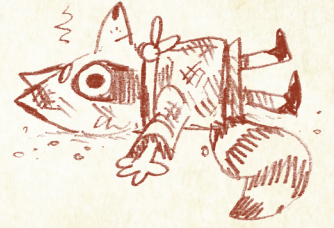




Stand 16. 1. 2024



## Marodeur-Errata

### Heuerlinge-Karte: Waldpatrouille.

*Der Text im oberen Feld lautet korrekt:*

„Immer wenn Patrouillen-Krieger entfernt werden, legst du einen davon auf diese Karte (*nicht in den Vorrat*).“

*Letzter Absatz lautet korrekt:*

„Platziere alle Patrouillen-Krieger von dieser Karte auf einer Lichtung mit Patrouillen-Kriegern.“

### Heuerlinge-Karte: Frühlings-Aufstand.

*Der Text im unteren Feld lautet korrekt:*

„2. Entferne einen Aufstand-Krieger **und** alle gegnerischen Marker von einer entsprechenden Lichtung.  
- ODER - ...“

### Fraktionstableau: Herr der Scharen.

„Stützpunkt“ muss durch „Bollwerk“ ersetzt werden.

„Morgenröte:

2. Rekrutieren. Platziere auf der Lichtung deines Kriegsherren so viele Krieger, wie es seinem Wagemut-Wert entspricht; zudem einen zu jedem **Bollwerk**.“

„Tageslicht:

1. Herstellen mit **Bollwerken**.“

## Waldpatrouille



*Aufbau: Platziere einen Patrouillen-Krieger auf jeder Lichtung.*



Immer wenn Patrouillen-Krieger entfernt werden, legst du einen davon auf diese Karte (*nicht in den Vorrat*).



Du kannst Bewegen und danach Kämpfen (optional).

—ODER—

Platziere alle Patrouillen-Krieger von dieser Karte auf einer Lichtung mit Patrouillen-Kriegern.



## Frühlings-Aufstand



*Aufbau: Würfel den Aufstand-Würfel 2x, platziere dann einen Aufstand-Krieger auf je einer entsprechenden Lichtung.*



Falls keine Aufstand-Krieger auf dem Spielplan sind: Würfel den Aufstand-Würfel 1x und platziere einen Aufstand-Krieger auf einer entsprechenden Lichtung.



Um gegen den Aufstand zu kämpfen, muss der Angreifer eine Karte abwerfen, die der Lichtung entspricht.



1. Würfel den Aufstand-Würfel.
2. Entferne einen Aufstand-Krieger *und* alle gegnerischen Marker von einer entsprechenden Lichtung.

—ODER—

Platziere einen Aufstand-Krieger auf einer entsprechenden Lichtung.





# Herr der Scharen



*Ihr seid die wahre*

*Stimme des*

*Waldlands.*

*Verbrennt die*

*Abtrünnigen!*

## Der Kriegsherr

Ein spezieller Krieger, der nur im Kampf entfernt werden kann, der nur in eurem Zug bewegt werden kann und nur durch die Salbung-Aktion platziert wird.

## Geringschätzung für Handel

Wenn du einen Gegenstand herstellst: Entweder nutzen, ohne Siegpunkte zu nehmen, oder Siegpunkte nehmen und aus dem Spiel entfernen.

## Plünderer

Zu Beginn eines Kampfes kannst du dich als Angreifer dazu entscheiden, beim Verteidiger zu plündern. Du fügst ihm keine erwürfelten Treffer zu, er dir jedoch wie gewohnt. Wenn du die Lichtung nach dem Kampf beherrschst, kannst du einen seiner hergestellten Gegenstände nehmen.

## Morgenröte

### 1. In Schutt und Asche legen.

Auf allen Lichtungen mit Meute: entferne alle gegnerischen Gebäude und Plättchen. Nimm einen Gegenstand aus einer Ruine und entferne diese, falls leer. Nachdem alle Meuten ausgeführt wurden: Würfel 1x mit dem Meutewürfel und platziere eine Meute auf einer entsprechenden Lichtung ohne Meute, die an eine Lichtung mit Meute angrenzt.

### 2. Rekrutieren. Platziere auf der Lichtung deines Kriegsherrn so viele Krieger, wie es seinem Wagenut-Wert entspricht; zudem einen zu jedem Bollwerk.

### 3. Salbung. Falls kein Kriegsherr auf dem Spielplan ist, salbe einen neuen: Ersetze einen Scharen-Krieger durch den Kriegsherrn. Falls nicht möglich, platziere ihn auf einer beliebigen Lichtung.

### 4. Andere Laune wählen, von der sich kein Gegenstand in deinem Hort befindet. Falls nicht möglich, wähle die Laune *Verschwendisch*.

## Tageslicht

### 1. Herstellen mit Bollwerken.

### 2. Die Scharen befehligen bis zum Befehlsgevalt-Wert.

### 🌸 Bewegen 🌸 Kämpfen 🌸 Bauen

Zähle mit einer Karte, um ein Bollwerk auf einer entsprechenden, beherrschten Lichtung zu platzieren.

### 3. Mit dem Kriegsherrn vorrücken bis zum Wagenut-Wert.

Du darfst deinen Kriegsherrn mit einer beliebigen Anzahl an Scharen-Kriegern bewegen und dann darfst du auf der Lichtung des Kriegsherrn kämpfen.

## Abend

### 1. Aufstacheln, beliebig oft.

Gib eine Karte aus, um eine Meute auf einer entsprechenden Lichtung mit einem deiner Krieger (oder Kriegsherrn) zu platzieren, die jedoch keine Meute aufweist.

### 2. Unterdrücken. Lichtungen mit Scharen-Marker, die du beherrschst, aber ohne gegnerische Marker:

1-2: 🌸<sup>+1</sup> 3-4: 🌸<sup>+2</sup> 5: 🌸<sup>+3</sup> 6+: 🌸<sup>+4</sup>

### 3. Ziehen, 1 Karte. Ablegen bis auf 5 Karten.

### Der Hort

Fülle die Leisten von links nach rechts. Falls du auf einen Gegenstand auf eine bereits gefüllte Leiste legen musst, erhältst du 1 und entfernst diesen Gegenstand oder einen Gegenstand von der Leiste.

Befehlsgevalt Beginnt bei 1...	Wagenut Beginnt bei 1...	... und wird durch Gegenstände erhöht.		
		2	2	3
		2	2	4

## Launenkarte

*Zu Beginn: Hartnäckig*

