



Miluieth Rang 22

Eine Heilerin die Willenspunkte wiederherstellen und so Mitspieler heilen oder wiederbeleben kann. Der Spieler muss mit Miluieth auf dem gleichen Feld stehen. Die Heilung darf nicht im Vorbeigehen stattfinden. Mit dem 6seitigen Würfel würfeln. 1 bis 3 stellen einen Willenspunkt wieder her. 4 bis 6 zwei Willenspunkte. Einmal würfeln entspricht einer Stunde auf der Zeitleiste. Ein Mitspieler darf maximal 3 mal an einem Tag geheilt werden. (also maximal 6 Willenspunkte) dann erst am nächsten Tag wieder.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

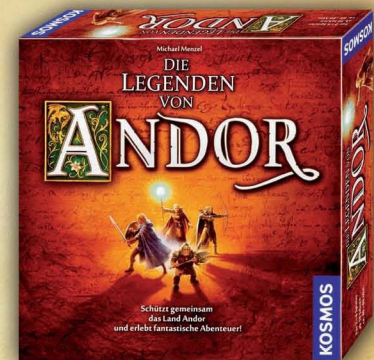
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

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



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.“





Gaius Rang 22

Ein Heiler der Willenspunkte wiederherstellen und so Mitspieler heilen oder wiederbeleben kann. Der Spieler muss mit Gaius auf dem gleichen Feld stehen. Die Heilung darf nicht im Vorbeigehen stattfinden. Mit dem 6seitigen Würfel würfeln. 1 bis 3 stellen einen Willenspunkt wieder her. 4 bis 6 zwei Willenspunkte. Einmal würfeln entspricht einer Stunde auf der Zeitleiste. Ein Mitspieler darf maximal 3 mal an einem Tag geheilt werden. (also maximal 6 Willenspunkte) dann erst am nächsten Tag wieder.

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



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.

