

# LESATH

## MÄNNLICH MENSCH SCHURKE



### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
ACROBATICS: GESCHICKLICHKEIT +2				
STEALTH: GESCHICKLICHKEIT +2				
<b>KONSTITUTION</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
ZÄHIGKEIT: KONSTITUTION +2				
<b>INTELLIGENZ</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
<b>WEISHEIT</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
<b>CHARISMA</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1		

### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>GEÜBT IN</b>	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	

Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.

Wenn du ein Monster überwindest und es verbannen würdest, darfst du es stattdessen auslegen. Bevor du einen Kampfwurf ablegst, darfst du eine Karte erneuern, um eine Anzahl W6 (+1) hinzuzufügen, die der Anzahl deiner ausgelegten Monster entspricht. Am Ende deines Zuges: Verbanne deine ausgelegten Monster.

### KARTENLISTE

<b>WAFFE</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>ZAUBER</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>RÜSTUNG</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	
<b>GEGENSTAND</b>	3	<input type="checkbox"/> 4		
<b>VERBÜNDETER</b>	3	<input type="checkbox"/> 4		
<b>SEGEN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

### BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE

Lesath, auch als „Der Wüstenstachel“ bekannt, ist ein sorgenschwerer Mann, der den Schmerz des Getrenntseins vom Göttlichen nur allzu deutlich spürt. Wenn er nicht gerade ein Schwert in der Hand hält, plagen ihn sorgenvolle Gedanken. Für ihn ist der Schwertkampf ein Mittel, um Frieden und spirituelle Seelenruhe zu finden. Auch wenn er sich in die Schlacht wirft, wenn das Ziel hehr erscheint, ist ihm der Akt des Kämpfens an sich viel wichtiger als die Gründe, aus denen er es tut.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### LESATH (DERWISCH)

Derwische streben nach der Perfektion ihrer Kampfkunst, indem sie immer weitere Kreise meditativer Zerstörung ziehen.

### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen		

Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.

Wenn du ein Monster überwindest und es verbannen würdest, darfst du es stattdessen auslegen. Bevor du einen Kampfwurf ablegst, darfst du eine Karte erneuern, um eine Anzahl W6 (+1) (+2) (+3) hinzuzufügen, die der Anzahl deiner ausgelegten Monster entspricht. Am Ende deines Zuges: Verbanne deine ausgelegten Monster.

- Du erhältst du Fertigkeit Überlebenskunst ( und Göttliches): Weisheit +2.
- Du darfst eine Karte mit dem Merkmal Göttliches erneuern, um dir oberste ( oder unterste) Karte eines beliebigen Ortsdecks anzuschauen.
- Falls du ein Monster überwindest, während du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte ablegen, um erneut zu erkunden.



### LESATH (SCHWERTTÄNZER)

Schwerttänzer winden sich in und aus dem Handgemenge, indem sie sich der Macht ihrer Götter bedienen.

### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	<input type="checkbox"/> Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen		

Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1 (+2).

Wenn du ein Monster überwindest und es verbannen würdest, darfst du es stattdessen auslegen. Bevor du einen Kampfwurf ablegst, darfst du eine Karte erneuern, um eine Anzahl W6 (+1) hinzuzufügen, die der Anzahl deiner ausgelegten Monster entspricht. Am Ende deines Zuges: Verbanne deine ausgelegten Monster.

- Du erhältst die Fertigkeit Wahrnehmung ( und Göttliches): Weisheit +2.
- Du darfst eine Waffe erneuern ( oder sie zuoberst auf dein Deck legen), um einer Begegnung auszuweichen.
- n du bei deinem Kampfwurf mit dem Merkmal Finesse einen Segen ausspielt, darfst du einen W12 statt des normalen Würfels hinzufügen.
- Während deines Zuges darfst du 2 Karten vom Segensdeck ablegen, um erneut zu erkunden.

# MERISIEL

WEIBLICH ELF SCHURKE



## FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATICS: GESCHICKLICHKEIT +2				
STEALTH: GESCHICKLICHKEIT +2				
FERNKAMPF: GESCHICKLICHKEIT +2				
<b>KONSTITUTION</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
<b>INTELLIGENZ</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
<b>WEISHEIT</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
<b>CHARISMA</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	

## FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen
Du darfst deiner Begegnung ausweichen.		
Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen.		
Bei deinem Kampfwurf mit dem Merkmal Fernkampf darfst du einen W10 als deinen Stärkewürfel einsetzen.		

## KARTENLISTE

### BEVORZUGTE KARTENART: GEGENSTAND

<b>WAFFE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>ZAUBER</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>RÜSTUNG</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>GEGENSTAND</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
<b>VERBÜNDETER</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>SEGEN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	

Die Elfe Merisiel verwaiste in sehr jungem Alter und wuchs bei Menschen in einem Elendsviertel auf, in dem sie in den Jahrzehnten bis zu ihrem Erwachsenwerden viele Freunde und Verwandte alt werden und sterben sah. Frei von Verantwortung reist sie nun, wohin ihre Neugierde sie führt, und durchwandert die Welt mit jenen, die sie gerade ihre Freunde nennt. Merisiel glaubt daran, dass das Leben bis zum Äußersten ausgelebt werden muss, denn man weiß nie, wann einen ein unerwartetes Ende ereilt – und daran, dass es wenige Probleme gibt, die ein Dolch nicht lösen kann.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### MERISIEL (TREFFSICHERE SCHÜTZIN)

Gleichermaßen geschickt mit Bögen und Dolchen, verfehlen diese Schurken nie.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen

Du darfst deiner Begegnung ausweichen.

Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 (+1) (+2) (+3) hinzuzufügen.

Bei deinem Kampfwurf mit dem Merkmal Fernkampf darfst du einen W10 ( oder einen W12) als deinen Stärkewürfel einsetzen.

- Wenn du eine Waffe mit dem Merkmal Bogen ( oder Fernkampf) ablegen würdest, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, darfst du stattdessen eine andere Karte ablegen.
- Du darfst eine Karte erneuern, um einem Kampfwurf eines Charakters an einem anderen Ort 1W4 hinzuzufügen.
- Falls du deinen Zug ohne Waffen ( oder Gegenstände) auf deiner Hand beginnst, darfst du eine Karte ziehen.
- Wenn du einen Segen ausspielst, um deinem Wurf auf Geschicklichkeit Würfel hinzuzufügen, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.



### MERISIEL (FÄLSCHER)

Fälscher sind geschickt darin, in jeder Lage genau die richtigen Mittel zu finden – selbst dann, wenn sie sie fälschen müssen.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	

Du darfst deiner Begegnung ausweichen.

Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 (+1) (+2) hinzuzufügen.

Bei deinem Kampfwurf mit dem Merkmal Fernkampf darfst du einen W10 als deinen Stärkewürfel einsetzen.

- Wenn du eine Waffe ablegen ( oder begraben) ( oder verbannen) würdest, darfst du die geforderte Aktion stattdessen mit einem Segen ( oder einer beliebigen Karte) durchführen.
- Wenn dir ein Wurf zum Erhalten eines Gegenstands ( oder einer beliebigen Unterstützung) misslingen würde, darfst du eine Karte ablegen, um das Ergebnis zu ignorieren und erneut zu würfeln. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.
- Wenn du einen Segen ausspielst, um deinem Wurf auf Geschicklichkeit Würfel hinzuzufügen, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.

## OLENKOB

### MÄNNLICH ZWERG SCHURKE



#### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DISABLE: GESCHICKLICHKEIT +1			
<b>KONSTITUTION</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>INTELLIGENZ</b>	W8	<input type="checkbox"/> +1	
<b>WEISHEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
PERCEPTION: WEISHEIT +2			
<b>CHARISMA</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
DIPLOMATIE: CHARISMA +2			

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	

Du darfst einen Verbündeten erneuern, um einer Bedrohung auszuweichen.

Wenn du einen Wurf ablegst, darfst du eine beliebige Anzahl Verbündeter auslegen; füge deinem Wurf für jeden ausgelegten Verbündeten 1 ( 2) hinzu. Nimm die ausgelegten Verbündeten wieder zurück auf deine Hand, bevor du deine Handkarten auffrischst.

Wenn du während deines Zuges einen erfolgreichen Kampfwurf mit dem Merkmal Gift ablegst, darfst du sofort erneut erkunden.

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: VERBÜNDETER

<b>WAFFE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>ZAUBER</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
<b>RÜSTUNG</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>GEGENSTAND</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>VERBÜNDETER</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>SEGEN</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	

Olenkob hat sich durch die Ränge einer Gilde hinaufgearbeitet, die er nun mit strenger Hand führt. Er ist geduldig und gewissenhaft und vermag es, eine Vielzahl an Intrigen und langfristigen Plänen gleichzeitig im Auge zu behalten. Niemals lässt Olenkob seine Akolythen vergessen, dass seine zwergische Lebensdauer länger ist als die seiner menschlichen Feinde. Trotz seines einschüchternden Wesens stellt er einen Stützpfiler seiner Gesellschaft dar und wird selbst von jenen respektiert, die etwas von seinen kriminellen Verbindungen ahnen.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### OLENKOB (GILDENFÜHRER)

Aufgaben wie das Befehlen eines Überfalls oder das Abstellen von Mitgliedern für besondere Missionen sind bezeichnend für die Pflichten eines Gildenführers.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	

Du darfst einen Verbündeten erneuern, um einer Bedrohung auszuweichen.

Wenn du einen Wurf ablegst, darfst du eine beliebige Anzahl Verbündeter auslegen; füge deinem Wurf für jeden ausgelegten Verbündeten 1 ( 2) hinzu. Nimm die ausgelegten Verbündeten wieder zurück auf deine Hand ( oder erneuere sie), bevor du deine Handkarten auffrischst.

Wenn du während deines Zuges einen erfolgreichen Kampfwurf mit dem Merkmal Gift ablegst, darfst du sofort erneut erkunden.

Füge deinem Wurf zum Erhalten eines Verbündeten ( oder einer Unterstützung) 2 ( 4) hinzu.

Wenn einen erfolgreichen Wurf auf Diplomatie ablegst, darfst du eine Karte ziehen ( und eine Karte erneuern).

Wenn du einen Segen ausspielt, um deinem Wurf auf Charisma ( oder Geschicklichkeit) Würfel hinzuzufügen, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.



### OLENKOB (SPINNE)

Spinnen schlagen aus dem Schatten heraus zu, und ihr Gift wirkt rasch, leise und tödlich.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen		

Du darfst einen Verbündeten erneuern, um einer Bedrohung auszuweichen.

Wenn du einen Wurf ablegst, darfst du eine beliebige Anzahl Verbündeter auslegen; füge deinem Wurf für jeden ausgelegten Verbündeten 1 ( 2) hinzu. Nimm die ausgelegten Verbündeten wieder zurück auf deine Hand, bevor du deine Handkarten auffrischst.

Wenn du während deines Zuges einen erfolgreichen Kampfwurf mit dem Merkmal Gift ablegst, darfst du sofort erneut erkunden.

Reduziere allen dir zugefügten Giftschaden auf 0. Falls eine Karte mit dem Merkmal Gift dafür sorgen würde, dass du eine Karte begräbst, darfst du jene Karte stattdessen erneuern.

Nachdem du deine Handkarten auffrischst hast, darfst du 1 Karte von deiner Hand ablegen und dann 1 Karte mit dem Merkmal Gift von deinem Ablagestapel auf deine Hand nehmen.

Wenn du einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung ( oder Diplomatie) ablegst, darfst du eine Karte ziehen ( und eine Karte erneuern).

Wenn du einen Segen ausspielt, um deinem Wurf auf Geschicklichkeit ( oder Charisma) Würfel hinzuzufügen, darfst du ihn erneuern, statt ihn abzulegen.

## WU SCHEN

### WEIBLICH MENSCH SCHURKE



#### FERTIGKEITEN

<b>STÄRKE</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>GESCHICKLICHKEIT</b>	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATICS: GESCHICKLICHKEIT +2			
DISABLE: GESCHICKLICHKEIT +2			
<b>KONSTITUTION</b>	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENZ</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>WEISHEIT</b>	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
SURVIVAL: WEISHEIT +2			
<b>CHARISMA</b>	W4	<input type="checkbox"/> +1	

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.		
Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) und das Merkmal Gift hinzuzufügen.		
Während deines Zuges darfst du eine Karte ablegen, um einer Unterstützung auszuweichen; du darfst sofort erneut erkunden.		

#### KARTENLISTE

#### BEVORZUGTE KARTENART: WAFFE

<b>WAFFE</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ZAUBER</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>RÜSTUNG</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>GEGENSTAND</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>VERBÜNDETER</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>SEGEN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5		

Wu Schen liebt den Tod, als sei er eine wahrhaftige Person. Sie nennt den Tod „ihren Liebhaber“ und jene, die es hören, können fälschlicherweise den Eindruck gewinnen, sie spreche von einem Sterblichen. Jedes Mal, wenn sie einem Monster ein grausiges Ende bereitet, gibt sie sich einen Augenblick der Hoffnung hin, dass der Tod sie als seinen Günstling anerkennt. Um sich selbst herauszufordern und ihren Wert zu beweisen, flüstert sie oftmals konkrete und bizarre Kriterien für ihre Opfer vor sich hin, über die sich Lauscher nur auf eigene Gefahr lustig machen.

## ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



### WU SCHEN (DEATH WHISPERER)

Todesflüsterer beenden Leben mit leisen Seufzern und lösen Seelen mit vergifteten Hieben.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1 ( <input type="checkbox"/> +2).			
Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) und das Merkmal Gift hinzuzufügen.			
Während deines Zuges darfst du eine Karte ablegen ( <input type="checkbox"/> oder erneuern), um einer Unterstützung auszuweichen; du darfst sofort erneut erkunden.			
<input type="checkbox"/> Wenn du ein Monster um wenigstens 4 mehr ( <input type="checkbox"/> oder um wenigstens 2 mehr, falls dein Wurf das Merkmal Gift besitzt) überwindst, darfst du 1 Karte ( <input type="checkbox"/> 2 Karten) ziehen.			
<input type="checkbox"/> Wenn sich weniger als 5 Karten in deinem Deck befinden und du einen Segen ausspielt, darfst du den Segen erneuern, statt ihn abzulegen.			



### WU SCHEN (BEUTEJÄGERIN)

Beutejäger schlagen unvermittelt zu und ziehen sich dann ohne ein Wort zurück.

#### FÄHIGKEITEN

<b>HANDKARTENLIMIT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>GEÜBT IN</b>	Leichte Rüstungen	<input type="checkbox"/> Waffen	
Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.			
Falls du der einzige Charakter an deinem Ort bist, darfst du eine Karte erneuern, um deinem Kampfwurf 1W6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) und das Merkmal Gift hinzuzufügen.			
Während deines Zuges darfst du eine Karte ablegen ( <input type="checkbox"/> oder erneuern), um einer Unterstützung auszuweichen ( <input type="checkbox"/> und diese zu verbannen); du darfst sofort erneut erkunden.			
<input type="checkbox"/> Am Ende ( <input type="checkbox"/> oder zu Beginn) deines Zuges darfst du die oberste Karte deines Ortsdecks anschauen. Falls es eine Unterstützung ist, darfst du sie unter das Deck legen.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Überwinden eines Hindernisses oder zum Schließen eines Ortes 2 ( <input type="checkbox"/> 4) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du bei deinem Wurf zum Überwinden eines Bösewichts oder Schergen einen Segen ausspielt, füge statt des normalen Würfels einen W12 hinzu.			