



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1

2

3

4

5

6

7

8


Willenspunkte und Wissenspunkte

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

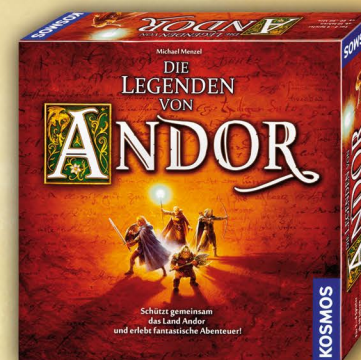
**TELVIN**  
Gelehrter aus Hadria, Rang 35

Sonderfähigkeit: Telvin hat auf seiner Heldentafel zusätzlich zu den Willenspunkten einen zweiten Stein für Wissenspunkte, die er für verschiedene Sonderaktivitäten einsetzen kann. Wie er Wissenspunkte erlangt und verliert, steht auf der Karte „Telvins Sonderfähigkeit“.



Ein neuer Blanko-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 kannst du nach deinen Wünschen gestalten.

Wenn du möchtest, schicke deinen Fan-Helden an:  
[gilda@legenden-von-andor.de](mailto:gilda@legenden-von-andor.de)  
 Dann können wir ihn in der Taverne von Andor, dem offiziellen Forum, zum kostenlosen Download für andere Andor-Fans bereitstellen.







H

DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

H

Heldenkarte

Telvins Sonderfähigkeit



Die Geschichte von Telvin ist nicht genau bekannt. Allerdings weiß man, dass der Alchemist einst aus Hadria auf jahrelangen Schiffsfahrten viel Erfahrung ansammelte, um schließlich in Andor die Helden zu unterstützen...

Vor dem Spiel: Legt drei Sternchen und einen weiteren, beliebigen Holzstein, der in diesem Spiel nicht verwendet wird, auf den Willenspunkte-Marker. Dieser Stein symbolisiert Telvins Wissenspunkte. Für...

- ...2 Wissenspunkte kann er eine negative Ereigniskarte abwehren (kein Schild wird benötigt).
- ...6 Wissenspunkte kann er alle Brunnen, deren Feld unbesetzt von Helden sind, auffrischen.
- ...6 Wissenspunkte kann er das Weiterlaufen einer einzelnen Kreatur bei Sonnenaufgang verhindern.
- ...8 Wissenspunkte kann er das Weiterlaufen des Erzählers beim Sieg über eine Kreatur verhindern, wenn er an diesem Kampf beteiligt war.
- ...11 Wissenspunkte kann er sich und einen weiteren Helden, sollte dieser sich auf seinem Feld befinden, auf ein Feld mit Feldzahl mit der gleichen Zehnerstelle wie sein Aktuelles versetzen.
- ...16 Wissenspunkte kann er das Weiterlaufen einer ganzen Kreaturensorte bei Sonnenaufgang verhindern.

Wissenspunkte erlangt Telvin über alle Wege, über die er auch zu Willenspunkten kommt (Karten, Belohnung, Brunnen,...).

Er kann sich in solchen Fällen Willens- und Wissenspunkte aufteilen. Außerdem kann er sich bei Händlern je 3 Wissenspunkte für 2 Gold kaufen.

Wissenspunkte verliert er nur über das Benutzen seiner Sonderaktivitäten.

Er kann eine Sonderaktivität auch doppelt benutzen, allerdings zählt das dann auch als zwei mal benutzen.

Sinken seine Wissenspunkte auf 0, verliert er 2 Willenspunkte. Dann bleibt sein Wissenspunkte-Marker allerdings auf 0.

Telvin darf höchstens 3 Sonderaktivitäten pro Tag benutzen. Legt für jede Sonderaktivität, die er an diesem Tag betreibt, ein Sternchen auf seine Heldentafel. Bei Sonnenaufgang werden wieder alle Sternchen zur Seite gelegt.



H

## ANDOR

H

