



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

NAJA

Schlängenzähmerin aus Magod
Rang 17

Sonderfähigkeit: Naja kann ihrer Schlange befehlen ihren Gegner anzugreifen. Die Schlange vergiftet den Gegner, worauf dieser ab sofort in jeder Kampfunde direkt vor seinem Würfelwurf **einen Willenspunkt** verliert. Der Gegner kann nur einmal vergiftet werden. Naja kann keine großen Gegenstände tragen (Schild, Falke, Bogen, etc.)

Stärkepunkte



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte



0

1

2

3

4

5

6

7



7

8

9

10

11

12

13

14



14

15

16

17

18

19

20



Naja ist in einem kleinen Dorf Namens Magod aufgewachsen. Als Kind wurde sie beim Spielen mit ihren Freunden von einer Giftschlange gebissen. Das Gift versetzte sie in einen tiefen Schlaf. Dabei träumte sie von spannenden Abenteuern während sie stets von der Schlange die sie gebissen hatte begleitet wurde. Als sie nach dem tagelangen Schlaf wieder das Bewusstsein erlangte, sah sie die Schlange neben sich. Sie fühlte eine starke Verbindung zu ihr und bemerkte, dass sie mit ihr sprechen konnte. Fortan wich die Schlange nicht mehr von ihrer Seite.

Die Schlange nimmt das große Ablagefeld ein, sie kann daher kein Schild, Bogen, Falke, etc. tragen.

Wenn sich Naja in einer Kampfunde befindet, kann sie ihrer Schlange befehlen den Gegner (auch Endgegner) anzugreifen. Ihr Gegner wird vergiftet und verliert direkt vor seinem Würfelwurf einen Willenspunkt (auch wenn Naja am Kampf nicht mehr teilnimmt). Der Gegner kann nur einmal vergiftet werden.

Die Vergiftung endet, wenn der Kampf abgebrochen wird oder wenn ein neuer Tag anbricht.