



AZAGHAL

gepanzelter Runenwächter von Cavern - Rang 36

Bewegungen kosten Azaghal **2 Stunden**, jedoch Überstunden **ermüden** ihn **nicht**. Die **Mindeststärke** ist **3** und bei einem **beliebigen Pasch** beträgt sein **Würfelwert**

9. Je nach unumkehrbar eingesetzter Rune erhält Azaghal Fähigkeiten, welche **dauerhaft** und durch Wenden der Rune **einmal/Tag** nutzbar sind:

Kampfwertzählung wie mit **Helm möglich**. **Beliebig viele Würfel** in 1 Kampfrunde **neu werfen**.
 Sehfähigkeit wie mit **Fernrohr**. **Aufdecken** der Plättchen eines max. **X** entfernten Feldes.
 Willenspunktverlust wird um **2 reduziert**. **Nutzung** wie ein **Schild**.

Stärkepunkte

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Willenspunkte

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

Detailliertere Sonderfunktionsbeschreibung:

Wenn Azaghal die grüne Rune eingesetzt bekommt, kann er bei einem Pasch anstatt des Würfelwerts 9 auch den Wert des Paschs wählen, wie mit einem Helm. Einmal pro Tag kann er in einer Kampfrunde beliebig viel Würfel neu werfen. Die Rune wird dann umgedreht.

Wenn Azaghal die gelbe Rune eingesetzt bekommt, kann er auf benachbarten Feldern alle Plättchen aufdecken, wie mit einem Fernglas. Einmal pro Tag kann er auch alle Plättchen eines abhängig von seinen Willenspunkten weiter entfernten Feldes aufdecken. Dies sind 2 bis 5 Felder. Die Rune wird dann umgedreht.

Wenn Azaghal die blaue Rune eingesetzt bekommt, verliert er bei Verlust von Willenspunkten immer zwei Willenspunkte weniger. Einmal pro Tag kann er die Rune wie ein Schild benutzen. Die Rune wird dann umgedreht.

Jede Rune wird wie jeder Gegenstand zu Tagesbeginn wie zurückgedreht. Durch Wenden der Rune geht die dauerhafte Fähigkeit nicht verloren.