







Sakiewka na dowolną ilość złota i kamieni szlachetnych



Punkty Siły

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

Punkty Woli

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

ORFEN

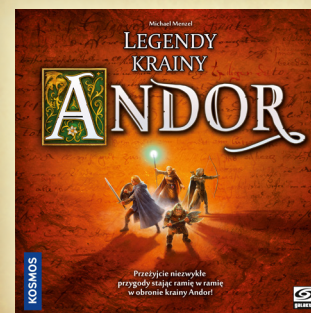
Wilczy wojownik z Wysokich Gór
Ranga 6

Specjalna umiejętność: Podczas walki Orfen dysponuje co najmniej taką liczbą punktów Siły, która odpowiada cyfrze dziesiątek numeru pola, na którym się aktualnie znajduje. Na przykład: na polu 46 dysponuje przynajmniej 4 punktami Siły. W walce przeciwko Trollowi, liczba ta (w tym wypadku 4) to dodatkowe punkty dodawane do jego obecnych punktów Siły.

Kraina Andor jest w niebezpieczeństwie. Zza lasów i gór naciągają wrogowie, by zaatakować zamek starego króla Brandura. Tylko wasza mała grupa może stanąć na ich drodze. Czy zdołacie obronić zamek?

Odwiedź nas na:

www.legendy-krainy-andor.pl









Sakiewka na dowolną ilość złota i kamieni szlachetnych



Punkty Siły

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

Punkty Woli

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

MARFA

Wilcza wojowniczka z Wysokich Gór
Ranga 6

Specjalna umiejętność: Podczas walki Marfa dysponuje co najmniej taką liczbą punktów Siły, która odpowiada cyfrze dziesiątek numeru pola, na którym się aktualnie znajduje. Na przykład: na polu 46 dysponuje przynajmniej 4 punktami Siły. W walce przeciwko Trollowi, liczba ta (w tym wypadku 4) to dodatkowe punkty dodawane do jej obecnych punktów Siły.

Orfen i Marfa zastępują krasnoluda Krama i krasnoludzięc Bait. Do rozgrywki użyte zostają materiały, które przysługują tym bohaterom (podstawki, 3 kostki, 2 drewniane krążki i drewniany sześciian w kolorze żółtym).

Przykład dla specjalnej umiejętności Orfena i Marfy:

Bohater posiada 3 punkty Siły, ale stoi na polu 46, więc w walce dysponuje 4 punktami Siły, uzyskanymi z tego pola (nie przesuwając jednak drewnianego sześciannu). Jeśli bohater dysponuje 7 punktami Siły i stoi na polu 46, do walki liczy się 7 posiadanych punktów Siły. W walce przeciwko Trollowi na polu 46, do posiadanych 7 punktów Siły należy dodać 4 punkty uzyskane z tego pola, co łącznie daje 11 punktów Siły.

