



## **ERSATZKARTENPACK** *Chroniken von Drunagor*

Bitte ersetzt die entsprechenden Karten in euren Spielen mit den Karten aus diesem Ersatzkartenpack.

Auf der Rückseite findet ihr eine Übersicht der Symbole, um die Karten schnell und einfach zuzuordnen.



STUFE 1

## FLANKIEREN:

✂ +2 ZU TRF GEGEN ZIELE, DIE ANGRENZEND ZU 1+ DEINER VERBÜNDETEN SIND



STUFE 2

## BESSERE CHANCEN:

WÜRFELST DU 16+: DIESER ANGRIFF ERHÄLT +1 SCHADEN



STUFE 2

## GEZINKTE WÜRFEL:

1x PRO ZUG: DU DARFST EINEN ANGRIFFSWURF WIEDERHOLEN

TÄUSCHUNG



STUFE 1

**KRÄHENFÜSSE:**  
NACHDEM DU 1 REAKTION ⚡  
AUSGEFÜHRT HAST:  
ZURÜCKSCHLAGEN 2




STUFE 2

**SCHNELLIGKEIT:**  
+2 BEWEGUNG



STUFE 3

**VERSTECKTE KLINGE:**  
DU HAST   
AUSGERÜSTET UND ✕  
AUSGEFÜHRT: MACHE  
SOFORT ✕-6 TRF

**AKROBATIK**



STUFE 1

**FORSCHER:**  
DU DARFST WEISHEITS-  
FÄHIGKEITEN MIT JEDEM AW  
AKTIVIEREN



STUFE 2

**ARKANE STUDIEN:**  
NACH WÜRFELAKTION MIT  
WEISHEITSWÜRFEL:  
SELBST, SCHILD 2



STUFE 2

**ZAUBERKRAFT:**  
☀ +1 SCHADEN

ARKANE KUNST



STUFE 1

**NAHKAMPF:**  
DU DARFST FERNKAMPF ✂  
AUSFÜHREN, OBWOHL DU IM  
KAMPF GEBUNDEN BIST



STUFE 2

**DISTANZSCHUSS:**  
DEINE FERNKAMPF ✂  
UND FÄHIGKEITEN  
ERHALTEN +1 REICHWEITE



STUFE 2

**ZAUBERVAMPIR:**  
WÜRFELST DU 16+:  
DIESER ANGRIFF ERHÄLT LP  
ENTZIEHEN 2

VERWANDLER



STUFE 1

PRÄZISION:  
✂+1 ZU TRF



STUFE 2

TÖDLICHES ZIELEN:  
✂ KRITISCH BEI 18+



STUFE 3

MACHT VERLEIHEN:  
WÜRFELST DU 16+:  
DIESER ANGRIFF  
ERHÄLT +2 SCHADEN

ZERSTÖRUNG



STUFE 1

PRÄZISION:  
X+1 ZU TRF



STUFE 2

TÖDLICHES ZIELEN:  
X KRITISCH BEI 18+



STUFE 2

DISTANZSCHUSS:  
DEINE FERNKAMPF X UND  
FERNKAMPFFÄHIGKEITEN  
ERHALTEN +1 REICHWEITE

SCHÜTZE





STUFE 1

INNERE BALANCE:  
WENN DU EINE 1 MIT DEM W20  
WIRFST: DIESER ANGRIFF  
TRIFFT AUTOMATISCH



STUFE 2

DISZIPLIN DES  
KRIEGSHERREN: ZU  
BEGINN DEINES ZUGES:  
SELBST, SCHILD 1



STUFE 2

ERHOLUNG VOM  
KAMPF: ZU BEGINN  
DEINES ZUGES: SELBST,  
HEILEN 1

**DISZIPLIN**

# VERTEIDIGER

# I

FLUCH BRECHEN:  
HEILEN 2 UND  
REINIGEN 1



ZÄHIGKEIT:  
+3 LP



# VERTEIDIGER

## II



**LOSSTÜRMEN:**  
SELBST, SCHILD 2  
UND BEWEGUNG 2;  
+0 TRF



**UMLLENKEN:**  
VERHINDERN 3



**VERTEIDIGER**

**III-A**

SCHILDWALL:  
DU UND BIS ZU  
1 ANGRENZENDER  
VERBÜNDETER,  
SCHILD 3





# UNTERSTÜTZER

# I

FLUCH BRECHEN:  
HEILEN 2 UND  
REINIGEN 1




SCHUTZSCHIRM:  
BEENDET EIN HELD  
SEINE BEWEGUNG  
ANGRENZEND ZU DIR:  
ER ERHÄLT SCHILD 1





# UNTERSTÜTZER

## II

 LICHTSCHLEIER:  
BIS ZU 2 ZIELE,  
VERHINDERN 2



HEILENDER WIND:  
BIS ZU 2 ZIELE,  
HEILEN 2



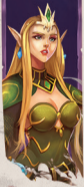


**UNTERSTÜTZER**

**III-A**

SCHUTZZEICHEN:  
BIS ZU 2 ZIELE,  
SCHILD 3





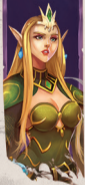
I

## HELDENFÄHIGKEIT GEWANDTHEIT

UNSICHTBARKEIT:  
SPRUNG 6;  
SELBST, VERBORGEN







I

## HELDENFÄHIGKEIT FERNKAMPF

✘ **BLITZPEITSCHEN:**  
+2 TRF, +3 SCHADEN UND  
NIEDERSCHLAGEN



# ABSCHUEULICHKEIT

## NOVIZE (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



REGENERATION 1,  
FLÄCHENSCHLAG 1,  
BETÄUBEN



# ABSCHUEULICHKEIT

## KÄMPFER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



REGENERATION 1;  
FLÄCHENSCHLAG 1,  
BETÄUBEN



# ABSCHUEULICHKEIT

## VETERAN (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



REGENERATION 2,  
FLÄCHENSCHLAG 1,  
BETÄUBEN



# ABSCHUEULICHKEIT MEISTER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



REGENERATION 2,  
FLÄCHENSCHLAG 1,  
BETÄUBEN



# SCHATTENRITTER NOVIZE (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



**SCHILD 1;**  
FLÄCHENSCHLAG 2,  
NIEDERSCHLAGEN

# SCHATTENRITTER

## KÄMPFER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



**SCHILD 2;**  
FLÄCHENSCHLAG 2,  
NIEDERSCHLAGEN

# SCHATTENRITTER VETERAN (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



SCHILD 3;  
FLÄCHENSCHLAG 2,  
NIEDERSCHLAGEN



# SCHATTENRITTER MEISTER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



SCHILD 4:  
FLÄCHENSCHLAG 2,  
NIEDERSCHLAGEN



IMMUNITÄTEN



SCHATTENRITTER

KÄMPFER (KOMPLEX SEITE A)



SCHILD 1; TROTZIG;  
FLÄCHENSCHLAG 1  
UND BETÄUBEN





# SCHATTENRITTER

KÄMPFER (KOMPLEX SEITE A)

IMMUNITÄTEN



SCHILD 1; TROTZIG;  
FLÄCHENSCHLAG 1  
UND BETÄUBEN



IMMUNITÄTEN



# SCHATTENRITTER VETERAN (KOMPLEXSEITE A)



**SCHILD 2; TROTZIG;  
FLÄCHENSCHLAG 1  
UND BETÄUBEN**



IMMUNITÄTEN



SCHATTENRITTER

MEISTER (KOMPLEX SEITE A)



SCHILD 2; TROTZIG,  
FLÄCHENSCHLAG 1  
UND BETÄUBEN

# VOLLSTRECKER NOVIZE (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



SPALTEN 2,  
BLUTEN 1  
UND LANGSAM





**VOLLSTRECKER**  
**KÄMPFER (STANDARD)**

**IMMUNITÄTEN**



**SPALTEN 2,  
BLUTEN 1  
UND LANGSAM**



**VOLLSTRECKER**  
**VETERAN (STANDARD)**

**IMMUNITÄTEN**



**SPALTEN 2,  
BLUTEN 2  
UND LANGSAM**





# VOLLSTRECKER MEISTER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



SPALTEN 2,  
BLUTEN 2  
UND LANGSAM



# FLEISCHGOLEM

NOVIZE (STANDARD)

IMMUNITÄTEN



DOPPELANRIF, 3  
EINSCHÜCHTERN 1

# FEISCHGOLEM

## KÄMPFER (STANDARD)

IMMUNITÄTEN



16



DOPPELANGRIFF,  
EINSCHÜCHTERN 1

# FLAISCHGOLEM VETERAN (STANDARD)

IMMUNITÄTEN



?

20



DOPPELANGRIFF,  
EINSCHÜCHTERN 2

# FLEISCHGOLEM MEISTER (STANDARD)

IMMUNITÄTEN



DOPPELANGRIFF,  
EINSCHÜCHTERN 2

# FLEISCHGOLEM

NOVIZE (KOMPLEX SEITE A)



IMMUNITÄTEN



?



**HABGIERIG;**  
BLUTEN 1 UND  
NIEDERSCHLAGEN



# FLEISCHGOLEM

KÄMPFER (KOMPLEX SEITE A)



IMMUNITÄTEN



?



**HABGIERIG;**  
BLUTEN 1 UND  
NIEDERSCHLAGEN



# FLEISCHGOLEM

VETERAN (KOMPLEX SEITE A)



IMMUNITÄTEN



**HABGIERIG;**  
BLUTEN 2 UND  
NIEDERSCHLAGEN



# FLAISCHGOLEM

MEISTER (KOMPLEX SEITE A)



IMMUNITÄTEN



?



**HABGIERIG;**  
BLUTEN 2 UND  
NIEDERSCHLAGEN

# SCHATTENVAMPIR

NOVIZE (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



SPRUNG;  
LP ENTZIEHEN 1

# SCHATTENVAMPIR

## KÄMPFER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



SPRUNG;  
LP ENTZIEHEN 1

# SCHATTENVAMPIR

## VETERAN (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



SPRUNG;  
LP ENTZIEHEN 2

# SCHATTENVAMPIR MEISTER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



**SPRUNG;**  
LP ENTZIEHEN 2

# SCHATTENKULTIST

## NOVIZE (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



BRENNEN 1 UND  
FLUCH 1



# SCHATTENKULTIST

KÄMPFER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



BRENNEN 1 UND

FLUCH 1

# SCHATTENKULTIST

## VETERAN (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



BRENNEN 2 UND

FLUCH 1



# SCHATTENKULTIST MEISTER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



BRENNEN 2 UND  
FLUCH 1

# SCHATTENKULTIST

## NOVIZE (KOMPLEX SEITE A)



IMMUNITÄTEN



UNNACHGIEBIG;

GIFT 1, ERSCHÖPFEN 1





# SCHATTENKULTIST KÄMPFER (KOMPLEX SEITE A)

IMMUNITÄTEN



UNNACHGIEBIG;  
GIFT 1, ERSCHÖPFEN 2

# SCHATTENKULTIST VETERAN (KOMPLEX SEITE A)



IMMUNITÄTEN



UNNACHGIEBIG;  
GIFT 2, ERSCHÖPFEN 3



A

# SCHATTENKULTIST MEISTER (KOMPLEX SEITE A)

IMMUNITÄTEN



18



UNNACHGIEBIG;  
GIFT 2, ERSCHÖPFEN 4

# SKELETTBOGENSCHÜTZE

## NOVIZE (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



MEHRFACHSCHUSS 2,

GIFT 1

# SKELETTBOGENSCHÜTZE

KÄMPFER (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



MEHRFACHSCHUSS 2,  
GIFT 1



# SKELETTBOGENSCHÜTZE

## VETERAN (STANDARD)



IMMUNITÄTEN



MEHRFACHSCHUSS 2,  
GIFT 2



# SKELETTBOGENSCHÜTZE MEISTER (STANDARD)




IMMUNITÄTEN



MEHRFACHSCHUSS 2,  
GIFT 2

# SKELETTBOGENSCHÜTZE (LAKAI)



- 0  = BEWEGUNG 3, REICHWEITE 1, SCHADEN 0  
1  = BEWEGUNG 3, REICHWEITE 1, SCHADEN 1  
2  = BEWEGUNG 4, REICHWEITE 1, SCHADEN 2  
3+  = BEWEGUNG 4, REICHWEITE 1, SCHADEN 3

# FAKEL MIT BLAUER FLAMME

SCHMUCKSTÜCK



P



DU ERLEIDEST DURCH DUNKELHEIT KEINEN SCHADEN. ZU BEGINN DEINES ZUGES: VERBRAUCHE 1 AW UNGENUTZT ODER WIRF DIE FAKEL AB (*DIES IST KEINE WÜRFELAKTION*).

# AUSGEBURT DES SCHATTENVAMPIRS

SZENARIOMONSTER (LAKAI)



**BLUTSUCHER;**  
**BLUTEN 2**



# HEXENMEISTER LASSE

DER GEFALLENE BERATER

IMMUNITÄTEN



**BERECHNEND;  
FLUCH 1 UND  
BETÄUBEN**



# RUNENBESETZTER UMHANG

LEDERRÜSTUNG ODER GEWAND



VORNE ?

**TAUMELNDE ABSCHWÄCHUNG:** ⚡  
SELBST, VERHINDERN 4 UND BEWEGUNG 2. SIND  
JETZT BEIDE BEREICHE MIT WÜRFELN BELEGT?  
DREHE DIESE KARTE UM.

# JIM VOLIN

## DER VERFLUCHTE WÄCHTER



IMMUNITÄTEN



**BERECHNEND;  
REUE UND  
LANGSAM**



# TREIBENDE ERSCHEINUNG

## SZENARIOMONSTER (SEITE A)

A

IMMUNITÄTEN



16



UNNACHGIEBIG;  
HINTERHALT; STILLE

1+X





# QUAL DER GIER

## SZENARIOMONSTER

IMMUNITÄTEN



**HABGIERIG; FLÄCHEN-**  
**SCHLAG 1, FLUCH 1**  
**UND LANGSAM**



# MORDENDE ERSCHEINUNG

## SZENARIOMONSTER

IMMUNITÄTEN



BLUTSUCHER;  
BLUTEN 2 UND  
LANGSAM



# MANIFESTATION DES ZORNS

## SZENARIOMONSTER

IMMUNITÄTEN



**MANIFESTIEREN;**  
(Die Effekte findet ihr  
auf der Rückseite.)



# KLAGENDE ERSCHEINUNG

SZENARIOMONSTER (LAKAI)



BERECHNEND;

REUE



# STIRNREIF DER ÜBERWINDUNG

## SCHMUCKSTÜCK

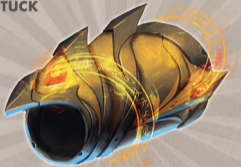


VORNE ?

**ÜBERWINDEN:** SELBST, FOKUS 2. BIST DU IN DIESEM ZUG WIEDER ZU ATEM GEKOMMEN? DU DARFST FREIWILLIG FLUCH 3 ERLEIDEN, UM 1 EIGENEN TW ZU ENTFERNEN.

# ARMSCHIENEN DER AUSDAUER

## SCHMUCKSTÜCK



VORNE ?

**WAPNE DICH:** ⚡  
SELBST, FLUCH 1 UND VERHINDERE ALLEN  
SCHADEN.

# ABZEICHEN DES WESTWINDES

## SCHMUCKSTÜCK

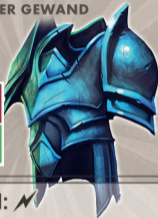


VORNE ?

**RÜCKKEHR:** TAUSCHE MIT 1 VERBÜNDETEN DEN PLATZ. IHR ERHALTET BEIDE REINIGEN 1 UND FOKUS 1.

# TRAUMGEWEBTE RÜSTUNG

PLATTENRÜSTUNG ODER GEWAND



VORNE ?

**ABSCHWÄCHEN:** ⚡  
SELBST, VERHINDERN 5 UND  
ERSCHÖPFEN 1



# HENKER DES SCHRECKENS

SZENARIOMONSTER



**NIEDERMETZELN;**  
**NIEDERSCHLAGEN**



# KOMMANDANT SCHEUSAL

HIRNLOSER VERWÜSTER (SEITE A)

A

IMMUNITÄTEN



REGENERATION X;

BLUTSUCHER;

NIEDERSCHLAGEN



# ZEICHEN DER LIEBE

SCHMUCKSTÜCK



LETZTER WILLE:

KOPIERE 1 HELDENFÄHIGKEIT. BIST DU IN DIESEM SPIELZUG WIEDER ZU ATEM GEKOMMEN: DEIN HIERFÜR GENUTZTER AW ZÄHLT ALS JOKERWÜRFEL.

# UNBEDEUTENDER UMHANG

GEWAND



ABSCHWÄCHEN: ⚡  
SELBST, VERHINDERN 3

# KLEINER TARNUMHANG

GEWAND



**SCHATTENÜBERGANG:** ⚡

SELBST, FLUCH 1, VERHINDERN 4,  
VERBORGEN UND TELEKINESE 1

# TARNUMHANG

GEWAND



VERDRÄNGEN: ⚡

SELBST, FLUCH 1, VERHINDERN 6,  
VERBORGEN UND TELEKINESE 1

# SCHUTZUMHANG

GEWAND



ABSCHWÄCHEN: ⚡  
SELBST, VERHINDERN 4

# BESSERER TARNUMHANG

GEWAND



**SCHATTENÜBERGANG:** ⚡

SELBST, FLUCH 1, VERHINDERN 8,  
VERBORGEN UND TELEKINESE 1



# BESSERER SCHUTZUMHANG

GEWAND



ABSCHWÄCHEN: ⚡  
SELBST, VERHINDERN 5

# SPUK DES UNTOTEN KÖNIGS

(SZENARIENKARTE)



IMMER WENN IHR 1 RUNE ZIEHT

(NICHT AUS ANDEREN GRÜNDEN AUFDECKT),

WENDET IHR DIESEN EFFEKT AN:



ALLE HELDEN ERLEIDEN BRENNEN X



ALLE HELDEN ERLEIDEN GIFT X



DER UNTOTE KÖNIG ERHÄLT SCHILD X



ALLE HELDEN ERLEIDEN BLUTEN X



ALLE HELDEN ERLEIDEN EINSCHÜCHTERN X

(DIESE KARTE WIRD HÖCHSTENS 1X PRO SPIELZUG AUSGELÖST.)

# KOMMANDANT BANE

DER EWIGE DURST



IMMUNITÄTEN



?



**SPRUNG; BLUTSUCHER;**  
LP ENTZIEHEN X UND

LANGSAM

