



Die Wölfe: Fenrir, Kiche, Isegrimm

Rang 22

Auch die grauen Jäger nennen Andor ihre Heimat.

Bewegung: Wölfe auf einem Feld können zusammen bewegt werden (1 Feld=1 h). Sie können Nebel aufdecken und Bauern mitführen. Sie dürfen Feld 0, 71, 72 nicht betreten.

Kampf: Würfel je nach Anzahl der Wölfe. Ein Pasch kann genutzt werden.

Tragen: Jeder Wolf kann einen Gegenstand tragen, aber kein Geld und keine Edelsteine.

Die Wölfe erhalten auf Feld 57 einmalig +1 SP.



Stärkepunkte

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

1 Wolf



Willenspunkte



0 1 2 3 4 5 6

2 Wölfe



7 8 9 10 11 12 13

3 Wölfe



14 15 16 17 18 19 20