



S



S



Z



C



C



A



H



H



C



K

B

O

M

A

C

i

I

N

B

—

—

A



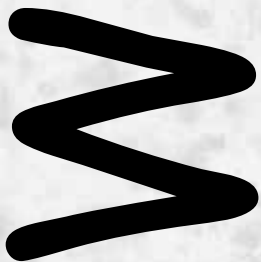

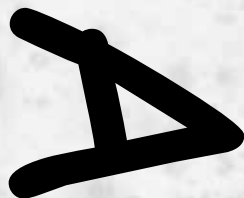
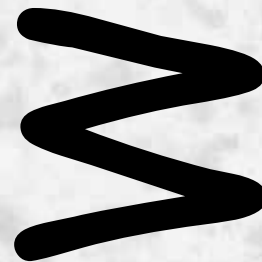

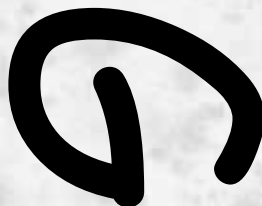
—

K

T

—

—

VERSTEINERUNG

Für jede dieser Karten, die auf dich wirkt,
erhöhen sich die Angriffs- und Verteidigungswerte
der Basilisken für dich um +1.

RMC-092



VERSTEINERUNG

Für jede dieser Karten, die auf dich wirkt,
erhöhen sich die Angriffs- und Verteidigungswerte
der Basilisken für dich um +1.



RMC-092



DEM GESTANK TROTZEN

Du darfst die Basilisken im Nahkampf
und mit der Sonderhandlung „Mit den
eigenen Waffen“ angreifen.



RMC-093



DEM GESTANK TROTZEN

Du darfst die Basilisken im Nahkampf
und mit der Sonderhandlung „Mit den
eigenen Waffen“ angreifen.



RMC-093

PURPURDRACHE!

Lege verdeckt hinter deiner hohlen Hand einen Würfel auf die Option deiner Wahl:

- ☐ Abwarten und sich spontan entscheiden
- ☐ Mit einem Kampfschrei auf den Drachen zustürmen
- ☐ Sich einen Überblick verschaffen
- ☐ Den Drachen hinter sich in eine enge Gasse locken
- ☐ Stehenbleiben und schießen
- ☐ Einen Basilisken als Waffe benutzen

RMC-094

PURPURDRACHE!

Lege verdeckt hinter deiner hohlen Hand einen Würfel auf die Option deiner Wahl:

- ☐ Abwarten und sich spontan entscheiden
- ☐ Mit einem Kampfschrei auf den Drachen zustürmen
- ☐ Sich einen Überblick verschaffen
- ☐ Den Drachen hinter sich in eine enge Gasse locken
- ☐ Stehenbleiben und schießen
- ☐ Einen Basilisken als Waffe benutzen

RMC-094

AUSGEWICHEN!

RMC-095

UNKOOPERATIV

Bei gemeinsamen Herausforderungen darfst du keine Schicksalspunkte ausgeben, um zusätzliche Würfel zu werfen. Wenn ein anderer Held von einer deiner besonderen Fähigkeiten profitieren will muss er dafür einmal pro Abenteuer 1 Schicksalspunkt zahlen. Du bekommst den Schicksalspunkt nicht selbst.

RMC-096

FEIGE

Wenn du zu Beginn einer Runde die Startspieler-Karte bekommst, musst du diese sofort an den Spieler links neben dir weitergeben und verlierst 1 Schicksalspunkt wegen deinem schlechten Gewissen. Wenn du keine Schicksalspunkte mehr übrig hast, verlierst du auch keinen. Wenn aus einer Heldengruppe nur noch feige Helden bei Bewusstsein sind, hat die Gruppe das Abenteuer sofort verloren.

RMC-097

DIEBISCH

Am Ende jedes Abenteuers müssen deine Mithelden ihren aktuellen Goldstücke-Vorrat um 10 reduzieren (wenn sie keine Goldstücke haben, können sie auch keine verlieren). Du bekommst dieses Gold nicht selbst, weil du es sofort verprasst, startest dafür aber mit 1 Schicksalspunkt zusätzlich ins darauffolgende Abenteuer.

RMC-098

DÜSTERE AURA

Die Helden, die links und rechts neben dir sitzen, starten jeweils mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins Abenteuer. Dies gilt auch schon in dem Abenteuer, in dem du diese Karte erhältst.

RMC-099

SCHALLWORTGÜRTEL (100 Goldstücke)

Die miniaturisierte Variante des Schallwortautomaten ist weniger mächtig, dafür aber portabel und unbegrenzt haltbar.

(Dieser Gegenstand kann nicht regulär gekauft, sondern nur beim Abenteuer „Der Schallwort-Automat“ als Belohnung erworben werden.)

Wenn der Held bei einem Angriffs- oder Verteidigungswurf 1 Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen. Der Spieler muss beim Würfeln allerdings ein Schallwort seiner Wahl laut aussprechen!

RMC-100

SCHALLWORTGÜRTEL (100 Goldstücke)

Die miniaturisierte Variante des Schallwortautomaten ist weniger mächtig, dafür aber portabel und unbegrenzt haltbar.

(Dieser Gegenstand kann nicht regulär gekauft, sondern nur beim Abenteuer „Der Schallwort-Automat“ als Belohnung erworben werden.)

Wenn der Held bei einem Angriffs- oder Verteidigungswurf 1 Schicksalspunkt einsetzt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen. Der Spieler muss beim Würfeln allerdings ein Schallwort seiner Wahl laut aussprechen!

RMC-100



Löwengehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Heimlichkeit [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Laufen [4]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-101



Löwengehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Heimlichkeit [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Laufen [4]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-101



Basiliskengehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Widerstand [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-102



Basiliskengehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Widerstand [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-102



Gehege der Sprechenden Bäume (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Wahrnehmung [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Wissen [4]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-103



Gehege der Sprechenden Bäume (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Wahrnehmung [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Wissen [4]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-103



Mantikor-Gehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Laufen [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Nahkampf [5]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-104



Mantikor-Gehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Laufen [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Nahkampf [5]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-104



Schillerschweber-Gehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Klettern [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Willenskraft [5]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-105



Schillerschweber-Gehege (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Klettern [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Herausforderung auf **Willenskraft [5]**, bei Misslingen 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-105



Kassenhäuschen (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Heimlichkeit [4]**, bei Erfolg 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-106



Kassenhäuschen (Zoo-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Heimlichkeit [4]**, bei Erfolg 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-106



Talisman-Laden (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [4]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Wissen [5]**, bei Erfolg 2 Schicksalspunkte, bei Misserfolg 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-107



Talisman-Laden (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [4]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Wissen [5]**, bei Erfolg 2 Schicksalspunkte, bei Misserfolg 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-107



Juwelenhändler (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Heimlichkeit [4]**, bei Erfolg 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-108



Juwelenhändler (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Heimlichkeit [4]**, bei Erfolg 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-108



Pfandleiher (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Wahrnehmung [4]**, bei Erfolg 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-109



Pfandleiher (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [5]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Wahrnehmung [4]**, bei Erfolg 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-109



Goldschmied (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [4]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Nahkampf [5]**, bei Erfolg 2 Schicksalspunkte, bei Misserfolg 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-110



Goldschmied (Juwelenbezirk-Karte)


Herausforderung auf **Willenskraft [4]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderung auf **Nahkampf [5]**, bei Erfolg 2 Schicksalspunkte, bei Misserfolg 1 Schadenspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-110



Kaphornia Münze (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [4]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderungen auf **Heimlichkeit [4]**, **Wahrnehmung [4]** und **Reflexe [4]**, für jede misslungene Herausforderung 1 Schadenspunkt. Anschließend 4 Schicksalspunkte und Karte überwunden.



RMC-111



Kaphornia Münze (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [4]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte. Anschließend Herausforderungen auf **Heimlichkeit [4]**, **Wahrnehmung [4]** und **Reflexe [4]**, für jede misslungene Herausforderung 1 Schadenspunkt. Anschließend 4 Schicksalspunkte und Karte überwunden.



RMC-111



Schmuckhändler (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [6]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte und 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-112



Schmuckhändler (Juwelenbezirk-Karte)

Herausforderung auf **Willenskraft [6]**

Erfolg: Karte überwunden!

Misserfolg: Du bekommst 1 Bösartigkeitskarte und 1 Schicksalspunkt. Anschließend Karte überwunden.



RMC-112



ALLGEMEINE BÖSARTIGKEIT

Du bist einfach nochmal ein Stückchen bösser als zuvor.
Bevor du andere Bösartigkeitskarten ablegen kannst, musst du erst alle allgemeinen Bösartigkeitskarten abgelegt haben.



RMC-113



ALLGEMEINE BÖSARTIGKEIT

Du bist einfach nochmal ein Stückchen bösser als zuvor.
Bevor du andere Bösartigkeitskarten ablegen kannst, musst du erst alle allgemeinen Bösartigkeitskarten abgelegt haben.



RMC-113



ALLGEMEINE BÖSARTIGKEIT

Du bist einfach nochmal ein Stückchen bösser als zuvor.
Bevor du andere Bösartigkeitskarten ablegen kannst, musst du erst alle allgemeinen Bösartigkeitskarten abgelegt haben.



RMC-113

XYZ-KLEIDUNG (100 Goldstücke)

Hautenge purpurfarbene Lederkleidung mit den Buchstaben XYZ auf der Brust.

(Dieser Gegenstand kann nicht regulär gekauft, sondern nur beim Abenteuer „Die Liga der Purpurschurken“ erbeutet werden.)

Der Besitzer der XYZ-Kleidung darf zu Beginn eines Kampfes 2 Schicksalspunkte ausgeben, um sich blitzschnell umzuziehen. Er darf dann bis zum Ende des Kampfes bei allen Herausforderungen einen zusätzlichen Würfel werfen.

RMC-114

XYZ-KLEIDUNG (100 Goldstücke)

Hautenge purpurfarbene Lederkleidung mit den Buchstaben XYZ auf der Brust.

(Dieser Gegenstand kann nicht regulär gekauft, sondern nur beim Abenteuer „Die Liga der Purpurschurken“ erbeutet werden.)

Der Besitzer der XYZ-Kleidung darf zu Beginn eines Kampfes 2 Schicksalspunkte ausgeben, um sich blitzschnell umzuziehen. Er darf dann bis zum Ende des Kampfes bei allen Herausforderungen einen zusätzlichen Würfel werfen.

RMC-114

SCHLANGENGIFT

Wenn ein Held mit dieser Karte erneut Schaden durch Serpents Angriff erleidet, so verliert er sofort alle seine verbleibenden Ausdauerpunkte, darf dafür aber auch die „Schlangengift“-Karte abwerfen.

Der Held darf sich als Sonderhandlung einer Herausforderung auf **Widerstand [4]** stellen, um diese Karte abzuwerfen.

RMC-115

RMC-63

RMC-60

RMC-57

RMC-64

RMC-61

RMC-58