

WP >14
3



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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



Sonderfähigkeit
-keine-



Willenspunkte

Wurfansage II/I
plus II/I = 7

Wurfansage II/I

Kehrseite Differenz

5 2 3 8

(WURF/KEHR/DIFF/=5+3=8)

Sonderfähigkeit: Stimmt die Runenfarbe des Albenstabes mit der Würfelfarbe eines Helden überein, kann jener Held Juna's Fähigkeit Wurfansage II/I, statt der eigenen Fähigkeit, nutzen.

Albenstab: Rune entsprechender Farbe verleiht Juna Zaubermacht und lässt Kreaturen einen Tag schlafen (max. 1x pro Tag, = Teil I, = II, = III)

JUNA

Rang unbekannt

Zauber-Kriegerin, Volk der Alben, (10er, 1er würfeln)

WP >14
3



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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



Sonderfähigkeit
-keine-



Willenspunkte

Wurfansage II/I

plus II/I = 7

Feuerschild

plus = X

Sonderfähigkeit: Wurfansage II/I und Albenstab siehe Rückseite, Feuerschild: Juna kann jedes Schild an einer "Feuerquelle" z.B. Mine, ewiges Feuer, etc. entzünden und würfelt mit zusätzlich. Ein Feuerschild schützt Juna, sowie alle Helden am selben Feld stehend, vor dem Verlust an Willenspunkten bei Attacken.

JUNA

Rang unbekannt,

Zauber-Kriegerin, Volk der Alben (10er, 1er würfeln)

Magie Skript des Feuers

Wenn Juna Pergamente in aufsteigender Reihenfolge richtig zusammensetzt, erhält Juna neues magisches Wissen. (siehe Rückseite, neue Sonderfähigkeit)

Gefundene Notizen beliebig, unbesehen und verdeckt platzieren!
Bei fünf platzierten Notizen, Pergamente aufdecken und durch verschieben richtig zusammensetzen.



Der Platzhalter (grau) kann 1x pro Tag benutzt werden. Eine Notiz auf Platzhalter, andere Notizen schieben und freie Stelle (von Platzhalter) besetzen.



Skript ordnen, verstehen, üben, 1x pro Tag



FEUERWAND: magische Feuerwand (1 Feld) ist bis nach Sonnenaufgang unpassierbar. Kreaturen weichen auf Nachbarmfelder aus.
Würfelwurf gerade/ungerade (II nach rechts / I nach links)

Sonderfähigkeit:
Magie des Feuers

FEUERBALL: Hat Juna ihr "Feuerschild" aktiviert, so kann Juna ein bzw. zwei Feuerbälle (orange Würfel) zusätzlich würfeln. Der höhere Wurf zählt.



WAND

WAND, BALL

WAND, BALL, GEIST

FEUERGEIST: Juna kann einen Feuergeist rufen, welcher Juna bis zu Sonnenaufgang folgt. Für den Feuergeist mit drei Würfeln werfen und neben Junas Tableau legen. Gegnerische Würfel, welche diese Werte anzeigen, zählen nicht!
(z.B. 1x 6 Geist / 2x 6, 6 Gegner, ein 6er zählt!)

(Solange ein magischer Zauber "aktiv" ist können keine weiteren Zauber oder Sonderfähigkeiten ausgeführt werden.)

