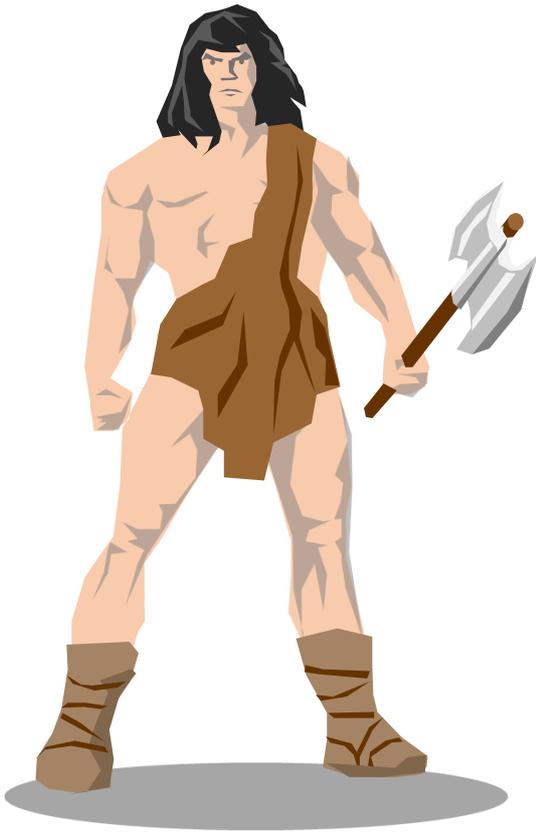


# Haudruff, der Barbar



6

Kampfstärke

5

Basislebenskraft

2

Aktionspunkte

## Aktionen

**Zug:** Haudruff macht einen Gewaltmarsch. Ziehe 6 Felder weit. Kämpfe anschließend normal.

**Kampf:** Haudruff stimmt wildes Kampfgebrüll an. Würfle mit zwei Würfeln. Ist die Augenzahl größer als die Kampfstärke des Gegners, flieht er.

# Sigurd, der Krieger



5

Kampfstärke

5

Basislebenskraft

2

Aktionspunkte

## Aktionen

**Zug:** Anstatt zu ziehen, macht Sigurd Kampfübungen. Du erhältst 2 Bonus-Marker für den nächsten Kampf. (Kann nur einmal vor jedem Kampf angewendet werden.)

**Kampf:** Sigurd versucht einen Todesstoß. Würfle mit einem Würfel. Bei 3 oder mehr verliert der Gegner zwei Lebenspunkte.

# Alena, die Diebin



Kampfstärke



Basislebenskraft



Aktionspunkte

**Alena beginnt das Spiel mit einem Goldstück.**

## Aktionen

**Zug:** Alena schleicht. Ziehe normal mit einem Würfel. Kommt es beim nächsten Ereignis zu einem Kampf, kannst du diesem, wenn du willst, ausweichen. Im Turm des Mardox ist Ausweichen nicht möglich.

**Kampf:** Alena führt einen heimtückischen Angriff aus. Der Gegner verliert einen Lebenspunkt. Würfeln ist dafür nicht erforderlich.

# Runa, die Heilerin



Kampfstärke



Basislebenskraft



Aktionspunkte

## Aktionen

**Zug:** Runa heilt sich. Anstatt zu ziehen, erhalte deine volle Lebenskraft zurück.

**Kampf:** Runa verflucht den Gegner. Dieser erhält einen Malus-Marker. Runa kann denselben Gegner mehrmals verfluchen.

# Lyra, die Bardin



Kampfstärke



Basislebenskraft



Aktionspunkte

## Aktionen

**Zug:** Lyra spielt ein Wanderlied. Ziehe normal, würfle noch einmal und lies das Ergebnis in der Tabelle unten ab.

**Kampf:** Lyra versucht, den Gegner zu besänftigen. Würfle mit zwei Würfeln mehr als die Gegnerstärke, dann endet der Kampf.

 Ein Höhlentroll greift an.	 Heile deine Wunden.
 Es geschieht nichts.	 Du erhältst 1 Gold.
 Ziehe 2 Felder vor.	 Erhöhe deine Kampfstärke um 1.

# Wiggel, der Zauberlehrling



Kampfstärke



Basislebenskraft



Aktionspunkte

## Aktionen

**Zug:** Wiggel meditiert. Du erhältst alle Aktionspunkte zurück. (Du kannst nur meditieren, wenn du noch einen AP hast!)

**Kampf:** Wiggel schleudert einen Feuerball. Würfle einmal und lies das Ergebnis in der Tabelle unten ab.

 Du verlierst einen Lebenspunkt.	 Dein Gegner verliert einen LP.
 Der Feuerball geht ins Leere.	 Dein Gegner verliert zwei LP.
 Dein Gegner verliert einen LP.	 Dein Gegner verliert zwei LP.

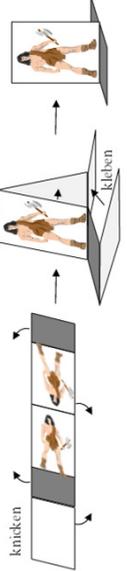


 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Gold	 Gold
 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Gold	 Gold
 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Gold	 Gold
 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Gold	 Gold
 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Gold	 Gold
 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Gold	 Gold
 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Erfahrung	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Aktionspunkt	 Gold	 Gold




Spiel-  
runde

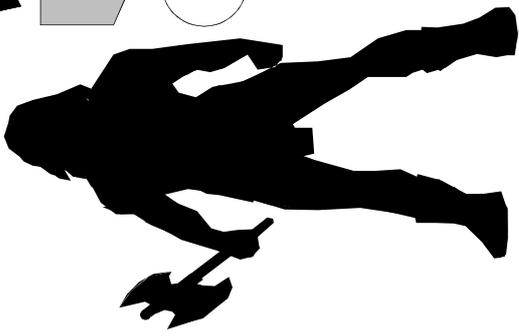


Barbar

9

5

3

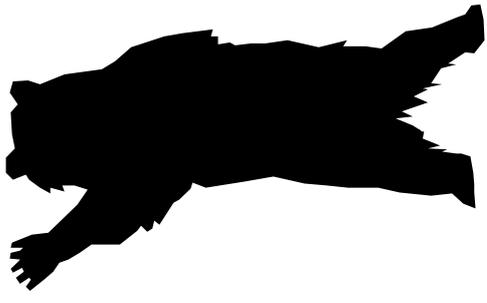


Bär

7

3

2

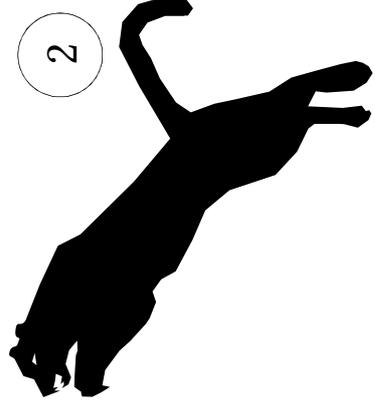


Berglöwe

9

2

2

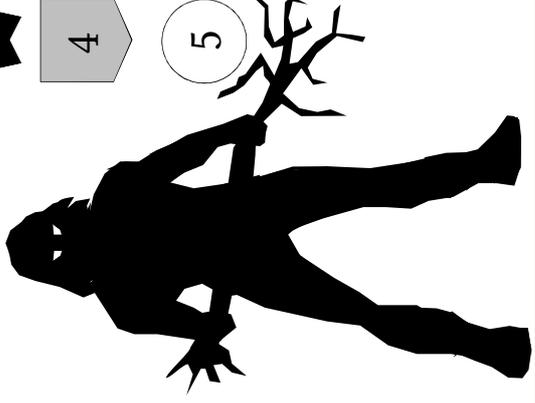


Bergriese

10

4

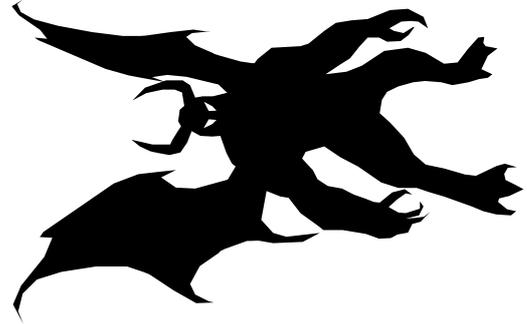
5



Dämon

12

5



Dieb

7

2

1



Drache

11

3

5



Echsenmensch

8

2

2

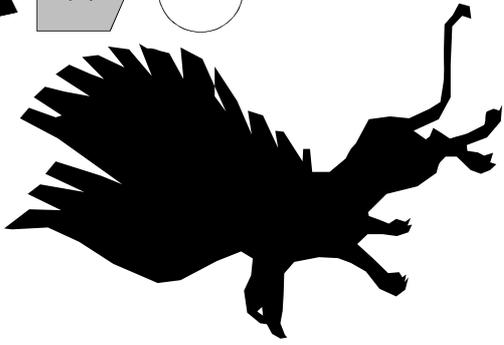


Greif

9

3

3



Harpyie

9

2

3



Höhlentroll

8

3

2



Höllenhund

10

4

5

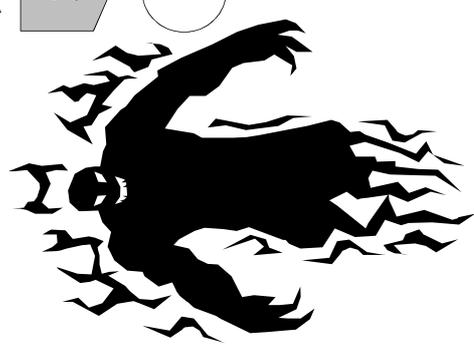


Ifrit

9

2

2



Kobold

6

2

1



Kobolde

7

2

1

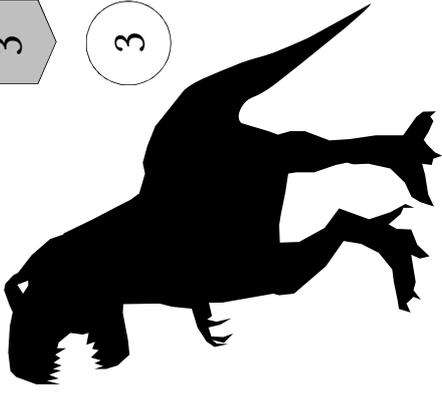


Panzerechse

9

3

3

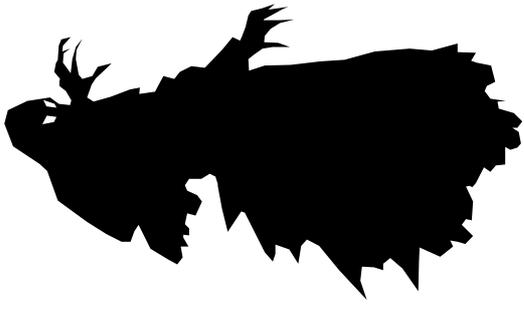


Phantom

10

2

3



Räuber

8

2

2



Raufbold

7

2

1

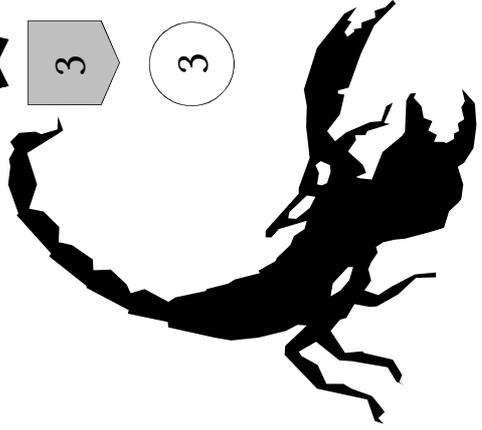


Riesenskorpion

9

3

3

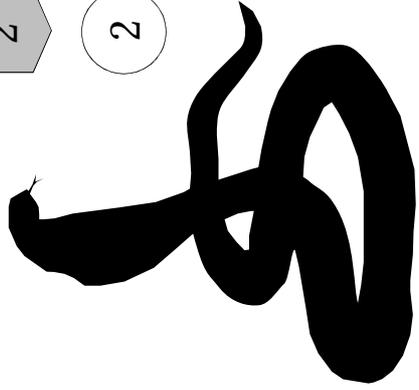


Riesenschlange

9

2

2

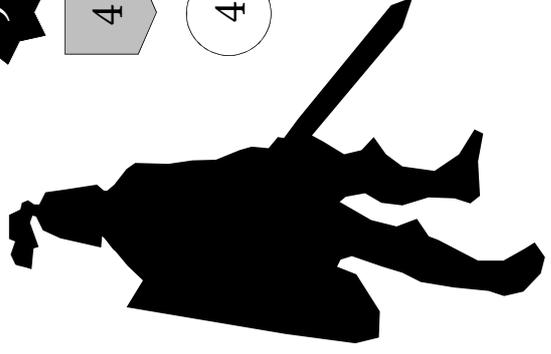


Ritter

9

4

4

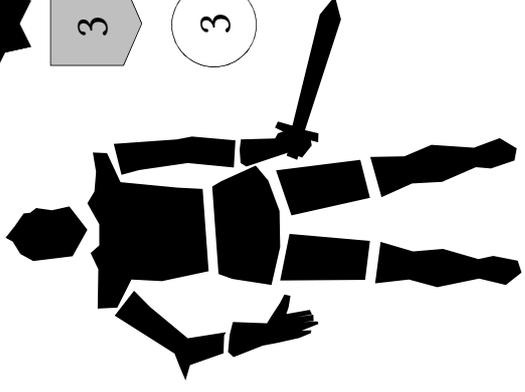


Rüstung

9

3

3

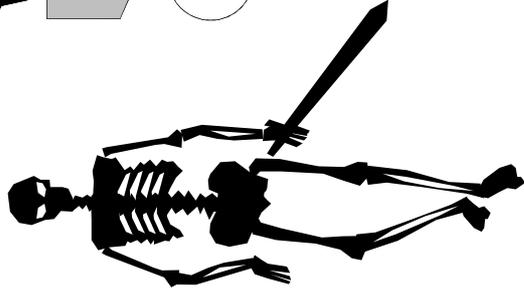


Skelett

8

2

2

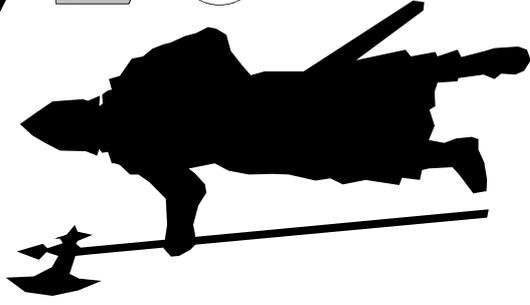


Stadtwächter

9

3

3

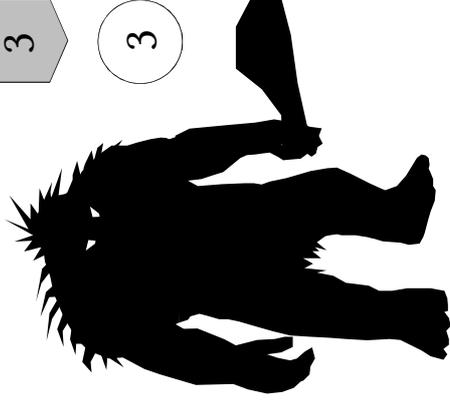


Steintroll

9

3

3



Waldgeist

9

3

3

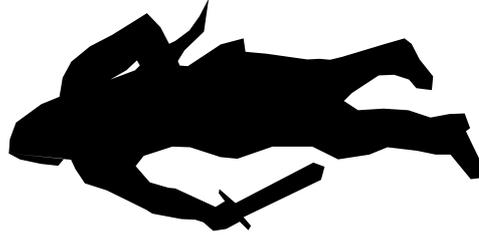


Wegelegerer

7

2

1



Wolf

7

2

1



Zombie

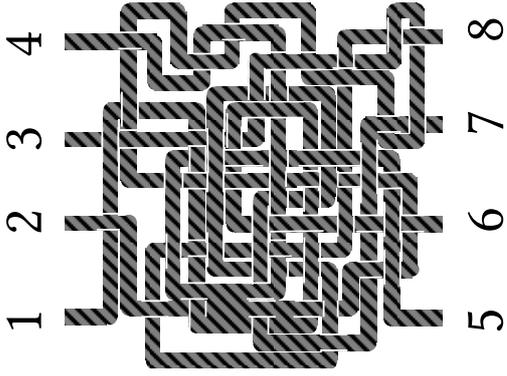
7

3

2



Rätsel 1



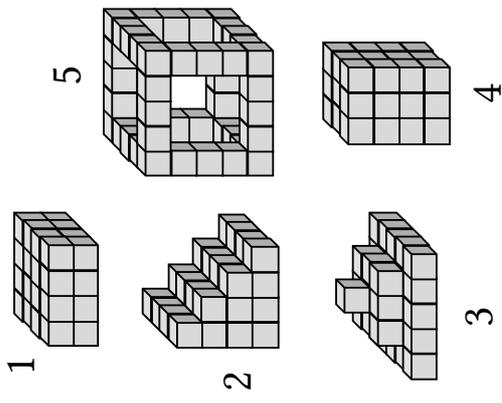
Rätsel 2

1	2	3	4
1	5	3	1
2	6	0	3
7	1	3	2
8	0	0	4
5			8

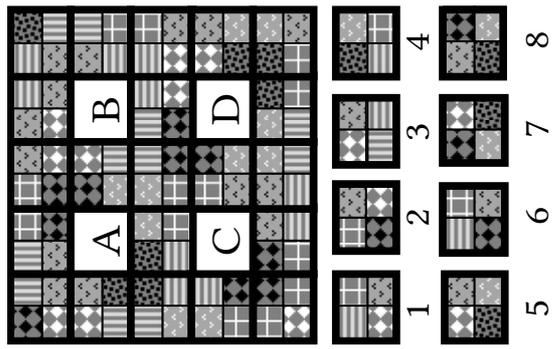
Rätsel 3

Ж	φ	Н	Δ	Ψ
I	S	A	R	E
Σ	⊙	ξ	ζ	η
H	U	P	T	O
1	Σ	Н	φ	ζ
2	Δ	η	φ	Ψ
3	Σ	Н	φ	Ψ
4	Σ	η	φ	Ψ
5	Δ	Н	φ	ζ

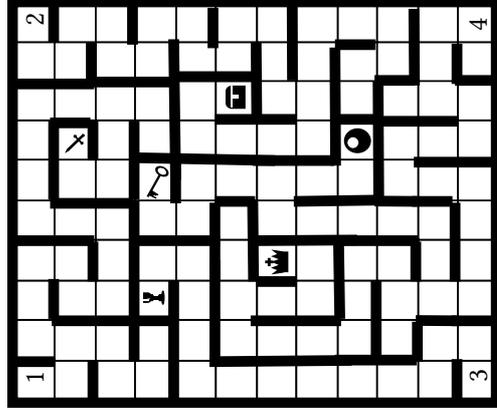
Rätsel 4



Rätsel 5



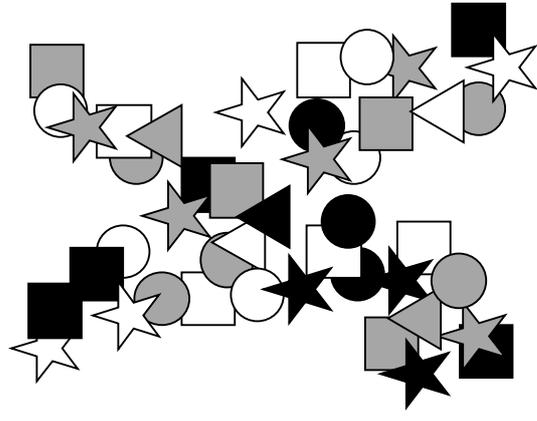
Rätsel 6



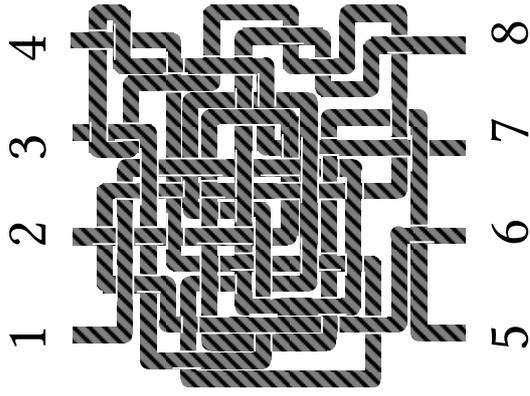
Rätsel 7

Ψ	Δ	φ	Σ	Н
φ	A	B	C	D
Δ	Н	φ	E	Δ
Н	φ	Н	Δ	Ψ
Σ	φ	Δ	Ψ	Σ
Δ	Ψ	Н	Σ	φ
1	2	3	4	5

Rätsel 8



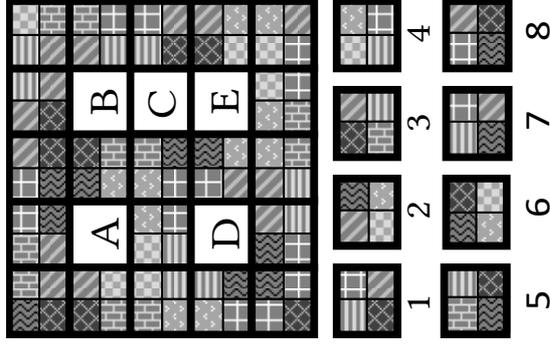
Rätsel 9



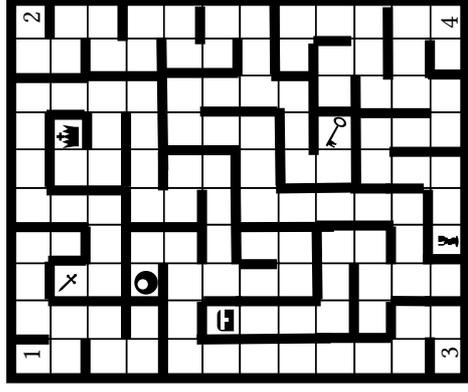
Rätsel 10

	1	2	3	4
5	7	4	0	2
6	5	1	6	0
7	1	5	2	2
8	1	1	0	5

Rätsel 11



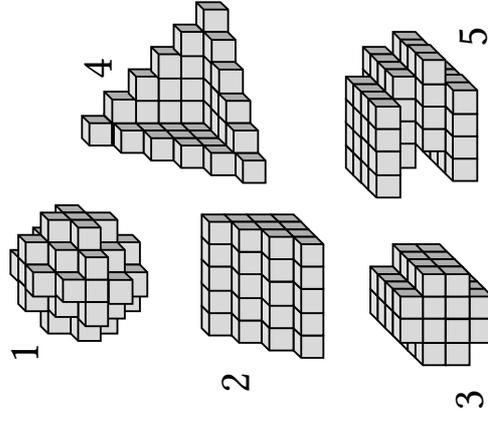
Rätsel 12



Rätsel 13

Ж	Ф	Н	С	Л	W	A	Ψ
Х	О	Ξ	Ζ	Ζ	Π	Π	Η
T	R	D	U	H	Ψ	Ж	Ξ
1	Π	Δ	Ψ	Ψ	Π	Ж	Ξ
2	Δ	Π	Ψ	Ψ	Π	Ж	Ξ
3	Π	Δ	Ψ	Ψ	Π	Ж	Ξ
4	Δ	Π	Ψ	Ψ	Π	Ж	Ξ
5	Π	Ζ	Ζ	Ζ	Π	Ж	Ξ

Rätsel 14



Rätsel 15

Ж	Ξ	Φ	Ζ	Φ	Ο
Φ	A	Ζ	B	Φ	Ξ
Ξ	Ο	Ж	Φ	D	Φ
Ζ	Φ	Ο	Ξ	Ж	Ж

Ξ	Ж	Ο	Ζ	Φ
---	---	---	---	---

1 2 3 4 5

Rätsel 16

