

## WINDSTOSS

*Fürst Wetternich rotiert im Kreis und erzeugt eine riesige Windwand.*

**Ziel:** Alle Dörfler innerhalb von 3 Feldern Entfernung

Fügt jedem Ziel 1 AUA zu. Bewegt jedes Ziel 5 Felder Richtung Dorfteich.

**Dann, bewegt** Fürst Wetternich Richtung fernsten Dörfler.

FÜRST WETTERNICH

## UNRUHIGE BEINE

*Schnarchbert nähert sich und seine Beine zittern ... vor Vorfreude?*

**Ziel:** Fernster Dörfler

**Bewegt** Schnarchbert Richtung Ziel.

**Dann,** nur wenn Ziel erreicht:

Fügt dem Ziel 1 AUA zu.

Andernfalls: +2 BEW für Schnarchbert.

**Dann,** Schnarchbert pennt bis zur nächsten Bösewicht-Aktion.

SCHNARCHBERT

Zzz

NN

## DER PERFEKTE WURF

*Die richtige Balance aus Wut und Geschick macht den besten Angler!*

**Ziel:** Niemand

**Auswerfen.** Gut gezieht: Fritze wirft dir die Köderstulle samt Haken direkt in die Kehle!

Wählt 1 an Köderstulle angrenzenden Dörfler. Dieser wählt 1:

**Rausziehen:** Schade, Widerhaken schmeckten mir leider noch nie! Erleide 2 AUA.

**Runterschlucken:** Leicht scharf, aber echt lecker! Heile dich um 1 LEB. **Dann, Einholen. Dann, Einholen.**

**Dann, bewegt** Fritze Richtung nächsten Dörfler.

FRITZE FISCHKOPP

## AUF ÄRGER AUS

Dorf-Ereignis



**Du verbringst einige Zeit damit, den perfekten Ort für einen Hinterhalt zu finden.**

**Du darfst dich zu Beginn des nächsten Kampfes auf 1 Feld deiner Wahl platzieren, das an Terrain angrenzt.**

## TRAGISCHES FROSCHKONZERT

*Freddy stößt ein trauriges, panisches Quaken aus.*

**Ziel:** Der Dörfler, der Trüber Fluss am nächsten steht

*Trüber Fluss nicht mehr da?* Werft diese Karte ab und führt noch 1 Bösewicht-Aktion aus.

**Bewegt** Freddy Richtung Ziel.

**Dann,** nur wenn Ziel erreicht: **Nachspiel.**

**Nachspiel:** Fügt dem Ziel 2 AUA zu – denn Freddy beendet sein trauriges Lied mit einem plötzlichen und herzhaften Biss!

FREDDY FROSCHMILCH

## NACHBARSCHAFTS-WACHE

1. Dorf-Phase der Partie? **Wirf dieses Dorf-Ereignis ab und führe noch 1 Dorf-Ereignis aus.**

Dorf-Ereignis

**Eine Gruppe militanter Dorfbewohner kommt auf dich zu und gibt dir ein paar Tipps für den kommenden Kampf.**

Hast du 3 oder mehr in der Partie abgeschlossene Heldentaten?

**Nein:** *Einer erwähnt ein Versteck – perfekt für dich!* **Zu Beginn des nächsten Kampfes darfst du dich auf 1 Feld deiner Wahl auf 1 Gebiets-Terrain auf dem Schlachtfeld platzieren.**

**Ja:** *Eine erzählt von einem üblen Bösewicht – eine perfekte Herausforderung für dich!* **Decke das Bösewicht-Plättchen auf dem nächsten Kampf-Platz auf.**

## MILCHIGER MORAST

*Freddy muss etwas von seiner vergammelten Milch in den Dorfgraben geschüttet haben ...*

**Ziel:** Alle Dörfler innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu Trüber Fluss

*Trüber Fluss nicht mehr da?* Werft diese Karte ab und führt noch 1 Bösewicht-Aktion aus.

*Giftige Dämpfe steigen am Grabenrand empor. Fügt allen Zielen 1 AUA zu. Legt diese Karte offen vor euch – denn die Dämpfe hängen weiterhin in der Luft.*

**AUSLIEGEND**

**Wenn die Bösewicht-Aktionen gemischt werden sollen:** Fügt allen Dörflern innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu Matschiger Graben 2 AUA zu. **Dann,** mischt diese Karte mit ein.

FREDDY FROSCHMILCH

## BESTECHUNGSVERSUCH

Dorf-Ereignis



**Du stößt auf eine Gruppe Bösewichte, die die Dorfapotheke ausrauben.**

*„Hey Kumpel“, grunzt einer von ihnen, „wie wär’s, wenn du kurz in die andere Richtung schaust? Kriegst auch was von der Beute!“ Lässt du diese Schurken für einen Teil der Beute weiter plündern?*

**Wähle 1:**

**Na gut ...:** **Nimm dir 4 Münzen.** *Einer der Bösewichte schmeißt sich sofort ein paar gestohlene Pillen ein.* **+2 BEW für den nächsten Bösewicht.**

**Nicht mit mir!:** *Du schreist nach deinen Leuten und die Bösewichte hauen ab. Du bist froh, dass alles wieder sicher ist und – nichts passiert.*

### Jupp Karre

BEW	7	7	7	7
	2D	3D	4D	5D
LEB	11	14	17	20

## MUNDHARMONIKA

Kopf, Instrument



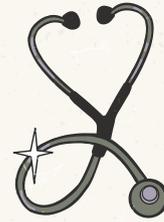
10

Für alle Dörfler: **+1 BEW**

Dörfler müssen durch Effekte des Bösewichts ihren Zug nicht überspringen.

## STETHOSKOP

Kopf



8

**1x pro Kampf, 3 MUMM:** Bringe 1 besiegten Dörfler mit 1 LEB auf das Schlachtfeld zurück. Platziere ihn auf 1 an dich angrenzendes freies Feld.

## DAS TAT WEH!

Löse beim Bösewicht einen Wutausbruch aus.

1  
PUNKT

WENN ABGESCHLOSSEN:



ODER

1  
AUA

für den Bösewicht

## DREIST

Du hast in einem Kampf 2 Wutausbrüche ausgelöst.

2  
PUNKTE

WENN ABGESCHLOSSEN:

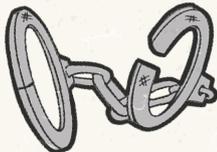


ODER

+3  
BEW

## ALTE HANDSCHELLEN

1-Hand, Waffe, Nahkampf, Prügel



13

SCHNARCHBERT

2  
MUMM

6+  
TRIFFT

2  
AUA

Wenn du den Bösewicht mit dieser Waffe triffst, platziere ihn am Ende deines Zuges auf 1 an dich angrenzendes freies Feld.

## DOPPEL-UMHANG

Brust



11

NÖNIGIN & KÖNIG

**+1 Max LEB**

**1 MUMM:** Wähle 1 angrenzendes Dörfler. Platziere ihn am Ende deines Zuges auf 1 an dich angrenzendes freies Feld.