

YUMIKO

Echsenzähmerin aus den Ostlanden, Rang 39

Sonderfähigkeit: Yumiko hat eine eigene Aktion: Sie kann für 1 Stunde ihre **Echse "Kenjo"** bis zu **vier Felder** weit bewegen. Kenjo hat eine **eigene Stärkeleiste und -marker**, ein **eigenes Ablagefeld für Gold** etc. und **zwei kleine Ablagefelder** (auch für Helme geeignet). Solange er mit mindestens einem anderen Helden auf demselben Feld steht, kann er Gold und Gegenstände tauschen. Steht er auf dem **Feld einer Kreatur**, unterstützt seine aktuelle Stärke im Kampf gegen diese Kreatur. Nach jedem Kampf wird sein Stärkepunkte-Marker ein Feld nach links gesetzt. Um zusätzliche Stärkepunkte zu bekommen, muss er **Brunnen** leeren oder auf Yumikos Feld für **2 Willenspunkte pro Stärkepunkt eintauschen**. Kenjos Stärkepunkte können auch wieder in 2 Willenspunkte pro Stärkepunkt umgewandelt werden.

Ab der zweiten Willenspunkteleiste kann Yumiko auf Kenjo **reiten**, wobei sie ab dem (für sie) zweiten Feld **1 Willenspunkt pro Feld** abgeben muss. Kenjo kann, wenn er auf einem Feld **steht**, für 1 Stunde selbstständig alle **Plättchen auf diesem Feld** aufdecken, aber nicht aktivieren.

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte



Willenspunkte

