

KELEIA



KAMPFSTAB STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



HÄNDLERIN

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder einer Dienstleistung (Heilung, Aufdecken oder Verbesserung) wird um 1 Gold auf einen Mindestpreis von 0 Gold gesenkt.
Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.
- Zusätzlich zu den Standardregeln bzgl. des Änderns des Angebots kann das Angebot bis zu zwei weitere Male kostenlos geändert werden.



TASCHENDIEBIN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort, sowohl während als auch außerhalb einer Handelsaktion

Der Spieler versucht, den Helden einen Gegenstand stehlen zu lassen, indem er die folgenden Schritte abhandelt:

- Der Spieler wählt einen Gegenstand (mit einem Kaufpreis von maximal 3 Gold) aus dem Angebot des Handelsortes, an dem sich der Held befindet.
- Würfelwurf des Helden:**



Wenn das Ergebnis zwischen 2 und 7 beträgt, ist der Diebstahl fehlgeschlagen; der Held verliert 1 Ansehen.



Wenn das Ergebnis 8 oder mehr beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.

Der gestohlene Gegenstand kann sofort (im Zuge einer Handelsaktion) verkauft werden.



FINTE

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Nach einem beliebigen Würfelwurf: Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 2 erhöht.
- Nach dem Angriffswurf des Monsters: Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt.



DOLCH

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



DIEBIN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort, sowohl während als auch außerhalb einer Handelsaktion

Der Spieler versucht, den Helden einen Gegenstand stehlen zu lassen, indem er die folgenden Schritte abhandelt:

- Der Spieler wählt einen Gegenstand (mit einem Kaufpreis von maximal 6 Gold) aus dem Angebot des Handelsortes, an dem sich der Held befindet.



2. Würfelwurf des Helden:



Wenn das Ergebnis zwischen 2 und 7 beträgt, ist der Diebstahl fehlgeschlagen; der Held verliert 2 Ansehen.



Wenn das Ergebnis zwischen 8 und 12 beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte; der Held verliert 1 Ansehen. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.



Wenn das Ergebnis 13 oder mehr beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.

Der gestohlene Gegenstand kann sofort (im Zuge einer Handelsaktion) verkauft werden.



HEIMLICH

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.

In diesem Zug darf der Spieler seinen Helden über Felder, auf denen sich Monster befinden, bewegen und/oder die Bewegung auf diesen Feldern beenden, ohne eine Kampfaction auszuführen.

Dieser Effekt endet sofort, sobald der Spieler eine andere Aktion / freie Aktion ausführt.

Ein Feld muss wie gewohnt befriedet werden, um die dortige Aktion / freie Aktion auszuführen.

Wenn die Bewegung auf einem Feld mit einem unbesiegteten Monster beendet wird, muss der Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges mit einer der folgenden Optionen fortfahren, bevor er etwas anderes tut:

- Eine Kampfhandlung ausführen.
- Erneut „Heimlich“, „Schatten“ (siehe unten) oder einen Unsichtbarkeitstrank (siehe Anhang, Seite 16) benutzen, um sich von dem Feld fortzubewegen.



JAGDBOGEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



WURFMESSER

Zeitpunkt: Ersts Schlag



STICH VON HINTEN

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 2 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).



UMREISSEN

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Kampfwert des Monsters wird während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt. Außerdem fügt der Held dem Monster 1 Schaden zu, wenn der endgültige Kampfwert des Helden 9 oder mehr beträgt.



15 PROSPEKTORIN 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 Abbauktion nicht genutzt werden.



15 PROSPEKTORIN 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.



15 FEILSCHEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort

Aktion: Handel

Der Spieler handelt einen oder beide der folgenden Effekte ab:

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



Hinweise:

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

Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Händeln durchführen, bevor er die Preissenkung nutzt.

Diese Fähigkeit kann direkt nach der Verbesserung von „Feilschen“ während einer laufenden Handelsaktion genutzt werden.

18 WURFSPIESS

Zeitpunkt: Ersts Schlag



18 SPEER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



21 MEISTERDIEBIN

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort, sowohl während als auch außerhalb einer Handelsaktion

Der Spieler versucht, den Helden einen Gegenstand stehlen zu lassen, indem er die folgenden Schritte abhandelt:

1. Der Spieler wählt einen Gegenstand (mit einem Kaufpreis von maximal 13 Gold) aus dem Angebot des Handelsortes, an dem sich der Held befindet.
2. **Würfelwurf des Helden:**

Wenn das Ergebnis zwischen 2 und 8 beträgt, ist der Diebstahl fehlgeschlagen; der Held verliert 3 Ansehen.

Wenn das Ergebnis zwischen 9 und 13 beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte; der Held verliert 2 Ansehen. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.



Wenn das Ergebnis 14 oder mehr beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte; der Held verliert 1 Ansehen. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.

Der gestohlene Gegenstand kann sofort (im Zuge einer Handelsaktion) verkauft werden.

21 SCHATTEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 3 Bewegungspunkte.

In diesem Zug darf der Spieler seinen Helden über Felder, auf denen sich Monster befinden, bewegen und/oder die Bewegung auf diesen Feldern beenden, ohne eine Kampfaction auszuführen.

Dieser Effekt endet sofort, sobald der Spieler eine andere Aktion / freie Aktion ausführt.

Ein Feld muss wie gewohnt befriedet werden, um die dortige Aktion / freie Aktion auszuführen.

Wenn die Bewegung auf einem Feld mit einem unbesiegten Monster beendet wird, muss der Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges mit einer der folgenden Optionen fortfahren, bevor er etwas anderes tut:

- Eine Kampfhandlung ausführen.
- Erneut „Schatten“, „Heimlich“ (siehe oben) oder einen Unsichtbarkeitstrank (siehe **Anhang, Seite 16**) benutzen, um sich von dem Feld fortzubewegen.



25 DOPPELTREFFER

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Kampfwert des Helden wird um 4 gesenkt.

Sobald der endgültige Kampfwert des Helden ermittelt wurde, wird der durch seine Waffe verursachte Schaden verdoppelt. Nach der Verdopplung wird der dem Monster zugefügte Schaden um 1 gesenkt.

Hinweis: „Doppeltreffer“ verdoppelt nur den Schaden, der unmittelbar durch die Waffe (d. h. nicht durch andere Schadensquellen wie z.B. Stärkungsschriftrolle, Essenz des Feuers, etc.) verursacht wird.



30 FLINKES AUSWEICHEN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 5 gesenkt.



35 SCHWERER TREFFER

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Wenn der endgültige Kampfwert des Helden 11 oder mehr beträgt, fügt er dem Monster 2 zusätzliche Schaden zu. Außerdem wird die Zahl der Verletzungen, die das Monster dem Helden während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes zufügt, um 2 gesenkt.



Hinweis: Wirkt selbst gegen Elitegegner mit Immunität (siehe **Spielanleitung, Seite 31**).

40 GRIMMSPIESS

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

