



ARYA
Heilerin von Tromvar
Rang 15

Sonderfähigkeit: Arya verringert den Verlust von Willenspunkten in Kämpfen bei ihr und bei anderen Helden, die mit ihr zusammen kämpfen um 1. Arya kann in ihrem Zug anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ auch die Aktion „Heilen“ wählen. Das kostet sie 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf sie sich selber oder einem anderen Helden, den sie in 2 Stunden ohne Trinkschlauch erreichen könnte 1 Willenspunkt geben. Das kann sie in einem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden 2 Willenspunkte verteilen). Danach ist der nächste Held an der Reihe.

Ablage für beliebige viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

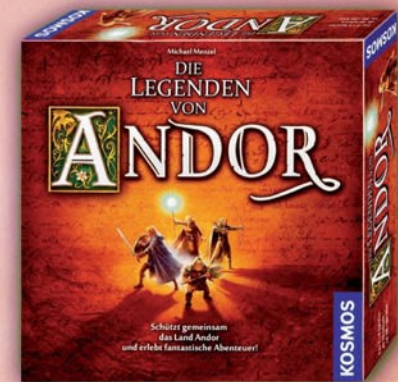
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

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



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.“



KOSMOS

Arya wurde in einer Zeit des Friedens auf Tromvar, der Insel der Heiler geboren. Schon früh wurde sie im großen Turm der Heiler in die Geheimnisse der Heilkunst eingeführt. Sie war eine begabte Schülerin und wanderte in ihrer freien Zeit durch die Wälder und an den Küsten Tromvars, kümmerte sich um verwundete Tiere und bewahrte das verwundbare Gleichgewicht der Natur.

Als sie eines Tages von einer ihrer Wanderungen zurückkehrte brannte der Turm der Heiler. Varku hatte ihr Volk angegriffen, die Insel verwüstet und Tromvar aus dem Gleichgewicht gebracht. Am Horizont sah sie groteske Kreaturen, die Häuser in Brand setzten und jeden töteten der versuchte, sich ihnen in den Weg zu stellen. Sie rannte zur Küste und schaffte es zusammen mit wenigen anderen ihres Volkes, Segel gen Süden zu setzen. Sie segelten wochenlang über das Adrische Meer und erreichten schließlich am Ende ihrer Kräfte eine unbekannte Küste. Am Horizont sahen sie eine große Festung. Voller Hoffnung erreichten sie die Rietburg und erfuhren, dass auch die Bewohner dieses Landes von den Schergen Varkus heimgesucht werden. Da beschloss Arya, den fremden Menschen in ihrem Kampf beizustehen, um eines Tages Varku besiegen und in ihre Heimat zurückkehren zu können.

Gedanken zu Arya:

Das Feld 15 (Rang 15) entspricht dem Ankunftsort von Arya und in Andor.

Durch die 2-Würfel-Schritte (1/3/5) ist es für Arya um so wichtiger, ihre Willenspunkte im Notfall um 1 oder 2 erhöhen zu können, um mit 2 Würfeln mehr deutlich mehr Kampfkraft zu haben. Dort kommt ihre Sonderfähigkeit zum Einsatz. Zudem kann Arya durch ihre Fähigkeit Helden in der Nähe durch Verbrauch von 2 Stunden auf der Tagesleiste die Willenspunkte für eine Überstunde geben, sodass Helden, die für den Kampf oft wichtig sind (zum Beispiel der Zwerg), unterstützt werden können.