

Alle Kreaturen in 'Die Legenden von Andor'

Die Legenden von Andor

	Gor	Skral	Wardrak	Troll
Willenspunkte	4	6	7	12
Stärke	2	6	10	14
Würfel	2x rot	2x rot	2x schwarz	3x rot
mögliche Kampfkraft	4 - 14	8 - 18	18 - 34	16 - 32
erwartete Kampfkraft	7,06	11,06	22,22	20,31
Würfel bei ≤ 6 WP			1x schwarz	2x rot
mögliche Kampfkraft			16 - 22	16 - 26
erwartete Kampfkraft			18,67	19,06
Sieg in 1.Runde*	11	17	29	32
Belohnung	2 G / W	4 G / W	6 G / W	6 G / W

* Wahrscheinlichkeit für Sieg > 50% (Stärke+Willenspunkte+mögliche gegnerische Würfelerggebnisse)

Die Reise in den Norden

	Gor	Nerax	Meertroll	Arrog
Willenspunkte	4	5	6	10
Stärke	2	8	12	24
6er Würfel	2	3	3	5
mögliche Kampfkraft	4 - 14	10 - 32	14 - 36	27 - 54
erwartete Kampfkraft	7,06	14,31	18,31	32,75
Würfel bei ≤ 6 WP				3
mögliche Kampfkraft				3 - 18
erwartete Kampfkraft				30,31
Sieg in 1.Runde	11	19	24	42
Belohnung	2 G/W/R	3 G/W/R	4 G/W/R	6 G/W/R

Die letzte Hoffnung

Das Graue Gebirge

	Wargor	Skelett*	Bergskral	Troll
Willenspunkte	6	9	10	14
Stärke	2	3	6	14
6er Würfel	2	2	3	3
mögliche Kampfkraft	4 - 14	5 - 15	8 - 24	16 - 32
erwartete Kampfkraft	7,06	9,31	12,31	20,31
Würfel bei ≤ 6 WP		1	2	2
mögliche Kampfkraft		4 - 9	8 - 18	16 - 26
erwartete Kampfkraft		6,5	11,06	19,06
Sieg in 1.Runde	13	17	22	34
Belohnung	3 WP	(1 kl. Gegenst.)	6 WP / 1 SP	10 W / 2 SP

Krahd

	Skelett *	Wachtroll	Corion	Undavahr	Tuavahr	Gonhar
Willenspunkte	9	8	6	10	12	20
Stärke	3	12	8	10	16	12
Würfel	2x weiß	3x rot	1 x grau	2 x grau	2 x grau	3 x grau
mögliche Kampfkraft	5 - 15	14 -30	12 - 18	16 - 30	22 - 36	20- 42
erwartete Kampfkraft	9,31	18,31	15	20	26	25,04
Würfel bei ≤ 6 WP	1x weiß	2x rot		1 x grau	1 x grau	1 x grau **
mögliche Kampfkraft	4 - 9	14 - 24		14 - 20	20 - 26	16 - 22
erwartete Kampfkraft	6,5	17,06		17	23	19
Sieg in 1.R.	17	26	22	30	38	44
Belohnung	(1 kleiner Gegenst.)	8 WP / 1 SP	6 WP / 1 SP	8 WP / 1 SP	12 WP oder 3 SP	10 WP oder 3SP

* Sonderregeln bei Skeletten

** zwischen 7 und 14 WP: 2 graue Würfel

Die ewige Kälte

	Gor	Wargor	Steppenbüffel	Felltroll
Willenspunkte	4	6	10	15
Stärke	2	2	6	12
Würfel	2x rot	2x rot	2x rot	3x rot
mögliche Kampfkraft	4 - 14	4 - 14	8 - 18	14 - 30
erwartete Kampfkraft	7,06	7,06	11,06	18,31
Würfel bei ≤ 13 WP				2x rot
mögliche Kampfkraft				14 - 24
erwartete Kampfkraft				17,06
Sieg in 1.Runde*	11	13	21	33
Belohnung	2 WP	4 WP / 1 SP	6 WP / 2 SP	8 WP / 3 SP

* Wahrscheinlichkeit für Sieg > 50% (Stärke+Willenspunkte+mögliche gegnerische Würfelerggebnisse)

Das ferne Land

Das Land der drei Brüder

	Gor	Gorlot °	Skrall	Kreideskrall	Troll
Willenspunkte	4	5	6	6	12
Stärke	2	4	6	8	14
Würfel	2x rot	2x rot	2x rot	2x rot	3x rot
mögliche Kampfkraft	4 - 14	6 - 16	8 - 18	10 - 20	16 - 32
erwartete Kampfkraft	7,06	9,06	11,06	13,06	20,31
Würfel bei ≤ 6 Wille					2x rot
mögliche Kampfkraft					16 - 26
erwartete Kampfkraft					19,06
Sieg in 1.Runde*	11	14°	17	19	32
Belohnung	2 G / W	3 G / W	4 G / W	4 G / W	6 G / W

° Sieg in 1. Runde notwendig, denn sonst entkommt Gorlot auf das nächste Feld

* Wahrscheinlichkeit für Sieg > 50% (Stärke+Willenspunkte+mögliche gegnerische Würfelergebnisse)

Azturien

	Gor	Gorlot °	Kreideskrall	Sumpftroll	Wachtroll	Troll
Willenspunkte	4	5	6	10	11	12
Stärke	2	4	8	10	10	14
Würfel	2x rot	2x rot	2x rot	1x schwarz	3x rot	3x rot
mögliche Kampfkraft	4 - 14	6 - 16	10 - 20	16 - 22	13 - 28	16 - 32
erwartete Kampfkraft	7,06	9,06	13,06	18,67	16,31	20,31
Würfel bei ≤ 6 Wille				1x schwarz	2x rot	2x rot
mögliche Kampfkraft				16 - 22	12 - 22	16 - 26
erwartete Kampfkraft				18,67	15,06	19,06
Sieg in 1.Runde*	11	14°	19	30	27	32
Belohnung	2 G / W	3 G / W	4 G / W	4 G / W	4 G / W	6 G / W