



## RAYA ALARIEN

### BESCHWÖRER

3  
AP

4/7  
BW

5  
R

1  
W

2  
G

Kampfwert    Reichweite    Sonderregel

<b>ATTACKEN</b>		
Taran-Shiar	⊕ NK 2	BK Rückstoß
Manaschlag	⊕ FK 2	8" -

**SPEZIAL**

Herrin der Elemente, Meisterzauberin, Taran-Shiar

10/10



## RAYA ALARIEN

Gehen	1 AP
Rennen	2 AP
Sturmangriff	2 AP
Nahkampfattacke	1 AP
Konzentrieren	1 AP
Zauber wirken	1 AP
Beschwören	1 AP
Interagieren	1 AP

**ZAUBERKARTE RAYA**

<b>Manamani- pulation</b>	Wählt eine Manaquelle innerhalb von 6 Zoll. Die Quelle generiert sofort ihre übliche Menge Mana, welche Rayas Manapool hinzugefügt wird. Für den Rest der Runde generiert diese Quelle kein Mana mehr.	6"	1
<b>Energieschild</b>	Wählt eine befreundete Einheit innerhalb von 8 Zoll. Sie ignoriert die nächsten 6 Schadenspunkte in dieser Runde. Der Zauber kann in der Endphase der Runde für 1 Mg erneut auf dasselbe Ziel gewirkt werden.	8"	2
<b>Avatar der Magie</b>	Wählt eine befreundete Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Sie erhält bis zum Ende der Runde folgende Boni: <b>NK/FK +1</b> (alle Attacken), <b>Mächtig (+1)</b> , <b>Ätherisch (+2)</b>	8"	4
<b>Auge des Sturms</b>	Wählt eine Einheit innerhalb von 10 Zoll. Alle Einheiten innerhalb von 4 Zoll um diese Einheit werden in direkter Linie zu ihr hin gezogen, bis sie sich in Kontakt mit ihr befinden oder ihren Weg aufgrund eines Hindernisses nicht fortsetzen können. Im Anschluss erleidet jede Einheit innerhalb von 2 Zoll um die gewählte Einheit eine Attacke mit NK2, auf die sie nicht reagieren kann.	10"	5

### SONDERREGELN RAYA

<b>Meister- zauberin</b>	Raya ist eine Beschwörerin der Meisterstufe.
<b>Herrin der Elemente</b>	Raya ist die einzige Beschwörerin, die alle Elemente Kalundras kontrollieren kann. Sie muss sich allerdings vor Beginn einer Schlacht auf ein Element festlegen. Wähle vor Spielbeginn eines der Elemente von Summoners (z.B. Feuer, Wasser, Erde oder Luft). Für die Dauer des Spiels gilt Raya als Beschwörerin dieses Elements und kann dementsprechend wie üblich Kreaturen des gewählten Elements beschwören. Ihre Zaubersprüche ändern sich dadurch nicht, sie bleiben immer identisch.
<b>Taran-Shiar</b>	Wenn in der Endphase einer Runde der Manavorrat der Beschwörer aufgefüllt wird, wird Raya stets so behandelt, als ob sie eine zusätzliche kleine Manaquelle kontrollieren würde (sie regeneriert also 1 zusätzliche Managemme). Beachte: Bei der Ermittlung von Siegpunkten und für andere Spieleffekte wird die Manaquelle des Taran-Shiar nicht berücksichtigt.