










Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		0	1	2	3	4	5	6	
		7	8	9	10	11	12	13	
			14	15	16	17	18	19	20

RANDOM

Zufallskämpferin mit dem Unwahrscheinlichkeitsdrive Rang 26

Sonderfähigkeit: Random kann 1x pro Tag den Unwahrscheinlichkeitsdrive einsetzen und eine der Aktionen auf der Karte durchführen. Danach wird die Karte umgedreht und erst vor Beginn des nächsten Tages wieder aufgedeckt.



MARVIN

Zufallshämpfer mit dem Unwahrscheinlichkeitsdrive
Rang 26








Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Marvin kann 1x pro Tag den Unwahrscheinlichkeitsdrive einsetzen und eine der Aktionen auf der Karte durchführen. Danach wird die Karte umgedreht und erst vor Beginn des nächsten Tages wieder aufgedeckt.

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		0	1	2	3	4	5	6	
		7	8	9	10	11	12	13	
			14	15	16	17	18	19	20

UNWAHRSCHEINLICHKEITSDRIVE

Führe pro Tag höchstens 1 der folgenden Aktionen aus:

- ① **Teleport**: Würfle nacheinander mit 2 deiner Heldenwürfel (Zehner und Einer) und stelle deine Figur auf das entsprechende Feld. Der Teleport dauert 1 Std. und ersetzt eine andere Aktion.
- ② **Kampf**: Wenn du an einem Kampf beteiligt bist, kannst du vor Beginn des Kampfes diese Aktion durchführen (keine Std. werden verbraucht). Würfle mit 1 Heldenwürfel:
 - ① Du spielst den ganzen Kampf lang mit nur 1 Würfel.
 - ② Der/die Gegner verliert/verlieren sofort (je) 3 Willenspunkte.
 - ③ Während des ganzen Kampfes kann von niemandem irgend-eine Art von Items eingesetzt werden, auch Runensteine werden ungültig. (Sollten Spieler mit dem Item "Bogen" am Kampf beteiligt sein, die von benachbarten Feldern kämpfen, werden sie vom Kampf ausgeschlossen, der Bogenschütze allerdings nicht. Sollten dadurch auf einer Seite keine Kämpfer mehr im Kampf bleiben, findet der Kampf nicht statt und der Spieler, der am Zug ist, muss eine andere Aktion durchführen.)
 - ④ Während des ganzen Kampfes werden alle deine Würfelaugen zu deinen Stärkepunkten addiert.
 - ⑤ In diesem Kampf hast du 4 SP weniger, aber mindestens 1.
 - ⑥ In diesem Kampf hast du 4 SP mehr, aber höchstens 14.
- ③ **Ereignis**: Vor dem Aufdecken einer Ereignisharte am Morgen, bzw. vor dem Feuerstoß am Morgen kannst du diese Aktion ausführen (keine Std. werden verbraucht). Würfle mit 1 Heldenwürfel:
 - ① Heute Morgen wird keine Ereignisharte aufgedeckt bzw. kein Feuerstoß ausgeführt.
 - ② Alle Gors und danach alle Skale bewegen sich sofort 1 Feld in Pfeilrichtung.
 - ③ Heute bewegen sich weder die Kreaturen noch der Erzähler weiter.
 - ④ Heute kann weder bei den Händlern noch bei der Hexe eingekauft werden.
 - ⑤ Heute kosten Überstd. keine Willenspunkte.
 - ⑥ Heute kosten Items (außer der Hexentrank) und Stärkepunkte nur je 1 Gold.

UNWAHRSCHEINLICHKEITSDRIVE



Aufladen ...

UNWAHRSCHEINLICHKEITSDRIVE 2.0

Du kannst nur 1 Unwahrscheinlichkeitsdrive verwenden. Wähle vor Beginn des Spiels, welchen du nimmst. Wenn du mit dem UWD 2.0 spielst, benötigst du zusätzlich die Zufallsmünze.

Führe pro Tag höchstens 1 der folgenden Aktionen aus:

- ① **Zeitkontrolle:** Führe diese Aktion durch, wenn ein beliebiger Spieler eine Aktion (und damit seinen Zug) beendet hat (keine Std. werden verbraucht). Werf die Zufallsmünze: Bei Kopf wird der Zeitstein des betroffenen (und ggf. die Zeitsteine aller beteiligten) Helden wieder auf die Position(en) gestellt, wo er (sie) sich zu Beginn des Zuges befand(en). Alle Ereignisse, die durch das Bewegen des Zeitsteins (der Zeitsteine) während der Aktion ausgelöst wurden, zum Bsp. der Verlust von WP bei Überstunden, werden rückgängig gemacht. Bei Zahl geschieht nichts.
- ② **Teleport:** Würfle nacheinander mit 2 deiner Heldenwürfel (Zehner und Einer) und stelle deine Figur auf das entsprechende Feld. Der Teleport dauert 1 Std. und ersetzt eine andere Aktion.
- ③ **Kampf:** Wenn du an einem Kampf beteiligt bist, führe diese Aktion vor Beginn des Kampfes durch (keine Std. werden verbraucht). Werf die Zufallsmünze: Würfle bei Kopf mit 2 deiner Heldenwürfel und zähle die Augen zusammen, würfle bei Zahl mit einem Heldenwürfel. Das Würfelergebnis entspricht den Stärkepunkten, die dir in diesem Kampf zur Verfügung stehen. Lege die Zufallsmünze auf das deinem Würfelergebnis entsprechende Feld:

Stärkepunkte

↖	~	W	+	5	6	7	∞	9	10	11	12
SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	10SP	11SP	12SP

Verlierst du während des Kampfes Stärkepunkte, werden diese von deinen eigentlichen SP auf der Heldentafel abgezogen. Deine eigentlichen SP zählen nicht, wenn du die Aktion „Kampf“ wählst.

- ④ **Belohnung:** Wenn du am Sieg über eine Kreatur beteiligt warst, für die es eine Belohnung gibt, kannst du diese Aktion durchführen (keine Std. werden verbraucht). Werf die Zufallsmünze: Würfle bei Kopf mit 2 Heldenwürfeln und zähle die Augen zusammen, würfle bei Zahl mit 1 Heldenwürfel. Das Würfelergebnis steht für die Höhe der Belohnung und ersetzt die eigentliche Belohnung. Die Belohnung kann wie gewohnt in Gold und WP aufgeteilt werden.

UWD 2.0 wird aufgeladen...
Bitte warten.

