

· KEYLETH ·

*Keyleth nutzt **Wurzeln**, um ein Gespür für das Gelände zu bekommen und die Heldengruppe zu schützen.*

+0 +3 +5 +7

WURZELN

Zu Beginn der Mission: Lege alle freigeschalteten auf diesen Heldenbogen.

BEVOR EIN HELD RÄT: Du darfst bis zu **2** von diesem Heldenbogen auf Wörter legen.

JEDERZEIT: Entferne **1** von einem Wort oder Plättchen, um **1** bei einem beliebigen Helden zu verhindern, der in der Umgebung dieses Feldes steht. Dies ist die einzige Möglichkeit, einen Wurzel-Marker von einem Wort oder Plättchen zu entfernen.

bleibt liegen, wenn ein Held auf das Feld mit gestellt wird oder das Wort, auf dem liegt, mit einem Plättchen abgedeckt wird.

UMGEBUNG

1 2

© 2026 Critical Role

1 FLÜSTERNDE WURZELN

NACHDEM KEYLETHS RATEVERSUCH AUFGELÖST IST

1. Du darfst **1** auf ein beliebiges nicht abgedecktes Wort verschieben.
2. Würfel :

20+	Jeder, der in der Umgebung von mindestens **1** steht, erhält **1** (maximal). Werte außerdem den **Würfeleffekt unten** aus.
13–19	Der SL sagt dir, wie viele Felder **in der Umgebung** jedes (einzeln) beim Erraten verursachen würden (er ignoriert dabei alle anderen Marker).

2 WILDES ERBLÜHEN

JEDERZEIT

Der SL sagt dir, ob ihr die Siegbedingung der Mission mit Rateversuchen auf Wörter mit erfüllen würdet.

- Falls nicht, spielt weiter.
- Falls ja, **gewinnt ihr sofort**. Keyleth erhält **1** **für jeden** , der zum Sieg beigetragen hat.