

ELTREA



LEUCHTENDER ZWEIG START

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs in diesem Kampf um 2 oder die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes zugefügt werden, um 1 gesenkt.



VERZAUBERN START

Zeitpunkt: Kampfvorbereitung, bevor der Monster-Spieler ermittelt wird

Nachdem der Spieler eine Kampfaktion auf einem Feld mit einem Monster der Stufe 1 ausgeführt hat, kann er versuchen, dieses Monster zu verzaubern.



Würfelwurf des Helden:

- Wenn das Ergebnis 5 oder weniger beträgt, ist es Eltrea nicht gelungen, den Kampf gegen das Monster der Stufe 1 zu vermeiden. Es wird mit der Kampfgruppe wie gewohnt fortgefahren.
- Wenn das Ergebnis zwischen 6 und 10 beträgt, kommt es zu keinem Kampf mit dem Monster der Stufe 1. Eltrea erleidet 2 Verletzungen, der Spieler zieht 2 Silberkarten, und Eltrea erhält die Beute von dem Feld. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet; der/die entsprechende/n Marker (Helden-, Handels- oder 2 Interaktionsmarker) wird/werden auf das Feld gelegt.
- Wenn das Ergebnis 11 oder mehr beträgt, kommt es zu keinem Kampf mit dem Monster der Stufe 1. Eltrea erhält die Beute von dem Feld sowie 1 Ansehen. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet; der/die entsprechende/n Marker (Helden-, Handels- oder 2 Interaktionsmarker) wird/werden auf das Feld gelegt).

Achtung! In den beiden letztgenannten Fällen kämpft der Held nicht gegen ein Monster und erhält daher auch keine Belohnung wie bei einem Sieg über das Monster.

Hinweis zum Gefährten-Spiel: Wenn Eltrea das Monster der Stufe 1 erfolgreich verzaubert hat, erhält sie nicht die auf der Gefährtenkarte angegebene zusätzliche Belohnung für das Besiegen eines Monsters.

Hinweis zum Einzel- bzw. kooperativen Spiel: Die Silberkarten werden nicht in den Silberspeicher gelegt.



BEFEHL I START

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird

Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl.



RING DER WACHT START, RING

Der Spieler legt das Plättchen auf das entsprechende Feld auf seinem Heldentableau. Es gelten die Standardregeln für das Abhandeln von Ausrüstungseffekten.



WIRBELSTURM

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Held fügt dem Monster 1 Schaden zu. Anschließend wirft der Spieler einen oder beide Würfel des Angriffswurfs des Monsters neu.



DRUIDENSTAB

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Helden während des **nächsten** Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 erhöht oder der Held um 1 geheilt.



SÄUREPFEIL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes zugefügt werden, um 1 gesenkt.



FOLGE DEM RUF

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Er teleportiert seinen Helden auf die Kirche.
- Er teleportiert seinen Helden auf ein beliebiges Portal auf der Karte.



BEFEHL II

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird

Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl. Wenn diese Fähigkeit einen Würfelwurf des Helden erfordert, wird dessen Ergebnis um 1 erhöht. Wenn die Fähigkeit einen anderen Kleeblatt-Effekt beinhaltet, werden die Effekte kombiniert.



VERTRAUTES GELÄNDE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler teleportiert seinen Helden bis zu 2 Felder weit. „Vertrautes Gelände“ kann nicht genutzt werden, um sich auf Handelsorte oder Begegnungsfelder zu teleportieren.



ENERGIEFLUSS

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Feld mit einem Elementar

Der Held heilt 3 Verletzungen, nachdem er einem Elementar gegenübergetreten ist.



9 BESCHWÖRUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler legt 1 Gaarmarker ab. Anschließend tritt Eltrea einem beliebigen Elementar, auf dessen Feld kein Interaktionsmarker liegt, gegenüber, als ob sie sich auf seinem Feld befände. Der Spieler legt seinen Interaktionsmarker wie gewohnt auf dieses Feld.



12 BEFEHL III

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird

Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl. Wenn diese Fähigkeit einen Würfelwurf des Helden erfordert, wird dessen Ergebnis um 2 erhöht. Wenn die Fähigkeit einen anderen Kleeblatt-Effekt beinhaltet, werden die Effekte kombiniert.



12 ELFENSCHWERT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



15 VERBINDUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler teleportiert seinen Helden auf das Feld des Vertrauten.



15 WESPENSCHWARM

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs in diesem Kampf um den entsprechenden Wert gesenkt.



18 ERDBEBEN

Zeitpunkt: Erstschlag

Der Held fügt dem Monster 2 Schaden zu. Der Kampfwert des Monsters wird während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes um 4 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 4 gesenkt.



18 SCHUTZ

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea in dieser Kampfrunde zugefügt werden, wird um 3 gesenkt.



Hinweis: Gilt auch beim Kampf gegen Monster mit Immunität (siehe Spielanleitung, Seite 31).

21 EWIGER PAKT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Held heilt 5 Lebenspunkte.
- Er teleportiert seinen Helden auf das Feld des Vertrauten.



21 MONDKLINGE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann eine Goldkarte ablegen, um 1 Gaarmarker zu erhalten.



25 BEFEHL IV

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird

Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl. Wenn diese Fähigkeit einen Würfelwurf des Helden erfordert, wird dessen Ergebnis um 2 erhöht. Wenn die Fähigkeit einen anderen Kleeblatt-Effekt beinhaltet, werden die Effekte kombiniert.



Wenn durch den Einsatz dieser Vertrauten-Fähigkeit mindestens 1 Schaden verursacht wird, erleidet das Monster 1 zusätzlichen Schaden.

30 MONDFEUER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Eltrea zerstört 1 Gaarmarker oder 1 Chaosmarker des Monsters (dieser wird abgelegt).



35 WANDLUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler teleportiert seinen Helden an einen beliebigen Ort auf der Karte (außer Handelsorten oder Begegnungsfeldern).



40 STAB DER WÄCHTERIN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Gaarmarker ablegen, um seinen Helden um 3 zu heilen.

