



## RADSH

Schamane aus dem wachsamem Wald Rang 36

**Sonderfähigkeit:** Radsh startet mit 4 Totems im Inventar.  
 Erde Totem: +1SP für jeden Helden  
 Wasser Totem: +2WP für jeden Helden  
 Wind Totem: -1 Stunde bei „Laufen“ wenn auf dem Feld oder bei Überquerung.  
 Feuer Totem: 1x pro Zug und mind. 14WP + alle Totems (siehe Beschreibung)

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

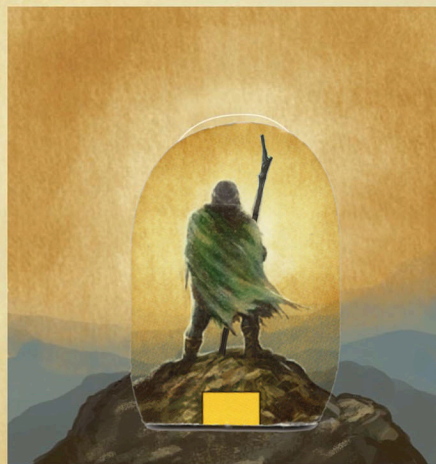
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----




Willenspunkte

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

*By TRENBIT*



Radsh startet das Spiel mit **3 Gegenstände + 1 aktivierte Fähigkeit**, somit hat er all seine kleinen Ablagefelder schon belegt und ein zusätzliches Ablagefeld, dass nur vom Feuer Totem belegt werden darf. Er kann die Gegenstände auf Gebietsfelder ablegen, wie ein herkömmlicher Gegenstand, aber nicht mit anderen Helden tauschen oder von ihnen aufnehmen und nutzen lassen. Die Totems sind immer wieder verwendbar, nach dem Ablegen kann er sie wieder aufnehmen und mitnehmen, um sie woanders wieder zu platzieren. Es können mehrere Totems auf dem gleichen Feld stehen. Der Schamane muss sich nicht auch auf dem Feld befinden, damit die Totems ihre Wirkung haben.

**-Erde, Wasser, Wind Totem:** Steht ein Held auf dem gleichen Feld, wie ein Totem, erhält der Held den jeweiligen Bonus., aber nur solange beide (Held+Totem) auf dem gleichen Feld befinden. Es können mehrere Helden vom Bonus profitieren.

**-Feuer Totem:** Das Feuer Totem kann nur **1x pro Zug** aktiviert werden und wenn Radsh 14WP oder mehr hat und **alle 3 Totems im Inventar** trägt. Er kann zu seinem höchsten Würfelwert die Hälfte davon (abgerundet) dem totalen Angriffswert dazu zählen, so oft wie die Anzahl am Kampf beteiligten Helden.

Beispiel: 4 Helden sind am Kampf beteiligt, Radsh hat alle Totems im Inventar und 14WP. Er würfelt eine 1 und 5. Höchster Würfelwert ist 5. Er aktiviert Feuer Totem. Hälfte von 5 abgerundet ist 2.

Angriffswert: 5 + SP + 8 (2 x 4 / halbiertes Wert x Anzahl Helden).

