

# ÜBEL

## Müder Waldläufer

Der grüne Held/Heldin hat in diesem Spiel auch nur 6 Sonnenscheiben.

# ÜBEL

## Müde Helden

Würfeln die Helden im Kampf weniger Schwerter als andere Würfelseiten, verlieren sie zusätzlich eine Sonnenscheibe.

# ÜBEL

## Finstere Mine

Die Suche in der Mine ist nur bei 2 geworfenen Fackeln erfolgreich.

Alternativ kann der Held zu einer geworfenen Fackel auch eine Sonnenscheibe zusätzlich abgeben um trotzdem erfolgreich zu sein.

Dieses Übel kann nur mit Aufgabe 5, 6, 7 oder 8 kombiniert werden. Sonst müsst ihr ein neues Übel ziehen.

# THOM

## Drachenkämpfer

Stehst du auf einem Feld, dass direkt an ein Feld auf der Drachenleiste angrenzt auf dem der Drache steht, darfst du ein Schwertplättchen abgeben um den Drachen ein Feld zurück zu schieben.

# THOM

## Blockade

Zu Spielbeginn darfst du ein beliebiges Schildplättchen auf Feld 5 oder 8 legen. Würde dort durch ein Nebelplättchen ein Gor ins Spiel kommen, wird dieser nicht auf den Spielplan gestellt. Der Drache wird in diesem Fall nicht zurück geschoben.

Dieses Wohl kann nicht mit der Aufgabe "Der schreckliche Höhlentroll" und Aufgabe 12 dieser Kampagne kombiniert werden.

# THOM

## Fernkampf

Der grüne Held/Heldin darf einmal pro Tag ein angrenzendes Feld angreifen.



Wolfsjunges (grau)



*Tierbegleiter*

Wolfsjunges (grau)

Ein Held kann den grauen Welpen für den Rest der Kampagne benutzen um ein Mal pro Tag eine beliebige Anzahl an Würfeln bei einem Kampf oder bei der Suche in der Mine erneut zu würfeln. Der Welpen liegt offen auf dem Beutel des Helden. Wird er benutzt, wird er umgedreht. Wenn die Brunnen in der Nacht wieder gefüllt werden, wird auch der Welpen wieder aktiviert.

Falke



*Tierbegleiter*

Falke

Ein Held kann für den Rest der Kampagne den Falken ein Mal pro Tag benutzen um ein Nebelplättchen auf einem angrenzenden Feld aufzudecken. Das Nebelplättchen wird dadurch nicht ausgelöst. Der Falke liegt offen auf dem Beutel des Helden. Wird er benutzt, wird er umgedreht. Wenn die Brunnen in der Nacht wieder aufgefüllt werden, wird auch der Falke wieder aktiviert.

Wolfsjunges (schwarz)



*Tierbegleiter*

Wolfsjunges (schwarz)

Ein Held kann für den Rest der Kampagne, den schwarzen Welpen ein Mal pro Tag wie ein Schwert-Nebelplättchen benutzen. Der Welpen liegt offen auf dem Beutel des Helden, wird er benutzt, wird er auf ein Schwert-Symbol eines Gors gelegt. Wenn die Würfel in der Nacht wieder zu den Helden gelegt werden, wird auch der Welpen wieder in den Beutel gelegt.