



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

KJARD

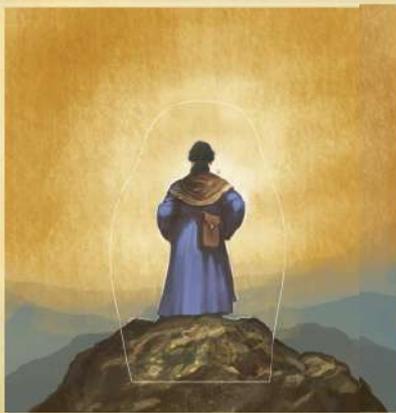
Gelehrter aus dem fernen Tulgor

Rang 26

Sonderfähigkeit: Kjards zweite Figur, die Leibwache, wird jeden Sonnenaufgang (beim Brunnen-Symbol) zu Kjard versetzt. Nur er kann sie als Aktion **pro Stunde bis zu 2 Felder** bewegen. **Kjard kämpft immer mit der Leibwache statt seiner Heldenfigur.** Gegenstände kann Kjard im Kampf nur nutzen, wenn er auf dem Feld der Leibwache steht.



Die Leibwache wird zu Beginn der Legende auf Kjards Feld gestellt. Die Leibwache aktiviert keine Plättchen und kann keine Bauern oder andere Figuren mit sich bewegen.



Kjard kann Gegner auf dem Feld der Leibwache (oder Geröll angrenzend zu ihrem Feld) bekämpfen, ganz egal, wie weit entfernt er steht.



Kjard kann im Kampf seine Würfel gleichzeitig werfen und ganz normal Willenspunkte verlieren sowie Belohnungen wie Willenspunkte oder Gold erhalten, ganz egal, wie weit entfernt er steht.



Gegner auf dem Feld von Kjards Heldenfigur kann Kjard nur bekämpfen, wenn die Leibwache dort steht.

Sonderfälle:

- **Turm:** Um die zusätzlichen Stärkekpunkte des Turms nutzen zu können, muss die Leibwache dort stehen (nicht Kjard).
- **Geröll:** Die Leibwache kann Felder mit Geröll nicht betreten. Stehen Kjard und die Leibwache auf verschiedenen Feldern, so darf Kjard nur Geröll angrenzend zur Leibwache entfernen (dafür muss Kjard nicht angrenzend zum Geröll stehen).
- **Legende 5:** Die Leibwache kann die Burg (Feld 0) erst betreten, nachdem diese befreit wurde.
- **Sternenschild-Erweiterung:** Stehen Kjard und die Leibwache auf verschiedenen Feldern, so darf Kjard nur Wölfe auf dem Feld der Leibwache zähmen (dafür muss Kjard nicht beim Wolf stehen). Wird das Brunnen-Symbol des Sonnenaufgang-Felds mit dem Sternenschild abgedeckt, so wird die Leibwache an diesem Sonnenaufgang nicht zu Kjard versetzt.
- **Neue Helden:** Um den großen weißen Wassergeist-Würfel nutzen zu können, muss die Leibwache auf dem Feld des Wassergeists stehen (nicht Kjard).
- **Die Reise in den Norden:** Die Leibwache kann das Schiff betreten und für jeweils 2 Schritte Boote benutzen. Steht die Leibwache auf der Schiffstafel, so muss Kjard im Kampf seine Würfel nacheinander werfen, darf aber auch Gegner angrenzend zum Schiff bekämpfen (dafür muss Kjard nicht auf dem Schiff stehen). Um einen Schiffsausbau im Kampf nutzen zu können, muss die Leibwache dort stehen (nicht Kjard).
- **Die letzte Hoffnung:** Die Leibwache wird jeden Sonnenaufgang beim Auffrischen der Quellen zu Kjard versetzt (außer dieses Symbol wird durch den Sternenschild abgedeckt). Die Leibwache kann Sprungfelder immer benutzen. Kjards Sonderfähigkeit gilt auch gegen Höhlenwichte, Skelette und Krahdern. Die Leibwache wird von Höhlenwichten, Skeletten und Krahdern nicht festgehalten und ignoriert das Feuer des Feuerschildes.
- **Alte Geister:** Um die zusätzlichen Stärkekpunkte der Tulgori nutzen zu können, muss die Leibwache auf dem Feld der Tulgori stehen (nicht Kjard). Der Knochenhelm kann von Kjara nur aktiviert werden, wenn sie mit der Leibwache auf demselben Feld steht.
- **Düstere Zeiten:** Steht Kjard bei Sonnenaufgang auf dem Boot und ist das zweite Bootsfeld besetzt, so wird die Leibwache an diesem Sonnenaufgang auf das Landfeld versetzt, auf das das Boot zeigt. Reitet Kjard das Schwarze Einhorn, so kann er dessen Kampffähigkeit nur nutzen, wenn er mit der Leibwache auf demselben Feld steht. Die Leibwache kann alle Felder mit Gegnern betreten, jedoch nicht das Lager der Trolle in Legende 2.