



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Effekte der einzelnen Würfelfarben:

Rot: Arcus darf diesen Würfel erneut werfen.

Gelb: +2 Kampfwert oder +1 Gold.

Grün: (passiv) Solange Grün aktiv ist, kann Arcus Gegner auf angrenzenden Feldern bekämpfen (er wirft dann seine Würfel in beliebiger Reihenfolge nacheinander).

Blau: Arcus darf einen zweiten Würfel mit demselben Wert wie der blaue ohne Effekt **verbrauchen**, um ihn zum blauen zu addieren.

Violett: Arcus darf diesen oder einen Würfel eines anderen Helden auf die gegenüberliegende Seite drehen.

ARCUS

Der Regenbogenheld

Rang 0, +3 bei Regen, +30 bei Sonnenschein

Sonderfähigkeit: Zu Beginn der Legende sind alle fünf Würfelfarben aktiv. Arcus wirft in jeder Kampfrunde **mit je 1 Würfel in allen aktiven Würfelfarben**. Dann wählt er einen seiner geworfenen Würfel aus (dieser wird zu seinem Kampfwert addiert), markiert die entsprechende Würfelfarbe als verbraucht und **führt den entsprechenden Effekt aus**. Sind alle Würfelfarben verbraucht, so werden sie alle wieder aktiv.



Willenspunkte

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



Plättchen zum Markieren verbrauchter Farben

