



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|



| | | |
|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 |

TRA'KO'TAH

Die drei enigmatischen Seelen, Rang 21

Sonderfähigkeit: Die Tra'ko'Tah sind drei Figuren. Zu Beginn stellen sie aber nur **Figur 1** auf den Spielplan. Im Kampf hat Figur 1 die **weißen** Würfel. Erreichen die Tra'ko'Tah mindestens **acht** bzw. **zwölf** Willenspunkte, können sie **eine weitere** ihrer Figuren auf das **aktuelle** Feld von Figur 1 stellen. Sie haben pro Stunde so viele **Figurenbewegungen** wie Figuren von ihnen auf dem Spielplan stehen, die sie **beliebig** auf ihre Figuren verteilen können. Sinken sie wieder **unter** die entsprechende Anzahl Willenspunkte, kommt eine **beliebige** Tra'ko'Tah-Figur vom Spielplan. **Gegenstände**, **Gold**, etc. werden dann auf das **aktuelle** Feld gelegt. Jede Figur hat ein Ablagefeld für einen Gegenstand, aber **nur** Figur 1 hat die Ablage für **Gold**, etc. Wenn Figur 1 mit einer bzw. mit zwei der zusätzlichen Figuren **zusammen** kämpft, kann sie zusätzlich mit **einem** bzw. **zwei** ihrer **schwarzen Heldenwürfel** würfeln. Die Figuren 2 und 3 können Plättchen aufdecken, aktivieren, Gegenstände tragen, aber **keine Brunnen** leeren oder Bauern oder andere Figuren mit sich bewegen. Im Kampf **ohne** Figur 1 zählen nur die **aktuellen** Stärkepunkte, **keine** Würfel. Stärkepunkte von Tra'ko'Tah können **nicht** mehrfach addiert werden. **Runensteine** können sie im Kampf **nicht** nutzen.

Figur 1



Figur 2



Figur 3

