

## **Meraxe / Xana**

### **Astrologe / Wahrsagerin des Königs**

**Rang 35**

Ersetzt den Zauberer / die Zauberin

Würfel: 1

#### **Sonderfähigkeit:**

Meraxe kann pro Kampfrunde , sofort nach dem Würfeln, seinen geworfenen Würfel oder bei gemeinsamen Kämpfen den Würfel eines anderen Helden in Abhängigkeit zu seinen Willenspunkten um einen bzw. zwei Werte nach oben oder unten drehen. Dabei kann auch von 6 nach 1 wie von 1 nach 6 gedreht werden.

0-6 Willenspunkte (WP): keine Einflußnahme, 7-13 WP: +/-1, 14-20 WP: +/-2

Beispiel: geworfen 2

0-6 WP, keine Einflußnahme

7-13 WP, der Würfel kann auf 1 oder 3 gedreht werden

14-20 WP, der Würfel kann auf 1 oder 6 (nach unten über 1) bzw. nach 3 oder 4 gedreht werden

Ebenso funktioniert es bei einem schwarzen Würfel

Beispiel: gewürfelt 6, 9 WP, der Würfel kann nach unten auf 12 bzw. nach oben auf 8 gedreht werden

#### **Sonderfähigkeit beim Bewegen der Kreaturen:**

Meraxe kann während der Bewegung der Kreaturen einmal versuchen, eine Kreatur die am Zug ist, von einem angrenzenden Feld auf sein Feld zu locken, dabei darf sich auf seinem Feld keine Kreatur befinden. Dazu würfelt er einen Würfel, um einen Gor oder Skral anzulocken benötigt er eine 5 oder 6, für jedeandere Kreatur benötigt er eine 6. Den geworfenen Würfel darf er nach seinen Fähigkeiten wie oben beim Kampf beschrieben drehen. Ist der Wurf erfolgreich, zieht die Kreatur auf das Feld von Meraxe, ansonsten folgt die Kreatur dem Pfeil.

Beispiel. Gor soll angelockt werden, gewürfelt 3, WP 9, der Würfel könnte auf 1 oder 4 gedreht werden, Gor benötigt 5 oder 6, Versuch gescheitert



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**MERAXE**  
Astrologe des Königs  
Rang 35

**Sonderfähigkeit:** Meraxe kann einmal pro Kampfrunde, sofort nach dem Würfeln, seinen geworfenen Würfel oder bei gemeinsamen Kämpfen den Würfel eines anderen Helden in Abhängigkeit zu seinen Willenspunkten um einen bzw. zwei Werte nach oben oder unten drehen. Nach unten drehen von 1 nach 6 ist möglich. Meraxe kann während der Bewegung der Kreaturen einmal versuchen, eine Kreatur die am Zug ist, von einem angrenzenden Feld auf sein Feld zu locken. Dazu würfelt er, für einen Gor oder Skral benötigt er eine 5 oder 6, für alle anderen eine 6. Der Würfel darf mit seinen Fähigkeiten gedreht werden.

 **Stärkepunkte**

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

**Willenspunkte**

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

**Würfel drehen**



+/- 1

+/- 2



**Der Fremde** ist ein neuer Held für „Die Legenden von Andor“. Seine Besonderheit besteht darin, dass er weder einen Namen, eine Farbe, einen Rang noch eine Sonderfähigkeit hat – **noch nicht!**

Denn diesen Helden könnt ihr nach euren Wünschen gestalten.



**KOSMOS**





Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**XANA**  
Wahrsagerin des Königs  
Rang 35

**Sonderfähigkeit:** Xana kann einmal pro Kampfrunde, sofort nach dem Würfeln, ihren geworfenen Würfel oder bei gemeinsamen Kämpfen den Würfel eines anderen Helden in Abhängigkeit zu ihren Willenspunkten um einen bzw. zwei Werte nach oben oder unten drehen. Nach unten drehen von 1 nach 6 ist möglich. Xana kann während der Bewegung der Kreaturen einmal versuchen, eine Kreatur die am Zug ist, von einem angrenzenden Feld auf ihr Feld zu locken. Dazu würfelt sie, für einen Gor oder Skral benötigt sie eine 5 oder 6, für alle anderen eine 6. Der Würfel darf mit ihren Fähigkeiten gedreht werden.

Stärkepunkte



Würfel drehen

+/- 1

+/- 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
				Willenspunkte									
				0	1	2	3	4	5	6			
				7	8	9	10	11	12	13			
				14	15	16	17	18	19	20			



### Der Fremde, die Fremde

„Aus manchen Aufzeichnungen jener Tage lässt sich schließen, dass ein weiterer Held die Helden von Andor unterstützte. Doch scheint sein Name nirgendwo verzeichnet zu sein, ebenso wenig wie seine Herkunft und ob er besondere Fähigkeiten besaß.“

