



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 |

LYDIA

Krämerin vom Freien Markt Rang 18

Sonderfähigkeit: Nur für Lydia ist die Ausrüstungstafel um die folgenden Gegenstände erweitert: Brot (2×), Humpen (2×), Kampfaxt, Messer (2×), Rucksack, Schleifstein, Zwergenseil.

Siehe Spielvariante „Freund und Feind“!

Humpen

Ein Held kann einen Humpen auf seiner Heldentafel oder auf seinem Feld aufdecken und sofort nach dem Aufdecken auf zwei verschiedene Weisen nutzen:

- Zur Erhöhung seiner Stärkepunkte um den Wert des Humpens.
- Zur Erhöhung seiner Willenspunkte um den Wert des Humpens und der Stundenzahl, auf der sein Zeitstein liegt. (z. B. Wert 2 + Stunde 4 = 6 Willenspunkte)

Der aufgedeckte Humpen kommt nicht zurück in den Vorrat, sondern aus dem Spiel.

Ergänzende Regeln

- Verbrauchte Gegenstände kommen zurück in den Vorrat (außer bereits aufgedeckte Humpen) und können erneut erworben werden.
- In „Die ewige Kälte“ liegen die neuen Gegenstände immer neben dem Spielplan. Für alle Regeln wird aber so getan, als ob sie auf den Händlerfeldern lägen.
- Die weißen Ereigniskarten können weiterhin verwendet werden. Wenn durch eine Ereigniskarte ein Gegenstand ins Spiel kommt, der nicht mehr im Vorrat liegt, geschieht nichts.



Humpen

Ein Held kann einen Humpen auf seiner Heldentafel oder auf seinem Feld aufdecken und sofort nach dem Aufdecken auf zwei verschiedene Weisen nutzen:

- Zur Erhöhung seiner Stärkekpunkte um den Wert des Humpens.
- Zur Erhöhung seiner Willenspunkte um den Wert des Humpens und der Stundenzahl, auf der sein Zeitstein liegt. (z. B. Wert 2 + Stunde 4 = 6 Willenspunkte)

Der aufgedeckte Humpen kommt nicht zurück in den Vorrat, sondern aus dem Spiel.

Ergänzende Regeln

- Verbrauchte Gegenstände kommen zurück in den Vorrat (außer bereits aufgedeckte Humpen) und können erneut erworben werden.
- In „Die ewige Kälte“ liegen die neuen Gegenstände immer neben dem Spielplan. Für alle Regeln wird aber so getan, als ob sie auf den Händlerfeldern lägen.
- Die weißen Ereigniskarten können weiterhin verwendet werden. Wenn durch eine Ereigniskarte ein Gegenstand ins Spiel kommt, der nicht mehr im Vorrat liegt, geschieht nichts.