

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Gezielter Schuss:

Kämpfe gegen eine Kreatur welche 2 Felder weit
entfernt steht.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Hart im Nehmen:

Verliere keine Willenspunkte, aufgrund eines Kampfes
oder einer Ereignisskarte.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Tarnung im Dickicht:

Eine Kreatur auf einem Waldfeld gegen die du kämpfst besitzt in der ersten Kampfunde einen Würfel weniger.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Geborene Anführerin:

Unterstütze einen Helden (Max. 3 Felder entfernt):
Dieser erhält 3 Willenspunkte.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Held des Rietlandes:

Bewege dich bis zu 3 Felder in Richtung Rietburg (Feld 0)

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Scharfe Augen:

Decke alle benachbarten Nebelplättchen oder andere Plättchen auf, so als hättest du ein Fernrohr.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Schwertklinge:

Addieren im Kampf zwei beliebige Würfel. Diese Fähigkeit darfst du nicht mit einem Helm oder dem Trank der Hexe kombinieren.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Eiserne Erfahrung:

Unterstütze einen Helden (Max. 3 Felder entfernt): Dieser Held darf den Gegenstand Schild oder Trinkschlauch von der benutzten Seite auf die frisch drehen, sofern er diesen besitzt.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Guter Ruf:

Kaue auf der Zwergenmine (Feld 71) Gegenstände für je ein Gold statt 2 (keinen Trank der Hexe).

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Gespür für dunkle Mächte:

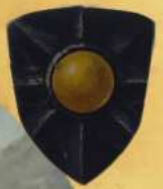
Decke solange eine Ereignisskarte auf bis du eine mit einem Schildsymbol findest auf. Aktiviere alle auf diese Weise aufgedeckten Ereignisse.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Kampfbereitschaft:

Erhalte im Kampf gegen einen Troll oder Wardrack in der ersten Kampfrunde 3 Kampfpunkte zusätzlich.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Umsichtiger Fürst:

Unterstütze einen Helden (Max. 1 Feld entfernt):
Dieser setzt seinen Zeitstein 2 Stunden zurück auf der Tagesleiste.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Übermenschliches Verständnis:

Bewege eine beliebige Figur mit grauem Standfuß auf dein Feld, sofern diese nicht zu einer Aufgabe gehört.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Kenntnisse der Magie:

Benutze in einer Kampfrunde einen großen schwarzen Würfel statt deinem eigenen. Verliere danach die Hälfte des Würfelwerts an Willenspunkten. Du darfst diese Fähigkeit nicht mit dem Trank der Hexe kombinieren.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Nebelzauber:

Bewege ein Nebelplättchen auf ein benachbarten Feld
auf dem kein Held steht

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Motivation:

Unterstütze einen Helden (Max. 1 Feld weit):
Dieser Held erhält nach einem Kampf einen
Stärkepunkt.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Giftiger Atem:

Im Kampf gegen einen Wardrack verliert ein Held 2
Stunden und 3 Willenspunkte.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Rachsucht und Mordlust:

Bei Sonnenaufgang bewegen sich alle Gors 2 statt
einem Feld (direkt nacheinander).

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Siegesgebrüll:

Alle Skrale würfeln im Kampf mit 2 großen schwarzen Würfeln (gleiche Werte werden addiert).

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Grimmiger Blick:

Alle Trolle haben im Kampf 20 Willenspunkte statt 12.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Kampfrausch:

Alle Kreaturen haben im Kampf 4 zusätzliche Willenspunkte.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel



Beserker:

Verschiebe für einen Kampf in jeder Kampfrunde deinen Stärkepunkt-Anzeiger nach rechts. Am Ende des Kampfes verlierst du dann 3 Stärkepunkte.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel

4



Sonnenlicht strahlt am Himmel:

Würfel mit einem Heldenwürfel und verteile den entsprechenden Wert an Willenspunkten auf dich und alle Helden die Max. 2 Felder entfernt sind.

ANDOR

Die Fertigkeiten:



Spielvariante für das
Grundspiel

4



Teamwork:

Erhalte im Kampf einen zusätzlichen Punkt für jeden mitkämpfenden Helden.

