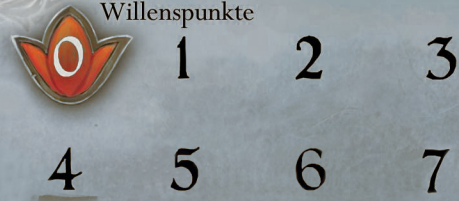




Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Ablage für  
1 kleinen  
Gegenstand



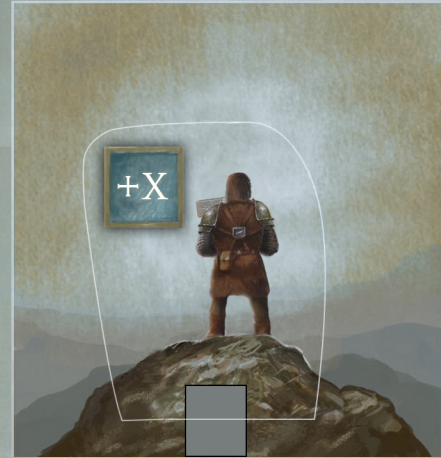
## Mjölñir

Assistent der Andori  
Rang 72

**Voraussicht:**  
Für eine Kampfrunde am Tag, an der Mjölñir beteiligt ist, würfeln die Kreaturen vor den Helden.

**Motivation:**  
Mjölñir kann seine Willenspunkte anderen Helden übertragen.

**Zusatzstärke:**  
Für 1 Gold kann Mjölñir in der Taverne Zusatzstärke kaufen.



## Mjölñir

Assistent der Andori

- Mjölñir funktioniert grundsätzlich wie Thorald, lediglich die Zusatzstärkepunkte müssen erworben werden.
- Beendet Mjölñir seine Bewegung in einem Feld mit einem Nebelplättchen, wird es sofort umgedreht und aktiviert.
- Er kann einen kleinen Gegenstand aufnehmen, ablegen und tauschen.
- Wie die Helden verliert er im Kampf Willenspunkte.
- Achtung: Sinken seine Willenspunkte auf 0, kommt Mjölñir aus dem Spiel.
- Mjölñir kann Brunnen leeren.
- Er hat folgende **Spezialfähigkeiten**:

### Voraussicht

Für **eine** Kampfrunde am Tag, an der Mjölñir beteiligt ist, würfeln die Kreaturen vor den Helden. Danach wird die Fähigkeit bis zum nächsten Sonnenaufgang mit einem X abgedeckt.

### Motivation

Mjölñir kann seine Willenspunkte an einen anderen Helden übertragen, wenn er sich mit ihm im gleichen Feld befindet.

### Zusatzstärke

Für 1 Gold kann er in der Taverne (Feld 72) Zusatzstärke kaufen. Ist er am Kampf beteiligt, werden diese Zusatzstärkepunkte zum Kampfwert hinzu gezählt.

### Start-/Endbedingung:

Mjölñir startet in der Taverne (Feld 72) mit 4 Willenspunkten und +1 Zusatzstärke. Sinken seine Willenspunkte auf 0, kommt er aus dem Spiel.

