



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

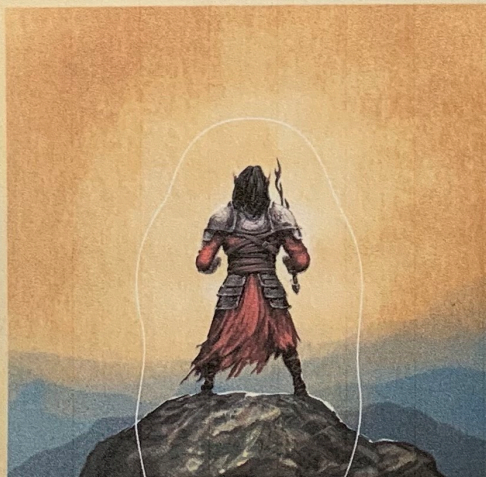
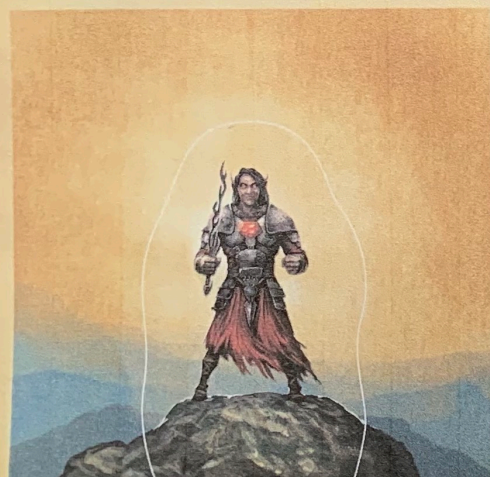
Willenspunkte

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

FLAMMA

Feuerkrieger aus dem Gebirge
Rang: 84

Sonderfähigkeit: *




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

MOS

* FLAMMA/FLAMME kann am Anfang des Tages (bevor sich die Monster bewegen) mit einem ^{seiner/} Würfel werfen. ^{sein/} ~~ihren~~ Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Die Reichweite des Feuerstoßes entspricht so vielen Feldern entlang der Pfeile, wie die gewürfelte Zahl angibt. Wenn ein Monster auf einem dieser Felder steht, darf er nicht diesen Tag laufen. Sollten mehrere Monster betroffen sein, dürfen alle diesen Tag nicht laufen.



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

0

1

2


3

4

5

6

FLAMME
Feuerkriegerin aus dem Gebirge
Rang: 84
Sonderfähigkeit: *



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

SOM

* FLAMMA/FLAMME kann am Anfang des Tages (bevor sich die Monster bewegen) mit einem ^{seiner/} Würfel werfen. ^{sein/} ~~ihren~~ Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Die Reichweite des Feuerstoßes entspricht so vielen Feldern entlang der Pfeile, wie die gewürfelte Zahl angibt. Wenn ein Monster auf einem dieser Felder steht, darf er nicht diesen Tag laufen. Sollten mehrere Monster betroffen sein, dürfen alle diesen Tag nicht laufen.