



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 |  |  |  |  |  |

## THERMOSTA

Feuermagierin aus Danwar

Rang 2

**Sonderfähigkeit:** Thermostas **Magierstab** kann Willenspunkte speichern und hat eine eigene Scheibe auf Thermostas Willenspunkte-Leiste. Er beginnt mit 1 Willenspunkt auf einem beliebigen Feld mit Einerstelle 9. Nur auf dem Feld des **Magierstabs** kann Thermosta **besondere freie Handlungsmöglichkeiten** ausführen: **ADIABATE** und **ISOTHERME**.



Der Magierstab ist kein Gegenstand.  
Er wird nicht hingelegt, sondern steht stets in einem Standfuß auf einem Spielplan-Feld. Er kann nur durch Isothermen bewegt werden.

**ADIABATE:** Thermosta kann ihre eigenen Willenspunkte (WP) **oder** die des Magierstabs **um eine Anzahl WP senken** (nicht auf 0) und die jeweils anderen WP **um so viel erhöhen** (nicht über 20). *Beispiel:* Thermosta senkt die WP des Magierstabs um 3 und erhöht ihre eigenen WP um 3.

**ISOTHERME:** Thermosta kann ihre eigenen WP um genau so viel senken **oder** erhöhen, wie der Magierstab aktuell WP hat. Die WP des Magierstabs bleiben unverändert. Anschließend **muss** Thermosta den Magierstab auf ein beliebiges Feld versetzen, dessen **Einerstelle um 1 niedriger** (beim Senken) **oder um 1 höher** (beim Erhöhen) ist als seine aktuelle Feldzahl-Einerstelle. Sollte eine Isotherme Thermostas WP auf 0 oder über 20 oder die Feldzahl-Einerstelle des Magierstabs auf unter 0 oder über 9 setzen, dann kann sie so nicht ausgeführt werden. *Beispiel:* Thermosta steht mit dem Magierstab auf Feld 18. Der Stab hat 3 WP. Thermosta **erhält** 3 WP und versetzt den Stab z.B. auf Feld 39. Alternativ hätte sie 3 WP **abgeben** und den Stab z.B. auf Feld 27 versetzen können.

*Großes Beispiel:* Thermosta steht mit dem Magierstab auf Feld 39. Der Stab hat 1 WP. Thermosta vollführt eine **Isotherme**, **gibt 1 WP ab** und versetzt den Stab auf Feld 18. In einer späteren Aktion läuft sie auf Feld 18, vollführt dort eine **Adiabate**, **gibt 5 WP ab** und erhöht somit die WP des Stabs auf 6. Anschließend vollführt sie eine weitere **Isotherme**, **erhält 6 WP** und versetzt den Magierstab auf Feld 19. In einer noch späteren Aktion läuft sie auf Feld 19, vollführt dort eine weitere **Adiabate**, **erhält 5 WP** und senkt somit die WP des Stabes auf 1. **Insgesamt hat dieser Kreisprozess also  $-1-5+6+5 = 5$  WP für Thermosta generiert.**