



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

UNAY

Feuerkrieger aus Danwar, Rang 36

Sonderfähigkeit: Kämpft Unay gegen einen Gegner auf **demselben** Feld, erhält der Gegner Kampfpunkte im Wert von Unays niedrigstem Heldenwürfel. Steht Unay **benachbart** zu einem Gegner, kann er 1 Willenspunkt ausgeben um sich auf das Feld zu bewegen. Danach beginnt ein Kampf. Nur in der ersten Kampfrunde dieses Kampfes kann er 2 seiner Heldenwürfel addieren ohne dem Gegner Kampfpunkte zu addieren.



Die
LEGENDEN
VON
ANDOR

KOSMOS

Regelerklärung:

Unays erste Regel besagt, dass Unay in jeder Kampfrunde der Punktwert seines **tiefsten** geworfenen Heldenwürfels zu dem Kampfwert des Gegners (Auch Endgegner) dazu addieren muss, wenn Unays Heldenfigur auf **demselben** Feld wie der bekämpfte Gegner ist. Dieser Heldenwürfel kann von Unay immer noch benützt werden, z.B. mit einem Helm. Der Heldenwürfel wird erst nach allen möglichen Modifikationen (z.B. durch Eara oder Reroll) gewählt. Diese Regel gilt nicht, sobald Unay im Kampf nicht auf demselben Feld wie der Gegner steht (z.B. Bogen), mit einem Bogen kämpft (auch auf demselben Feld wie Gegner), auf der Aldebaran kämpft (auch auf demselben Feld wie Gegner), keinen Heldenwürfel würfelte (z.B. Runensteine) oder in der ersten Kampfrunde nach dem Gebrauch der 2ten Sonderfähigkeit. *Beispiel: Unay kämpft mit 3 Stärkepunkten gegen einen Gor. Er besitzt einen Helm und würfelt zweimal eine 3 und einmal eine 5. Der Gor würfelt eine 4 und eine 1. Der Gor hätte einen Kampfwert von 6 Punkten, erhält aber zusätzliche 3 Punkte durch Unays Sonderfähigkeit und hat somit einen finalen Kampfwert von 9 Punkten. Unay kann seine 2 gewürfelten 3 addieren und zu seinen 3 Stärkepunkten addieren und erhält somit einen finalen Kampfwert von 9 Kampfpunkten. Da diese beiden Werte identisch sind, verliert niemand Willenspunkte und eine neue Kampfrunde beginnt, insofern Unay den Kampf nicht abbricht.*

Seine 2te Sonderfähigkeit besagt, dass wenn Unay **benachbart** zu einem Gegner (auch Endgegner) steht, **1** Willenspunkt ausgeben kann (und keine Stunde!), um sich auf das Feld des Gegners zu bewegen. Danach beginnt **obligatorisch/automatisch** ein Kampf, der erst nach der ersten Kampfrunde abgebrochen werden könnte (Der Kampf kostet normal für alle beteiligten Helden 1 Stunde + zusätzliche Stunden für weitere Kampfrunden). Etwaige Nebel- oder Eisplättchen auf dem Feld werden erst nach dem Kampf aufgedeckt. Die Helden können gemeinsam kämpfen. Nur in der ersten Kampfrunde kann Unay **2 seiner Heldenwürfel addieren**, während die erste Sonderfähigkeit **annulliert** ist. Ab der 2. Kampfrunde zählt erneut die erste Sonderfähigkeit. Diese Fähigkeit kann man nicht auf der Aldebaran nutzen. Wenn man ohne Heldenwürfel (z.B. Runensteine) angreift, kann man keine Würfel addieren, aber man kann die Sprungattacke dennoch durchführen. Wenn man diese Fähigkeit benützt, während man mit einem Bogen kämpft, würfelt man immer noch alle Würfel nacheinander, kann aber nach dem Entschluss, welchen Würfel man wählt, einen beliebigen vorherig geworfenen Heldenwürfel zum Ergebnis hinzu addieren. Würde man schon den ersten Würfel behalten, kann man keinen Heldenwürfel hinzu addieren. Man wählt den zu addierenden Würfel nach allen möglichen Modifikationen (z.B. durch Eara oder Reroll).

Der Würfel könnte immer noch benützt werden, z.B. mit einem Helm, was bedeutet, dass er, wenn kein anderer Heldenwürfel zur Verfügung steht, sogar einen bereits durch den Helm addierten Würfel zu seinem Ergebnis addieren kann. Ein Held kann sich nicht durch diese Sonderfähigkeit auf ein Feld bewegen, das theoretisch nicht erreichbar ist oder durch die Regeln nicht oder noch nicht betreten werden kann/darf.

Beispiel 2: Unay steht auf Feld 72. Er besitzt 5 Stärkepunkte, einen Helm und einen Trank der Hexe. Es befindet sich ein Skral auf Feld 18. Unay gibt ein Willenspunkt aus und bewegt sich auf das Feld 18 ohne seinen Zeitstein vorzurücken. Die Kampfrunde beginnt. Unay kämpft alleine und rückt seinen Zeitstein ein Feld vor. Der Skral würfelt eine 3 und eine 4. Unay würfelt zweimal eine 2 und einmal eine 3. Da Unays erste Sonderfähigkeit in der ersten Kampfrunde annulliert ist, erhält der Skral keine zusätzlichen Kampfpunkte durch Unay. Der Skral besitzt somit einen Kampfwert von 10 Punkten. Unay modifiziert durch den Trank die 3 zu einer 6, addiert seine 2 gewürfelten 2 mit dem Helm und kann zusätzlich durch seine 2te Sonderfähigkeit einen beliebigen Heldenwürfel zu seinem Ergebnis addieren. Er erhält also 4 Punkte durch den Helm und 6 Punkte durch die Sonderfähigkeit zu seinen 5 Stärkepunkten hinzuaddiert und kommt somit auf einen Gesamtkampfwert von 15 Punkten. Die Differenz beträgt 5 Punkte und somit verliert der Skral 5 Willenspunkte. Die nächste Kampfrunde beginnt, insofern Unay den Kampf nicht abbricht. In der nächsten Kampfrunde würde wieder die erste Sonderfähigkeit in Kraft treten.

Story:

Unay wurde auf Danwar geboren und wuchs dort auf. Er ist ein Halbnordskral und hatte seinen Vater nie getroffen. Seine Mutter zog ihn auf und genoss jede Sekunde davon. Am meisten liebte er es, stundenlang in seinem selbst gebauten Versteck zu sitzen und den Seefahrern zuzusehen. Er hörte gespannt die Geschichten von fernen Ländern, war stets wissensdurstig und konnte Neues schnell umsetzen. Doch die schönen Tage Danwars endeten mit dem Fund der Lavasteine. Gierige und skrupellose Seeräuber und Kreaturen wurden angelockt und die friedlichen Danwari hatten keine Chance. Sie mussten ihr Gelerntes einsetzen und bauten verschiedenste Rüstungen, Waffen und Relikte mit gewissen Lavasteinkomponenten, um die Insel zu verteidigen. Das Ergebnis war höchst beeindruckend und hätte jedes Zwergenherz höher schlagen lassen. Dazu konnten die Danwari ihr Wissen und Gelerntes der Fremden einsetzen, um einige Bewohner zu mächtigen Wassermagier auszubilden. Durch die Kombination der Kampfkraft der Feuerkrieger und der geschickten und intelligenten Wasserkontrolle der Wassermagier konnte Danwar verteidigt werden. Unay war einer der ersten Krieger, die den Kampf mit solchen Waffen lernten. Er konnte schnell damit umgehen und die Kräfte seines Steins stärkte ihn. Er wurde ein herausragender Krieger und erarbeitete und perfektionierte über einige Jahre sogar seinen eigenen Kampfstil, welcher er oft benötigte, um Kreaturen, die sich noch auf See befanden, zu bekämpfen bevor sie das Festland erreichten. Es war eine Art Angriff, den er durch einen Sprung oder Sprint stets mit großer Wucht treffen konnte. Ein Problem konnte er jedoch noch nicht in den Griff bekommen. Eines Tages wütete eine Gruppe von Meereskreaturen vor Danwars Küste. Im harten Kampf wurde Unays Lavastein leicht beschädigt. Der Stein stärkte immer noch Unay, gab aber gelegentlich Machtstöße von sich. Dadurch wurden Kreaturen in Unays Nähe kurzzeitig gestärkt und da die Schürfung der Steine wegen Sicherheitsgründen schon lange eingestellt wurden, konnte man seinen Stein nicht mehr ersetzen.

Danwar war nun in Sicherheit und konnte dank der Feuerkrieger und Wassermagier auch nicht mehr ausgeraubt werden. Doch Danwar wusste, dass andere Länder in Gefahr waren und sie wollten ihren Beitrag leisten. Somit schickten sie einen Feuerkrieger und eine Wassermagierin in die fernen Länder, um diese zu verteidigen. Sie hatten aber noch andere Aufgaben. Sie sollten die Länder kartographieren, Gegenstände aus ihnen sammeln und möglichst viele Informationen erhalten und niederschreiben. Doch die beinahe wichtigste Aufgabe war, die Geschichte Danwars zu erzählen und verbreiten. Möglicherweise wurden die Geschichten Danwars somit weitergegeben und von anderen aufbewahrt und niedergeschrieben. Unter diesen Umständen erreichten die 2 Danwari das Festland Andors.



UNAIA

Feuerkriegerin aus Danwar, Rang 36

Sonderfähigkeit: Kämpft Unaia gegen einen Gegner auf **demselben** Feld, erhält der Gegner Kampfpunkte im Wert von Unaias niedrigstem Heldenwürfel. Steht Unaia **benachbart** zu einem Gegner, kann sie 1 Willenspunkt ausgeben um sich auf das Feld zu bewegen. Danach beginnt ein Kampf. Nur in der ersten Kampfrunde dieses Kampfes kann sie 2 ihrer Heldenwürfel addieren ohne dem Gegner Kampfpunkte zu addieren.

Abgabe für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

KOSMOS

Regelerklärung:

Unaias erste Regel besagt, dass Unaia in jeder Kampfrunde der Punktwert ihres **tieftsten** geworfenen Heldenwürfels zu dem Kampfwert des Gegners (Auch Endgegner) dazu addieren muss, wenn Unaias Heldenfigur auf **demselben** Feld wie der bekämpfte Gegner ist. Dieser Heldenwürfel kann von Unaia immer noch benützt werden, z.B. mit einem Helm. Der Heldenwürfel wird erst nach allen möglichen Modifikationen (z.B. durch Eara oder Reroll) gewählt. Diese Regel gilt nicht, sobald Unaia im Kampf nicht auf demselben Feld wie der Gegner steht (z.B. Bogen), mit einem Bogen kämpft (auch auf demselben Feld wie Gegner), auf der Aldebaran kämpft (auch auf demselben Feld wie Gegner), keinen Heldenwürfel würfelte (z.B. Runensteine) oder in der ersten Kampfrunde nach dem Gebrauch der 2ten Sonderfähigkeit. *Beispiel: Unaia kämpft mit 3 Stärkepunkten gegen einen Gor. Sie besitzt einen Helm und würfelt zweimal eine 3 und einmal eine 5. Der Gor würfelt eine 4 und eine 1. Der Gor hätte einen Kampfwert von 6 Punkten, erhält aber zusätzliche 3 Punkte durch Unaias Sonderfähigkeit und hat somit einen finalen Kampfwert von 9 Punkten. Unaia kann seine 2 gewürfelten 3 addieren und zu seinen 3 Stärkepunkten addieren und erhält somit einen finalen Kampfwert von 9 Kampfpunkten. Da diese beiden Werte identisch sind, verliert niemand Willenspunkte und eine neue Kampfrunde beginnt, insofern Unaia den Kampf nicht abbricht.*

Unaias 2te Sonderfähigkeit besagt, dass wenn Unaia **benachbart** zu einem Gegner (auch Endgegner) steht, **1** Willenspunkt ausgeben kann (und keine Stunde!), um sich auf das Feld des Gegners zu bewegen. Danach beginnt **obligatorisch/automatisch** ein Kampf, der erst nach der ersten Kampfrunde abgebrochen werden könnte (Der Kampf kostet normal für alle beteiligten Helden 1 Stunde + zusätzliche Stunden für weitere Kampfunden). Etwaige Nebel- oder Eisplättchen auf dem Feld werden erst nach dem Kampf aufgedeckt. Die Helden können gemeinsam kämpfen. Nur in der ersten Kampfunde kann Unaia **2 ihrer Heldenwürfel addieren**, während die erste Sonderfähigkeit **annulliert** ist. Ab der 2. Kampfunde zählt erneut die erste Sonderfähigkeit. Diese Fähigkeit kann man nicht auf der Aldebaran nutzen. Wenn man ohne Heldenwürfel (z.B. Runensteine) angreift, kann man keine Würfel addieren, aber man kann die Sprungattacke dennoch durchführen. Wenn man diese Fähigkeit benützt, während man mit einem Bogen kämpft, würfelt man immer noch alle Würfel nacheinander, kann aber nach dem Entschluss, welchen Würfel man wählt, einen beliebigen vorherig geworfenen Heldenwürfel zum Ergebnis hinzu addieren. Würde man schon den ersten Würfel behalten, kann man keinen Heldenwürfel hinzu addieren. Man wählt den zu addierenden Würfel nach allen möglichen Modifikationen (z.B. durch Eara oder Reroll).

Der Würfel könnte immer noch benützt werden, z.B. mit einem Helm, was bedeutet, dass er, wenn kein anderer Heldenwürfel zur Verfügung steht, sogar einen bereits durch den Helm addierten Würfel zu seinem Ergebnis addieren kann. Ein Held kann sich nicht durch diese Sonderfähigkeit auf ein Feld bewegen, das theoretisch nicht erreichbar ist oder durch die Regeln nicht oder noch nicht betreten werden kann/darf.

Beispiel 2: Unaia steht auf Feld 72. Sie besitzt 5 Stärkepunkte, einen Helm und einen Trank der Hexe. Es befindet sich ein Skral auf Feld 18. Unaia gibt ein Willenspunkt aus und bewegt sich auf das Feld 18 ohne ihren Zeitstein vorzurücken. Die Kampfunde beginnt. Unaia kämpft alleine und rückt ihren Zeitstein ein Feld vor. Der Skral würfelt eine 3 und eine 4. Unaia würfelt zweimal eine 2 und einmal eine 3. Da Unaias erste Sonderfähigkeit in der ersten Kampfunde annulliert ist, erhält der Skral keine zusätzlichen Kampfpunkte durch Unaia. Der Skral besitzt somit einen Kampfwert von 10 Punkten. Unayia modifiziert durch den Trank die 3 zu einer 6, addiert seine 2 gewürfelten 2 mit dem Helm und kann zusätzlich durch ihre 2te Sonderfähigkeit einen beliebigen Heldenwürfel zu ihrem Ergebnis addieren. Sie erhält also 4 Punkte durch den Helm und 6 Punkte durch die Sonderfähigkeit zu ihren 5 Stärkepunkten hinzuaddiert und kommt somit auf einen Gesamtkampfwert von 15 Punkten. Die Differenz beträgt 5 Punkte und somit verliert der Skral 5 Willenspunkte. Die nächste Kampfunde beginnt, insofern Unaia den Kampf nicht abbricht. In der nächsten Kampfunde würde wieder die erste Sonderfähigkeit in Kraft treten.

Story:

Unaia wurde auf Danwar geboren und wuchs dort auf. SIE ist ein Halbnordskralin und hatte ihren Vater nie getroffen. Ihre Mutter zog ihn auf und genoss jede Sekunde davon. Am meisten liebte sie es, stundenlang in ihrem selbst gebauten Versteck zu sitzen und den Seefahrern zuzusehen. Sie hörte gespannt die Geschichten von fernen Ländern, war stets wissensdurstig und konnte Neues schnell umsetzen. Doch die schönen Tage Danwars endeten mit dem Fund der Lavasteine. Gierige und skrupellose Seeräuber und Kreaturen wurden angelockt und die friedlichen Danwari hatten keine Chance. Sie mussten ihr Gelerntes einsetzen und bauten verschiedenste Rüstungen, Waffen und Relikte mit gewissen Lavasteinkomponenten, um die Insel zu verteidigen. Das Ergebnis war höchst beeindruckend und hätte jedes Zwergenherz höher schlagen lassen. Dazu konnten die Danwari ihr Wissen und Gelerntes der Fremden einsetzen, um einige Bewohner zu mächtigen Wassermagier auszubilden. Durch die Kombination der Kampfkraft der Feuerkrieger und der geschickten und intelligenten Wasserkontrolle der Wassermagier konnte Danwar verteidigt werden. Unaia war einer der ersten Krieger, die den Kampf mit solchen Waffen lernten. Sie konnte schnell damit umgehen und die Kräfte ihres Steins stärkte ihn. Sie wurde eine herausragende Kriegerin und erarbeitete und perfektionierte über einige Jahre sogar ihren eigenen Kampfstil, welcher sie oft benötigte, um Kreaturen, die sich noch auf See befanden, zu bekämpfen bevor sie das Festland erreichten. Es war eine Art Angriff, den sie durch einen Sprung oder Sprint stets mit großer Wucht treffen konnte. Ein Problem konnte sie jedoch noch nicht in den Griff bekommen. Eines Tages wütete eine Gruppe von Meereskreaturen vor Danwars Küste. Im harten Kampf wurde Unaias Lavastein leicht beschädigt. Der Stein stärkte immer noch Unaia, gab aber gelegentlich Machtstöße von sich. Dadurch wurden Kreaturen in Unaias Nähe kurzzeitig gestärkt und da die Schürfung der Steine wegen Sicherheitsgründen schon lange eingestellt wurden, konnte man ihren Stein nicht mehr ersetzen.

Danwar war nun in Sicherheit und konnte dank der Feuerkrieger und Wassermagier auch nicht mehr ausgeraubt werden. Doch Danwar wusste, dass andere Länder in Gefahr waren und sie wollten ihren Beitrag leisten. Somit schickten sie einen Feuerkriegerin und eine Wassermagierin in die fernen Länder, um diese zu verteidigen. Sie hatten aber noch andere Aufgaben. Sie sollten die Länder kartographieren, Gegenstände aus ihnen sammeln und möglichst viele Informationen erhalten und niederschreiben. Doch die beinahe wichtigste Aufgabe war, die Geschichte Danwars zu erzählen und verbreiten. Möglicherweise wurden die Geschichten Danwars somit weitergegeben und von anderen aufbewahrt und niedergeschrieben. Unter diesen Umständen erreichten die 2 Danwari das Festland Andors.