







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

### Imord

Hexer - Rang 66

Für **5 WP** ist es möglich die mentale Kontrolle über eine Kreatur zu erlangen und eine Aktion durchzuführen (z.B. X Felder von der Burg wegbewegen). Mit **1 Runenstein** kann er eine Kreatur angreifen und muss in der 1. Runde gewinnen. Danach kann er sie mit sich mit führen und z.B. gemeinsam kämpfen wählen. WP werden zuerst der Kreatur abgezogen. Bei 0 kommt sie aus dem Spiel. Die Kreatur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht!