



1 Volla



1 Ziel

Ein Sturmangriff ist eine besondere Volle Aktion, die es dir erlaubt, dich mit doppelter Bewegungsrate zu bewegen und während dieser Aktion anzugreifen. Ein Sturmangriff unterliegt allerdings strengen Regelungen, wie du dich bewegen darfst.

Bewegung während eines Sturmangriffs: Du musst dich vor deinem Angriff mindestens 3 m weit bewegen und darfst dich mit bis zu deiner doppelten Bewegungsrate direkt auf das von dir bestimmte Ziel zu bewegen. Wenn du dich mit maximal einfacher Bewegungsreichweite bewegst und dein Grund-Angriffsbonus wenigstens +1 beträgt, darfst du während dieser Bewegung außerdem eine Waffe ziehen.

Du musst freie Bahn auf den Gegner haben, nichts darf deine Bewegung behindern. Du musst dich bis zu dem dir nächsten Feld bewegen, von dem aus du den Gegner angreifen kannst. Ist dieses Feld besetzt oder blockiert, kannst du keinen Sturmangriff ausführen. Falls irgendeine Linie von deinem Startfeld zu deinem Zielfeld durch ein Feld verläuft, das die Bewegung blockiert, verlangsamt oder eine Kreatur enthält, kannst du keinen Sturmangriff ausführen. Hilfloose Kreaturen halten einen Sturmangriff allerdings nicht auf. . .