

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS SPIELANLEITUNG

INHALT

Einführung	2	Verderbte Elementare	21
Spielmaterial	3	Begegnungen	22
Das Start-Kartenteil mit dem Rundbau	6	Schätze	23
Festgelegte Kartenteile	6	Einzelspiel und kooperatives Spiel	25
Verderbnis-Kartenteile	7	Faer-Rituale und Pegasus	25
Neuer Held: Eltreä	7	Das Spiel mit dem Feuer – Das Einzelspiel ...	26
Heldenplättchen	13	Die Gefährten – Das kooperative Spiel	28
Monsterkarten	17	Neue Symbole	34
Silber- und Goldkarten	18	Index	35
Geheimnisse auf der Karte	19		



EINFÜHRUNG

Betretet die Welt von **Fierce Powers & Crawling Shadows**, einer Erweiterung für *Euthia: Torment of Resurrection*. Diese Erweiterung enthält viele neue Spielinhalte, darunter einen neuen Helden, Szenarios und Spielmodule, die den Schwierigkeitsgrad beeinflussen und das Spiel wandelbarer machen, sowie nicht zuletzt neue Modi für das Einzel- und das kooperative Spiel.



SYMBOL DIESER SPIELERWEITERUNG

Alle Komponenten, die Teil der Erweiterung **Fierce Powers & Crawling Shadows** sind, sind mit dem Grimmschädelsymbol gekennzeichnet. Das **Grimmschädelsymbol** ist überall dort zu sehen, wo in der Spielanleitung und im Szenariobuch von **Fierce Powers & Crawling Shadows** auf diese Erweiterung Bezug genommen wird.



Grimmschädel


Beispiel: Bei Seitenverweisen für die Spielanleitung oder das Szenariobuch von „*Fierce Powers & Crawling Shadows*“ wird das Grimmschädelsymbol anstelle des Namens der Erweiterung wie folgt verwendet:

- ◆ Siehe  Spielanleitung, Seite XX.
- ◆ Siehe  Szenariobuch, Seite XX.

Das bedeutet, dass Ihr die entsprechenden Regeln im jeweiligen Erweiterungsheft anstelle der Spielanleitung oder des Szenariobuchs für das Grundspiel findet.

ARTEN VON SPIELMATERIAL IN DER ERWEITERUNG

Es gibt dreierlei Arten von Spielmaterial in dieser Erweiterung, die jeweils unterschiedlich verwendet werden:

- ◆ **Dauerhaft:** Dieses Material kann dem Spiel dauerhaft hinzugefügt werden.
- ◆ **Alternativ:** Dieses Material ist eine Alternative zum Inhalt des Grundspiels. **Beispiel:** Das Start-Kartenteil mit der Kirche ohne Priester aus dem Grundspiel kann durch das Start-Kartenteil mit dem Rundbau aus der  Erweiterung ersetzt werden.

- ◆ **Spielmodul:** Ihr könnt wählen, ob Ihr dieses Modul dem Spiel hinzufügen möchtet. Jedes Modul fügt neue Optionen für Spieler und Helden hinzu.

Die Art des Spielmaterials ist seinem Namen zu entnehmen.

Hinweis: Der Abschnitt „Verderbte Elementare“ wird als Teil eines anderen Spielelements verwendet, daher wird in seinem Namen keine Materialart angezeigt.

SCHWIERIGKEITSGRAD DES SPIELMATERIALS IN DER ERWEITERUNG

Einige Elemente der Erweiterung erhöhen oder verringern den Schwierigkeitsgrad des Spiels, was durch ein oder mehrere + oder - Symbole in den Überschriften der entsprechenden Abschnitte gekennzeichnet ist:


- ◆ Das + Symbol bedeutet, dass der Schwierigkeitsgrad des Spiels im Vergleich zum Grundspiel erhöht ist.
- ◆ Das - Symbol bedeutet, dass der Schwierigkeitsgrad des Spiels im Vergleich zum Grundspiel gesenkt ist.

Hinweise:

Um die Veränderung der Schwierigkeit gegenüber dem Grundspiel abzuschätzen, könnt Ihr die Anzahl der + Symbole addieren und die Anzahl der - Symbole subtrahieren.

Sind keine + oder - Symbole angegeben, erhöht oder senkt das Spielelement den Schwierigkeitsgrad des Spiels nicht.

SZENARIO-SETS

Neben den einzelnen Szenarios enthält die Erweiterung zwei Szenario-Sets: „Pfade des Grauens“ und „Das große Vergessen“. Die Szenarios sowie die Szenario-Sets werden im  Szenariobuch beschrieben.

SPIELMATERIAL

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL



1 Eltrean- und 5 Vertrauten-Figuren



8 Verderbte-Elementare-Figuren



8 „Kapitel II“ - Kartenteile
(3 festgelegte, 4 Verderbnis und 1 Begegnung)

7 „Kapitel IV“ - Kartenteile
(3 festgelegte und 4 Verderbnis)

5 „Kapitel I“ - Kartenteile
(1 Rundbau, 3 festgelegte und 1 Begegnung)

9 „Kapitel III“ - Kartenteile
(3 festgelegte, 4 Verderbnis und 2 Begegnung)

3 „Kapitel V“ - Kartenteile
(3 festgelegte)



1 Helden- und 1 Vertrautentableau
(Eltrea)



1 Vertrautentableau



5 doppelseitige Vertrautenkarten
(1 pro Vertrauten)



24 Heldenplättchen
(Eltrea)



2 Heldenwürfel
(Eltrea)



16 Schadensmarker
(Eltrea)



6 Aktionsmarker
(Eltrea, 2 Sets à 3 Marker)



30 doppelseitige Interaktionsmarker
(Eltrea)



10 Handelsmarker
(Eltrea)



1 Maximale-Gesundheit-Marker
(Eltrea)



25 Heldenmarker
(Eltrea)



10 doppelseitige Verletzungsmarker



1 Heldenübersicht
(Eltrea)



2 Kontrolle-Karten
(Eltrea)



1 Helden- und 5 Vertrauten-Pappaufsteller
(mit Plastikständern)



8 Verderbte-Elementare-Pappaufsteller
(mit Plastikständern)



36 Heldenplättchen
(6 für jeden Helden aus dem Grundspiel)



24 Schadensmarker
(4 für jeden Helden aus dem Grundspiel)



8 Silberkarten
(1 Typ)



8 Goldkarten
(1 Typ)



28 Begegnungskarten – 4 Art
(7 für jede Art)



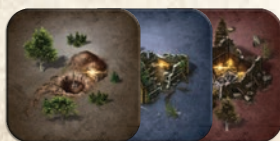
40 Monsterkarten
(jeweils 14 für Stufe 1 und 2, 12 für Stufe 3)



3 Geheimniskarten



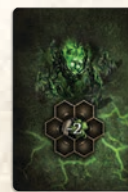
1 Spielanleitung und 1 Szenariobuch



30 Schatzplättchen
(10 für jede Stufe)



24 Belohnungsplättchen
(jeweils 12 für Waffenschmied und Okkultist)



1 Elementarkarte des verderbten Elementars



1 „Globaler Effekt“-Marker



60 Objektmarker
(6 für jede Art)

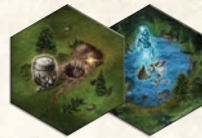


20 Essenzmarker der verderbten Essenz

SPIELMATERIAL FÜR DAS EINZEL- UND DAS KOOPERATIVE SPIEL



5 Ritual-Kartenteile
(1 pro Kapitel)



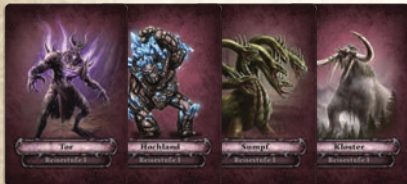
1 „Sprechender Steinkopf“-Marker
1 „Schiffswrack-Geist“-Marker



9 Ortsmarker



10 Fortschrittsbögen



32 Reisekarten – 4 Handlungsstränge
(8 pro Handlungsstrang)



6 Endgegnerkarten
(3 für die Hydra und jeweils 1 für den Kristallgolem,
den Behemoth und den Faerdaemon)



1 Ritualkarte



4 Turmmagie-
karten



1 Fährtenkarte



1 Endgegner-
Belohnungskarte



1 spezielle Priester-
Begegnungskarte



20 Gefährtenkarten
(jeweils 7 für I und II und 6 für III)



20 Karten mit persönlichen Questen
(jeweils 8 für Anfangs- und fortgeschrittene
und 4 für Elitequesten)



40 Ritual-Belohnungsplättchen
(20 pro Stufe)



15 Reise-
Belohnungsplättchen



4 Ablagetrenner



4 Aufdecken-
Trenner



4 Nicht-aufdecken-
Trenner



1 Kampfwürfel



3 Monstergesundheits-
marker



1 Monsterverletzungs-
marker



10 doppelseitige
Fährtenmarker



1 Anführer-
marker



3 Fluchmarker und
3 „Beschädigte
Rüstung“-Marker



6 Monsterheilungs-
marker



10 Runenstein-
marker

SPIELMATERIAL FÜR DIE SZENARIOS



4 Turm-Kartenteile
(jeweils 1 für Kapitel I, II, III und IV)



4 Kolonie-Kartenteile
(jeweils 1 für Kapitel I, II, III und IV)



15 Kartenteile der Dimensionskarte
(jeweils 6 für Kapitel I und II, 2 für Kapitel III
und 1 für Kapitel IV)



8 Säuberungs-karten



12 Beschwörungs-karten



18 Schergenkarten
(jeweils 6 für fliegender Schädel,
Schlächter und Gebieter der Untoten)



3 Bannkarten



8 doppelseitige
Turmkarten



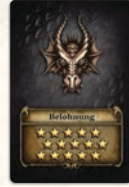
1 doppelseitige
Belohnungskarte



24 Hydra-Karten
(jeweils 6 pro Spieler)



11 Hydra-Bewegungskarten



1 Brasath-Karte



1 Karte des
arkanen Wesens



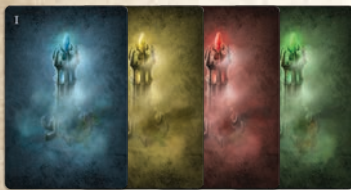
1 Karte des
arkanen Kristalls



1 Karte der
arkanen Barriere



2 Heroldkarten



24 Karten mit Turmquesten
(6 pro Turm)



4 Koloniekarten



8 Stampedekarten



3 Aspektkarten



2 doppelseitige
Dämonenbrut-Karten



1 Herold-Pappaufsteller
(mit Plastikständern)



12 Orbmarker



2 Helfer-Karten



4 Adraghor-Karten



1 Wildheitskarte und 1 Karte
„Schwächung der Hydra“



3 Untoten-Karten



6 Kluftmarker
(2 pro Kluft)



8 Kompass-plättchen



4 „Knorriger
Stab“-Plättchen



4 „Magisches
Licht“-Plättchen



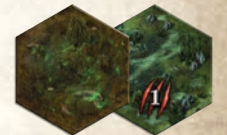
4 „Vis’ Brosche“-
Plättchen



20 Friedhofs-
marker



4 doppelseitige
Schutzmarker



14 doppelseitige
Ödlandmarker



6 Säuremarker



16 Fernglas-
marker



15 doppelseitige
Stampedemarker



1 Hydra-, 1 Faerdämon-
und 1 Behemoth-Figur



1 „Unheiligtum des
Nekromanten“-Figur
und 4 Turm-Figuren



1 Adraghor-Figur und
12 Schergen-Figuren
(4 pro Schergen)



1 Adraghor- und
12 Schergen-Pappaufsteller
(4 pro Schergen; mit
Plastikständern)



1 Hydra-, 1 Faerdämon-
und 1 Behemoth-
Pappaufsteller
(mit Plastikständern)

DAS START-KARTENTEIL MIT DEM RUNDBAU

[ALTERNATIV] -

Der Rundbau kann nur in Szenarios verwendet werden, die die Kirche ohne Priester als Start-Kartenteil verwenden.

Der Rundbau ist ein neuer Ort, an dem Felder auf dem Heldentableau freigeschaltet, Heldenplättchen aufgedeckt und Fähigkeiten verbessert werden können.

SPIELAUFBAU

Wenn Ihr den Rundbau verwendet, legt das Start-Kartenteil mit dem Rundbau anstelle des Kartenteils mit der Kirche in die Mitte der Spielzone. Legt das Start-Kartenteil mit der Kirche zurück in die Schachtel.

DEN RUNDBAU / DEN ERHABENEN BESUCHEN

Der Rundbau befindet sich in der Mitte des Start-Kartenteils. Wie bei der Kirche beginnen die Helden am Rundbau; hier werden sie wiederbelebt, wenn sie getötet werden.

Der Erhabene befindet sich im rechten unteren Feld des Start-Kartenteils.

Der Spieler eines Helden am Rundbau (in der Mitte des



Erhabener

Kartenteils) oder auf dem Feld des Erhabenen (unten rechts) kann als freie Aktion eine oder mehrere der folgenden Aktionen beliebig oft ausführen:

- ◆ 1 Gold ausgeben, um 6 Verletzungen zu heilen
 - ◆ 1 Gold ausgeben, um 1 Heiltrank zu kaufen
 - ◆ Helden- und Ausrüstungsfelder auf dem Heldentableau freischalten, als ob sich der Held an einem Handelsort befände
 - ◆ Heldenplättchen aufdecken, Ausrüstung von Heldenplättchen kaufen und Fähigkeiten verbessern, als ob sich der Held an einem Handelsort befände
- Hinweis:** Gegenstände, die nicht auf dem Heldentableau liegen, können nicht verkauft werden, sondern müssen in einem Beutel verstaut oder vom Heldentableau entfernt werden, ohne dass der Spieler Gold in Höhe des Verkaufspreises erhält. Gegenstände können nur an Handelsorten verkauft werden.

Regeln, die sich auf die Kirche beziehen (z. B. die Angriffe Farrugas oder Mirrezils, etc.), werden stattdessen auf den Rundbau (die Mitte des Kartenteils) angewandt.



FESTGELEGTE KARTENTEILE

[ALTERNATIV] -

Die Erweiterung enthält 15 neue festgelegte Kartenteile, 3 für jedes Kapitel. Mit Ausnahme des „Donnernde Hufe“-Szenarios und der Szenario-Sets „Pfade des Grauens“ und „Das große Vergessen“ können diese Kartenteile in jedem Szenario verwendet werden, auch wenn der Szenarioaufbau dies nicht erfordert.

SPIELAUFBAU

Während des Spielaufbaus des Szenarios **müsst Ihr Euch entscheiden**, welche festgelegten Kartenteile Ihr im Spiel verwenden wollt (entweder die aus dem Grundspiel oder die aus der Erweiterung; diese können nicht untereinander gemischt werden). Legt die nicht verwendeten festgelegten Kartenteile in die Schachtel zurück und folgt anschließend den Anweisungen zum Spielaufbau.

Im Einzelspiel werden nur zwei festgelegte Kartenteile für jedes Kapitel verwendet, wie rechts gezeigt. Diese sind auch an dem Ein-Spieler-Symbol am unteren Rand des Kartenteils zu erkennen (direkt über dem Symbol für festgelegte Kartenteile).



Ein-Spieler-Symbol

SONDERREGELN

EDELSTEINE ALS BEUTE

Wenn auf einem Feld mit einem Monster ein Edelstein abgebildet ist, erhält ein Spieler, dessen Held ein Monster besiegt hat, diesen Edelstein als Teil der Beute.



NEUES ELEMENTAR

Es gibt eine neue Art von Elementar, mit der man interagieren kann, siehe **Verderbte Elementare**, Seite 21.



Edelstein Verderbtes Elementar

Die Verderbnis-Kartenteile werden in der Erweiterung durch 12 neue sonstige Kartenteile dargestellt, jeweils 4 für die Kapitel II, III und IV.

SPIELAUFBAU

Wenn Ihr die Verderbnis-Kartenteile verwendet, mischt diese mit den sonstigen Kartenteilen für die Kapitel II, III und IV, bevor Ihr den Stapel für jedes Kapitel gemäß der Kartenvorbereitungstabelle für das gewählte Szenario zusammenstellt (dadurch erhöht sich die Anzahl der Kartenteile, aus denen Ihr zufällig zieht).

Legt die Schergenkarten nach Art getrennt offen neben den Spielbereich. Schergenkarten einer Schergenart sind jeweils identisch. Legt außerdem die Belohnungskarte mit der Belohnungsseite nach oben neben die Schergenkarten.



Schergenkarten

Belohnungskarte

Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster. Jede Schergenkarte zeigt die Lebenspunkte des Schergen und die Verletzungen, die er zufügt, sowie alle anderen besonderen Kampfeffekte an.

Ein Spieler, dessen Held einen Schergen besiegt und über Ansehen innerhalb der Spanne der Belohnungsbedingung verfügt, erhält die entsprechende Belohnung, die auf der Schergen-Belohnungskarte oder auf der Rückseite der Schergenkarte angegeben ist, zusätzlich zu der auf dem Feld angegebenen Beute.

Der Spieler kann die Schergenkarte wie gewohnt als Trophäe erhalten, es sei denn, es handelt sich um die letzte Schergenkarte ihrer Art. Die letzte Schergenkarte einer Art wird nach beendetem Kampf zurück zu den anderen Schergenkarten gelegt. Ein Spieler kann nach folgenden Regeln eine Schergenkarte anstelle einer Monsterkarte zur Erfüllung einer Queste ablegen:

- ◆ Einen fliegenden Schädel anstelle einer Monsterkarte der Stufe 1
- ◆ Einen Schlächter anstelle einer Monsterkarte der Stufe 2
- ◆ Einen Gebieter der Untoten anstelle einer Monsterkarte der Stufe 3

Hinweis: Nachdem Taesiri einen Schergen besiegt hat, darf ihr Spieler einen Heldenmarker auf die „Buch der Macht“-Fähigkeit legen.

SONDERREGELN

SCHERGEN STATT MONSTER

Auf einem Feld kann anstelle eines Monsters ein fliegender Schädel, ein Schlächter oder ein Gebieter der Untoten abgebildet sein.



Fliegender Schädel

Schlächter

Gebieter der Untoten

EDELSTEINE ALS BEUTE

Wenn auf einem Feld mit einem Monster oder Schergen ein Edelstein abgebildet ist, erhält ein Spieler, dessen Held dieses Monster oder diesen Schergen besiegt hat, diesen Edelstein als Teil der Beute.



Verderbte Schergen-Essenz symbol

VERDERBTE ESSENZ ALS BEUTE

Wenn auf einem Feld mit einem Monster oder Schergen eine verderbte Essenz abgebildet ist, erhält ein Spieler, dessen Held dieses Monster oder diesen Schergen besiegt hat, diese verderbte Essenz als Teil der Beute.

NEUER HELD: ELTREA

Eltrea wird auf die gleiche Weise wie die anderen Helden gespielt, jedoch mit den folgenden Zusatzregeln.

Wichtig: Wenn ein Spieler Eltrea wählt, müssen alle anderen Spieler die zusätzlichen Heldenplättchen aus der Erweiterung zu ihren Stapeln hinzufügen. Die Beschreibung der Effekte dieser Heldenplättchen findet sich auf Seite 13.

SPIELAUFBAU

Zusätzlich zum Standardaufbau des Heldentableaus platziert der Spieler die Vertrauten-Komponenten wie folgt:

1. Das Vertrautentableau neben dem Heldentableau.
2. Ein Stapel aus allen 5 Vertrautenkarten auf dem jeweils entsprechenden Feld auf dem Vertrautentableau. Um den Stapel zu bilden, wählt der Spieler eine Vertrauten-Ausrichtung



Blatt



Mond

(Blatt oder Mond), mit der er spielen möchte (siehe **Vertraute**, Seite 8), und dreht alle Vertrautenkarten so um, dass die Seite mit dem entsprechenden Ausrichtungssymbol aufgedeckt ist. Anschließend bringt er sie in die auf dem Vertrautentableau angezeigte Reihenfolge, wobei das Irrlicht oben liegt:

- ◆ Irrlicht
- ◆ Geist des Falken
- ◆ Himmelswolf/Finsterwolf
- ◆ Wütender Ent/Gewaltiger Ent
- ◆ Dryadenkönigin/Chaosdryade



Reihenfolge und Ausrichtung der Vertrauten

3. Das Irrlicht auf seiner Vertrautenkarte.
4. Alle übrigen Vertrauten-Pappaufsteller neben dem Vertraudentableau.
5. Die Verletzungsmarker neben dem Vertraudentableau.



VERTRAUTE

Es gibt 5 Vertraute, die jeweils durch eine Vertrautenkarte dargestellt werden. Die Wahl der Vertrauten-Ausrichtung (Blatt oder Mond) während des Spielaufbaus bestimmt, welche Seite jeder Vertrautenkarte verwendet wird, und damit die Fähigkeiten der Vertrauten.

Während seines Zuges kann der Spieler seinen Vertrauten auf der Karte bewegen, ihn zurückrufen oder einen anderen Vertrauten herbeirufen. Außerdem kann er Vertrauten-Fähigkeiten einsetzen, indem er eine seiner Befehlsfähigkeiten nutzt. Bewegung, Rückruf, Herbeirufung und das Nutzen von Vertrauten-Fähigkeiten können **in beliebiger Reihenfolge** ausgeführt werden, sogar während einer Handelsaktion. Der Spieler kann außerdem jede Aktion seines Helden zwischen den einzelnen Vertrauten-Aktionen ausführen (und umgekehrt).

Um einen Vertrauten zu bewegen, zurückzurufen oder herbeizurufen, muss der Spieler einen seiner Heldenmarker auf das entsprechende Feld seines Vertraudentableaus legen. Anschließend wählt er eine der angezeigten Optionen (Herbeirufen oder Zurückrufen / Bewegen oder Zurückrufen). Das entsprechende Feld kann erst wieder benutzt werden, wenn der Heldenmarker zu Beginn der nächsten Runde entfernt wird. Wenn er seinen Heldenmarker auf das obere Feld legt, muss er außerdem 2 Gold bezahlen, um den Effekt abzuhandeln.



Ausrichtungssymbol



Der auf dem Bewegungssymbol auf der Vertrautenkarte angezeigte Wert gibt die Anzahl der Bewegungspunkte an, die der Vertraute während des Zuges des Spielers ausgeben kann. Ein Spieler kann die Bewegung eines Vertrauten nicht unterbrechen, um eine Heldenaktion auszuführen und anschließend mit der Bewegung fortzufahren. Sobald ein Spieler nach begonnener Bewegung eines Vertrauten mit seinem Helden eine Aktion ausführt, verfallen sämtliche verbleibenden Bewegungspunkte. Vertraute dürfen nicht Eltreas Bewegungspunkte benutzen, und Bewegungspunkte von Vertrauten dürfen nicht dazu verwendet werden, um Eltra zu bewegen.

Die Bewegung eines Vertrauten funktioniert ähnlich wie die Bewegung eines Helden. Der Spieler muss 1 Bewegungspunkt des Vertrauten ausgeben, um diesen von einem Feld auf ein beliebiges anderes angrenzendes Feld zu bewegen. Die Regeln für Sonderplättchen gelten wie gewohnt.

Anders als beim Bewegen eines Helden, deckt ein Vertrauter keine neuen Kartenteile auf, wenn er ein Feld am Rand der Karte betritt.

Jeder Vertraute kann sich über ein Feld bewegen oder seine Bewegung auf einem Feld beenden, auf dem sich ein **unbesiegttes Monster** oder eine beliebige Anzahl von Helden befinden.

Hinweis: Vertraute verfügen über keine Lebenspunkte, daher sind sie von den elementaren Kräften des Wassers und des Feuers nicht betroffen und können niemals von Monstern angegriffen werden.

EINEN VERTRAUTEN BEWEGEN

Zu Beginn des Spiels und wenn ein Vertrauter herbeigerufen wird, wird sein Pappaufsteller auf seine Vertrautenkarte gestellt. Solange sich der Pappaufsteller auf der Vertrautenkarte befindet, gilt der Vertraute als auf demselben Feld und am selben Ort wie Eltra und bewegt sich mit ihr; es müssen keine Bewegungspunkte ausgegeben werden, um den Vertrauten zu bewegen. Während einer Bewegung darf der Spieler jederzeit den Vertrauten auf das Feld stellen, auf dem sich Eltra befindet. Wann immer sich der Vertraute und Eltra auf demselben Feld befinden, darf der Spieler den Pappaufsteller des Vertrauten auf seine Vertrautenkarte stellen.

EINEN VERTRAUTEN ZURÜCKRUFEN

Der Spieler kann **jederzeit außerhalb eines Kampfes** einen Vertrauten zurückrufen. **Dazu stellt er den Pappaufsteller des Vertrauten auf seine Vertrautenkarte oder auf das gleiche Feld wie Eltra.** Das Zurückrufen eines Vertrauten kostet keine Bewegungspunkte.

Nicht vergessen: Wenn ein Spieler das obere Feld seines Vertrauten-Tableaus benutzt, um den Vertrauten zurückzurufen, muss er 2 Gold bezahlen.

EINEN VERTRAUTEN HERBEIRUFEN

Der Spieler kann **jederzeit außerhalb eines Kampfes** einen Vertrauten herbeirufen, wenn sein derzeitiges Ansehen gleich oder höher ist als der Ansehenswert, der über dem entsprechenden Vertrauten auf dem Vertrautentableau angezeigt ist.

Hinweis: Zu Beginn des Spiels ist das Irrlicht bereits herbeigerufen.

Der Spieler darf immer **nur einen Vertrauten gleichzeitig aktiviert** haben.

Um einen Vertrauten herbeizurufen, handelt der Spieler die folgenden Schritte ab:

1. Er bezahlt 2 Gold, um das obere Feld des Vertrautentableaus zu benutzen.
2. Dann legt er einen seiner Heldenmarker auf das obere Feld des Vertrautentableaus.
3. Anschließend entfernt er den Pappaufsteller seines derzeit aktiven Vertrauten von der Karte oder seiner Vertrautenkarte und legt ihn neben das Vertrautentableau. Alle verbleibenden Bewegungspunkte dieses Vertrauten verfallen.
4. Danach nimmt er die Vertrautenkarte des Vertrauten, den er herbeiruft, und legt sie oben auf den Stapel der Vertrautenkarten auf dem Vertrautentableau, wobei er darauf achtet, dass die Seite mit dem Symbol der von ihm gewählten Vertrauten-Ausrichtung aufgedeckt ist.
5. Zuletzt stellt er den entsprechenden Pappaufsteller des Vertrauten auf die Vertrautenkarte.

Der beschworene Vertraute ist jetzt aktiv. Der Spieler kann ihn sofort bewegen oder seine Fähigkeiten nutzen.

Hinweis: Ein Held kann einen Vertrauten herbeirufen, dessen Stufe niedriger ist als die seines derzeit aktiven Vertrauten. Wenn sein aktiver Vertrauter zum Beispiel der Geist des Falken ist, kann er trotzdem stattdessen das Irrlicht herbeirufen.

VERTRAUTEN-FÄHIGKEITEN NUTZEN

Um eine Vertrauten-Fähigkeit zu nutzen, erschöpft der Spieler eines seiner Befehl-Heldenplättchen auf seinem

Heldentableau und wählt eine der beiden Fähigkeiten seines aktiven Vertrauten, die er nutzen möchte.

Auf den Befehl-Heldenplättchen ist in der rechten unteren Ecke das Symbol für die Vertrauten-Fähigkeit abgebildet. Befehl-Heldenplättchen können jeweils nur auf eines der beiden Heldenfelder auf dem Heldentableau gelegt werden, auf denen ebenfalls dieses Symbol abgebildet ist. Demnach darf der Spieler nicht mehr als zwei dieser Heldenplättchen gleichzeitig auf seinem Heldentableau ausliegen haben.

Der Spieler kann eine beliebige Fähigkeit des Vertrauten seines Helden nutzen und auch dieselbe Vertrauten-Fähigkeit mehr als einmal in seinem Zug ausführen. Eine vor dem Angriffswurf des Helden im Kampf genutzte Vertrauten-Fähigkeit kann nur einmal pro Angriff genutzt werden.

Beispiel: Der Spieler von Eltrea hat sowohl die Heldenplättchen „Befehl I“ als auch „Befehl II“ auf seinem Heldentableau ausliegen. Er kann den ersten Befehl dazu nutzen, um mit dem Irrlicht einen Schatz der Stufe 1 zu heben, anschließend das Irrlicht auf ein anderes Feld bewegen und dann das Irrlicht mit dem zweiten Befehl einen weiteren Schatz heben lassen.



Die Effekte der einzelnen Vertrauten-Fähigkeiten werden auf Seite 11 näher beschrieben.

ELTREAS HELDENPLÄTTCHEN



LEUCHTENDER ZWEIG START

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs in diesem Kampf um 2 oder die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes zugefügt werden, um 1 gesenkt.



VERZAUBERN START

Zeitpunkt: Kampfvorbereitung, bevor der Monster-Spieler ermittelt wird

Nachdem der Spieler eine Kampfaktion auf einem Feld mit einem Monster der Stufe 1 ausgeführt hat, kann er versuchen, dieses Monster zu verzaubern.



Würfelwurf des Helden:

- ◆ Wenn das Ergebnis 5 oder weniger beträgt, ist es Eltrea nicht gelungen, den Kampf gegen das Monster der Stufe 1 zu vermeiden. Es wird mit der Kampfrunde wie gewohnt fortgefahren.
- ◆ Wenn das Ergebnis zwischen 6 und 10 beträgt, kommt es zu keinem Kampf mit dem Monster der Stufe 1. Eltrea erleidet 2 Verletzungen, der Spieler zieht 2 Silberkarten, und Eltrea erhält die Beute von dem Feld. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet; der/die entsprechende/n Marker (Helden-, Handels- oder 2 Interaktionsmarker) wird/werden auf das Feld gelegt.
- ◆ Wenn das Ergebnis 11 oder mehr beträgt, kommt es zu keinem Kampf mit dem Monster der Stufe 1. Eltrea erhält die Beute von dem Feld sowie 1 Ansehen. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet; der/die entsprechende/n Marker (Helden-, Handels- oder 2 Interaktionsmarker) wird/werden auf das Feld gelegt.

Achtung! In den beiden letztgenannten Fällen kämpft der Held nicht gegen ein Monster und erhält daher auch keine Belohnung wie bei einem Sieg über das Monster.

Hinweis zum Gefährten-Spiel: Wenn Eltrea das Monster der Stufe 1 erfolgreich verzaubert hat, erhält sie nicht die auf der Gefährtenkarte angegebene zusätzliche Belohnung für das Besiegen eines Monsters.

Hinweis zum Einzel- bzw. kooperativen Spiel: Die Silberkarten werden nicht in den Silberspeicher gelegt.



BEFEHL I START

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird

Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl.



RING DER WACHT START, RING

Der Spieler legt das Plättchen auf das entsprechende Feld auf seinem Heldentableau. Es gelten die Standardregeln für das Abhandeln von Ausrüstungseffekten.



2 WIRBELSTURM

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Held fügt dem Monster 1 Schaden zu. Anschließend wirft der Spieler einen oder beide Würfel des Angriffswurfs des Monsters neu.



2 DRUIDENSTAB

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 erhöht oder der Held um 1 geheilt.



4 SÄUREPFEIL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes zugefügt werden, um 1 gesenkt.



4 FOLGE DEM RUF

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Er teleportiert seinen Helden auf die Kirche.
- Er teleportiert seinen Helden auf ein beliebiges Portal auf der Karte.



6 BEFEHL II

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird

Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl. Wenn diese Fähigkeit einen Würfelwurf des Helden erfordert, wird dessen Ergebnis um 1 erhöht. Wenn die Fähigkeit einen anderen Kleeblatt-Effekt beinhaltet, werden die Effekte kombiniert.



6 VERTRAUTES GELÄNDE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler teleportiert seinen Helden bis zu 2 Felder weit. „Vertrautes Gelände“ kann nicht genutzt werden, um sich auf Handelsorte oder Begegnungsfelder zu teleportieren.



9 ENERGIEFLUSS

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Feld mit einem Elementar

Der Held heilt 3 Verletzungen, nachdem er einem Elementar gegenübergetreten ist.



9 BESCHWÖRUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler legt 1 Gaarmarker ab. Anschließend tritt Eltrea einem beliebigen Elementar, auf dessen Feld kein Interaktionsmarker liegt, gegenüber, als ob sie sich auf seinem Feld befände. Der Spieler legt seinen Interaktionsmarker wie gewohnt auf dieses Feld.



12 BEFEHL III

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird

Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl. Wenn diese Fähigkeit einen Würfelwurf des Helden erfordert, wird dessen Ergebnis um 2 erhöht. Wenn die Fähigkeit einen anderen Kleeblatt-Effekt beinhaltet, werden die Effekte kombiniert.



12 ELFENSCHWERT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



15 VERBINDUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler teleportiert seinen Helden auf das Feld des Vertrauten.



15 WESPENSCHWARM

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs in diesem Kampf um den entsprechenden Wert gesenkt.



18 ERDBEBEN

Zeitpunkt: Erstschlag

Der Held fügt dem Monster 2 Schaden zu. Der Kampfwert des Monsters wird während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes um 4 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 4 gesenkt.



18 SCHUTZ

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea in dieser Kampfrunde zugefügt werden, wird um 3 gesenkt.



Hinweis: Gilt auch beim Kampf gegen Monster mit Immunität (siehe Spielanleitung, Seite 31).

21 EWIGER PAKT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Der Held heilt 5 Lebenspunkte.
- ◆ Er teleportiert seinen Helden auf das Feld des Vertrauten.



21 MONDKLINGE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann eine Goldkarte ablegen, um 1 Gaarmarker zu erhalten.



25 BEFEHL IV

Zeitpunkt: Zeitpunkt der Vertrauten-Fähigkeit, die genutzt wird



Der Spieler nutzt eine Vertrauten-Fähigkeit seiner Wahl. Wenn diese Fähigkeit einen Würfelwurf des Helden erfordert, wird dessen Ergebnis um 2 erhöht. Wenn die Fähigkeit einen anderen Kleeblatt-Effekt beinhaltet, werden die Effekte kombiniert.

Wenn durch den Einsatz dieser Vertrauten-Fähigkeit mindestens 1 Schaden verursacht wird, erleidet das Monster 1 zusätzlichen Schaden.

30 MONDFEUER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Eltrea zerstört 1 Gaarmarker oder 1 Chaosmarker des Monsters (dieser wird abgelegt).



35 WANDLUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler teleportiert seinen Helden an einen beliebigen Ort auf der Karte (außer Handelsorten oder Begegnungsfeldern).



40 STAB DER WÄCHTERIN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Gaarmarker ablegen, um seinen Helden um 3 zu heilen.



VERTRAUTEN-FÄHIGKEITEN

In der Beschreibung jeder Vertrauten-Fähigkeit ist ein Ort angegeben. Der Vertraute muss sich an dem entsprechenden Ort befinden, um den Effekt seiner Fähigkeit zu nutzen. Solange sich der Vertraute auf seiner Vertrautenkarte befindet, wird davon ausgegangen, dass er sich auf demselben Feld und an demselben Ort wie Eltrea befindet.

IRRLICHT



Ort: Befriedetes Schatzfeld der Stufe 1

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Held hebt einen Schatz der Stufe 1 (siehe Spielanleitung, Seite 24), d. h., der Spieler legt einen Heldenmarker auf das Feld und zieht das oberste Schatzplättchen vom entsprechenden Schatzstapel.



Ort: Eltreas Feld

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea zugefügt werden, wird um 1 gesenkt.



Ort: Eltreas Feld

Zeitpunkt: Nach einem beliebigen Würfelwurf Eltreas

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 1 erhöht.

GEIST DES FALKEN



Ort: Befriedetes Schatzfeld

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Held hebt einen Schatz (siehe Spielanleitung, Seite 24), d. h. der Spieler legt einen Heldenmarker auf das Feld und zieht das oberste Schatzplättchen vom entsprechenden Schatzstapel.

Hinweis zum Friedhofsmarker: Diese Vertrauten-Fähigkeit kann auch genutzt werden, um die Beute eines Friedhofsmarkers zu erhalten (siehe Szenariobuch, Seite 2). In dem Fall erleidet der Held gegebenenfalls die Verletzungen, die auf dem Friedhofsmarker abgebildet sind.



Ort: Eltreas Feld

Zeitpunkt: Nach einem beliebigen Würfelwurf

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 2 erhöht.



Ort: Ein Feld mit dem entsprechenden Elementar

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ **Vor dem Angriffswurf des Monsters:** Die

Kraft der Lüfte wirkt sich auf alle Würfe des Monster-Spielers aus, d. h. wenn der Monster-Spieler während dieses Kampfes würfelt und die geworfenen Würfel unterschiedliche Werte zeigen, wird der Würfel mit dem höheren Wert auf die gegenüberliegende Seite gedreht.

Der Helden-Spieler wird in diesem Fall nicht von der Kraft der Lüfte beeinflusst.

- ◆ **Kampfvorbereitung:** Die Kraft der Erde wirkt sich auf alle Würfe des Helden-Spielers aus, d. h. das Ergebnis jedes Würfelwurfs in diesem Kampf wird um 2 erhöht. Der Monster-Spieler wird in diesem Fall nicht von der Kraft der Erde beeinflusst.



HIMMELSWOLF / FINSTERWOLF



Ort: Ein Feld mit einem unbesiegten Monster


Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Je nach Vertrauten-Ausrichtung:

- ◆ Der Spieler legt je einen Verletzungsmarker auf bis zu zwei unterschiedliche Felder, die der Wolf in diesem Zug betritt, mit der Hasenpfoten- und Verletzungsseite nach oben. 
- ◆ Der Spieler legt je einen Verletzungsmarker auf bis zu zwei unterschiedliche Felder, die der Wolf in diesem Zug betritt, mit der Schadens- und Hasenpfotenseite nach oben. 

Hinweis: Die Anzahl der Verletzungsmarker ist begrenzt. Wenn bereits sämtliche Verletzungsmarker auf der Karte liegen, kann diese Vertrauten-Fähigkeit nicht genutzt werden. Auf einem Feld kann jeweils nur 1 Verletzungsmarker liegen.

Jeder Held kann ein Feld betreten, um gegen ein Monster zu kämpfen, auf dem ein Verletzungsmarker liegt, aber nur Eltrea kann den Effekt eines Verletzungsmarkers unmittelbar nach der Kampfvorbereitung auslösen:

- ◆ Der Kampfwert des Monsters wird während des ersten Monsterangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt. Außerdem wird die Gesamtzahl der Verletzungen, die Eltrea zugefügt werden, während des **ersten** Monsterangriffs dieses Kampfes um 1 gesenkt. 
- ◆ Das Monster erleidet 1 Schaden. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **ersten** Monsterangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt. 

Wenn das Monster besiegt wird, wird der Verletzungsmarker von der Karte entfernt und neben das Vertraudentableau gelegt. Andernfalls bleiben die Verletzungsmarker auf der Karte, auch wenn Eltrea einen anderen Vertrauten herbeiruft.

Wenn **ein anderer** Held auf einem Feld mit einem Monster mit einem Verletzungsmarker eine Kampfaktion abhandelt, wird der Verletzungsmarker entfernt, ohne seinen Effekt abzuhandeln, und neben das Vertraudentableau gelegt.

Hinweis zum Gefährten-Spiel: Andere Helden können den Effekt eines Verletzungsmarkers auslösen, auch wenn Eltrea nicht am Kampf beteiligt ist.



Ort: Eltrea Feld

Zeitpunkt: Ersts Schlag

Der Spieler führt wie gewohnt den Würfelwurf für den Angriff des Vertrauten aus.

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs in diesem Kampf um den entsprechenden Wert gesenkt.

Hinweis: Der Spieler kann die Ersts Schlagfähigkeit seines Vertrauten **nicht** zusätzlich zum Ersts Schlag des Helden anwenden.



Ort: Eltrea Feld

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu.

WÜTENDER ENT / GEWALTIGER ENT



Ort: Abbaufeld ohne Interaktionsmarker Eltrea's Spieler

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Ent führt eine Abbauktion aus. Anstelle eines Rohstoffes erhält der Held den Edelstein, der dem aufgedeckten Rohstoffplättchen entspricht. Wenn es sich dabei um Euthium handelt, wählt der Spieler einen beliebigen Edelstein (außer Diamant und Dämonenstein). Wenn auf dem Rohstoffplättchen kein Edelstein abgebildet ist, wird es abgelegt, ohne dass der Held einen Edelstein erhält.

Wann immer der Ent eine Abbauktion ausführt, legt der Spieler einen Interaktionsmarker auf die Vertrautenkarte. Wann immer der Held einen anderen Vertrauten herbeiruft, werden sämtliche Interaktionsmarker von der Vertrautenkarte des Ents entfernt.



Ort: Eltrea Feld

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler kann auf der Vertrautenkarte des Ents liegende Interaktionsmarker ausgeben, um die folgenden Effekte abzuhandeln:

- ◆ Der Spieler gibt 1 Interaktionsmarker aus, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten und den Helden um 1 zu heilen. Wenn der Spieler diesen Effekt während eines Kampfes nutzt, wird ein Bewegungsmarker als Erinnerung an den erhaltenen Bewegungspunkt verwendet. Wenn der Held während dieses Kampfes getötet wird, verfällt der Bewegungspunkt.
- ◆ Der Spieler gibt 3 Interaktionsmarker aus, um 2 zusätzliche Schaden zuzufügen und den Helden um 4 zu heilen. Wenn der Spieler diesen Effekt außerhalb eines Kampfes nutzt, entfällt der Schadenseffekt.

Hinweis: Wenn ein Befehl-Heldenplättchen mit einem Kleeblatt-Effekt genutzt wird, wird dieser Effekt beim nächsten Würfelwurf abgehandelt.



Ort: Eltrea Feld

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Spieler kann auf der Vertrautenkarte des Ents liegende Interaktionsmarker ausgeben, um die folgenden Effekte abzuhandeln:

- ◆ Der Spieler gibt 2 Interaktionsmarker aus, um 1 zusätzliche Schaden zuzufügen und den Helden um 2 zu heilen.
- ◆ Der Spieler gibt 3 Interaktionsmarker aus, um 3 zusätzliche Schaden zuzufügen und den Helden um 2 zu heilen.

DRYADENKÖNIGIN / CHAOSDRYADE



Ort: Ein Feld mit einem unbesiegten Monster

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler muss 2 Befehl-Heldenplättchen erschöpfen, um diesen Effekt zu nutzen.

Der Spieler wählt ein nicht befriedetes Feld mit einem Monster einer beliebigen Stufe (kein Elitegegner) und legt den/die entsprechenden Marker (Helden-, Handels- oder 2 Interaktionsmarker) auf das Feld. Der Held erhält die Beute von dem Feld. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet.

Hinweise:

Wenn das befriedete Feld einen Schatz enthält, zieht der Spieler das entsprechende Schatzplättchen.

Wenn das befriedete Feld auf der Gesandter-Begegnungskarte abgebildet ist, legt der Spieler einen Heldenmarker auf die Gesandter-Begegnungskarte.

Wenn das befriedete Feld ein Abbaufeld ist, zieht der Spieler kein Rohstoffplättchen. Er muss wie gewohnt eine Abbauktion ausführen, wenn sich sein Held auf dem Feld befindet.



Ort: Eltreas Feld

Zeitpunkt: Erstschlag

Der Spieler macht wie gewohnt einen Würfelwurf, um den Angriff des Vertrauten auszuführen. Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs in diesem Kampf um den entsprechenden Wert gesenkt.

Hinweis: Der Spieler kann die Erstschlagfähigkeit seines Vertrauten zusätzlich zum Erstschlag des Helden anwenden.



Ort: Eltreas Feld

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu.



HELDENPLÄTTCHEN

[DAUERHAFT] --

Wenn ein Spieler Eltreas wählt, müssen alle anderen Spieler die entsprechenden Heldenplättchen aus der Erweiterung zu ihren Stapeln hinzufügen (6 Heldenplättchen pro Held, einschließlich 2 Startplättchen).

Diese neuen Heldenplättchen können auch dann verwendet werden, wenn Eltreas nicht im Spiel ist. In diesem Fall müssen **alle** Spieler die zusätzlichen Heldenplättchen zu ihren Stapeln hinzufügen.

Hinweis: Die Startplättchen aus der Erweiterung sind auf ihrer Rückseite mit dem Grimmschädelsymbol mit Krone gekennzeichnet.



Grimmschädelsymbol mit Krone

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler, der nicht Taesiri spielt, wählt eines der 2 neuen Startplättchen für seinen Helden, fügt es seinen Startplättchen aus dem Grundspiel hinzu und legt anschließend die Startplättchen auf die entsprechenden Heldenfelder auf seinem Heldentableau.

DRAL, MAELDUR

Ein Spieler, der Dral oder Maeldur spielt und aus den neuen Startplättchen eine Waffe wählt, legt eine seiner Waffen auf das entsprechende Heldenfeld seines Heldentableaus und die andere in einen seiner Beutel. Der Held kann sie an einem Handelsort verkaufen oder sie wie gewohnt für die Erfüllung einer Queste nutzen.

SKOLDUR

Ein Spieler, der Skoldur spielt und aus den neuen Startplättchen einen Schild wählt, legt einen seiner Schilde auf das entsprechende Heldenfeld seines Heldentableaus und den anderen in einen seiner Beutel. Der Held kann ihn an einem Handelsort verkaufen oder ihn wie gewohnt für die Erfüllung einer Queste nutzen.

TAESIRI

Ein Spieler, der Taesiri spielt, beginnt immer mit der „Dunkelklinge“ als einem seiner Startplättchen. Er wählt 2 weitere Startplättchen aus dem Grundspiel und/oder den neuen Heldenplättchen und legt die anderen zurück in die Schachtel. Anschließend legt er seine 3 Startplättchen („Dunkelklinge“ und die 2 gewählten Plättchen) auf die entsprechenden Heldenfelder auf seinem Heldentableau.

FÄHIGKEITSPÄTTCHEN MIT EDELSTEINFELDERN

Einige der neuen Fähigkeitsplättchen verfügen über ein Edelsteinfeld. Für diese gelten ähnliche Regeln wie für Edelsteinfelder auf Ausrüstungsgegenständen, jedoch mit den folgenden Änderungen:

- ◆ Ein Spieler darf den Edelstein im Zuge der Verbesserung an einem beliebigen Handelsort vom Fähigkeitsplättchen entfernen, wenn der Edelstein mit der **aktiven** Seite nach oben liegt. Derart entfernte Edelsteine können wie gewohnt verkauft oder auf die entsprechenden Felder auf dem Heldentableau gelegt werden.
- ◆ Wenn eine Fähigkeit (aus welchem Grund auch immer) vom Heldentableau entfernt wird, wird überprüft:
 - Wenn der Edelstein mit der aktiven Seite nach oben liegt, entfernt er ihn vom Fähigkeitsplättchen und legt ihn auf das entsprechende Feld auf seinem Heldentableau.
 - Wenn der Edelstein mit der inaktiven Seite nach oben liegt, entfernt er ihn vom Fähigkeitsplättchen und legt ihn zurück in den Vorrat.

Hinweis: Auf einigen Feldern können laut Angabe alle Arten von Edelsteinen verwendet werden (**Seite 34**); dies gilt allerdings nicht für Diamanten oder Dämonensteine.



RÜSTUNGS- UND SCHMUCKPLÄTTCHEN

Zusätzlich zu den Waffen, Schilden und Fähigkeiten beinhalten die Heldenplättchen von Dral, Keleia und Maeldur auch Rüstungen und Schmuck. Für diese Plättchen gelten die gleichen Regeln wie für andere Rüstungen und Schmuck im Spiel.

ÄEL



GESEGNET START

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Wenn aktiv: Die maximale Gesundheit des Helden wird um 1 erhöht (siehe Spielanleitung, Seite 28).



GEBET START

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ **Nach einem beliebigen Würfelwurf:** Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 1 erhöht.
- ◆ **Jederzeit während eines Kampfes:** Der Wert des Würfels der Hoffnung wird um 2 erhöht.



OPFERGABE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler gibt 4 Gold aus, um 2 Ansehen zu erhalten und seinen Helden um 5 zu heilen.



RUNENSTEIN

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Spieler teleportiert seinen Helden auf einen beliebigen Handelsort auf der Karte.
- ◆ **Jederzeit:** Der Spieler erhält 1 Gaarmarker aus dem Vorrat.



ENERGIESPEICHER

Der Spieler legt einen Edelstein ab, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

- ◆ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Held heilt 8 Lebenspunkte und erhält 1 Bewegungspunkt.
- ◆ **Heldenheilungsphase:** Der Held heilt 3 Lebenspunkte und erhält 1 Bewegungspunkt.



Hinweis: Ein Bewegungsmarker dient als Erinnerung an den erhaltenen Bewegungspunkt, wenn die Fähigkeit in der Heldenheilungsphase genutzt wird.



ZERSPLITTERUNG

Zeitpunkt: Erstschlag

Der Spieler legt einen Edelstein ab, um den folgenden Effekt abzuhandeln:

Der Kampfwert des Monsters wird während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt.



DRAL



ROSTIGES BEIL START

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



ERSTE HILFE START

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Held heilt 1 Lebenspunkt.



STIEFEL DES WALDLÄUFERS RÜSTUNG

Der Spieler legt das Plättchen auf das entsprechende Feld auf seinem Heldentableau. Es gelten die Standardregeln für das Abhandeln von Ausrüstungseffekten.



Hinweis: Die Stiefel des Waldläufers sind nicht Teil eines Rüstungssets.



HANDSCHUHE DES GLADIATORS RÜSTUNG

Der Spieler legt das Plättchen auf das entsprechende Feld auf seinem Heldentableau. Es gelten die Standardregeln für das Abhandeln von Ausrüstungseffekten.



Hinweis: Die Handschuhe des Gladiators sind nicht Teil eines Rüstungssets.



PARADE

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt. Außerdem wird die Gesamtzahl der Verletzungen, die dem Helden zugefügt werden, um 1 gesenkt.



SCHMUGGLER

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Er legt einen beliebigen Rohstoff ab, um 5 Gold zu erhalten.
- ◆ Er legt einen beliebigen Gegenstand ab, um 2 Gold zu erhalten.



KELEIA



GLÜCKLICHE FÜGUNG START

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ **Nach einem beliebigen Würfelwurf:** Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 1 erhöht.
- ◆ **Während einer Abbauaktion:** Der Spieler zieht 3 Rohstoffplättchen (anstatt 1). Er wählt 1 aus, das er behält, und legt die anderen 2 ab.





MONSTERJÄGERIN START

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden
Der Spieler legt eine beliebige Trophäe ab, um den Kampfwert des Helden um 2 zu erhöhen und 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



3 STERN DES ORION

Zeitpunkt: Ersts Schlag

Der Kampfwert des Monsters wird während des **ersten** Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt.



3 MITGLIED DER GILDE

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Wann immer der Spieler Taschendiebin, Diebin oder Meisterdiebin nutzt (egal ob das Ergebnis ein Misserfolg oder ein Erfolg ist), legt er einen Heldenmarker auf das „Mitglied der Gilde“-Plättchen. Der Spieler kann diese Marker ausgeben, um einen der folgenden Effekte abzuhandeln:



- ♦ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Spieler legt 2 Heldenmarker ab, um eine beliebige Anzahl von Gegenständen mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 2 oder weniger Gold aus einem Angebot seiner Wahl zu stehlen, d. h. ohne dafür zu bezahlen an sich zu nehmen.
- ♦ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Spieler legt 4 Heldenmarker ab, um eine beliebige Anzahl von Gegenständen mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 5 oder weniger Gold aus einem Angebot seiner Wahl zu stehlen, d. h. ohne dafür zu bezahlen an sich zu nehmen.

Hinweise:

Wenn der Gesamtwert der gestohlenen Gegenstände niedriger ist als der beim Effekt angegebene Wert, verfällt der Überschuss.

Ein Spieler kann nur aus einem Angebot stehlen, das einem bereits aufgedeckten Handelsort auf der Karte entspricht.
Beispiel: Wenn sich keine Alchemisten (egal, ob befriedet oder nicht) auf der Karte befinden, kann der Spieler nichts aus dem Angebot der Alchemisten stehlen.

Der Spieler kann den Effekt von „Mitglied der Gilde“ mit einer beliebigen Anzahl von Diebstählen (siehe Seite 24) und Abzeichenmarkern (siehe Anhang, Seite 24) kombinieren, um Gegenstände zu stehlen.

8 KRÄUTERSAMMLERIN

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ♦ **Nach einem beliebigen Würfelwurf:** Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 2 erhöht.
- ♦ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Held heilt 5 Lebenspunkte.



8 AMULETT VON SIREO SCHMUCK

Der Spieler legt das Plättchen auf das entsprechende Feld auf seinem Heldentableau. Es gelten die Standardregeln für das Abhandeln von Ausrüstungseffekten.



MAELDUR

KRISTALLSTAB START

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Der Kampfwert des Helden wird während des **nächsten** Heldenangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden erhöht.



TELEKINESE START

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ♦ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Held hebt einen Schatz (siehe **Spielanleitung, Seite 24**) auf einem **befriedeten** benachbarten Schatzfeld. Anschließend legt der Spieler seinen Heldenmarker auf das Feld.
- ♦ **Nach dem Angriffswurf des Monsters:** Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt.



Hinweis zum Friedhofsmarker: Telekinese kann auch genutzt werden, um die Beute eines Friedhofsmarkers zu erhalten (siehe **Szenariobuch, Seite 2**). In dem Fall erleidet der Held gegebenenfalls die Verletzungen, die auf dem Friedhofsmarker abgebildet sind.

3 AMULETT DER GELEHRTEN SCHMUCK

Der Spieler legt das Plättchen auf das entsprechende Feld auf seinem Heldentableau. Es gelten die Standardregeln für das Abhandeln von Ausrüstungseffekten.



Zeitpunkt: Jederzeit, außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine oder mehrere der folgenden Optionen:

- ♦ Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Helden- und Ausrüstungsfeldern wie gewohnt freischalten, sofern er die erforderlichen Kosten (an Essenzen oder Gold) aufbringt.
- ♦ Der Spieler kann Heldenplättchen entsprechend den Standardregeln aufdecken.
- ♦ Der Spieler kann eine Fähigkeit wie gewohnt verbessern, sofern er die erforderlichen Kosten (Verbesserungskosten) aufbringt. Er nimmt das entsprechende Heldenplättchen aus seinem Vorrat und legt es auf seinem Heldentableau ab. Er kann ebenfalls eine Fähigkeit oder Ersts Schlagfähigkeit kostenlos von seinem Heldentableau entfernen und sie zurück in seinen Vorrat legen, beispielsweise um Platz für ein anderes Plättchen zu schaffen.

Der Spieler muss in keinem der oben genannten Fälle eine Handelsaktion ausführen.

3 TRANSMUTATION

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler kann jederzeit nach den folgenden Regeln einen Edelstein gegen einen anderen eintauschen:

- ♦ Onyx gegen Amethyst und umgekehrt
- ♦ Amethyst gegen Rubin und umgekehrt
- ♦ Rubin gegen Saphir und umgekehrt



- ◆ Saphir gegen Opal und umgekehrt
- ◆ Opal gegen Smaragd und umgekehrt
- ◆ Smaragd gegen Onyx und umgekehrt

Hinweis: „Transmutation“ kann nicht genutzt werden, um Diamanten oder Dämonensteine gegen andere Edelsteine zu tauschen.

8 WALLENDER ZORN

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu.



8 KUGEL DER LEERE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler legt 1 Gaarmarker oder einen beliebigen Edelstein ab, um seinen Helden auf ein beliebiges Feld mit einem Elementar zu teleportieren. Außerdem erhält der Held 1 Bewegungspunkt.



SKOLDUR

GUMRANS SCHILD START

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 3 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 1 gesenkt.

Unmittelbar nachdem der Schild benutzt wurde, kann der Spieler 1 Silberkarte abwerfen, um den Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 zu erhöhen.

VERMÄCHTNIS START

Zeitpunkt: Nach einem beliebigen Würfelwurf

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 1 erhöht.

3 RAKLORS SCHMIEDE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler legt einen beliebigen Edelstein ab, um 2 Gold, 1 Dwurtmarker und 1 Silberkarte zu erhalten.



Hinweis zum Einzel- bzw. kooperativen Spiel: Es wird keine Silberkarte in den Silberspeicher gelegt.

3 STACHELSCHILD

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Held fügt dem Monster 1 Schaden zu. Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.

Unmittelbar nachdem der Schild benutzt wurde, kann der Spieler 1 Silberkarte abwerfen, um den Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 zu erhöhen.



8 BEHARRLICHKEIT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Held erhält 1 Bewegungspunkt.



8 SCHMUGGLER

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Er legt einen beliebigen Rohstoff ab, um 5 Gold zu erhalten.
- ◆ Er legt einen beliebigen Gegenstand ab, um 2 Gold zu erhalten.



TAESIRI

EIS-SCHILD START

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Die Gesamtzahl der Verletzungen, die dem Helden zugefügt werden, wird um 2 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 3 gesenkt.



BLENDEN START

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Der Monster-Spieler verwendet in dieser Kampfunde nur 1 Würfel.



3 DUNKLE MAGIE

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Der Spieler legt 1 Gaarmarker ab, um den Kampfwert des Helden um 3 zu erhöhen. Außerdem fügt der Held dem Monster 1 Schaden zu.



3 DUNKLE STEINE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Jederzeit während des Kampfes

Der Spieler legt einen beliebigen Edelstein ab, um 1 Gaarmarker zu erhalten und seinen Helden um 1 zu heilen (auch außerhalb der Heldenheilungsphase). Außerdem wird die Gesamtzahl der Verletzungen, die Taesiri während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes zugefügt werden, um 1 gesenkt.



8 DÄMONOLOGIE

Zeitpunkt: Erstschlag

Der Spieler legt 1 Silberkarte ab, um die Gesamtzahl der Verletzungen, die Taesiri im ersten Monsterangriff dieses Kampfes zugefügt werden, um 2 zu senken. Außerdem fügt der Held dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu.




8 DRACHENFLEGEL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Nach dem Würfelwurf: Der Spieler kann eine Silberkarte ablegen, um den Kampfwert des Helden um 3 zu erhöhen.



Die  Erweiterung enthält 40 neue Monsterkarten (2 für jedes der 20 Monster), je 14 für Stufe 1 und 2, und 12 für Stufe 3. Diese neuen Karten können in jedem Szenario verwendet werden.

Alle 20 Monster sind die Pendants zu denen aus dem Grundspiel. Sie haben dieselben Namen, aber unterschiedliche Abbildungen, Werte in einer Leiste unterhalb des Namens, Wertebereiche des Angriffswurfs, besondere Kampfeffekte und/oder Belohnungen.



Beispiel für ein neues Monster

SPIELAUFBAU

Wählt einen von zwei Schwierigkeitsgraden für die Verwendung der neuen Monsterkarten.

- ◆ **Schwer (++)**: Ersetzt eine von zwei Karten jeder Monsterart (für alle 3 Stufen).
- ◆ **Heldenhaft (+++)**: Ersetzt alle 3 Monsterstapel aus dem Grundspiel durch die aus der Erweiterung.

Legt alle unbenutzten Karten zurück in die Schachtel.

Hinweis: Der Standardaufbau des Spiels, bei dem die Monster aus dem Grundspiel verwendet werden, gilt als **normaler** Schwierigkeitsgrad.

SONDERREGELN

QUESTEN MIT NEUEN MONSTERKARTEN ERFÜLLEN

Es können alle neuen Monsterkarten wie gewohnt zur Erfüllung einer Queste verwendet werden. Wenn ein bestimmtes Monster benötigt wird, gilt der **Name** des Monsters, nicht die Abbildung.

Beispiel: Um die Queste des Jägers zu erfüllen, kann eine der hier abgebildeten Monsterkarten abgelegt werden.



BESONDERE KAMPFEFFEKTE



Das Monster wird um den angegebenen Wert geheilt.

Jeder Schadenseffekt, der im Schritt „Nach dem Angriffswurf des Monsters“ des Kampfes zugefügt wird, wird abgehandelt, bevor das Monster geheilt wird, d. h. das Monster kann getötet werden, bevor es sich heilt, zum Beispiel bei Drals „Gegenangriff“, Keleias „Stich von hinten“ oder Skoldurs „Stachelschild“.



Der vom Helden zugefügte Schaden wird im nächsten Heldenangriff dieses Kampfes um 1 gesenkt.



Der Monster-Spieler erhält 1 Chaosmarker.

Silbermagie



Um den unteren Effekt einer Silberkarte zu nutzen, muss nur 1 Silberkarte gespielt werden.

Hinweis zum Einzelspiel / kooperativen Spiel / Spiel mit dem Feuer / Gefährten-Spiel: Wann immer ein Monster eine Silberkarte spielt, wird der aktuelle Stapel sofort abgeschlossen und die folgenden Schritte abgehandelt:

- ◆ Wenn das Monster 1 Chaos-Aktion ausführt, wird keine weitere Karte aufgedeckt, sondern der untere Effekt der bereits aufgedeckten Silberkarte abgehandelt.
- ◆ Wenn das Monster 2 oder 3 Chaos-Aktionen ausführt, wird ein zweiter bzw. dritter Stapel begonnen, indem eine neue Karte aufgedeckt wird. Wenn es sich um eine Silberkarte handelt, wird keine weitere Karte aufgedeckt, sondern der untere Effekt dieser Silberkarte abgehandelt.

Zwei neue Kartentypen (Fäulnisfliege als Silber- und Fäulniswurm als Goldkarte) bringen Abwechslung in den Kampf. Diese neuen Karten können in jedem Szenario verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Wählt aus den Silber- und Goldkarten des Grundspiels und der Erweiterung 3 Silber- und 3 Goldkartentypen aus, die im gewählten Szenario verwendet werden sollen. Es müssen immer 8 Karten für jeden gewählten Typ verwendet werden, also insgesamt 24 Silber- und 24 Goldkarten. Ihr könnt Euch auch dafür entscheiden, mit nur einem der neuen Kartentypen zu spielen, z. B. nur mit der Fäulnisfliege.

Beispiel: Die Silberkarten „Fluch“, „Stärkung“ und „Fäulnisfliege“ sowie die Goldkarten „Heilung“, „Fäulniswurm“ und „Seelenkontrolle“ werden verwendet.

SONDERREGELN

FÄULNISFLIEGEN- UND FÄULNISWURM-KARTEN AUSSPIELEN

Auf den Karten „Fäulnisfliege“ und „Fäulniswurm“ ist in der oberen rechten Ecke ein Lebenspunktesymbol abgebildet. Die Zahl im Symbol gibt die Anzahl der Lebenspunkte der Kreatur an.

Lebenspunkte der Kreatur



Wann immer ein Spieler die Karten „Fäulnisfliege“ oder „Fäulniswurm“ ausspielt, legt er den Chaosmarker nicht zurück in den Vorrat, sondern auf das am linken Rand der Karte abgebildete Feld, um zu markieren, welcher Effekt gerade genutzt wird (entsprechend der Anzahl der ausgespielten Karten desselben Typs, wie gewohnt). Es bleibt nur die Karte mit dem Chaosmarker im Spielbereich liegen, unabhängig davon, wie viele Karten der Spieler ausspielt. Alle anderen gespielten Karten werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Beispiel: Da zwei Fäulniswurm-Karten gespielt wurden, legt der Spieler den Chaosmarker auf das mittlere Feld einer der Karten. Er legt diese Karte in seinen Spielbereich und die andere Fäulniswurm-Karte auf den Ablagestapel.



Der mit dem Chaosmarker gekennzeichnete Effekt gilt, bis die Kreatur (Fliege oder Wurm) besiegt wird oder der Kampf endet.

Wenn während dieses Kampfes weitere Karten desselben Typs gespielt werden:

- Eine der neu ausgespielten Karten wird hinter die passende Karte im Spielbereich gelegt, so dass nur der obere Teil der neuen Karte (mit den Lebenspunkten der Kreatur) sichtbar ist. Die Lebenspunkte der Kreatur werden um die auf der im Lebenspunktesymbol auf der neu ausgespielten Karte angezeigte Zahl erhöht.
- Wenn die Anzahl der neu gespielten Karten höher ist als die eines in diesem Kampf bereits gespielten Sets passender Karten, wird der Chaosmarker auf der passenden Karte im Spielbereich auf die Zeile des

entsprechenden Effekts gelegt (entsprechend der Anzahl der neu gespielten Karten).

- Alle anderen neu gespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Alle Schadensmarker auf der ursprünglich gespielten Karte verbleiben auf dieser.

Beispiel: Der Monster-Spieler spielt in der ersten Kampfrunde 1 Fäulniswurm-Karte. Der Wurm verfügt über 2 Lebenspunkte; der Chaosmarker wird auf das erste Feld gelegt, um den genutzten Effekt zu markieren.



Der Held fügt dem Wurm durch seinen Angriff 1 Schaden zu und legt 1 Schadensmarker auf die Karte.



In der zweiten Kampfrunde beschließt der Monster-Spieler, ein weiteres Set von 3 Fäulniswurm-Karten zu spielen. Er legt eine dieser Karten hinter die im Spielbereich liegende und erhöht die Lebenspunkte des Wurms um 2, also auf 3 (1 Schaden wurde bereits verursacht). Der Chaosmarker wird auf das Feld der dritten Zeile gelegt, d. h. es wird nun der dritte Effekt abgehandelt. Die anderen 2 Karten werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.



FÄULNISFLIEGEN UND FÄULNISWÜRMER ANGREIFEN

Ein Spieler kann in jeder Kampfrunde wählen, ob er anstelle des Monsters, gegen das er kämpft, eine Fäulnisfliege oder einen Fäulniswurm angreifen möchte. Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster, mit folgenden Ausnahmen:

- Es wird kein Heldenwürfel-Malus verrechnet.
- Wenn die Kreatur stirbt, wird etwaiger Restschaden dem Monster zugefügt, d. h. überschüssiger Schaden verfällt nicht.
- Die Kreatur profitiert nicht von Heilungseffekten von Heilungs-, Monster- und Elitegegnerkarten.

Beispiel: Áels Spieler entscheidet sich dafür, die Fäulnisfliege anstatt der Meuchlerin anzugreifen. Der Heldenwürfel-Malus wird nicht mit Áels Kampfwert verrechnet. Durch ihren Angriff fügt sie 3 Schadenspunkte zu. Die Kreatur wird durch 1 der 3 zugefügten Schadenspunkte besiegt, und ein Schadensmarker in Höhe von 2 wird auf die Karte der Meuchlerin gelegt.



Wenn die Kreatur besiegt wird, werden die Karte auf den entsprechenden Ablagestapel und der Chaosmarker zurück in den Vorrat gelegt.

ERKLÄRUNGEN ZU DEN FÄULNISFLIEGEN- UND FÄULNISWURM-KARTEN

FÄULNISFLIEGE

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

- Feld:** Der Kampfwert des Monsters wird bis zum Ende des Kampfes oder dem Tod der Fliege um 3 erhöht.
- Feld:** Der Kampfwert des Monsters wird bis zum Ende des Kampfes oder dem Tod der Fliege um 4 erhöht. Außerdem zieht der Spieler eine Silberkarte.



FÄULNISWURM

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

- Feld:** Das Monster fügt dem Helden bis zum Ende des Kampfes oder dem Tod des Wurms 1 zusätzliche Verletzung zu. Außerdem wird das Ergebnis aller Würfelwürfe des Helden bis zu Schritt A der **nächsten** Monsterangriffsphase dieses Kampfes um 2 gesenkt.
- Feld:** Das Monster fügt dem Helden bis zum Ende des Kampfes oder dem Tod des Wurms 2 zusätzliche Verletzungen zu. Außerdem wird das Ergebnis aller Würfelwürfe des Helden bis zu Schritt A der **nächsten** Monsterangriffsphase dieses Kampfes um 3 gesenkt.
- Feld:** Das Monster fügt dem Helden bis zum Ende des Kampfes oder dem Tod des Wurms 3 zusätzliche Verletzungen zu. Außerdem wird das Ergebnis aller Würfelwürfe des Helden bis zu Schritt A der **nächsten** Monsterangriffsphase dieses Kampfes um 4 gesenkt.



GEHEIMNISSE AUF DER KARTE

[SPIELMODUL]

Die Geheimnisse auf der Karte stellen ein zusätzliches spielerisches Element dar, das eine Verwendung für die kleinen Objekte auf der Karte bietet, die zuvor nur einem dekorativen Zweck dienten. Allerdings sollte das Erfüllen dieser neuen Aufgaben nicht über den Verlauf und das Ziel des Szenarios gestellt werden.

SPIELAUFBAU

Wählt oder bestimmt zufällig eine der Geheimniskarten und legt sie offen neben den Spielplan.

Legt die auf der gewählten Geheimniskarte abgebildeten Objektmarker mit der Bildseite nach oben neben die Geheimniskarte. Wenn sich unter diesen Markern Vögel, Wölfe, Bären oder Hirsche befinden, werden alle diese Marker nach Tierart getrennt gemischt.



Beispiel für eine Geheimniskarte mit entsprechenden Objektmarkern

Hinweis: Ihr könnt die Objektmarker stattdessen auch in Stapeln auf die auf der Geheimniskarte abgebildeten Felder legen. Achtet darauf, dass Ihr jeden Stapel mit Vogel-, Wolf-, Bär- oder Hirsch-Objektmarkern mischt.

SONDERREGELN

NEUE OBJEKTMARKER PLATZIEREN

Wann immer ein Held ein Feld am Rand der Karte betritt und ein oder mehrere neue Kartenteile anlegt, wird ein Objektmarker mit der Bildseite nach oben auf jedes Feld der neuen Kartenteile, auf dem das Objekt abgebildet ist, gelegt. Hierfür sollten alle Spieler bei der Suche nach den Objekten helfen.

Hinweis: Objektmarker werden nur auf neu aufgedeckte Kartenteile gelegt, niemals auf ein bereits ausliegendes Kartenteil.

Weitere Details zu den Objekten finden sich auf Seite 20.

ERFÜLLEN VON AUFGABEN AUF GEHEIMNISKARTEN

Ein Spieler, dessen Held sich auf einem Feld mit Objektmarker und ohne unbesiegt Monster befindet, kann als freie Aktion versuchen, die auf der Geheimniskarte abgebildete Aufgabe zu erfüllen. Dazu nimmt er den Objektmarker. Ein Objektmarker gilt als Gegenstand und muss daher in einem Beutel verstaut werden.

Hinweis: Einige der Aufgaben haben negative Auswirkungen wie Verletzungen. Seid Euch der Art der Aufgabe bewusst, bevor Ihr sie angeht.

BELOHNUNGEN VON GEHEIMNISKARTEN ERHALTEN

Ein Spieler, dessen Held ein Objekt bei sich trägt und sich an dem auf der Geheimniskarte abgebildeten Ort befindet, kann als freie Aktion die auf der Geheimniskarte abgebildete Belohnung erhalten. Dazu legt er den Objektmarker neben seinem Heldentableau ab (für die Schlusswertung).



SCHLUSSWERTUNG

Jeder Held erhält zusätzliches Ansehen gemäß der unten stehenden Wertungstabelle. Diese basiert auf der Anzahl der unterschiedlichen Aufgaben, die er während des Spiels erfüllt

hat, d. h. der Anzahl von unterschiedlichen Objektmarkern neben dem Heldentableau des Spielers.

Wertungstabelle				
	1	2	3	4
	1	3	5	8

* Anzahl von unterschiedlichen erfüllten Aufgaben

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Objektmarker mit einem Vogel, 1 Objektmarker mit einem Wolf und 1 Objektmarker mit leuchtenden Schädeln neben seinem Heldentableau liegen. Außerdem hat er 1 Objektmarker mit einem roten Irrlicht in seinem Beutel. Sein Held erhält 5 Ansehen, da er während des Spiels 3 unterschiedliche Aufgaben erfüllt hat. Das rote Irrlicht in seinem Beutel wird nicht gewertet.

OBJEKTMARKER: ÜBERSICHT



VOGEL (BELIEBIGE FARBE)

Aufgabe: Den Vogel fangen

Würfelfurf des Helden:

- Wenn das Ergebnis 10 oder mehr beträgt, war der Held erfolgreich. Der Spieler erhält den Objektmarker.
- Wenn das Ergebnis 9 oder weniger beträgt, fliegt der Vogel auf ein benachbartes Feld. Die Richtung, in die der Vogel fliegt, wird durch die nummerierten Felder auf der Rückseite des Vogel-Objektmarkers bestimmt. Es gilt die Richtung mit der niedrigsten Zahl, in der ein aufgedecktes Kartenteil ausliegt. Der Vogel-Objektmarker wird mit der Bildseite nach oben auf das entsprechende Nachbarfeld gelegt.

Beispiel: Das Ergebnis von Drals Würfelfurf beträgt 7. In Richtung 1 ist kein Kartenteil aufgedeckt, daher fliegt der Vogel auf ein angrenzendes Feld in Richtung 2. Der Objektmarker wird auf dieses Feld bewegt und mit der Bildseite nach oben gelegt.



Ort: Händler



HIRSCH

Aufgabe: Den Hirsch erlegen

Würfelfurf des Helden:

- Wenn das Ergebnis 8 oder mehr beträgt, war der Held erfolgreich. Der Spieler erhält den Objektmarker.
- Wenn das Ergebnis 7 oder weniger beträgt, flieht der Hirsch auf ein benachbartes Feld. Die Richtung, in die der Hirsch flieht, wird durch die nummerierten Felder auf der Rückseite des Hirsch-Objektmarkers bestimmt. Es gilt die Richtung mit der niedrigsten Zahl, in der ein aufgedecktes Kartenteil ausliegt. Der Hirsch-Objektmarker wird mit der Bildseite nach oben auf das entsprechende Nachbarfeld gelegt. **Beispiel:** siehe Vogel.

Ort: Händler



WOLF

Aufgabe: Einen Wolf töten.

Den Wolf zu töten erfordert keine Kampfaktion. Stattdessen werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Der Spieler dreht den Wolf-Objektmarker um, und sein Held erleidet die angegebene Anzahl von Verletzungen. Wenn der Held infolge dieser Verletzungen stirbt, werden die Schritte für einen Tod außerhalb eines Kampfes abgehandelt (**Spielanleitung, Seite 25**). Der Wolf-Objektmarker wird mit der Bildseite nach oben auf dasselbe Feld zurückgelegt. Ein beliebiger Held (einschließlich des aktuellen Helden) darf erneut versuchen, diese Aufgabe zu erfüllen.
2. Der Spieler führt einen Erstschat aus und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens auf die Geheimniskarte.
3. Der Spieler führt eine Heldenangriffsphase aus und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens auf die Geheimniskarte.

Der Angriff auf den Wolf ist damit beendet.

- Wenn insgesamt 3 oder mehr Schaden verursacht wurde, wurde die Aufgabe erfolgreich erfüllt; der Spieler erhält den Objektmarker.
- Wenn weniger als 3 Schaden verursacht wurde, wurde die Aufgabe nicht erfüllt. Der Wolf-Objektmarker wird mit der Bildseite nach oben auf dasselbe Feld zurückgelegt. Ein beliebiger Held (einschließlich des aktuellen Helden) darf erneut versuchen, diese Aufgabe zu erfüllen.
- In beiden Fällen werden alle Schadensmarker von der Geheimniskarte entfernt.

Ort: Drachentöter-Türme



BÄR

Aufgabe: Einen Bären töten

Den Bären zu töten erfordert keine Kampfaktion. Stattdessen werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Der Spieler dreht den Bär-Objektmarker um, und sein Held erleidet die angegebene Anzahl von Verletzungen. Wenn der Held infolge dieser Verletzungen stirbt, werden die Schritte für einen Tod außerhalb eines Kampfes abgehandelt (**Spielanleitung, Seite 25**). Der Bär-Objektmarker wird mit der Bildseite nach oben auf dasselbe Feld zurückgelegt. Ein beliebiger Held (einschließlich des aktuellen Helden) darf erneut versuchen, diese Aufgabe zu erfüllen.
2. Der Spieler führt einen Erstschat aus und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens auf die Geheimniskarte.
3. Der Spieler führt eine Heldenangriffsphase aus und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens auf die Geheimniskarte.

Der Angriff auf den Bären ist damit beendet

- Wenn insgesamt 4 oder mehr Schaden verursacht wurde, wurde die Aufgabe erfolgreich erfüllt; der Spieler erhält den Objektmarker.
- Wenn weniger als 4 Schaden verursacht wurde, wurde die Aufgabe nicht erfüllt. Der Bär-Objektmarker wird mit der Bildseite nach oben auf dasselbe Feld zurückgelegt. Ein beliebiger Held (einschließlich des aktuellen Helden) darf erneut versuchen, diese Aufgabe zu erfüllen.
- In beiden Fällen werden alle Schadensmarker von der Geheimniskarte entfernt.

Ort: Drachentöter-Türme



BLAUES IRRLICHT

Aufgabe: Das blaue Irrlicht finden

Der Spieler erhält den Objektmarker und teleportiert seinen Helden bis zu 2 Felder weit; der Held erleidet 1 Verletzung. Der Spieler erhält den Objektmarker nicht, wenn der Held infolge dieser Verletzungen stirbt.

Ort: Alchemisten



ROTES IRRLICHT

Aufgabe: Das rote Irrlicht finden

Der Spieler erhält den Objektmarker und teleportiert seinen Helden bis zu 3 Felder weit; der Held erleidet 2 Verletzungen. Der Spieler erhält den Objektmarker nicht, wenn der Held infolge dieser Verletzungen stirbt.

Ort: Alchemisten



BRUNNEN

Aufgabe: Eine magische Blume finden

Der Spieler gibt 1 Bewegungspunkt aus (ohne seinen Helden zu bewegen) und erhält den Objektmarker.

Ort: Alchemisten



SACK

Aufgabe: Den Sack finden.

Der Spieler erhält den Objektmarker.

Ort: Händler



LEUCHTENDE SCHÄDEL

Aufgabe: Die leuchtenden Schädel finden.

Der Spieler erhält den Objektmarker.

Ort: Kirche



BLUTIGER FELSEN (BELIEBIGE FORM)

Aufgabe: Die Schatzkarte unter dem blutigen Felsen finden.

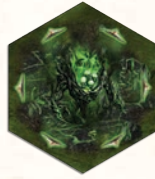
Der Spieler erhält den Objektmarker.

Ort: Schatz der Stufe

Hinweis: Blutige Felsen haben immer eine rotbraune Farbe. Felsen anderer Farbe gelten nicht als blutige Felsen.

VERDERBTE ELEMENTARE

Eine neue Art von Elementar eröffnet Helden und Spielern neue Möglichkeiten zum Interagieren. Verderbte Elementare finden sich auf den Verderbnis- und den festgelegten Kartenteilen.



SPIELAUFBAU

Wenn Ihr die verderbten Elementare verwendet, legt die Elementarkarte, den entsprechenden „Globaler Effekt“-Marker und die „Verderbte Essenz“-Marker neben den Spielbereich.



Elementarkarte des verderbten Elementars



„Globaler Effekt“-Marker



„Verderbte Essenz“-Marker

VERDERBTE KRAFT



Bei einem beliebigen Würfelwurf (sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes) auf einem Feld, das von verderbter Kraft beeinflusst wird, wird das Ergebnis um 2 gesenkt.

Wenn ein Kampf auf einem Feld stattfindet, das von verderbter Kraft beeinflusst wird, wird der entsprechende „Globaler Effekt“-Marker neben die Monstertarte gelegt. Dieser dient als Erinnerung daran, den Effekt des verderbten Elementars während des Kampfes abzuhandeln.



Hinweise:

Wenn ein Feld sowohl von der Kraft der Lüfte als auch von verderbter Kraft beeinflusst wird, wird zuerst der Effekt der Kraft der Lüfte abgehandelt.

Wenn ein Feld sowohl von der Kraft der Erde als auch von verderbter Kraft beeinflusst wird, heben sich die Kräfte gegenseitig auf.

Ein Monster (oder Elitegegner) ist von verderbter Kraft nicht betroffen, wenn es über Immunität verfügt.

EINEM VERDERBTEN ELEMENTAR GEGENÜBERTRETEN

1. Feld: Der Held erleidet 2 Verletzungen. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält der Spieler 1 verderbte Essenz.

2. Feld: Der Held erleidet 3 Verletzungen. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält der Spieler 2 Gold und 1 Gaarmarker.

3. Feld: Der Held erleidet 1 Verletzung. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält der Spieler 1 Schatz der Stufe 2, 1 Silberkarte und 1 verderbte Essenz.



VERDERBTE ESSENZ


Zeitpunkt: Jederzeit

2 verderbte Essenzen können gegen 1 beliebige Essenz eines anderen Typs eingetauscht werden.

Hinweise:

In einigen Szenarios kann verderbte Essenz für zusätzliche Effekte verwendet werden.

Verderbte Essenz kann wie gewohnt für 2 Gold verkauft werden.

Es gibt 4 neue Begegnungen in der  Erweiterung, jeweils 1 für Kapitel I und II und 2 für Kapitel III. Diese neuen Begegnungen machen das Spiel wandelbarer und können in jedem Szenario verwendet werden, auch wenn der Szenarioaufbau dies nicht erfordert.

SPIELAUFBAU

Wenn Ihr die neuen Begegnungen verwendet, mischt diese mit den sonstigen Begegnungs-Kartenteilen für die Kapitel I, II und III, bevor Ihr den Stapel für jedes Kapitel gemäß der Kartenvorbereitungstabelle für das gewählte Szenario zusammenstellt (dadurch erhöht sich die Anzahl der Kartenteile, aus denen Ihr zufällig zieht).

Legt außerdem die entsprechenden Begegnungskarten nach Typ geordnet auf den Begegnungsstapel.

WAFFENSCHMIED - KAPITEL I



Erklärung bzgl. der Belohnung: Der Spieler zieht 2 Waffenschmied-Belohnungsplättchen. Er wählt 1 aus, das er behält, und legt das andere ab. Außerdem erhält der Held Ansehen, Gold und/oder 1 beliebigen Edelstein (außer Diamant und Dämonenstein), wie auf der Karte angegeben.

Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 Monster-Trophäe der Stufe 1 ab.

Hinweis: Der Spieler kann auch eine Elitegegnerkarte der Stufe 1 anstelle einer Monsterkarte der Stufe 1 abwerfen. Wenn er dies tut, wird die Belohnung um 1 Ansehen und 1 Gold erhöht.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt die auf der Begegnungskarte abgebildeten Marker (1 beliebige Essenz bzw. 1 beliebiges Gebirge-Rohstoffplättchen) und 1 beliebige Trophäe ab.



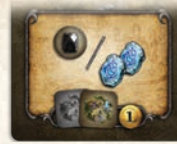
Zum Erfüllen: Der Spieler legt eine beliebige Anzahl von Trophäen beliebiger Stufen ab, die zusammen einen Gesamtwert von mindestens 5 bzw. 6 Monstergesundheit haben.

OKKULTIST - KAPITEL II



Erklärung bzgl. der Belohnung: Der Spieler zieht 2 Okkultisten-Belohnungsplättchen. Er wählt 1 aus, das er behält, und legt das andere ab. Außerdem erhält der Held Gold in Höhe des auf der Karte angegebenen Wertes.

Zum Erfüllen: Der Spieler legt den abgebildeten Edelstein oder die abgebildete Essenz ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt den abgebildeten Edelstein oder 2 Gaarmarker ab.

OKKULTISTEN-BELOHNUNGSPLÄTTCHEN - VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE



Verzauberte Gegenstände werden nach den gleichen Regeln wie andere Gegenstände behandelt.



SCHRIFTROLLE DER STÄRKUNG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Es gelten die im Anhang, Seite 15, beschriebenen Regeln.



SCHRIFTROLLE DER TELEPORTATION

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Zusätzlich zum Teleport-Effekt (**Spielanleitung, Seite 13**) erhält der Spieler 1 Heiltrank- oder 1 Gaarmarker aus dem Vorrat.

ZAUBERTRANK DER MACHT

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden



Der Kampfwert des Helden wird um 2 erhöht. Der Held fügt dem Monster außerdem 1 zusätzlichen Schaden zu.



Der Kampfwert des Helden wird um den angegebenen Wert gesenkt. Der Held fügt dem Monster außerdem Schaden in Höhe des angegebenen Wertes zu.

VERZAUBERTES MINERAL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase



Der Held heilt Lebenspunkte in Höhe des angegebenen Wertes.



Der Held heilt 4 Lebenspunkte, und das Ergebnis des nächsten Würfelwurfs wird um 3 erhöht.

SCHAMANE - KAPITEL III



Erklärung bzgl. der Belohnung: Der Held erhält 1, 2 bzw. 3 unterschiedliche Edelsteine (außer Diamant und Dämonenstein). Außerdem heilt der Held Lebenspunkte und erhält Ansehen und Gold in Höhe des auf der Karte angegebenen Wertes.

Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 Monster-Trophäe der Stufe 1 und 1 Monster-Trophäe der Stufe 2 ab.



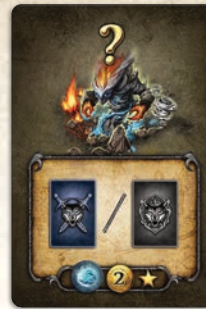
Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 beliebiges Seegrund-Rohstoffplättchen und den abgebildeten Gegenstand (1 beliebiges Rohstoffplättchen, 1 Monster-Trophäe der Stufe 1 bzw. 1 Monster-Trophäe der Stufe 2) ab.



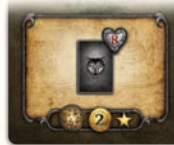
Zum Erfüllen: Der Spieler legt ein beliebiges Rohstoffplättchen und den abgebildeten Gegenstand (1 Monster-Trophäe der Stufe 1, 1 Monster-Trophäe der Stufe 2 bzw. 1 beliebige Elitegegner-Trophäe oder 1 Monster-Trophäe der Stufe 2) ab.



ELEMENTARE LEERE - KAPITEL III



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 Monster-Trophäe der Stufe 2 oder 1 beliebige Elitegegner-Trophäe ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt eine beliebige Anzahl von Trophäen beliebiger Stufen ab, die zusammen einen Gesamtwert von mindestens 8, 9 bzw. 10 Monstergesundheits haben.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt den abgebildeten Gegenstand (ein beliebiges Amulett oder einen beliebigen Ring) ab.

SCHÄTZE

[DAUERHAFT]

Die Erweiterung enthält 30 neue Schatzplättchen, je 10 für Stufe 1, 2 und 3. Diese neuen Schätze machen das Spiel wandelbarer und können in jedem Szenario verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Wenn Ihr die neuen Schatzplättchen verwendet, mischt diese in die entsprechenden Schatzstapel (dadurch erhöht sich die Anzahl der Plättchen in jedem Stapel).

ERKLÄRUNGEN ZUM EFFEKT VON SCHÄTZEN

Zusätzlich zu den Standardregeln und -effekten enthalten die neuen Schatzplättchen die unten beschriebenen neuen Gegenstände und Effekte.

SCHRIFTROLLE DES SEGENS

Zeitpunkt: Jederzeit während eines Kampfes

Der Wert des Würfels der Hoffnung wird um den angegebenen Wert erhöht.



SCHRIFTROLLE DER SCHWÄCHE

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um den angegebenen Wert gesenkt. Außerdem wird die Zahl der Verletzungen, die das Monster dem Helden zufügt, um den angegebenen Wert gesenkt.



SCHRIFTROLLE DES UNGLEICHGEWICHTS

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:



- ♦ **Nach einem beliebigen Würfelwurf:** Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um den angegebenen Wert erhöht. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes um den angegebenen Wert gesenkt. **Hinweis:** Der Spieler kann den Kleeblatt-Effekt auch außerhalb eines Kampfes abhandeln. Der Effekt der Hasenpote wird in diesem Fall ignoriert.
- ♦ **Nach dem Angriffswurf des Monsters:** Der Kampfwert des Monsters wird um den angegebenen Wert gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um den angegebenen Wert erhöht.

SCHRIFTROLLE DES ABBAUS

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Außerdem erhält der Spieler 1 Bewegungspunkt, wenn dies auf dem Plättchen angegeben ist.



Hinweise:

Der Spieler kann den Bewegungspunkt jederzeit vor Ende seines aktuellen Zuges ausgeben, d. h. er muss ihn nicht sofort nach der Abbauktion nutzen. Ein Bewegungsmarker dient als Erinnerung an den erhaltenen Bewegungspunkt.

Der Spieler kann die Schriftrolle des Abbaus auch nur für den Bewegungspunkt nutzen.

SCHRIFTROLLE DER MATERIALISATION

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Held erhält einen beliebigen Edelstein (außer Diamant und Dämonenstein).



DIEBSTAHL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Held/Spieler stiehlt eine beliebige Anzahl von Gegenständen mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) in Höhe des angegebenen Wertes oder weniger Gold aus einem Angebot seiner Wahl; d. h., er nimmt sie an sich, ohne dafür zu bezahlen.



Ein Spieler kann mehr als ein Diebstahl-Plättchen gleichzeitig nutzen. In diesem Fall darf er Gegenstände mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) aller verwendeten Diebstahl-Plättchen (oder weniger) aus einem Angebot stehlen.

Beispiel: Wenn ein Spieler 2 Diebstahl-Plättchen mit einem Gesamtwert von 4 ablegt, darf er eine beliebige Anzahl von Gegenständen aus einem Angebot seiner Wahl mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 4 oder weniger Gold stehlen.

Leere Felder auf dem Handelstableau werden erst nach dem Abhandeln sämtlicher Diebstähle (und ihrer Effekte) eines Spielers in seinem Zug wieder mit neuen Plättchen aufgefüllt.

Hinweise:

Der Diebstahl wird nach den gleichen Regeln wie Schriftrollen und Tränke verwendet (siehe **Anhang, Seite 15**).

Wenn der Gesamtwert der gestohlenen Gegenstände niedriger ist als der beim Effekt angegebene Wert, verfällt der Überschuss.

Ein Spieler kann nur aus einem Angebot stehlen, das einem bereits aufgedeckten Handelsort auf der Karte entspricht.
Beispiel: Wenn sich keine Alchemisten (egal, ob befriedet oder nicht) auf der Karte befinden, kann der Spieler nichts aus dem Angebot der Alchemisten stehlen.

Der Spieler kann die Effekte einer beliebigen Anzahl von Diebstahl-Plättchen und Abzeichenmarkern (siehe **Anhang, Seite 24**) sowie Keleias „Mitglied der Gilde“-Fähigkeit (siehe **Seite 15**) kombinieren, um Gegenstände zu stehlen.

WUNDERLAMPE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Würfelwurf des Helden: Entsprechend dem Ergebnis erhält der Held 3 Gold oder 1 Ansehen, oder er heilt 15 Lebenspunkte.



AMULETT DER ENTSAGUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Held erleidet Verletzungen in Höhe des angegebenen Wertes, und der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt bzw. teleportiert seinen Helden bis zu 4 Felder weit.



AMULETT DES EINFLUSSES

Das Amulett des Einflusses beinhaltet zwei Effekte, die unabhängig voneinander genutzt werden können

– Ändern des Angebots und einen Heilungs- oder Kleeblatt-Effekt. Der Spieler kann beide Effekte einmal in seinem Zug wie folgt nutzen:



- Wenn er das Amulett dazu verwendet, das Angebot zu ändern, legt er einen seiner Heldenmarker auf das „Angebot ändern“-Symbol. Er kann in derselben Runde den anderen Effekt des Amuletts nutzen, wodurch das Plättchen erschöpft wird.
- Wenn das Plättchen bereits erschöpft ist, sich aber kein Heldenmarker darauf befindet, kann der Spieler das Amulett trotzdem benutzen, um das Angebot zu ändern, indem er eines seiner Heldenmarker darauf legt.

Wenn das Plättchen erneuert wird, wird der Heldenmarker entfernt.



ÄNDERN DES ANGEBOTS

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion

Der Spieler tauscht (kostenlos) das Angebot an dem von seinem Helden besuchten Handelsort vollständig aus.



EINZELSPIEL UND KOOPERATIVES SPIEL

Der folgende Abschnitt beschreibt die Regeln für die neuen Einzel- und kooperativen Spielmodi und -module der  Erweiterung. Szenario-Sets für das Einzel- bzw. Das kooperative Spiel („Pfade des Grauens“ und „Das große Vergessen“) sowie die Hauptziele und Gewinnstufen für das Gefährtenspiel werden im  Szenariobuch beschrieben.



FAER-RITUALE UND PEGASUS

[SPIELMODUL] -

Die Faer-Rituale und der Pegasus stellen ein zusätzliches spielerisches Element dar. Sie dienen als neue Orte, an denen sich die Helden – gegen ein kleines Opfer – **heilen und Belohnungen erhalten** können (Faer-Rituale), bzw. **sich auf der Karte bewegen** können (Pegasus).



- ◆ Der Spieler legt 1 Silberkarte ab, um seinen Helden um 3 zu heilen.
- ◆ Der Spieler legt 1 Goldkarte ab, um seinen Helden um 10 zu heilen.
- ◆ Der Spieler legt 2 Silberkarten ab, um das oberste Plättchen vom violetten Ritualbelohnungsstapel zu erhalten.
- ◆ Der Spieler legt 1 Goldkarte ab, um das oberste Plättchen vom magentafarbenen Ritualbelohnungsstapel zu erhalten.



SPIELAUFBAU

1. Wenn Ihr dieses Modul verwendet, bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Kartenvorbereitungstabelle vor. Mischt anschließend die Ritual-Kartenteile (1 pro Kapitel) mit den sonstigen Kartenteilen für das gewählte Szenario (dadurch erhöht sich die Anzahl der Kartenteile, aus denen Ihr in diesen Kapiteln zufällig zieht).

Wenn ein Kapitel im gewählten Szenario nicht verwendet wird, wird auch das Ritual-Kartenteil des entsprechenden Kapitels nicht verwendet

Beispiel: Im Szenario „Die Austreibung der Elementare II“ werden keine Kartenteile aus Kapitel I und V verwendet, also auch nicht die Ritual-Kartenteile aus Kapitel I und V.

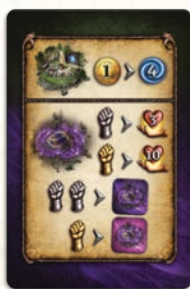
2. Sortiert die Ritual-Belohnungsplättchen anhand der Abbildungen auf ihrer Rückseite in Stapel. Mischt jeden Stapel separat und legt die Stapel verdeckt ab.
3. Legt die Ritualkarte offen ab.



Belohnungsplättchen
Stufe 1
(violett)



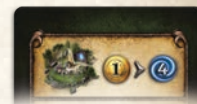
Belohnungsplättchen
Stufe 2
(magenta)



Ritualkarte

PEGASUS

Ein Spieler, dessen Held sich auf einem Feld mit dem Pegasus befindet, kann als freie Aktion 1 Gold ausgeben, um seinen Helden vom Pegasus zu einem beliebigen Feld in bis zu 4 Feldern Entfernung tragen zu lassen (er stellt seinen Helden auf das gewählte Feld). Es gelten die gleichen Regeln wie für das Teleportieren.



Hinweis: Im Gegensatz zum Greifen kann mit dem Pegasus nur auf dem Pegasus-Feld interagiert werden, d. h. er bleibt nicht auf dem Feld, auf das er den Helden getragen hat.

SONDERREGELN

FAER-RITUALE

Ein Spieler, dessen Held sich auf einem Feld mit einem Faer-Ritual befindet, kann als freie Aktion eine beliebige Anzahl von Silber- und/oder Goldkarten opfern, d. h. ablegen, um seinen Helden zu heilen und/oder Ritualbelohnungen zu erhalten:

DAS SPIEL MIT DEM FEUER – DAS EINZELSPIEL |ALTERNATIV| +

Für ein realistischeres Verhalten der Monster im Kampf empfehlen wir die Regeln für das Spiel mit dem Feuer. Allerdings ist das Spiel mit diesen Regeln anspruchsvoller als das normale Einzelspiel.

Für den „Spiel mit dem Feuer“-Spielmodus gelten die gleichen Regeln für Begegnungen sowie Silber- und Goldkarten wie in der **Spielanleitung** ab Seite 31 für das Einzelspiel beschrieben. Die folgenden Regeln ersetzen jedoch die Regeln für den Spielaufbau und den Kampf aus dem Grundspiel.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau ist der gleiche wie im normalen Spiel (siehe **Spielanleitung**, Seite 5) mit folgenden Änderungen:

- ◆ Verwende für jedes Kapitel nur zwei festgelegte Kartenteile. Sie sind an dem Ein-Spieler-Symbol am unteren Rand des Kartenteils zu erkennen (direkt über dem Symbol für festgelegte Kartenteile)*. * und in der **Spielanleitung** der Erstauflage auf Seite 32 zu finden.
- ◆ Lege den Kampfwürfel und zwei Würfel eines anderen Helden (von nun an Monsterwürfel genannt) beiseite. Diese Würfel werden verwendet, um das Monster im Kampf zu steuern.
- ◆ Lege die Kontrolle-Karten zurück in die Schachtel. Sie werden beim Spiel mit dem Feuer nicht verwendet.
- ◆ Ersetze alle goldenen Seelenkontrolle-Karten durch die, auf denen das Ein-Spieler-Symbol abgebildet ist.
- ◆ Lege die Monsterheilungsmarker neben den Spielbereich.



Ein-Spieler-Symbol



Kampfwürfel



Monsterheilungsmarker

SONDERREGELN

KAMPF

Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster wie in der **Spielanleitung** ab Seite 16 beschrieben, mit folgenden Änderungen für das Ziehen von Silber- und Goldkarten und für die Schritten B und C der Monsterangriffsphase.

Der Monster-Spieler (im Folgenden als „Monster“ bezeichnet) wird durch den Kampfwürfel und die Monsterwürfel gesteuert.

HINZUFÜGEN VON SILBER- UND GOLDKARTEN

Wenn die Monsterkarte aufgedeckt wird, werden alle darauf abgebildeten Silber- oder Goldkarten in den jeweiligen Speicher gelegt. Wann immer 4 oder mehr Silberkarten im Silberspeicher liegen, werden 4 Silberkarten abgelegt und anschließend 1 Goldkarte in den Goldspeicher gelegt.

MONSTERANGRIFFSPHASE

B) ANGRIFFSWURF DES MONSTERS

Die folgenden Regeln ersetzen Schritt B der Monsterangriffsphase vollständig.

Die Monsterwürfel werden zusammen mit dem Kampfwürfel geworfen.

Wenn der Helden-Spieler die Essenz der Lüfte verwendet, wird nur ein Monsterwürfel zusammen mit dem Kampfwürfel geworfen.

Anschließend werden (sofern zutreffend) sofort die folgenden Effekte in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt:

1. **Shiis Eingreifen:** Wenn die Summe der Werte auf den Monsterwürfeln 10 oder mehr beträgt, erhöht sich der Wert des Würfels der Hoffnung um 1.
2. **Luft (elementare Kraft):** Wenn der Kampf auf einem Feld stattfindet, das von einem Luftelementar beeinflusst wird, und die Monsterwürfel unterschiedliche Werte zeigen, wird der Würfel mit dem höheren Wert auf die gegenüberliegende Seite gedreht.
3. **Erde (elementare Kraft):** Wenn der Kampf auf einem Feld stattfindet, das von einem Erdelementar beeinflusst wird, wird der Kampfwert um 2 erhöht.
4. **Verderbte Kraft:** Wenn der Kampf auf einem Feld stattfindet, das von einem verderbten Elementar beeinflusst wird, wird der Kampfwert um 2 gesenkt.

C) NACH DEM ANGRIFFSWURF DES MONSTERS

Die folgenden Regeln ersetzen Schritt C der Monsterangriffsphase vollständig.

In Schritt C der Monsterangriffsphase werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt:

1. **Gaar-Symbol:** Wenn der Kampfwürfel ein Gaarsymbol zeigt, wird 1 zusätzlicher Gaarmarker neben die Monsterkarte gelegt.
2. **Silberkarte:** Wenn der Kampfwürfel eine Silberkarte zeigt, wird 1 Silberkarte neben den Silberspeicher gelegt. Die Karte kann um 90 Grad gedreht werden, um daran zu erinnern, dass sie noch nicht im Silberspeicher liegt. Nach der Monsterangriffsphase wird diese Karte in den Silberspeicher gelegt. Sie kann während des nächsten Monsterangriffs verwendet werden.
3. **Chaos-Aktionen:** Das Monster versucht, für jedes auf dem Kampfwürfel abgebildete Chaossymbol 1 Chaos-Aktion auszuführen. Für jede Aktion muss sich mindestens 1 Karte im Silber- oder Goldspeicher befinden und das Monster über mindestens 1 Chaosmarker verfügen. Im Folgenden wird das Abhandeln von Chaos-Aktionen näher erläutert.
Beispiel 1: Auf dem Kampfwürfel sind 2 Chaossymbole abgebildet, das Monster verfügt aber nur über 1 Chaosmarker. Es wird nur 1 Chaos-Aktion ausgeführt.
Beispiel 2: Auf dem Kampfwürfel sind 2 Chaossymbole abgebildet, das Monster verfügt über 2 Chaosmarker, es befindet sich aber nur 1 Goldkarte und keine Silberkarte im Speicher. Es wird nur 1 Chaos-Aktion ausgeführt.
4. **Monster-Gaarmarker:** Ein Monster versucht immer, den Angriff mit dem höchsten auf der Monsterkarte angegebenen Schadenswert auszuführen (der am weitesten rechts abgebildete Angriff). Wenn der Würfelwurf des Monsters für diesen Angriff nicht hoch genug ist, einer oder mehrere Monsterwürfel eine 1, 2 oder 3 zeigen und das Monster noch über Gaarmarker verfügt, wird ein Gaarmarker mit der blauen Seite nach oben neben die Würfel gelegt und der niedrigste Würfel erneut geworfen (bei Gleichstand einer der beiden Würfeln). Falls nötig, wird dieser Schritt mehrmals abgehandelt, bis das Monster entweder den Angriff mit dem höchsten Schadenswert ausführen kann oder ihm die Gaarmarker ausgehen.

Beispiel: Die Schattenbestie verfügt über 2 Gaarmarker. Das Monster würfelt eine 1 und eine 6. Das ist nicht hoch genug für den Angriff mit dem höchsten Schadenswert. Das Monster gibt 1 Gaarmarker aus, indem es ihn mit der blauen Seite nach oben neben den Würfel legt, und würfelt die 1 erneut und erhält eine 3.



Der Kampfwert beträgt nun 11 (3 + 6 für die Monsterwürfel + 2 für die blaue Seite des Gaarmarkers), was im höchsten Bereich liegt. Das Monster nutzt den verbleibenden Gaarmarker nicht, obwohl einer der Monsterwürfel eine 3 zeigt.

- 5. Reaktion des Helden:** Der Held kann seine Gaarmarker, Fähigkeiten und Gegenstände wie gewohnt einsetzen. Wenn einer der Monsterwürfel eine 1, 2 oder 3 zeigt, nachdem ein Gaarmarker des Helden oder ein Effekt eines Heldenplättchens genutzt wurde, und das Monster noch über Gaarmarker verfügt, werden sofort erneut der oben beschriebene Schritt 4 und anschließend die Reaktion des Helden abgehandelt.

I CHAOS-AKTION AUSFÜHREN

1. Wenn sich mindestens 1 Karte im Goldspeicher befindet, wird die oberste Karte des Goldspeichers aufgedeckt. Anschließend werden so lange weitere Karten aufgedeckt, bis entweder insgesamt 3 Karten derselben Art oder eine Karte einer anderen Art aufgedeckt wurde. Wenn eine Karte einer anderen Art aufgedeckt wurde, wird diese unter den Goldspeicher gelegt.



2. Wenn der Goldspeicher leer ist, wird auf ähnliche Weise mit dem Silberspeicher verfahren, allerdings nur so lange, bis 2 Karten derselben Art oder eine Karte einer anderen Art aufgedeckt wurden oder der Silberspeicher leer ist.
3. Ein Chaosmarker wird abgelegt und der Effekt der aufgedeckten Silber- bzw. Goldkarten abgehandelt, als ob sie in den entsprechenden Kampfschritten gespielt worden wären.

2 CHAOS-AKTIONEN AUSFÜHREN

1 Chaos-Aktion wird wie oben beschrieben ausgeführt, um den ersten Stapel zu bilden. Wenn allerdings eine Karte einer anderen Art aufgedeckt wurde, wird mit dieser Karte ein zweiter Stapel begonnen. Wenn alternativ ein Stapel derselben Kartenart nach den oben beschriebenen Regeln vervollständigt wurde oder keine Karten mehr nachgezogen werden können, wird eine weitere Chaos-Aktion wie oben beschrieben ausgeführt, um einen zweiten Stapel zu bilden.

Ein vollständiger Stapel besteht aus 3 Goldkarten oder 2 Silberkarten desselben Typs.

Beispiel: Das Monster führt 2 Chaos-Aktionen aus. Der Spieler deckt Karten aus dem Goldspeicher auf und zieht 3 „Wuchtschlag“-Karten. Damit ist der erste Stapel komplett. Anschließend deckt er eine weitere Karte auf, um den zweiten Stapel zu beginnen, und zieht erneut einen „Wuchtschlag“. Die nächste Karte, die er aufdeckt, ist „Heilung“, diese Karte wird unter den Goldspeicher gelegt.



Hinweis zum Gefährten-Spiel: In manchen Fällen kann das Monster 3 Chaos-Aktionen ausführen. Dies funktioniert ähnlich wie die oben beschriebene Durchführung von 2 Chaos-Aktionen, nur dass 3 statt 2 Kartenstapel gebildet werden.

Für jeden erzeugten Stapel muss 1 Chaosmarker abgelegt werden. Anschließend werden die Effekte der aufgedeckten Kartenstapel abgehandelt.

ERKLÄRUNGEN ZU KARTENEFFEKTEN

HEILUNG

Beim Aufdecken einer Heilungskarte:

- ◆ Wenn das Monster Schaden erlitten hat, der gleich oder höher ist als der Wert des Effekts der Heilungskarte, wird das Monster wie gewohnt geheilt.
- ◆ Wenn das Monster weniger Schaden erlitten hat als der Wert des Effekts der Heilungskarte, wird der gesamte Schaden, den das Monster erlitten hat, geheilt und ein Monsterheilungsmarker mit einem Wert in Höhe der Differenz zwischen dem Wert des Effekts der Heilungskarte und dem Schaden, den das Monster erlitten hatte (der Menge an nicht genutzter Heilung), auf die Monsterkarte gelegt.
- ◆ Wenn das Monster keinen Schaden erlitten hat, wird ein Monsterheilungsmarker offen auf die Monsterkarte gelegt, dessen Wert dem Wert des Effekts der Heilungskarte entspricht. Wenn sich bereits ein Monsterheilungsmarker auf der Monsterkarte befindet, können der Einfachheit halber beide Marker gegen einen Marker getauscht werden, dessen Wert der Summe der beiden Marker entspricht.



Wenn ein Monster Schaden erleidet, der es nicht tötet, und ein oder mehrere Monsterheilungsmarker auf seiner Monsterkarte liegen, wird es bis zur Höhe des erlittenen Schadens oder dem Gesamtwert der Monsterheilungsmarker geheilt, je nachdem, welcher Wert kleiner ist. Die Monsterheilungsmarker werden entsprechend entfernt oder ausgetauscht, so dass der Gesamtwert aller Monsterheilungsmarker auf der Monsterkarte dem Wert der nicht genutzten Heilung entspricht (falls vorhanden).

Beispiel: Der Goblinschütze hat bereits 2 Schaden erlitten. Während der Monsterangriffsphase werden 2 Heilungskarten aufgedeckt, die 3 Schaden heilen. Der Goblinbogenschütze wird sofort auf das Maximum geheilt, d. h. das Schadensplättchen wird von der Karte entfernt und 1 Monsterheilungsmarker mit dem Heilungswert 1 auf die Monsterkarte gelegt.



Anschließend fügt der Held dem Goblinschützen 2 weitere Schadenspunkte zu. Da dieser Schaden nicht ausreicht, um den Goblinschützen zu töten, wird er um 1 geheilt und der Monsterheilungsmarker von der Monsterkarte entfernt.

GEDANKENKONTROLLE

Gaarmarker, die dem Helden mittels Gedankenkontrollkarte gestohlen wurden, können sofort nach dem Diebstahl verwendet werden.




DIE GEFÄHRTEN – DAS KOOPERATIVE SPIEL

[ALTERNATIV]

„Die Gefährten“ ist ein neuer kooperativer Spielmodus, der die Erfahrung eines echten gemeinsamen Abenteurers in Euthia simuliert. **Wenn dies jedoch Euer erstes Spiel in der Welt von Euthia ist, empfehlen wir Euch, zuerst die kompetitive Version des Szenarios „Die Jagd“ zu spielen, bevor Ihr mit den Gefährten-Regeln spielt, um Euch mit allen grundlegenden Regeln des Spiels vertraut zu machen.**




„Die Gefährten“ folgt den Standardregeln, mit folgenden Änderungen:

SIEG UND NIEDERLAGE

Ihr gewinnt oder verliert das Spiel als Gruppe. Um das Spiel zu gewinnen, müsst Ihr das Hauptziel des gewählten Szenarios (also mindestens die Gewinnstufe Silber) erreichen. Für den Abschluss eines jeden Szenarios gibt es drei Gewinnstufen – Silber, Gold und Diamant. Im Gefährten-Spielmodus gibt es keine Schlusswertung. Details zu spezifischen Hauptzielen und den Gewinnstufen finden sich im  **Szenariobuch, Seite 45.**

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau ist der gleiche wie im normalen Spiel (siehe **Spielanleitung, Seite 5**) entsprechend der Anzahl der Spieler, mit folgenden Änderungen:

- ◆ Legt den Kampfwürfel und zwei Würfel eines anderen Helden (von nun an Monsterwürfel genannt) beiseite. Diese Würfel werden verwendet, um das Monster im Kampf zu steuern.  **Kampfwürfel**
- ◆ Legt die Kontrolle-Karten zurück in die Schachtel. Sie werden im Gefährten-Spiel nicht verwendet.  **Ein-Spieler-Symbol**
- ◆ Ersetzt alle goldenen Seelenkontrolle-Karten durch die, auf denen das Ein-Spieler-Symbol abgebildet ist.  **Anführermarker**
- ◆ Ermittelt zufällig einen Anführer für die erste Runde und legt den Anführermarker vor ihn.
- ◆ Sortiert die Karten mit den persönlichen Questen nach ihrer Stufe – Anfangs-, fortgeschrittene und Elitequeste – in Stapel. Mischt jeden Stapel separat

und legt die Stapel verdeckt ab. Zieht [Anzahl der Spieler +1] persönliche Anfangsquesten und legt sie offen neben den Stapel. Anschließend wählt jeder Spieler eine von ihnen (in beliebiger Reihenfolge) als seine persönliche Queste aus, die er erfüllen muss. Legt alle nicht verwendeten Karten mit persönlichen Anfangsquesten zurück in die Schachtel.



Stapel mit persönlichen Questen

- ◆ Bildet den Gefährten-Stapel wie folgt:
 - Mischt die Gefährtenkarten nach dem auf der Rückseite abgebildeten Rundenbereich (I – Runde 1-7, II – Runde 8-14, III – Runde 15-20).
 - Bildet einen Stapel von Gefährtenkarten, indem Ihr die gemischten Gefährtenkarten in numerischer Reihenfolge verdeckt aufeinanderlegt, wobei Rundenbereich III zuunterst liegt.
- ◆ Lasst ausreichend Platz für 2 Kartenstapel, den Silber- und den Goldspeicher. Die Details zu den Silber- und Goldkarten finden sich im Abschnitt „Silber- und Goldkarten“ auf Seite 31.



Silberspeicher Goldspeicher

- ◆ Legt die Monstergesundheits-, den Monsterverletzungs- und die Monsterheilungsmarker neben den Spielbereich.



Monstergesundheits-
marker



Monsterverletzungs-
marker



Monsterheilungs-
marker

SONDERREGELN

ANFÜHRER

Der Anführer trifft die Entscheidung, wenn sich die Gruppe während des Spiels nicht einigen kann. Ab der zweiten Runde wird zu Beginn jeder Runde der Anführermarker im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler bewegt.

RUNDENABLAUF

Die Spieler können ihre Züge in beliebiger Reihenfolge abhandeln, bisweilen auch gleichzeitig. Allerdings gelten die folgenden Regeln:

- ◆ Es kann zu jeder Zeit nur ein Kampf abgehandelt werden.
- ◆ Es kann zu jeder Zeit nur eine Handelsaktion an einem Handelsort ausgeführt werden.
- ◆ Es kann zu jeder Zeit nur eine Abbauktion auf einem Abbaufeld ausgeführt werden.
- ◆ Es kann zu jeder Zeit nur ein Held demselben Elementar gegenüberreten.

GEFÄHRTENKARTEN

Zu Beginn jeder Runde wird eine Gefährtenkarte aufgedeckt. Die darauf abgebildeten Effekte gelten bis zum Ende der Runde.

Jede Gefährtenkarte besteht aus drei Teilen:

In der Kopfzeile der Karte sind zusätzliche Hilfsmittel (Silber- und Goldkarten sowie Chaos- und Gaarmarker) abgebildet, die die Feinde (eine Gruppe von einem oder mehreren Monstern und/oder Elitegegnern) zu Beginn jedes Kampfes in dieser Runde erhalten.

Das Feld mit 4 oder 5 kleineren Feldern in der Mitte der Karte gibt an, was während der Kampfvorbereitung beachtet werden muss:

- ◆ Das erste der oberen Felder gibt an, wie viele zusätzliche Lebenspunkte (gegebenenfalls) jedes Monster in jedem Kampf in dieser Runde erhält. Ein Monstergesundheitsmarker mit dem entsprechenden Wert wird offen über jede Monsterkarte, die in diesem Kampf verwendet wird, gelegt, um die zusätzlichen Lebenspunkte anzuzeigen.
 - ◆ Das zweite der oberen Felder gibt an, wie viele zusätzliche Verletzungen (gegebenenfalls) jedes Monster einem Helden in jedem Angriff dieser Runde zufügt. Der Monsterverletzungsmarker mit dem entsprechenden Wert wird offen über jede in diesem Kampf verwendet wird, gelegt, um die zusätzlichen Verletzungen anzuzeigen.
- Nicht vergessen:** Das Monster muss dem Helden in der Monsterranggriffsphase mindestens 1 Verletzung zufügen, um zusätzliche Verletzungen zufügen zu können.



- ◆ Manchmal gibt es ein drittes oberes Feld mit einem Chaossymbol. In diesem Fall führt jedes Monster eine zusätzliche Chaos-Aktion aus, falls möglich.



- ◆ Im ersten der unteren Felder kann eines der folgenden Symbole abgebildet sein:

- Wenn das Feld leer ist, wird kein zusätzlicher Feind hinzugefügt.
- Ein Monster der angezeigten Stufe wird zu den Feinden hinzugefügt.
- Die Feinde führen einen Flächenangriff aus. Weitere Details finden sich im Abschnitt „Kampf“ unter dem Stichwort „Flächenangriff“ (Seite 33).



**Flächen-
angriff**

- ◆ Das zweite der unteren Felder zeigt eine zusätzliche Belohnung an, welche die Helden für jedes Besiegen aller Feinde in einem Kampf in dieser Runde erhalten.



Im unteren Teil der Karte sind 2 Wappenfelder und ein Goldsymbol abgebildet.

Die beiden Wappenfelder geben an, welche zusätzliche Aktion(en) und Bewegungspunkte die Spieler in dieser Runde (gegebenenfalls) nutzen können, wobei jede Aktion nur von einem Helden ausgeführt werden kann. Jedes Feld mit zusätzlichen Bewegungspunkten kann nur von einem Helden genutzt werden. Immer wenn einer der Spieler eine dieser Aktionen ausführt oder die angegebenen Bewegungspunkte ausgibt, legt er einen seiner Heldenmarker auf dieses Feld. Dieser Effekt kann in dieser Runde nicht mehr genutzt werden.



Wann immer im Spiel mit 3 oder 4 Spielern eine Gefährtenkarte aufgedeckt wird, werden Bewegungsmarker entsprechend den folgenden Regeln neben die beiden Felder gelegt:

- ◆ **3-Spieler-Spiel:** 1 Bewegungsmarker mit der 2-Bewegungspunkte-Seite nach oben
- ◆ **4-Spieler-Spiel:** 2 Bewegungsmarker, beide mit der 2-Bewegungspunkte-Seite nach oben

Wie bei den beiden Feldern auf der Karte kann jeder Bewegungsmarker nur von einem Helden genutzt werden. Wann immer ein Spieler einen Bewegungsmarker nimmt, legt er ihn auf seinem Heldentableau ab. Während seines Zuges kann er die auf dem Marker abgebildeten Bewegungspunkte wie gewohnt nutzen. Anschließend legt er den Marker zurück in den Vorrat.

Das Goldsymbol mit den grünen Pfeilen darüber gibt den Tauschwert für die Runde an. Der Tauschwert ist der maximale Gesamtwert (Verkaufspreis) von Gegenständen, die jeder Spieler mit anderen Spielern tauschen kann, solange sich ihre Helden auf demselben Feld befinden. Siehe „Gegenstände tauschen“ auf Seite 31.



PERSÖNLICHE QUESTEN

Der Held kann eine persönliche Anfangsqueste erfüllen, wenn er die auf der Karte angegebenen Voraussetzungen der Queste erfüllt. In diesem Fall erhält er die auf der Karte abgebildete Belohnung, und die Karte mit der persönlichen Queste wird verdeckt neben dem Heldentableau des Spielers abgelegt; sie wird in der Schlusswertung mit eingerechnet. Anschließend zieht der Spieler 2 fortgeschrittene persönliche Questen, behält 1 und legt die andere auf den entsprechenden Ablagestapel.

Stufe der persönlichen Queste

Voraussetzungen

Belohnung



Wenn sein Held die fortgeschrittene Queste erfüllt, zieht der Spieler nur 1 Karte vom Stapel der Elitequesten.

Wenn eine Queste aus zwei Teilen besteht, darf der Spieler wählen, welchen Teil sein Held zuerst erfüllt. Wenn ein Held einen Teil einer persönlichen Queste erfüllt hat, legt der Spieler einen seiner Heldenmarker auf das entsprechende Feld der Karte.

Hinweis: Wir empfehlen Euch, zusammenzuarbeiten und Euch gegenseitig bei der Erfüllung Eurer persönlichen Questen zu helfen.

ERKLÄRUNGEN ZU DEN PERSÖNLICHEN QUESTEN



Zum Erfüllen: Der Held verfügt über ein Rüstungsset des angegebenen Rüstungstyps aus der angegebenen Anzahl von Teilen.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 2 Goldkarten / 1 Monster-Trophäe der Stufe 2 / 3 Monster-Trophäen der Stufe 3 an dem angegebenen Handelsort ab (nicht zwingend zur gleichen Zeit). Zusätzlich muss er für die Fortgeschrittenen-Queste mindestens 2 Abbaufelder mit Seen und/oder Höhlen befrieden, d. h. ein Monster an den angegebenen Orten besiegen.



Zum Erfüllen: Der Held erreicht den angegebenen Ansehenswert. Zusätzlich muss er für die Anfänger- und Fortgeschrittenen-Queste die Kirche (auf der Mitte des Sonderfeldes) besuchen.



Zum Erfüllen: Der Spieler für die Fortgeschrittenen-Queste 2 Heiltränke bei einem Händler ablegen.



Zum Erfüllen: Der Held muss sich auf den Drachentöter-Türmen befinden (auf der Mitte des Sonderfeldes) befinden, und seine aktuelle Gesundheit muss mindestens den angezeigten Wert betragen.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 10 Gold in der Kirche ab.



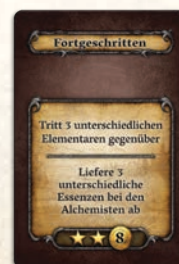
Zum Erfüllen: Der Spieler hat 5 oder mehr Edelsteine auf Ausrüstungsplättchen ausliegen.



Zum Erfüllen: Der Held hat Rüstungsteile von 4 verschiedenen Rüstungstypen angelegt. Rüstungen seiner Heldenplättchen zählen nicht.



Zum Erfüllen: Der Spieler schaltet 3 Helden- und sämtliche Ausrüstungsfelder auf seinem Heldentableau frei.



Zum Erfüllen: Der Held tritt 3 verschiedenen Elementaren gegenüber. Außerdem legt der Spieler verschiedene Essenzen bei den Alchemisten ab.



Zum Erfüllen: Der Held besucht die Kirche und erhält 10 Gold. Außerdem legt der Spieler 2 Drachen-, Krak- und/oder Sonnenbogen-Rüstungsteile in der Kirche ab.



Zum Erfüllen: Der Held besiegt 1 beliebigen Elitegegner oder 1 Monster der Stufe 2. Außerdem legt der Spieler 2 Diamanten bei den Drachentöter-Türmen ab.

HANDELSAKTION

Um eine Handelsaktion an einem Ort mit einem Handelsmarker eines anderen Helden auszuführen, muss ein Spieler kein Gold bezahlen.

ABBAUAKTION

Wenn sich auf einem Feld ein oder mehrere Interaktionsmarker eines anderen Spielers befinden, muss ein Spieler kein Gold an diesen Spieler bezahlen. Stattdessen legt er 2 Silberkarten oder 1 Goldkarte ab (unabhängig davon, wie viele andere Spieler Interaktionsmarker auf diesem Feld haben). Ein Spieler mit 2 eigenen Interaktionsmarkern auf diesem Feld muss keine Karten ablegen. Wenn ein Spieler nicht genügend Karten zum Ablegen hat, kann er auf diesem Feld keine Abbaupaktion ausführen.

EINEM ELEMENTAR GEGENÜBERTRETEN

Wenn sich auf einem Feld ein oder mehrere Interaktionsmarker eines anderen Spielers befinden, muss ein Spieler kein Gold an diesen Spieler bezahlen. Stattdessen legt er 2 Silberkarten oder 1 Goldkarte ab (unabhängig davon, wie viele andere Spieler Interaktionsmarker auf diesem Feld haben). Ein Spieler mit 2 eigenen Interaktionsmarkern auf diesem Feld muss keine Karten ablegen. Wenn ein Spieler nicht genügend Karten zum Ablegen hat, kann er dem Elementar nicht gegenüberreten.

EINEN ANDEREN HELDEN HEILEN

Wenn sich 2 oder mehr Helden in der Heldenheilungsphase oder außerhalb eines Kampfes auf demselben Feld befinden, können sie sich gegenseitig mit eigenständigen Heileffekten heilen, d. h. ein Held kann einen anderen Helden nicht mit einem zusätzlichen Heileffekt seiner Waffe oder Kampffähigkeit heilen, wie z. B. Áels Stab der Sterne oder Sternenritual oder Taesiris Ritualdolch.

GEGENSTÄNDE TAUSCHEN

Ein Held kann einmal pro Runde außerhalb einer Aktion oder freien Aktion einem oder mehreren anderen Helden auf demselben Feld wie er Gegenstände geben, die einen Verkaufspreis haben (also keine Gaarmarker, Dwurtmarker, Silber- und Goldkarten, Trophäen, Rohstoffe oder Objektmarker (wenn mit Geheimnissen auf der Karte gespielt wird)). Heldenplättchen dürfen **nicht getauscht werden**, selbst wenn sie einen Verkaufspreis haben.

Wenn ein Held einem oder mehreren anderen Helden Gegenstände gibt, legt der Spieler einen seiner Heldenmarker neben die Gefährtenkarte, um anzuzeigen, dass sein Held in

dieser Runde bereits Gegenstände an andere Helden gegeben hat. Dieser Held darf in dieser Runde keine Gegenstände mehr an andere Helden geben. Wenn zu Beginn der nächsten Runde eine neue Gefährtenkarte aufgedeckt wird, nimmt der Spieler den Heldenmarker wieder an sich.

Ein Held darf nur Gegenstände mit einem maximalen Gesamtwert (Verkaufspreis) kleiner oder gleich dem Tauschwert, der auf der Gefährtenkarte für diese Runde angegeben ist, abgeben.

Hinweis: Ein Held darf in einer Runde mehrmals Gegenstände von anderen Helden erhalten (jedes Mal von einem anderen Helden), aber er darf nicht mehr als einmal in einer Runde anderen Helden Gegenstände geben.

Beispiel: Drei Helden befinden sich auf demselben Feld – Áel, Dral und Maeldur. Der Tauschwert, der auf der Gefährtenkarte für diese Runde angegeben ist, beträgt 6. Außerhalb einer Aktion oder freien Aktion gibt Dral Gegenstände mit einem Verkaufspreis von 4 an Maeldur und mit einem Verkaufspreis von 2 an Áel, so dass der Gesamtwert 6 beträgt. Drals Spieler legt einen seiner Heldenmarker neben die Gefährtenkarte. Dral darf in dieser Runde anderen Helden keine Gegenstände mehr geben, Áel und Maeldur hingegen schon, da sie nur Gegenstände erhalten haben.

BEGEGNUNGSKARTEN

Begegnungskarten werden erst **am Ende der Runde** wieder aufgefüllt.

Nachdem ein Held die Queste auf einer Begegnungskarte erfüllt hat, wird die Karte auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt, anstatt sie neben dem Heldentableau des Spielers abzulegen, da es keine Schlusswertung gibt.

BEGEGNUNG MIT DER HEXE

Wenn die Hexenbegegnung aufgedeckt wird, werden die Einzelspieler-Karten (mit dem Ein-Spieler-Symbol) verwendet. Die Hexen-Belohnungsplättchen (Dunkle Amulette) werden im Gefährten-Spiel nicht verwendet.

TROPHÄENKARTE

Nachdem ein Elitegegner im Kampf besiegt wurde, wird die Trophäenkarte auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt, anstatt sie neben dem Heldentableau des Spielers abzulegen, da es keine Schlusswertung gibt.

Hinweis: Der Spieler kann eine Elitegegnerkarte in einen seiner Beutel legen und sie wie gewohnt als Trophäe verwenden.

SILBER- UND GOLDKARTEN

Der Monster-Spieler (im Folgenden als „Monster“ bezeichnet) wird durch den Kampfwürfel und die Monsterwürfel gesteuert. Außerdem werden die Silber- und Goldkarten verwendet und Platz für 2 Kartenstapel gelassen, den Silber- und den Goldspeicher.

- ◆ Jedes Mal, wenn der Spieler eine Silber- oder Goldkarte zieht, wird außerdem 1 Karte der jeweiligen Art in den entsprechenden Speicher gelegt.
Ausnahme: Wenn ein Spieler 4 Silberkarten ablegt, um 1 Goldkarte zu erhalten, wird keine Goldkarte in den Goldspeicher gelegt.
- ◆ Wann immer 4 oder mehr Silberkarten im Silberspeicher liegen, werden 4 Silberkarten abgelegt und anschließend 1 Goldkarte in den Goldspeicher gelegt.
- ◆ Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Karten im Goldspeicher.

Der Spieler erhält im Laufe des Spiels weiterhin Silber- und Goldkarten als Belohnung, kontrolliert aber keine Monster. Daher kann der Spieler jederzeit:

- ◆ 4 Silberkarten ablegen, um 1 Gold zu erhalten.
- ◆ 1 Goldkarte ablegen, um 1 Gold zu erhalten.

Silber- und Goldkarten werden auch verwendet, wenn ein Held einem Elementar gegenübertritt oder eine Abbauaktion auf einem Feld, auf dem sich ein oder mehrere Interaktionsmarker eines anderen Helden befinden, ausführt, sowie für bestimmte Sonderregeln des gewählten Szenarios.

Es gilt weiterhin ein Handlimit von 5 Karten (siehe **Spielanleitung, Seite 22**).


KAMPF

GEMEINSAMER KAMPF

Unter bestimmten Umständen können **zwei** Spieler (niemals mehr als zwei) an demselben Kampf teilnehmen:

- ◆ Kampf mit einem Monstersymbol, das auf einem Feld abgebildet ist
- ◆ Kampf mit einem Schergensymbol, das auf einem Feld abgebildet ist
- ◆ Kampf mit einem Elitegegner an einem durch eine Trophäenkarte bestimmten Ort

Alle anderen Kämpfe müssen von **einem** Helden ausgetragen werden und werden von der aufgedeckten Gefährtenkarte **nicht** beeinflusst.

Ein Held kann eine Trophäe, die er in einem gemeinsamen Kampf gewonnen hat, zur Erfüllung einer Queste verwenden. Ausnahmen sind im  **Szenariobuch**, beschrieben.

Einen gemeinsamen Kampf beginnen: Ein Held betritt ein Feld mit einem unbesiegten Monster und bleibt auf diesem Feld, bis ein zweiter Held das Feld betritt und am Kampf teilnimmt. Der erste Held darf keine andere Aktion, freie Aktion oder Bewegung von diesem Feld ausführen, bis der Kampf beginnt. Sobald ein zweiter Held das Feld betritt, beginnt der Kampf.

Der erste Held muss vor Ende der Runde eine Kampfaktion auf diesem Feld ausführen, auch wenn kein zweiter Held das Feld betritt.

Um einen gemeinsamen Kampf auszutragen, müssen beide Spieler einen Kampfaktionsmarker einsetzen.

KAMPFVORBEREITUNG

Vor dem Kampf werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Die oberste Karte des der Stufe des Monsters entsprechenden Monsterstapels (wie auf dem Feld abgebildet) wird gezogen und offen ausgelegt. Wenn auf der Gefährtenkarte dieser Runde ein weiteres Monster abgebildet ist, wird eine weitere Karte des der Stufe des Monsters entsprechenden Monsterstapels gezogen und rechts neben die bereits aufgedeckte Monsterkarte gelegt. Die Reihenfolge der Karten von links nach rechts ist die Reihenfolge, in der die Feinde angreifen werden.
2. Sämtliche Silber- und Goldkarten, die auf den Monster- und Elitegegnerkarten in der Reihe der Feinde abgebildet sind, werden in die jeweiligen Speicher gelegt. Zusätzlich werden alle auf dem entsprechenden Feld auf der Gefährtenkarte abgebildeten Silber- und Goldkarten in die jeweiligen Speicher gelegt.
3. Die auf den Monster- und Elitegegnerkarten in der Reihe der Feinde abgebildeten Chaos- und Gaarmarker werden zu einem Kampfvorrat (für alle Monster)

zusammengelegt. Zusätzlich werden alle auf dem entsprechenden Feld auf der Gefährtenkarte abgebildeten Chaos- und Gaarmarker dem Kampfvorrat hinzugefügt. **Hinweis:** Wenn ein Monster einen Chaosmarker als zusätzlichen Kampfeffekt erhält (siehe **Seite 17**), wird dieser ebenfalls in den Kampfvorrat gelegt.

4. Die Regeln für den Würfel der Hoffnung gelten wie gewohnt. Wenn zwei Spieler an einem Kampf teilnehmen, können beide den Würfel der Hoffnung nutzen, aber alle durch das Ausgeben von Punkten auf dem Würfel erzielten Vorteile gelten nur für den Helden, dessen Spieler diese Punkte ausgegeben hat.

KAMPFBEGINN

Das Gefährten-Spiel verwendet dieselben Regeln für den Kampf wie der Spielmodus **„Spiel mit dem Feuer“**, einschließlich der Anpassung der Karteneffekte für „Heilung“ und „Gedankenkontrolle“; siehe **Seite 26** für die Kampfregeln und **Seite 27** für die **Erklärungen zu Karteneffekten**.

Zu Beginn des Kampfes darf jeder Held einen Erstschlag mit entsprechenden Gegenständen oder Fähigkeiten ausführen, um einen beliebigen Feind anzugreifen. Die Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge sie angreifen. Ein Feind kann von mehr als einem Helden angegriffen werden.

KAMPFRUNDEN

Der Kampf wird über mehrere Kampfrunden ausgetragen, die jeweils in 4 Phasen unterteilt sind. Dieser Ablauf wird wiederholt, bis entweder alle Feinde besiegt oder alle Helden getötet wurden.

1. Heldenheilungsphase
2. Feindangriffsphase (siehe unten)

Phasen 1 und 2 werden solange wiederholt, bis alle Feinde angegriffen haben.

3. Heldenheilungsphase
4. Heldenangriffsphase (siehe unten)

Phasen 3 und 4 werden solange wiederholt, bis alle Helden angegriffen haben.

Die Reihenfolge, in der die Feinde in Phase 2 angreifen, ergibt sich aus der Reihenfolge der Monsterkarten von links nach rechts. Ein Held kann mehr als einmal angegriffen werden, wenn sich 2 oder mehr Monster/Elitegegner in der Reihe der Feinde befinden. Im gemeinsamen Kampf entscheiden die Spieler für jeden Feind, welchen Helden dieser Feind angreift.

Im gemeinsamen Kampf entscheiden die Spieler, welcher Held Phase 4 zuerst abhandelt. Jeder Held kann einen beliebigen Feind mit einer Nicht-Erstschlagwaffe oder -Kampffähigkeit angreifen und dabei alle anderen Gegenstände und Fähigkeiten wie in einer normalen Heldenangriffsphase nutzen. Im gemeinsamen Kampf kann das gleiche Monster von beiden Helden angegriffen werden.

Es gelten die folgenden zusätzlichen Regeln:

- ◆ Alle permanenten Effekte gelten für alle Feinde, die an diesem Kampf teilnehmen.
- ◆ Die Effekte von Silber- und Goldkarten sowie besondere Kampfeffekte (siehe **Spielanleitung, Seite 31** und **Monsterkarten, Seite 17**) gelten nur für den Helden, der von dem jeweiligen Feind angegriffen wurde.
- ◆ Die Effekte der Goldkarte „Fäulniswurm“ gelten für alle Würfelwürfe aller Helden, die an diesem Kampf teilnehmen.

- ◆ Wenn auf der Gefährtenkarte das **Flächenangriff**-Symbol abgebildet ist, gelten die zugefügten Verletzungen, alle besonderen Kampfeffekte und alle Effekte von Silber- und Goldkarten für alle Helden, die an diesem Kampf teilnehmen.

Beispiel: Zwei Helden nehmen an einem Kampf mit dem Gecko teil. Der endgültige Kampfwert des Geckos beträgt 8. Außerdem wurde während dieses Monsterangriffs eine Stärkungskarte gespielt. Da in dieser Runde eine Gefährtenkarte mit einem Flächenangriff ausliegt, erleiden beide Helden 3 Verletzungen (2 durch die Monsterkarte und zusätzlich 1 durch die Stärkung). Das Monster zieht außerdem 2 Silberkarten und legt sie in den Silberspeicher.



BELOHNUNGEN NACH EINEM GEMEINSAMEN KAMPF

Am Ende eines gemeinsamen Kampfes erhält jeder Held, der an dem Kampf teilgenommen hat, die Hälfte der Belohnungen, der Beute von dem Feld und der Trophäen, d. h. jeder Spieler/Held erhält die Hälfte des gesamten Goldwertes, des Ansehens, sowie der Anzahl der Silberkarten, Goldkarten, Heiltränke, Edelsteine und Essenzen. Bei ungeraden Werten entscheiden die Spieler, welcher Held den größeren Anteil erhält.

Außerdem entscheiden die Spieler, wer von ihnen seine/n Helden-/Interaktions-/Handelsmarker auf das befriedete Feld legt.

Im Falle des Todes eines Helden während eines gemeinsamen Kampfes:

- ◆ Wenn nur ein Held stirbt, d. h. der andere die restlichen Monster besiegt, wird nur das erhaltene Ansehen zwischen den Helden aufgeteilt. Der überlebende Held erhält den Rest der Belohnung, Beute und Trophäen.
- ◆ Wenn beide Helden sterben, wird nur die Belohnung für bereits besiegte Monster zwischen ihnen aufgeteilt (keine Beute oder Trophäen). Das Feld gilt nur als befriedet, wenn alle am Kampf beteiligten Monster besiegt wurden; der entsprechende Marker wird wie gewohnt auf das Feld gelegt.

TOD EINES HELDEN

Wann immer ein Held außerhalb eines Kampfes stirbt, werden alle regulären Schritte für den Tod eines Helden abgehandelt, mit der Ausnahme, dass er nur 1 Ansehen (anstatt 2) verliert.

Wenn ein Held im Kampf stirbt, gelten die Standardregeln für die Wiederbelebung, mit der Ausnahme, dass er sofort 1 Ansehen verliert, anstatt dass der Monster-Spieler einen seiner Heldenmarker erhält.

Nicht vergessen: Nachdem der Spieler nach der Wiederbelebung seines Helden 1 Goldkarte gezogen hat, wird ebenfalls 1 Goldkarte in den Goldspeicher gelegt.

ERKLÄRUNGEN ZU HELDENPLÄTTCHEN-EFFEKTEN

STURMANGRIFF (DRAL)

Der erste Angriff des ersten Monsters muss auf Dral gerichtet sein. Der Kampfwert des Monsters wird wie gewohnt um 2 gesenkt.

BUCH DER MACHT (TAESIRI)

In einem Kampf mit mehreren Gegnern (wenn ein auf einer aufgedeckten Gefährtenkarte abgebildetes Monster hinzugefügt wird) wird, wenn Taesiri überlebt, nur ein Heldenmarker auf das Buch der Macht gelegt.

ERKLÄRUNGEN ZU BELOHNUNGEN

GEFANGENER (HERRSCHER)

Nach der Interaktion mit dem Gefangenen im Anschluss an einem gemeinsamen Kampf zweier Helden auf dem angegebenen Feld legt nur ein Spieler einen seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte.

NEUE SYMBOLE



Grimmschädel: Das Symbol auf allen Komponenten, die Teil der Erweiterung *Fierce Powers & Crawling Shadows* sind.



Beliebiger Edelstein: 1 beliebigen Edelstein (außer Diamant und Dämonenstein) erhalten/ablegen.



Beliebige Essenz: 1 beliebige Essenz erhalten oder ablegen (außer verderbter Essenz).



Beliebiger Rohstoff: 1 beliebiges Rohstoffplättchen ablegen.



Beliebige Schriftrolle: Eine beliebige Schriftrolle ablegen.



Beliebige Trophäe: 1 beliebige Monsterkarte ablegen (auch Elitegegner).



Beliebige Elitegegner-Trophäe: 1 beliebige Elitegegnerkarte ablegen.



Trophäe mit Monstergesundheit: Eine beliebige Anzahl Trophäen beliebiger Stufen ablegen, deren Gesamtwert mindestens der angegebenen Monstergesundheit entspricht.



Monstergesundheit mit einem "+": Zusätzliche Lebenspunkte, die das Monster während des Kampfes hat (durch Monstergesundheitsmarker angegeben).



Kleines Buch: Markiert einen Ort / einen Effekt, der es dem Spieler erlaubt, eine oder mehrere der folgenden Optionen zu wählen (sofern nicht anders angegeben):

- ◆ Der Spieler kann sowohl Helden- als auch Ausrüstungsplätze auf seinem Heldentableau freischalten, als ob sich sein Held an einem Handelsort befände.
- ◆ Der Spieler kann Heldenplättchen aufdecken, Ausrüstung aus seinen Heldenplättchen kaufen und Fähigkeiten verbessern, als ob sich sein Held an einem Handelsort befände.

Hinweis: Gegenstände, die nicht auf Heldenfeldern liegen, können nicht verkauft werden, sondern müssen in einem Beutel verstaut oder vom Heldentableau entfernt werden, ohne dass der Spieler den Verkaufspreis erhält. Gegenstände können nur an einem Handelsort verkauft werden.



Edelsteine erhalten: Die angegebene Anzahl verschiedener Edelsteine (außer Diamanten und Dämonensteinen) erhalten.



Silbermagie: Um den unteren Effekt einer Silberkarte zu nutzen, muss nur 1 Silberkarte gespielt werden.



Scherge: Fliegender Schädel



Scherge: Schlächter



Scherge: Gebieter der Untoten



Anführer: Der Spieler, der Entscheidungen trifft, wenn sich die Gruppe nicht einigen kann.



Tauschwert: Gibt den maximalen Gesamtwert (Verkaufspreis) von Gegenständen an, die ein Spieler mit anderen Spielern tauschen kann, deren Helden sich auf demselben Feld befinden.

HELDEN



Eltrea (grün)



Vertrauten-Fähigkeit



Vertrauten-Ausrichtung Blatt



Vertrauten-Ausrichtung Mond



Startplättchen aus der Erweiterung / Grimmschädelsymbol mit Krone

SZENARIOS UND SZENARIO-SETS



Totenbeschwörer



Turm



Hydra



Zusätzliches Futter: Der Futtermarker auf der Wildheitskarte wird um die angegebene Anzahl von Feldern nach oben bewegt.



Allgemeine Fähigkeit erschöpfen: Eine beliebige auf dem Heldentableau verbesserte Fähigkeit / Erstschlagfähigkeit erschöpfen.



1 Arkanpunkt: Jeder Orbmarker entspricht 1 Arkanpunkt und wird dafür verwendet, sich auf der Dimensionskarte zu bewegen und mit Orten mit arkanen Kristallen und der arkanen Barriere zu interagieren.



Halbe Gesundheit: Die Monstergesundheit wird auf die Hälfte gesenkt (aufgerundet).



Kadaver: Das Monster auf dem Feld wird besiegt, und das Feld gilt als befriedet.



Entfernungsbedingung: Am weitesten entferntes Feld.



Entfernungsbedingung: Nächstgelegenes Feld.



Faerdaemon

Sprechender Steinkopf



Ort des Schiffswrack-Geistes



Fährte: Das Ergebnis des Fährtenuche-Wurfs wird für jeden Fährtenmarker auf der Karte um 2 erhöht.



Fluch: Der Wert aller Würfelwürfel des Spielers wird um die Summe der Werte aller Kleeblatt-Effekte sämtlicher auf seinen Heldenplättchen liegenden Fluchmarker gesenkt.



Beschädigte Rüstung: Der Wert der Beutelmodifikatoren des Spielers wird für jeden „Beschädigte Rüstung“-Marker auf seinen angelegten (ausgerüsteten) Rüstungsteilen um

1 gesenkt. Sämtliche Effekte der betroffenen Rüstung und der darauf platzierten Edelsteine werden inaktiv.



Ablagetrenner



Nicht-audecken-Trenner



Aufdecken-Trenner



Behemoth-Endgegner



INDEX

- A**
 Alternativ 2
 Anfangsqueste (persönliche) 28, 29
 Anführer 28, 29
 Aufgabe 19
- B**
 Bär 19, 20
 Befehl-Heldenplättchen 9
 Belohnungskarte 7
 Blatt (Vertrauten-Ausrichtung) 7, 8
 Blaues Irrlicht 21
 Blutiger Felsen 21
 Brunnen 21
- D**
 Dauerhaft 2
 Dryade 7, 13
- E**
 Elementare Leere 23
 Elitequeste 30
 Eltrea 7, 8, 9
 Ent 7, 12
 Erhabener 6
- F**
 Faer-Ritual 25
 Fäulnisfliege 18, 19
 Fäulniswurm 18, 19
 Feind 29, 32
 Flächenangriff 29, 33
 Fortgeschrittene Queste 30
- G**
 Gefährten 28, 31, 32
 Gefährtenkarte 28, 29, 32, 33
 Geheimniskarte 19
- Geist des Falken 7, 11
 Gewinnstufe 25, 28
 Grimmschädel 2
 Grimmschädelsymbol mit Krone 13
- H**
 Hauptziel 25, 28
 Hirsch 19, 20
- I**
 Irrlicht 7, 11, 21
- K**
 Kampfwürfel 26, 26-27, 28, 31
 Kleines Buch 34
 Kreatur 18
- L**
 Lebenspunkte der Kreatur 18
 Leuchtende Schädel 21
- M**
 Mond (Vertrauten-Ausrichtung) 7, 8
- O**
 Objekt 19, 20
 Objektmarker 19, 20
 Okkultist 22
 Ort 11, 19
- P**
 Pegasus 25
 Persönliche Queste 28, 29, 30
- R**
 Ritual-Belohnung 25
 Ritual-Kartenteile 25
 Rotes Irrlicht 21
 Rundbau 6
- S**
 Sack 21
 Schamane 22
 Scherge 7, 32
 Schergenkarte 7
 Silbermagie 17
 Spiel mit dem Feuer 26, 32
 Spielmodul 2
- T**
 Tauschwert 29, 31
- V**
 Verderbnis-Kartenteil 7
 Verderbte Elementare 6, 21
 Verderbte Essenz 7, 21
- Verderbte Kraft 21, 26
 Verletzungsmarker 8, 12
 Vertrauten 7, 11
 Vertrauten-Ausrichtung 7, 8, 9
 Vertrauten bewegen 8
 Vertrauten-Fähigkeit 9, 11
 Vertrauten herbeirufen 9
 Vertrautentableau 7, 8, 9
 Vertrauten zurückrufen 8
 Vertrauter 8, 9
 Vogel 19, 20
- W**
 Waffenschmied 22
 Wolf 7, 12, 19, 20

TEAM UND DANKSAGUNG

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS

Diea Games Team

TADEÁŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ,
TOMÁŠ HOLEK, ALLADJEX

Illustration

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH, JIŘÍ DVORSKÝ

Grafikdesign

IVETA DOLEŽALOVÁ, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Figurendesign

VLADIMÍR TUREK

Crowdfunding Team

CHYNNA-BLUE SCOTT, BEN CLAPPERTON

Produktionsmanager

CARL MATTHEWS

Spielanleitung

MARKÉTA BLÁHOVÁ, PHILIP PETTIFER, ALLADJEX

Deutsche Übersetzung und Korrektorat

MARTIN HENRICH

Herzlichen Dank für die Unterstützung und das Feedback durch unsere Kickstarter-Community. Ohne Euch wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen. Danke an

- ◆ ALL UNSERE FREUNDE UND TESTER
- ◆ ALL UNSERE WUNDERVOLLEN UNTERSTÜTZER

Falls Ihr Fragen habt oder Hilfe benötigt, schreibt uns auf steamforged-games.gorgias.help.

Bewahrt diese Informationen für Eure Unterlagen auf.

DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM

Tatsächliches Spielmaterial kann von Darstellungen abweichen.

ACHTUNG!

NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN.

KEIN SPIELZEUG.

EMPFOHLEN AB 13 JAHREN.



DIEA
GAMES



STEAMFORGED GAMES TEAM

Mitbegründer

Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

Vorstandsvorsitzender

Simon Spalding

Vorstandsmitglieder

Ron Ashitiani

Investment Director

Rob Jones

Gestaltung & Entwicklung

Richard August
Jordan Connolly
Alex Hall
Ginny Loveday
Fraser McFetridge
Steve Margetson
Sherwin Matthews

Nick Niotis
Jamie Perkins

Figurendesign & künstlerische Leitung

Ben Charles
Russ Charles
Holly Woolford

Grafikdesign & Layout

Elliott Smith
Jessica Santoso
Abigail Thornton
Joe Thornton
Kelly Vizma

Produktion

Ben Clapperton
Candy Chan
Matthew Elliott
Carl Matthews

Lu Mingjing
Tom Rochford

Finanzwesen & IT

John Higham
Vanessa O'Brien
Amy Rapaport

Marketing & Community Management

Tom Hart
Steve Hough
Krystal Kennedy
Chynna-Blue Scott
Ben Taylor

Lizenzierung & Handel

Toby Davies
Firoz Rana
Jo Turner

Betrieb & Auftragsabwicklung
Judy Guan
Richard Jennings

