



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

PITORIS

Sonderfähigkeit: Pitoris würfelt mit allen Würfeln gleichzeitig und wählt daraus zwei Würfel. Er startet mit drei Flammenplättchen. Besiegt er eine Kreatur alleine, kann Pitoris sich als die besiegte Kreatur tarnen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Zeitleiste und 1 Flamme. Nachts jedoch geht sein Geist ganz in der Kreatur auf und so wird er am Sonnenaufgangsfeld wie eine Kreatur behandelt. An dem nun folgenden Tag würfelt er wie die Kreatur, agiert aber wieder als Held. Am darauffolgenden Tag (und nach den Ereignissen auf dem Sonnenaufgangsfeld) verwandelt sich Pitoris wieder zurück. Alle Gegenstände werden behalten. Pitoris muss nicht auf Feldern mit Kreaturen stehen bleiben und muss auch nicht mit ihnen kämpfen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

KOSMOS



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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



Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Sonderfähigkeit: Pitoria würfelt mit allen Würfeln gleichzeitig und wählt daraus zwei Würfel. Sie startet mit drei Flammenplättchen. Besiegt sie eine Kreatur alleine, kann Pitoris sich als die besiegte Kreatur tarnen. Das kostet sie 1 Stunde auf der Zeitleiste und 1 Flamme. Nachts jedoch geht ihr Geist ganz in der Kreatur auf und so wird sie am Sonnenaufgangsfeld wie eine Kreatur behandelt. An dem nun folgenden Tag würfelt sie wie die Kreatur, agiert aber wieder als Heldin. Am darauffolgenden Tag (und nach den Ereignissen auf dem Sonnenaufgangsfeld) verwandelt sich Pitoria wieder zurück. Alle Gegenstände werden behalten. Pitoria muss nicht auf Feldern mit Kreaturen stehen bleiben und muss auch nicht mit ihnen kämpfen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

KOSMOS