



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

Ablage  
für  
Humpen

## GILDA

Wirtin der Taverne „Zum trunkenen Troll“ Rang 72

**Sonderfähigkeit:** Gilda würfelt auf dem Boden der BonusBox mit dem **Handicap** des obersten Humpens. **Multiplizieren nach WP.** Innerhalb des Bodens zählt der Humpenwert zusätzlich, außerhalb des Kreises nur dieser. Auf dem **Trollsymbol** zählt der höchstmögliche Mal-Wert und sie bekommt WP in Höhe des Humpens, außerhalb des Bodens verliert sie diese WP. **Auf Feld 72** kann sie für 1 Stunde einen Humpen ablegen. Ein Held, der diesen in einer Kampfrunde einsetzt, würfelt mit **seinen** Würfeln und **Gildas** System.

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

### Erläuterung zu Gildas Sonderfähigkeit:

Zu Beginn jeder Legende werden alle Humpen verdeckt auf das entsprechende Ablagefeld gelegt. Kämpft Gilda, deckt sie das oberste auf und würfelt mit dem entsprechenden Handicap in den BonusBox-Boden. Je nach WP darf multipliziert werden oder nicht. Mögliche Würfelereignisse:

- außerhalb der Schachtel: Würfelwert zählt nicht, Humpenwert als WP-Verlust
- Schachtel, aber außerhalb des Kreises: Würfelwert zählt nicht, Humpenwert wird zum Kampfwert addiert
- nicht aktives Multiplikationsfeld: Würfelwert und Humpenwert zählen zum Kampfwert (zB: x3-Feld bei 7 WP)
- aktives Multiplikationsfeld: Würfelwert wird multipliziert, Humpenwert zählt zusätzlich (zB: x2-Feld bei 7WP)
- Trollsymbol: höchste aktive Multiplikation (zB: x2 bei 7 WP) und Humpenwert, Humpenwert zusätzlich als WP-Gewinn

Auf Feld 72 kann Gilda für 1 Stunde den obersten Humpen ablegen. Andere Helden können ihn aufnehmen und auf ein kleines Ablagefeld legen. Im Kampf setzen sie den Humpen vor ihrem Würfelwurf ein und würfel mit den ihnen zur Verfügung stehenden Würfeln und nach ihrem System (zB: Fernkämpfer nacheinander) in den BonusBox-Boden. Gewertet wird nach Gildas Regeln und WP. Es zählt immer das bestmögliche Ergebnis.

Sonderfähigkeiten dürfen angewandt werden, beim Helm werden gleiche Werte, die zählen, erst nach der Multiplikation addiert (zB: zwei 3er auf x1 und x3:  $1 \times 3 + 3 \times 3 = 3 + 9 = 12$ ).

Sind alle Humpen aufgebraucht, werden sie neu gemischt und auf das entsprechende Ablagefeld gelegt.