







Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

ORFEN

Wolfskrieger aus dem Hochgebirge
Rang 6

Sonderfähigkeit: Orfen hat im Kampf **mindestens** Stärkepunkte in Höhe der **10er-Stelle** seiner aktuellen Feldzahl. Auf Feld 46 also mindestens 4. Im Kampf gegen einen **Troll** hat er diese 4 sogar **zusätzlich** zu seinen Stärkepunkten.



Bei dieser Heldentafel handelt es sich um eine limitierte Ausgabe, die nur in einer geringen Stückzahl aufgelegt wurde. Damit erweitern sich die Spielmöglichkeiten von „Die Legenden von Andor“ um einen zusätzlichen starken Helden und eine ebenso starke Heldin.

Mehr Infos zum Spiel gibt es auf
legenden-von-andor.de

Tauch ein in die fantastische Welt von Andor!



kosmos.de

KOSMOS







Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

MARFA
Wolfskriegerin aus dem Hochgebirge
Rang 6

Sonderfähigkeit: Marfa hat im Kampf **mindestens** Stärkepunkte in Höhe der **10er-Stelle** ihrer aktuellen Feldzahl. Auf Feld 46 also mindestens 4. Im Kampf gegen einen **Troll** hat sie diese 4 sogar **zusätzlich** zu ihren Stärkepunkten.



kosmos.de

Orfen und Marfa ersetzen den Zwerg Kram und die Zwergin Bait. Gespielt werden sie mit den gelben Materialien dieser beiden Helden (Kunststoffhalter, 3 Würfel, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein).

Beispiel für die Sonderfähigkeit von Orfen und Marfa:
Hat dieser Held aktuell 3 Stärkepunkte und er steht auf dem Feld 46, dann zählen für ihn nicht seine 3 Stärkepunkte, sondern die 4, die er von dem Feld 46 erhält. (Der Holzstein wird dabei aber nicht versetzt.) Hat er 7 Stärkepunkte und steht auf Feld 46, dann zählen für ihn die 7 Stärkepunkte. Gegen einen Troll auf Feld 46 würde er zu diesen 7 Stärkepunkten noch die 4 von Feld 46 hinzuzählen und käme auf 11 Stärkepunkte.

