

WARTH
 Fahrender Händler aus Sturmtal
 Rang 11

Ablage für
 beliebig viel
 Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Jede Überstunde die Warth durch die Aktionen „**Laufen**“ oder „**Passen**“ macht, kostet ihn keine Willenspunkte. Warth kann kleine Gegenstände beim Händler für je 1 Gold kaufen (aber nicht den Trank der Hexe).



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Willenspunkte

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



WAREMA
 Fahrende Händlerin aus Sturmtal
 Rang 11

Ablage für
 beliebig viel
 Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Jede Überstunde die Warema durch die Aktionen „Laufen“ oder „Passen“ macht, kostet sie keine Willenspunkte. Warema kann kleine Gegenstände beim Händler für je 1 Gold kaufen (aber nicht den Trank der Hexe).



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Willenspunkte

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



Regelergänzung zu Warth/Warema (im Begleitheft):

Warth/Warema kann mehr Gegenstände als andere Helden tragen (6 kleine Gegenstände (davon 2x Helm/Kopfbedeckung) und 2 große Gegenstände. Bei manchen Gegenständen, wie z.B. Helme oder Schilde, hat es keinen Effekt, wenn Warth/Warema 2 Exemplare im Inventar hat. Hier hat es eher den Nutzen, dass der Gegenstand zu einem anderen Helden transportiert und dann übergeben wird.

Warth/Warema kann den Trank der Hexe nicht auf den großen schwarzen Würfel anwenden (dies ist trotzdem nicht möglich, obwohl bei Warth/Warema 3 Runensteine und der Trank der Hexe im Inventar platz hätten.