



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 |

**Kjall**  
**Tiefminen Maschinist ~ Rang 3**  
 Kjall würfelt im Kampf pro Tiefmingolem auf seinem Feld mit einem großen grauen Würfel anstatt eines Normalen. Zu Beginn des Spiels werden alle drei Golems auf Feld 71 gestellt. Danach wird das Golemplättchen auf den goldenen Hahn auf dem Sonnenaufgangsfeld gelegt. Immer wenn ein Held seinen Tag beendet, darf Kjall jeden Golem einzeln auf ein beliebiges benachbartes Feld bewegen.

