

ANDOR

Nera



Nera erhält einen beliebigen Gegenstand von Fenn/ah. Diesen kann sie für den Rest der Partie einmal pro Tag nutzen.

Sollte Fenn/ah im Spiel sein, fehlt diesem der Gegenstand bis zum Ende des Spiels.

**Würfel:**

1. Zeile: 1 Würfel
2. Und 3. Zeile: 2. Würfel

ANDOR

Nera



Nera kann ihre Willenspunkte auf andere Helden übertragen.

*Beispiel: Nera hat 16 Willenspunkte, Kram 14. Nera gibt Kram einen ihrer Willenspunkte ab, so hat Kram 15 Willenspunkte, Nera hat 15 Willenspunkte.*

**Würfel:**

1. Zeile: 5 Würfel
2. Zeile: 4 Würfel
3. Zeile: 3 Würfel