



MERRIK

Der Kartograph, Rang 54

Sonderfähigkeit: Merrik startet mit 1 grünen Würfeln. Für jeden Willenspunkt, den er erhalten würde, darf er seine **Lupe** bis zu so viele Kartenfelder weit ziehen. Er erhält je 1 Würfel in jeder Farbe, auf/über die er gezogen ist und die er noch nicht hat. Nach jedem Sonnenaufgang muss er alle Würfel abgeben, die nicht auf dem aktuellen oder umliegenden Kartenfeldern seiner Lupe abgebildet sind. Für jeden Willenspunkt, den er verlieren/abgeben würde, bewegt er den **Nullmarker** so viele Felder auf seine Lupe zu.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Merriks Karte

Ablage für beliebig viele Würfel





Ihr könnt auch eine Figur „Merrik“ aus „Der Sternenschild“, „Die Reise in den Norden“ oder „Dunkle Helden“ verwenden.

legenden-von-andor.de

Die Lupe



Der Nullmarker



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Merriks Lupe startet auf dem viertlinksten Feld der zweitobersten Reihe. Der Nullmarker startet auf dem zweitrechtsten Feld der zweitobersten Reihe. Erreicht der Nullmarker die Lupe, so „fällt Merrik auf 0 Willenspunkte“. Üblicherweise bedeutet dies, dass Merrik 1 SP verliert und 3 WP erhält, also seine Lupe 3 Kartenfelder weit ziehen kann. Aber z.B. auf dem Minenspielplan scheidet Merrik dann aus. Es wird keine zweite Holzscheibe benötigt. **Im Kampf** darf Merrik jeweils alle Würfel von seiner Ablage werfen. Die Würfel gehen dadurch nicht verloren. Effekte wie „steige auf 14 WP“ oder „falle auf 10 WP“ werden von Merrik ignoriert. Bedingungen wie „besitze 14 WP“ oder „besitze weniger als 4 WP“ sind für Merrik **immer** erfüllt.



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Meridas Karte

Ablage für
beliebig viele
Würfel



MERIDA

Die Kartographin, Rang 54

Sonderfähigkeit: Merida startet mit 1 grünen Würfel. Für jeden Willenspunkt, den sie erhalten würde, darf sie ihre **Lupe** bis zu so viele Kartenfelder weit ziehen. Sie erhält je 1 Würfel in jeder Farbe, auf/über die sie gezogen ist und die sie noch nicht hat. Nach jedem

Sonnenaufgang muss sie alle Würfel abgeben, die nicht auf dem aktuellen oder umliegenden Kartenfeldern ihrer Lupe abgebildet sind. Für jeden Willenspunkt, den sie verlieren/abgeben würde, bewegt sie den **Nullmarker** so viele Felder auf seine Lupe zu.



Die Lupe



Der Nullmarker



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Meridas Lupe startet auf dem viertlinksten Feld der zweitobersten Reihe. Der Nullmarker startet auf dem zweitrechtsten Feld der zweitobersten Reihe. Erreicht der Nullmarker die Lupe, so „fällt Merida auf 0 Willenspunkte“. Üblicherweise bedeutet dies, dass Merida 1 SP verliert und 3 WP erhält, also ihre Lupe 3 Kartenfelder weit ziehen kann. Aber z.B. auf dem Minenspielplan scheidet Merida dann aus. Es wird keine zweite Holzscheibe benötigt. **Im Kampf** darf Merida jeweils alle Würfel von ihrer Ablage werfen. Die Würfel gehen dadurch nicht verloren. Effekte wie „steige auf 14 WP“ oder „falle auf 10 WP“ werden von Merida ignoriert. Bedingungen wie „besitze 14 WP“ oder „besitze weniger als 4 WP“ sind für Merida **immer** erfüllt.