

# Eine ruhige Stunde



Arena

---

*Eine unheimliche Stille durchzieht die Arena.*

# Heilkraut



Versteck

Regeneriere bis zu 1 Ausdauer.

---

*Der Geruch dieser Pflanze lässt dich sofort auf ihre heilende Wirkung schließen.*

# Mysteriöse Frucht



Gegenstand

-**Erfrischung**: Lege diese Karte in deinem Zug ab: +1 Aktion.

---

*Nicht hinter jeder Versuchung verbirgt sich eine Falle.*

# Rostige Bärenfalle



Versteck

Nimm 1 Verzögerungsmarke.

---

*Eine rostige, alte Bärenfalle. Wer sie wohl hier platziert hat?*

# Verborgene Grube



Versteck

Nimm 2 Verzögerungsmarken.

---

*An diesem Ort könnte jeder Schritt dein letzter sein.*

# Seltsame rote Pilze



Gegenstand

**-Pilzschub:** Lege diese Karte ab:  
Ziehe eine Versteckkarte und nimm  
3 Verzögerungsmarken.

---

*Selbst die Natur hat ihren Preis.*

# Uralter Anhänger



## Gegenstand

Wähle beim Ziehen dieser Karte einmalig:  
Lege diese Karte ab oder wirf für jeden  
deiner Ausdauerpunkte den Versteckwürfel.  
Du verlierst die Ausdauer bei Erfolg.

**-Uralte Macht:** +1 Aktion pro Zug.

# Hütte im Wald



## Gegenstand

- Geschützt: +1 Aktion pro Zug
- Zurücklassen: Lege diese Karte ab, wenn du dein aktuelles Versteck verlässt.

---

*Du dachtest du weißt was passiert.*




# Geheimnisvolle Götze



## Gegenstand

Diese Karte kommt mit 3 Verzögerungs-  
marken ins Spiel. Lege die geheimnisvolle  
Götze ab, wenn keine Verzögerungsmarken  
auf ihr liegen.

### Du erhältst:

**Verflucht:** Angriffswürfe, die eine  zeigen,  
sind wirkungslos.


# Geheimnisvolle Götze



## Gegenstand

Diese Karte kommt mit 3 Verzögerungs-  
marken ins Spiel. Lege die geheimnisvolle  
Götze ab, wenn keine Verzögerungsmarken  
auf ihr liegen.

### Du erhältst:

**Verflucht:** Angriffswürfe, die eine  zeigen,  
sind wirkungslos.

# Verräterische Krähen



Versteck

## Wähle:

- **Ausharren:** Nimm eine Verzögerungsmarke, dein Zug endet.
- **Weitergehen:** Decke deinen Helden zu Beginn deines nächsten Zuges auf.

---


*Krähen gelten nicht ohne Grund als die Späher des Todes.*

# Unwegsames Gelände



Versteck

Wähle:

-**Weitergehen:** Wirf den Versteckwürfel, bei  erhältst du einen Schaden.

-**Umgehen:** Nimm eine Verzögerungsmarke.

---

*Dieser Ort scheint unbewohnt.*

# Irrlichter



## Versteck

### Wähle:

- **Ausharren:** Wirf den Versteckwürfel und nimm bei Misserfolg zwei Verzögerungsmarken.

- **Vertreiben:** Führe einen neutralen Angriffswurf auf dein Versteck durch.

---

*Das mysteriöse Leuchten dieser seltenen Geschöpfe vermag auch gestandene Helden zu fesseln.*

# Irrweg



## Arena

Mische die oberste Versteckkarte des Ablagestapels in den Versteckstapel und lege eine Verzögerungsmarke auf das Versteck. Betritt ein Held dieses Versteck, wird er aufgedeckt und nimmt die Verzögerungsmarke.

---

*„Wie konnten wir diesen Durchgang übersehen?“*


# Seismische Aktivität



## Arena - E2

Lege diese Karte mit drei Verzögerungsmarke ab.  
Wird die letzte Marke entfernt, erfolgt eine  
**Eruption**: Spieler im Ödland werden aufgedeckt  
und verlieren 1 Ausdauer.

Alle Spieler erhalten:

: Entferne eine Marke der seismischen Aktivität.

**Flucht**: Ziehe eine Versteckkarte, wenn du deinen  
eigenen Helden im Ödland aufdeckst.


# Spinnen im Norden



## Arena - El

Bringe zwei Spinnenspielsteine im Versteck 12 ins Spiel. Befindet sich kein Held in ihrem Versteck, bewege die Spinnen am Ende jedes Zuges ein Versteck gegen den Uhrzeigersinn. Helden in Verstecken mit Spinnen werden aufgedeckt und können ihr Versteck nicht verlassen.

Alle Helden erhalten:

**-Spinnenjagd:** -1 Aktion: Werf den Versteckwürfel und entferne bei  einen Spinnenspielstein aus dem Spiel.



# Steinschlag



## Arena

Führe einen neutralen Angriffswurf mit zwei Angriffswürfeln auf das niedrigste offene Ödland durch.

(Neutrale Angriffswürfe ignorieren alle Fähigkeiten deines Helden)

---

*Die Ödlanden der Arena sind gefährliche, lebensfeindliche Orte.*