

DRAL



ROSTIGES SCHWERT STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



2 STURMANGRIFF

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler bewegt seinen Helden bis zu 3 Felder weit und in einer geraden Linie auf ein Feld mit einem unbesiegten Monster oder das Versteck eines Elitegegners. Elementare Kräfte wirken wie gewohnt. Der Spieler muss wie gewohnt über eine ungenutzte Kampffaktion verfügen und diese sofort nutzen, um (nach Betreten eines solchen Feldes) gegen das Monster zu kämpfen.



Der Held kann nicht durch Monster gezogen werden.

„Sturmangriff“ kann nicht genutzt werden, wenn sich der Held auf der Mitte eines Sonderfeldes befindet.

Der Kampfwert des Monsters wird **nur** während des **ersten** **Monsterangriffs** dieses Kampfes um 2 gesenkt.



2 PROSPEKTOR NUR IM EINZEL- UND KOOPERATIVEN SPIEL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Der Spieler zieht 2 Rohstoffplättchen (anstatt 1). Er behält ein Plättchen und legt das andere ab.



Hinweis: Der Effekt des Lorensymbols kann im Zuge dieser Abbauaktion nicht genutzt werden.



2 PROSPEKTOR NUR IM SPIEL MIT 2-4 SPIELERN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Der Spieler zahlt kein Gold an andere Spieler, deren Interaktionsmarker auf dem Feld liegen, auf dem er abbaut.



4 AUSWEICHEN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt.



4 ERKUNDEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt.
- Der Spieler schaut sich heimlich die obersten 2 Karten eines beliebigen Monsterstapels an und legt anschließend beide Karten (in beliebiger Reihenfolge) auf oder unter den Stapel, oder eine Karte auf und eine unter den Stapel.



6 STACHELKEULE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



6 WUT

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Der Kampfwert des Helden wird um 1 erhöht. Der Held fügt dem Monster außerdem 1 Schaden zu.



9 EINSCHÜCHTERN

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion

Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder der Verbesserung einer Fähigkeit wird um 2 Gold auf einen Mindestpreis von 1 Gold gesenkt.



Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.



9 AUSDAUER

Permanenter Effekt: Nach Verbesserung wird die Zahl der Beutelmodifikatoren um 1 erhöht (siehe **Spielanleitung**, Seite 27). Dieser Effekt gilt auch, wenn das Plättchen erschöpft ist.



Außerhalb eines Kampfes: Der Spieler kann dieses Plättchen erschöpfen, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten.



12 MAULTIER

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Permanenter Effekt: Nach Verbesserung wird die Zahl der Beutelmodifikatoren um 2 erhöht (siehe **Spielanleitung**, Seite 27). Dieser Effekt gilt auch, wenn das Plättchen erschöpft ist.



Außerhalb eines Kampfes: Der Spieler kann dieses Plättchen erschöpfen, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten.



12 HELLEBARDE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



15 ERPRESSUNG

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion

Der Kaufpreis eines Gegenstandes wird um 5 Gold auf einen Mindestpreis von 2 Gold gesenkt. Der Held verliert außerdem 1 Ansehen.



Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.

15 BREITSCHWERT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



18 GEGENANGRIFF

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters



Der Kampfwert des Monsters wird um 4 gesenkt. Außerdem fügt der Held dem Monster im **gleichen Moment** 1 Schaden zu, in dem das Monster dem Helden am Ende der Monsterangriffsphase Verletzungen zufügt. Dies kann dazu führen, dass der Held und das Monster gleichzeitig getötet werden (es werden die Schritte für den Tod eines Monsters und den Tod eines Helden im Kampf abgehandelt).

18 JÄGER

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.
- Der Spieler schaut sich heimlich die obersten 3 Karten eines beliebigen Monsterstapels an und legt anschließend beliebig viele dieser Karten (in beliebiger Reihenfolge) auf und/oder unter den Stapel.



21 RAUFBOLD

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



21 WURFAXT

Zeitpunkt: Erstschlag



25 RASEREI

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Wenn der endgültige Kampfwert des Helden zwischen 0 und 8 beträgt, fügt er dem Monster 3 zusätzliche Schaden zu. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des **nächsten** Heldenangriffs dieses Kampfes um 3 gesenkt.



30 KRIEGSAXT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



35 ZORN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Wenn der endgültige Kampfwert des Helden 9 oder mehr beträgt, fügt er dem Monster 4 zusätzliche Schaden zu. Außerdem erleidet der Held 2 Verletzungen, nachdem er dem Monster Schaden zugefügt hat (unabhängig davon, ob das Monster besiegt wurde oder nicht).



Hinweise:

Wenn der Held das Monster oder den Drachen besiegt, erhält er die Belohnung auch dann, wenn er infolge der durch „Zorn“ erlittenen Verletzungen stirbt.

Wenn der Held infolge der durch „Zorn“ erlittenen Verletzungen stirbt und das Monster nicht besiegt wurde, wird die Monsterkarte verdeckt oben auf den entsprechenden Monsterstapel gelegt. Anschließend werden die Schritte für einen Tod außerhalb eines Kampfes abgehandelt, wie auf Seite 25 in der Spielanleitung beschrieben.

40 TODBRINGERIN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

