

# Worok

A

**WITTERN:** Du findest Gegner auch in benachbarten Feldern deiner Angriffswürfe.

A

**RASEREI:** Du besitzt eine dritte Aktion, solange Worok aufgedeckt ist.

A



POWER:



Getrieben von seiner Obsession perfektionierte Worok seine Sinne und erlangte dadurch die Fähigkeit, Opfer selbst über große Entfernung zu wittern. Auswegloser als sich vor ihm zu verstecken, ist nur der Versuch, ihn in die Enge zu treiben. Wie alle wilden Tiere sind Werwölfe in der Lage unter Bedrohung unglaubliche Kräfte zu entwickeln.



# Dahlia, Hüterin des Waldes

A

**HÜTERIN DES WALDES:** Legt ein Gegner eine Waldversteckkarte auf den Ablagestapel, erhält er eine Verzögerungsmarke.

A

**KRAFT DER NATUR:** Du kannst eigene Angriffswürfe die  zeigen, auf ein Symbol deiner Wahl drehen.

A



Dryaden gelten als die Hüterinnen des Waldes. Dank des behutsamen Umgangs mit ihrer Umwelt sind sie über Jahrhunderte hinweg mit den Wäldern eins geworden und nutzen deren Kräfte auf vielfältige Art und Weise.



POWER:



# Balthur

A

**SCHWERE RÜSTUNG:** Wird Balthur getroffen, kannst du den Versteckwürfel werfen. Verhindere den Treffer bei  (der Treffer gilt als verhindert und Balthur kann in dieser Aufnahme weiterhin getroffen werden).

A

**SCHILDBLOCK:** Verliert Balthur durch einen Gegner Ausdauer, erhält dessen Held 2 Verzögerungsmarken.

A



POWER:



Die Ritter von Bretonia sind dafür bekannt, in ausweglosen Situationen über sich hinauszuwachsen, um eine Schlacht zu ihren Gunsten zu drehen. Ihre ausgefeilte Rüstung verleiht ihnen im Kampf eine enorme Standhaftigkeit. Heiliger als ihr König Gilles ist ihnen nur ihr Schwert, das sie niemals ablegen.

# Tolpan Langbart

A

**BUDDELN:** Wird Tolpan aufgedeckt, kannst du den Versteckwürfel werfen. Diese Fähigkeit besitzt in Gewässern keine Wirkung.

A

**EMSIG:** -1 Aktion, einmalig pro Zug: Lege eine Verzögerungs-marke ab.

A



POWER:



Mit einem Alter von 91 Jahren ist Tolpan noch ein recht junger Gnom. Auch wenn ihr Äußeres nicht den Anschein erweckt, Gnome können sich in Ausnahmesituation sehr flink fortbewegen. Vor allem dann, wenn es darum geht die eigene Haut zu retten.



# Flint, Schrecken der Meere

A

**SÄBEL UND PISTOLE:** Du kannst in deiner dritten Aktion zwei Angriffswürfel werfen, wenn du eine Angriffsaktion durchführst.

A

**PIRATENSCHATZ:** Trifft du in einer Angriffsaktion ein Versteck doppelt, erhält Flint eine Goldmünze. Besitzt Flint drei Goldmünzen, kannst du „Säbel und Pistole“ bei jeder Aktion nutzen. Besitzt Flint sieben Goldmünzen, gewinnst du das Spiel.

A



POWER:



Mangels Rohstoffen auf hoher See lernt ein Pirat in seiner Zeit als Matrose jeden noch so kleinen Gegenstand als Waffe einzusetzen. Auch wenn das im Kampf Mann gegen Mann nicht immer fair anmutet, kann diese Fähigkeit in der Not äußerst praktisch sein. Man munkelt Flint begibt sich nur aus einem einzigen Grund in die Arena. Er ist auf der Suche nach einem lange verschollenen Piratenschatz.

