



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

AMRAH

Feuerkriegerin aus Danwar Rang 12

Sonderfertigkeit: Amrah würfelt immer mit all ihren Würfeln. Würfelt sie jedoch eine 1, muss sie den/die betreffenden Würfel in die Spielschachtel zurücklegen. Würfelt sie ausschließlich 6en, erhält sie einen Würfel dazu. (Amrah besitzt mindestens 1 und maximal 5 Würfel.)



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

KOSMOS



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



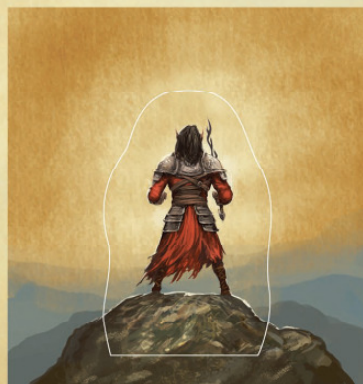
Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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

AMRAM
Feuerkrieger aus Danwar Rang 12
Sonderfertigkeit: Amram würfelt immer mit all seinen Würfeln. Würfelt er jedoch eine 1, muss er den/die betreffenden Würfel in die Spielschachtel zurücklegen. Würfelt er ausschließlich 6en, erhält er einen Würfel dazu.
(Amram besitzt mindestens 1 und maximal 5 Würfel.)



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

KOSMOS