



Bragor, Tarus aus Sturmtal

Bragor hat drei braune Würfel. Er entscheidet vor jedem Würfeln, ob er diese gleichzeitig oder nacheinander werfen mag. Wirft er nacheinander, muss er nach jedem Wurf entscheiden, ob er aufhört oder weitermacht.

0 1 2 3 4 5 6



Chada, Bogenschützin aus dem Wachsamem Wald

Chada besitzt fünf grüne Würfel. Sie wirft diese einzeln nacheinander. Sie muss nach jedem Wurf entscheiden, ob sie aufhört oder weiter macht. Hört sie auf, werden alle bis auf den zuletzt geworfenen Würfel aus der Schachtel genommen.

0 1 2 3 4 5 6



Eara, Zaubererin aus dem Norden

Eara hat einen lilafarbenen Würfel. Nach einem Wurf kann Eara den Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Eara hat keine Willenspunkt. Sie würfelt immer mit einem Würfel



Fenn, Fährtenleser aus dem südlichen Wald

Fenn hat zwei orangene Würfel und wirft diese gleichzeitig. Nachdem er geworfen hat, darf er einen der beiden Würfel nochmal werfen.

0 1 2 3 4 5 6



Forn, Halbskral aus dem Rietland

Forn hat drei dunkelrote Würfel. Er würfelt alle gleichzeitig. Sind bei der Wertung mehrere von Forns Würfeln im Trollkopf, so werden alle Werte dieser Würfel addiert.

0 1 2 3 4 5 6



Kheela, Hüterin der Flusslande

Kheela hat einen weißen Würfel. Sie würfelt mit diesem so oft, bis sie ein Feld trifft, auf dem ihr Würfel gewertet wird.

Kheela hat keine Willenspunkt. Sie würfelt immer mit einem Würfel



Kistrog, Skelettkrieger aus Krahld

Kistrog hat 8 schwarze Scheiben und den schwarzen Augenwürfel. Zuerst würfelt Kistrog mit dem Würfel neben der Schachtel. Dann wirft er alle acht Scheiben in die Schachtel hinein. Zuletzt legt er den Würfel auf eine der Scheiben, ohne dabei das Würfelergebnis zu verändern.

0 1 2 3 4 5 6



Kram, Fürst von Cavem

Kram hat drei gelbe Würfel und wirft diese gleichzeitig. Nach dem Multiplizieren wird zu den Werten aller seiner Würfel 2 addiert.

0 1 2 3 4 5 6



Lostinn, Gor aus Ragomitters Gefolge

Lostinn hat zwei rote Würfel und wirft diese gleichzeitig. Nach dem Wurf stellt er den einen Würfel auf den anderen. Dies ist sein Mini-Gor. Der Mini-Gor hat den doppelten Wert des oben liegenden Würfels. Wird der Mini-Gor umgeworfen, gilt er als besiegt und kommt aus der Schachtel. Lostinn kann in dieser Runde dann keine Punkte machen.

0 1 2 3 4 5 6



Thorn, Krieger aus den Rietlanden

Thorn hat vier blaue Würfel und wirft diese gleichzeitig in die Schachtel.

0 1 2 3 4 5 6



Ühra, Zauberer der Agren

Ühra hat zwei rote Stärkekupferanzeiger und vier Edelsteine. Die Edelsteine haben die Farben: 2x Grün, 1x Blau und 1x Rot. Zuerst wirft Ühra die beiden Stärkekupferanzeiger in die Schachtel. Danach deckt er einen der Edelsteine auf. Der Wert auf dem Edelstein ist der Kampfwert, der für beide Stärkekupferanzeiger gilt.

Nach einer Runde muss Ühra den gerade verwendeten Edelstein abgeben. Wenn er nach einer Runde keine Edelsteine mehr hat, nimmt er wieder alle vier und mischt sie neu. Ühra kann das Abgeben eines Edelsteins verhindern, indem er einen Willenspunkt abgibt.

0 1 2 3 4 5 6



Kjall, Tiefminenmaschinist

Kjall selber besitzt nur einen dunkelblauen Würfel, dafür hat er aber einen Golem, welcher zwei weitere dunkelblaue Würfel besitzt. Kjall würfelt mit seinem Würfel in der rechten und mit denen des Golems in der linken Hand. Da der Golem mechanisch ist, wirken auf ihn keine Handycaps und er kann auch keine Willenspunkte verlieren. Man darf vor jedem Würfeln entscheiden, ob zuerst der Golem, zuerst Kjall oder beide zugleich würfeln sollen. Sollte Kjall ein Handycap haben, wirkt sich dieses nur auf die rechte Hand aus. Auch der verlorene Würfel wirkt sich nur auf die rechte Hand aus.

0 1 2 3 4 5 6

Willenspunkte

Jeder Held startet mit seinen Willenspunkten da, wo der orangene Markierer liegt. Immer wenn ein Held keinen Humpen holt, verliert er einen Willenspunkt. In einer Runde, in der ein Held einen Humpen gewinnt, erhält er einen Willenspunkt zurück. Hat ein Held keine Willenspunkte mehr, wirft er, solange sein Willenspunkt Marker auf der Null liegt, mit einem Würfel weniger. Man kann seine Willenspunkte wieder auffrischen. Das funktioniert, indem man einen Humpen abgibt. Danach erhält man den doppelten der Siegpunkte des Humpens als Willenspunkte. Diese Humpen kommen aus dem Spiel und können nicht mehr gewonnen werden.