



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

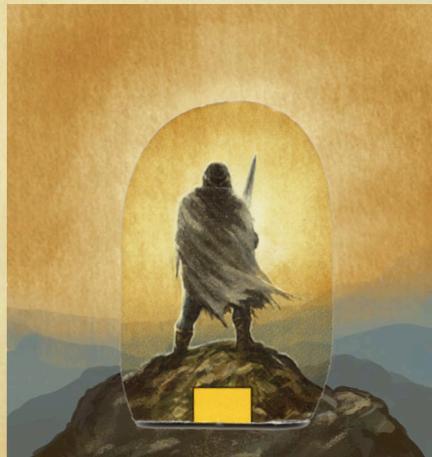
		1	2	3	4	5
		6	7	8	9	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20

## MARTIN

### Trinker aus dem Süden

Level 6

**Sonderfähigkeit:** Jede Stunde die Martin in der Taverne oder Zwerge mine wartet gibt ihm 4 WP  
0-10WP: Martin ist Nüchtern und bewegt sich am ende eines Tages automatisch ein feld Richtung Ta-  
verne oder Zwerge mine, je nachdem was näher ist.  
11-20WP: Martin ist Betrunknen. Alle Würfel die er während einen Kampfest wirft werden auf die nied-  
rigere Seite gedreht und addiert. Martin kann nicht mehr das Fernrohr oder die Runensteine einsetzen  
und Bauern folgen ihm nicht mehr. Am ende jedes Tages verliert Martin 2 WP.



### Biographie/Beschreibung/Beispiele:

Martin der Trinker ist in ganz Andor bekannt. Leider nicht für seine Kampfkunst die in seiner Jugend beträchtlich war sondern eher das er schon jeder Taverne einen besuch abgestattet hat. Martin ist auch einer der wenigen der von sich behaupten kann, mit dem Hauptmann der Zwerge mine bis zum umfallen getrunken zu haben. Hinter seiner meist gelücklichen Fassade jedoch verbirgt sich viel Trauer die er im Alkohol ertränkt. Seine erste Frau und seine zwei Kinder wurden vor seinen Augen von Banditen ermordet, als er danach zu seinen Eltern floh musste er auch ihren Tod bei einem Überfall von Gors beobachten. Seitdem blieb Martin an keinem Ort länger als ein paar Tage.