



FORSAN

Mysteriöser Fremder aus dem dunklen Osten
Rang 57

Sonderfähigkeit: Forsan kann Gegner, die stärker sind als er selbst hinterrücks überwältigen.
Überwältigen: Ein Versuch kostet 2 Stunden auf der Tagesleiste. Forsan würfelt mit einem Würfel. Bei einer 1+2: Der Gegner würfelt. Die Differenz der Stärkepunkte+der kleinste Würfelwert werden von Forsans Willenspunkten abgezogen. Forsan flüchtet auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Zahl.
Bei einer 3+4: Forsan flüchtet auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Zahl.
Bei einer 5+6: Der Gegner ist sofort besiegt. Forsan erhält die Belohnung in Gold (keine Willenspunkte). Forsan würfelt noch mal. Gerade = Erzähler bewegt sich nicht, Ungerade = Erzähler bewegt sich.

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
○	○	●	●	●	14	15	16	17	18	19	20	20





Forsan ist ein mysteriöser Fremder aus dem Osten, der einst urplötzlich auf die Lichtung am Baum der Lieder stolperte. Er gibt nicht gerne viel von sich preis. Jedoch wird sein geschickter Umgang mit dem Dolch bald berühmt berüchtigt sein. Einen Schild lehnt er stets ab, denn er ist schwer und nimmt ihm das Gleichgewicht.

Überwältigen: Forsan kann Gegner, die stärker sind als er selbst hinterrücks überwältigen. Die Entscheidung zwischen offenem Kampf und Überwältigen wird vor dem Kampf getroffen. Überwältigen kostet, zwecks Planung und Vorbereitung, 2 Stunden auf der Tagesleiste. Es wird mit einem Würfel gewürfelt.

Bei einer 1+2: Der Gegner wittert die heimtückische Attacke und wehrt diese ab. Er würfelt selbst mit seiner vollen Würfelzahl (wie beim normalen Kampf). Die Differenz der Stärkepunkte + der kleinste Würfelwert (gleiche Werte werden addiert) werden von Forsans Willenspunkten abgezogen. Aus Angst vor dem offenen Kampf flüchtet Forsan auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl.

Bei einer 3+4: Forsan wird durch die Stärke seines Gegners eingeschüchtert und flüchtet in das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl.

Bei einer 5+6: Forsan überwältigt den Gegner hinterrücks. Dieser wird vom Spielplan genommen. Er würfelt nun erneut mit einem Würfel. Ist der Wurf gerade kann Forsan den Gegner verstecken und der Erzähler wandert kein Feld weiter. Ist der Wurf ungerade wird der Gegner auf das Feld 81 gesetzt und der Erzähler geht wie gehabt ein Feld weiter.