

Das ferne Land - Kreaturen

Das Land der drei Brüder

	Gor	Gorlot °	Skral	Kreideskrall	Troll
Willenspunkte	4	5	6	6	12
Stärke	2	4	6	8	14
Würfel	2x rot	2x rot	2x rot	2x rot	3x rot
mögliche Kampfkraft	4 - 14	6 - 16	8 - 18	10 - 20	16 - 32
erwartete Kampfkraft	7,06	9,06	11,06	13,06	20,31
Würfel bei ≤ 6 Wille					2x rot
mögliche Kampfkraft					16 - 26
erwartete Kampfkraft					19,06
Sieg in 1.Runde*	11	14°	17	19	32
Belohnung	2 G / W	3 G / W	4 G / W	4 G / W	6 G / W

° Sieg in 1. Runde notwendig, denn sonst entkommt Gorlot auf das nächste Feld

* Wahrscheinlichkeit für Sieg > 50% (Stärke+Willenspunkte+mögliche gegnerische Würfelergbnisse)

Azturien

	Gor	Gorlot °	Kreideskrall	Sumpftroll	Wachtroll	Troll
Willenspunkte	4	5	6	10	11	12
Stärke	2	4	8	10	10	14
Würfel	2x rot	2x rot	2x rot	1x schwarz	3x rot	3x rot
mögliche Kampfkraft	4 - 14	6 - 16	10 - 20	16 - 22	13 - 28	16 - 32
erwartete Kampfkraft	7,06	9,06	13,06	18,67	16,31	20,31
Würfel bei ≤ 6 Wille				1x schwarz	2x rot	2x rot
mögliche Kampfkraft				16 - 22	12 - 22	16 - 26
erwartete Kampfkraft				18,67	15,06	19,06
Sieg in 1.Runde*	11	14°	19	30	27	32
Belohnung	2 G / W	3 G / W	4 G / W	4 G / W	4 G / W	6 G / W