

AUTOMATISCHER DRACHE

Angriff 5 (gegen Widerstand), 5 (gegen Widerstand), 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 2 (Drachenmaul), 1 (Drachenklaue), 1 (Drachenschwanz),

Verteidigung 5, **Ausdauer** Anzahl Helden x3

Manöver: Der Drache greift den Startspieler mit seinem Drachenmaul an. Den Helden links vom Startspieler greift er mit seiner Drachenklaue an. Den Helden rechts vom Startspieler greift er mit seinem Drachenschwanz an.

STARTSPIELER

AUTOMATISCHER DRACHE

Decken Sie diese Karte auf, nachdem sich ein Held erfolgreich hat verschlingen lassen.

Der Schadenswert des Drachenmauls sinkt auf 1.

AUTOMATISCHER DRACHE

Decken Sie diese Karte zu Beginn von Runde 3 auf, wenn die Helden den Alchemisten mitgenommen haben.

Alle Angriffswerte des Automatischen Drachen sinken für den Rest des Kampfes um 1.

AUTOMATISCHER DRACHE

Decken Sie diese Karte auf, nachdem die Helden die Dame befreit haben.

Der Verteidigungswert des Automatischen Drachen sinkt um 1. Der Schaden der Drachenklaue erhöht sich auf 2.

AUTOMATISCHER DRACHE

Decken Sie diese Karte auf, nachdem die Helden dem Drachen erfolgreich eine Falle gestellt haben.

Der Verteidigungswert des Automatischen Drachen sinkt um 1.

BORDGESCHÜTZ

Der automatische Drache erhält einen weiteren Angriff mit Angriff 5 (gegen Reflexe) und Schaden 1, den er gegen den Startspieler richtet. Das Bordgeschütz kann mit einer Sonderhandlung zerstört werden, indem der Held, der die Sonderhandlung durchführt, sich erfolgreich einer Herausforderung auf **Klettern [5]** stellt.

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

MURASAKIS

Angriff 2 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Klauen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Die Murasakis verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler. Sie setzen immer ihren Teamangriff ein (siehe unten).

Teamangriff: Anstatt von jedem Murasaki einmal angegriffen zu werden, muss sich jeder Held pro Runde nur gegen einen einzelnen Angriff verteidigen. Der Angriffswert erhöht sich allerdings für jeden Murasaki nach dem ersten um +1 bis zu einem Maximalwert von 5.

PURPURSCHRECKEN

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Purpurnetze), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3
Manöver: Jeder Held wird von einem einzelnen Purpurschrecken angegriffen. Die restlichen Purpurschrecken greifen den Drachen an.

Purpurnetze: Ein Held, der durch ein Purpurnetz Schaden erleidet, würfelt außerdem in der darauffolgenden Runde bei allen Herausforderungen einen Würfel weniger als üblich.

Unter der Decke kleben: Unverletzte Purpurschrecken kleben unter der Decke und können deshalb nur im Fernkampf angegriffen werden. Jeder Purpurschrecken, der mindestens 1 Ausdauerpunkt verloren hat, fällt zu Boden und kann anschließend auch im Nahkampf angegriffen werden. Durch den Sturz verliert ein Purpurschrecken keine Ausdauerpunkte.

Gummihaut: Gegen Fernkampfangriffe verfügen Purpurschrecken über eine Verteidigung von 4.

PURPUR-NETZ

Der Held muss sich allen Herausforderungen mit einem Würfel weniger stellen.

Diese Karte wird am Ende der nächsten Runde abgelegt, es sei denn der Held wird in der nächsten Runde erneut zum Opfer eines Purpur-Netzes.

PURPUR-NETZ

Der Held muss sich allen Herausforderungen mit einem Würfel weniger stellen.

Diese Karte wird am Ende der nächsten Runde abgelegt, es sei denn der Held wird in der nächsten Runde erneut zum Opfer eines Purpur-Netzes.

PURPUR-NETZ

Der Held muss sich allen Herausforderungen mit einem Würfel weniger stellen.

Diese Karte wird am Ende der nächsten Runde abgelegt, es sei denn der Held wird in der nächsten Runde erneut zum Opfer eines Purpur-Netzes.

PURPUR-NETZ

Der Held muss sich allen Herausforderungen mit einem Würfel weniger stellen.

Diese Karte wird am Ende der nächsten Runde abgelegt, es sei denn der Held wird in der nächsten Runde erneut zum Opfer eines Purpur-Netzes.

PURPUR-NETZ

Der Held muss sich allen Herausforderungen mit einem Würfel weniger stellen.

Diese Karte wird am Ende der nächsten Runde abgelegt, es sei denn der Held wird in der nächsten Runde erneut zum Opfer eines Purpur-Netzes.

VERTRAUEN DER BÜRGER

Der Held genießt das Vertrauen der Bürger von Kaphornia

PURPURDRACHE

Angriff 6 (gegen Widerstand) / 5 (gegen Reflexe),
Schaden 2 (Drachenklaue) / 1 (Feueratem),
Verteidigung 5, **Ausdauer** Anzahl Helden x4

Manöver: Als erstes greift der Purpurdrache Lugg an, wodurch Lugg 1 Ausdauerpunkt verliert. (Falls Lugg zu diesem Zeitpunkt bereits eine Ausdauer von 0 hat, kann sich der Purpurdrache stärker auf die Helden konzentrieren, sodass sich der Angriffs- und Schadenswert der Drachenklaue um +1 erhöht.) Anschließend greift der Purpurdrache den Startspieler mit seinen Drachenklaue an. Danach greift er jeden Helden einmal mit seinem Feueratem an.

PURPURDRACHE

Decken Sie diese Karte auf, nachdem die Helden die Bürgerwehr mobilisiert haben.

Der Angriffswert des Feueratems sinkt um 1.

LUGG (VERBÜNDETER)

Drehen Sie diese Karte auf die Rückseite, wenn Luggs Ausdauer 0 beträgt.

Der Startspieler darf den Purpurdrachen am Ende jeder Runde mit 15 Angriffswürfeln angreifen.

BALLISTEN (VERBÜNDETE)

Decken Sie diese Karte auf, wenn die Helden die Bürger in Sicherheit gebracht haben.

Der Startspieler darf den Purpurdrachen am Ende jeder Runde mit 12 Angriffswürfeln angreifen.

MANTIKOR

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Gebiss), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3

Manöver: Die Mantikore verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

SCHILLERSCHWEBER

Angriff 5 (gegen Willenskraft), **Schaden** speziell (Hypnose), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 2

Manöver: Die Schillerschweber verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Hypnose: Ein Held, der von einem Schillerschweber erfolgreich angegriffen wurde, verliert keine Ausdauerpunkte, darf in der darauffolgenden Runde aber keine Handlung unternehmen. Er darf sich aber normal verteidigen.

SONDERHANDLUNGEN

- ◆ Die Dame befreien (Herausforderung auf Körperkraft)
- ◆ Sich um die Verletzten kümmern (Herausforderung auf Charisma)
- ◆ Eine Falle stellen (Herausforderung auf Wissen)
- ◆ Sich verschlingen lassen (Nur Startspieler, Herausforderung auf Nahkampf)

SONDERHANDLUNGEN

- ◆ Sich in eine erhöhte Position bringen (Herausforderung auf Klettern)
- ◆ Am Drachen festklammern (Herausforderung auf Nahkampf)
- ◆ Die Bürgerwehr mobilisieren (Herausforderung auf Charisma)
- ◆ Bürger in Sicherheit bringen (Herausforderung auf Wissen)
- ◆ Lugg heilen (nur für Helden mit der besonderen Eigenschaft „Heilen“, Herausforderung auf Wissen)
- ◆ Einen Heiltrank bei Lugg einsetzen (nur für Helden mit einem Heiltrank)

SONDERHANDLUNGEN

- ◆ Tulpengolem (Herausforderung auf Klettern)
- ◆ Ablenken (Herausforderung auf Charisma)
- ◆ In die Falle locken (Herausforderung auf Laufen)

SONDERHANDLUNGEN

- ◆ [Falls der Drache noch nicht kontrolliert wird] Kontrollzauber (Herausforderung auf Wissen)
- ◆ Drachenbefreiung (Herausforderung auf Nahkampf, Körperkraft oder Wissen)
- ◆ Kletterangriff (Herausforderung auf Klettern)
- ◆ Flugangriff (Für Helden mit der besonderen Eigenschaft „Fliegen“, Herausforderung auf Körperkraft)

ERHÖHTE POSITION

Der Held darf den Drachen im Fernkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als Fernkampfangriffe, büßt er den besonderen Bonus „Erhöhte Position“ sofort ein

FESTGEKLAMMERT

Der Held darf den Drachen im Nahkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als „Den Purpurdrachen im Nahkampf angreifen“, büßt er den besonderen Bonus „Festgeklammert“ sofort ein.

ERHÖHTE POSITION

Der Held darf den Drachen im Fernkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als Fernkampfangriffe, büßt er den besonderen Bonus „Erhöhte Position“ sofort ein

FESTGEKLAMMERT

Der Held darf den Drachen im Nahkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als „Den Purpurdrachen im Nahkampf angreifen“, büßt er den besonderen Bonus „Festgeklammert“ sofort ein.

ERHÖHTE POSITION

Der Held darf den Drachen im Fernkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als Fernkampfangriffe, büßt er den besonderen Bonus „Erhöhte Position“ sofort ein

FESTGEKLAMMERT

Der Held darf den Drachen im Nahkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als „Den Purpurdrachen im Nahkampf angreifen“, büßt er den besonderen Bonus „Festgeklammert“ sofort ein.

ERHÖHTE POSITION

Der Held darf den Drachen im Fernkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als Fernkampfangriffe, büßt er den besonderen Bonus „Erhöhte Position“ sofort ein

FESTGEKLAMMERT

Der Held darf den Drachen im Nahkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als „Den Purpurdrachen im Nahkampf angreifen“, büßt er den besonderen Bonus „Festgeklammert“ sofort ein.

ERHÖHTE POSITION

Der Held darf den Drachen im Fernkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als Fernkampfangriffe, büßt er den besonderen Bonus „Erhöhte Position“ sofort ein

FESTGEKLAMMERT

Der Held darf den Drachen im Nahkampf angreifen, ohne sich zuvor einer Herausforderung auf **Laufen** stellen zu müssen. Wenn er im Laufe des Kampfes irgendeine andere Handlung durchführt als „Den Purpurdrachen im Nahkampf angreifen“, büßt er den besonderen Bonus „Festgeklammert“ sofort ein.