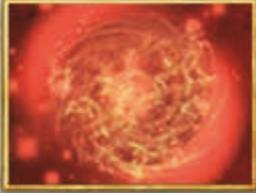




DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Inara  
Zauberkarte  
Welle der Pein

Abklingzeiten:  
2 3



*Inara kann eine neue Kampfrunde als Erste beginnen und anstatt eines regulären Angriffes direkten Magieschaden in Höhe von 1 Heldenwürfel plus die Hälfte ihrer Magiepunkte verursachen (das Ergebnis wird aufgerundet).*

Der Magieschaden wird direkt von den Willenspunkten des Gegners abgezogen.

Das Würfelergebnis bleibt von jeglichen zusätzlichen Effekten, welche das Ergebnis erhöhen oder verbessern können, unbeeinflusst. Es darf kein höherer Würfel benutzt werden (Gegenstände, Ausrüstung, Sonderfähigkeiten).

Dieser Zauber ersetzt die reguläre Kampfrunde sowie jede weitere Aktion/Reaktion von beteiligten Gegnern und/oder Helden und beendet die Kampfrunde sofort.

Dieser Zauber kostet Inara immer 1 Magiepunkt und 1 Willenspunkt sowie 1 Stunde auf der Tagesleiste.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Inara  
Zauberkarte  
Die letzte Kompensation

Abklingzeiten:  
5 6



*Inara kann eine neue Kampfrunde als Erste beginnen und anstatt eines regulären Angriffes direkten Magieschaden in Höhe von 2 Heldenwürfeln plus die Hälfte ihrer Magiepunkte verursachen (das Ergebnis wird aufgerundet).*

Die beiden Würfel werden immer gleichzeitig gerollt und die beiden Würfelresultate addiert. Der Magieschaden wird direkt von den Willenspunkten des Gegners abgezogen.

Das Würfelresultat bleibt von jeglichen zusätzlichen Effekten, welche das Ergebnis erhöhen oder verbessern können, unbeeinflusst. Es darf kein höherer Würfel benutzt werden (Gegenstände, Ausrüstung, Sonderfähigkeiten).

Dieser Zauber ersetzt die reguläre Kampfrunde sowie jede weitere Aktion/Reaktion von beteiligten Gegnern und/oder Helden und beendet die Kampfrunde sofort.

Dieser Zauber kostet Inara mindestens 3 Magiepunkte und 3 Willenspunkte sowie 2 Stunden auf der Tagesleiste.

Wird der Zauber gewirkt, muss Inara all ihre Magiepunkte auf 1 bringen, falls sie vorher mehr als 3 Magiepunkte zur Verfügung hatte.

Wird der Zauber gewirkt, muss Inara all ihre Willenspunkte auf 3 bringen, falls sie vorher mehr als 6 Willenspunkte zur Verfügung hatte.