



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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

## LUMENOR

Sonderfähigkeit: Lumenor startet mit 1 Runenstein seiner Wahl. Jeder getragene Runenstein gibt +1 Stärke. Anstatt Willenspunkte zu verlieren kann er einen Runenstein abgeben. Er wird zu einer farbigen Flamme und entsteht auf dem gleichen oder einem direkt benachbarten Feld wieder. Hat er >1 Runensteine, darf immer nur einer aufgedeckt sein. Lumenor würfelt wie der Held der ent. Farbe. Hat er keine Runensteine, würfelt er wie der Zauberer. Hat er >6 Willenspunkte, kann er verbrauchte Runensteine neu erschaffen. Das kostet pro Stein 4 Stunden auf der Zeitleiste. Lumenor kann max. 6 Runensteine tragen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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

## LUMINARA

Sonderfähigkeit: Luminara startet mit 1 Runenstein ihrer Wahl. Jeder getragene Runenstein gibt +1 Stärke. Anstatt Willenspunkte zu verlieren kann sie einen Runenstein abgeben. Sie wird zu einer farbigen Flamme und entsteht auf dem gleichen oder einem direkt benachbarten Feld wieder. Hat sie >1 Runensteine, darf immer nur einer aufgedeckt sein. Luminara würfelt wie die Heldin der ent. Farbe. Hat sie keine Runensteine, würfelt sie wie die Zauberin. Hat sie >6 Willenspunkte, kann sie verbrauchte Runensteine neu erschaffen. Das kostet pro Stein 4 Stunden auf der Zeitleiste. Luminara kann max. 6 Runensteine tragen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**A**NDOR