



## Merlin

Magier aus Hadria  
Rang 15

**Sonderfähigkeit:** Merlin kann für jeweils eine Stunde Zaubern.

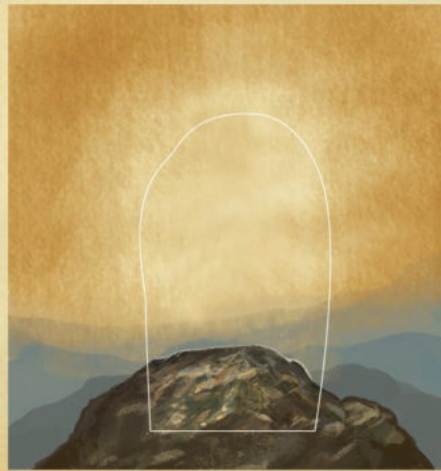
Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

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



Mit seinem Bruder Torven war Merlin im eiskalten Hadria aufgewachsen. Gemeinsam hatten sie ihre Ausbildung an der Feste von Yra absolviert und hatten eine Reise zur Vervollständigung ihres Wissens gemacht. Leider standen Merlins magische Kräfte denen seines Bruders immer ein klein wenig nach, sodass er nicht als Ausbilder an der Feste arbeiten konnte.

Als nach einiger Zeit die Helden von Andor aufgrund eines Hilferufes im Norden auftauchten, schloss er sich ihnen an, doch dies ist eine andere Geschichte ...



Wenn Merlin am Zug ist, kann er anstatt von Laufen oder Kämpfen auch die Handlungsmöglichkeit des Zauberns wählen. Dann würfelt er bis zu zwei mal mit so vielen Würfeln wie seine WP-Leiste anzeigt. Nach jedem Würfeln addiert er die Augen und ließt im Zauberbuch nach, was er bewirkt. Der Zauberer darf einen Würfel drehen, wenn er mit Merlin auf einem Feld steht. Er kann in Legende 10 nicht gespielt werden. (Er möchte seinen Bruder nicht verletzen.)



**ANDOR**

Zauberbuch

- 1: Die Heldengruppe verliert einen Stärkepunkt.
- 2: Die Kreatur auf der niedrigsten Feldzahl bewegt sich ein Feld in Richtung der Pfeile.
- 3: Die Kreatur auf der niedrigsten Feldzahl bewegt sich ein Feld entgegen der Pfeile.
- 4: Ein beliebiges Nebel oder Schneeplättchen wird aufgedeckt.
- 5: 4 Willenspunkte werden auf die Gruppe verteilt.
- 6: Ein beliebiger Held erhält einen Willenspunkt.
- 7: Ein Held erhält einen Stärkepunkt.
- 8: Die Kreatur auf der höchsten Feldzahl bewegt sich ein Feld entlang der Pfeile.
- 9: Merlin darf seine Figur auf ein an sein aktuelles Feld angrenzendes Feld stellen.
- 10: Die Kreatur, die am nächsten zu Merlin steht wird umgelegt und steht am nächsten Morgen wieder auf, wenn sie sich bewegen sollte. Die Kreatur wird übersprungen. Sollten mehrere Kreaturen gleich weit von Merlin entfernt sein, darf er frei wählen welche er umlegt.
- 11: Merlin darf einen beliebigen Brunnen, Quelle, Höhle auffüllen.
- 12: Merlin erhält zwei Willenspunkte.
- 13: Merlin erhält ein Gold.
- 14: Die Heldengruppe verliert zwei Willenspunkte.
- 15: Merlin erhält einen Stärkepunkt, falls er nicht mehr als vier hat.
- 16: Die Heldengruppe erhält einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel.
- 17: Merlin darf alle Plättchen auf einem Feld umdrehen.
- 18: Die oberste Ereigniskarte/Windkarte wird offen auf den Stapel gelegt.