

SKOLDUR

HAMMER STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



HOLZSCHILD STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters
Der Kampfwert des Monsters wird um 3 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



0 TUNNEL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes, auf einem Abbaufeld

Der Spieler teleportiert seinen Helden auf ein anderes, bis zu 4 Felder entferntes Abbaufeld.



0 SCHATZSUCHER

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes, auf einem Schatzfeld ohne Heldenmarker des Spielers

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Wenn auf dem Feld ein Heldenmarker eines anderen Spielers liegt, darf der Spieler 1 Schatz heben, indem er das oberste Schatzplättchen vom entsprechenden Schatzstapel zieht. Anschließend legt er seinen Heldenmarker auf das Feld. Der andere Heldenmarker bleibt auf diesem Feld liegen.
- Wenn auf dem Feld kein Heldenmarker eines anderen Spielers liegt, darf der Spieler 2 Schätze heben, indem er die obersten 2 Schatzplättchen vom entsprechenden Schatzstapel zieht. Anschließend legt er seinen Heldenmarker wie gewohnt auf das Feld.



Hinweis zum Szenario „Mirrezils Macht“: Wenn ein Held Schutzmagie auf einem Feld wirkt, auf dem zwei Heldenmarker liegen, verbleibt nur der Heldenmarker des Schutzmagie wirkenden Helden auf dem Feld. Der Heldenmarker des anderen Spielers wird entfernt und auf das Szenariotableau unter die Rundenanzeige gelegt. Er wird wie gewohnt in der Schlusswertung mit eingerechnet.

2 GUMRANS WEG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes, unmittelbar nach einer Kampf- oder Abbauaktion

Der Spieler erhält 1 Dwurtmarker.



2 HERR DER MINE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Zusätzlich zur Abbauaktion kann der Spieler 1 Dwurtmarker ausgeben, um sofort 1 Edelsteinmarker des Typs zu erhalten, der auf dem Plättchen abgebildet ist, das gerade abgebaut wurde.

Beispiel: Der Held schürft einen Rohrubin. Der Spieler gibt 1 Dwurtmarker aus und erhält 1 Rubin.



Hinweis zu Roheuthium: Wenn Roheuthium abgebaut wird und der Held 1 Dwurtmarker ausgibt, erhält er einen beliebigen Edelstein außer Diamant oder Dämonenstein.



4 DOPPELAXT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



4 MOORGOTS SCHICKSAL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Spieler gibt 2 Dwurtmarker aus, um 3 Bewegungspunkte zu erhalten.
- Der Spieler wirft den Dwurtwürfel und erhöht anschließend das Ergebnis wie gewohnt.



6 MOORGOTS DILEMMA

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- **Außerhalb eines Kampfes:** Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt, und der Held heilt 1 Lebenspunkt.
- **Vor dem Angriffswurf des Helden:** Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um den Kampfwert des Helden um 2 zu erhöhen. Außerdem fügt der Held dem Monster 1 zusätzlichen Schaden zu, nachdem der endgültige Kampfwert des Helden ermittelt wurde.



6 SCHLACHTRUF

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler wählt einen beliebigen Würfel außer dem Würfel der Hoffnung oder dem Dwurtwürfel und dreht ihn auf die gegenüberliegende Seite.

Beispiel: Ein Würfel, der eine 2 zeigt, wird so gedreht, dass er einen Wert von 5 zeigt.



9 GEHEIMGANG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort oder auf einem Abbaufeld

Der Spieler teleportiert seinen Helden auf ein anderes Abbaufeld oder einen anderen Handelsort (maximal 5 Felder weit).



9 LEICHTE ARMBRUST

Zeitpunkt: Erstschlag

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um den Kampfwert des Helden um 3 zu erhöhen. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



12 GROMIRS STREITKOLBEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 2 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 3 zusätzliche Schaden zuzufügen.

Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt.



12 ZWERGENSCHILD

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um die Gesamtzahl der Verletzungen, die seinem Helden zugefügt werden, um 1 zu senken.

Der Kampfwert des Monsters wird um 4 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des **nächsten** Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



15 DOPPELTER INHALT

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Jeder der verfügbaren Beutel des Helden kann bis zu 2 Gegenstände aufnehmen (anstatt wie üblich 1).



15 BEGLEICHUNG

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Nachdem der Spieler einen Dwurtmarker für einen anderen Effekt ausgegeben hat, wird der Held um 2 geheilt.
Beispiel: Der Held gibt 1 Dwurtmarker aus, um einen Würfelwurf zu ändern oder den Effekt eines anderen Plättchens zu nutzen. Anschließend nutzt er „Begleichung“, um seinen Helden um 2 zu heilen.
- ◆ Der Spieler erhält 1 Dwurtmarker.



18 AZZATIRS AXT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 2 zusätzliche Schaden zuzufügen.



18 GEFORMTE MACHT

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Der Spieler gibt 1 Dwurtmarker aus, um einen der folgenden Effekte abzuhandeln:

- ◆ **Während oder außerhalb eines Kampfes:** Ein beliebiger Würfelwurf wird um 4 erhöht.
- ◆ **Nach dem Angriffswurf des Monsters:** Der Kampfwert des Monsters wird um 4 gesenkt.
- ◆ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt.



21 AZZATIRS GEBET

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler gibt 2 Gold aus um 1 Ansehen zu erhalten.



21 SCHWERE ARMBRUST

Zeitpunkt: Ersts Schlag

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um den Kampfwert des Helden um 4 zu erhöhen. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes um 3 gesenkt.



25 STANDFESTIGKEIT

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Der Kampfwert jedes Monsters wird in jeder Kampfunde um 2 gesenkt.



30 KRIEGSHAMMER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



35 GROMIRS SCHILD

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Spieler kann 2 Dwurtmarker ausgeben, um die Gesamtzahl der Verletzungen, die seinem Helden zugefügt werden, um weitere 3 zu senken (insgesamt um 4, siehe unten).

Die Gesamtzahl der Verletzungen, die dem Helden zugefügt werden, wird um 1 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des **nächsten** Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



40 SCHÄDELBRECHER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 3 zusätzliche Schaden zuzufügen.



Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt.

