

**TORMA**  
Der Unbekannte Krieger, Rang 36

**Sonderfähigkeit:** Torma muss pro Kampfrunde sofort jede mit seinen Heldenwürfeln geworfene „6“ oder „5“ auf eine „4“ drehen. Danach werden für ihn die beiden niedrigsten Würfel als Ergebnis zusammengerechnet. Beispiel: Aus dem Wurf einer „6“, „5“ und „3“ wird zunächst eine „4“, „4“ und „3“. Von diesen Würfeln zählt dann eine „4“ und die „3“ als Würfelergbnis 7!

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

Willenspunkte

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



Torma würfelt gänzlich anders als alle anderen Helden. Anstatt den höchsten Würfel zu nutzen, zählt er seine beiden niedrigsten zusammen. Was zunächst merkwürdig klingt, aber stimmt: Umso weniger Würfel er werfen muss, desto besser werden seine Würfelchancen. (Siehe Rückseite für wichtige Regelfragen.)

Diese Version des Unbekannten entstand als Teil meiner eigenen Fan-Heldenreihe. Die anderen Helden lassen sich auch in der Taverne finden:

- Naraven, Gelehrter der Archive, als Ersatz für Chada / Pasco
- Juna, Zauberin des Südens, als Ersatz für Fenn / Fennah
- Lupedro, der Fremde Reisende, als Ersatz für Thorn / Mairein
- Kirr (mit veränderter Sonderfähigkeit) als Ersatz für Eara / Liphardus
- Orfen (wie in der „Bonus-Box“) als Ersatz für Kram / Bait

Die Figur ist in der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ enthalten.

-WurstPelle



## TORMA

Der Unbekannte Krieger, Rang 36

**Sonderfähigkeit:** Torma muss pro Kampfrunde sofort jede mit seinen Heldenwürfeln geworfene „6“ oder „5“ auf eine „4“ drehen. Danach werden für ihn die beiden niedrigsten Würfel als Ergebnis zusammengerechnet. Beispiel: Aus dem Wurf einer „6“, „5“ und „3“ wird zunächst eine „4“, „4“ und „3“. Von diesen Würfeln zählt dann eine „4“ und die „3“ als Würfelergebnis 7!

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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

Torma ersetzt den Seher Leander und die Seherin Leane. Gespielt wird er mit den dunkelblauen Materialien dieser beiden Helden (Kunststoffhalter, 5 Würfel, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein).

Anmerkungen zur Sonderfähigkeit von Torma:

- Nachdem Torma seine geworfenen „5“-en und „6“-en auf „4“-en gedreht hat ...
  - ... können andere Helden ihre Spezialfähigkeiten nutzen, um diese erneut zu drehen,
  - ... kann er erst den Trank der Hexe auf einen der Würfel anwenden.
- Wenn es mehrere niedrigste Würfel gibt, werden trotzdem nur 2 davon gewertet: Z.B. werden von 4 Würfeln mit „3“-en nur 2 zusammen als eine 6 zusammengezählt.
- Wenn Gegenstände / Fähigkeiten Torma erlauben, die 2 höchsten Würfel zu nutzen ...
  - ... ignoriert er seine aktuelle Willenspunkteleiste und auch seine Sonderfähigkeit und würfelt einfach normal mit 2 Würfeln.