

**Ablage für**  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut,  
Mondbeeren und Edelsteine

**IRIL**

**Runenmeisterin aus Silberhall, Rang 52**

**Sonderfähigkeit:** Iril würfelt mit dem Runenwürfel und dreht die Runenscheibe entsprechend viele Speichen im Uhrzeigersinn. Abhängig von ihren Willenspunkten kann sie die Scheibe zusätzlich 1 oder 2 Speichen weiterdrehen. Im Kampf nutzt sie die Zahl, auf die der Hammer zeigt, als Würfelwert. Iril kann die Runenscheibe auch außerhalb des Kampfes nutzen (siehe Karte „Die Macht der Runen“).

**Stärkpunkte**

Willenspunkte

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20



**ACH**

**Takuri-Hüterin aus Tulgor, Rang 26**

**Sonderfähigkeit:** Mithilfe der tulgorischen Steinflöte kann Ach den Takuri 1 x am Tag auf ein beliebiges Feld versetzen. Steht der Takuri auf dem Feld eines Helden, unterstützt er im Kampf. Der Takuri wird mit der Zeit stärker, altert und stirbt.

**Stärkpunkte**

Wie er einen neuen Lebenszyklus beginnt, lest ihr auf der Karte „Der Feuertakuri“.

Willenspunkte

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14

**IRIL**

**Runenmeisterin aus Silberhall, Rang 52**

**Sonderfähigkeit:** Iril würfelt mit dem Runenwürfel und dreht die Runenscheibe entsprechend viele Speichen im Uhrzeigersinn. Abhängig von ihren Willenspunkten kann sie die Scheibe zusätzlich 1 oder 2 Speichen weiterdrehen. Im Kampf nutzt sie die Zahl, auf die der Hammer zeigt, als Würfelwert. Iril kann die Runenscheibe auch außerhalb des Kampfes nutzen (siehe Karte „Die Macht der Runen“).

**Stärkpunkte**

Willenspunkte

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14

Ablage für

beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut,  
Mondbeeren und Edelsteine



## IJSBUR

Eis-Dämon aus dem Kuolema-Gebirge, Rang 5

**Sonderfähigkeit:** Ijsdur erhält im Verlauf der Legende Eisblitze (siehe Karte „Die Kälte“), die er auf 2 verschiedene Weisen nutzen kann:

1. Kampfblitz: Er kann 1 Eisblitz rechts neben seinen Stärkekupontemarker legen. Der Wert, auf den der Eisblitz zeigt, ist sein neuer Stärkewert.
2. Eisbrücke: Er kann 1-2 Eisblitze beliebig auf dem Spielplan platzieren (auch hintereinander). Die Felder, die sie dabei berühren, gelten für **alle Helden** als benachbart.

Stärkekuponten



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
---	---	---	----	----	----	----

Ablage für

beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut,  
Mondbeeren und Edelsteine

## BARZ

Steppennomade aus den östlichen Landen, Rang 38

**Sonderfähigkeit:** Barz muss seine Würfel im Kampf nacheinander werfen. Er kann eine Kreatur auf einem angrenzenden Feld angreifen. Zu Beginn wählt er 3 Pulver. Er kann jedes Pulver 1 x pro Tag nutzen. Das kostet ihn 1 Würfel, den er auf das Pulver legt. Begleitet wird er von der Steppenechse „Sabri“, sie trägt die restlichen zwei Pulver.

Stärkekuponten



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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----





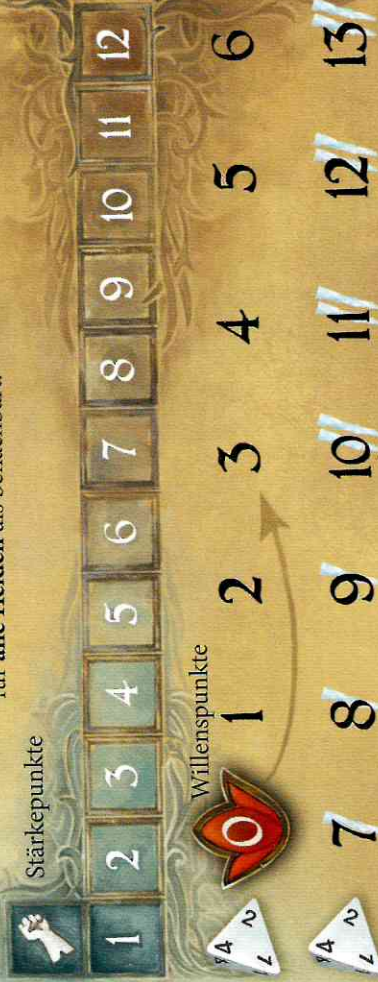
## IJSDORA

Eis-Dämonin aus dem Kuolema-Gebirge, Rang 5

**Sonderfähigkeit:** Ijsdora erhält im Verlauf der Legende Eisblitze (siehe Karte „Die Kälte“), die sie auf 2 verschiedene Weisen nutzen kann:

1. Kampfbliß: Sie kann 1 Eisblitz rechts neben ihren Stärkepunktmarker legen. Der Wert, auf den der Eisblitz zeigt, ist ihr neuer Stärkewert.
2. Eisbrücke: Sie kann 1-2 Eisblitze beliebig auf dem Spielplan platzieren (auch hintereinander). Die Felder, die sie dabei berühren, gelten für **alle Helden** als benachbart.

Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut,  
Mondbeeren und Edelsteine

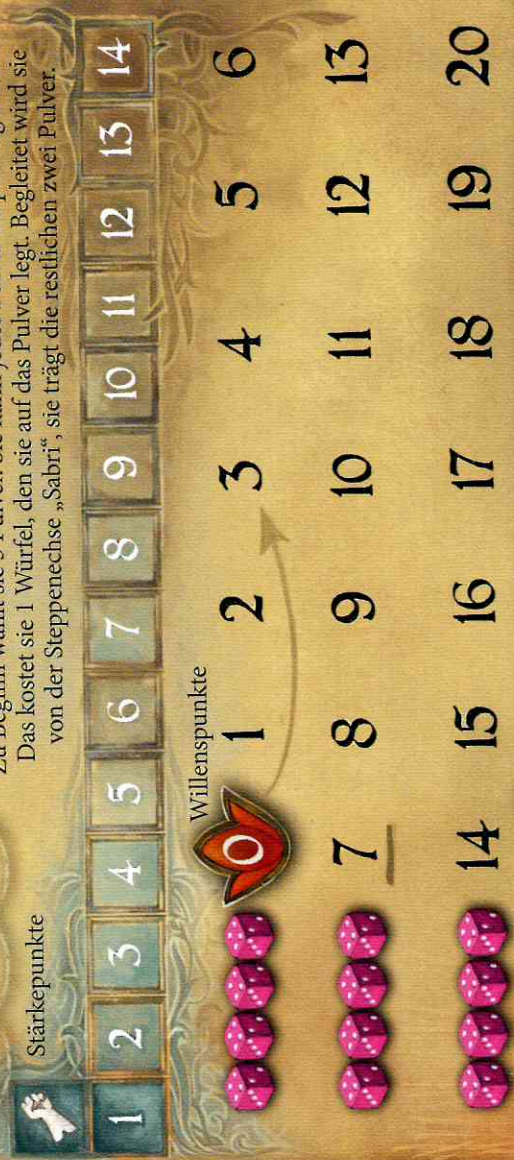


## YAZA

Steppennomadin aus den östlichen Landen, Rang 38

**Sonderfähigkeit:** Yaza muss ihre Würfel im Kampf nacheinander werfen. Sie kann eine Kreatur auf einem angrenzenden Feld angreifen. Zu Beginn wählt sie 3 Pulver. Sie kann jedes Pulver 1 x pro Tag nutzen. Das kostet sie 1 Würfel, den sie auf das Pulver legt. Begleitet wird sie von der Steppenechse „Sabri“, sie trägt die restlichen zwei Pulver.

Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut,  
Mondbeeren und Edelsteine



Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut,  
Mondbeeren und Edelsteine



## ILAR

Runenmeister aus Silberhall, Rang 52

**Sonderfähigkeit:** Ilar würfelt mit dem Runenwürfel und dreht die Runenscheibe entsprechend viele Speichen im Uhrzeigersinn. Abhängig von seinen Willenspunkten kann er die Scheibe zusätzlich 1 oder 2 Speichen weiterdrehen. Im Kampf nutzt er die Zahl, auf die der Hammer zeigt, als Würfelwert. Ilar kann

Stärkepunkte

die Runenscheibe auch außerhalb des Kampfes nutzen (siehe Karte „Die Macht der Runen“).



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 20

Ablage für

beliebig viel Gold,

Apfelnüsse, Sternkraut,

Mondbeeren und Edelsteine



## ACHAN

Takuri-Hüter aus Tulgor, Rang 26

**Sonderfähigkeit:** Mithilfe der **tulgorischen Steinflöte** kann Achan den Takuri 1 x am Tag auf ein beliebiges Feld versetzen.

**Steht** der Takuri auf dem Feld eines Helden, unterstützt er im Kampf. Der Takuri wird mit der Zeit stärker, altert und stirbt.

Stärkepunkte



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

Willenspunkte



1 2 3 4

5 6 7 8 9

10 11 12 13 14



## TALVORA

Bewahrerin aus den Schwarzen Archiven Rang 50

**Sonderfähigkeit:** Talvora muss ihre Würfel nacheinander werfen (siehe Bogenschütze). Sie kann eine Kreatur auch auf einem **angrenzenden** Feld angreifen. Vor dem Kampf gegen Gors, Skrale und Wardraks (keine Endgegner) kann sie den Stärkunkteanzeiger der Kreatur 1 Feld nach links verschieben. Damit sinkt auch die Belohnung.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkunkte



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte



1

2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12

13



14

15

16

17

18

19

20



## FENNAH

Fährtenleserin aus dem Südlichen Wald  
Rang 22

**Sonderfähigkeit:** Fennah hat 3 Gegenstände, die nur sie tragen kann. Sie kann jeden Gegenstand 1 x pro Tag nutzen.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Fennah kann den Raben nutzen, um auf **einem** beliebigen Feld alle verdeckten Plättchen aufzudecken.



Fennah kann das Messer in **einer** Kampfrunde nutzen. Dann darf sie 1 ihrer Würfel **erneut** würfeln.

Fennah kann das Horn in **einer** Kampfrunde nutzen. Dann dürfen sie und alle Helden, die mit ihr kämpfen, ihre **höchste Anzahl** an Würfeln werfen.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Willenspunkte



1

2

3

4



5

6

7

8

9



10

11

12

13

14

# ARBON

Bewahrer aus den Schwarzen Archiven Rang 50  
**Sonderfähigkeit:** Arbon muss seine Würfel nacheinander werfen (siehe Bogenschütze). Er kann eine Kreatur auch auf einem **angrenzenden** Feld angreifen. Vor dem Kampf gegen Gors, Skrale und Wardraks (keine Endgegner) kann er den Stärkepunkteinzeiger der Kreatur 1 Feld nach links verschieben. Damit sinkt auch die Belohnung.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

# FENN

Fährtenleser aus dem Südlichen Wald  
Rang 22

**Sonderfähigkeit:** Fenn hat 3 Gegenstände, die nur er tragen kann. Er kann jeden Gegenstand 1 x pro Tag nutzen.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4
---	---	---	---

5	6	7	8	9
---	---	---	---	---

10	11	12	13	14
----	----	----	----	----

Fenn kann den Raben nutzen, um auf **einem** beliebigen Feld **alle** verdeckten Plättchen aufzudecken.



Fenn kann das Messer in **einer** Kampfrunde nutzen. Dann darf er 1 seiner Würfel **erneut** würfeln.



Fenn kann das Horn in **einer** Kampfrunde nutzen. Dann dürfen er und alle Helden, die mit ihm kämpfen, ihre **höchste Anzahl** an Würfeln werfen.





## KHEELA

Hüterin der Flusslande Rang 29

**Sonderfähigkeit:** Kheela hat eine **zweite Figur**: den Wassergeist. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann sie ihn bis zu 4 Felder weit bewegen. Wenn Kheela mit dem Wassergeist auf denselben Feld steht, darf sie im Kampf den **großen weißen Würfel** anstatt ihres eigenen Würfels benutzen. Das gilt auch für einen anderen Helden, der mit dem Wassergeist auf einem Feld steht.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----



## RHEGA

Tare aus Sturmtal Rang 15

**Sonderfähigkeit:** Rhega kann eine Kreatur auch auf einem **angrenzenden** Feld angreifen. Dann muss sie ihre Würfel nacheinander werfen (siehe Bogenschütze). Auf **denselben** Feld mit einer Kreatur darf sie die Würfel gleichzeitig werfen. Ab der vierten Reihe ihrer Willenspunkteanzeige hat sie die Fähigkeit, beim Leeren eines Brunnens **statt 3 Willenspunkten 1 Stärkepunkt** zu erhalten.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4
---	---	---	---

5	6	7	8	9
---	---	---	---	---

10	11	12	13	14
----	----	----	----	----



## KHEELAN

Hüter der Flusslande Rang 29

**Sonderfähigkeit:** Kheelan hat eine **zweite Figur**: den Wassergeist. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann er ihn bis zu 4 Felder weit bewegen. Wenn Kheelan mit dem Wassergeist auf demselben Feld steht, darf er im Kampf den **großen weißen Würfel** anstatt seines eigenen Würfels benutzen. Das gilt auch für einen anderen Helden, der mit dem Wassergeist auf einem Feld steht.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6



7 8 9 10 11 12 13



14 15 16 17 18 19 20



## BRAGOR

Tarus aus Sturmtal Rang 15

**Sonderfähigkeit:** Bragor kann eine Kreatur auch auf einem **angrenzenden** Feld angreifen. Dann muss er seine Würfel nacheinander werfen (siehe Bogenschütze). Auf **demselben** Feld mit einer Kreatur darf er die Würfel gleichzeitig werfen. Ab der vierten Reihe seiner Willenspunkteanzeige hat er die Fähigkeit, beim Leeren eines Brunnens **statt 3 Willenspunkten 1 Stärkepunkt** zu erhalten.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1 2 3 4



5 6 7 8 9



10 11 12 13 14



Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine

## DARH

Die Beschwörerin, Rang 68

**Sonderfähigkeit:** Darh kann die Aktion „Knochen-Golem bewegen“ wählen und für 1 Stunde auf der Tagesleiste den Knochen-Golem bis zu 4 Felder weit bewegen. Steht der Knochen-Golem auf dem Feld eines Gegners, bringt er einem angreifenden Helden zusätzlich 6 Stärkepunkte.

Am Anfang einer Legende ist der Knochen-Golem noch nicht im Spiel.

Wie Darh den Knochen-Golem ins Spiel bringt, erfährt ihr auf der Karte „Der Knochen-Golem“.



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---



8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	----	----	----	----	----	----



Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine

## FORR

Die Halbskralin, Rang 37

**Sonderfähigkeit:** Wenn Forr entlang eines Pfeils oder entlang der alten Zwergenstraße ein Feld läuft, kann sie für diesen Schritt 1 Willenspunkt anstelle von 1 Stunde abgeben. Im Kampf addiert Forr gleiche Würfelwerte (dazu benötigt sie keinen Helm). Kreaturen, die auf ihr Feld laufen, werden entlang des Pfeils auf das nächste Feld versetzt.



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---



7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----



14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----



## DARHEN

Der Beschwörer, Rang 68

**Sonderfähigkeit:** Darhen kann die Aktion „Knochen-Golem bewegen“ wählen und für 1 Stunde auf der Tagesleiste den Knochen-Golem bis zu 4 Felder weit bewegen. Steht der Knochen-Golem auf dem Feld eines Gegners, bringt er einem angreifenden Helden zusätzlich 6 Stärkekpunkte. Am Anfang einer Legende ist der Knochen-Golem noch nicht im Spiel. Wie Darhen den Knochen-Golem ins Spiel bringt, erfährt ihr auf der Karte „Der Knochen-Golem“.

Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine



Stärkekpunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14



8

9

10

11

12

13

14

15



## FORN

Der Halbskral, Rang 37

**Sonderfähigkeit:** Wenn Forn entlang eines Pfeils oder entlang der alten Zwergenstraße ein Feld läuft, kann er für diesen Schritt 1 Willenspunkt anstelle von 1 Stunde abgeben. Im Kampf addiert Forn gleiche Würfelwerte (dazu benötigt er keinen Helm). Kreaturen, die auf sein Feld laufen, werden entlang des Pfeils auf das nächste Feld versetzt.

Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine



Stärkekpunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Willenspunkte

1

2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Würfelleiste



Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine



Stärkepunkte

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

**Das sehende Auge:** Wenn eine „1“ an oberster Stelle ihrer Würfelleiste liegt, kann Leane sie nutzen, um ein beliebiges Plättchen auf dem Spielplan aufzudecken (auch Höhlen- oder Bewegungsplättchen). Das ist eine eigene Aktion und kostet sie 1 Stunde auf der Tagesleiste.



Willenspunkte

0 1 2 3 4



5 6 7 8 9



10 11 12 13 14

LEANE

Die Seherin, Rang 4

**Sonderfähigkeit:** Leane würfelt am Anfang einer Legende mit allen ihren 5 Würfeln und verteilt sie nach Belieben auf ihrer **Würfelleiste**. Je nachdem wie viele Willenspunkte sie hat, darf sie Würfel weglassen. Wenn sie kämpft, muss sie pro Kampfrunde den **obersten** Würfel nutzen. Danach wird der genutzte Würfel entfernt und der nächste Würfel zählt. Erst wenn sie keinen Würfel mehr auf ihrer Würfelleiste hat, darf sie alle Würfel erneut würfeln und verteilen.

Ablage für

beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine

Stärkepunkte

	4	4	4	6	8	8	10
	1	2	3	4	5	6	



Spezieller Platz  
für Armreif (auch  
in Bärengestalt)



DRUKIA

Die Hautwandlerin, Rang 23

**Sonderfähigkeit:** Drukia beginnt eine Legende immer als Mensch. Wenn sie sich bei **Sonnenaufgang** (wenn die Brunnen/Quellen aufgefriescht werden) auf einem **Waldfeld** befindet, muss sie ihre Gestalt verwandeln und ihre **Figur austauschen**.

In Bärengestalt:

zählt der Stärkepunkt über Drukias Holzstein kann sie keine Gegenstände tragen (außer Proviant, Apfelnüsse, Sternkraut und ihren Armreif) haben ihre Willenspunkte Einfluss auf ihr Verhalten (siehe Karte „Hautwandler in Bärengestalt“)

Willenspunkte



1 2 3 4

Reiner Instinkt



Erinnerung ans  
Menschsein



5 6 7 8 9

Würfelleiste

Ablage für  
beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine



LEANDER

Der Seher, Rang 4

**Sonderfähigkeit:** Leander würfelt am Anfang einer Legende mit allen seinen 5 Würfeln und verteilt sie nach Belieben auf seiner **Würfelleiste**. Je nachdem wie viele Willenspunkte er hat, darf er Würfel weglassen. Wenn er kämpft, muss er pro Kampfrunde den **obersten** Würfel nutzen. Danach wird der genutzte Würfel entfernt und der nächste Würfel zählt. Erst wenn er keinen Würfel mehr auf seiner Würfelleiste hat, darf er alle Würfel erneut würfeln und verteilen.

Stärkepunkte



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

**Das sehende Auge:** Wenn eine „1“ an oberster Stelle seiner Würfelleiste liegt, kann Leander sie nutzen, um ein beliebiges Plättchen auf dem Spielplan aufzudecken (auch Höhlen- oder Bewegungsplättchen). Das ist eine eigene Aktion und kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Willenspunkte



1 2 3 4



5 6 7 8 9



10 11 12 13 14

Ablage für

beliebig viel Gold,  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine

Stärkepunkte



4 4 4 6 8 8 10  
1 2 3 4 5 6

Spezieller Platz  
für Armreif (auch  
in Bärengestalt)



Reiner Instinkt



Willenspunkte

1 2 3 4

Erinnerung an  
Menschsein



5 6 7 8 9

DRUKIL

Der Hautwandler, Rang 23

**Sonderfähigkeit:** Drukil beginnt eine Legende immer als Mensch. Wenn er sich **bei Sonnenaufgang** (wenn die Brunnen/Quellen aufgefrischt werden) auf einem **Waldfeld** befindet, muss er seine Gestalt verwandeln und seine Figur austauschen.

In Bärengestalt:

zählt der Stärkepunkt über Drukils Holzstein kann er keine Gegenstände tragen (außer Proviant, Apfelnüsse, Sternkraut und seinen Armreif) haben seine Willenspunkte Einfluss auf sein Verhalten (siehe Karte „Hautwandler in Bärengestalt“)

Willenspunkte



1 2 3 4

# BAIT

Zwergin aus den Tiefminen  
Rang 7

**Sonderfähigkeit:** Bait kauft an der Zwerghenmine (Feld 71) Stärkekupunkte für je 1 statt für je 2 Gold.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkekupunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----

# MAIREN

Kriegerin aus dem Rietland  
Rang 14

**Sonderfähigkeit:** Mairen erhält beim Leeren eines Brunnens 5 statt 3 Willenspunkte.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkekupunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----

# KRAM

Zwerg aus den Tiefminen  
Rang 7

**Sonderfähigkeit:** Kram kauft an der Zwergenmine (Feld 71) Stärkekupfer für je 1 statt für je 2 Gold.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkekupfer

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

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20

# THORN

Krieger aus dem Rietland  
Rang 14

**Sonderfähigkeit:** Thorn erhält beim Leeren eines Brunnens 5 statt 3 Willenspunkte.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkekupfer

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

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20

# CHADA

Bogenschützin aus dem Wachsam Wald

Rang 25

**Sonderfähigkeit:** Chada muss ihre Würfel pro Kampfrunde immer einzeln nacheinander werfen und entscheiden, wann sie aufhört. Es zählt nur ihr zuletzt geworfener Würfel. Sie kann eine Kreatur auch in einem **angrenzenden** Feld angreifen.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte



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

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6

7

13



20

# EARA

Zauberin aus dem Norden

Rang 34

**Sonderfähigkeit:** Earra kann pro Kampfrunde – sofort nach dem Würfeln – ihren geworfenen Würfel auf die **gegenüberliegende** Seite drehen. So wird z. B. aus der „1“ eine „6“! Beim „Gemeinsam kämpfen“ kann das statt des eigenen Würfels ein Würfel eines anderen Helden sein.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte



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

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6

7

13



20



# PASCO

Bogenschütze aus dem Wachsam Wald  
Rang 25

**Sonderfähigkeit:** Pasco muss seine Würfel pro Kampfunde immer einzeln nacheinander werfen und entscheiden, wann er aufhört. Es zählt nur sein zuletzt geworfener Würfel. Er kann eine Kreatur auch in einem **angrenzenden** Feld angreifen.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----



# LIPHARDUS

Zauberer aus dem Norden  
Rang 34

**Sonderfähigkeit:** Liphardus kann pro Kampfunde – sofort nach dem Würfeln – seinen geworfenen Würfel auf die **gegenüberliegende** Seite drehen. So wird z. B. aus der „1“ eine „6“! Beim „Gemeinsam kämpfen“ kann das statt des eigenen Würfels ein Würfel eines anderen Helden sein.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----



# BAIT Zwergin aus den Tiefminen Rang 71

Ablage für  
beliebig viele  
Apfelnüsse, Sternkraut  
und Edelsteine

**Sonderfähigkeit:** Wenn Bait bei Sonnenaufgang kein Proviant (Apfelnüsse oder Sternkraut) abgeben kann, verliert sie nur 4 statt 8 Willenspunkte. Kann sie bei Sonnenaufgang Proviant abgeben, erhält sie sogar 6 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

1

2

3

4

5

6

Willenspunkte

0

1

2

3

4

5

6

Stärkepunkte

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



# MARFA Wolfskriegerin aus dem Hochgebirge Rang 6

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**Sonderfähigkeit:** Marfa hat im Kampf mindestens Stärkepunkte in Höhe der 10er-Stelle ihrer aktuellen Feldzahl. Auf Feld 46 also mindestens 4. Im Kampf gegen einen Troll hat sie diese 4 sogar zusätzlich zu ihren Stärkepunkten.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

1

2

3

4

5

6

Willenspunkte

0

1

2

3

4

5

6

Stärkepunkte

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

# KRAM

Zwerg aus den Tiefminen  
Rang 71

**Sonderfähigkeit:** Wenn Kram bei Sonnenaufgang kein Proviant (Apfelmüsse oder Sternkraut) abgeben kann, verliert er nur 4 statt 8 Willenspunkte. Kann er bei Sonnenaufgang Proviant abgeben, erhält er sogar 6 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt.

Ablage für  
beliebig viele  
Apfelmüsse, Sternkraut  
und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6



7 8 9 10 11 12 13



14 15 16 17 18 19 20

# ORFEN

Wolfskrieger aus dem Hochgebirge  
Rang 6

**Sonderfähigkeit:** Orfen hat im Kampf mindestens Stärkepunkte in Höhe der 10er-Stelle seiner aktuellen Feldzahl. Auf Feld 46 also mindestens 4. Im Kampf gegen einen Troll hat er diese 4 sogar zusätzlich zu seinen Stärkepunkten.

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6



7 8 9 10 11 12 13



14 15 16 17 18 19 20