





Die Axt von Garz



Diese Karte wird aufgedeckt, wenn kein goldener Schild mehr frei ist und mindestens 1 Kreatur vor der Rietburg steht.

Plötzlich stand der Handelszwerg Garz vor einem der Helden: "Wie viele Kreaturen hast du schon besiegt, 2 oder 3, häh? Es werden nicht weniger? Ich sag dir, mit dieser Waffe kriegst du alle Kreaturen klein, du wirst aber auch nicht ganz, ähm, unbeschadet davon kommen. Dann holte er eine kurze, scharfe Axt aus seinem Rucksack und bot sie dem Helden an."

Einer der Helden erhält die Axt, wenn die Heldengruppe Gold oder Wp bezahlt. Bei

- 2 Helden 2 Gold/Wp
- 2 Helden 3 Gold/Wp
- 4 Helden 4 Gold/Wp

Lies jetzt auf "Die Axt von Garz 2" weiter.





Die Axt von Garz 2



Effekt der Axt:

Vor einer Kampfrunde kann man sich entscheiden, die Axt zu benutzen, um die Kampfwerte der Kämpfenden von den Willenspunkten des jeweilig anderen abzuziehen.

Bsp: Thorn mit 3 Stärke greift einen Skral an, er setzt seine Axt ein und würfelt eine 2, eine 1 und eine 5, dann würfelt der Skral, der eine 4 und eine 1 hat. Ohne die Differenz zu berechnen, zieht man jetzt Thorn $(6+4)10$ Willenspunkte ab und dem Skral $(3+5) 8$.

