



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

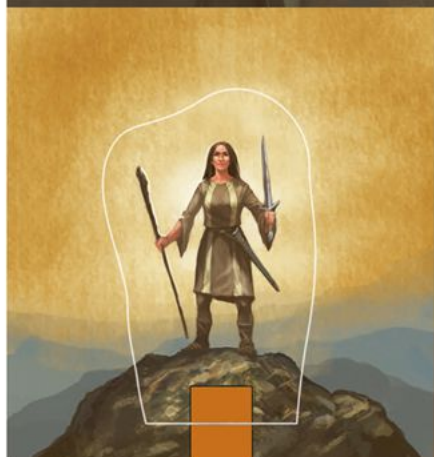
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

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

JUNA
Zauberin des Südens, Rang 30

Sonderfähigkeit: Juna kann ab 7 Willenspunkten einen ihrer **im Kampf** geworfenen Würfel auf die nächsthöhere oder -niedrige Seite drehen: Aus der „4“ wird z.B. eine „5“ oder „3“. Ab 14 Willenspunkten darf sie dies auch mit 2 Würfeln tun. Sie kann auch anstatt ihrer, die Würfel anderer Helden drehen.



Juna, die Zauberin des Südens, spielt sich wie eine Mischung aus Zauberin und Kriegerin: Wie Eara / Liphardus kann sie ihre Würfel nach dem Werfen zu ihren Gunsten verändern. Wie gut sie allerdings kämpft, hängt wie beim Thorn / Mairen von ihren Willenspunkten ab. (Siehe Rückseite für wichtige Regelfragen.)

Diese Version von Juna entstand als Teil meiner eigenen Fan-Heldenreihe. Die anderen Helden lassen sich auch in der Taverne finden:

- Naraven, Gelehrter der Archive, als Ersatz für Chada / Pasco
- Lupedro, der Fremde Reisende, als Ersatz für Thorn / Mairen
- Torma, der Unbekannte Krieger, als Ersatz für Leander / Leane
- Kirr (mit veränderter Sonderfähigkeit) als Ersatz für Eara / Liphardus
- Orfen (wie in der „Bonus-Box“) als Ersatz für Kram / Bait

- WurstPelle



JUNA
Zauberin des Südens, Rang 30

Sonderfähigkeit: Juna kann ab 7 Willenspunkten einen ihrer **im Kampf** geworfenen Würfel auf die nächsthöhere oder -niedrige Seite drehen: Aus der „4“ wird z.B. eine „5“ oder „3“. Ab 14 Willenspunkten darf sie dies auch mit 2 Würfeln tun. Sie kann auch anstatt ihrer, die Würfel anderer Helden drehen.

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

1x   7

2x   14

Juna ersetzt den Fährtenleser Fenn und die Fährtenleserin Fennah. Gespielt wird sie mit den orangenen Materialien dieser beiden Helden (Kunststoffhalter, 2 Würfel, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein).

Anmerkungen zur Sonderfähigkeit von Juna:

- Juna kann Heldenwürfel **nicht** über den Zahlenbereich hinaus drehen: Aus einer „1“ kann keine „6“ werden und umgekehrt.
- Sie kann **auch Spezialwürfel** drehen, beachtet aber die höheren / niedrigeren Seiten: Z.B. eine „8“ eines schwarzen Spezialwürfels kann nur eine „6“ oder „10“ werden.
- Sie kann ab 14 Willenspunkten auch ihre **Fähigkeit aufteilen**: Z.B. einen Würfel für sich selbst und einen für einen anderen Helden drehen.
- Wenn durch das Drehen **Pasche für den Helm** entstehen, dann zählen diese auch (der betreffende Held muss dabei aber auch wirklich einen Helm tragen).

