LIEBER UNTERSTÜTZER, DIESE SEITE ZEIGT DIE KS-EXKLUSIVE BEUTE, ZUSÄTZLICH ZU INHALTSVERBESSERUNGEN, WÜRFELN, WEITEREN STRETCH GOALS UND DER REGELZUSAMMENFASSUNG AUF SEITE 2-6.

KS EXCLUSIVE

MONSTER LANDS

MINI-ERWEITERUNGSREGELN

Diese Mini-Erweiterungen können mit jeder Kombination von Affinitäten und jeder Anzahl von Spielern gespielt werden.

TRÄNKE-SHOP

Legt das neue Ortsplättchen auf das Feld des Alchemisten in der Festung. Ersetzt außerdem das Alchemisten-Panikplättchen durch das Tränke-Shop-Plättchen im Panikstapel.

Der Tränke-Shop fügt das Elixier hinzu, ein neues Plättchen, das denselben Limits und Zuweisungsregeln der Tränke und Gifte folgt (lagert die Elixiere unter eurer Clan-Fortschrittleiste). Wenn es von einem zugewiesenen Söldner abgeworfen wird, dürft ihr einen einzelnen Stärke- oder Magie-Würfel erneut würfeln.

SÜSSES VERSAGEN

Wenn ihr plündern dürft und sich das Süße Versagen-Plättchen im Vorrat befindet, könnt ihr es statt eines Beuteplättchens nehmen. Es gewährt einen temporären Ruhm-Bonus für die nächste Einsetz-Phase. Dorfbewohner schätzen es sehr, wenn man ihre Sachen nicht durchwühlt (sie haben jedoch ein schlechtes Gedächtnis). So könnt ihr Söldner anheuern, die ihr mit eurem Ruhmwert nicht bekommen hättet. Legt das Süße Versagen-Plättchen nach der nächsten Einsetz-Phase zurück in den Vorrat, egal ob verwendet oder nicht.

WIEDERERWECKUNGSPLÄTTCHEN

Stirbt ein Söldner, entfernt seine Karte, aber stapelt sein Auftragsplättchen auf dem Feld des Wiedererweckungs-plättchens. In den folgenden Runden kann jeder Spieler eine Aktion verwenden, um das Wiedererweckungsplättchen zu besuchen und einen Söldner seiner Wahl von den Toten zurückzuholen. Verwendet dafür einen Magie- und einen Stärkewürfel. Wiedererweckte Söldner folgen den Standardregeln.

Es gibt 2 mögliche Seiten des Plättchens. Wählt eine zu Beginn des Spiels.

SEITE A SEITE B

Die A-Seite verärgert durch eure dunkle Beschwörung Mutter Natur. Zieht ein Monster und platziert es am Zugang zur Festung und ersetzt vorhandene Monster. Die B-Seite ist weniger streitlustig. Ihr benötigt zusätzlich einen Trank, um dem gefallenen Söldner Leben einzuhauchen.

HOFMEISTER-DARLEHEN

SEITE A SEITE B

(1 pro Spieler) Nehmt jederzeit das Darlehensplättchen und 3 Goldmünzen. Begleicht das Darlehen, indem ihr bei Ende des Spiels 5 Goldmünzen zahlt, oder verliert 2 SP.

NEUE AFFINITÄTEN

Um mit einer neuen Affinität zu spielen, nehmt Söldner, Monster, und Länderkarten mit dem zugehörigen Symbol und ersetzt eine der zuvor verwendeten Affinitäten. Bei 1-4 Spielern wählt 4 beliebige Affinitäten, bei 5 Spielern wählt 5.

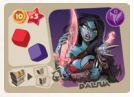
NECROMANCERS SIEGE

SÖLDNERTALENTE (DÜRFEN NUR EINMAL PRO RUNDE VERWENDET WERDEN)

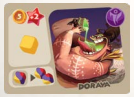
AXEL
+1 Ruhmespunkt, wenn ihr ein Monster besiegt.

BJORN
+4 Goldmünzen wenn ihr eine Mission erfolgreich abschließt.

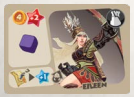
CIRIUM
Darf den Pfadbonus bis zu 2 Mal verwenden.



DALSUA
Nimmt beim Plündern 2 Beuteplättchen.



DORAYA
Setzt 1 beliebigen Würfel ein, um in dieser Runde 2 beliebige Würfel zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

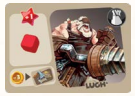


EILEEN
+1 Ruhmespunkt, wenn ihr eine Mission erfolgreich abschließt.

KADOR
Darf Magie-Würfel seines Pfades erneut würfeln (bis zu 2 Mal mit gleichen/untersch. Würfeln).

KHAZ MAGHUR
+2 Ruhmespunkte, wenn ihr ein Land erobert.

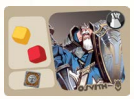
KOLDOR
+2 auf das Wurfergebnis eines Magie-Würfels des Pfades.



LUGH
Erhaltet einen Nachlass von -3 Goldmünzen, wenn ihr Ausrüstung kauft.

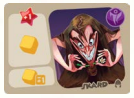
MYRINIA
Entfernt 1 Monsterwürfel, bevor es euren Pfad angreift.

OROBOX
+3 auf das Wurfergebnis eines Stärke-Würfels des Pfades.

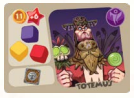


OSVITH
Nehmt 1 Mal pro Runde ein kostenloses Schildplättchen und legt es in euren Spielbereich.

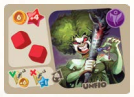
SHAMANDU
Ist Shamandu verwundet, erhält jeder Stärke-Würfel des Pfades +2.



SKARD
Ändert das Ergebnis eines Feilschen-Würfels um +/-1.



TOTEMUS
Nehmt 1 Mal pro Runde ein kostenloses Schildplättchen und legt es in euren Spielbereich.



UNFIO
Schließt ihr eine Mission erfolgreich ab erhaltet +6 Goldmünzen, scheitert ihr verliert -1 Ruhmespunkt.

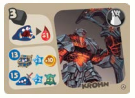
YUYAR
Zahlt 2 Goldmünzen, um einen Magie-Würfel in dieser Runde zu erhalten.

MONSTERKRÄFTE

AVATAR ABYSS
Alle Söldner im Land erhalten +1 Ruhmespunkt wenn es besiegt wird

CLAWNIE
Ihr könnt keine Elixiere verwenden, wenn ihr dieses Monster angreift.

GARGOHS
Pfadbonus ist nicht verfügbar in dem vom Monster besetzten Land.



KROHN
Monsterangriff verursacht zusätzlich 1 automatischen Treffer. Verteidigen normal möglich.

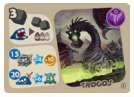
MOLEN
Erhält gemeinsam mit einem Schmiede-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.

MUSBAT
Erhält gemeinsam mit einem Nekromantie-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.

SLUGHT
Ihr könnt keine Ausrüstung des Typs Zauberspruch verwenden.

SPECTRUS
+1 auf das Wurfergebnis aller Stärke-Würfel des Pfades, wenn ihr das Monster angreift.

SPINNER
-1 auf das Wurfergebnis aller Stärke-Würfel des Pfades, wenn ihr das Monster angreift.



TROGOS
Würfelt vor jedem Monsterangriff 2 zusätzl. Angriffswürfel. Ergebnis betrifft alle Söldner des Landes.

LANDFÄHIGKEITEN (LANDFÄHIGKEITEN ZU NUTZEN IST EINE AKTION)

DARJAN
Setzt 1 Feilschen-Würfel ein, um 3 Elixiere zu erhalten.

EROBIN
Setzt 1 Magie-Würfel ein, um 3 Gifte zu erhalten.

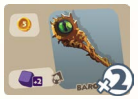
MODHELM
Setzt 1 Stärke-Würfel ein, um 1 Trank, 1 Gift und 1 Elixier zu erhalten.

NAGARDIA
Setzt 2 Stärke-Würfel ein, um 6 Goldmünzen zu erhalten.

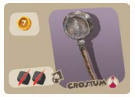
RAONKAT
Setzt 1 Magie-Würfel ein um 2 Magie-Würfel in dieser Runde zu erhalten.

SUNDUR
Setzt 1 Stärke-Würfel ein um 1 Magie- und einen Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten

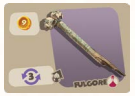
AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN (DÜRFEN NUR EINMAL PRO RUNDE EINGESETZT WERDEN)



BAROT
+2 auf das Wurfergebnis eines Magie-Würfels des Pfades.

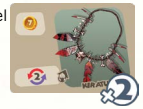


CROSTUM
Entfernt 2 Monsterwürfel bevor es den Pfad angreift.



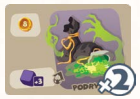
FULGORE
Würfelt Magie-Würfel des Pfades erneut (bis zu 3 Mal mit gleichen/untersch. Würfen).

HUNSHKAR
Erhaltet 1 Mal pro Runde 2 Goldmünzen.



KIRATU
Würfelt Magie oder Stärke-Würfel des Pfades erneut (bis zu 3 Mal mit gleichen/untersch. Würfen).

KIVNESS
+2 auf das Wurfergebnis jedes Stärke-Würfels des Pfades, wenn ihr ein Monster angreift.



PODRYD
+3 auf das Wurfergebnis eines Magie-Würfels des Pfades.

RANCORA
+2 auf das Wurfergebnis jedes Stärke-Würfels des Pfades, wenn ihr versucht ein Land zu erobern.

ROCKEE
+3 auf das Wurfergebnis eines Stärke-Würfels des Pfades.

FALLEN

Legt 1 Magie- oder Stärkewürfel aus dem Vorrat auf die Falle.

Entfernt 1 Monsterwürfel vor dem Angriff.

Legt 1 Magie- und 1 Stärkewürfel aus dem Vorrat auf die Falle.

Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe.

+1 auf das Wurfergebnis jedes Stärke- und Magie-Würfels des Pfades.

Entfernt 2 Monsterwürfel vor dem Angriff.

BEUTE

Abwerfen, um 2 Ausrüstungen kostenlos vom Basar zu nehmen.

Abwerfen erhöht das Wurfergebnis um +7, wenn ihr versucht, ein Monster zu fangen.

Abwerfen, um 5 Schildplättchen zu erhalten.

Abwerfen, um 3 Elixiere zu erhalten.