



Wenn Boord würfelt und seinen Würfel eine acht oder zehn zeigt wird seinen Würfel umgedreht.



-4



-3



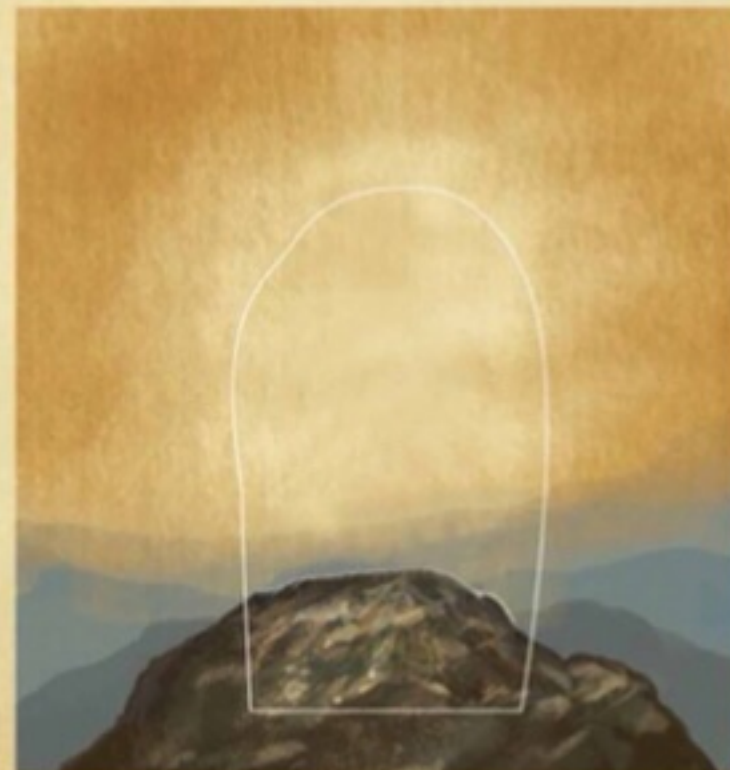
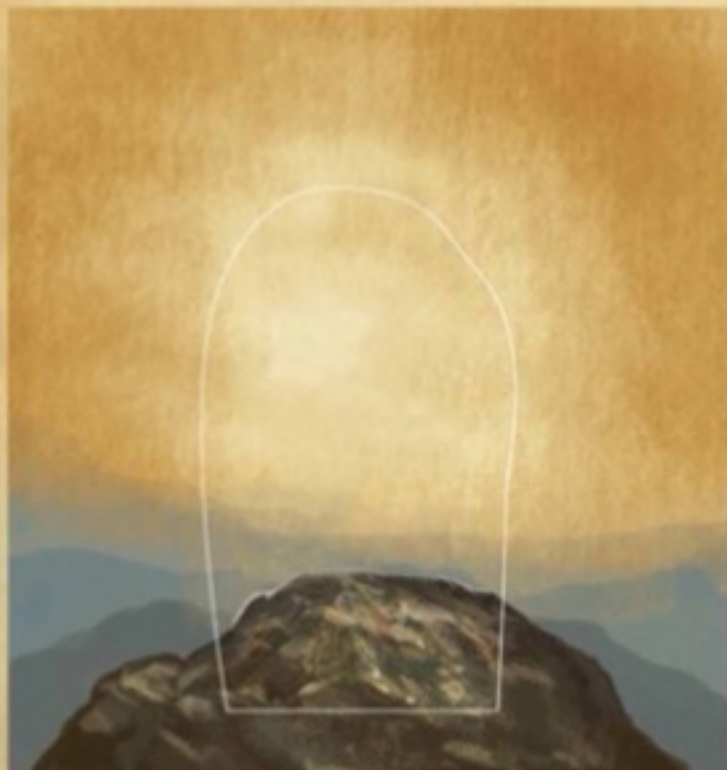
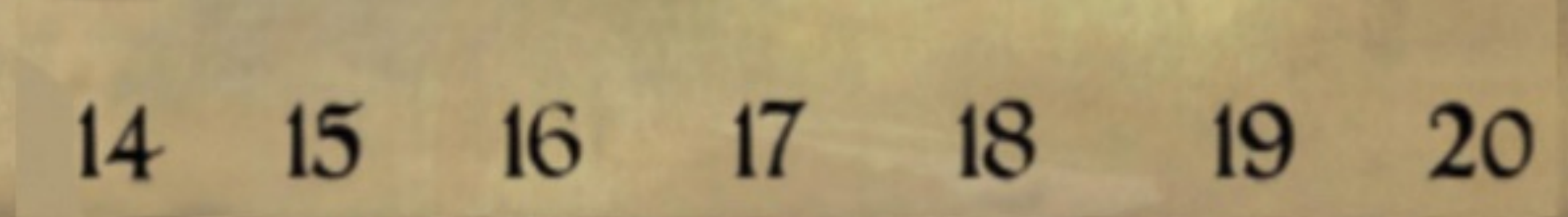
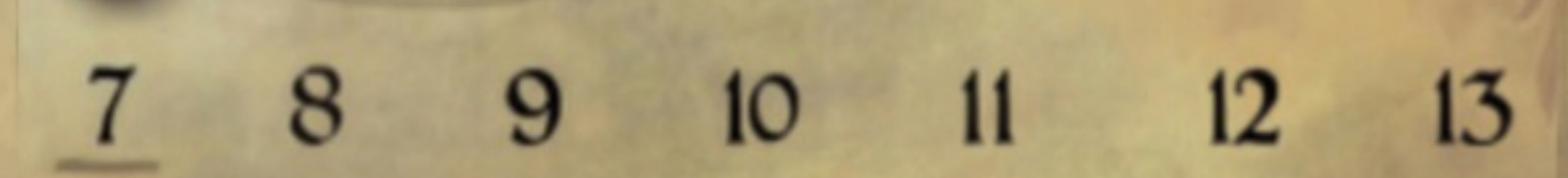
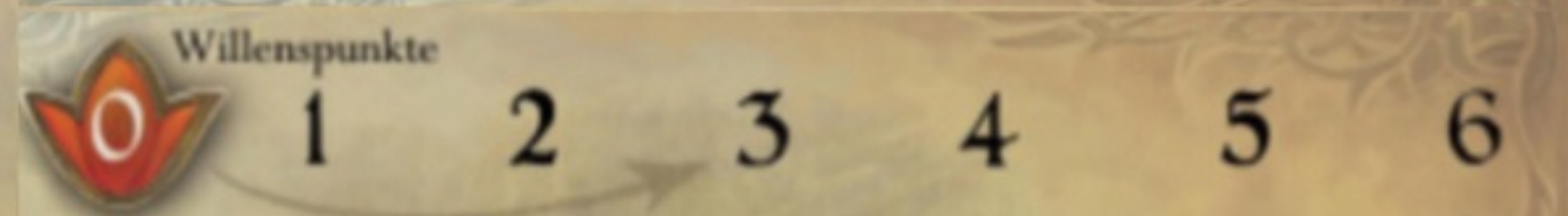
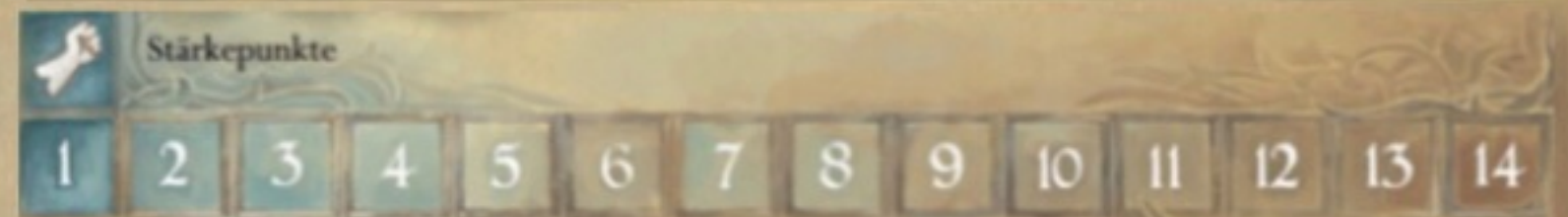
-2



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Boord

Der Meisterschmied Rang: 40
Wenn er gemeinsam kämpft
hat er 4SP mehr.





**Gerade Würfel
Ergebnisse werden
umgedreht**

**Hinweis: dies geschieht
bevor der Zauberer
beziehungsweise die
Zauberin ihre Fähigkeit
einsetzt**



+1



+2



+3

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Garah

Die Maggiekundige Rang: 27
**Wenn sie als Heldin am Spiel
teilnimmt ist die achte Stunde
gratis und die neunte Stunde
kostet nur 1WP.**



Stärkepunkte

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

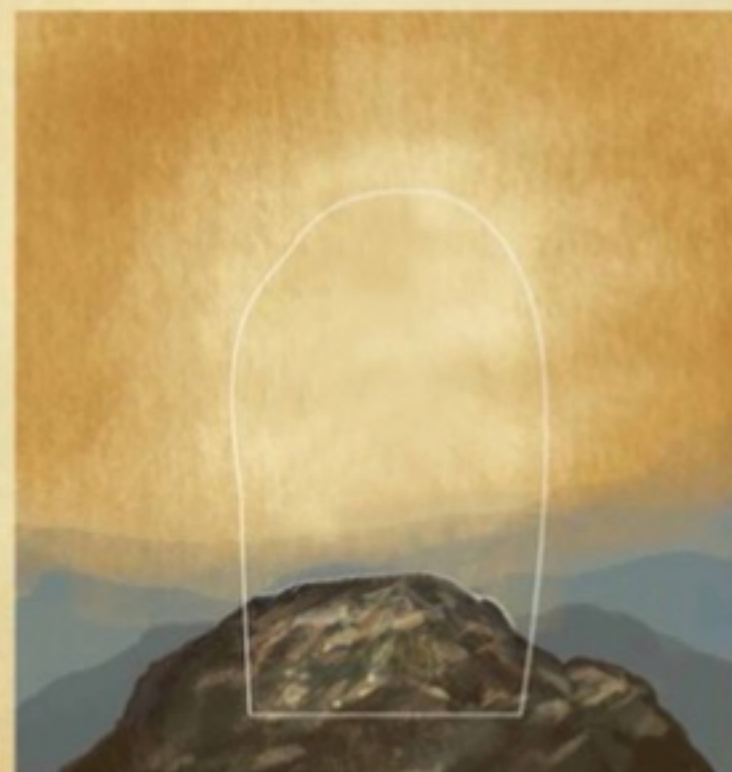
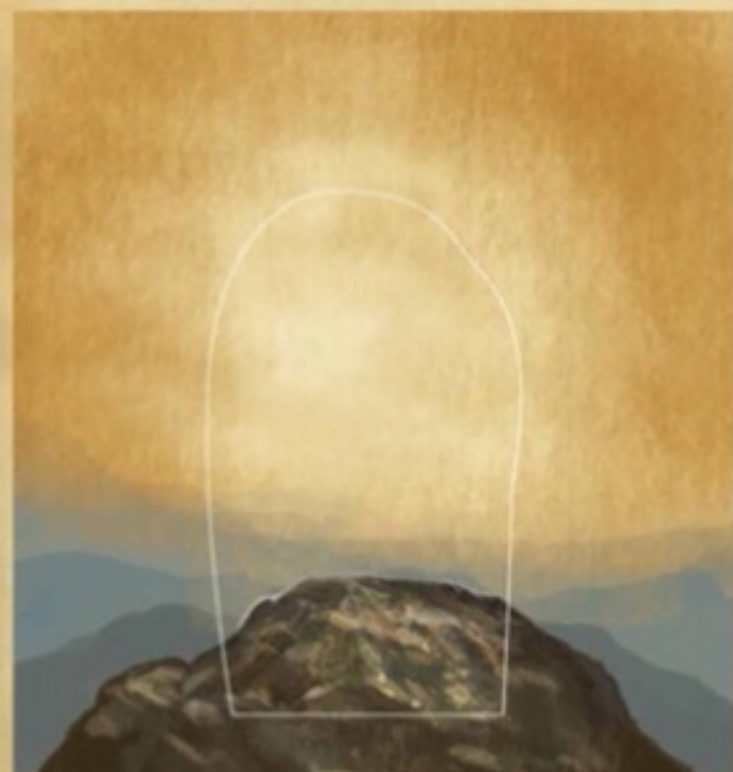


Willenspunkte

0 1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20





3WP Plättchen:
Hedda darf Sobald
sie ins Spiel kommt
die vier 3WP
Plättchen auf die
Gruppe verteilen.
Bei Sonnenaufgang
erhält jeder Held
mit so einem
Plättchen 3WP

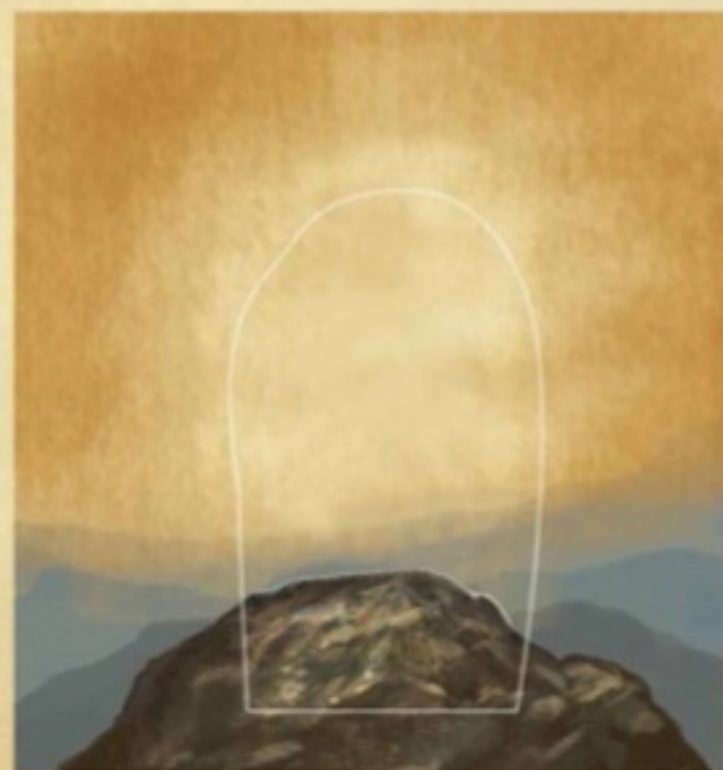
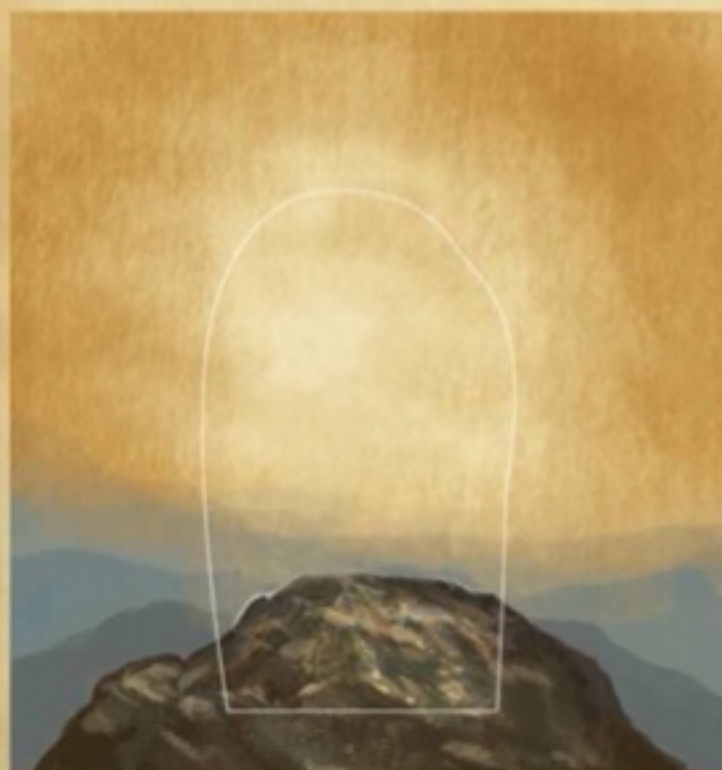


Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Hedda

Die schlaue Rang 30
Jeder Held der sich bei
Sonnenaufgang auf ihrem
Feld befindet erhält 1WP

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							





Sein Drache
bringt den
Helden im
Kampf, gegen
eine Kreatur, auf
dem Feld des
Drachen, 2SP.



Zor
Drachenfreund, Rang 27
Er darf einmal am Tag oder für
1 Stunde seinen Drachen auf
ein beliebiges Feld versetzen.

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

