



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Kraduvar

Der Verschlinger

Rang 88

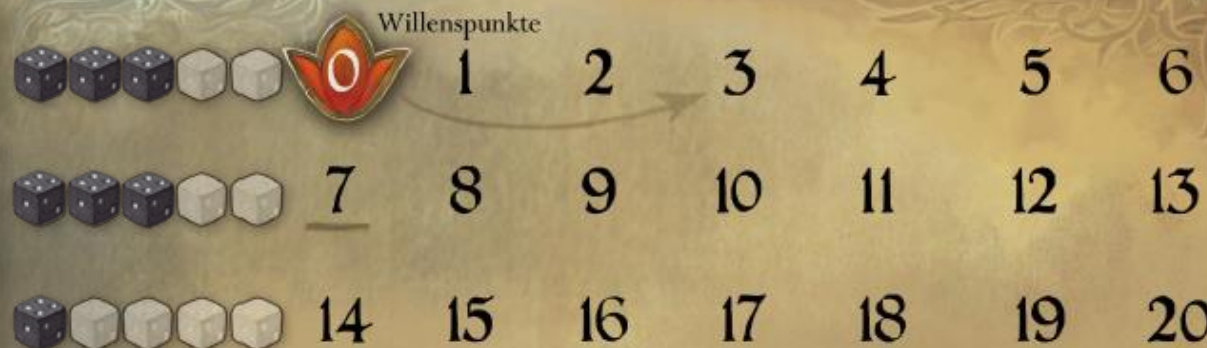
Spezialfähigkeit: Wenn Kraduvar eine Kreatur alleine oder zusammen mit anderen Helden besiegt, kann er beschließen, eine Stunde mit der Aktion "Verschlingen" zu verbringen und die Kreatur in Region 80 oder 200 zu bewegen, ohne den Geschichtenerzähler voranzubringen, aber dennoch die zu erhalten Belohnung. Addieren Sie immer gleiche Würfelergebnisse.



Stärkepunkte



Willenspunkte



Sonderregeln für den dritten Teil, "The Last Hope", und für die Erweiterungen für 5-6 Spieler:

Im dritten **Teil der** Geschichte kann Kraduvar die Aktion "Verschlingen" verwenden, nachdem er die Kreatur besiegt hat, indem er ihre Willenspunkte auf 0 fallen lässt, um die Skelette in Region 200 zu bewegen, aber der Erzähler rückt nicht vor. Oder es folgt den normalen Regeln der Skelette. Er kann die Aktion "Verschlingen" nicht mit den Endgegnern anwenden.

Wenn Sie mit **5-6 Spielern spielen**, betritt der Black Herald das Spiel wie gewohnt. Um es ins Spiel zu bringen, würfelt der Spieler, dem Kraduvar gehört, seinen Würfel und platziert den Schwarzen Herold in der Region, die ihm am nächsten liegt und die Würfelnummer in den Einheiten hat. Beispiel: Der Held ist in 226: Würfelwurf: 5 Region: 225. **Nur** Kraduvar hat die Chance, den Schwarzen Herold im Kampf zu besiegen: Der Schwarze Herold hat vier Fettstärken, würfelt immer einen großen schwarzen Würfel und hat die Willenspunkte, die Kraduvar hat. Der Kampf findet nach den Standardregeln eines Kampfes statt. Wenn Kraduvar den Kampf gewinnt, wird der Schwarze Herold vom Spielplan eliminiert und Kraduvar erhält für

