

MARFA

Vrouwelijke wolfskrijger uit het hooggebergte
Rang 6

Speciale eigenschap: Marfa heeft in een gevecht altijd ten minste zoveel krachtpunten als het tiental van het nummer van het veld waar zij zich bevindt.
Voorbeeld: op veld 46 heeft zij ten minste 4 krachtpunten. In een gevecht tegen een trol mag zij het tiental zelfs bij haar aantal krachtpunten optellen.

Bewaarplaats voor
goud en edelstenen
(ongelimiteerd)



Krachtpunten

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

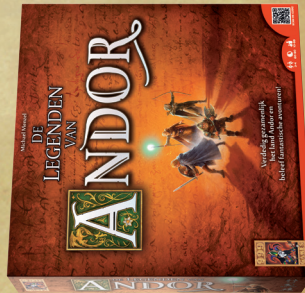
Wilskrachtpunten



1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

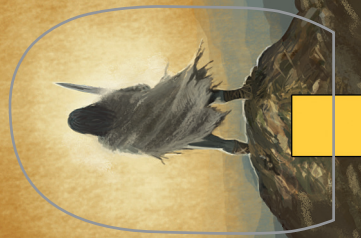
14 15 16 17 18 19 20



Orfen en Marfa vervangen de dwerg Kram en de vrouwelijke dwerg Bait. Ze maken gebruik van het gele speelmateriaal (plastic voetje, 3 dobbelstenen, 2 markeerschijven, 1 markeersteen).

Voorbeeld van de speciale eigenschap van Orfen en Marfa:

Bezit de held 3 krachtpunten en staat hij op veld 46, dan heeft hij in een gevecht 4 krachtpunten (het aantal dat hij van het veld krijgt; hij verzet zijn markeersteen niet!). Bezit hij 7 krachtpunten en staat hij op veld 46, dan heeft hij in een gevecht 7 krachtpunten (de speciale eigenschap helpt hem hier niet). Vecht hij echter met 7 krachtpunten op veld 46 tegen een trol, dan mag hij 4 krachtpunten bij zijn totaal optellen (11 krachtpunten dus).



ORFEN

Wolfskrijger uit het hooggebergte

Rang 6

Speciale eigenschap: Orfen heeft in een gevecht altijd **ten minste** zoveel krachtpunten als het **tiental** van het nummer van het veld waar hij zich bevindt. **Voorbeeld:** op veld 46 heeft hij **ten minste** 4 *krachtpunten*. In een gevecht tegen een **trol** mag hij het tiental zelfs bij zijn aantal krachtpunten **optellen**.

Bewaarpplaats voor goud en edelstenen (ongelimiteerd)

Krachtpunten



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

Wilskrachtpunten



1 2 3 4 5 6

7

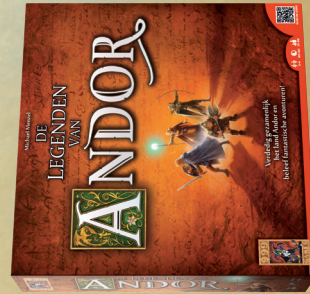


8 9 10 11 12 13

14



15 16 17 18 19 20



Met deze held en een net zo sterke heldin breidt u de spelmogelijkheden van “De legenden van Andor” verder uit.

