



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

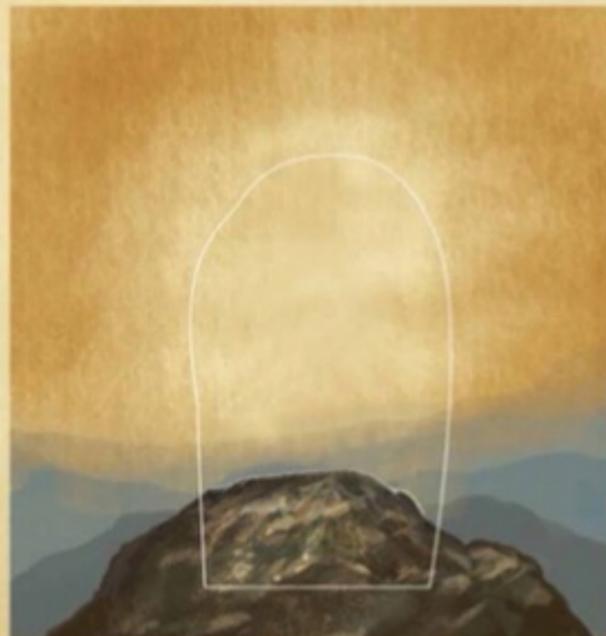
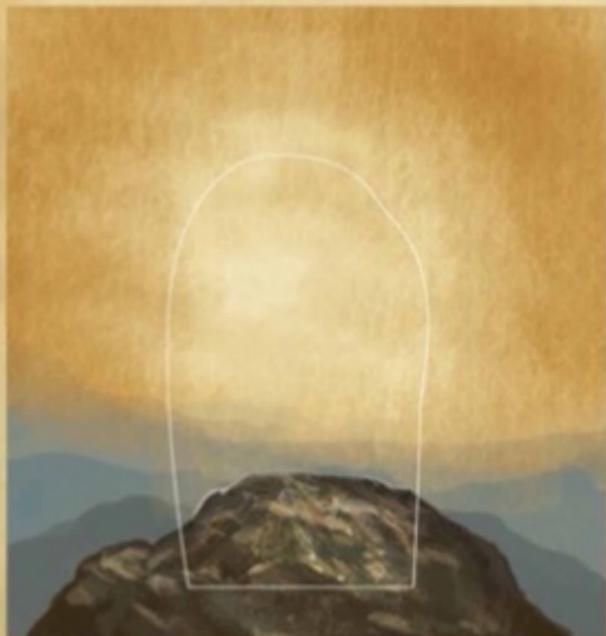
Boord
Der Meisterschmied Rang: 40
Wenn er gemeinsam kämpft hat er 4SP mehr.

Stärkepunkte

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

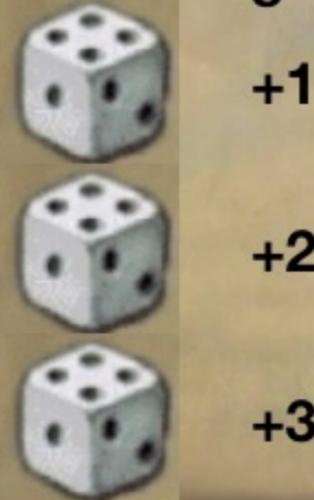
Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20





**Gerade Würfel
Ergebnisse werden
umgedreht**
**Hinweis: dies geschieht
bevor der Zauberer
beziehungsweise die
Zauberin ihre Fähigkeit
einsetzt**



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

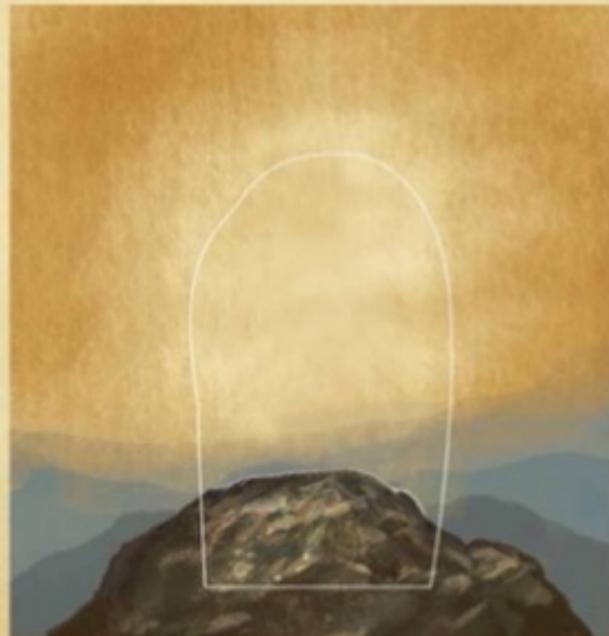
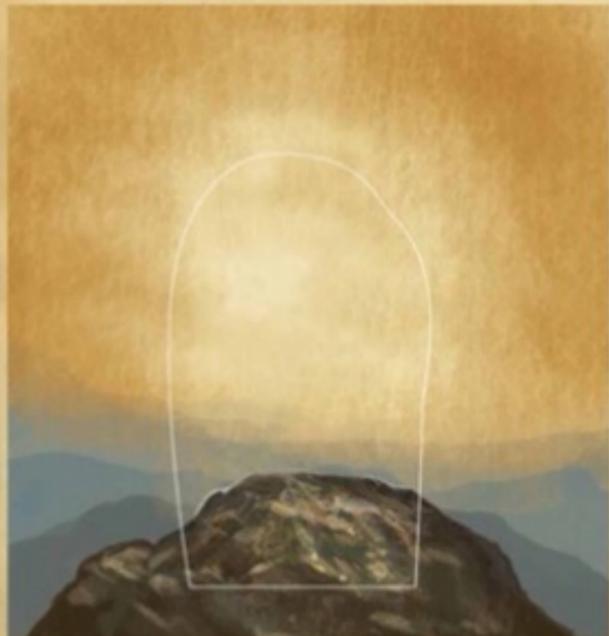
Garah
Die Maggiekundige Rang: 27
**Wenn sie als Heldin am Spiel
teilnimmt ist die achte Stunde
gratis und die neunte Stunde
kostet nur 1WP.**

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

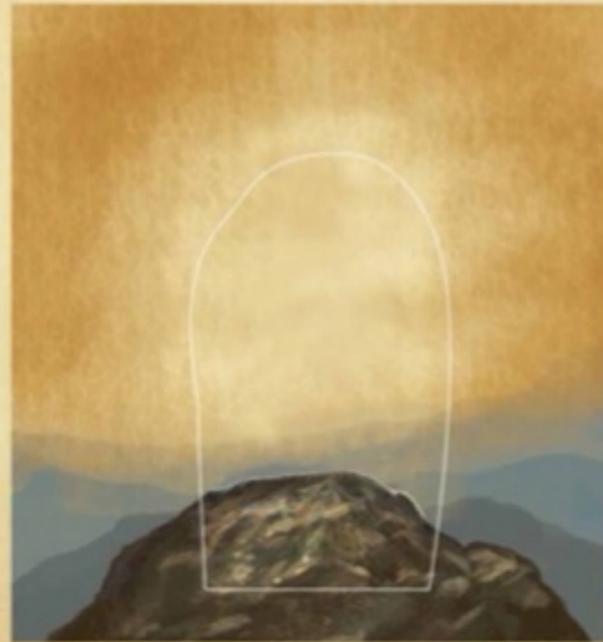
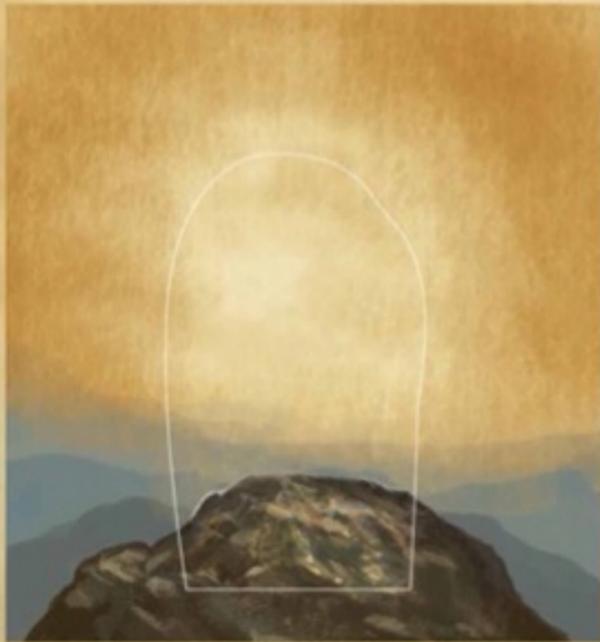
Hedda
 Die schlaue Rang 30
 Jeder Held der sich bei Sonnenaufgang auf ihrem Feld befindet erhält 1WP

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

