



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

AMIN
Waldläufer aus dem Südlichen Wald
Rang 17

Sonderfähigkeit: Bei Aktionen auf Waldfeldern hat Amin 2 Willenspunkte mehr.
Für 1 Stunde je Kampfrunde erhöht Amin die Stärkepunkte jedes Helden um +1, wenn die Gruppe gemeinsam in Waldgebieten kämpft. Amin darf dabei selbst nicht würfeln, seine Stärkepunkte werden jedoch mitgezählt.
Amin kann **einmal in vier Tagen** seine Aktion Laufen für eine andere Aktion unterbrechen und direkt danach noch einmal bis zu so viele Felder weit laufen, wie er vor der zusätzlichen Aktion gegangen ist. Das kostet ihn nur die Stunden auf der Tagesleiste, die für die erste Wegstrecke vor der Zusatzaktion nötig sind.

Answin und Amin ersetzen Chada und Pasco.



Beispiel zur Sonderfähigkeit Laufen: Answin/Amin geht 4 Felder vorwärts, auf dem vierten Feld darf sie/er z.B. einen Brunnen leeren und dann noch einmal **bis zu** 4 Felder "kostenlos" vorwärts gehen. Sie/er muss die Gratisstrecke nicht voll ausschöpfen, kann also auch schon nach 3 Feldern stehen bleiben. Auf der Stundenleiste wird nur die erste Bewegung (hier also 4 Felder = 4 Stunden) gezählt.



Diese Sonderfähigkeit kann Answin/Amin **nur einmal in 4 Tagen** nutzen. Nach dem Einsatz der Sonderfähigkeit markiert ihr (mit einem kleinen Holzstein oder einem abwischbaren Stift) auf den Feldern mit dem Hahn-Symbol **jedes Mal**, wenn Answin/Amin **den Tag beendet** und ihren/seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld setzt, das entsprechende Feld. (Das erste Feld wird also markiert, nachdem Answin/Amin den Tag beendet hat, an dem die Sonderfähigkeit genutzt wurde.) Erreicht die Markierung das Feld 4, steht mit Beginn des nächsten Tages die Sonderfähigkeit wieder zur Verfügung.

Charaktere: Waldläufer sind eher Einzelgänger, schließen sie sich jedoch einem Unternehmen an, stehen sie zu 100% zur Verfügung und investieren viel Kraft und Zeit zum Wohle der Gruppe. So besorgen sie im Eilschritt auch einmal einen Zaubertrank für einen Gruppenangehörigen. Sehr gerne besitzen sie einen Falken, mit dem sie die besagten (kleinen) Güter auch direkt zur Gruppe zurück schicken können. Ihre Stärke ist nicht der Kampfwert, sondern ihre Geschicklichkeit innerhalb der Wälder und ihre Ausdauer. Sie sind lieber im Hintergrund tätig, als am direkten Kampfgeschehen teil zu nehmen.

Zu den Namen:

- Amin kommt aus dem Arabischen und bedeutet *vertrauenswürdig/ zuverlässig*
- Answin kommt aus dem Althochdeutschen und ist zusammengesetzt aus den Namen für *Gott* und *Freund*.

Answin und Amin ersetzen Chada und Pasco.