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 Gold (DLvA)	-
Bragor	X / -	1 - 3	3,5 - 4,67 (fern) 3,5 - 4,96 (nah)	je + 1 SP	15+ WP und Brunnen	-	*kein Helm* *keine große Ablage*
Arbon	X	1 - 3	3,5 - 4,67	SP-Verminderung bei Kreatur	*Verminerung der Belohnung*	-	-
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	*(Vara auf Heldenfeld)*	1 *Wassergeist*	3,5 *5,5*	*Wassergeist Vara (aus der Ferne)*	1 h für 4 Felder	-	-
Darh	*(Golem auf Gegnerfeld)*	2 - 3	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	*+ 6 SP (zeitweise, aus der Ferne)*	1h für 4 Felder Beschwörung *wiederkehrende Kreatur*	-	-
Forn	-	2 - 3	5,06 - 6,31	natürlicher Helm	-	Bewegung in Pfeilrichtung	- 1 WP / *Kreaturen überspringen Forn*
Leander	-	*1*	*3,5 - 4,49* *vorherbestimmt*	-	-	*sehendes Auge*: 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	*Einschränkungen des Bären*	-	-

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 passender RS und Symbol	+ 3 WP aufdeckbare Feldplättchen aufdecken	1 h und passendes Symbol *nur 2 kleine Ablagen*
Ijsdur	-	Pyramidenwürfel	2,5	+ 5 SP *(zeitweise)*	Eisblitz auf SP-Leiste	*Eisbrücken* mit 1 - 2 Eisblitzen *(zeitweise)*	*keine große Ablage nur 2 kleine Ablagen kein Helm*
Ach	*(Takuri auf Heldenfeld)*	1 - 2	3,5 - 4,47 3,5 - 5,06	*+ 0 - 7 SP * (aus der Ferne)*	Steinflöte (i.a.keine Kosten)	-	*kleine Ablage durch Steinflöte blockiert*
Barz	X	0 - 4 rosa Würfel	0 - 4,27	-	-	+ 3 WP Helden und -3 WP Kreatur Kreatur bannen Stunden mit anderen Held tauschen kleinen Gegenstand umtauschen Gegnerwürfel vorhersehen	je -1 Würfel für den Tag / *Sabri* trägt 2 der 5 Pulver
Orfen	-	2 - 3 [1 - 3]	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	höherer KW auf hoher Feldzahl + gegen Trolle	-	-	-
Jarid	-	2 - 3	4,47 - 4,96 5,06 - 6,31	-	-	kann sich von einem frischen Brunnen zum anderen versetzen und die WP beliebig verteilen	*nichts wird beim Sprung mitgenommen*
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 eimalig ablegen	*kein Helm und keine kleine Ablagen*

* Ach kann für -5 WP den Takuri- Marker von +7 auf +5 SP zurücksetzen (Takuri bleibt länger stark , z.B. für den Endgegner)
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 DlH

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	wenn an Bord: zu Beginn oder am Ende des Zuges
Thorn (DlH)	-	2 - 4	4,47 - 5,24 5,06 - 7,53	+ 2	nur in der 1. Kampfrunde	*Ambra* kann einen Helden (außer den Bären) mitnehmen	Mitnahme auch über Sprungfelder
Eara (DlH)	-	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 (je 1x pro Legende
Kram (DlH)	-	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 (DlH)	X	3 - 5	4,67 - 5,12	-	*kein "alte Waffen"-Handschuh*	TdH aus Sternkraut brauen	2 (1) Sternkraut und 1 h für (halben) TdH *Kessel (kleine Ablage blockkiert)*

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

- *Kheela*s Wassergeist kann sich auch über das Wasser und die Klippen bewegen, jedoch nicht auf dem Schiff.
- *Fenn*s 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).
- *Ach*s Takuri kann sich auf dem Schiff, nicht jedoch auf dem Wasser aufhalten.
- *Ijsdur* kann Eisbrücken auch vom Schiff aus zu einem Meeres- oder Landfeld 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 (drei) Modifikationen gut spielen (siehe z.B. Alle Helden überall oder hier).

DlH:
Die *NH* sind in DlH offiziell nicht zugelassen (und relativ schwach). Hier sind diverse Anpassungen angeführt.
Die *SF der Legende 17* (Krahd) mit den Hoffnungskarten sind allgemein *nicht* aufgeführt.

DH und MH in DlH

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

° neue DlH- Fähigkeit - Weitere SF kommen im Laufe der L 17 mit den Hoffnungskarten hinzu.

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	*große Ablage blockiert*
Tenaya (DfL)	-	1 - 3	3,5 - 4,96	+ 2 SP für eine Kampfrunde	- 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 (nicht mit Bogen möglich) 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 (und gilt damit für jeden anderen Held/ jede andere Heldin, die dort eingesetzt wird)
° Da es bei DfL keine Helme gibt, sind dementsprechend keine Werte angezeigt.
Ausnahme ist *Avida*, die ab 14 WP einen Pasch wie mit einem Helm verwerten (oder aber einen Würfel als WP für die Gruppe umsetzen) kann.

Sonderfähigkeiten in Übersicht - thematisch geordnet

Sonderfähigkeit Fernkampf, bei SP, im Kampf, bei Würfel und TdH	DLvA und DRidN	DlH	DeK	DfL
Fernkämpfer*innen	**Chada** Barz, Arbon, Bragor	**Chada** Barz, Arbon, Bragor	**-** Barz, Arbon, Bragor	**Raash** Barz, Arbon, Bragor
SP- Generierung	**Kram**, Drukil°, Ijsdur, Iril, Bragor	**Kram**, Drukil, Ijsdur, Iril, Bragor	**Kram**, Drukil, Ijsdur, Iril, *Bragor*	Drukil, Ijsdur, Iril, Bragor
SP- Verminderung bei Kreaturen	Arbon	Arbon	Arbon	Arbon
höherer KW / Begleiter und Fernunterstützung	Darh°, Ach, Kheela	Darh, Ach, Kheela	Darh, Ach, Kheela	Darh, Ach, Kheela
höherer KW / Würfel drehen (beim Gegner)	**Eara**, dunkle Eara	**Eara**, dunkle Eara	**Eara**, dunkle Eara	dunkle Eara
höherer KW stundenabhängig	Kirr	Kirr	Kirr	Kirr
höherer KW auf hohen Feldzahlen und gegen Trolle	Orfen	Orfen	Orfen	Orfen
höherer KW (und Würfel) auf Höhlenfeldern	-	**Kram**	-	-
höherer KW (+2) in erster/einer Kampfrunde	-	**Thorn**	-	**Tenaya**
höherer KW bei brennendem Feuer *	-	-	**alle Helden/-innen** *	-
höherer KW (und WP) durch Feuer in der Hand	-	-	**Tenaya**	-
Bonus- KW bei brennendem Feuer	-	**-**	**Thorn**	-
natürlicher Helm	Forn°	Forn	Forn	**(Avida)**, Forn
erneuter Würfelwurf und Aktivierung aller Würfel	Fenn	Fenn	Fenn	Fenn
eigene Würfel voraussehen und anordnen	Leander	Leander	Leander	Leander
gegnerische Würfelergebnisse vorhersehen	Barz	Barz	Barz	Barz
TdH billiger einkaufen	**Chada** (DLvA)	-	-	-
TdH aus Sternkraut brauen	-	**Chada**	-	-
Sternkraut wieder einpflanzen	-	Forn	-	-

kursiv: Anpassungen notwendig ° Anpassungen der DH an DRidN (Modifikationen) * Szenario DeK ( ) SF, die eine Bedingung hat (WP oder Würfel)

Sonderfähigkeiten bei Kreaturen, WP, Zeit, Laufwegen, Aufklärung und Gegenständen	DLvA und DRidN	DlH	DeK	DfL
Kreaturen bannen	Barz	Barz	Barz	**Tenaya**, Barz
Kreatur/Skelette/Krahder auf Nachbarfeld versetzen	-	**Eara**	-	-
Kreatur festhalten	-	Darh	-	-
WP- Generierung und -Schwächung der Kreaturen	Barz	Barz	Barz	Barz
WP- Generierung	**Thorn**, Jarid, Iril	**Kram**, **Eara**, Jarid, Iril	**Tenaya**, Iril, *Jarid*	**(Avida)**, Jarid, Iril
Überstunden kostet Heldin keine WP	-	Ach	-	-
Quellen neu verteilen	-	Barz	-	-
kein Schaden im Kampf	(Grent)	(Grent)	(Grent)	**(Grent)**
Stundenersparnis im Kampf	(Grent)	(Grent)	(Grent)	**(Grent)**
Stunden tauschen	Barz	Barz	Barz	Barz
Laufwege	Forn°	Forn	Forn	Forn
Laufwege / Brunnen	Jarid	Jarid	*Jarid*	Jarid
Brücken bauen / Laufwege	Ijsdur	Ijsdur	Ijsdur	Ijsdur
Schiff zum benachbarten Meeresfeld ziehen	**Stinner** (DRidN)	-	-	-
Mitnahme einer 2. Held*in	-	**Thorn**	-	**Raash**
Teleport ins Lager mit 2. Held*in	-	**Eara**	-	-
Bewegen einer (Mit-)Held*in	-	-	-	**Tenaya**
Plättchen aufdecken	Fenn, Iril, Leander	Fenn, Iril, Leander	Fenn, Iril, Leander	Fenn, Iril, Leander
Fernrohr	(Grent)	(Grent)	(Grent)	**(Grent)**
Geschenke ablegen	Santa Gor	Santa Gor	*Santa Gor*	Santa Gor
Ausrüstung umwandeln	Barz	Barz	*Barz*	Barz

Generell gilt, dass weitere **Anpassungen** nötig sein können (siehe Alle Helden überall). **Beachte**, dass die Grundhelden und Tenaya in **unterschiedlichen Versionen** existieren.