

Sinja

Mondkriegerin aus Tulgossa

Rang 10

Sonderfähigkeit: Sinja erhält bei Abgabe von Mondbeeren +5 WP.

Ab 7 bzw. 14 WP kann sie je 2 WP abgeben, um einen bzw. zwei rote Würfel zusätzlich zu werfen. Gleiche Werte von Heldenwürfeln und roten Würfeln dürfen addiert werden. Gegner mit roten Würfeln benutzen weniger Würfel als angegeben, wenn keine Würfel mehr für sie übrig sind.

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

15

16

17

18

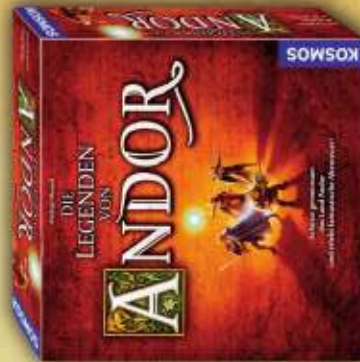
19

20



Die Mondkriegerin, Der Mondkrieger

Die Mondkriegerin unterstützt die Helden bei den Legenden von Tulgor und ist speziell für diese Legenden entwickelt. it der Sonderregelung anstatt der Mondbeeren Brunnen zu benutzen kann sie auch in anderen Legenden benutzt werden. Sie verwendet die dunkelblauen Holzsteine/Scheiben und Würfel von Leander.



Sinjan

Rang 10

Mondkrieger aus Tulgossa

Sonderfähigkeit: Sinjan erhält bei Abgabe von Mondbeeren +5 WP.
Ab 7 bzw. 14 WP kann er je 2 WP abgeben, um einen bzw. zwei rote Würfel zusätzlich zu werfen. Gleiche Werte von Heldenwürfeln und roten Würfeln dürfen addiert werden. Gegner mit roten Würfeln benutzen weniger Würfel als angegeben, wenn keine Würfel mehr für sie übrig sind.

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

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

0

1

2

3

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Mondkriegerin aus
Tulgossa



**Sonderfähigkeit
Mondkriegerin**

Diese Karte erläutert die Sonderfähigkeit
der Mondkriegerin

Die Mondkriegerin darf bei Abgabe von Mondbeeren 5 statt 3 Willenspunkte erhalten.

Wenn die Mondkriegerin **zu Beginn einer Kampfrunde** mit ihrem Willenspunktemarker in der zweiten Zeile (7-13 WP), darf sie sich entscheiden 2 Willenspunkte abzugeben, um einen roten Würfel zusätzlich zu ihren blauen Heldenwürfeln zu werfen. Besitzt sie mehr als 14 Willenspunkte darf sie das auch 2 Mal machen, um 2 rote Würfel zusätzlich zu werfen. Sollten nach ihrem Wurf für den Gegner nicht mehr genügend rote Würfel übrig sein, so würfelt er im Kampf mit entsprechend weniger Würfeln. (**Ausnahme:** Setzt der Steppennomade das Vorsehungspulver (türkis) ein und die Kreatur würfelt somit zuerst dann kann die Mondkriegerin nur so viele rote Würfel einsetzen wie für sie übrig sind!)

In der jeweiligen Kampfrunde darf die Mondkriegerin mit so vielen blauen Würfeln würfeln wie ihr **vor einem möglichen Abzug von Willenspunkten für ihre Sonderfähigkeit zur Verfügung gestanden hätten!**

Wichtig: Im Kampf zählt für die Mondkriegerin grundsätzlich nur ihre blauen Würfel! Rote Würfel dürfen nur dann zusätzlich addiert werden, wenn sie mit einem blauen Würfel einen Pasch bilden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Mondkriegerin aus
Tulgossa



**Sonderfähigkeit
Mondkriegerin Beispiele**
Beispiele zur Sonderfähigkeit der
Mondkriegerin

Beispiele:

Beispiel 1:

Die Mondkriegerin entscheidet sich alleine gegen einen Gor zu kämpfen.

Die Mondkriegerin hat 8 WP. Sie entscheidet sich 2 Willenspunkte abzugeben um einen roten Würfel mitzuwürfeln. Da sie zu Beginn der Kampfrunde 8 WP hatte darf sie 2 blaue Würfel werfen.

Sie würfelt mit den blauen Würfeln eine 6 und eine 4. Ihr roter Würfel zeigt ebenfalls eine 4. Sie darf nun entweder die 6 zu ihren Stärkepunkten addieren ODER die $4+4=8$ Punkte als Würfelwert zu ihren Stärkepunkten zu addieren.

Der Gor würfelt auf jeden Fall mit 2 Würfeln da noch 2 rote Würfel zur Verfügung stehen.

Beispiel 2:

Die Mondkriegerin hat 18 Willenspunkte und kämpft alleine gegen einen Fluggor.

Sie entscheidet sich zu Beginn der Kampfrunde dazu 4 Willenspunkte abzugeben, um mit 2 zusätzlichen roten Würfeln zu würfeln. Damit hat sie 3 blaue und 2 rote Würfel zur Verfügung. Sie würfelt mit blau 2, 3, 3 und mit rot 2 und 3.

Der Kampfwert den sie zu ihren Stärkepunkten hinzuzählen darf ist also $3+3=6$. Es zählt nur eine der blauen 3en und die rote 3 zusammen.

Der Fluggor darf statt seiner eigentlich 3 zu Verfügung stehenden roten Würfel nur mit dem einen verbleibenden roten Würfel würfeln!