



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**SPEKTRO**  
Der Geistwandler  
Rang 38

**Sonderfähigkeit:** Spektro kann **1x am Tag** Besitz von einer Kreatur ergreifen, diese bewegen (für 1 Stunde auf der Tagesleiste) oder sie **allein** kämpfen lassen (für 1 Stunde je Kampfrunde). Spektro kann auch seinen eigenen Geist entfesseln und manifestieren, wenn er **nicht** mit einer Kreatur im selben Feld steht. Spektros Geist kann sich für 1 Stunde 2 Felder weit bewegen, verdeckte Plättchen erkunden und aktivieren und Gegenstände sammeln. Gesammelte Gegenstände müssen zu Spektro oder einem anderen Helden **gebracht werden**. Die Manifestation des Geistes kann über das Ende eines Tages andauern und verschwindet sofort, wenn eine Kreatur mit Spektro im selben Feld steht oder der Geistwandler sich bewegt.

 **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					

