



CORDOVAN
~ Der Fallensteller ~
Rang 17

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 |

Cordovan darf für eine Stunde, auf einem freien Feld eine Falle auslegen. Sollte sich ein Monster auf ein Feld mit einer Falle bewegen, so wird diese ausgelöst. Ein Held oder eine Gruppe welche das Monster nun bekämpft, bekommt einen Bonus von +4 für die erste Runde des Kampfes. Er startet jede Legende mit 3 Fallen, welche mit Hilfe von Sternen oder Kreuzen dargestellt werden und je einen Gegenstandsplatz einnehmen. Ausgelöste Fallen kommen vom Spielfeld. Cordovan kann bei einem Händler weitere Fallen für je 2 Goldstücke erwerben.



Zu Beginn einer Legende besitzt Cordovan 3 Fallen, welche mit Sternen oder mit roten Kreuzen dargestellt werden und je einen Gegenstandsplatz belegen. Cordovan darf ausschließlich auf einem freien Feld des Spielplans eine Falle auslegen. Diese Aktion kostet ihn eine Stunde auf der Tagesleiste. Sollte sich bei Tagesanbruch ein Monster auf das Feld mit der Falle bewegen, so löst es diese Falle aus und beim nächsten Tagesanbruch kommt die Falle vom Spielplan. Ein Held oder eine Gruppe die gegen ein Monster kämpft, welches eine Falle ausgelöst hat, bekommt einen Bonus von +4 in der ersten Runde des Kampfes. Nach der ersten Runde des Kampfes ist die Falle unbrauchbar, egal ob das Monster besiegt wurde oder nicht.



CALINARA

~ Die Fallenstellerin ~
Rang 17

Calinara darf für eine Stunde, auf einem freien Feld eine Falle auslegen. Sollte sich ein Monster auf ein Feld mit einer Falle bewegen, so wird diese ausgelöst. Ein Held oder eine Gruppe welche das Monster nun bekämpft, bekommt einen Bonus von +4 für die erste Runde des Kampfes. Sie startet jede Legende mit 3 Fallen, welche mit Hilfe von Sternen oder Kreuzen dargestellt werden und je einen Gegenstandsplatz einnehmen. Ausgelöste Fallen kommen vom Spielfeld. Calinara kann bei einem Händler weitere Fallen für je 2 Goldstücke erwerben.

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 |



Zu Beginn einer Legende besitzt Calinara 3 Fallen, welche mit Sternen oder mit roten Kreuzen dargestellt werden und je einen Gegenstandsplatz belegen. Calinara darf ausschließlich auf einem freien Feld des Spielplans eine Falle auslegen. Diese Aktion kostet Sie eine Stunde auf der Tagesleiste. Sollte sich bei Tagesanbruch ein Monster auf das Feld mit der Falle bewegen, so löst es diese Falle aus und beim nächsten Tagesanbruch kommt die Falle vom Spielplan. Ein Held oder eine Gruppe die gegen ein Monster kämpft, welches eine Falle ausgelöst hat, bekommt einen Bonus von +4 in der ersten Runde des Kampfes. Nach der ersten Runde des Kampfes ist die Falle unbrauchbar, egal ob das Monster besiegt wurde oder nicht.