



4R

**RUH + ☺: Blicke [3]** auf das dich umgebende Tal – hänge

- 1 Karte deiner Wahl vom Pfadkarten-Set eines benachbarten, -Wichtigen -Ortes verdeckt hier an. Nachdem ihr gereist seid: War das zu jenem -Ort? Bringt bei Ankunft die hier angehängte Karte ins Spiel. War es ein anderer -Ort? Legt die Karte zurück in die Sammlung.

# Wächter

↳Berufung



**Erschöpfen:** Reduziere die Präsenz von 1 ↳Wesen bis zum Ende dieses Zuges auf 0.

# 1

SOV

## Mein Schatz

↯Anhang / ↯Mod



1 SOV

WERKER - 8 / 9

An deine ausgerüstete ↯Ausstattung anhängen.

**Reaktion:** Nachdem du Marker von der angehängten ↯Ausstattung verwendet hast, lindere X Müdigkeit (X= Anzahl verwendeter Marker).

*Wenn du mit deiner Lieblingsausrüstung arbeitest, ist jede Arbeit ein Kinderspiel.*

# 1

SOV

## Mein Schatz

↯Anhang / ↯Mod



1 SOV

WERKER - 8 / 9

An deine ausgerüstete ↯Ausstattung anhängen.

**Reaktion:** Nachdem du Marker von der angehängten ↯Ausstattung verwendet hast, lindere X Müdigkeit (X= Anzahl verwendeter Marker).

*Wenn du mit deiner Lieblingsausrüstung arbeitest, ist jede Arbeit ein Kinderspiel.*



# Flut

⌘Anhang / ⌘Wasser

1



**Reaktion:** Wenn *Flut* ins Spiel kommt oder ihre angehängte Karte das Spiel verlässt (nicht durch Erfüllen), hänge *Flut* sofort an das nicht-Ranger ⌘Wesen/die ⌘Besonderheit mit der höchsten Präsenz (und ohne *Flut*) an. Dann bewege diese Pfadkarte Entlang des Weges. *Flut* kann gerade an keine Karte angehängt werden?  1.06



Platziere 1 Flut-Marker auf die angehängte Karte.



Falls die Anzahl Flut-Marker auf der hier angehängten Karte größer ist als ihre Präsenz, wirf die Karte ab. >> Jeder Ranger erleidet 3 Müdigkeit.



# Flut

⌘Anhang / ⌘Wasser

1



**Reaktion:** Wenn *Flut* ins Spiel kommt oder ihre angehängte Karte das Spiel verlässt (nicht durch Erfüllen), hänge *Flut* sofort an das nicht-Ranger ⌘Wesen/die ⌘Besonderheit mit der höchsten Präsenz (und ohne *Flut*) an. Dann bewege diese Pfadkarte Entlang des Weges. *Flut* kann gerade an keine Karte angehängt werden?  1.06



Platziere 1 Flut-Marker auf die angehängte Karte.



Falls die Anzahl Flut-Marker auf der hier angehängten Karte größer ist als ihre Präsenz, wirf die Karte ab. >> Jeder Ranger erleidet 3 Müdigkeit.

# Invasion – Stufe I

↳Mission / ↳Kapitel



*Die seltsamen, als "Regeneraten" bekannten Kreaturen schwärmen durch das Tal. Jeden Tag werden es mehr.*

**Erstellen des Pfadstapels:** Überprüft, wie viele Tage vergangen sind, seitdem ihr diese ↳Mission erhalten habt, und überprüft, ob das Ziel eurer Reise eines der daneben angegebenen Merkmale hat. Stimmt das überein? Dann durchsucht das Pfadkarten-Set **Standard** nach 3 *Regeneraten-Suchern* und mischt sie in den Pfadstapel.

**0-2 Tage:** ↳Ruine

**3-4 Tage:** ↳Ruine, ↳Forst

**5 Tage:** ↳Ruine, ↳Forst, ↳Berg

# Invasion – Stufe II

↳Mission / ↳Kapitel



*Die Regeneraten sind überall. An einzelnen Orten scheinen sie sogar Nester zu bauen.*

**Erstellen des Pfadstapels:** Wenn das Ziel der Reise eine ↳Ruine, ein ↳Forst oder ↳Berg ist, durchsucht das Pfadkarten-Set **Standard** nach 1 *Regenerat-Polypen* und mischt ihn in den Pfadstapel. Mischt zusätzlich 1-3 *Regenerat-Sucher* (aus demselben Set) in den Pfadstapel. Die Anzahl ist abhängig von der Anzahl an Tagen, die vergangen sind, seitdem ihr diese ↳Mission erhalten habt.

**0-2 Tage:** 1 *Regenerat-Sucher*

**3-4 Tage:** 2 *Regenerat-Sucher*

**5-6 Tage:** 3 *Regenerat-Sucher*

# Heimliche Invasion

↳Mission / ↳Kapitel



Durchkämmt die Gebiete des Tales nach Hinweisen auf die Anwesenheit der Regeneraten, um herauszufinden, wie viele von ihnen sich dort aufhalten.

**Erstellen des Pfadstapels:** Solange diese ↳Mission nicht abgeschlossen ist und der ↳Ort nicht ↳Wichtig ist, mischt immer 5 *Regenerat-Sucher* (Pfadkarten-Set **Standard**) mit hinein.

---

**WAH** + : **Suche** nach Spuren der seltsamen Kreaturen – an einem ↳Ort, der nicht ↳Wichtig ist: für je 1 Leistung kundschaftete 2 Pfadkarten. Bringe dabei alle ↳Regeneraten ins Spiel.

---

Erfüllt 1 *Regenerat-Sucher*:  1.10

# Biologie-Stützpunkt

↳ Ort / ↳ Forst / ↳ Rangerstation

1



4R

Es gibt kein aktives ↳ Raubtier und keine aktive ↳ Beute.

- ↳ Ein Tier wird von den Ködern des Biologen angelockt – durchsuche den Pfadstapel nach dem nächsten ↳ Raubtier oder ↳ Beute und bringe diese Karte ins Spiel.

