



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

## GYVER

Überlebenskünstler aus der Wildnis  
Rang 22

**Sonderfähigkeit:** Gyver erhält für jeden gewonnenen Kampf einen Stern ins Inventar und kann daraus Gegenstände bauen. 2\* = Fernrohr, 3\* = Bogen, 4\* = Schild; siehe **Bedingungen**. Außerdem kann er Gegenstände kombinieren (siehe unten).

### Bedingung:

Die Gegenstände, die Gyver bauen kann, sind nicht so solide wie die des Händlers und sind bereits nach einmaligem Gebrauch abgenutzt. Mit dem Fernrohr kann man einmalig die Plättchen oder Objekte **auf und um** das Feld, auf dem Gyver steht, aufdecken.

### KOMBINATIONEN:

**Fernrohr + Bogen = Visierbogen:** Eine Kreatur kann von einem angrenzenden Feld aus vor dem Kampf geschwächt werden. Würfelt Gyver mit einem Heldenwürfel eine 6 verliert die Kreatur bereits vor dem Kampf einen Willenspunkt. (Das Würfeln kostet Gyver **einen Willenspunkt**, auch bei Misserfolg.)

**Helm + Schlauch = Trinkhelm:** Die Funktion des Trinkschlauchs (1-2 Stunden „sparen“) kann auch im Kampf genutzt werden.

**Falke + Heilkraut = Jägerfalke:** Gestärkt durch das Heilkraut kann der Falke nun auch einen großen Gegenstand tragen.

**Schild + Runenstein = Runenschild:** Kann Bauern vor Kreaturen schützen, sodass sie nicht geschlagen werden, wenn ein Feld mit einem Monster darauf passiert wird (nur 1 Bauer auf einmal). Bei Erreichen der Burg erlischt der Runenstein und das Schild funktioniert wieder wie gewohnt.

Die Gegenstände bleiben normal im Inventar liegen, wenn sie allerdings für eine Kombination genutzt werden sollen, bleibt diese für den Rest des Spiels. Die Gegenstände können also nach dem Kombinieren von Gyver **nicht mehr** einzeln genutzt werden (nurnoch abgeworfen).

**TONI**  
Überlebenskünstlerin aus der Wildnis  
Rang 22

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

**Sonderfähigkeit:** Toni erhält für jeden gewonnenen Kampf einen Stern ins Inventar und kann daraus Gegenstände bauen. 2\* = Fernrohr, 3\* = Bogen, 4\* = Schild; siehe **Bedingungen**. Außerdem kann sie Gegenstände kombinieren (siehe unten).

**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

**Bedingung:**

Die Gegenstände, die Toni bauen kann, sind nicht so solide wie die des Händlers und sind bereits nach einmaligem Gebrauch abgenutzt. Mit dem Fernrohr kann man einmalig die Plättchen oder Objekte **auf und um** das Feld, auf dem Toni steht, aufdecken.

**KOMBINATIONEN:**

**Fernrohr + Bogen = Visierbogen:** Eine Kreatur kann von einem angrenzenden Feld aus vor dem Kampf geschwächt werden. Würfelt Toni mit einem Heldenwürfel eine 6 verliert die Kreatur bereits vor dem Kampf einen Willenspunkt. (Das Würfeln kostet Toni **einen Willenspunkt**, auch bei Misserfolg.)

**Helm + Schlauch = Trinkhelm:** Die Funktion des Trinkschlauchs (1-2 Stunden „sparen“) kann auch im Kampf genutzt werden.

**Falke + Heilkraut = Jägerfalke:** Gestärkt durch das Heilkraut kann der Falke nun auch einen großen Gegenstand tragen.

**Schild + Runenstein = Runenschild:** Kann Bauern vor Kreaturen schützen, sodass sie nicht geschlagen werden, wenn ein Feld mit einem Monster darauf passiert wird (nur 1 Bauer auf einmal). Bei Erreichen der Burg erlischt der Runenstein und das Schild funktioniert wieder wie gewohnt.

Die Gegenstände bleiben normal im Inventar liegen, wenn sie allerdings für eine Kombination genutzt werden sollen, bleibt diese für den Rest des Spiels. Die Gegenstände können also nach dem Kombinieren von Toni **nicht mehr** einzeln genutzt werden (nurnoch abgeworfen).