



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Inara
Zauberkarte
Welle der Heilung

Abklingzeiten:
2 W 3 W



Inara kann Willenspunkte in Höhe von 1 Heldenwürfel plus die Hälfte ihrer Magiepunkte für sich oder einen anderen Helden generieren (das Ergebnis wird aufgerundet).

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).

Dies geschieht am Ende einer abgeschlossenen Kampfrunde nach der/dem Schadensberechnung/-Abzug von Willenspunkten oder außerhalb des Kampfes.

Wenn ein anderer Held geheilt werden soll, muss sich dieser auf demselben Feld oder im gemeinsamen Kampf mit Inara befinden. Wird der Zauber am Ende einer Kampfrunde gewirkt, gilt er als zusätzliche Aktion.

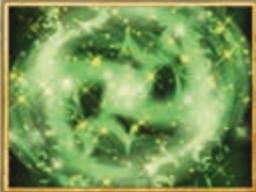
Dieser Zauber kostet Inara immer 1 Magiepunkt und 1 Willenspunkt sowie 1 Stunde auf der Tagesleiste. Wenn ein anderer Held geheilt wird, kostet es diesen Helden ebenfalls 1 Stunde auf der Tagesleiste.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Inara
Zauberkarte
Schutz der Patrona

Abklingzeiten:
5 W 6 W



Inara kann Willenspunkte in Höhe von 2 Heldenwürfeln plus die Hälfte ihrer Magiepunkte für sich oder andere Helden generieren (das Ergebnis wird aufgerundet).

Das Ergebnis kann beliebig auf die Gruppe verteilt werden.

Die beiden Würfel werden immer gleichzeitig gerollt und die beiden Würfelergebnisse addiert. 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).

Dies geschieht am Ende einer abgeschlossenen Kampfrunde nach der/dem Schadensberechnung/-Abzug von Willenspunkten oder außerhalb des Kampfes.

Wenn ein anderer Held geheilt werden soll, muss sich dieser auf demselben Feld oder im gemeinsamen Kampf mit Inara befinden.

Wird der Zauber am Ende einer Kampfrunde gewirkt, gilt er als zusätzliche Aktion.

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

Wenn andere Helden geheilt werden, kostet es diese Helden ebenfalls 1 Stunde auf der Tagesleiste.