



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**MIRA**  
Seherin aus Andor  
Rang 19

Vorahnung

**Vorahnung:** Die Würfel werden **nacheinander** gewürfelt. Vor jedem würfeln nennt der Spieler einen Wert, wird dieser gewürfelt, werden **+3** Stärkepunkte der **aktuellen Kampfrunde** dem insgesamt **höchsten** Würfelwurf addiert.

**Wahrsage:** Mira kann für eine Stunde auf der Tagesleiste die **oberste** Ereigniskarte **ansehen**.

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

15

16

17

18

19

20

### Kampfbeispiel:

Mira hat 10 WP und 4 SP, somit wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Vor dem ersten Wurf glaubt der Spieler eine 4 zu werfen, er benennt diese laut. Anschließend wird gewürfelt, kommt ein anderer Würfelwert als 4 so darf eine neue Zahl benannt werden und es wird weiter gewürfelt. Wurde die 4 getroffen wird zunächst der Würfel auf das Tableau in die Vorahnungsskala rechts oben gelegt, dann eine neue Zahl benannt und weiter gewürfelt. Nach den 3 Würfeln werden pro Würfel auf der Vorahnungsskala 3 SP den eigenen SP addiert.

### Würfelbeispiel:

Wurf	getippter Wert	gewürfelter Wert	BONUS
1	4	4	+3 SP
2	5	1	+0 SP
3	3	3	+3 SP

### Rechnung:

$$\text{Höchster Würfelwert} + \text{Vorahnungsbonus} + \text{Stärkepunkte} = \text{Angriffswert}$$

$$4 + 3 + 3 + 4 = 14$$