



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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



1x mit
2 Würfeln



Willenspunkte



2 Versuche
bei 2 Helden

7

8

9

10

11

12

13



3 Versuche
bei 3 Helden

14

15

16

17

18

19

20

Yori

Einsiedler Andors - aus den wachsamem Wäldern
Rang 48

Sonderfähigkeit: Yori kämpft beidhändig und würfelt mit 2 Würfeln! Beide Würfel addieren wenn beide gerade oder beide ungerade. Wenn einer gerade und der andere ungerade, zählt nur die Differenz beider Würfel. Bei entsprechend Willenspunkten mehrere Versuche.
Sonderfähigkeit: Yori kann Fallen bauen und einen Hinterhalt legen.

Kampf: Bei entsprechenden Willenspunkten ist ein zweiter / dritter Würfelversuch mit beiden Würfeln nur möglich, wenn am Kampf auch ein zweiter / dritter Held beteiligt ist.

Fällt die Willenspunkteanzeige auf 0 oder verletzt sich der Held durch ein Ereignis am Arm, so wird bis zu Spielende nur noch mit einem Würfel gespielt. Der Zauberer kann den Helden unterstützen, jedoch nur der höhere der beiden Würfelwerte darf auf die Kehrseite gedreht werden. Bei einem Pasch kann der Zauberer auch einen Würfel auf die Kehrseite drehen.

Mit dem Trank der Hexe darf auch der kleinere Würfelwert auf die Kehrseite gedreht werden, hierzu ist kein Zauberer notwendig.

Die Wirkung des Hexentranks wirkt daher bei diesem Helden etwas anders.

Es ist nicht möglich beide Würfelwerte zu addieren und mit dem Hexentrank zu verdoppeln!

Fallen: Ist Yori auf einem freien Feld, kann eine Falle errichtet werden (bei Kreatur oder Gebäude nicht!). Ein Sternplättchen auf das entsprechende Feld legen kostet 1 Stunde. Yori entscheidet welche Kreatur die Falle auslöst. Für das Auslösen der Falle muss niemand anwesend sein. Daher muss nicht unbedingt die erste Kreatur die dieses Feld betritt davon betroffen sein.

Wird die Falle ausgelöst so kann sofort die Kreatur auf ein benachbartes freies Feld gesetzt werden. Befindet sich dort bereits eine Kreatur auf das nächste benachbarte Feld dahinter. Eine ausgelöste Falle kommt neben den Spielplan.

Hinterhalt: hat gleiche Bedingungen wie die Falle und wird auch so aufgebaut. Beim Markieren muss festgelegt werden ob es eine Falle oder Hinterhalt ist. Helden die eine Kreatur aus dem Hinterhalt angreifen haben einen Stärkebonus in der 1. Kampfrunde von +1. Yori hat in der 1. Kampfrunde einen Stärkebonus von +2, in den folgenden +1. Der Hinterhalt kann auch vorbereitet sein, und Yori ist beim Kampf nicht dabei. Der Stern wird nach dem Kampf vom Spielfeld genommen.

Sonstiges: Immer nur 1 Stern (Hinterhalt, Falle) im Spiel. Beim Bau an einer anderen Stelle, wird das aktuelle Sternplättchen versetzt. Nach dem Auslösen der Falle oder des Hinterhalts, kann neu wieder eine Falle/Hinterhalt gelegt werden.