

Würfel und Sonderfähigkeiten - alle großen Boxen, NH, DH, MH, Bonusheld*innen

Grundspiel-, Neue und Dunkle Helden

Name	Fernkampf	Würfel	Erwartung ohne/ mit Helm	SP /KW		andere SF	
Thorn	-	2 - 4	4,47 - 5,24 5,06 - 7,53	-	-	+ 5 WP	Brunnen
(helle) Eara	-	1	3,5	bis + 6	Heldenwürfel im Kampf gedreht	-	-
Kram	-	1 - 3	3,5 - 4,96 3,5 - 6,31	je 1 SP für 1 G	Mine (Feld 72)	-	-
Chada	X	3 - 5	4,67 - 5,12	-	-	TdH für - 1 G	-
Bragor	X / -	1 - 3	3,5 - 4,67 (fern) 3,5 - 4,96 (nah)	je + 1 SP	15+ WP und Brunnen	-	<i>kein Helm keine große Ablage</i>
Arbon	X	1 - 3	3,5 - 4,67	SP-Verminderung bei Kreatur	<i>Verminierung der Belohnung</i>	-	-
Fenn	-	1 - 2	3,5 - 4,47 3,5 - 5,06	Messer und Horn	nur 1x pro Tag	aufdeckbare Plättchen in 1 Feld aufdecken (Rabe)	nur 1x pro Tag
Kheela	<i>(Vara auf Heldenfeld)</i>	1 <i>Wassergeist</i>	3,5 5,5	<i>Wassergeist Vara (aus der Ferne)</i>	1 h für 4 Felder	-	-
Darh	<i>(Golem auf Gegnerfeld)</i>	2 - 3	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	+ 6 SP <i>(zeitweise, aus der Ferne)</i>	Beschwörung <i>wiederkehrende Kreatur</i> 1h für 4 Felder	-	-
Forn	-	2 - 3	5,06 - 6,31	-	-	Bewegung in Pfeilrichtung / natürlicher Helm	- 1 WP / <i>Kreaturen überspringen Forn</i>
Leander	-	1	3,5 - 4,49 <i>vorherbestimmt</i>	-	-	<i>sehendes Auge</i> : 1 Plättchen (Legendenleiste) aufdecken	1 h und Würfel-"1"
Drukil	-	1 - 2	3,5 - 4,47 3,5 - 5,06	+ 2 bis + 4 SP als Bär	<i>Einschränkungen des Bären</i>	-	-

Magische und Bonushelden

Name	Fernkampf	Würfel	Erwartung ohne/ mit Helm	SP /KW		andere SF	
Iril	-	Runenscheibe	3,22 - 4,56	je + 1 SP	1 h und passender RS	+ 3 WP aufdeckbare Feldplättchen aufdecken	1 h und passendes Symbol <i>nur 2 kleine Ablagen</i>
Ijsdur	-	Pyramidenwürfel	2,5	+ 5 SP (zeitweise)	Eisblitz auf SP-Leiste	<i>Eisbrücken</i> mit 1 - 2 Eisblitzen (zeitweise)	<i>keine große Ablage nur 2 kleine Ablagen kein Helm</i>
Ach	<i>(Takuri auf Heldenfeld)</i>	1 - 2	3,5 - 4,47 3,5 - 5,06	+ 0 - 7 SP <i>(aus der Ferne)</i>	Steinflöte (i.a.keine Kosten)	-	<i>kleine Ablage durch Steinflöte blockiert</i>
Barz	X	0 - 4 (rosa Würfel)	0 - 4,27	-	-	+ 3 WP Helden und -3 WP Kreatur Kreatur bannen Stunden mit anderen Held tauschen Gegenstand umtauschen Gegnerwürfel vorhersehen	je 1 Würfel für den Tag / <i>Sabri</i> trägt 2 der 5 Pulver
Orfen	-	2 - 3 [1 - 3]	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	höherer KW auf hohen Feldern + gegen Trolle	-	-	-
Jarid	-	2 - 3	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	-	-	kann sich von einem frischen Brunnen zum anderen versetzen und die 6 WP beliebig verteilen	<i>nichts wird beim Sprung mitgenommen</i>
dunkle Eara	-	1	3,5	bis - 6 /- 12 für Gegner	Gegnerwürfel wird gedreht	-	-
Kirr	-	1	3,5	+ 0 - 3 / + 4 - 6 bei Überstunden	ab 10 WP	-	Differenz 4.- aktuelle Stunde wird addiert
Santa Gor	-	1 - 2	3,5 - 4,47	-	-	einen Gegenstand pro Gebäude beim Halt einmalig ablegen	<i>kein Helm und keine kleine Ablagen</i>

Bonusheld Orfen/ Marfa (als Download/ Sonderausgabe) hat im Gegensatz zur Version in der Bonus- bzw. Big- Box bei 1 - 6 WP nur *einen* Würfel.
Bonusheld Grent/ Grea ist identisch mit dem DfL- Held und dort aufgeführt.

DRidN und DIH

Name	Fernkampf	Würfel	Erwartung ohne/ mit Helm	SP /KW		andere SF	
Stinner	-	2 - 3	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	-	-	Schiffsbewegung zum angrenzenden Meeresfeld	zu Beginn oder am Ende (an Bord)
Thorn (DIH)	-	2 - 4	4,47 - 5,24 5,06 - 7,53	+ 2	nur in der 1. Kampfrunde	<i>Ambra</i> kann einen Helden (außer den Bären) mitnehmen	Mitnahme auch über Sprungfelder
Eara (DIH)	-	1	3,5	bis + 6	Heldenwürfel im Kampf gedreht	Kreatur auf freies Nachbarfeld bis zu + 9 WP verteilen Teleport mit 2. Helden zum Lager	vorher jeweils 1 h zum Nachlesen im Zauberbuch
Kram (DIH)	-	1 - 3	3,5 - 4,96 3,5 - 6,31	je + 1 SP/ + 6 WP // + 5 SP und 3 Würfel	1x Proviant/ Tag // nur Höhlenfelder	nur - 4 WP bei fehlendem Proviant	-
Chada (DIH)	X	3 - 5	4,67 - 5,12	-	<i>kein "alte Waffen"- Handschuh</i>	TdH aus Sternkraut brauen	2 (1) Sternkraut und 1 h für (halben) TdH <i>Kessel (kleine Ablage blockkiert)</i>

DRidN: Thorn, Eara und Chada werden vom Grundspiel übernommen - oder NH, MH (...) mit folgenden Anpassungen:

- *Kheelas* Wassergeist kann sich auch über das Wasser und die Klippen bewegen.
- *Fenns* Rabe kann Wrack- und Federplättchen aufdecken (aber nicht aktivieren).
- *Iril* kann statt mit der Windkarte auch mit der Runenscheibe in beliebige Richtung segeln (muss dann aber das Ergebnis der Runen nehmen).
- *Achs* Takuri kann sich auf dem Schiff, nicht jedoch auf dem Wasser aufhalten.
- *Ijsdur* kann Eisbrücken auch von Meeresfelder zu Meeres- oder Landfeldern bauen.
- *Barz'* Sabri kann Boote nutzen und auf dem Schiff stehen. Verlassen kann Sabri das Schiff nur, wenn es angrenzend zu einem Landfeld steht.

Die *DH* sind offiziell nicht zugelassen, lassen sich mit einer der entsprechenden Modifikationen gut spielen (siehe z.B. [Alle Helden überall](#) oder [hier](#)).

DIH:

Die *SF der Legende 17* (Krahd) mit den Hoffnungskarten sind allgemein *nicht* aufgeführt.

Die *NH* sind in DIH offiziell nicht zugelassen (und relativ schwach). Hier sind diverse [Anpassungen](#) angeführt.

DH und MH in DIH

Name	Fernkampf	Würfel	Erwartung ohne/ mit Helm	SP /KW		andere SF	
Darh	<i>(Golem auf Gegnerfeld)</i>	2 - 3	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	+ 6 SP (zeitweise, aus der Ferne)	Beschwörung wiederkehrende Kreatur 1h für 4 Felder	Golem hält bei Sonnenaufgang Kreatur auf demselben Feld fest	-
Forn	-	2 - 3	5,06 - 6,31	-	-	Bewegung in Pfeilrichtung (-1 WP)/ natürlicher Helm / Sternkraut kann wieder eingepflanzt werden	- 1 WP <i>Kreaturen überspringen Forn</i>
Leander	-	1	3,5 - 4,49 <i>vorherbestimmt</i>	-	<i>kein "alte Waffen"- Handschuh</i>	1 Plättchen aufdecken (sehendes Auge) // EK vorab aufdecken	1 h + Würfel-"1"/ 1 h + oberster Würfel + <i>keine Abwehr mit Schild</i>
Drukil	-	1 - 2	3,5 - 4,47 3,5 - 5,06	+ 2 bis + 4 SP als Bär	<i>Einschränkungen des Bären</i>	<i>Armreif</i> : Drukil kann sich sofort in Bär/ Mensch umwandeln	1 h 1x pro Legende
Iril	-	Runenscheibe	3,22 - 4,56	je + 1 SP (beliebiger Held)	1 h und passender RS	+ 3 WP (beliebiger Held) / aufdeckbare Plättchen aufdecken	1 h und passendes Symbol <i>nur 2 kleine Ablagen</i>
Ijsdur	-	Pyramiden- würfel	2,5	+ 5 SP (zeitweise)	Eisblitz auf SP- Leiste	Eisbrücken mit 1 - 3 Eisblitzen (zeitweise) zusätzlicher Eisblitz	<i>keine große Ablage nur 2 kleine Ablagen kein Helm</i>
Ach	<i>(Takuri auf Heldenfeld)</i>	1 - 2	3,5 - 4,47 3,5 - 5,06	+ 0 - 7 SP (aus der Ferne)	Steinflöte (normal keine Kosten)	2 Takuri- Federn: Überstunden kosten keine WP	2x pro Legende <i>kleine Ablage durch Steinflöte blockiert</i>
Barz	X	0 - 4 (rosa)	0 - 4,27	-	-	+ 3 WP Helden und -3 WP Kreatur Kreatur bannen Stunden mit zweiten Held tauschen Gegenstand umtauschen Gegnerwürfel vorhersehen // Zufalls- Neuverteilung der Quellen	je 1 Würfel für den restlichen Tag / <i>Sabri trägt 2 der 5 Pulver</i>

DeK und DfL

Name	Fernkampf	Würfel	Erwartung ohne/ mit Helm [°]	SP /KW		andere SF	
Thorn (DeK)	-	2 - 4	4,47 - 5,24 5,06 - 7,53	+ 2 statt + 1 SP zusätzlich	Feld mit brennendem Feuer	-	-
Eara (DeK)	-	1	3,5	bis + 6 / + 1 SP zusätzlich*	Heldenwürfel im Kampf gedreht / Feld mit brennendem Feuer	-	-
Kram (DeK)	-	1 - 3	3,5 - 4,96 3,5 - 6,31	je 1 SP für Sieg über eine Kreatur / + 1 SP zusätzlich*	- / Feld mit brennendem Feuer	-	-
Tenaya (DeK)	-	1 - 3	3,5 - 4,96 3,5 - 6,31	+ 1 SP zusätzlich*	Feld mit brennendem Feuer	Feuer auf Heldentafel ablegen/ mitnehmen	<i>große Ablage blockiert</i>
Tenaya (DfL)	-	1 - 3	3,5 - 4,96	+ 2 SP für eine Kampfbrunde	- 2 WP und nur 1x / Tag	Kreatur bannen anderen Held 2 Felder bewegen	je - 2 WP und nur 1x / Tag
Avida	-	1 - 2	3,5 - 4,47 (5,06)	-	-	+ WP des 2. Würfels an Kämpfer / Pasch zählt (optional)	ab 7 WP ab 14 WP
Raash	X	1 - 4	3,5 - 4,94	-	-	Mitnahme eines zweiten Helden	Mitnahme auch über Sprungfelder
Grent	-	1	4,4	-	"1": kein Schaden "4": - 1 Stunde	Fernrohr	ab 14 WP

* keine SF im engeren Sinne, sondern im Szenario von DeK angelegt

° Da es bei DfL keine Helme gibt, sind dementsprechend keine Werte angezeigt. Ausnahme ist *Avida*, die ab 14 WP einen Pasch verwerten oder einen Würfel als WP für die Gruppe umsetzen kann.