



FAGO Feuerkrieger aus Wald 50

Sonderfähigkeit:

Fago kann den Wald „in Brand“ setzen: Wenn er auf einem Waldfeld mit einer Kreatur kämpft, hat diese Kreatur 2 Stärke-punkte weniger. Er legt ein Feuerplättchen auf das Waldfeld. Dieses Feld kann erst wieder betreten werden, wenn die nächste Kreatur im Wald von Fago bekämpft wird. Danach der erste Brand vorbei und das Feuerplättchen wird auf dieses Feld gelegt.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte



0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20



Würfel:
gelb
1. Zeile: 1
2. Zeile: 2
3. Zeile: 3

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR



FAGARA Feuerkriegerin aus weiter Ferne Rang 38

Sonderfähigkeit:

Ablage für
beliebig viele
Gold und Edelsteine























































Fagara kann den Wald „in Brand“ setzen: Wenn sie auf einem Waldfeld mit einer Kreatur kämpft, hat diese Kreatur 2 Stärkepunkte weniger. Sie legt ein Feuerplättchen auf das Waldfeld. Dieses Feld kann erst wieder betreten werden, wenn die nächste Kreatur im Wald von Fagara bekämpft wird. Das ist der erste Brand vorbei und das Feuerplättchen wird auf dieses Feld gel



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte



Weitere Regeln:

1. Alle Helden, die auf einem brennenden Feld stehen, müssen es im nächsten Zug verlassen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Nicht besiegte Kreaturen kommen ein Feld weiter.

3. Kreaturen, die ein brennendes Feld betreten wollen, bleiben davor stehen. Will eine andere Kreatur auf das Feld der ersten, überspringt sie sie.
legenden-von-andor.de