



ETHEREAL

Gestaltenwandler aus der Knochengrube
Rang 30 + Würfelwurf

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
	<u>7</u>	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

Sonderfähigkeit: Ethereal kann für **einen** Tag die Spezialfähigkeit eines anderen Helden imitieren, wenn er zuvor auf dessen Feld dessen Gestalt angenommen hat. Gegenstände, Stärke- und Willenspunkte werden nicht übernommen, die **Anzahl** an Würfeln **entsprechend** Ethereals Willenspunkten jedoch schon.

Beispiel:

Ethereal hat 5 SP und 14 WP.

Kampf *ohne* Gestaltwandlung:

Bestreitet er einen Kampf ohne eine Gestalt eines anderen Helden angenommen zu haben, würfelt er mit 2 Würfeln (14 WP).

Anwendung der Gestaltwandlung:

Ethereal möchte die Gestalt des Kriegers annehmen, dazu muss er jedoch auf **dessen** Feld stehen. Nimmt er die Gestalt z. B. in der 3. Stunde an, wird ein **Sternchen** auf diese Stunde der Zeitleiste gelegt. Passiert Ethereal erneut diese Stunde, wird das Sternchen entfernt und Ethereal verliert die imitierte Gestalt. Er kann jeweils nur **eine** andere Gestalt annehmen. Zum Merken der angenommenen Gestalt kann man die jeweilige zweite Heldenfigur aufs Heldentableau legen.

Kampf *mit* Gestaltwandlung:

Ethereal startet nun einen Kampf in der Gestalt als Krieger, er besitzt weiterhin seine 5 SP und 14 WP. Nun darf er aber mit 4 Würfeln werfen, da der Krieger ja bei 14 WP 4 Würfel hat. Als Zauberergestalt dürfte er nur mit einem Würfel werfen usw.