



## YGGA

Die Fischerin, Rang 33

**Sonderfähigkeit:** Steht Ygga **angrenzend zu einer Wasserfläche** (Fluss, Geheimer See oder Meer), so kann sie für 1 Stunde die **Aktion „Fischen“** wählen. Dann wirft sie einen Heldenwürfel. Falls das erwürfelte Fischplättchen noch nicht im Spiel ist, wird es sofort auf Ygga's Goldablage gelegt. Fische werden stets wie **1-Gold-Münzen** behandelt. Alternativ können sie als freie Handlungsmöglichkeit verspiessen werden, worauf der speisende Held **3 Willenspunkte** erhält.

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

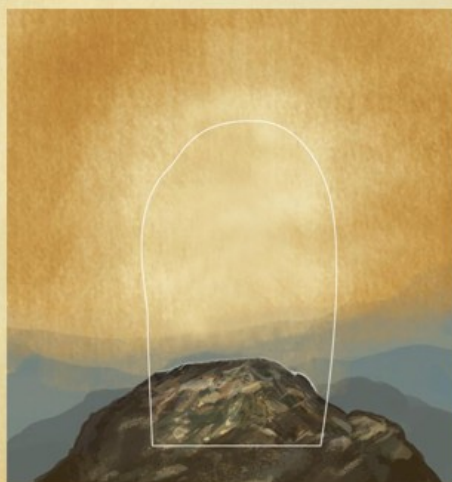
16

17

18

19

20



Es gibt **je ein Fischplättchen** für jeden Heldenwürfelwert 1,2,3,4,5,6.

Ausgegebene oder verspeiste Fischplättchen werden neben den Spielplan gelegt.

**Ab dem nächsten Tag** können sie erneut gefischt werden.

Der Held **Drukil** kann Fische **auch in Bärengestalt** tragen.

In **„Die letzte Hoffnung“** gibt es kein Gold, dafür können **Fische als Proviant** eingesetzt werden.

In **„Die letzte Hoffnung“** gibt es keine offensichtlichen Wasserbereiche. Dort kann die Aktion „Fischen“ **angrenzend zu einer der Schluchten** („Da unten fließt sehr wohl Wasser; man braucht nur eine lange Angel!“) und **angrenzend zur Lava** („Was?! Noch nie was von **Flammenfischen** gehört?“) gewählt werden.