

ANDOR



Luna

Auf dieser Karte erfahrt ihr die wichtigsten Regeln für das Spiel mit Luna. Lest euch diese Karte vor Beginn einer neuen Legende einmal durch.

Lege diese Karte zu Beginn des Spiels offen neben die Heldentafel von Flash.

Luna startet zu Beginn der Legende auf das Feld von Flash. In Teil II - "Die Reise in den Norden" kann dies auch das Schiff sein.

Luna unterstützt die Helden im Kampf wenn sie auf demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt sie im Kampf gegen diese Kreatur **2 zusätzliche Stärkekpunkte** für die Helden.

Ein Held kann in seinem Zug anstelle von "Kämpfen" oder "Laufen" auch die Aktion "**Luna Bewegen**" wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Er darf Luna bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden Luna bis zu 8 Felder bewegen). Danach ist der nächste Held an der Reihe.

Bei jedem **Sonnenaufgang** wird Luna auf das Feld von Flash bewegt wenn möglich, ansonsten bleibt sie stehen. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** vor das Ereigniskarten-Symbol.