

Verzeichnis der Schätze

1. Handschuhe

DEFT GLOVES (Flinke Handschuhe)
HANDY GLOVES (Gewandte Handschuhe)
POWER GOUNTLES (Panzerhandschuhe der Macht)
GLOVES OF STRENGTH (Handschuhe der Stärke)

2. Stiefel

ELVEN SLIPPERS (Elfenpantoffel)
SHOES OF STEALTH (Schuhe der Heimlichkeit)
QUICK BOOTS (Kraftstiefel)
7 LEAGUE BOOTS (Siebenmeilenstiefel)

3. Zaubermittel

SACRED STATUE (Heilige Statue)
EYE OF THE IDOL (Götzenauge)
GLIMMERING RING (Schimmernder Ring)
ENCHANTER'S SKULL (Schädel des Zauberers)
BLASTED JEWEL (Verfluchtes Juwel)
HIDDEN RING (Verborgener Ring)
GLOWING GEM (Glühender Edelstein)
BEAST PIPES (Zauberflöte)

4. Zauberbücher

GOOD BOOK (Buch des Heils)
SCOLL OF NATURE (Schriftrolle der Natur)
BOOK OF LORE (Buch der Überlieferung)
BLACK BOOK (Schwarzes Buch)
SCROLL OF ALCHEMY (Schriftrolle der Alchemie)

5. Schätze, die Kampfsteine beeinflussen

BELT OF STRENGTH (Gürtel der Stärke)
DRAUGHT OF SPEED (Geschwindigkeitsschluck)
GRAB OF SPEED (Gewand der Schnelligkeit)
GIRTLE OF ENERGY (Energiegürtel)
POTION OF ENERGY (Energietrank)
BATTLE BRACELETS (Schlachtarmspangen)
ELUSIVE CLOAK (Tarnumhang)
OINTMENT OF BITE (Ätzende Salbe)
VIAL OF HEALING (Phiole der Heilung)

6. 7. 8. Waffen, Armierungen, Schätze, die Armierungen beeinflussen

GOLDEN ARM BAND (Goldene Armbinde)
BEJWELED DWARF VEST (Juwelenbesetztes Zwergenkettenhemd)
OINTMENT OF STEEL (Stählende Salbe)
REFLECTING GREASE (Reflektierendes Fett)
ALCHEMIST'S MIXTURE (Alchemistenmixture)
PENETRATING GREASE (Durchdringendes Fett)

GRIPPIN DUST (Haltgebender Staub)
OIL OF POISON (Giftiges Öl)

10. Quellen magischer Kräfte

SACRED GRAIL (Heiliger Gral)
GOLDEN ICON (Goldene Ikone)
FLOWERS OF REST (Blumen der Erholung)
DRAGON ESSENCE (Drachenessenz)
CLOVEN HOOF (Gespaltener Huf)

11. Schätze mit magischer Wirkung

WITHERED CLAW (Vertrocknete Klaue)
AMULET (Amulett)
DRAGONFANG NECKLACE (Drachenzahn-Halsband)
EYE OF THE MOON (Das Auge des Mondes)
TIMELESS JEWEL (Zeitloses Juwel)
FLYING CARPET (Fliegender Teppich)

12. Schätze, die die Phasen der Figuren beeinflussen

SHIELDED LANTERN (Blendlaterne)
CLOAK OF MIST (Nebelumhang)
MAGIC SPECTACLES (Magische Brille)
ANCIENT TELESCOPE (Uraltes Fernrohr)
TOADSTOOL RING (Krötendreckring)
REGENT OF JEWELS (Regent der Juwelen)
ROYAL SCEPTRE (Königliches Zepter)
PHANTOM GLASS (Spiegel der Erscheinung)
CRYSTAL BALL (Kristallkugel)
POULTICE OF HEALTH (Kompressen der Genesung)

13. Schätze, die das Würfelverfahren beeinflussen

MAP OF LOST CITY (Karte der Versunkenen Stadt)
MAP OF LOST CASTLE (Karte des Versunkenen Schlosses)
MAP OF RUINS (Karte der Ruinen)
LUCKY CHARM (Talisman)
MAGIC WAND (Zauberstab)

14. Sonstige Schätze

LOST KEYS (Die verlorenen Schlüssel)
IMPERIAL TABARD (Kaiserlicher Waffenrock)

15. „Schätze in Schätzen“

CHEST (Truhe)
MOULDY SKELETON (vermodertes Skelett)
REMAINS OF THIEF (Die sterblichen Überreste eines Diebes)
TOADSTOOL CIRCLE (Krötendreckkreis)
CRYPT OF THE KNIGHT (Die Gruft des Ritters)
ENCHANTED MEADOW (Die verzauberte Wiese)

A. Schatzkarten

Alle Schatzkarten müssen aktiv sein, um ihre Wirkung entfalten zu können!

1. Handschuhe:

Diese Karten werden wie Gefechtssteine mit den jeweils angegebenen Werten behandelt. Jede dieser Karten kann anstelle eines Gefechtssteins in einem Angriff ausgespielt werden.

Besonderheit: Eine Figur darf mehr als eine aktive Karte dieser Art gleichzeitig haben.

Name	Wert	Weitere Eigenschaften
Flinke Handschuhe (DEFT GLOVE)	FIGHT L2	1. Der Besitzer dieser Karte würfelt bei Benutzung der Tabelle PLÜNDERN nur mit einem Würfel, wenn die Karte aktiv ist. 2. Der Besitzer dieser Karte erhält 5 Ruhmpunkte, wenn er sie an den RITTERORDEN verkauft.
Gewandte Handschuhe (HANDY GLOVES)	FIGHT M3	Keine
Panzerhandschuhe der Macht (POWER GAUNTLES)	FIGHT H4	Keine
Handschuhe der Stärke (GLOVES OF STRENGTH)	FIGHT T5	Der Besitzer dieser Karte erhält 5 Ruhmpunkte, wenn er sie an den RITTERORDEN verkauft.

2. Stiefel:

Diese Karten werden wie Bewegungssteine mit jeweils angegebenen Werten behandelt. Jede dieser Karten kann anstelle eines Bewegungssteins während eines Bewegungsschritts oder Handgemengeschriffs ausgespielt werden und wird außerdem auf die Tragfähigkeit ihres Besitzers angerechnet.

Name	Wert	Weitere Eigenschaften
Elfenpantoffel (ELVEN SLIPPERS)	MOVE L2	Keine
Schuhe der Heimlichkeit (SHOES OF STEALTH)	MOVE L3	Der Besitzer dieser Karte würfelt bei Benutzung der Tabelle VERSTECKEN nur mit einem Würfel, wenn die Karte aktiv ist.
Schnelle Stiefel (QUICK BOOTS)	MOVE M3	Keine
Kraftstiefel (POWER BOOTS)	MOVE H4	Keine
Siebenmeilenstiefel (7 LEAGUE BOOTS)	MOVE T5	Diese Karte erlaubt ihrem Besitzer die Planung und Ausführung einer zusätzlichen BEWEGUNGS-Phase. Die Karte muss sowohl bei der Planung als auch bei der Ausführung der Bonusphase aktiv sein.

3. Zaubermittel:

Zu jeder Zaubermittelkarte gehört eine Zauberformel. Sie kann wie ein Magiestein benutzt werden, um ihre Zauberformel anzuwenden (der Runentyp entspricht dem Ritualtyp eines Magiesteins). Nähere Erläuterungen finden Sie im Abschn. 54 des Regelhefts und im „Handbuch der Magie“.

Name	Runentyp	Weitere Eigenschaften
Heilige Statue (SACRED STATUE)	I	Der Besitzer dieser Karte erhält 10 Ruhmpunkte, wenn er sie an den RITTERORDEN verkauft.
Götzenauge (EYE OF THE IDOL)	II	Keine
Schimmernder Ring (GLIMMERING RING)	III	Keine
Schädel des Zauberers (ENCHANTER'S SKULL)	IV	Keine
Verfluchtes Juwel (BLASTED JEWEL)	V	Keine
Verborgener Ring (HIDDEN RING)	VI	Keine
Glühender Edelstein (GLOWING GEM)	VII	Der Besitzer dieser Karte erhält 10 Ruhmpunkte, wenn er sie an die SOLDATEN verkauft.
Zauberflöte (BEAST PIPES)	VIII	Keine

4. Zauberbücher:

Zu jeder Zauberbuchkarte gehören vier Zauberformeln, Sie kann wie ein Magiestein benutzt werden, um ihre Zauberformeln anzuwenden (der Runentyp entspricht dem Ritualtyp eines Magiesteins). Nähere Erläuterungen finden si im Abschn. 54 des Regelhefts und im „Handbuch der Magie“.

Diese Karten haben keine weiteren Eigenschaften!

Name	Runentyp
Buch des Heils (GOOD BOOK)	I
Schriftrolle der Natur (SCROLL OF NATURE)	II
Buch der Überlieferung (BOOK OF LOORE)	IV
Schwarzes Buch (BLACK BOOK)	V
Schriftrolle der Alchemie (SCROLL OF ALCHEMY)	VI

5. Schätze, die Kampfsteine beeinflussen:

5.1. Veränderung der Stärke

Name	Erläuterung
Gürtel der Stärke (BELT OF STRENGTH)	Die Stärke der Gefechts- und Bewegungssteine (einschl. des Ducken-Steins) des Besitzer dieser Karte wird ignoriert; stattdessen wird die Stärke jedes Steins nach seinen Anstrengungs-Sternchen bestimmt: 2 Sternchen = Gewaltig (T) 1 Sternchen = Schwer (H) 0 Sternchen = Mittel (M) Magiesteine sind nicht betroffen. BEACHTE: Die Veränderung der Stärke ist nicht freiwillig; ist diese Karte aktiv, <u>müssen</u> die Stärken entsprechend verändert werden.

5.2. Veränderung der Zeitnummer

Die Zeitnummern der Kampfsteine (einschl. Magiesteine und Wüten-Stein) des Besitzers dieser Karten werden ignoriert; stattdessen wird die Zeitnummer jedes Steins nach seinen Anstrengungssternchen bestimmt. BEACHTE: Die Veränderung der Zeitnummern ist nicht freiwillig; sind die Karten aktiv, müssen die Zeitnummern entsprechend verändert werden.

Name	Zeitnummerbestimmung	Weitere Eigenschaften
Geschwindigkeitsschluck (DOUGHT OF SPEED)	2 Sternchen = 2 1 Sternchen = 3 0 Sternchen = 4	<u>Potion</u> : Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „Zauberers“ (WARLOCK) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.
Gewand der Schnelligkeit (GARB OF SPEED)	2 Sternchen = 3 1 Sternchen = 4 0 Sternchen = 5	Keine

5.3. Veränderung der maximalen Anstrengung

der Besitzer der folgenden Karten ist nicht mehr auf zwei Anstrengungs-Sternchen pro Kampfrunde beschränkt, sondern wie bei einzelnen Karten angegeben. Er muss allerdings einen Kampfstein für jedes zusätzlich in Anspruch genommene Anstrengungs-Sternchen erschöpfen; Beispiel: Spielt er drei Sternchen in einer Runde, muss er zwei Steine erschöpfen; spielt er vier, muss er drei Steine erschöpfen u.s.w.

Name	Maximale Anstrengung	Weitere Eigenschaften
Energiegürtel (GIRTLE OF ENERGY)	3 Sternchen pro Kampfrunde	Kein
Energietrank (POTION OF ENERGY)	Keine Beschränkung	<u>Potion</u> : Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „Zauberers“ (WARLOCK) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

5.4. Veränderung der Angriffs- und Verteidigungsrichtung im Kampf

Name	Erläuterung
Schlachtermanspangen (BATTLE BRACELETS)	Greift ein Besitzer dieser Karte in einem Handgemengesritt einen Gegner an, dessen Zeitnummer im Verteidigungsmanöver größer als 4 ist, kann er seine Angriffsrichtung ändern, d.h. seine Waffe und seinen Gefechtsstein (oder Handschuhkarte) in einen Angriffskreis seiner Wahl setzen. Dies geschieht, nachdem Angriff und Verteidigung aufgedeckt worden sind. Ist die Zeitnummer des Verteidiger gleich 4 oder niedriger, muss der Angreifer seinen Angriff im ursprünglichen Angriffskreis stehen lassen und kann seine Angriffsrichtung nicht ändern. In beiden Fällen darf der ausgespielte Gefechtsstein nicht ausgetauscht werden.
Tarnumhang (ELUSIVE CLOAK)	Spielt der Besitzer dieser Karte in einem Handgemengesritt einen Bewegungsstein (oder eine Stiefelkarte) zur Verteidigung aus, kann er die Richtung seines Verteidigungsmanövers ändern, d.h. seinen Bewegungsstein auf ein Verteidigungsmanöver-Feld seiner Wahl setzen, wenn die Zeitnummern aller gegen ihn gerichteten Angriffe größer als 4 sind. Dies geschieht, nachdem die Angriffe und Verteidigung aufgedeckt worden sind. Ist die Zeitnummer irgendeines gegen ihn gerichteten Angriffs gleich 4 oder niedriger, muss er seinen Bewegungsstein auf dem ursprünglichen Verteidigungsmanöver-Feld stehen lassen und kann seine Verteidigungsrichtung nicht ändern. In beiden Fällen darf der ausgespielte Bewegungsstein nicht ausgetauscht werden.

Hinweis: Werden die Schlachtermanspangen und der Tarnumhang im selben Handgemengesritt eingesetzt, wird der Angriff mit den Schlachtermanspangen zuerst verschoben, dann die Verteidigung mit dem Tarnumhang!

5.5. Veränderung der Wirkung gleicher Zeitnummern

Name	Erläuterung
Ätzende Salbe (OINTMENT OF BITE)	Der Besitzer dieser Karte erzielt mit seinem Angriff auch dann einen Treffer, wenn seine Zeitnummer der Zeitnummer des Verteidigungsmanövers seines Angriffsziels gleich ist und nicht nur, wenn seine Zeitnummer niedriger ist. <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „alten Weibes“ (CRONE) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

5.6. Veränderung von aus dem Spiel befindlichen Kampfsteinen

Name	Erläuterung
Phiole der Heilung (VIAL OF HEALING)	Ist diese Karte aktiv, wandelt ihr Besitzer sofort alle seine verwundeten Kampfsteine in erschöpfte um (ohne Beachtung der sonst üblichen Umwandlungsbedingungen). Diese Karte kann wiederholt am Tage ihrer Aktivierung benutzt werden und auch von verschiedenen Figuren (bei Besitzwechsel) <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie (auch mehrfach) benutzt wurde, auf dem Feld des „Ritterordens“ (Kapelle) im Standort-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

6. Armierungen:

Die folgenden Karten werden wie Armierungssteine behandelt und im Kampf auf die Armierungsovale des Handgemenge-Abschnitts gelegt. Befinden sich ein Armierungsstein und eine Armierungskarte auf demselben Oval, erstreckt sich die Wirkung eines Treffers nur auf den Armierungsstein.

Name	Widerstandskraft	Armierungsvoerteil	Schützt gegen	Weitere Eigenschaften
Goldene Armbinde (GOLDEN ARM BAND)	Mittel (M)	Mittleres Schildoval	Angriffe von der Seite (SWING)	Der Besitzer dieser Karte erhält 3 Ruhmpunkte, wenn er sie an die HORDE DER LANZENREITER verkauft
Goldene Krone (GOLDEN CROWN)	Mittel (M)	Rechtes Schildoval	Angriffe von oben (SMASH)	Der Besitzer dieser Karte erhält 20 Ruhmpunkte, wenn er sie an die WÄCHTER verkauft.
Juwelenbesetztes Zwergenkettenshemd (BEJEWELLED DWARF VEST)	Schwer (H)	Linkes Schildoval	Angriffe von vorn (THRUST)	Der Besitzer dieser Karte erhält 10 Ruhmpunkte, wenn er sie an die SOLDATEN verkauft.
Stählende Salbe (OINTMENT OF STEEL)	Gewaltig (T)	Rüstungsoval	Angriffe aus allen Richtungen	<u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie (auch mehrfach) benutzt wurde, auf dem Feld des „Schamanen“ (SHAMAN) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

Wichtig: Diese Karten können nicht beschädigt werden. Erhalten sie einen Treffer, der ihrer Widerstandskraft entspricht, werden sie nicht zerstört. Ist eine Karte zerstört, wird sie aus dem Spiel entfernt, aber ihr Besitzer erhält ihren Wert in Goldstücken minus 4.

7. Schätze, die Armierungen beeinflussen:

Name	Erläuterung
Reflektierendes Fett (REFLECTING GREASE)	Trifft ein Angriff gegen den Besitzer dieser Karte auf Armierung (auch Armierungskarten), wird er durch den Treffer nicht verwundet; er muss also keinen Kampfstein als verwundet aus dem Spiel nehmen. <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie (auch mehrfach) benutzt wurde, auf dem Feld des „alten Weibes“ (CRONE) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

8. Waffen:

Name	Erläuterung
Alchemistenmixture (ALCHEMIST'S MIXTURE)	Diese Karte wird wie eine Schusswaffe mit der Grundtrefferwirkung M★★★ = A.E. behandelt und kann für einen Angriff im Handgemenge mit einem Gefechtsstein in einen Angriffskreis gelegt werden. Es gelten die für Schusswaffen üblichen Regeln (GESCHOSSTABELLE). Der Angriff wird normal durchgeführt. Die Karte kann nur einmal am Tag ihrer Aktivierung eingesetzt werden. <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „Zauberers“ (WARLOCK) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

9. Schätze, die Waffen beeinflussen:

Zur Beachtung: Jede der folgenden Karten kann nur mit einer Waffe zur Zeit eingesetzt werden. Die Karte muss mit dieser Waffe zusammen gesetzt werden und für den Rest des Tages mit ihr zusammenbleiben. Derselben Waffe können mehr als eine dieser Karten zugeordnet werden.

Name	Erläuterung
Durchdringendes Fett (PENETRATING GREASE)	Die mit dieser Karte versehene Waffe wird von Armierungen nicht aufgehalten, sondern fügt ihre Trefferwirkung dem Angriffsziel direkt zu. Die Armierung wird nicht berührt, nur ignoriert. <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „alten Weibes“ (CRONE) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.
Haltgebender Staub (GRIPPING DUST)	Die mit dieser Karte versehene Waffe ist immer kampfbereit und liegt mit der Sternchenseite nach oben. <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „Zauberers“ (WARLOCK) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.
Giftiges Öl (OIL OF POISON)	Der Schärfebonus der mit dieser Karte versehenen Waffe wird um einen Stern erhöht. Damit erhöht sich die Trefferwirkung um eine Stufe. <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „alten Weibes“ (CRONE) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

10. Quellen magischer Kräfte:

Die jeweilige Magiefarbe der folgenden Karten ist auf dem Aktionsfeld vorhanden, auf dem sich die jeweilige Karte befindet. Wandert die Karte mit ihrem Besitzer auf ein anderes Aktionsfeld, wandert ihre Magiefarbe mit.

Besonderheit: Wenn diese Karten entdeckt worden sind, müssen sie immer aufgedeckt bleiben (und sind somit immer aktiv).

Name	Magiefarbe	Weitere Eigenschaften
Heiliger Gral (SACRED GRAIL)	WEISS	Der Besitzer dieser Karte erhält 50 Ruhmpunkte, wenn er sie an den RITTERORDEN verkauft.
Goldene Ikone (GOLDEN ICON)	GRAU	Keine
Blumen der Erholung (FLOWERS OF REST)	GOLD	Wann immer sich eine Figur mit erschöpften Kampfsteinen während des Bewegungsteils eines Tages auf dem Aktionsfeld dieser Karte befindet, kehren alle ihre erschöpften Steine ins Spiel zurück (ohne Anwendung der sonst üblichen Umwandlungsbedingungen). Verwundete Steine sind nicht betroffen. Allerdings ist die betreffende Figur sofort blockiert (unabhängig davon, ob sie am Zug ist oder nicht). Figuren, die keine erschöpften Kampfsteine haben, sind nicht betroffen und die betroffenen Figuren können während des Kampfteils des Tages normal kämpfen. Beachten sie, dass alle erschöpften Figuren zu Beginn des Bewegungsteils eines Tages sofort blockiert werden und ihren Zug an diesem Tag verlieren, wenn sie sich auf dem Aktionsfeld dieser Karte befinden.
Drachenessenz (DRAGON ESSENCE)	PURPUR	Diese Karte zählt auch als SMOKE-Warnstein und lässt wie ein solcher Ungeheuer erscheinen. Befindet sie sich in einer Höhle, gilt sie als SMOKE C-Warnstein, auf jedem anderen Aktionsfeld als SMOKE M-Warnstein.
Gespaltener Huf (CLOVEN HOOF)	SCHWARZ	Alle Figuren, die sich auf dem Aktionsfeld dieser Karte befinden, müssen ihrem Würfelergebnis 1 Punkt hinzufügen, wenn sie nach den Zaubertabellen, den Suchtabellen, der Tabelle BEGEGNUNGEN, der Tabelle VERSTECKEN oder der GESCHOSSTABELLE würfeln.

11. Schätze mit magischer Wirkung:

Name	Erläuterung
Vertrocknete Klaue (WITHERED CLAW)	Ist diese Karte aktiv, kann ihr Besitzer sie jederzeit einsetzen. Er unterbricht dann das Spiel und würfelt nach der Tabelle WÜNSCHE und handelt dem Ergebnis entsprechend, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird. Wichtig: Das Würfelergebnis, das seinen Wunsch bestimmt hat, muß auch auf die Tabelle FLÜCHE angewendet werden. Der dadurch bestimmte Fluch trifft den Besitzer ebenfalls. Die Karte kann nur einmal am Tag ihrer Aktivierung benutzt werden. Potion: Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „Schamanen“ (SHAMAN) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.
Amulett (AMULET)	Ist diese Karte aktiv, kann ihr Besitzer sie <u>jederzeit</u> einsetzen. Er unterbricht dann das Spiel und benennt irgendeinen Fluch oder Zauber, der auf seinem Aktionsfeld wirksam ist (einschl. Zauber, der auf seinem gesamten Sechseck wirksam ist) und dieser Fluch oder Zauber wird sofort gebrochen. Die Karte kann nur einmal am Tag ihrer Aktivierung benutzt werden und die Wirkung anderer Schatzkarten nicht aufheben. Potion: Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „Schamanen“ (SHAMAN) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.
Drachenzahn-Halsband (DRAGONFANG NECKLACE)	Befindet sich der Besitzer dieser Karte mit einem Drachen (oder Lindwurm) zusammen auf einem Aktionsfeld, auf dem Elementargeister (Magiefarbe PURPUR) anwesend sind, kann er diesen Drachen jederzeit während des

	<p>Kampfteils des Tages unter seine Herrschaft zwingen. Nähere Einzelheiten s. Abschn. 56 des Regelhefts.</p> <p>Der Besitzer dieser Karte erhält 12 Ruhmpunkte, wenn er sie an die „HORDE DER LANZENREITER“ verkauft.</p>
<p>Das Auge des Mondes (EYE OF THE MOON)</p>	<p>Befindet sich der Besitzer dieser Karte auf einem Aktionsfeld, auf dem die Gesetze der Natur (Magiefarbe GRAU) herrschen, kann er sich heimlich den für die nächste Woche gültigen, verdeckten Wetterstein ansehen <u>oder</u> verlangen, dass er ausgetauscht wird. Der neue Stein wird nach dem üblichen Verfahren aus den zur Zeit nicht gebrauchten Wettersteinen willkürlich und verdeckt gezogen. Auch der Besitzer dieser Karte kennt den neuen Stein nicht, bevor er die Karte nicht erneut benutzt.</p> <p>Einschränkungen: Diese Karte kann nur einmal pro Tag benutzt werden, aber zu einem beliebigen Zeitpunkt. Ein Wetterstein kann an einem Tag, an dem er wirksam wird, nicht mehr ausgetauscht werden und auch nicht, wenn er bereits wirksam geworden ist.</p>
<p>Zeitloses Juwel (TIMELESS JEWEL)</p>	<p>Der Besitzer dieser Karte braucht seine Aktivitäten in der Morgendämmerung nicht aufzuschreiben. Stattdessen kann er direkt entscheiden welche Aktivität er in der Phase tun will, wenn er die Phase während des Zuges ausführt, und die Aktivitäten dann notiert. Der Besitzer dieser Karte erhält 5 Ruhmpunkte, wenn er sie an die SOLDATEN verkauft.</p>
<p>Fliegender Teppich (FLYING CARPET)</p>	<p>Diese Karte erlaubt ihrem Besitzer, von Sechseck zu Sechseck zu fliegen. Der fliegende Teppich kann nur mit Hilfe der Elementargeister (Magiefarbe PURPUR) fliegen und hat die einem Bewegungsstein entsprechenden Werte M2. Nähere Erläuterungen s. Abschn. 55 des Regelhefts.</p>

12. Schätze, die die Phasen der Figuren beeinflussen:

12.1. Schätze, die Bonusphasen gewähren

Jede der folgenden Karten erlaubt ihrem Besitzer die Planung und Ausführung einer zusätzlichen Phase, in der er die jeweils angegebene Aktivität ausführen kann. Die Bonusphasen erhöhen die normale Phasenanzahl der Besitzer dieser Karten. Eine Figur kann mehrere Karten dieser Art gleichzeitig aktiviert haben (auch die Siebenmeilenstiefel) und erhält für jede entsprechende Bonusphase. Der Besitzer einer solchen Karte kann während der Bonusphase normal blockieren oder blockiert werden. Die Karten müssen sowohl bei der Planung als auch bei der Ausführung ihrer Bonusphasen aktiv sein.

Name	Art der Bonusphase	Beschränkungen	Weitere Eigenschaften
Blendlaterne (SHIELDED LANTERN)	1 Phase für jede beliebige Aktivität	Gilt nur in Höhlen	Keine
Nebelumhang (CLOAK OF MIST)	1 Versteck-Phase	Keine	Keine
Magische Brille (MAGIC SPECTACLES)	1 Such-Phase	Keine	Keine
Uraltes Fernrohr (ANCIENT TELESCOPE)	1 Such-Phase	1.Nur nach Tabelle SPÄHEN 2.Gilt nur auf Bergplateaus	Keine
Krötendreck (TOADSTOOL RING)	1 Zauber-Phase für jeden auf dem Aktionsfeld der Karte	Keine	Keine
Regent der Juwelen (REGENT OF JEWELS)	1 Handels-Phase	Keine	Der Besitzer dieser Karte erhält 10 Ruhmpunkte, wenn er sie an die SOLDATEN verkauft.
Königliches Zepter (ROYAL SCEPTRE)	1 Anwendungs-Phase	Keine	Der Besitzer dieser Karte erhält 20 Ruhmpunkte, wenn er sie an die WÄCHTER verkauft.

12.2.Schätze, die Phasen verändern

Name	Erläuterung
Spiegel der Erscheinungen (PHANTOM GLASS)	Der Besitzer dieser Karte kann in seinen Suchphasen die Tabelle MAGISCHER BLICK benutzen, wenn er will. Besonderheit: Der Hexenkönig, der normalerweise nur die Tabelle MAGISCHER BLICK in seinen Suchphasen benutzen darf, kann jede andere Suchtabelle benutzen, wenn er diese Karte aktiviert hat.
Kristallkugel (CRYSTAL BALL)	Der Besitzer dieser Karte kann Suchphasen nach der Tabelle SPÄHEN und Zauberphasen in jedem beliebigen Sechseck ausführen. Die Karte muss sowohl bei der Planung als auch bei der Ausführung dieser Phasen aktiv sein. Ihr Besitzer muss bei der Planung notieren, in welchem Sechseck und auf welchem Aktionsfeld des Sechsecks jede dieser Phasen ausgeführt werden soll. Gibt er kein Aktionsfeld an, muss er die betreffende Phase auf seinem Aktionsfeld ausführen. Jede einzelne dieser Späh- und Zauberphasen kann auf jedem beliebigen Aktionsfeld ausgeführt werden. Besonderheit: Dem Hexenkönig ermöglicht diese Karte die Benutzung der Tabelle SPÄHEN.
Binde der Genesung (POULTICE OF HEALTH)	Der Besitzer dieser Karte führt zwei Erholungsaktivitäten pro geplanter Erholungsphase aus. <u>Potion:</u> Diese Karte muss am Ende des Tages, an dem sie benutzt wurde, auf dem Feld des „Schamanen“ (SHAMAN) im Besucher-Abschnitt der Schatzaufbaukarte abgelegt werden.

13. Schätze, die das Würfelverfahren beeinflussen:

13.1. Veränderung des Würfelergebnisses

Name	Erläuterung
Karte der Versunkenen Stadt (MAP OF LOST CITY)	Der Besitzer dieser Karte zieht 1 Punkt von seinem Würfelergebnis ab, wenn er die Tabelle ENTDECKEN in dem Sechseck benutzt, auf dem sich der LOST CITY-Stein befindet.
Karte des Versunkenen Schlosses (MAP OF LOST CASTEL)	Der Besitzer dieser Karte zieht 1 Punkt von seinem Würfelergebnis ab, wenn er die Tabelle ENTDECKEN in dem Sechseck benutzt, auf dem sich der LOST CASTLE-Stein befindet
Karte der Ruinen (MAP OF RUINS)	Der Besitzer dieser Karte zieht 1 Punkt von seinem Würfelergebnis ab, wenn er die Tabelle ENTDECKEN im RUINEN Sechseck oder einem Sechseck benutzt, auf dem sich ein RUINS-Stein befindet.

13.2. Veränderung der Anzahl der Würfel

Name	Erläuterung
Talisman (LUCKY CHARM)	Der Besitzer dieser Karte würfelt bei Benutzung jeder beliebigen Tabelle nur mit einem Würfel anstatt mit zweien, wobei er bestimmen kann, welchen Würfel er benutzen will.

13.3. Festlegung des Ergebnisses eines Würfels

Name	Erläuterung
Zauberstab (MAGIC WAND)	Benutzt der Besitzer dieser Karte eine der Zaubertabellen (VERWANDLUNG, WÜNSCHE, FLÜCHE, DIE MACHT DER HÖLLE) oder aufgrund eines Angriffs-Zaubers (BLITZSTRAHL, FEUERKUGEL etc.) die GESCHOSSTABELLE, kann er das Ergebnis des roten Würfel festlegen. Muss er zwei Würfel werfen, wirft er den weißen Würfel, <u>nachdem</u> er das Ergebnis des roten Würfels festgelegt hat; die höhere Augenzahl ist sein gültiges Ergebnis. Muss er nur einen Würfel würfeln (z.B. durch den TALISMAN), kann er den roten Würfel wählen und dessen Ergebnis festlegen, welches dann sein gültiges Würfelergebnis ist.

14. Sonstige Schätze:

Name	Eigenschaft
Die verlorenen Schlüssel (LOST KEYS)	Nur diese Karte öffnet die Truhe (CHEST). Außerdem kann ihr Benutzer damit die verschlossenen Türen der GROFT DES RITTERS und des GEWÖLBES öffnen, ohne einen Kampfstein erschöpfen zu müssen.
Kaiserlicher Waffenrock (IMPERIAL TABARD)	Der Besitzer dieser Karte erhält 20 Ruhmpunkte, wenn er sie an die WÄCHTER verkauft. Weitere Eigenschaften hat diese Karte nicht.

15. Schätze in Schätzen

Jede der folgenden Karten hat ein eigenes Feld im „Schätze in Schätzen“-Abschnitt der Schatzaufbaukarte, das weitere Schätze enthält.

Name	Weitere Schätze	Erläuterung
Truhe (CHEST) P 1	2 große Schätze 50 Goldstücke	Der Besitzer der Truhe kann diese nur mit den Verlorenen Schlüsseln öffnen. Hat er beide Karten aktiviert, erhält er die beiden Schatzkarten vom Feld der Truhe und außerdem 50 Goldstücke.
Das vermoderte Skelett (MOULDY SKELETON) P 2	„Goldener Helm“ „Silberner Brustpanzer“ „Jadeschild“	Die Figur, die diese Karte zieht, legt die Schatzsteine auf das Feld der Schatzfundstelle, von dem sie diese Karte gezogen hat, würfelt sofort nach der Tabelle FLÜCHE und wird sofort von dem ergebenden Fluch getroffen. Die Karte wird aus dem Spiel entfernt.
Die sterblichen Überreste eines Diebes (REMAINS OF THIEF) P 3	„Der Lebendige Degen“ 1 großer Schatz 20 Goldstücke	Die Figur, die diese Karte zieht, nimmt die Schätze vom Feld der Karte und fügt außerdem ihrem aufgezeichneten Bestand an Goldstücken 20 Goldstücke hinzu, würfelt nach der Tabelle FLÜCHE und wird von dem sich ergebenden Fluch sofort getroffen. Die Karte wird aus dem Spiel entfernt.

Die folgenden Karten sind auf dem Blatt „Persönliche Geschichte“ im Entdeckungs-Abschnitt unter der Bezeichnung SPECIAL CARDS aufgeführt. Eine Figur, die in dieser Karten zieht, streicht sie auf ihrem Blatt aus, notiert sich ihren Standort (Sechseck und Aktionsfeld) und legt sie wieder unter den Schatzkartenstapel, aus dem sie sie gezogen hat. Sie kann diese Karte von nun an plündern, benutzt dazu aber nicht die normale Tabelle PLÜNDERN, sondern die Tabelle, die zu der jeweiligen Karte gehört.

Name:	Krötendrechkreis (TOADSTOOL CIRCLE) P 4	
Weitere Schätze:	Das Teufelsschwert und 1 großer Schatz	
Spezielle Plündertabelle:	Würfel- ergebnis	Wirkung
	1	Nehmen Sie das Teufelsschwert
	2	Nehmen Sie die Schatzkarte
	3	Sie müssen ihren Figurenstein sofort in eine Höhle ihrer Wahl setzen und das Spiel von dort aus fortsetzen.
	4	Sie können jede Suchphase (nach der Tabelle SPÄHEN) und jede Zauberphase, die sie für diesen Tag noch geplant haben, in jedem beliebigen Sechseck ausführen
	5	Würfeln sie nach der Tabelle DIE MACHT DER HÖLLE
	6	Würfeln sie nach der Tabelle FLÜCHE
Weitere Eigenschaften:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jede Figur, die sich auf dem Aktionsfeld des Krötendrechkreises befindet, kann eine zusätzliche Zauberphase planen und ausführen. 2. Auf dem Aktionsfeld des Krötendrechkreises ist immer die Magiefarbe SCHWARZ vorhanden. Die Karte muss deshalb immer aufgedeckt bleiben. Da sie nicht bewegt werden kann, ist ihre Magiefarbe nur auf dem Aktionsfeld der Schatzfundstelle, von deren Feld sie gezogen wurde, vorhanden 	

Name:	Die Gruft des Ritters (CRYPT OF THE KNIGHT) P 5	
Weitere Schätze:	1 Streitross (T3, T5), die Gewaltige (T) Rüstung, das Verfluchte Schwert, 1 großer Schatz, Goldstücke	
Spezielle Plündertabelle:	Würfel- ergebnis	Wirkung
	1	Nehmen sie das Streitross
	2	Nehmen sie die Gewaltige Rüstung
	3	Nehmen sie das Verfluchte Schwert
	4	Nehmen sie die Schatzkarte
	5	Nehmen sie 1 Goldstück
	6	Würfeln sie nach der Tabelle FLÜCHE
Weitere Eigenschaften:	Die verschlossene Tür der Gruft kann nur aufgebrochen werden, wenn man einen Kampfstein der Stärke T erschöpft. Hat man die VERLORENEN SCHLÜSSEL, kann man die Tür öffnen, ohne einen solchen Stein erschöpfen zu müssen.	

Name:	Die Verzauberte Wiese (ENCHANTED MEADOW) P 6	
Weitere Schätze:	1 Mustang (L2, L4), das Treue Schwert	
Spezielle Plündertabelle:	Würfel- ergebnis	Wirkung
	1	Nehmen sie den Mustang
	2	Nehmen sie das Treue Schwert
	3	Würfeln sie nach der Tabelle WÜNSCHE
	4	Nehmen sie sofort alle ihre verwundeten und erschöpften Kampfsteine wieder ins Spiel.
	5	Würfeln sie nach der Tabelle FLÜCHE
	6	Es passiert nichts.
Weitere Eigenschaften:	Keine	

B. Schatzsteine

Jeder dieser Schatzsteine hat einen Ruhmwert von 5 Punkten, einen Popularitätswert von 5 Punkten und einen materiellen Wert von 25 Goldstücken.

1. Waffen

Name	Gewicht	Reichweite	Trefferwirkung	
			Kampfbereit	Nicht Kampfbereit
Der Lebendige Degen (LIVING)	Leicht (L)	Degen	Mittel (M)	Mittel (M)
Das Treue Schwert (TRUESTEEL)	Mittel (M)	Schwert	Gewaltig (T)	Gewaltig (T)
Das Teufelsschwert (DEVIL)	Schwer (H)	Schwert	Gewaltig (T)	Gewaltig (T)
Das Verfluchte Schwert (BANE)	Gewaltig (T)	Großes zwei-händiges Schwert	A.E. ¹	A.E. ¹

2. Armierungen

Name	Gewicht/Widerstandskraft	Schützt vor
Die Gewaltige Rüstung (T ARMOR)	Gewaltig (T)	Angriffen aus allen Richtungen
Der Goldene Helm (GOLDEN)	Schwer (H)	Angriffen von oben (SMASH)
Der Silberne Brustpanzer (SILVER)	Schwer (H)	Angriffen von vorn und von der Seite (THRUST, SWING)
Der Jadeschild (JADE)	Schwer (H)	Angriffen aus jeweils einer Richtung

¹ A.E. = Automatische Elimination