



MARTINUS

Geschützmeister der Riedburg - Rang 12

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Kriegsmaschinen: Martinus kann von der Riedburg, mit dem Katapult oder der ausgebauten Achterballista der Aldebaran mit dem großen, schwarzen Würfel angreifen. Das geht **nur im Fernkampf**, Martinus' Stärkepunkte zählen nicht und der Trank der Hexe kann nicht benutzt werden. Hat Martinus ein Fernrohr, darf er den Würfel umdrehen. Das Katapult kann von jedem Helden für insgesamt 2 Std./Feld mitbewegt werden.

Stärkepunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte

0

1

2

3

4

5

6

Stärkepunkte

7

8

9

10

11

12

13

Willenspunkte

14

15

16

17

18

19

20



Martinus wird zusammen mit dem Katapult auf sein Startfeld (Aldebaran, Feld 12, etc.) gestellt. Er kann verschiedenste Kriegsgeräte bedienen, wie das Katapult, die stationären Waffen der Riedburg oder die Achterballista der Aldebaran. Mit diesen kann er ausschließlich Kreaturen auf angrenzenden Feldern angreifen, wobei seine Stärkepunkte nicht zählen. Der Trank der Hexe kann ebenfalls die Feuerkraft der Kriegsmaschinen nicht erhöhen. Im Nahkampf würfelt er mit einem kleinen Würfel, aber kann seine Stärkepunkte einsetzen. Das Katapult kann von jedem Helden mitbewegt werden. Der Held der dies tut benötigt 2 Std./Feld.

Die Erweiterung "Der Sternenschild" ist für diesen Helden erforderlich. Wird der Katapult von der jeweiligen Legende benötigt, kann Martinus nicht eingesetzt werden.