





Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

## KENDALL

### Meister des Phönix Rang 23

**Sonderfähigkeit:** Zweimal pro Spiel kann Kendall mit den Kräften des Phönix auf ein anderes Feld reisen. Andor: vertausche 10er- und 1er-Stelle der aktuellen Feldzahl. Norden: Hauptstädte (91, 100, 114). Hadria: Feld mit Feuer (135, 148, 144)

**Stärkepunkte**

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

**Willenspunkte**

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



Kendall kann den Phönix im Lauf des Spiels zweimal nutzen. Die erste Nutzung kostet ihn drei Willenspunkte, die zweite Nutzung sechs (Vorder- und Rückseite des Phönix Plättchens). Danach verschwindet der Phönix. Das Ablagefeld des Phönix kann nicht anders genutzt werden.

In Andor ist das Ziel der Reise fest vorgegeben, die Einer und Zehnerstelle des Aktuellen Standpunkts werden vertauscht (14 zu 41), im Norden kann frei zwischen den drei gegebenen Feldern gewählt werden, es kann jedoch nur gereist werden, wenn Kendall sich auf einem der drei Felder befindet.

Die Reise mit dem Phönix verbraucht keine Stunde auf der Tagesleiste und kann immer zu Beginn oder Ende von Kendalls Zug durchgeführt werden.



Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine



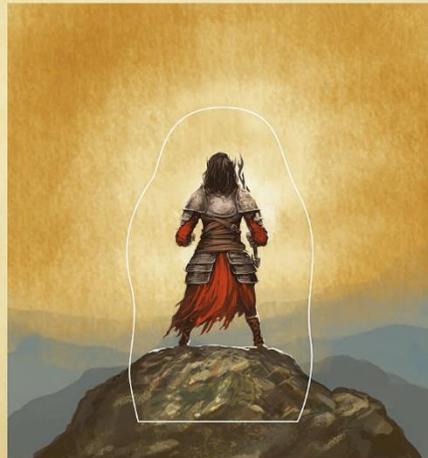
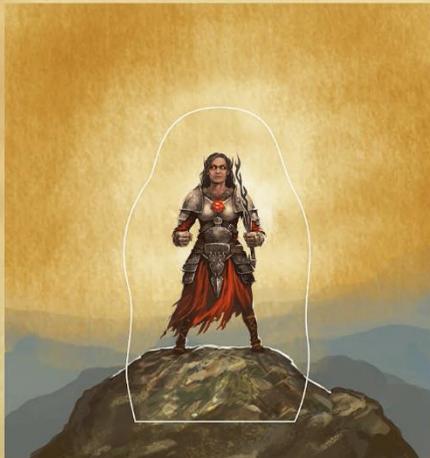
Stärkepunkte

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

**KENDA**  
 Meisterin des Phönix  
 Rang 23  
**Sonderfähigkeit:** Zweimal pro Spiel kann Kenda mit den Kräften des Phönix auf ein anderes Feld reisen. Andor: vertausche 10er- und 1er-Stelle der aktuellen Feldzahl. Norden: Hauptstädte (91, 100, 114). Hadria: Feld mit Feuer (135, 148, 144)



DIE  
 LEGENDEN  
 VON  
 **ANDOR**

**KOSMOS**