



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Der Unbekannte Krieger
Rang 61

Sonderfähigkeit: Der Unbekannte Krieger verwendet einen schwarzen Würfel. Jede Kampfrunde kostet ihn 2WP.

1-14WP: Der Würfel muss immer auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden, wenn diese einen geringeren Wert zeigt.



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1

2

3

4



5

6

7

8

9



10

11

12

13

14



15

16

17

18

19

Der Unbekannte Krieger verwendet die Figur aus der "Die Reise in den Norden"-Erweiterung zusammen mit zwei schwarzen Zeitsteinen aus der "Neue Helden"-Erweiterung, wenn diese vorhanden ist (ansonsten beliebige Zeitsteine verwenden). Zur Markierung der Stärkepunkte kann ein schwarzes "Gemeinsam Kämpfen"-Klötzchen verwendet werden oder das rote Kreaturenklötzchen aus dem Grundspiel.

Der Unbekannte Krieger trägt eine magische Rüstung, die von den Zauberern in Hadria angefertigt wurde. Diese macht ihn sehr stark: Er kann im Kampf immer einen schwarzen Würfel verwenden. Liegen seine Willenspunkte im Bereich 1-14, muss der Würfel stets auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden, wenn diese einen niedrigeren Wert zeigt; bei 15-19 Willenspunkten gilt immer der gewürfelte Wert.

Da der Kampf in der magischen Rüstung sehr anstrengend ist, muss der Krieger beim Würfeln in jeder Kampfrunde zwei Willenspunkte abgeben.

Im Kampf gegen die Kälte und die Mächte des Meeres schufen die hadrischen Zauberer neben ihren drei magischen Waffen auch eine magische Rüstung. Zur Zeit der Helden von Andor konnte sich niemand mehr erinnern, wer die Person war, die einst die Rüstung angelegt und dadurch ein magisch verlängertes Leben erhalten hatte. Wer auch immer es war, im Kampf gegen die Kreaturen des Meeres und in Andor war seine oder ihre Hilfe sehr willkommen.





Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Die Unbekannte Kriegerin Rang 61

Sonderfähigkeit: Die Unbekannte Kriegerin verwendet einen schwarzen Würfel. Jede Kampfunde kostet sie 2WP.
1-14WP: Der Würfel muss immer auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden, wenn diese einen geringeren Wert zeigt.



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1

2

3

4



5

6

7

8

9



10

11

12

13

14



15

16

17

18

19

Die Unbekannte Kriegerin verwendet die Figur aus der "Die Reise in den Norden"-Erweiterung zusammen mit zwei schwarzen Zeitsteinen aus der "Neue Helden"-Erweiterung, wenn diese vorhanden ist (ansonsten beliebige Zeitsteine verwenden). Zur Markierung der Stärkepunkte kann ein schwarzes "Gemeinsam Kämpfen"-Klötzchen verwendet werden oder das rote Kreaturenklötzchen aus dem Grundspiel.

Die Unbekannte Kriegerin trägt eine magische Rüstung, die von den Zauberern in Hadria angefertigt wurde. Diese macht sie sehr stark: Sie kann im Kampf immer einen schwarzen Würfel verwenden. Liegen ihre Willenspunkte im Bereich 1-14, muss der Würfel stets auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden, wenn diese einen niedrigeren Wert zeigt; bei 15-19 Willenspunkten gilt immer der gewürfelte Wert.

Da der Kampf in der magischen Rüstung sehr anstrengend ist, muss die Kriegerin beim Würfeln in jeder Kampfunde zwei Willenspunkte abgeben.

Im Kampf gegen die Kälte und die Mächte des Meeres schufen die hadrischen Zauberer neben ihren drei magischen Waffen auch eine magische Rüstung. Zur Zeit der Helden von Andor konnte sich niemand mehr erinnern, wer die Person war, die einst die Rüstung angelegt und dadurch ein magisch verlängertes Leben erhalten hatte. Wer auch immer es war, im Kampf gegen die Kreaturen des Meeres und in Andor war seine oder ihre Hilfe sehr willkommen.

