

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS
SZENARIOBUCH

INHALT

Einführung	2
Donnernde Hufe	3
Der Nebel der Fäule	7
Kopfjagd	10
Der Seelensammler	15
Das Dämonenherz	19
Der Zorn der Unterwelt	23
Die arkane Dimension	28
Szenario-Sets	32
Pfade des Grauens	32
Das große Vergessen	38
Hauptziele und Gewinnstufen – Das Gefährten-Spiel	45



EINFÜHRUNG

Dieses Heft enthält die Regeln für die verschiedenen Szenarios. Jedes Szenario verfügt über einen **Schwierigkeitsgrad** (schwer, heldenhaft oder legendär) und eine **Spielzeit pro Spieler**, die jeweils neben dem Szenariotitel angegeben sind.

Beispiel: Das Szenario „Donnernde Hufe“ hat den Schwierigkeitsgrad „schwer“ und eine Spielzeit von **75 Minuten pro Spieler**.

Dieses Heft enthält außerdem mehrere Aufbauregeln, die in diesen Szenarios verwendet werden.

AUFBAUREGELN: FRIEDHOFSMARKER

In einigen Szenarios werden Friedhofsmarker auf die Karte gelegt.

Wann immer ein Held ein Feld betritt, auf dem ein Friedhofsmarker liegt, **muss** der Spieler den Friedhofsmarker umdrehen und die auf der anderen Seite gezeigten Effekte abhandeln. Anschließend entfernt er den Marker von der Karte, **ohne** eigene Marker auf das Feld zu legen.

Die Effekte elementarer Kräfte werden abgehandelt, bevor der Friedhofsmarker umgedreht und seine Effekte abgehandelt werden:

- ◆ **Kraft des Feuers:** Der Held erleidet wie üblich 2 Verletzungen. Anschließend wird sofort der Friedhofsmarker umgedreht und sein Effekt abgehandelt, d. h. der Held kann zwischen diesen beiden Effekten nicht heilen.
- ◆ **Kraft des Wassers:** Der Held heilt wie üblich 2 Verletzungen. Wenn der Spieler den Effekt der Kraft des Wassers nutzen möchte, muss er dies tun, bevor er den Friedhofsmarker umdreht und den Effekt abhandelt.

Wenn ein Held durch den Effekt eines Friedhofsmarkers stirbt, werden die Schritte für den Tod außerhalb eines Kampfes (siehe **Spielanleitung, Seite 25**) wie gewohnt abgehandelt. Der Spieler kann keinen der positiven Effekte des Friedhofsmarkers nutzen, wenn sein Held getötet wird. In diesem Fall bleibt der Friedhofsmarker offen auf dem Feld liegen. Jeder Held, der das Feld betritt, **muss** die auf dem Friedhofsmarker angegebenen Effekte abhandeln (einschließlich des Erleidens von Verletzungen). Anschließend wird der Marker von der Karte entfernt.

AUFBAUREGELN: SÄUBERUNG

In einigen Szenarios können die Säuberungskarten verwendet werden, um verderbte Elementare von der Karte zu entfernen.

Ein Spieler, dessen Held sich auf einem Feld mit einem verderbten Elementar befindet (auch auf festgelegten oder Verderbnis  Kartenteilen) und die auf einer der aufgedeckten Säuberungskarten abgebildeten Anforderungen erfüllt (also die abgebildeten Gegenstände und/oder Silberkarten ablegt), kann als freie Aktion den Ort säubern. Wenn er dies tut, erhält er die auf der Karte abgebildete Belohnung und entfernt den Pappaufsteller des verderbten Elementars von dem Feld. Alle Interaktionsmarker bleiben auf dem Feld liegen. Anschließend wird die Säuberungskarte abgelegt. Am Ende seines Zuges deckt der Spieler für jede abgelegte Säuberungskarte eine neue Säuberungskarte vom Säuberungsstapel auf. Wenn der



Friedhofsmarker

Säuberungsstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.

Hinweis zum Gefährten-Spiel: Säuberungskarten werden **am Ende der Runde** aufgedeckt, nicht am Ende des Zuges eines Spielers.

Anschließend können Spieler wie gewohnt Handelsaktionen abhandeln oder dem (ursprünglichen) Elementar auf diesem Feld gegenüberreten.

Ein Spieler, dessen Held ein verderbtes Elementar auf einem Feld mit einem unbesiegten Monster säubert, muss sofort eine Kampfaktion ausführen. Wenn er keine Kampfaktionen mehr übrig hat, kann sein Held das verderbte Elementar nicht säubern, ihm aber nach wie vor gegenüberreten.

Ein Spieler, dessen Held ein verderbtes Elementar an einem Handelsort säubert, entfernt sämtliche Interaktionsmarker von diesem Feld und legt diese auf das Szenario-/Handelstableau unter die Rundenanzeige. Sie werden in der Schlusswertung wie gewohnt mit eingerechnet.

Nachdem ein Held ein verderbtes Elementar, das auf einem der festgelegten oder Verderbnis-  Kartenteilen abgebildet ist, gesäubert hat, werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt:

- ◆ Sämtliche Interaktionsmarker werden von diesem Feld entfernt und auf das Szenario-/Handelstableau unter die Rundenanzeige gelegt. Sie werden in der Schlusswertung wie gewohnt mit eingerechnet.
- ◆ Ein Leere-Marker (ein Ödlandmarker mit der „Leere“-Seite nach oben) wird auf das Feld gelegt.



AUFBAUREGELN: LEERE-MARKER

In einigen Szenarios werden Leere-Marker auf die Karte gelegt.

Felder mit Leere-Marker verlieren für den Rest des Spiels ihre elementaren Kräfte.

Ein Held kann ein Feld mit einem Leere-Marker betreten, überqueren oder seine Bewegung dort beenden. Diese Felder werden wie leere Felder behandelt.

AUFBAUREGELN: KOMPASS & WINDROSE

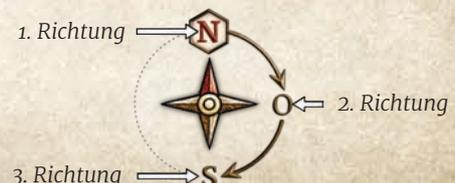
In einigen Szenarios werden die Kompassplättchen verwendet, um bestimmte Orte auf der Karte zu bestimmen.

Wenn die Szenarioregeln dies vorsehen, wird ein Kompassplättchen gezogen und die Windrose auf der Vorderseite des Plättchens dazu verwendet, den genauen Ort zu bestimmen.



Kompassplättchen

Es wird der Ort gewählt, der in der 1. Himmelsrichtung (auf dem Kompassplättchen mit einem sechseckigen Rand dargestellt) dem Rand der Karte am nächsten liegt.



Beispiel: Im Falle dieses Kompassplättchens wird der Ort, der dem nördlichen Rand der Karte am nächsten liegt, d. h. der Ort, der am nördlichsten liegt, gewählt.

Wenn es einen Gleichstand gibt, wird unter den entsprechenden Orten derjenige gewählt, der dem Kartenrand der nächsten Himmelsrichtung (dem Pfeil auf dem Kompassplättchen folgend) am nächsten ist.

Die kleinen Symbole oben und unten auf den Kartenteilen zeigen Norden bzw. Süden an.

Nachdem ein Ort bestimmt wurde, wird das Kompassplättchen abgelegt.



Hinweis: Die Windrose wurde im Szenario „Dunkle Schwingen“ des Grundspiels verwendet. Ein vollständiges Beispiel für die Bestimmung der Orte findet sich im Szenariobuch, Seite 16.*

* Seite 11 in der ersten Auflage.

AUFBAUREGELN: BLOCKIERENDE FIGUREN (KEINE ELEMENTARE)

Die Regeln einiger Szenarios sehen vor, dass Figuren (Pappaufsteller oder Miniaturen) auf einem Feld platziert werden, auf dem sich keine blockierenden Figuren (Elementare zählen nicht hierzu) befinden.

Als blockierende Figur gelten **alle** Pappaufsteller oder Miniaturen **außer** Elementaren (egal welcher Art).

AUFBAUREGELN: ANGRIFFE AUSSERHALB VON KAMPFAKTIONEN

Wann immer ein Held einen Angriff ausführt, ohne dass sein Spieler eine Kampfaktion abhandelt, dürfen **keine** Gegenstände oder Fähigkeiten genutzt werden, auf denen ein durchgestrichenes Drachensymbol abgebildet ist, z. B. beim Angriff auf einen Turm oder Adragher („Der Seelensammler“) oder auf den arkanen Kristall oder die arkane Barriere („Die arkane Dimension“) etc.



AUFBAUREGELN: KAMPF GEGEN SCHERGEN

In einigen Szenarios werden Schergen als Gegner für die Helden auf der Karte platziert.

Es gelten die gleichen Regeln wie für den Kampf mit einem normalen Monster. Auf der Schergenkarte sind die Lebenspunkte des Schergen und die Verletzungen, die er zufügt, sowie sonstige besondere Kampfeffekte angegeben.

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.

Ansehensbedingung für den Erhalt der Belohnung



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.

DONNERNDE HUFEN

SCHWER 75' / ♀

Hört Ihr das? Das kommt aus den Wäldern! Wir müssen ihnen helfen ... bevor ihre Mutter unsere Häuser niederwalzt und unsere Felder zertrampelt.

Spieldauer: Bis zu 12 Spielrunden

Ziel: Beschützt und füttert die Behemoth-Kälber in allen 4 Kolonien.

Sobald alle Kolonien in Sicherheit sind, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor (siehe Seite 4). In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden die Kolonie-Kartenteile verwendet, jeweils eines für Kapitel I bis IV.



Kolonie-Kartenteile

Legt alle 4 Koloniekarten offen in einer Reihe aus.

Mischt die Stampedekarten und legt sie verdeckt als Stampedestapel neben die Koloniekarten.

Legt die Stampedemarker neben den Spielbereich.

Mischt die Kompassplättchen und bildet einen verdeckten Stapel. Legt den Stapel neben die Stampedemarker.



Koloniekarten



Stampedekarten



Stampedemarker



Kompassplättchen



Legt die Initiative-Marker mit der Zahlenseite nach oben und in aufsteigender Reihenfolge auf die Felder 1, 4 und 8 der Rundenanzeige. Die Marker zeigen die bevorzugte Monsterstufe der Behemoths (siehe unten) und die Runden, in denen sich die bevorzugte Monsterstufe ändert, an.

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2 (siehe **Spielanleitung**, Seite 30).

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.

SONDERREGELN

Sobald das erste Kartenteil mit Bergen und einem unbesiegten Monster auf einem seiner Felder aufgedeckt wird, werden der Behemoth-Pappaufsteller und ein Stampedemarker mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben auf dem Bergfeld mit dem unbesiegten Monster platziert. Der Behemoth bewegt sich sofort (siehe **Behemoth-Bewegung** rechts).

Außerdem bewegt sich der Behemoth von nun an **vor dem Zug jedes Spielers**.

Helden können das Feld mit dem Behemoth nicht betreten.



Stampedemarker mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben

Hinweis: Jedes Mal, wenn sich der Behemoth bewegt, kann die oberste Karte des Stampedestapels gezogen und verdeckt vor dem Spieler abgelegt werden, der als nächstes an der Reihe ist, um daran zu erinnern, dass sich der Behemoth bewegt, bevor dieser Spieler seinen Zug macht. In diesem Fall wird diese Karte anstelle der obersten Karte des Stampedestapels aufgedeckt und abgehandelt.

Aufbau der Karte für „Donnernde Hufe“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3	3	3
	1-2 SP	-	1	-	1	-
	3-4 SP	-	2	-	1	-
	1 SP	1	1	1	1	-
	1 SP	2	1	2	1	2
	2 SP	2	2	2	2	2
	3 SP	3	4	3	3	3
	4 SP	4	5	4	4	4

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe **Spielanleitung**, Seite 32.

BEHEMOTH-BEWEGUNG

Sobald der Behemoth auf der Karte platziert wurde, wird sofort und vor dem Zug jedes Spielers die oberste Stampedekarte aufgedeckt und abgehandelt. Diese Karte gibt an, welches Monster der Behemoth ansteuert und niedertrampelt.

Wenn der Stampedestapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.

Um zu bestimmen, welches Monster der Behemoth ansteuert und niedertrampelt, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Der Behemoth hat eine bevorzugte Monsterstufe entsprechend der aktuellen Spielrunde:

- ◆ Runde 1-3 → Monster der Stufe 1
- ◆ Runde 4-7 → Monster der Stufe 2
- ◆ Ab Runde 8 → Monster der Stufe 3

Der Behemoth bewegt sich nie auf ein Feld, auf dem sich eine blockierende Figur (kein Elementar) befindet. Wenn keines der unbesiegten Monster auf einem geeigneten Feld die bevorzugte Stufe hat, wählt der Behemoth stattdessen ein Monster der nächstniedrigeren Stufe (wenn möglich). Wenn keines der unbesiegten Monster auf einem Feld ohne Pappaufsteller diese Stufe hat, wählt der Behemoth stattdessen ein Monster der nächstniedrigeren Stufe (wenn möglich). In dem unwahrscheinlichen Fall, dass keines der unbesiegten Monster auf einem Feld ohne Pappaufsteller eine geeignete Stufe hat, bewegt sich der Behemoth nicht und trampelt auch kein Monster nieder. Der Behemoth bewegt sich nie zu einem Monster, das eine höhere Stufe hat als die, die der bevorzugten Monsterstufe der aktuellen Spielrunde entspricht.

2. Sobald die bevorzugte Monsterstufe bekannt ist, muss das Monster, das das Ziel des Behemoths ist, ermittelt werden. Wenn sich nur 1 unbesiegtes Monster der gewünschten Stufe auf der Karte befindet, ist dieses das Ziel. Wenn es 2 oder mehr Monster gibt, zu denen der Behemoth ziehen und die er niedertrampeln kann, wird zunächst versucht, eines gemäß den auf der Stampedekarte angegebenen Entfernungsbedingungen zu ermitteln:

Auf der Stampedekarte sind zwei Entfernungsbedingungen abgebildet (siehe unten für spezifische Bedingungen). Wenn Bedingung A nicht erfüllt werden kann, gilt stattdessen Bedingung B.



Entfernungsbedingungen
Nummerierte Felder



Ziel ist das unbesiegte Monster der bevorzugten Stufe auf dem **am weitesten entfernten** Feld in einer geraden Linie, auf dem sich **kein Stampedemarker** befindet.



Ziel ist das unbesiegte Monster der bevorzugten Stufe auf dem **nächstgelegenen** Feld in einer geraden Linie, auf dem sich **kein Stampedemarker** befindet.



Ziel ist das unbesiegte Monster der bevorzugten Stufe auf dem **am weitesten entfernten** Feld in einer geraden Linie, auf dem sich ein Stampedemarker mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben befindet.



Ziel ist das unbesiegte Monster der bevorzugten Stufe auf dem **nächstgelegenen** Feld in einer geraden Linie, auf dem sich ein Stampedemarker mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben befindet.

Wenn es 2 oder mehr Monster gibt, zu denen der Behemoth ziehen und die er niedertrampeln kann, wird das Monster in der Richtung gewählt, die die niedrigste Zahl auf den nummerierten Feldern auf der Stampedekarte hat.

Wenn sich keine Monster der bevorzugten Stufe in gerader Linie vom Behemoth befinden, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um das Monster zu ermitteln, das der Behemoth ansteuert und niedertrampelt.

3. Der Behemoth wird auf das Feld des ermittelten Monsters bewegt.

Hinweise: Es werden keine neuen Kartenteile aufgedeckt, wenn sich der Behemoth auf ein Feld am Rand der Karte bewegt.

Die Bewegung des Behemoths wird als Teleportation betrachtet, d. h. sie kann nicht unterbrochen werden, und ein Held kann nicht durch die Bewegung des Behemoths auf der Karte getötet werden.

Wenn sich der Behemoth bewegt und sobald seine Bewegung endet:

- Wenn auf dem Feld, auf dem der Behemoth seine Bewegung beendet, kein Stampedemarker liegt, wird ein Stampedemarker mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben auf das Feld gelegt. **Das Feld gilt noch nicht als befriedet**, siehe **Kampf gegen ein niedergetrampeltes Monster** rechts.



Halbe Gesundheit

- Wenn auf dem Feld, auf dem der Behemoth seine Bewegung beendet, ein Stampedemarker liegt, wird dieser auf die Kadaver-Seite gedreht. Das Monster auf dem Feld ist besiegt, und das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet. Der Stampedemarker verbleibt auf dem Feld; er wird benötigt, um die Behemoth-Kälber in den Kolonien zu füttern (siehe **Behemoth-Kälber beschützen und füttern** rechts).



Halbe Gesundheit Kadaver

Beispiel: Da das Spiel gegenwärtig in der 5. Runde ist, versucht der Behemoth, ein Monster der Stufe 2 niederzutampeln. Es befinden sich keine Monster der Stufe 2 auf der Karte, daher versucht der Behemoth, ein Monster der Stufe 1 niederzutampeln. Es befinden sich keine Monster der Stufe 1 auf einem Feld ohne Stampedemarker in gerader Linie vom Behemoth entfernt (Entfernungsbedingung A), aber es befinden sich Monster der Stufe 1 auf einem Feld mit einem Stampedemarker in gerader Linie vom Behemoth entfernt. Die nächstgelegenen Monster der Stufe 1 (Entfernungsbedingung B) befinden sich beide in einem Abstand von 2, eines in Richtung 4 und eines in Richtung 6. Der Behemoth trampelt das Monster der Stufe 1 in Richtung 4 nieder, da dies die niedrigere Zahl ist. Der Behemoth wird auf dieses Feld bewegt und der Stampedemarker auf diesem Feld auf die Kadaver-Seite gedreht.



KAMPF GEGEN EIN NIEDERGETRAMPELTES MONSTER

Wann immer ein Held ein Feld betritt, auf dem sich ein Stampedemarker befindet, der mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben liegt, wird eine normale Kampfaktion abgehandelt, mit folgenden Ausnahmen:

- Sobald eine Monstertkarte gezogen wurde, legt der Spieler sofort eigene Schadensmarker in Höhe der Hälfte der Lebenspunkte des Monsters (abgerundet) auf das Monster. **Beispiel:** Die Monstergesundheit beträgt 11 Lebenspunkte. Es werden sofort Schadensmarker des Spielers mit einem Gesamtwert von 5 auf die Monstertkarte gelegt.
- Wenn das Monster besiegt wurde, wird der Stampedemarker von der Karte entfernt. Der Held erhält **1 Ansehen weniger** als auf der Monstertkarte angegeben ist. Der Spieler erhält die Beute und (sofern gewünscht) die Trophäe und legt die entsprechenden Marker wie gewohnt auf das Feld.
- Wenn der Held getötet wird, verbleibt der Stampedemarker auf dem Feld; es werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung während eines Kampfes abgehandelt, siehe **Spielanleitung, Seite 25**.

BEHEMOTH-KÄLBER BESCHÜTZEN UND FÜTTERN

Um ein Behemoth-Kalb zu schützen und zu füttern, muss ein Held entweder ein/en nicht-niedergetrampeltes Monster oder Elitegegner neben einer Kolonie besiegen oder einen Kadaver oder eine Trophäe zu einer Kolonie bringen.

Wenn ein Held ein Monster oder einen Elitegegner auf einem Feld besiegt, auf dem **kein** Stampedemarker liegt und das an eine Kolonie angrenzt, legt der Spieler nach dem Ende des

Kampfes einen seiner Heldenmarker auf die entsprechende Koloniekarte. Wenn das Feld an mehr als eine Kolonie angrenzt, wählt er eine von ihnen und legt einen seiner Heldenmarker auf die entsprechende Koloniekarte.

Um einen Kadaver aufzusammeln, muss ein Held ein Feld, auf dem ein Stampedemarker mit der Kadaver-Seite nach oben liegt, betreten. Der Spieler nimmt den Stampedemarker und legt die entsprechenden Marker wie gewohnt auf das Feld, als ob sein Held das Monster besiegt hätte (1 Heldenmarker, 1 Handelsmarker oder 2 Interaktionsmarker). Er erhält keine Beute von diesem Feld und auch keine Belohnung, die er normalerweise für das Besiegen des Monsters erhalten würde. Der Stampedemarker gilt von nun an als Kadaver und als Gegenstand, daher muss er in einem Beutel verstaut werden.

Wenn ein Held eine Kolonie betritt und einen Kadaver (Stampedemarker) besitzt, kann der Spieler den Stampedemarker in den Vorrat zurücklegen, um die auf der entsprechenden Koloniekarte abgebildete Kadaver-Belohnung zu erhalten. Der Spieler legt einen seiner Heldenmarker auf die entsprechende Koloniekarte.



Kadaver-Belohnung

Belohnung für eine Trophäe der Stufe 1

Wenn ein Held eine Kolonie betritt und eine auf der entsprechenden Koloniekarte abgebildete Trophäe besitzt, kann der Spieler die Trophäe auf den entsprechenden Ablagestapel ablegen, um die auf der Koloniekarte abgebildete Belohnung zu erhalten. Der Spieler legt einen seiner Heldenmarker auf die entsprechende Koloniekarte.

Ein Held kann ein Koloniefeld auch dann betreten, überqueren oder seine Bewegung dort beenden, wenn sein Spieler keinen Heldenmarker auf der entsprechenden Koloniekarte liegen hat. Einzige Ausnahme ist das Portal, das auf jedem Koloniefeld abgebildet ist. Ein Held kann dieses Portal erst dann benutzen, wenn mindestens ein Heldenmarker des Spielers auf der entsprechenden Koloniekarte liegt.



Portal auf einem Koloniefeld

Die Höchstzahl der Heldenmarker, die auf jede Koloniekarte gelegt werden können, beträgt das Dreifache der Spieleranzahl. Sobald diese Obergrenze erreicht ist, gilt die Kolonie als gerettet, und kein Spieler kann mehr Heldenmarker auf ihr platzieren (siehe **Eine Kolonie retten** unten).

EINE KOLONIE RETTEN

Eine Kolonie gilt als gerettet, wenn sich auf der entsprechenden Koloniekarte eine Anzahl von Heldenmarkern befindet, die der dreifachen Anzahl der Spieler entspricht (für das Einzelspiel gelten andere Voraussetzungen, siehe „**Ausnahmen: Einzelspiel**“ rechts).

Wenn eine Kolonie gerettet wurde, werden die Heldenmarker auf der Koloniekarte beiseitegelegt und die Koloniekarte umgedreht.

Entsprechend der Anzahl der Heldenmarker jedes Spielers auf der Koloniekarte wird jeweils ein Heldenmarker jedes Spielers auf das jeweilige Feld auf der Rückseite der Koloniekarte gelegt: Der Spieler, der die meisten Heldenmarker auf der Koloniekarte liegen hatte, legt einen seiner Heldenmarker auf Feld 1, der Spieler, der die zweitmeisten Heldenmarker auf der Karte liegen hatte, legt einen seiner Heldenmarker auf Feld 2 und so weiter.

Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Heldenmarkern

auf der Koloniekarte liegen hatten, legen sie jeweils einen Heldenmarker auf dasselbe Feld. Das/die folgende(n) Feld(er) wird/werden dann übersprungen (1 Feld wird übersprungen, wenn 2 Heldenmarker auf dasselbe Feld gelegt wurden, 2 Felder werden übersprungen, wenn 3 Heldenmarker auf dasselbe Feld gelegt wurden).

Sobald alle Spieler, die Heldenmarker auf der Koloniekarte liegen hatten, einen Heldenmarker auf eines der Felder gelegt haben, erhalten sie von den beiseitegelegten Heldenmarkern jeweils ihre eigenen zurück.

Sobald alle Kolonien gerettet wurden, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Beispiel: In einem 3-Spieler-Spiel gilt eine Kolonie als gerettet, wenn 9 Heldenmarker auf der Koloniekarte liegen. Die Spieler von Skoldur und Taesiri haben jeweils 4 Heldenmarker auf der Koloniekarte liegen, Drals Spieler nur 1 Heldenmarker. Die Kolonie ist gerettet. Die Koloniekarte wird umgedreht und jeweils ein Heldenmarker von Skoldurs und Taesiris Spieler auf Feld 1 der Rückseite der Karte gelegt. Feld 2 wird übersprungen. Ein Heldenmarker von Drals Spieler wird auf Feld 3 der Rückseite der Karte gelegt.



AUSNAHMEN: EINZELSPIEL

Im Einzelspiel gilt eine Kolonie als gerettet, wenn sich auf der entsprechenden Koloniekarte 6 Heldenmarker befinden, also die gleiche Anzahl wie im 2-Spieler-Spiel.

Wann immer die Stampedekarte aufgedeckt wird, werden 1 bzw. 2 Heldenmarker (wie auf der Karte angegeben) eines nicht verwendeten Helden auf die niedrigststufige Koloniekarte einer bereits enthüllten aber noch nicht geretteten Kolonie gelegt. Wenn sich keine solche Kolonie auf der Karte befindet oder auf der Stampedekarte keine Heldenmarker abgebildet sind, werden keine Marker platziert.



Wenn auf einer Stampedekarte 2 Heldenmarker abgebildet sind und eine Kolonie bereits durch das Platzieren des ersten gerettet wird, wird der zweite Marker auf die in der Reihenfolge nächste Kolonie gelegt.

SCHLUSSWERTUNG

Zusätzlich zur normalen Wertung erhält jeder Held Ansehen entsprechend der Anzahl der Kolonien, auf denen ein Heldenmarker seines Spielers liegt, und für jede Kolonie entsprechend für das Feld, auf dem ein Heldenmarker seines Spielers liegt (siehe die Tabellen auf der rechten Seite).

Anzahl der Kolonien	★	#	★
1	1	1	5
2	3	2	3
3	6	3	1
4	10	4	0

Wenn mehrere Spieler Heldenmarker auf demselben Feld auf der Koloniekarte liegen haben, werden das Ansehen für dieses Feld und jedes folgende übersprungene Feld addiert und das Ergebnis durch die Anzahl der Spieler, die einen Heldenmarker auf diesem Feld liegen haben, geteilt (abgerundet).

Beispiel: Zwei Spieler haben Heldenmarker auf Feld 1 einer Koloniekarte liegen; ihre Helden erhalten somit jeweils 4 Ansehen $(5 + 3) / 2 = 4$. Der dritte Spieler hat seinen Heldenmarker auf Feld 3 liegen; sein Held erhält dafür 1 Ansehen.

Ein dichter, unnatürlicher Nebel kriecht über das Land. Seine furchterregenden, kalten Klauen bohren sich in Eure Herzen. Rasch! Wir haben keine Zeit zu verlieren! Findet die Quelle der wachsenden Macht des Nekromanten, die irgendwo in diesem verderbten Nebel verborgen ist.

Spieldauer: Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bis zu 9 bzw. 11 Spielrunden (11 bzw. 13 Spielrunden im Einzelspiel).

Ziel: Findet einen Weg durch den Nebel zum Unheiligtum des Nekromanten vor dem Ende der 9. bzw. 11. Runde (11. bzw. 13. Runde im Einzelspiel), je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad.

Sobald das Kartenteil mit dem Unheiligtum des Nekromanten aufgedeckt wird, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel.

In diesem Szenario werden die Turm-Kartenteile sowie das „Unheiligtum des Nekromanten“-Kartenteil verwendet. Außerdem werden die Verderbnis-Kartenteile wie in der **Spianleitung** auf Seite 7 beschrieben verwendet.



Beispiel für einen Turm

Unheiligtum des Nekromanten

Beispiel für ein Verderbnis-Kartenteil

Legt alle Begegnungs-Kartenteile sowie die Begegnungskarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.

Achtung: Die Verwendung der Faer-Ritual- und Pegasus-Spielmodule im Einzelspiel erhöht den Schwierigkeitsgrad um ein Vielfaches, weshalb davon abgeraten wird.

Deckt 6 Kartenteile auf und legt diese nacheinander im Uhrzeigersinn um das Kartenteil mit der Kirche, beginnend mit dem Feld nördlich des Kartenteils mit der Kirche. Alle Felder um das Kartenteil mit der Kirche sind also aufgedeckt.



Sortiert die Karten mit den Turmquesten nach ihrer Farbe und legt sie alle auf einen einzigen Stapel neben den Spielbereich.

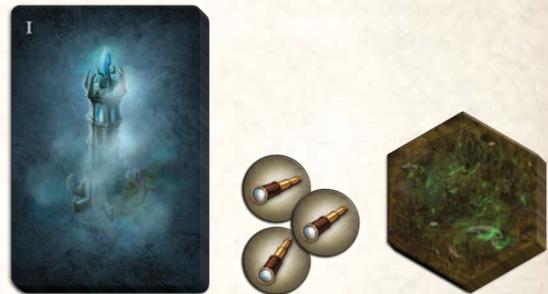
Aufbau der Karte für „Der Nebel der Fäule“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3	3	3
	1-4 SP	1	1	1	1	1
	1 SP	3	2	2	2	1
	2 SP	2	3	2	2	1
	3 SP	2	5	4	5	2
	4 SP	2	7	6	6	3

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe **Spianleitung**, Seite 6.

Legt 1 Fernglasmarker auf das Heldentableau jedes Spielers und alle übrigen Fernglasmarker neben den Spielbereich.

Legt den Stapel mit den Ödlandmarkern mit der „Leere“-Seite nach oben neben den Spielbereich (in diesem Szenario als „Leere-Marker“ bezeichnet).



Turmquesten

Fernglasmarker

Leere-Marker



Kompassplättchen

Friedhofs-marker

Mischt die Kompassplättchen und Friedhofsmarker getrennt voneinander und bildet zwei verdeckte Stapel. Legt die Stapel neben den Spielbereich.

Wählt einen von zwei Schwierigkeitsgraden für dieses Szenario – schwer oder heldenhaft. Von der Schwierigkeit hängen die Länge des Spiels und die Runden, in denen die verderbten Elementare um die Türme herum platziert werden, ab.

1. Schwierigkeitsgrad „schwer“

- **Spieldauer:** max. 11 Spielrunden (max. 13 Spielrunden im Einzelspiel)
- **Platzieren verderbter Elementare:** Runde 4, 7 und 10 (Runde 5, 8 und 11 im Einzelspiel)

2. Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“

- ◆ **Spieldauer:** max. 9 Spielrunden (max. 11 Spielrunden im Einzelspiel)
- ◆ **Platzieren verderbter Elementare:** Runde 4, 7 und 9 (Runde 5, 8 und 10 im Einzelspiel)

Legt je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad die Initiative-Marker mit der Zahlenseite nach oben und in aufsteigender Reihenfolge auf die Felder 4, 7 und 10 (Felder 5, 8 und 11 im Einzelspiel) (Schwierigkeitsgrad „schwer“) oder auf die Felder 4, 7 und 9 (Felder 5, 8 und 10 im Einzelspiel) (Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“) der Rundenanzeige. Die Marker zeigen die Runden an, in denen die verderbten Elementare platziert werden.

Beispiel: Für den Schwierigkeitsgrad „schwer“ werden Initiative-Marker „1“ auf Feld 4, Initiative-Marker „2“ auf Feld 7 und Initiative-Marker „3“ auf Feld 10 der Rundenanzeige gelegt.



Mischt die Säuberungskarten und legt sie verdeckt aufeinander. Zieht die obersten 2 Karten und legt sie offen ab (eine von ihnen kann oben auf den Stapel gelegt werden, um Platz zu sparen). Die vollständigen Regeln zur Säuberung finden sich auf Seite 2.



Säuberungskarten

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2 (siehe Spielanleitung, Seite 30).

Jeder Held beginnt das Spiel mit 4 Gold und einem Heiltrank.

SONDERREGELN

FERNGLASMARKER

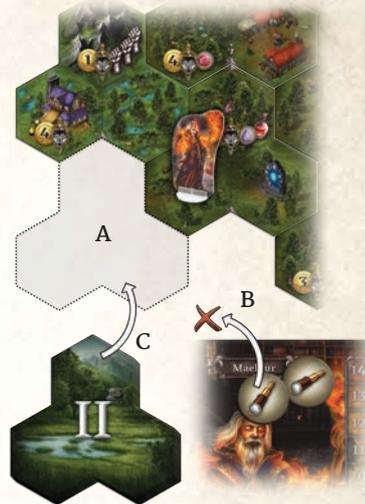
Ein Fernglasmarker gilt nicht als Gegenstand, daher wird er nicht in einem Beutel verstaut. Fernglasmarker werden in diesem Szenario zum Aufdecken von Kartenteilen verwendet.

KARTENTEILE AUFDECKEN

Kartenteile werden in diesem Szenario nicht wie gewohnt aufgedeckt. Stattdessen **muss** ein Spieler jedes Mal, wenn sein Held ein Feld am Rand der Karte betritt und er mindestens einen Fernglasmarker auf seinem Heldentableau liegen hat, einen Fernglasmarker ausgeben und ein Kartenteil anlegen. Wenn es mehr als einen Platz zum Anlegen eines Kartenteils gibt, wählt der Spieler, an welcher Stelle er ein Kartenteil anlegen möchte, bevor er es vom Stapel zieht. Wenn es einen weiteren Platz zum

Anlegen eines Kartenteils gibt und der Spieler noch mindestens einen weiteren Fernglasmarker auf seinem Heldentableau liegen hat, **muss** er einen weiteren Fernglasmarker ausgeben und ein weiteres Kartenteil anlegen. Der Held/Spieler erhält 1 Ansehen und 2 Gold für jedes angelegte Kartenteil.

Beispiel: Maeldurs Spieler verfügt noch über 2 Fernglasmarker. Maeldur betritt den Rand der Karte. Es gibt 2 Möglichkeiten, ein Kartenteil anzulegen. Der Spieler wählt ein Feld neben Maeldur (A), gibt einen Fernglasmarker aus (B) und legt ein Kartenteil an (C).



Es gibt noch einen weiteren Platz für ein Kartenteil neben Maeldur (D), daher muss der Spieler seinen letzten Fernglasmarker (E) ausgeben, um ein weiteres Kartenteil (F) anzulegen. Maeldur erhält sofort 2 Ansehen und 4 Gold.



Hinweis: Ein Held kann den Rand der Karte auch dann betreten, wenn sein Spieler keinen Fernglasmarker auf seinem Heldentableau liegen hat.

DURCH DEN NEBEL

Wann immer ein Spieler ein Turm-Kartenteil aufdeckt, werden sämtliche Karten mit den Turmquesten der entsprechenden Farbe gemischt, zufällig [Anzahl der Spieler + 2] von ihnen gezogen und verdeckt als Turmquesten-Stapel für diese Turmfarbe abgelegt. Anschließend werden die übrigen Karten mit den Turmquesten für diese Turmfarbe ungesehen zurück in die Schachtel gelegt.

- ◆ 1 Spieler: 3 Karten
- ◆ 2 Spieler: 4 Karten
- ◆ 3 Spieler: 5 Karten
- ◆ 4 Spieler: 6 Karten



Die obersten 2 Karten des Stapels werden aufgedeckt und offen abgelegt (eine von ihnen kann oben auf den Stapel gelegt werden, um Platz zu sparen).

Anschließend wird ein Friedhofsmarker auf jedes Feld um den neu aufgedeckten Turm gelegt (siehe **Friedhofsmarker**, Seite 2).

EINE TURMQUESTE ERFÜLLEN



Voraussetzungen der Turmquesten

Belohnung

Ein Spieler, dessen Held einen Turm (die Mitte des Turm-Kartenteils) betritt, kann als freie Aktion eine oder beide der entsprechenden Karten mit den Turmquesten abhandeln, wenn er die auf der Karte angegebenen Voraussetzungen der Queste erfüllt (also Silber- bzw. Goldkarten und/

oder Gegenstände ablegt). In diesem Fall erhält er die auf der Karte abgebildete Belohnung (einschließlich Fernglasmarker), und die Karte mit der Turmqueste wird auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Hinweis: Wenn die Voraussetzungen der Turmqueste ein Schrägstrich-Symbol zeigen, wählt der Spieler einer der angegebenen Optionen.

Nachdem ein Held einen Turm betreten und sein Spieler entschieden hat, ob er eine Turmqueste erfüllen möchte, teleportiert er seinen Helden bis zu 3 Felder weit (mindestens 1 Feld weit). Der Spieler muss seinen Helden teleportieren, auch wenn er keine Turmqueste erfüllt hat.

Am Ende seines Zuges deckt der Spieler für jede abgelegte Karte mit einer Turmqueste eine neue vom Stapel auf. Wenn der Turmquesten-Stapel aufgebraucht ist, können in diesem Turm keine weiteren Turmquesten erfüllt werden.

Hinweis: Im Gegensatz zu den Begegnungskarten werden die Turmquesten nicht in der Schlusswertung mit eingerechnet.

VERDERBTE ELEMENTARE PLATZIEREN

Zu Beginn der 4. Runde (der 5. Runde im Einzelspiel) überprüfen die Spieler, ob alle Kartenteile aus Kapitel II aufgedeckt wurden, um zu bestimmen, wie viele verderbte Elementare auf der Karte platziert werden.

- ◆ Wenn sämtliche Kartenteile aus Kapitel II aufgedeckt wurden, wird nur 1 verderbtes Elementar platziert.
- ◆ Wenn sich noch mindestens ein Kartenteil aus Kapitel II im Stapel der Kartenteile befindet (also nicht aufgedeckt wurde), werden verderbte Elementare wie folgt platziert:
 - Einzelspiel: 2 verderbte Elementare
 - 2- bzw. 3-Spieler-Spiel: 3 verderbte Elementare
 - 4-Spieler-Spiel: 4 verderbte Elementare

Verderbte Elementare werden auf den der Mitte des Turm-Kartenteils aus Kapitel I (der blaue Turm) nächstgelegenen Handelsorten und/oder Feldern mit nicht-verderbten Elementaren platziert. Die Pappaufsteller der verderbten Elementare werden auf die entsprechenden Orte gestellt. Sämtliche Handels- und Interaktionsmarker verbleiben auf diesen Orten.

Verderbte Elementare können nicht auf einem Feld platziert werden, auf dem sich ein oder mehrere Helden befinden. Diese Felder werden beim Platzieren der Elementare ignoriert. Verderbte Elementare können allerdings auf einem Feld platziert werden, auf dem sich ein Vertrauter befindet.

Wann immer es bei der Bestimmung des Ortes einen Gleichstand zwischen Drachentöter-Türmen und anderen Orten gibt, haben Drachentöter-Türme Vorrang.

Nicht vergessen: Die Mitte des Sonderfeldes mit den Drachentöter-Türmen gilt als 1 Feld weit entfernt von allen anderen Feldern auf diesem Kartenteil.

In allen anderen Fällen eines Gleichstandes bei der Bestimmung des Ortes werden die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um eine Entscheidung zu erzielen.

Zu Beginn der 7. und 10. Runde wird ähnlich verfahren, allerdings überprüfen die Spieler stattdessen, ob alle Kartenteile aus Kapitel III (Runde 7) bzw. Kapitel IV (Runde 10) aufgedeckt wurden, und platzieren die verderbten Elementare auf den der Mitte des Turm-Kartenteils aus Kapitel II (der gelbe Turm; Runde 7) bzw. Kapitel III (der rote Turm; Runde 10) nächstgelegenen Handelsorten und/oder Feldern mit nicht-verderbten Elementaren. Wenn das jeweilige Turm-Kartenteil noch nicht aufgedeckt wurde, wird das Turm-Kartenteil des nächstniedrigeren Kapitels verwendet.

Hinweis: Für den Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“ und das Einzelspiel gelten die auf den Seiten 7 und 8 genannten Rundenangaben.

Beispiel: Zu Beginn der 4. Runde in einem 3-Spieler-Spiel befindet sich noch ein Kartenteil aus Kapitel II im Stapel, also wird je ein verderbtes Elementar auf die drei Handelsorte und Felder mit nicht-verderbten Elementaren platziert, die dem blauen Turm am nächsten sind.

Die ersten beiden verderbten Elementare werden auf die Felder der Händler und des Erdelementars, die dem blauen Turm am nächsten sind, platziert (beide in einem Abstand von 2).

Es gibt ein Alchemisten- und ein Luftelementar-Feld, die beide in gleichem Abstand (3 Felder) zum blauen Turm liegen. Dem aufgedeckten Kompassplättchen entsprechend wird das dritte verderbte Elementar auf den Ort gelegt, der dem östlichen Rand der Karte am nächsten liegt (wie durch den sechseckigen Rand um diese Richtung auf dem Kompassplättchen angezeigt). Das dritte verderbte Elementar wird auf dem Feld des Luftelementars platziert, weil dieser Ort näher am östlichen Rand der Karte liegt als die Alchemisten.



PAPPAUFSTELLER VERDERBTER ELEMENTARE

Ein Spieler kann mit seinem Helden an einem Ort mit einem verderbten Elementar keine Handels- oder Kampfaction

ausführen oder dem ursprünglichen Elementar gegenüber treten, es sei denn, der Ort ist gesäubert (siehe **Säuberung**, Seite 2). Außerdem wirken die elementaren Kräfte des ursprünglichen Elementars nicht, solange der Ort nicht gesäubert wurde. Ein Held kann dem verderbten Elementar stattdessen nach den Standardregeln gegenüber treten, aber nur, wenn kein Interaktionsmarker des Spielers für die Interaktion mit dem ursprünglichen Elementar auf diesem Feld liegt.

DER RAND DES NEBELS

Sobald das Kartenteil mit dem Unheiligtum des Nekromanten aufgedeckt wird, erhält der Held des Spielers, der das Kartenteil aufgedeckt hat, 2 Ansehen, und das Spiel endet am Ende der laufenden Runde. Die Spieler können noch Turmquesten erfüllen.

SZENARIOENDE

- ◆ Wenn das Unheiligtum des Nekromanten gefunden wurde, erhält jeder Held 10 Ansehen. Zusätzlich erhält er 1 Ansehen für jeden Fernglasmarker auf dem Heldentableau des Spielers.
- ◆ Wenn das Unheiligtum des Nekromanten bis zum Ende der 11. Runde nicht gefunden wurde, sind die Helden gescheitert.
Hinweis: Für den Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“ und das Einzelspiel gelten die auf den Seiten 7 und 8 genannten Rundenangaben.

Unabhängig vom Ausgang erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln. Interaktionsmarker, die auf dem Szenario- oder Handelstableau platziert wurden, werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.

KOPFJAGD

HELDENHAFT / LEGENDÄR 100' / ☹

Eine bössartige Hydra erwacht mit unstillbarem Hunger aus ihrem tiefen Schlummer. Da sie so viele Mäuler zu stopfen hat, verschlingt sie alles, was sie sieht, und gewinnt mit jeder Mahlzeit an Kraft.

Spieldauer: Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bis zu 8 oder 9 Spielrunden.

Ziel: Besiegt die Hydra vor dem Ende der 8. bzw. 9. Runde, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad.

Sobald die Hydra besiegt wurde, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor (siehe Seite 11).

Die Begegnungs-Kartenteile werden nicht zufällig gewählt. Stattdessen werden immer der Okkultist (Kapitel II) und der Waffenschmied (Kapitel II) verwendet. In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern wird zusätzlich eine weitere zufällige Begegnung aus Kapitel II verwendet.

Mischt die Säure- und Friedhofsmarker jeweils getrennt voneinander und bildet zwei verdeckte Stapel. Legt die Stapel neben die Wildheitskarte.

Legt den Stapel mit den Ödlandmarkern mit der Sumpf-Seite nach oben neben den Spielbereich (in diesem Szenario als „Sumpfmarker“ bezeichnet).



Hydra-Stapel



Hydra-Bewegungskarte



Okkultist



Waffenschmied

Nehmt alle Hydra-Karten, die der Anzahl der Spieler entsprechen (auf der Rückseite der Karte angegeben), und legt die anderen zurück in die Schachtel. Bildet einen Stapel von Hydra-Karten, indem Ihr die Karten nach Stufe (auf der Rückseite der Karte angegeben) getrennt in numerischer Reihenfolge aufgedeckt aufeinanderlegt, wobei die Karten mit der höchsten Stufe zuunterst liegen.

Mischt die Hydra-Bewegungskarten und legt sie verdeckt als Hydra-Bewegungsstapel neben dem Hydra-Stapel ab.

Legt die Karten „Schwächung der Hydra“ und „Wildheit“ neben den Spielbereich. Legt außerdem einen Heldenmarker eines nicht im aktuellen Spiel verwendeten Helden (in diesem Szenario als „Futtermarker“ bezeichnet) rechts neben die Zahl 4 auf der Wildheitskarte.

Anzahl der Spieler



Stufe der Hydra



Schwächung der Hydra



Wildheitskarte

Futtermarker



Säuremarker



Friedhofsmarker



Sumpfmarker

Wählt einen von zwei Schwierigkeitsgraden für dieses Szenario – heldenhaft oder legendär. Von der Schwierigkeit hängen die Länge des Spiels und die Anzahl der Runden,

innerhalb derer die Helden die Hydra besiegen müssen, ab.

1. Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“
 - ◆ **Spieldauer:** max. 9 Spielrunden.
2. Schwierigkeitsgrad „legendär“
 - ◆ **Spieldauer:** max. 8 Spielrunden.

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2 (siehe **Spielanleitung, Seite 30**).

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.



Magisches Licht

Jeder Spieler erhält zusätzlich ein „**Magisches Licht**“-Plättchen und legt es auf das Heldenfeld für die Essenz des Feuers (dieses Feld gilt zu Beginn des Spiels als freigeschaltet). Das magische Licht kann während des Spiels nicht von diesem Feld entfernt werden, da es benötigt wird, um die Hydra zu bekämpfen. Es kann jedoch aufgewertet werden, wie auf **Seite 14** beschrieben.

SONDERREGELN

DIE HYDRA ERSCHEINT

Sobald das erste Kartenteil mit Bergen auf einem seiner Felder aufgedeckt wird, werden sofort ein Sumpfmarker auf das Bergfeld (auch wenn sich ein unbesiegttes Monster auf dem Feld befindet) und ein Friedhofsmarker verdeckt darauf gelegt (siehe **Sumpfmarker** unten). Wenn das Kartenteil zwei Felder mit Bergen enthält, wird ein Sumpfmarker auf das Feld mit einem unbesiegtten Monster gelegt.

Zu Beginn der nächsten Runde wird der Hydra-Pappaufsteller auf den Sumpfmarker gestellt. Wenn sich ein Held auf diesem Feld befindet, wird er getötet. Es werden die Schritte, die im Abschnitt „**Tod eines Helden**“ auf **Seite 14** beschrieben sind, abgehandelt.

DIE HYDRA

Helden können das Feld mit der Hydra nicht betreten.

Wann immer ein Held ein Feld betritt, das an das Feld mit der Hydra angrenzt, erleidet er die auf der Hydra-Karte angegebene Zahl an Verletzungen durch Flächenangriff. Wenn der Held infolge dieser Verletzungen getötet wird, werden die Schritte, die im Abschnitt „**Tod eines Helden**“ auf **Seite 14** beschrieben sind, abgehandelt.



Flächenangriff

SUMPFMARKER

Wann immer ein Sumpfmarker auf ein Feld gelegt wird, wird sofort der oberste Friedhofsmarker verdeckt auf den Sumpfmarker gelegt, so dass das Verletzungssymbol auf dem Sumpfmarker noch sichtbar ist.



Der ursprüngliche Ort auf einem Feld mit einem Sumpfmarker gilt für den Rest des Spiels als zerstört (einschließlich aller unbesiegtten Monster darauf), d. h. mit dem ursprünglichen Ort kann in keiner Weise interagiert werden.

Ein Held kann ein Feld mit einem Sumpfmarker betreten, überqueren oder seine Bewegung dort beenden, aber jedes Mal, wenn er ein solches Feld betritt, erleidet er sofort 1 Verletzung.

Hinweis: Wenn ein Feld mit einem Sumpfmarker von der Kraft des Wassers beeinflusst wird, ist deren Effekt abgeschwächt, und der Held heilt nur 1 anstatt 2 Verletzungen.

Aufbau der Karte für „Kopfjagd“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	-
	2-4 SP	3	3	3	3	-
	1-2 SP	-	!	-	-	-
	3-4 SP	-	!	-	-	-
	1 SP	1	3	3	3	3
	2 SP	1	4	4	4	3
	3 SP	1	5	5	5	5
	4 SP	1	6	6	6	6

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe **Spielanleitung, Seite 32** / **Spielanleitung, Seite 6**.

Für Details darüber, wie verfahren wird, wenn ein Held ein Feld mit einem Friedhofsmarker betritt, siehe **Friedhofsmarker** auf **Seite 2**. Das Sumpfmarker bleibt auch dann auf dem Feld, wenn der Friedhofsmarker entfernt wird.

HYDRA-BEWEGUNG

Sobald die Hydra auf der Karte platziert wurde, wird am Ende jeder Runde und jedes Mal, wenn mindestens eine Wildheitschwelle überschritten wird (siehe **Die Hydra angreifen, Seite 13**), die oberste Hydra-Bewegungskarte aufgedeckt und abgehandelt. Diese Karte gibt an, welches Monster die Hydra ansteuert und verschlingt.

Die Hydra versucht immer, sich zu einem unbesiegtten Monster in gerader Linie von dem Feld aus zu bewegen, auf dem sie steht und das sich in ihrer Bewegungsreichweite befindet, und es zu verschlingen. Um zu bestimmen, welches Monster die Hydra ansteuert und verschlingt, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Alle unbesiegtten Monster in einer geraden Linie von Feldern, die sich in Bewegungsreichweite der Hydra befinden, werden ermittelt. Die Bewegung der Hydra ergibt sich aus den Bewegungspunkten auf dem Bewegungssymbol auf der Hydra-Karte plus allen zusätzlichen Bewegungspunkten auf der aufgedeckten Hydra-Bewegungskarte.
2. Von diesen unbesiegtten Monstern werden diejenigen ermittelt, welche die Hydra derzeit bevorzugt. Dies hängt von der aktuellen Wildheitsstufe der Hydra ab, die durch das Feld mit dem Futtermarker auf der Wildheitskarte angezeigt wird:

- ◆ Wildheitsstufe I → Monster der Stufe 1
- ◆ Wildheitsstufe II → Monster der Stufe 2
- ◆ Wildheitsstufe III → Monster der Stufe 3



Futter- und Schadensanzeige

Jede Wildheitsstufe ist auf der Wildheitskarte entweder in 2 (Stufe II und III) oder 3 (Stufe I) Felder unterteilt. Zu Beginn dieses Szenarios liegt der Futtermarker auf dem Feld mit der Nummer 4, was bedeutet, dass die Hydra die Wildheitsstufe I hat und Jagd auf Monster der Stufe 1 macht.

Wenn keines der unbesiegten Monster in Schritt 1 die bevorzugte Stufe hat, verschlingt die Hydra stattdessen ein Monster der nächstniedrigeren Stufe (falls möglich). Wenn keines der in Schritt 1 ermittelten unbesiegten Monster diese Stufe hat, verschlingt die Hydra stattdessen ein Monster der nächstniedrigeren Stufe (wenn möglich). Wenn keines der in Schritt 1 ermittelten unbesiegten Monster eine geeignete Stufe hat, bewegt sich die Hydra auf das am weitesten entfernte Feld ohne Monster. Ohne dass ein Sumpf- und ein Friedhofsmarker auf dieses Feld gelegt werden, wird Schritt 1 wiederholt, um Monster in einer geraden Linie von der Hydra aus zu ermitteln, und anschließend mit Schritt 2 fortgefahren. Wenn wieder keines der in Schritt 1 ermittelten unbesiegten Monster die bevorzugte Stufe hat, bewegt sich die Hydra auf das am weitesten entfernte Feld ohne Monster und bleibt dort stehen (ohne dass ein Sumpf- und ein Friedhofsmarker auf dieses Feld gelegt werden). Die Hydra bewegt sich nie zu einem Monster, das eine höhere Stufe hat als die, die ihrer Wildheitsstufe entspricht.

3. Wenn es 2 oder mehr Monster gibt, zu denen die Hydra ziehen und die sie verschlingen kann, wird das gewählt, das am weitesten von der Hydra entfernt ist. Bei Gleichstand wird das am weitesten entfernte Monster in der Richtung gewählt, die die niedrigste Zahl an den nummerierten Feldern auf der Hydra-Bewegungskarte hat.



4. Die Hydra wird auf das Feld des ermittelten Monsters bewegt.

Hinweis:

Es werden keine neuen Kartenteile aufgedeckt, wenn sich die Hydra auf ein Feld am Rand der Karte bewegt.

Wenn Verderbnis-Kartenteile verwendet werden, gelten die auf ihnen abgebildeten Schergen gemäß der folgenden Liste als gewöhnliche Monster:

- ◆ Ein fliegender Schädel als Monster der Stufe 1
- ◆ Ein Schlächter als Monster der Stufe 2
- ◆ Ein Gebieter der Untoten als Monster der Stufe 3

Beispiel: Die Wildheitsstufe der Hydra beträgt III, und sie verfügt über insgesamt 4 Bewegungspunkte (3 von der Hydra-Karte plus 1 von der aufgedeckten Hydra-Bewegungskarte). Es befinden sich keine Monster der Stufe 3 auf der Karte, aber zwei Monster der Stufe 2 in einer geraden Linie von Feldern innerhalb der Bewegungsreichweite der Hydra. Beide sind 3 Felder vom aktuellen Feld der Hydra entfernt, eines in Richtung 2 und eines in Richtung 4, wie auf der aufgedeckten Hydra-Bewegungskarte angegeben. Daher bewegt sich die Hydra 3 Felder in Richtung 2, da dies die niedrigere Zahl ist. Das Monster auf diesem Feld wird verschlungen.



Wenn sich die Hydra auf ein Feld mit einem Helden bewegt, wird der Held getötet.

Wann immer sich die Hydra auf ein Feld bewegt, das an das Feld eines Helden angrenzt, erleidet der Held die auf der Hydra-Karte angegebene Zahl an Verletzungen durch Flächenangriff sowie alle zusätzlichen Flächenangriffsverletzungen, die auf der aufgedeckten Hydra-Bewegungskarte angegeben sind.



Wann immer ein Held durch die Bewegung der Hydra getötet wird (entweder durch ihren Flächenangriff oder dadurch, dass sie sich auf das Feld eines Helden bewegt), werden die Schritte, die im Abschnitt „Tod eines Helden“ auf Seite 14 beschrieben sind, abgehandelt.

Wenn die Hydra ihre Bewegung beendet, werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt:

1. Ein Sumpfmarker wird auf das Feld gelegt, auf dem die Bewegung der Hydra endete.
2. Der Futtermarker auf der Wildheitskarte wird entsprechend der Stufe des Monsters auf diesem Feld wie folgt bewegt:
 - ◆ **Monster der Stufe 1:** Der Futtermarker wird um 1 Feld nach oben bewegt (1 Futter).
 - ◆ **Monster der Stufe 2:** Der Futtermarker wird um 2 Felder nach oben bewegt (2 Futter).
 - ◆ **Monster der Stufe 3:** Der Futtermarker wird um 3 Felder nach oben bewegt (3 Futter).
3. Zusätzlich wird der Futtermarker um die im Futtersymbol auf der Hydra-Bewegungskarte angegebene Anzahl an Feldern nach oben bewegt.
4. Wenn der Futtermarker auf oder über das Feld, auf dem ein Säuremarker



abgebildet ist, bewegt wird, wird der oberste Säuremarker vom Stapel gezogen und verdeckt auf das nächste Feld der Rundenanzeige gelegt. Der Effekt dieses Säuremarkers wird zu Beginn der nächsten Runde abgehandelt (siehe **Säuremarker** unten). Anschließend wird der Futtermarker zurück neben das Feld mit der 4 gelegt. Jede weitere Bewegung des Futtermarkers wird ignoriert.

Hinweis: Es ist möglich, dass mehrere Säuremarker auf demselben Feld der Rundenanzeige liegen. In dem Fall werden die Effekte aller Säuremarker zu Beginn der nächsten Runde abgehandelt.

Beispiel: Der Futtermarker liegt neben Feld 4 (A). Die Hydra erhält insgesamt 3 Futter (1 von dem Monster der Stufe 1, das sie verschlungen hat, und 2 weitere von der Hydra-Bewegungskarte) (B). Der Futtermarker würde 3 Felder nach oben bewegt werden. Nachdem er jedoch um 2 Felder weitergerückt wurde, erreicht der Futtermarker das Feld, auf dem ein Säuremarker abgebildet ist (C). Das Spiel ist derzeit in Runde 3, also wird der oberste Säuremarker vom Stapel gezogen und verdeckt auf Feld 4 auf der Rundenanzeige gelegt und der Futtermarker zurück neben Feld 4 gelegt (D). Zu Beginn der 4. Runde wird der Säuremarker auf der Rundenanzeige aufgedeckt und sein Effekt abgehandelt (E). In diesem Fall erleiden alle Helden 2 Verletzungen.



- Die Hydra-Bewegungskarte wird auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Zusätzliche Flächenangriffe dieser Karte werden nicht mehr ausgeführt.

SÄUREMARKER

Zu Beginn jeder Runde werden alle Säuremarker auf dem aktuellen Feld der Rundenanzeige abgehandelt.

Jeder Säuremarker kann die folgenden Effekte haben:

- Verletzungen:** Jeder Held erleidet die angegebene Zahl an Verletzungen. Wenn ein Held infolge dieser Verletzungen getötet wird, werden die Schritte, die im Abschnitt „**Tod eines Helden**“ auf Seite 14 beschrieben sind, abgehandelt.
- Fähigkeit erschöpfen:** Jeder Spieler muss eine Fähigkeit / Erstschlagfähigkeit seiner Wahl erschöpfen, die auf seinem Heldentableau verbessert wurde. Wenn er über keine nicht erschöpften Fähigkeiten / Erstschlagfähigkeiten auf seinem Heldentableau verfügt, ignoriert er diesen Teil des Effekts der Säuremarkers. Eine Fähigkeit mit dem Zeitpunktsymbol „**permanenter Effekt**“ kann nicht auf diese Art erschöpft werden.



DIE HYDRA ANGREIFEN

Wenn sich ein Held in seinem Zug außerhalb des Kampfes auf einem Feld befindet, das an das Feld mit der Hydra angrenzt, kann er die Hydra angreifen. Dazu erschöpft der Spieler das magische Licht auf seinem Heldentableau. Anschließend werden die folgenden Schritte abgehandelt:

- Der Spieler führt eine normale Erstschlag- und Heldenangriffsphase aus, indem er den Futtermarker auf der Wildheitskarte um so viele Felder nach unten bewegt, wie Schaden zugefügt wurde. Für jede Wildheitsschwelle (angezeigt durch eine doppelte rote Linie auf der Wildheitskarte), die der Futtermarker überschreitet, wird ein 1-Schadensmarker neben die Karte „Schwächung der Hydra“ gelegt. Wenn der Futtermarker das rote Feld am unteren Ende der Anzeige erreicht, wird ebenfalls ein 1-Schadensmarker neben die Karte „Schwächung der Hydra“ gelegt. Der verbleibende Schaden wird dann in voller Höhe zugefügt, indem Schadensmarker in Höhe dieses Schadens neben die Karte „Schwächung der Hydra“ gelegt werden.



- Wenn der Gesamtwert der Schadensmarker neben der Karte „Schwächung der Hydra“ höher ist als die verbleibenden Lebenspunkte der Hydra, werden alle überzähligen Schadensmarker abgelegt. Die verbleibenden Lebenspunkte der Hydra entsprechen dem Wert auf dem Gesundheitssymbol auf der aufgedeckten Hydra-Karte abzüglich des Gesamtwerts aller Schadensmarker, die sich bereits auf der Karte „Schwächung der Hydra“ befinden.

Lebenspunkte der Hydra



Feld für Schadensmarker

- Die übrigen Schadensmarker werden auf das Feld für Schadensmarker auf der Karte „Schwächung der Hydra“ gelegt.

Beispiel: Der Futtermarker liegt neben Feld 4. Dral greift die Hydra an und verursacht 6 Schaden, indem der Spieler eine Erstschlag- und eine Heldenangriffsphase abhandelt. Dral fügt der Hydra 4 Schaden zu (2 für das Überschreiten beider Wildheitsschwellen, 1 für das Erreichen des roten Feldes und 1 überzähligen Schaden). Da die Hydra noch keinen Schaden erlitten hat, liegt dieser Wert weit unter den verbleibenden

Lebenspunkten der Hydra, so dass alle 4 Schadenspunkte auf die Karte „Schwächung der Hydra“ gelegt werden.



4. Wenn die Hydra durch einen Angriff besiegt wird, d. h. der Gesamtschaden auf der Karte „Schwächung der Hydra“ gleich ihren Lebenspunkten ist, siehe **Todesstoß: Hydra**. In dem Fall werden die weiteren folgenden Schritte nicht abgehandelt.
5. Der Held erleidet die auf der aufgedeckten Hydra-Karte angezeigte Zahl an Verletzungen durch Gegenangriff. Außerdem legt der Spieler Silber- bzw. Goldkarten ab, bzw. der Held erleidet zusätzliche Verletzungen wie angegeben.



Wenn ein Held infolge eines Gegenangriffs der Hydra getötet wird, werden die Schritte, die im Abschnitt „**Tod eines Helden**“ auf Seite 14 beschrieben sind, abgehandelt.

Unabhängig davon, ob der Held getötet wird oder nicht, werden die folgenden Schritte abgehandelt.

6. Wenn mindestens eine Wildheitsschwelle während eines Angriffs überschritten wird, wird die oberste Hydra-Bewegungskarte aufgedeckt. Anschließend werden sämtliche Schritte für die Bewegung der Hydra wie im Abschnitt **Hydra-Bewegung** auf Seite 11 beschrieben abgehandelt.

7. Wenn die Hydra durch einen Angriff nicht besiegt wird, aber der Gesamtwert aller Schadensmarker der Helden, die auf die Karte „Schwächung der Hydra“ gelegt wurden, einen kritischen Gesundheitswert der Hydra erreicht oder übersteigt, wird die aufgedeckte Hydra-Karte unter den Hydra-Stapel gelegt und die Hydra-Karte der nächsten Stufe aufgedeckt. Sämtliche Schadensmarker verbleiben auf der Karte „Schwächung der Hydra“. Dieser Schritt wird gegebenenfalls wiederholt, bis die aufgedeckte Hydra-Karte einen kritischen Gesundheitswert hat, der größer ist als der Gesamtwert aller Schadensmarker auf der Karte „Schwächung der Hydra“.

Kritischer Gesundheitswert



Beispiel: Durch den letzten Heldenangriff auf die Hydra ist der Gesamtwert aller Schadensmarker auf der Karte „Schwächung der Hydra“ auf 19 gestiegen. Der kritische Gesundheitswert von 18, der auf der aktuell aufgedeckten Hydra-Karte der Stufe 2 angezeigt wird, wurde überschritten. Die Hydra-Karte wird unter den Hydra-Stapel gelegt und die Hydra-Karte der Stufe 3 aufgedeckt. Die Hydra-Karte der Stufe 3 hat einen kritischen Gesundheitswert von 28, was höher ist als der Gesamtwert der Schadensmarker, also bleibt diese Hydra-Karte vorerst liegen.



Magisches Licht

Das magische Licht wird dazu verwendet, die Hydra anzugreifen, d. h. ein Spieler muss das Plättchen erschöpfen, um mit ihm anzugreifen. Wenn das Plättchen bereits erschöpft ist, kann der Spieler einen beliebigen Edelstein (außer Diamant und Dämonenstein) ablegen, um es zu erneuern. Andernfalls wird das Plättchen wie gewohnt zu Beginn jeder Runde erneuert.



Das magische Licht kann auch aufgewertet werden. Dafür legt der Spieler 1 Essenz des Wassers und 1 Gaarmarker ab und dreht das Plättchen auf seinem Heldentableau um. Von diesem Zeitpunkt an addiert er 1 zum Kampfwert des Helden und fügt 1 zusätzlichen Schaden zu, wenn sein Held die Hydra angreift (während der Ersts Schlagphase, falls er eine ausführt, oder andernfalls während der Heldenangriffsphase).



BELOHNUNGEN FÜR DIE SCHWÄCHUNG DER HYDRA

Wann immer der Gesamtwert der Schadensmarker eines einzelnen Helden gleich oder höher als einer der auf der Karte „Schwächung der Hydra“ angezeigten Werte ist, kann sich der entsprechende Spieler dafür entscheiden, die jeweilige Belohnung an einem beliebigen befriedeten Handelsort zu erhalten, den sein Held besucht. Hierfür muss er keine Handelsaktion ausführen. Er legt einen seiner Heldenmarker auf das entsprechende Feld auf der Karte „Schwächung der Hydra“, um die abgebildete Belohnung zu erhalten. Die Schadensmarker werden nicht von der Karte „Schwächung der Hydra“ entfernt. Es kann nur 1 Heldenmarker jedes Spielers auf jedem Feld liegen, allerdings kann ein Spieler mehrere Belohnungen auf einmal erhalten, indem er einen Heldenmarker auf jedes entsprechende Feld legt.



TODESSTOSS: HYDRA

Der Angriff, bei dem so viele Schadensmarker auf die Karte „Schwächung der Hydra“ legt, dass deren Gesamtwert den Lebenspunkten der Hydra entspricht, wird „Todesstoß“ genannt.

Lebenspunkte der Hydra



Der Held, der der Hydra den Todesstoß versetzt,

- ♦ erhält 2 Ansehen.

Hinweis: Für den Todesstoß im Einzelspiel erhält der Held kein Ansehen.

Die Hydra ist nun besiegt, und das Spiel endet am Ende der laufenden Runde. Die Spieler können weiterhin Belohnungen durch die Karte „Schwächung der Hydra“ erhalten.

TOD EINES HELDEN

Wann immer die Bewegung, der Flächenangriff, der Gegenangriff, die anfängliche Platzierung der Hydra oder ein Säuremarker einen Helden tötet, werden die folgenden Schritte abgehandelt.

1. Der getötete Held wird auf die Kirche gelegt.
2. Der Held wird wieder auf maximale Gesundheit gesetzt.
3. Der Held verliert 1 Ansehen (auch unter null).
4. Der Spieler erhält 1 Heiltrankmarker aus dem Vorrat.
5. Das Spiel wird wie gewohnt fortgesetzt.

SZENARIOENDE

- Wenn die Hydra besiegt wurde, ist Euthia vor ihrer Wildheit gerettet. Jeder Held erhält 10 Ansehen.
- Wenn die Hydra bis zum Ende der 9. Runde (Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“) bzw. bis zum Ende der 8. Runde (Schwierigkeitsgrad „legendär“) nicht besiegt wurde, sind die Helden gescheitert.

Unabhängig vom Ausgang erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln. Zusätzlich zur normalen Wertung erhält jeder Held das Ansehen der Karte „Schwächung der Hydra“, das er an einem Handelsort für den von ihm zugefügten Schaden erhalten würde und für das sein Spieler noch keinen Heldenmarker auf dem entsprechenden Feld liegen hat. Der Rest der Belohnung verfällt.

Beispiel: Keleia hat der Hydra während des Szenarios 27 Schaden zugefügt, aber ihr Spieler hat nur Heldenmarker auf den ersten drei Feldern (4+, 9+ und 15+ Schaden) liegen. Da Keleia der Hydra mehr als 22 Schaden zugefügt hat, erhält sie zusätzlich 5 Ansehen, wie rechts neben dem entsprechenden Feld auf der Karte „Schwächung der Hydra“ angegeben. Sowohl die 8 Gold als auch der Heilungseffekt verfallen.



DER SEELENSAMMLER

HELDENHAFT / LEGENDÄR 120' / ♣

Ein schändlicher Nekromant dürstet nach Macht. Unablässig kriecht seine unheilige Magie über Gräser und Baumwipfel und hinterlässt nichts als Verderbnis. Wenn ihr niemand Einhalt gebietet, wird sie alles verschlingen...

Spieldauer: Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bis zu 9 oder 10 Spielrunden.

Ziel: Zerstört die Verderbte Barriere und besiegt Adraghor den Seelensammler vor dem Ende der 9. bzw. 10. Runde, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad.

Sobald Adraghor besiegt wurde, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden die Turm-Kartenteile sowie das „Unheiligtum des Nekromanten“-Kartenteil verwendet.

Aufbau der Karte für „Der Seelensammler“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3	3	3
	1-4 SP	1	1	1	1	1
	1-2 SP	2	3	3	2	2
	3 SP	3	3	4	3	3
	4 SP	4	4	4	3	3

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe **Spieleanleitung, Seite 6.**



Beispiel für einen Turm



Unheiligtum des Nekromanten

Legt alle Begegnungs-Kartenteile sowie die Begegnungskarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.



Verderbte Essenz

Wählt die Adraghor-Karte, die der Anzahl der Spieler entspricht (oben rechts auf der Karte angegeben), und legt sie mit der „Verderbte Barriere“-Seite nach oben neben den Spielbereich. Legt die entsprechende Anzahl verderbter Essenzen auf das Feld am unteren Rand der Karte. Legt die übrigen Adraghor-Karten zurück in die Schachtel.

Feld für verderbte Essenzen



Leere-Marker



Adraghor-Karte im 2-Spieler-Spiel



Turmkarte im 2-Spieler-Spiel



Wählt die Turmkarten (ein Turm jeder Farbe – blau, gelb, rot und grün), die der Anzahl der Spieler entsprechen (oben rechts auf den Turmkarten angegeben) und legt sie offen neben die Adraghor-Karte. Legt die übrigen Turmkarten zurück in die Schachtel.

Legt den Stapel mit den Ödlandmarkern mit der „Leere“-Seite nach oben neben die Turmkarten (in diesem Szenario als „Leere-Marker“ bezeichnet).

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



Schergenkarten

Belohnungskarte



Banckarten

Erstellt den Beschwörungstapel nach folgenden Regeln:

- Sortiert die Beschwörungskarten nach ihrer Stufe (1 & 2).
- Mischt die Karten der Stufe 2 und legt sie verdeckt aufeinander.
- Verwendet alle Karten der Stufe 1, auf denen ein Symbol abgebildet ist, das **gleich oder niedriger** als die Anzahl der Spieler ist.
Beispiel: In einem Spiel mit 2 Spielern werden alle Karten verwendet, auf denen die Symbole für einen und für zwei Spieler abgebildet sind.
- Mischt die ausgewählten Karten der Stufe 1 und legt sie verdeckt auf den Stapel mit den Karten der Stufe 2.
- Legt alle nicht verwendeten Karten der Stufe 1 zurück in die Schachtel.



Anzahl der Spieler

Hinweis: Wann immer der Beschwörungstapel aufgebraucht ist und eine weitere Karte gezogen werden muss, werden alle abgelegten Beschwörungskarten der Stufe 2 neu gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden. Die Beschwörungskarten der Stufe 1 werden nicht erneut verwendet.

Mischt die Kompassplättchen und die Friedhofsmarker jeweils getrennt voneinander und bildet zwei verdeckte Stapel. Legt die Stapel neben den Beschwörungstapel.



Beschwörungstapel

Kompassplättchen

Friedhofsmarker

Wählt einen von zwei Schwierigkeitsgraden für dieses Szenario – heldenhaft oder legendär. Von der Schwierigkeit hängen die Länge des Spiels und die Anzahl der Runden, innerhalb derer die Helden den Seelensammler Adraghor besiegen müssen, ab.

1. Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“

- ♦ **Spieldauer:** max. 10 Spielrunden

2. Schwierigkeitsgrad „legendär“

- ♦ **Spieldauer:** max. 9 Spielrunden

Mischt die Säuberungskarten und legt sie verdeckt aufeinander. Zieht die obersten 2 Karten und legt sie offen ab (eine von ihnen kann oben auf den Stapel gelegt werden, um Platz zu sparen). Die vollständigen Regeln zur Säuberung finden sich auf Seite 2.



Säuberungskarten

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem **Heiltrank**, 5 **Gold** und 2 **Ansehen**. Zu Beginn des Spiels sind keine Heldenplättchen aufgedeckt; ein Spieler muss wie gewohnt zuerst eine Handelsaktion ausführen, um sie aufzudecken.



Knorriger Stab

Jeder Spieler erhält zusätzlich ein „**Knorriger Stab**“-Plättchen und legt es auf das Heldenfeld für die Essenz des Feuers (dieses Feld gilt zu Beginn des Spiels als freigeschaltet). Der knorrige Stab kann während des Spiels nicht von diesem Feld entfernt werden, da er benötigt wird, um die Schergen zu bannen.

SONDERREGELN

Helden können die Türme (die Mitte der Turm-Kartenteile) nicht betreten.

DIE SCHERGEN ERSCHEINEN

Wann immer ein Turm-Kartenteil aufgedeckt wird (inklusive des ersten mit dem blauen Turm in Kapitel I), werden die folgenden Schritte nacheinander abgehandelt:

1. Der Adraghor-Pappaufsteller wird auf den Turm (die Mitte des Kartenteils) gestellt.
2. Die oberste Beschwörungskarte wird aufgedeckt. Sie zeigt an, auf welchen Feldern des Turm-Kartenteils die Schergen und (gegebenenfalls) der Friedhof platziert werden. Die Pappaufsteller und der oberste Friedhofsmarker werden verdeckt auf die entsprechenden Felder gelegt.

Beispiel: Der Schlächter wird auf das obere, der fliegende Schädel auf das rechte und der Friedhofsmarker auf das linke Feld des Turm-Kartenteils gelegt.



3. Entsprechend der aufgedeckten Beschwörungskarte wird je ein Pappaufsteller eines verderbten Elementars auf den der Mitte des entsprechenden Turm-Kartenteils (Adraghors Startort) nächstgelegenen 2 Handelsorten oder 2 Feldern mit nicht-verderbten Elementaren gestellt. Sämtliche Handels- und Interaktionsmarker verbleiben auf den Feldern.



Ort für die Platzierung verderbter Elementare

Verderbte Elementare können nicht auf einem Feld platziert werden, auf dem sich ein oder mehrere Helden befinden. Diese Felder werden beim Platzieren der Elementare ignoriert. Verderbte Elementare können allerdings auf einem Feld platziert werden, auf dem sich ein Vertrauter befindet.

Wann immer es bei der Bestimmung des Ortes einen Gleichstand zwischen Drachentöter-Türmen und anderen Handelsorten gibt, haben Drachentöter-Türme Vorrang.

Nicht vergessen: Die Mitte des Sonderfeldes mit den Drachentöter-Türmen gilt als 1 Feld weit entfernt von allen anderen Feldern auf diesem Kartenteil.

In allen anderen Fällen eines Gleichstandes bei der Bestimmung des Ortes werden die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um eine Entscheidung zu erzielen.

Beispiel: Die Beschwörungskarte gibt vor, dass verderbte Elementare auf Handelsorten platziert werden.

Das erste verderbte Elementar wird auf die Händler gelegt, die dem gelben Turm am nächsten sind (in einem Abstand von 2).

Es gibt Alchemisten und einen Drachentöter-Turm im gleichen Abstand zum gelben Turm (beide in einem Abstand von 3). Die Drachentöter-Türme haben Vorrang, daher wird das zweite verderbte Elementar auf der Mitte dieses Sonderfeldes platziert.



Für Details darüber, wie verfahren wird, wenn ein Held ein Feld mit einem Friedhofsmarker betritt, siehe Friedhofsmarker auf Seite 2.

Ein Held kann außerdem ein Feld mit einem Schergen auf dem Turm-Kartenteil betreten, um gegen diesen zu kämpfen oder ihn zu bannen; siehe **Begegnung mit einem Schergen** rechts.

PAPPAUFSTELLER VERDERBTER ELEMENTARE

Ein Spieler kann mit seinem Helden an einem Ort mit einem verderbten Elementar keine Handels- oder Kampffaktion ausführen oder dem ursprünglichen Elementar gegenüberreten, es sei denn, der Ort ist gesäubert (siehe **Säuberung**, Seite 2). Außerdem wirken die elementaren Kräfte des ursprünglichen Elementars nicht, solange der Ort nicht gesäubert wurde. Ein Held kann dem verderbten Elementar stattdessen nach den Standardregeln gegenüberreten, aber nur, wenn kein Interaktionsmarker des Spielers für die Interaktion mit dem ursprünglichen Elementar auf diesem Feld liegt.

EIN TURM-KARTENTEIL VON SCHERGEN BEFREIEN

Wenn alle Schergen auf einem Turm-Kartenteil besiegt und/oder gebannt wurden und der Turm noch nicht zerstört wurde, werden sämtliche Friedhofsmarker von diesem Turm-Kartenteil entfernt und anschließend dieselben Schritte (Adraghor platzieren, eine Beschwörungskarte aufdecken und Schergen, einen Friedhofsmarker und verderbte Elementare platzieren) wie beim Aufdecken eines neuen Turm-Kartenteils abgehandelt (siehe **Die Schergen erscheinen**, Seite 16).

BEGEGNUNG MIT EINEM SCHERGEN

Ein Spieler, dessen Held ein Feld mit einem Schergen betritt, wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Kämpfen
- ◆ Bannen

KÄMPFEN

Es gelten die Regeln für den **Kampf mit einem Schergen** (siehe Seite 3).

Der Spieler legt keinen seiner Marker auf das Feld, auf dem der Kampf stattgefunden hat; auch gibt es keine Beute auf dem Feld für den Sieg über den Schergen.

Anschließend wird der Pappaufsteller des Schergen vom Feld entfernt.

BANNEN

Ein Spieler, dessen Held ein **Turmfeld** mit einem Schergen betritt, kann diesen bannen, anstatt gegen ihn zu kämpfen, indem er den knorrigen Stab auf seinem Heldentableau verwendet (erschöpft). Die folgenden Schritte werden der Reihe nach abgehandelt:

1. Der Spieler nutzt den oberen Effekt des knorrigen Stabs und erschöpft das Plättchen wie gewohnt. Der knorrige Stab kann erst dann wieder verwendet werden, wenn das Plättchen wieder erneuert wurde (was zu Beginn jeder Spielrunde geschieht).
2. Der Spieler führt einen Würfelwurf aus, der wie üblich modifiziert wird.
3. Der dem endgültigen Wert des Würfelwurfs entsprechende Effekt wird wie im Wertebereich der Bannkarte angegeben abgehandelt.
4. Anschließend wird der Pappaufsteller des Schergen vom Feld entfernt.



Beispiel für eine Bannkarte

Wenn ein Held während des Bannens eines Schergen stirbt, werden die Schritte für den Tod außerhalb eines Kampfes (siehe **Spielanleitung**, Seite 25) wie gewohnt abgehandelt.

Ein Scherge kann **nicht** von einem Kartenteil gebannt werden, auf dem sich der Adraghor-Pappaufsteller befindet.

DEN TURM ANGREIFEN

Unmittelbar nachdem ein Held einen Schergen auf einem Turm-Kartenteil besiegt oder gebannt hat, kann ein Spieler als freie Aktion seinen Helden den Turm angreifen lassen, indem er eine Erstschlag- und eine Heldenangriffsphase ausführt. Die folgenden Schritte werden abgehandelt:

1. Der Spieler führt einen Erstschlag aus und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens neben die entsprechende Turmkarte.
2. Der Spieler führt eine normale Heldenangriffsphase durch und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens neben die Turmkarte.
3. Wenn der Gesamtwert der Schadensmarker neben der Turmkarte höher ist als die verbleibenden Lebenspunkte des Turms, werden alle überzähligen Schadensmarker abgelegt. Die verbleibenden Lebenspunkte des Turms entsprechen dem Wert auf dem Gesundheitssymbol in der oberen linken Ecke der Turmkarte abzüglich des Gesamtwerts aller Schadensmarker, die sich bereits auf der Karte befinden.

4. Die übrigen Schadensmarker werden auf die Turmkarte gelegt, und der Spieler erhält die dem Wert der soeben auf der Karte platzierten Schadensmarker entsprechende Belohnung. Anschließend erleidet der Held etwaige abgebildete Verletzungen. Wenn eine verderbte Essenz als Teil der Belohnung angegeben ist, wird diese von der Adraghör-Karte entfernt und ein Heldenmarker auf die Karte gelegt



5. Wenn zu diesem Zeitpunkt der Gesamtwert der Schadensmarker auf der Turmkarte gleich seinen Lebenspunkten ist, siehe **Todesstoß: Turm** unten. In jedem Fall werden der Held und alle anderen Helden auf dem Turm-Kartenteil zum Portal auf dem Start-Kartenteil teleportiert. **Hinweis zu Eltreas Vertrauten:** Wenn sich ein Vertrauter auf dem Turm-Kartenteil befindet, wird er ebenfalls zum Portal auf dem Start-Kartenteil teleportiert.

Im Einzelspiel gelten die zusätzlichen Regeln zum Platzieren von Schadensmarkern auf der Turmkarte (siehe Seite 19).

Wenn ein Held während des Bannens eines Schergen stirbt, werden die Schritte für den Tod außerhalb eines Kampfes (siehe Spielanleitung, Seite 25) wie gewohnt abgehandelt.

TODESSTOSS: TURM

Der Angriff, der dem Turm so viel Schaden zufügt, dass dessen verbleibende Lebenspunkte auf oder unter null sinken, wird „Todesstoß“ genannt. Der Turm gilt als zerstört und hat keine weiteren Spieleffekte. Der Held/Spieler, der dem Turm den Todesstoß versetzt,

- erhält Gold und/oder Ansehen wie unten auf der Turmkarte angegeben;
- entfernt sämtliche Schergen und Friedhofsmarker vom Turm-Kartenteil;
- legt 3 Leere-Marker auf das Turm-Kartenteil, eines auf jedes Feld. Es gelten die Standardregeln für Leere-Marker (siehe Seite 2).



Nachdem 3 Türme zerstört wurden: siehe **Die verderbte Barriere durchbrechen** unten.

Andernfalls, wenn sich Adraghör auf dem soeben zerstörten Turm befindet, wird sein Pappaufsteller auf einen unzerstörten Turm gestellt. Wenn sich mehr als ein unzerstörter Turm auf der Karte befindet, werden die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um eine Entscheidung zu erzielen. Es werden **keine** Beschwörungskarte aufgedeckt und **keine** Schergen, Friedhofsmarker oder verderbten Elementare um den Turm platziert, zu dem er sich bewegt.

Wenn sich keine unzerstörten Türme auf der Karte befinden, wird Adraghors Pappaufsteller von der Karte entfernt. Er wird wieder aufgestellt, sobald der nächste Turm aufgedeckt wird (siehe **Die Schergen erscheinen**, Seite 16).

DIE VERDERBTE BARRIERE DURCHBRECHEN

Sobald 3 Türme zerstört wurden, ist die verderbte Barriere durchbrochen. Die folgenden Schritte werden abgehandelt:

1. Sämtliche Schergen und Friedhofsmarker werden vom verbleibenden Turm-Kartenteil entfernt und 3 Leere-Marker daraufgelegt, eines auf jedes Feld. Es gelten die Standardregeln für **Leere-Marker** (siehe Seite 2).
2. Der Spieler mit den meisten Heldenmarkern auf der Adraghör-Karte erhält die erste (größte) Belohnung. Der Spieler mit den zweitmeisten Heldenmarkern auf der Adraghör-Karte erhält die zweite Belohnung, usw. Bei Gleichstand werden die jeweiligen Belohnungen addiert und durch die Anzahl der Spieler geteilt, die an dem Gleichstand beteiligt sind, wobei abgerundet wird.

Beispiel: In einem Spiel mit drei Spielern liegen 5 Maeldur-Heldenmarker, 5 Eltreas-Heldenmarker und 3 Dral-Heldenmarker auf der Adraghör-Karte. Die erste und zweite Belohnung werden addiert (13 Ansehen und 10 Gold) und zwischen Maeldur und Eltreas aufgeteilt. Jeder erhält 6 Ansehen und 5 Gold. Dral erhält 3 Ansehen und 5 Gold für die dritte Belohnung.



3. Sämtliche verderbten Essenzen auf der verderbten Barriere werden beiseitegelegt und die Adraghör-Karte umgedreht (mit der Adraghör-Abbildung nach oben). Die beiseitegelegten verderbten Essenzen werden neben Adraghors Gesundheitsanzeige gelegt. Für jede dieser verderbten Essenzen werden Adraghors Lebenspunkte um 5 erhöht.
4. Wenn das Unheiligtum des Nekromanten aufgedeckt wurde, werden die unter **Die Schergen tauchen auf** (Seite 16) beschriebenen Schritte abgehandelt, als ob das Unheiligtum des Nekromanten ein Turm wäre.

Adraghors Lebenspunkte



Falls das Unheiligtum des Nekromanten noch nicht aufgedeckt wurde, wird der Adraghör-Pappaufsteller von der Karte entfernt und dieser Schritt abgehandelt, sobald das Unheiligtum des Nekromanten aufgedeckt wird.

Sobald Adraghör auf dem Unheiligtum des Nekromanten platziert wurde, kann er von jedem Helden angegriffen werden, der einen Schergen auf dem Kartenteil des Unheiligtums des Nekromanten besiegt (siehe **Das Verhängnis des Seelensammlers**, Seite 19).

Nicht vergessen: Ein Scherge kann **nicht** von einem Kartenteil gebannt werden, auf dem sich der Adraghor-Pappaufsteller befindet.

DAS VERHÄNGNIS DES SEELENSAMMLERS

Unmittelbar nachdem ein Held einen Schergen auf dem Kartenteil des Unheiligtums des Nekromanten besiegt hat, kann ein Spieler als freie Aktion seinen Helden Adraghor angreifen lassen, indem er eine Erstschlag- und eine Heldenangriffsphase ausführt. Die folgenden Schritte werden abgehandelt:

1. Der Spieler führt eine normale Erstschlag- und Heldenangriffsphase aus und legt Schadensmarker neben die Adraghor-Karte, um den zugefügten Schaden anzuzeigen.
2. Wenn der Gesamtwert der Schadensmarker neben der Adraghor-Karte höher ist als Adraghors verbleibende Lebenspunkte, werden alle überzähligen Schadensmarker abgelegt. Adraghors verbleibende Lebenspunkte entsprechen dem Wert in der Gesundheitsanzeige oben links auf der Adraghor-Karte plus 5 für jede verderbte Essenz neben seinen Lebenspunkten minus dem Gesamtwert aller Schadensmarker, die sich bereits neben der Adraghor-Karte befinden.

3. Die übrigen Schadensmarker werden auf die Adraghor-Karte gelegt, und der Spieler erhält die dem Wert der soeben auf der Karte platzierten Schadensmarker entsprechende Belohnung. Wenn Adraghor noch über 1 oder mehr Lebenspunkte verfügt, erleidet der Held die angegebene Zahl an Verletzungen (wenn er Adraghor nicht mindestens 2 Schaden zugefügt hat, erleidet er 6 Verletzungen). Wenn Adraghor über keine verbleibenden Lebenspunkte verfügt, erleidet der Held keine Verletzungen.



4. Wenn Adraghor über keine verbleibenden Lebenspunkte verfügt, siehe **Todesstoß: Adraghor** rechts. Andernfalls werden alle Helden auf dem „Unheiligtum des Nekromanten“-Kartenteil (einschließlich des aktuellen Helden, falls er den Angriff überlebt hat) zum Portal auf dem Start-Kartenteil teleportiert.

Hinweis zu Eltreas Vertrauten: Wenn sich ein Vertrauter auf dem „Unheiligtum des Nekromanten“-Kartenteil befindet, wird er ebenfalls zum Portal auf dem Start-Kartenteil teleportiert.

Wenn ein Held während des Angriffs auf Adraghor stirbt, werden die Schritte für den Tod außerhalb eines Kampfes (siehe **Spielanleitung**, Seite 25) wie gewohnt abgehandelt.

DAS „UNHEILIGTUM DES NEKROMANTEN“-KARTENTEIL VON SCHERGEN BEFREIEN

Wenn alle Schergen auf dem „Unheiligtum des Nekromanten“-Kartenteil besiegt wurden, werden sämtliche Friedhofsmarker von diesem Kartenteil entfernt und anschließend dieselben Schritte (eine Beschwörungskarte aufdecken und Schergen, einen Friedhofsmarker und verderbte Elementare platzieren) wie beim Platzieren Adraghors auf einem neuen Turm-Kartenteil abgehandelt (siehe **Die Schergen erscheinen**, Seite 16).

TODESSTOSS: ADRAGHOR

Der Angriff, bei dem so viele Schadensmarker auf die Adraghor-Karte gelegt werden, dass deren Gesamtwert den Lebenspunkten von Adraghor entspricht, also Adraghor über keine verbleibenden Lebenspunkte verfügt, wird „Todesstoß“ genannt. Der Held/Spieler, der Adraghor den Todesstoß versetzt,

- ♦ erhält 2 Ansehen;
- ♦ entfernt sämtliche Schergen und Friedhofsmarker vom „Unheiligtum des Nekromanten“-Kartenteil;
- ♦ legt 3 Leere-Marker auf das „Unheiligtum des Nekromanten“-Kartenteil, eines auf jedes Feld. Es gelten die Standardregeln für **Leere-Marker** (siehe Seite 2).



Adraghor der Seelensammler ist nun besiegt, und das Spiel endet am Ende der laufenden Runde.

AUSNAHMEN: EINZELSPIEL

Zu Beginn jeder Runde wird ein Schadensmarker mit dem Wert 1 eines nicht verwendeten Helden auf jede Turmkarte eines aufgedeckten aber noch nicht zerstörten Turms gelegt.

SZENARIOENDE

- ♦ Wenn Adraghor besiegt wurde, ist Euthia gerettet. Jeder Held erhält 10 Ansehen.
- ♦ Wenn Adraghor bis zum Ende der 10. Runde (Schwierigkeitsgrad „heldenhaft“) bzw. bis zum Ende der 9. Runde (Schwierigkeitsgrad „legendär“) nicht besiegt wurde, sind die Helden gescheitert.

Unabhängig vom Ausgang erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln. Interaktionsmarker, die auf dem Szenario- oder Handelstableau platziert wurden, werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.

DAS DÄMONENHERZ

HELDENHAFT 120' / ♣

Schändliche Faer-Magie sickert durch riesige Risse in der Erde und bringt so manches Übel zutage – wie etwa die Seele des Faerdämons, in mehrere Aspekte zerrissen, die alle zerstört werden müssen.

Spieldauer: Bis zu 13 Spielrunden.

Ziel: Besiegt alle drei Aspekte des Faerdämons vor dem Ende der 13. Runde.

Sobald **ein** Held alle 3 Aspekte besiegt hat, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor (siehe Seite 20). In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden die Turm-Kartenteile verwendet (siehe Seite 20).

Legt alle Begegnungs-Kartenteile sowie die Begegnungskarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.



Turm-Kartenteile

Legt die beiden doppelseitigen Dämonenbrut-Karten auf einen Stapel neben den Spielbereich, roter/grüner Turm unten (die Seite mit dem roten Turm nach oben) und blauer/gelber Turm oben (die Seite mit dem blauen Turm nach oben).

Legt die Schergenkarten nach Art getrennt offen neben den Spielbereich. Schergenkarten einer Schergenart sind jeweils identisch. Legt die Aspektkarten des Faerdämons und die Schergenkarten offen neben die Dämonenbrut-Karten.

Legt außerdem die Aspekt-Belohnungskarte neben den Spielbereich.

Sortiert die Kluftmarker nach Farben und bildet einen verdeckten Stapel, wobei die roten Marker zuunterst, die gelben in der Mitte und die blauen oben liegen.

Mischt die Ortsmarker und bildet einen verdeckten Stapel.

Legt je 1 Schutzmagie-Marker mit der aktiven Seite nach oben auf das Heldentableau jedes Spielers.



Kluftmarker Ortsmarker Schutzmagie-Marker

Mischt die Kompassplättchen und die Friedhofsmarker jeweils getrennt voneinander und bildet zwei verdeckte Stapel. Legt die Stapel verdeckt nebeneinander.

Legt die Schutzmarker neben den Spielbereich.



Kompassplättchen Friedhofsmarker Schutzmarker

Legt die Initiative-Marker mit der Zahlenseite nach oben und in aufsteigender Reihenfolge auf die Felder 2, 5 und 8 der Rundenanzeige. Die Marker zeigen die Runden an, in denen die Aspekte des Faerdämons auf der Karte erscheinen. Legt anschließend „Verderbte Essenz“-Marker auf die Felder 3, 7 und 10 der Rundenanzeige. Diese Marker zeigen die Runden an,

Aufbau der Karte für „Das Dämonenherz“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3	3	3
	1-4 SP	1	1	1	1	-
	1 SP	2	3	4	1	2
	2 SP	3	3	4	3	2
	3 SP	4	4	5	3	3
	4 SP	4	6	5	4	3

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe **Spielanleitung, Seite 6.**



Aspektkarten



Dämonenbrut-Karten

Schergenkarten

Belohnungskarte

in denen die Schergen auf dem Spielplan platziert werden.

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2 (siehe **Spielanleitung, Seite 30**).

Jeder Held beginnt das Spiel mit 7 Gold, 3 Ansehen und einem Heiltrank. Zu Beginn des Spiels sind keine Heldenplättchen aufgedeckt; ein Spieler muss wie gewohnt zuerst eine Handelsaktion ausführen, um sie aufzudecken.



SONDERREGELN

SCHUTZMAGIE-MARKER

Ein Schutzmagie-Marker gilt nicht als Gegenstand, daher wird er nicht in einem Beutel aufbewahrt. Schutzmagie-Marker werden in diesem Szenario zur Verhinderung von Verletzungen durch den Faerdämon am Ende jeder Runde verwendet (siehe **Dämonenwut, Seite 21**). Ein bereits verwendeter Schutzmagie-Marker kann nur durch das Betreten eines Turms (siehe **Türme, Seite 21**) oder durch das Besiegen eines Schergen (siehe **Begegnung mit einem Schergen, Seite 21**) auf seine aktive Seite zurückgedreht werden. Schutzmagie-Marker werden **nicht** zu Beginn jeder Runde auf ihre aktive Seite zurückgedreht.

TÜRME

Wenn das erste Turm-Kartenteil (mit dem blauen Turm) aufgedeckt wird, wird der Faerdämon auf den Turm (auf die Mitte des Kartenteils) gestellt.

Wann immer ein Turm-Kartenteil aufgedeckt wird, werden entsprechend der jeweiligen Dämonenbrut-Karte Schergen und Friedhöfe auf den Feldern um den Turm platziert. Der/die oberste(n) Friedhofsmarker werden verdeckt zusammen mit den entsprechenden Pappaufstellern der Schergen auf den jeweiligen Feldern platziert.

Beispiel: Der erste aufgedeckte Turm ist der blaue Turm (Kapitel I). Gemäß der entsprechenden Dämonenbrut-Karte (mit dem blauen Turm) werden ein fliegender Schädel auf das obere und die Beutemarker des Friedhofs auf die beiden unteren Felder des Kartenteils gelegt.



Für Details darüber, wie verfahren wird, wenn ein Held ein Feld mit einem Friedhofsmarker betritt, siehe **Friedhofsmarker** auf Seite 2.

Ein Held kann außerdem ein Feld mit einem Schergen auf dem Turm-Kartenteil betreten, um gegen diesen zu kämpfen; siehe **Begegnung mit einem Schergen** unten.

Ein Held kann einen Turm (die Mitte des Kartenteils) nur dann betreten, wenn alle Schergen auf den ihn umgebenden Feldern besiegt wurden und der Faerdämon sich nicht auf dem Turm befindet. Wenn ein Held einen Turm betritt, dreht der Spieler den Schutzmagie-Marker auf seinem Heldentableau auf die aktive Seite (falls er vorher inaktiv war) und teleportiert seinen Helden sofort bis zu 4 Felder weit.

Hinweis: Ein Held kann jedes Feld um den Turm herum betreten, unabhängig davon, ob sich der Faerdämon auf dem Turm befindet oder nicht.

BEGEGNUNG MIT EINEM SCHERGEN

Schergen werden jedes Mal auf der Karte platziert, wenn ein Turm-Kartenteil aufgedeckt wird (siehe oben), sowie zu Beginn der 3., 7. und 10. Runde (siehe Seite 22).

Wenn ein Held ein Feld mit einem Schergen betritt, muss der Spieler sofort eine Kampfaction ausführen.

Es gelten die Regeln für den **Kampf mit einem Schergen** (siehe Seite 3).

Ein Spieler, dessen Held einen Schergen besiegt und auf dessen Heldentableau ein inaktiver Schutzmagie-Marker liegt, dreht diesen auf seine aktive Seite.

Abhängig davon, wo der Kampf stattgefunden hat, wird einer der folgenden Schritte abgehandelt:

- ♦ **Auf einem der den Turm umgebenden Felder:** Der Spieler legt keinen seiner Marker auf das Feld.
- ♦ **Auf einem beliebigen anderen Feld:** Unmittelbar nachdem ein Held einen Schergen besiegt hat, legt der Spieler die entsprechenden Marker wie nach einem normalen Kampf mit einem Monster auf das Feld (1 Heldenmarker, 1 Handelsmarker oder 2 Interaktionsmarker). Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet; es können die gewohnten Aktionen ausgeführt werden (einem Elementar gegenüberreten, Schatz heben, Abbauaktion oder Handelsaktion). Es gibt keine Beute auf dem Feld für den Sieg über den in der 3., 7. oder 10. Runde platzierten Schergen.

In beiden Fällen wird anschließend der Pappaufsteller des Schergen vom Feld entfernt.

DÄMONENWUT

Am Ende jeder Runde fügt der Faerdämon jedem Helden Verletzungen in Höhe der Hälfte der maximalen Gesundheit des Helden (abgerundet) zu. Die Gesundheit jedes Helden wird um den entsprechenden Wert gesenkt. Wenn ein Held durch diesen Effekt stirbt, werden die Schritte für den Tod außerhalb eines Kampfes (siehe **Spielanleitung, Seite 25**) wie gewohnt abgehandelt.

Diese Verletzungen können auf verschiedene Arten verhindert oder verringert werden.

- ♦ **Wenn sich ein Held auf einem der Felder um einen Turm herum und der Faerdämon nicht auf diesem Turm befindet, erleidet der Held keine Verletzungen.**
- ♦ Wenn auf dem Heldentableau eines Spielers ein Schutzmagie-Marker mit der aktiven Seite nach oben liegt, kann der Spieler den Marker auf die inaktive Seite drehen, um zu verhindern, dass sein Held Verletzungen durch den Faerdämon erleidet.
- ♦ Wenn auf dem Heldentableau eines Spielers ein Schutzmarker liegt, wird die Anzahl der Verletzungen, die sein Held durch den Faerdämon erleidet, entsprechend reduziert.

Beispiel: Eltreas maximale Gesundheit beträgt 11, momentan verfügt sie allerdings nur über 4 Lebenspunkte. Sie befindet sich nicht auf einem der Felder um einen Turm; der Schutzmagie-Marker ihres Spielers ist inaktiv, und ihr Spieler verfügt über keinen Schutzmarker. Der Faerdämon fügt Eltrea 5 Verletzungen zu. Eltrea wird getötet und wie gewohnt in der Kirche wiederbelebt.

Wenn sich anschließend 2 oder mehr Türme auf der Karte befinden, teleportiert sich der Faerdämon von dem Turm, auf dem er sich befindet, zu einem **anderen** Turm.

Wenn sich 3 oder mehr Türme auf der Karte befinden, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt, um den Turm zu ermitteln, zu dem sich der Faerdämon teleportiert. Es werden die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet.

Der Pappaufsteller des Faerdämons wird auf den entsprechenden Turm (die Mitte des Kartenteils) gestellt.

Beispiel: Der Faerdämon befindet sich auf dem blauen Turm. Der gelbe und der rote Turm sind ebenfalls auf der Karte aufgedeckt. Dem aufgedeckten Kompassplättchen entsprechend wird der Faerdämon auf dem Turm platziert, der dem südlichen Rand der Karte am nächsten liegt (wie durch den sechseckigen Rand um diese Richtung auf dem Kompassplättchen angezeigt). Der Faerdämon wird auf dem roten Turm platziert.



DIE FRAGMENTE DES DÄMONS

Zu Beginn der 2. Runde werden die Orte auf der Karte ermittelt, auf denen blaue Kluftmarker platziert werden. Für jeden der beiden Kluftmarker wird der oberste Ortsmarker aufgedeckt und ein Feld mit dem entsprechenden Ort wie folgt ermittelt:

1. Wenn sich der auf dem Ortsmarker abgebildete Ort nicht auf der Karte befindet oder sich auf den einzigen Orten dieses Typs auf der Karte eine blockierende Figur (kein Elementar) befindet, ist es kein gültiger Ort. Es werden solange neue Ortsmarker aufgedeckt, bis einer mit einem gültigen Ort aufgedeckt wurde. Wenn der Stapel mit den Ortsmarkern aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.
2. Es wird ein Ort des entsprechenden Typs auf der Karte gewählt, auf dem sich keine blockierenden Figuren (keine Elementare) oder Heldenmarker befinden (es kann also ein Feld mit einem unbesiegten Monster gewählt werden). Wenn es mehr als einen solchen Ort gibt, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln.
3. Wenn auf den einzigen Orten des entsprechenden Typs Heldenmarker liegen, wird einer dieser Orte gewählt. Wenn es erneut mehr als einen solchen Ort gibt, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln.
4. Der Kluftmarker wird mit der Bildseite nach oben auf den gewählten Ort gelegt. Falls auf diesem Feld Helden-, Interaktions- oder Handelsmarker liegen, werden diese auf das Szenario-/Handelstableau unter die Rundenanzeige gelegt. Sie werden bei der Schlusswertung mit eingerechnet. Der ursprüngliche Ort wird zerstört, und das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet.
5. Sämtliche aufgedeckten Ortsmarker werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Zu Beginn der 5. und 8. Runde wird ähnlich verfahren, um die gelben bzw. roten Kluftmarker zu platzieren.

Beispiel: Zu Beginn der 2. Runde werden die blauen Kluftmarker auf der Karte platziert. Auf dem ersten aufgedeckten Ortsmarker ist ein Wasserelementar abgebildet (A). Es befindet sich kein Wasserelementar auf der Karte, daher wird ein weiterer Ortsmarker aufgedeckt. Auf diesem sind Berge abgebildet (B). Der blaue Kluftmarker wird auf ein Bergfeld gelegt, auf dem kein Interaktionsmarker liegt. Es gibt nur ein solches Feld, daher wird der erste blaue Kluftmarker auf dieses Bergfeld gelegt (C).



Ein weiterer Ortsmarker wird aufgedeckt, um den zweiten blauen Kluftmarker zu platzieren. Auf diesem ist ein Schatz der Stufe

1 abgebildet (D). Es befinden sich 2 entsprechende Orte auf der Karte, beide mit einem Heldenmarker darauf. Dem aufgedeckten Kompassplättchen entsprechend wird der blaue Kluftmarker auf den Schatz der Stufe 1 gelegt, der dem westlichen Rand der Karte am nächsten liegt (wie durch den sechseckigen Rand um diese Richtung auf dem Kompassplättchen angezeigt) (E). Der zweite blaue Kluftmarker wird auf das Schatzfeld gelegt, auf dem sich der Heldenmarker von Maeldurs Spieler befindet, da dieser Ort näher am westlichen Kartenrand liegt (F). Der Heldenmarker von Maeldurs Spieler wird auf das Szenario-/Handelstableau (G) unter die Rundenanzeige gelegt.

Sowohl das Bergfeld als auch das Schatzfeld (beide nun mit einem blauen Kluftmarker darauf) werden zerstört.

DIE SCHERGEN ERSCHEINEN

Zu Beginn der 3., 7. Und 10. Runde werden jeweils unterschiedliche Schergen auf der Karte platziert.

- ◆ **Runde 3:** Fliegende Schädel
- ◆ **Runde 7:** Schlächter
- ◆ **Runde 10:** Gebieter der Untoten

Die Anzahl der platzierten Schergen entspricht der Anzahl der Spieler.

Für jeden Schergen wird der oberste Ortsmarker aufgedeckt und ein Feld mit dem entsprechenden Ort wie folgt ermittelt:

1. Wenn sich der auf dem Ortsmarker abgebildete Ort nicht auf der Karte befindet oder sich auf den einzigen Orten dieses Typs auf der Karte eine blockierende Figur (kein Elementar) befindet, ist es kein gültiger Ort. Es werden solange neue Ortsmarker aufgedeckt, bis einer mit einem gültigen Ort aufgedeckt wurde. Wenn der Stapel mit den Ortsmarkern aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.
2. Es wird ein Ort des entsprechenden Typs auf der Karte gewählt, auf dem sich keine blockierenden Figuren (keine Elementare) oder Heldenmarker befinden. Wenn es mehr als einen solchen Ort gibt, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln.
3. Wenn auf den einzigen Orten des entsprechenden Typs Heldenmarker liegen, wird einer dieser Orte gewählt. Wenn es erneut mehr als einen solchen Ort gibt, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln.
4. Der Scherge wird auf dem gewählten Ort platziert. Falls auf diesem Feld Helden-, Interaktions- oder Handelsmarker liegen, werden diese auf das Szenario-/Handelstableau unter die Rundenanzeige gelegt. Sie werden bei der Schlusswertung mit eingerechnet.
5. Sämtliche aufgedeckten Ortsmarker werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Ein Held kann von nun an ein Feld mit einem Schergen betreten, um gegen diesen zu kämpfen; siehe **Begegnung mit einem Schergen**, Seite 21.



DIE MANIFESTATION DES DÄMONS

Ein Spieler, dessen Held sich auf einem Feld mit Kluffmarker befindet, kann als freie Aktion die oben auf dem Plättchen angegebene Voraussetzung erfüllen (die abgebildeten Rohstoffe ablegen). In diesem Fall legt er einen seiner Heldenmarker auf den Kluffmarker. Auf jedem Kluffmarker darf nur 1 Heldenmarker jedes Spielers liegen.



Beispiel für eine Aspektkarte

Ein Spieler, der seinen Helden gegen einen Aspekt des Faerdämons kämpfen lassen möchte, muss einen Heldenmarker auf jedem Kluffmarker der entsprechenden Aspektfarbe liegen haben. Nur in diesem Fall kann der Held ein Feld mit einem Kluffmarker der entsprechenden Farbe betreten und der Spieler wie gewohnt eine Kampfaktion ausführen. Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster. Auf der Aspektkarte sind die Lebenspunkte des Aspekts des Faerdämons und die Verletzungen, die er zufügt, sowie sonstige besondere Kampfeffekte angegeben.

Wenn ein Aspekt des Faerdämons besiegt wurde, erhält der entsprechende Spieler die Belohnung, die auf der Prämienkarte oder auf der Rückseite der Aspektkarte angegeben ist.



Teil der Belohnung für das Besiegen des blauen oder gelben Aspekts ist ein Schutzmarker. Ein Spieler, dessen Held zum ersten Mal einen dieser Aspekte besiegt, erhält einen Schutzmarker und legt ihn mit der Seite nach oben auf sein Heldentableau. Wenn sein Held den anderen dieser beiden Aspekte besiegt, dreht er den Schutzmarker auf seinem Heldentableau auf die Seite. Die Gesamtzahl der Verletzungen, die dem Helden durch den Faerdämon am Ende

jeder Runde zugefügt werden, wird um den entsprechenden Wert gesenkt (siehe **Dämonenwut**, Seite 21).

Der Spieler kann die Aspektkarte des von seinem Helden besiegten Aspekts nicht als Trophäe an sich nehmen; die Aspektkarte wird zurück zu den anderen Aspektkarten gelegt.

Hinweis: Nachdem Taesiri einen Aspekt des Faerdämons besiegt hat, kann ihr Spieler einen Heldenmarker auf die „Buch der Macht“-Fähigkeit legen.

Der Spieler legt keinen seiner Marker auf das Feld, auf dem der Kampf stattgefunden hat. Stattdessen legt er einen seiner Heldenmarker unter die entsprechende Aspektkarte, um daran zu erinnern, dass sein Held diesen Aspekt des Faerdämons besiegt hat. Sein Held kann diesen Aspekt nicht noch einmal bekämpfen, aber jeder Held kann jeden Aspekt einmal besiegen, unabhängig davon, wie viele andere Helden diesen Aspekt bereits besiegt haben.



Sobald ein Held alle 3 Aspekte des Faerdämons besiegt hat, ist der Faerdämon besiegt, und das Spiel endet am Ende der laufenden Runde. Andere Helden können weiterhin gegen die Aspekte kämpfen.

SCHLUSSWERTUNG

Helden-, Interaktions- und Handelsmarker auf dem Szenario-/Handelstableau werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.

Zusätzlich zur normalen Wertung erhält jeder Held Ansehen entsprechend der Anzahl der Aspekte, die er besiegt hat (siehe Tabelle auf der rechten Seite).

Anzahl der besiegten Aspekte	Ansehen
1	1
2	3
3	6

DER ZORN DER UNTERWELT

LEGENDÄR 140' /

Die Untiere, die Euthia einst plagten, wurden besiegt, doch der Seelensammler treibt weiterhin sein Unwesen. Mit finsterner Faer-Magie haucht er ihren verrotteten Körpern neues Unleben ein. Vielleicht vermag die Magie des Lichts, diesem Treiben Einhalt zu gebieten? – Vis.

Spieldauer: Bis zu 10 Spielrunden (bis zu 9 Spielrunden im Einzelspiel).

Ziel: Besiegt alle 3 Untoten – Faerdämon, Farruga und Hydra – vor dem Ende der 10. Runde (bis zu 9 Spielrunden im Einzelspiel).

Sobald der 3. Untote besiegt ist, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die Ritual-Kartenteile aus Kapitel II und IV verwendet.

Legt alle Begegnungs-Kartenteile sowie die Begegnungskarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.

Legt die Untoten-Karten und die Helfer-Karten offen in einer Reihe aus. Mischt die Säuremarker und bildet einen verdeckten Stapel. Legt den Stapel neben die Untoten-Karten. Legt die Stampdemarker neben die Helfer-Karten.

Aufbau der Karte für „Der Zorn der Unterwelt“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3	3	3
	1-4 SP	-	1	-	1	-
	1 SP	0	0	4	4	3
	2 SP	0	0	4	4	4
	3 SP	1	1	5	5	5
	4 SP	1	1	6	6	6

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe **Spieleanleitung**, Seite 32 / **Spieleanleitung**, Seite 6.

Mischt die Kompassplättchen und bildet einen verdeckten Stapel. Legt den Stapel neben die Stampedermarker.



Ritual-Kartenteile



Untoten-Karten



Säuremarker



Helfer-Karten



Stampede-
marker



Kompass-
plättchen

Sortiert die Ritual-Belohnungsplättchen nach ihrer Farbe auf der Rückseite und bildet verdeckte Stapel. Mischt die Stapel jeweils getrennt voneinander und legt sie verdeckt neben den Spielbereich.



Ritual-Belohnungsplättchen
der Stufe 1 (violett)



Ritual-Belohnungsplättchen
der Stufe 2 (magenta)

Verwendet Elitegegner der Stufen 2 und 3 (siehe Spielanleitung, Seite 30).

Jeder Held beginnt das Spiel mit 30 Gold, 15 Ansehen, einer verderbten Essenz und einem Heiltrank. Zu Beginn des Spiels sind keine Heldenplättchen aufgedeckt; ein Spieler muss wie gewohnt zuerst eine Handelsaktion ausführen, um sie aufzudecken.



Vis' Brosche

Jeder Spieler erhält zusätzlich ein „Vis' Brosche“-Plättchen und legt es auf das Heldenfeld für die Essenz des Feuers (dieses Feld gilt zu Beginn des Spiels als freigeschaltet). Die Brosche darf während des Spiels nicht von diesem Feld entfernt werden, da sie benötigt wird, um die Untoten anzugreifen.

SONDERREGELN

HELDEN AUSRÜSTEN

Vor dem Spiel führen alle Spieler eine spezielle Handelsaktion aus, um ihre Helden auszurüsten.

Je nach Anzahl der Spieler wird ein Sonderangebot der Händler erstellt, indem Händler-Plättchen vom Stapel oberhalb des Szenario-/Handelstableaus gezogen und offen in die Mitte des Spielbereichs gelegt werden.

- ◆ 1 oder 2 Spieler: 6 Händler-Plättchen
- ◆ 3 oder 4 Spieler: 9 Händler-Plättchen

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn können die Spieler nacheinander Gegenstände aus dem **Sonderangebot der Händler** kaufen. Ein Spieler kann in seinem Zug entweder **einen Gegenstand** kaufen oder passen. Wenn er passt, kann er im Zuge dieser speziellen Handelsaktion keine Gegenstände mehr kaufen. Die spezielle Handelsaktion endet, sobald alle Spieler gepasst haben.

Nachdem ein Gegenstand gekauft wurde, wird das leere Feld im Sonderangebot der Händler sofort mit einem neuen Plättchen vom entsprechenden Stapel aufgefüllt.

Während eines Zuges im Laufe der speziellen Handelsaktion kann ein Spieler das Sonderangebot der Händler ändern (siehe **Das Angebot ändern** auf Seite 15 der Spielanleitung). Dies ist vor und/oder nach dem Kauf eines Gegenstandes möglich, kann beliebig oft wiederholt werden und verpflichtet nicht zum anschließenden Kauf. Die erste Änderung des Sonderangebots im Zuge der speziellen Handelsaktion ist kostenlos. Jede weitere Änderung des Sonderangebots (in derselben oder einer späteren Runde) kostet 1 Gold.

Zu jedem Zeitpunkt während der speziellen Handelsaktion kann ein Spieler Fähigkeiten aufdecken und verbessern, Helden- und Ausrüstungsfelder freischalten sowie Gegenstände und Fähigkeiten auf oder von seinem Heldenplättchen ablegen und Gegenstände verkaufen wie in einer normalen Handelsaktion, d. h. er kann alle diese Aktionen ausführen, auch wenn er nicht am Zug ist und/oder nachdem er gepasst hast.

Sobald alle Spieler ihre Handelsaktionen abgeschlossen haben, und das Spiel beginnt wie gewohnt.

DIE UNTOTEN

ERSCHEINEN

Sobald der erste Ort jedes unten gezeigten Typs aufgedeckt wird, wird der entsprechende **Untoten-Pappaufsteller** auf das Feld mit diesem Ort gestellt.

- ◆ **Eine beliebige Art von Elementar:** Untoter Faerdämon
- ◆ **Händler oder Alchemisten:** Untoter Farruga
- ◆ **Berge:** Untote Hydra
Hinweis: Wenn das Kartenteil zwei Felder mit Bergen enthält, wird die Hydra auf das Feld mit einem unbesiegten Monster gestellt.

Hinweis: Es werden die Standard-Pappaufsteller für den Faerdämon, Farruga und die verwendet.

Befindet sich das Feld mit dem Untoten am Rand der Karte, **werden neue Kartenteile aufgedeckt, als ob ein Held dieses Feld betreten hätte.**

Helden, Vertraute und Helfer können Felder mit Untoten nicht betreten. Dementsprechend kann auch nicht mit dem Ort auf einem solchen Feld interagiert werden.

Die elementare Kraft des Feldes mit dem untoten Faerdämon wird erst wirksam, wenn sich der Faerdämon von diesem Feld entfernt.

DIE UNTOTEN ANGREIFEN

Ein Spieler, dessen Held sich auf einem Feld befindet, das an ein Feld mit einem Untoten angrenzt, kann in seinem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt außerhalb eines Kampfes mit seinem Helden diesen Untoten angreifen, indem er Vis' Brosche auf

seinem Heldenbleau verwendet (erschöpft). In diesem Fall werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Der Held ruft einen oder beide Helfer herbei, die ihn bei dem Angriff unterstützen, falls nötig. Siehe **Helfer** auf Seite 26 für weitere Details.
2. Der Spieler führt eine normale Ersts Schlag- und Heldenangriffsphase aus.
3. Entsprechend dem Gesamtschaden, den der Held dem Untoten zufügt, wird der auf der Untoten-Karte angegebene Effekt abgehandelt. Wenn die Höhe des zugefügten Schadens unter dem ersten Bereich liegt, erleidet der Held die Verletzungen, die Teil des Effekts des ersten Bereichs sind, erhält aber keinen der positiven Aspekte dieses Effekts.
4. Der Spieler legt die angegebene Anzahl seiner Heldenmarker auf die entsprechende Untoten-Karte. Die Höchstzahl der Heldenmarker, die auf jede Untoten-Karte gelegt werden können, beträgt das Dreifache (untoter Faerdämon oder untote Hydra) bzw. Vierfache (Untoter Farruga) der Spieleranzahl. Sobald diese Obergrenze erreicht ist, gilt der Untote als besiegt. Wenn ein Spieler 2 Heldenmarker auf die Karte legen würde und dadurch die Gesamtzahl der Heldenmarker auf der Karte diese Grenze überschreiten würde, legt er stattdessen nur 1 Heldenmarker auf die Karte. Siehe **Tod eines Untoten** auf Seite 27 für weitere Details.
5. Wenn der Untote nicht besiegt wurde, erleidet der Held die angegebene Anzahl an Verletzungen entsprechend dem dem Untoten soeben zugefügten Schaden.
6. Wenn der Held diesen Angriff überlebt, wird der Rest des Effekts abgehandelt. Wenn der Held infolge dieser Verletzungen getötet wird, werden die Schritte, die im Abschnitt „**Tod eines Helden**“ auf Seite 27 beschrieben sind, abgehandelt.

Beispiel 1: Eltrea greift die untote Hydra an und fügt ihr 13 Schaden zu. Der Spieler von Eltrea legt einen seiner Heldenmarker auf die Untoten-Karte der Hydra, und Eltrea erleidet 3 Verletzungen. Eltrea überlebt den Angriff und erhält daher 5 Gold und 2 Ansehen; der Spieler erhält außerdem das oberste Ritual-Belohnungsplättchen der Stufe 1.



Beispiel 2: Dral greift den untoten Faerdämon an und fügt ihm 7 Schaden zu. Dieser Wert liegt unterhalb der ersten Reichweite, daher erleidet Dral 5 Verletzungen. Drals Spieler legt keinen seiner Heldenmarker auf die Untoten-Karte des Faerdämons und erhält auch sonst keinen der positiven Aspekte des Effekts.



7. Wenn mindestens ein Heldenmarker auf die Untoten-Karte gelegt wird und der Held überlebt, bewegt sich der Untote an einen neuen Ort, wie im Abschnitt „**Untoten-Bewegung**“ weiter unten beschrieben. Der Spieler legt die entsprechenden Marker auf das Feld, von dem sich der angegriffene Untote soeben wegbewegt hat (1 Handelsmarker auf einen Handelsort, 1 Interaktionsmarker auf ein Feld mit einem Elementar oder 2 Interaktionsmarker auf ein Abbaufeld).

ERKLÄRUNGEN ZU DEN EFFEKTEN DES UNTOTEN FAERDÄMONS

1. Feld des entsprechenden Elementars: Der Effekt des 1. Feldes auf der Elementar-Karte des Elementars, auf dessen Feld sich der Faerdämon derzeit befindet, wird abgehandelt.

Beispiel: Wenn sich der Faerdämon auf einem Feld mit einem Wasserelementar befindet, erhält der Spieler 1 Schatz der Stufe 1 und 1 Essenz des Wassers.



Ein beliebiger Effekt des entsprechenden Elementars: Der Effekt eines beliebigen Feldes auf der Elementar-Karte des Elementars, auf dessen Feld sich der Faerdämon derzeit befindet, wird abgehandelt.

Beispiel: Der Faerdämon befindet sich auf einem Feld mit einem Erdelementar. Der Spieler kann entweder 2 Gebirge-Rohstoffplättchen ziehen und 1 behalten und das andere ablegen, oder 1 Schatz der Stufe 1 und eine Essenz der Erde erhalten.



Effekt zu Beginn jeder Runde: Bis der untote Faerdämon besiegt wurde, erleidet jeder Held zu Beginn jeder Runde 2 Verletzungen, wenn er sich auf einem Feld, das an das Feld des untoten Faerdämons angrenzt, oder auf einem Feld, das von einer beliebigen Art von elementaren Kraft beeinflusst wird, befindet.



UNTOTEN-BEWEGUNG

Wenn mindestens ein Heldenmarker auf die Untoten-Karte gelegt wird und der Held die beim Angriff auf den Untoten erlittenen überlebt (siehe Seite 24), bewegt sich der Untote an einen neuen Ort. Der Untoten-Pappaufsteller wird auf das Feld mit dem entsprechenden Ort gestellt.

- ◆ **Untoter Faerdämon:** Eine beliebige Art von Elementar
- ◆ **Untoter Farruga:** Händler oder Alchemisten
- ◆ **Untote Hydra:** Berge oder Seen

Die folgenden Schritte werden abgehandelt:

1. Es wird ein Ort des entsprechenden Typs auf der Karte gewählt, auf dem sich keine blockierenden Figuren (Elementare zählen nicht hierzu) oder Heldenmarker befinden. Wenn es keine solchen Orte gibt, wird ein Ort des entsprechenden Typs, auf dem sich nur Heldenmarker befinden, gewählt. Wenn es mehr als einen solchen Ort gibt, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln.
2. Der entsprechende Untoten-Pappaufsteller wird auf den gewählten Ort gestellt. Falls auf diesem Feld Interaktions- oder Handelsmarker liegen, werden diese auf das Szenario-/Handelstabelleau unter die Rundenanzeige gelegt. Sie werden bei der Schlusswertung mit eingerechnet.
3. Befindet sich das Feld mit dem Untoten am Rand der Karte, werden neue Kartenteile aufgedeckt, als ob ein Held dieses Feld betreten hätte.

4. Wenn es sich bei dem bewegten Untoten um die Hydra oder Farruga handelt, wird sofort der jeweilige „Nach der Bewegung“-Effekt abgehandelt:

- ◆ **Farruga:** Jeder Held auf einem Feld, das an das Feld mit Farruga angrenzt, erleidet 6 Verletzungen.



Wenn der Held infolge dieser Verletzungen getötet wird, werden die Schritte, die im Abschnitt „**Tod eines Helden**“ auf Seite 27 beschrieben sind, abgehandelt.

- ◆ **Hydra:** Der oberste Säuremarker wird vom Stapel gezogen und verdeckt auf das nächste Feld der Rundenanzeige gelegt. Der Effekt dieses Säuremarkers wird zu Beginn der nächsten Runde abgehandelt und betrifft alle Helden.



Hinweis: Es ist möglich, dass mehrere Säuremarker auf demselben Feld der Rundenanzeige liegen. In dem Fall werden die Effekte aller Säuremarker zu Beginn der nächsten Runde abgehandelt. Auf einigen Säuremarkern ist das Symbol für allgemeine Fähigkeiten abgebildet. Es gelten die unten beschriebenen Regeln.

Von nun kann mit dem Ort, von dem sich der Untote wegbewegt hat, wie gewohnt interagiert werden.

Wenn es keinen Ort gibt, zu dem sich der Untote bewegen kann, bewegt er sich nicht. In diesem Fall werden keine Heldenmarker auf das Feld mit dem Untoten gelegt aber trotzdem die folgenden „Nach der Bewegung“-Effekte abgehandelt:

- ◆ **Farruga:** Jeder Held auf einem Feld, das an das Feld mit Farruga angrenzt, erleidet 6 Verletzungen.
- ◆ **Hydra:** Der oberste Säuremarker wird nach den gleichen Regeln wie oben beschrieben auf die Rundenanzeige gelegt.

SÄUREMARKER

Zu Beginn jeder Runde werden alle Säuremarker auf dem aktuellen Feld der Rundenanzeige abgehandelt.

Jeder Säuremarker kann die folgenden Effekte haben:

- ◆ **Verletzungen:** Jeder Held erleidet die angegebene Zahl an Verletzungen. Wenn ein Held infolge dieser Verletzungen getötet wird, werden die Schritte, die im Abschnitt „**Tod eines Helden**“ auf Seite 27 beschrieben sind, abgehandelt.
- ◆ **Fähigkeit erschöpfen:** Jeder Spieler muss eine Fähigkeit / Erstschlagfähigkeit seiner Wahl erschöpfen, die auf seinem Heldentableau verbessert wurde. Wenn er über keine nicht erschöpften Fähigkeiten / Erstschlagfähigkeiten auf seinem Heldentableau verfügt, ignoriert er diesen Teil des Effekts der Säuremarkers. Eine Fähigkeit mit dem Zeitpunktsymbol „permanenter Effekt“ kann nicht auf diese Art erschöpft werden.



HELFER

Zwei Helfer bewegen sich während des Spiels auf der Karte – der Behemoth und der Kristallgolem.

Sobald der erste Ort jedes unten gezeigten Typs aufgedeckt wird, wird der entsprechende Helfer-Pappaufsteller auf das Feld mit diesem Ort gestellt.

- ◆ **Das erste aufgedeckte Faer-Ritual (Kapitel II):** Behemoth
- ◆ **Das zweite aufgedeckte Faer-Ritual (Kapitel IV):** Kristallgolem

Hinweis: Faer-Rituale haben im kompetitiven Spiel keine andere Funktion. Im Einzel- oder kooperativen Spiel können ihre Effekte jedoch wie gewohnt genutzt werden; siehe **Spielanleitung**, Seite 25.

Im Gegensatz zu den Untoten werden **keine** neuen Kartenteile aufgedeckt, wenn sich Helfer auf einem Feld am Rand der Karte befinden.

Helden, Vertraute und der jeweils andere Helfer können Felder mit Helfern nicht betreten. Dementsprechend kann auch nicht mit dem Ort auf einem solchen Feld interagiert werden.

Die elementaren Kräfte des Feldes, auf dem sich der Helfer befindet, wirken nicht, solange der Helfer auf dem Feld verbleibt.

EINEN HELFER HERBEIRUFEN

Während Schritt 1 von **Die Untoten angreifen** kann ein Held einen oder beide Gefährten wie folgt herbeirufen:

- ◆ **Behemoth:** Der Spieler legt eine beliebige Trophäe ab.
- ◆ **Kristallgolem:** Der Spieler legt 1, 2 oder 3 Edelsteine ab.

Ein Helfer kann unabhängig von dem Feld, auf dem er sich gerade befindet, herbeigerufen werden. Er kann jedoch nicht herbeigerufen werden, wenn er noch nicht auf der Karte platziert wurde.

Der Pappaufsteller des herbeigerufenen Helfers wird auf ein beliebiges Feld gestellt, das an das Feld des Helden und des Untoten, den er angreift, angrenzt und auf dem sich keine blockierenden Figuren (Elementare zählen nicht hierzu) befinden. Wenn auf diesem Feld Heldenmarker liegen, werden diese **nicht** entfernt. Ein Helfer, dessen Bonus genutzt werden soll, muss herbeigerufen werden, auch wenn er sich bereits auf einem geeigneten Feld befindet. Wenn es kein geeignetes Feld gibt, auf das der Helfer herbeigerufen werden kann, kann der Spieler ihn nicht herbeirufen.

Wenn sich der Behemoth nach seinem Herbeirufen auf einem Feld mit einem unbesiegt Monster befindet

- ◆ Wenn auf dem Feld kein Stampedemarker liegt, wird ein Stampedemarker mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben auf das Feld gelegt. **Das Feld gilt noch nicht als befriedet**, siehe **Kampf gegen ein niedergetrampeltes Monster** auf Seite 27.
- ◆ Wenn auf dem Feld ein Stampedemarker liegt, wird dieser auf die Kadaver-Seite gedreht. Das Monster auf dem Feld ist besiegt, und das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet. Der Stampedemarker verbleibt auf dem Feld.
- ◆ Wann immer ein Held ein Feld betritt, auf dem ein Stampedemarker mit der Kadaver-Seite nach oben liegt, legt der Spieler den Marker zurück in den Vorrat und die entsprechenden Marker wie gewohnt auf das Feld (1 Heldenmarker, 1 Handelsmarker oder 2 Interaktionsmarker). Er erhält keine Beute von diesem Feld. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet.



Außerdem legt der Spieler, nachdem sein Held den Behemoth herbeigerufen hat, einen Stampedemarker auf ein an das Feld des Behemoths angrenzendes Feld mit einem unbesiegt Monster und ohne blockierende Figuren (falls vorhanden; Elementare zählen nicht hierzu). Wenn es mehr als ein solches Feld gibt, würfelt der Spieler und legt einen Stampedemarker auf das erste Feld mit einem unbesiegt Monster und ohne blockierende Figuren (Elementare zählen nicht hierzu), beginnend mit dem Feld, dessen Wert dem gewürfelten Wert auf der Helferkarte des Behemoths entspricht, und im

Uhrzeigersinn fortschreitend. Es gelten die gleichen Regeln wie für das Platzieren eines Stampemarkers auf dem Feld mit dem Behemoth wie oben beschrieben.

Beispiel: Keleia ruft den Behemoth herbei, um sie im Kampf gegen den untoten Faerdämon zu unterstützen. Es gibt 2 Felder mit einem unbesiegten Monster neben dem herbeigerufenen Behemoth. Der Spieler würfelt eine 2. Es gibt kein unbesiegtes Monster in der Richtung, die dem Wert 2 auf der Helferkarte des Behemoths entspricht. Im Uhrzeigersinn befindet sich das erste unbesiegte Monster in der Richtung, die dem Wert 4 entspricht. Ein Stampemarkers wird auf dieses Feld gelegt, mit der Halbe-Gesundheit-Seite nach oben.



ANGRIFFSBONI

Um bei einem Angriff auf einen Untoten den Angriffsbonus eines Helfers zu nutzen, muss der Held den Helfer in Schritt 1 herbeigerufen haben, und der Gefährte muss sich auf einem Feld befinden, das an das des Helden und des angegriffenen Untoten angrenzt.



Behemoth: Der Held fügt dem Untoten 5 zusätzlichen Schaden zu.



Kristallgolem: Entsprechend der Anzahl der Edelsteine, die der Spieler zum Herbeirufen des Golems ablegt, wird das Ergebnis des nächsten Würfelwurfs um 1/2/3 erhöht. Außerdem fügt der Held dem Untoten 3/5/8 zusätzlichen Schaden zu.

Wenn der Spieler während des Angriffs auf den Untoten einen Erstschatz ausführt, gilt der Angriffsbonus des Helfers für diesen,

nicht für die Heldenangriffsphase. Wie üblich gilt: Wenn der Angriff der Erstschatz-/Heldenangriffsphase nicht mindestens einen Schaden verursacht, verfällt der zusätzliche Schaden.

Beispiel: Keleia ruft den Behemoth herbei. Sie nutzt ihren Stern des Orion als Erstschatzwaffe. Ihr endgültiger Kampfwert beträgt 5, daher verfällt der Angriffsbonus des Behemoths.



KAMPF GEGEN EIN NIEDERGETRAMPELTES MONSTER

Wann immer ein Held ein Feld betritt, auf dem sich ein Stampemarkers befindet, der mit der Halbe-Gesundheit-Seite

nach oben liegt, wird eine normale Kampffraktion abgehandelt, mit folgenden Ausnahmen:

- ◆ Sobald eine Monstertkarte gezogen wurde, legt der Spieler sofort eigene Schadensmarker in Höhe der Hälfte der Lebenspunkte des Monsters (abgerundet) auf das Monster.

Beispiel: Die Monstergesundheit beträgt 11 Lebenspunkte. Es werden sofort Schadensmarker des Spielers mit einem Gesamtwert von 5 auf die Monstertkarte gelegt.

- ◆ Wenn das Monster besiegt wurde, wird der Stampemarkers von der Karte entfernt. Der Held erhält **1 Ansehen weniger** als auf der Monstertkarte angegeben. Der Spieler erhält die Beute und (sofern gewünscht) die Trophäe und legt die entsprechenden Marker wie gewohnt auf das Feld.
- ◆ Wenn der Held getötet wird, verbleibt der Stampemarkers auf dem Feld; es werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung während eines Kampfes abgehandelt, siehe **Spielanleitung, Seite 25**.

TOD EINES UNTOTEN

Es gibt keine Höchstzahl an Heldenmarkern eines Spielers, die auf eine Untoten-Karte gelegt werden können, aber die Höchstzahl **aller** Heldenmarker, die auf eine Untoten-Karte gelegt werden können, beträgt das Dreifache (untoter Faerdämon, untote Hydra) bzw. Vierfache (untoter Farruga) der Spieleranzahl. Der Untote gilt dann als besiegt. Der Held des letzten Spielers, der einen Heldenmarker auf die Untoten-Karte gelegt hat, erleidet keine Verletzungen. Stattdessen wird der Rest des Effekts wie gewohnt abgehandelt.

Entsprechend der Anzahl seiner Heldenmarker auf der Untoten-Karte erhält jeder Spieler die Belohnung, die auf der Rückseite der Karte angegeben ist. Ein Spieler mit einer Anzahl von Heldenmarkern auf der Untoten-Karte, die dem höheren der beiden abgebildeten Werte entspricht, erhält **beide** Belohnungen, die auf der Karte angegeben sind.

Beispiel: Ein Spieler hat 3 Heldenmarker auf der Untoten-Karte des Faerdämons liegen. Der Held erhält 2 Gold, 1 Ansehen und 1 beliebige Essenz.



Sobald alle 3 Untoten besiegt wurden, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

TOD EINES HELDEN

Wann immer ein Held durch einen Untoten oder einen Säuremarker getötet wird, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Der getötete Held wird auf die Kirche gelegt.
2. Der Held wird wieder auf maximale Gesundheit gesetzt.
3. Der Held verliert 1 Ansehen.
4. Das Spiel wird wie gewohnt fortgesetzt.

SZENARIOENDE

- ◆ Wenn alle 3 Untoten besiegt wurden, ist Euthia gerettet. Jeder Held erhält 10 Ansehen.
- ◆ Wenn mindestens einer der Untoten bis zum Ende der 10. Runde nicht besiegt wurde (bis zum Ende der 9. Runde im Einzelspiel), sind die Helden gescheitert.

Unabhängig vom Ausgang erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln. Interaktionsmarker, die auf dem Szenario- oder Handelstableau platziert wurden, werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.

Habt Ihr von ihm gehört? Dem Herold, der einen Durchgang zu einer anderen Welt öffnen kann, in der ein unbekanntes Übel nistet? Oder... ist es wirklich unbekannt? Manche sagen, es halte sich dort nur versteckt, um seine alte Macht wiederzuerlangen, bevor es erneut zuschlägt.

Spieldauer: Bis zu 16 Spielrunden.

Ziel: Besiegt den Drachen Brasath vor dem Ende der 16. Runde.

Sobald ein Held Brasath besiegt hat, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit dem Rundbau. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus der  Erweiterung verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel.

Die Begegnungs-Kartenteile werden nicht zufällig gewählt. Stattdessen werden immer der Waffenschmied (Kapitel I) und die elementare Leere (Kapitel III) verwendet. In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern wird zusätzlich eine weitere zufällige Begegnung aus Kapitel III verwendet.



Waffenschmied



Elementare Leere

Bereitet zusätzlich zur Standardkarte die Dimensionskarte neben dem Spielbereich vor. Der Aufbau der Dimensionskarte hängt von der Anzahl der Spieler ab, wie in der folgenden Tabelle zu sehen ist. Die Kartenteile der Dimensionskarte sind in IV Kapitel unterteilt (erkennbar an ihrer Rückseite). Die Dimensionskarte ist nicht mit der Standardkarte verbunden. Handelt die folgenden Schritte ab:

1. Zieht zufällig eine Anzahl von Kartenteilen der Dimensionskarte für jedes Kapitel, die der Anzahl der Spieler entspricht.

Kapitel	I	II	III	IV
1-2 SP	4	4	2	1
3 SP	5	5	2	1
4 SP	6	6	2	1

2. Legt alle gezogenen Dimensionskarten wie in der Übersicht rechts gezeigt verdeckt aus, ohne sie anzuschauen.
3. Deckt das am weitesten rechts liegende Kartenteil auf. In einem Einzelspiel oder Spiel mit 2 Spielern wird das am weitesten rechts liegende Kartenteil aufgedeckt, das über dem anderen am weitesten rechts liegenden Kartenteil liegt.
4. Legt alle nicht verwendeten Kartenteile der Dimensionskarte zurück in die Schachtel.

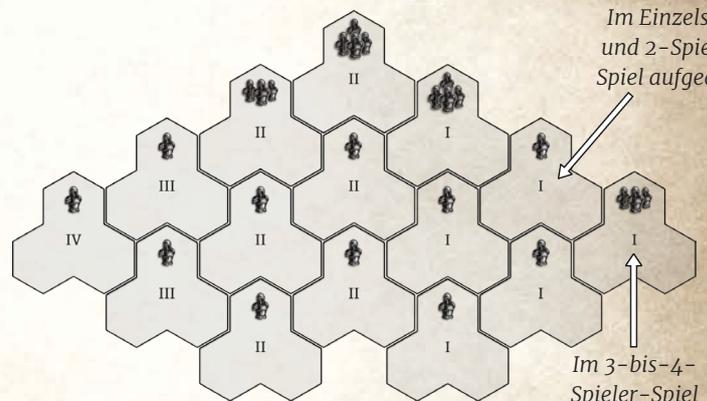
Legt alle sechs szenariospezifischen Karten offen unter die Dimensionskarte: Brasath, arkaner Kristall, arkane Barriere, arkane Wesen und die beiden Heroldkarten. Legt die Orbmarker neben die Karten.

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Amethysten und einem Heiltrank.

Aufbau der Karte für „Die arkane Dimension“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3	3	3
	1-4 SP	!	-	!	-	-
	1 SP	1	2	2	1	2
	2 SP	2	3	3	2	2
	3 SP	3	4	4	4	4
	4 SP	4	4	6	5	5

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe  **Spieleleitung, Seite 6.**



Im Einzelspiel und 2-Spieler-Spiel aufgedeckt

Im 3-bis-4-Spieler-Spiel aufgedeckt



Brasath



Arkaner Kristall



Arkane Barriere



Arkane Wesen



Heroldkarten



Orbmarker

SONDERREGELN

Sobald das erste Kartenteil mit einem Portal auf einem seiner Felder aufgedeckt wird (mit Ausnahme des Startkartenteils), wird der Pappaufsteller des arkanen Herolds auf das Feld mit dem Portal gestellt.



Pappaufsteller des arkanen Herolds

DER DURCHGANG ZUR ARKANEN DIMENSION

Sobald der Pappaufsteller des arkanen Herolds auf der Karte platziert wurde, kann die arkane Dimension betreten werden, indem der Herold beschworen und die entsprechenden Rohstoffe abgelegt werden.

DEN ARKANEN HEROLD BESCHWÖREN

Wann immer sich ein Held auf einem Feld innerhalb von 4 Feldern um den arkanen Herold befindet (auch auf demselben Feld), kann er den arkanen Herold beschwören, indem der Spieler einen Handels- oder Kampfkaktionsmarker einsetzt oder den Effekt einer Fähigkeit nutzt, die ihm die entsprechende Aktion ermöglicht. Ein Spieler kann dies nur **einmal während seines Zuges** tun. Wenn sich der Pappaufsteller des arkanen Herolds nicht auf dem Feld des Helden befindet, wird er auf dieses Feld gestellt.

Hinweis: Um den arkanen Herold beschwören zu können, muss es einen Weg vom Feld des Helden zum Feld des arkanen Herolds von maximal 4 Feldern Länge über aufgedeckte Kartenteile geben.

DIE ARKANE DIMENSION BETRETEN

Ein Held, der in diesem Zug den arkanen Herold beschworen hat, kann die arkane Dimension entweder durch ein arkantes Portal oder ein arkantes Wesen betreten. Hierfür legt der Spieler die auf der Heroldkarte angegebenen Rohstoffe ab, die der Art des aufgedeckten Ortes entsprechen, über den der Held die arkane Dimension betreten soll.

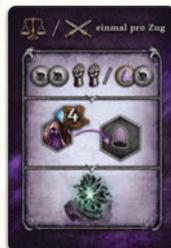


Arkantes Portal



Arkantes Wesen

- ◆ **Arkantes Portal:** Der Spieler legt entweder
 - 2 beliebige Edelsteine (außer Diamant und Dämonenstein) und 2 Silberkarten oder
 - 1 Amethyst und 1 beliebigen Edelstein (außer Diamant und Dämonenstein) ab.



Heroldkarte des arkanen Portals

- ◆ **Arkantes Wesen:** Der Spieler legt 2 Silberkarten oder 1 Goldkarte ab. Der Held kann die arkane Dimension erst dann über ein Feld mit dem arkanen Wesen betreten, wenn sein Spieler einen seiner Heldenmarker auf die Heroldkarte des arkanen Wesens gelegt hat (siehe **Arkantes Wesen, Seite 30**). Außerdem muss einer seiner Interaktionsmarker auf dem Feld des arkanen Wesens liegen, auf das sich der Held teleportieren soll.



Heroldkarte des arkanen Wesens

Der Held wird auf den gewählten Ort in der arkanen Dimension gestellt. Der arkane Herold verbleibt auf der Standardkarte.

Arkane Portale befinden sich in der Mitte der Kartenteile der Dimensionskarte. Es gelten die gewohnten Regeln für Sonderfelder (siehe **Spielanleitung, Seite 14**).

DIE ARKANE DIMENSION ERKUNDEN

Wann immer ein Held die arkane Dimension betritt, nimmt der Spieler 3 Orbmarker aus dem Vorrat. Die Orbmarker werden dafür verwendet, um sich auf der Dimensionskarte zu bewegen und mit den Orten der arkanen Kristalle oder der arkanen Barriere zu interagieren. Die Aktionsmarker des Helden werden in der arkanen Dimension nicht verwendet, außer für den Kampf mit Brasath, siehe **Brasaths letzter Atemzug auf Seite 32**.



Orbmarker

Jeder Orbmarker entspricht 1 Arkanpunkt.

Ähnlich wie bei der Bewegung auf der Standardkarte mithilfe von Bewegungspunkten muss ein Spieler 1 Arkanpunkt ausgeben, um seinen Helden von einem Feld auf ein beliebiges anderes benachbartes Feld in der arkanen Dimension zu bewegen. Wann immer ein Held ein Feld betritt, das an ein noch nicht aufgedecktes Kartenteil der Dimensionskarte angrenzt, wird dieses Kartenteil sofort aufgedeckt.

Beispiel: Der Spieler entscheidet sich dafür, 1 seiner Orbmarker zu benutzen, um seinen Helden vom arkanen Portal auf das linke untere Feld des Kartenteils zu bewegen. Die Bewegung wird unterbrochen, weil der Held ein Feld betreten hat, das an ein oder mehrere unaufgedeckte Kartenteile der Dimensionskarte angrenzt. Die beiden Kartenteile werden sofort aufgedeckt.



In der arkanen Dimension können keine Teleportationseffekte genutzt werden.

Hinweis zu Eltreas Vertrauten: Ein Vertrauter kann sich nicht auf der Dimensionskarte bewegen. Er darf sich nur auf demselben Feld wie Eltrea befinden, d. h. sein Pappaufsteller steht auf seiner Vertrautenkarte auf dem Vertrautentableau. Eltrea kann einen Vertrauten von der Standardkarte zurückrufen oder einen anderen Vertrauten herbeirufen, während sie sich in der arkanen Dimension befindet. Eltreas Spieler kann wie gewohnt einen Vertrauten auf der **Standardkarte** bewegen (und seine Vertrauten-Fähigkeiten dort nutzen), während sich Eltrea in der arkanen Dimension aufhält.

ARKANE BEUTE

Auf einigen Feldern ist arkane Beute in Form einer Reihe von Symbolen auf der rechten Seite des Feldes abgebildet.



Arkane Beute

Wenn auf dem Feld außerdem ein arkaner Kristall abgebildet ist, gilt:

- ◆ Der Spieler erhält die Beute, wenn der Held einen Teil des arkanen Kristalls abbricht (siehe **Seite 30**).
- ◆ Mehr als ein Held kann einen Teil desselben arkanen Kristalls abbrechen und sein Spieler die Beute erhalten.
- ◆ Ein Spieler kann sich auch dagegen entscheiden, die arkane Beute zu erhalten.

Wenn auf dem Feld kein arkaner Kristall abgebildet ist und kein Heldenmarker auf diesem Feld liegt, gilt:

- ◆ Der Spieler kann die Beute erhalten, indem der Held das Feld betritt.
- ◆ Nur ein Held kann die arkane Beute auf einem Feld ohne arkanen Kristall erhalten.
- ◆ Ein Spieler kann sich auch dagegen entscheiden, die arkane Beute zu erhalten.
- ◆ Wenn der Spieler die arkane Beute erhält, legt er 1 seiner Heldenmarker auf dieses Feld.

ARKANE LEERE

Ein Feld mit arkaner Leere kann nicht betreten werden.



Arkane Leere

ARKANER KRISTALL

Ein Spieler, dessen Held sich auf einem Feld mit einem arkanen Kristall und ohne eigenen Interaktionsmarker befindet, kann 1 Arkanpunkt ausgeben, um seinen Helden versuchen zu lassen, einen Teil davon abzubringen, um die auf der Karte des arkanen Kristalls angegebene Belohnung und die arkane Beute dieses Feldes zu erhalten.



Arkaner Kristall

Jeder Held kann während des Spiels einmal einen Teil jedes arkanen Kristalls abbrennen. Wenn er sich auf einem Feld mit einem arkanen Kristall befindet, von dem bereits ein Teil von einem oder mehreren anderen Helden abgebrochen wurde (d. h. die entsprechenden Interaktionsmarker liegen auf dem Feld), muss sein Spieler 1 Gold an jeden anderen Spieler zahlen, dessen Interaktionsmarker auf dem Feld mit dem arkanen Kristall liegt.

Um einen Teil eines arkanen Kristalls abzubrennen, muss ein Held dem Kristall Schaden in Höhe des auf dem Feld angegebenen Wertes zufügen.

Der Schaden muss in einer Aktion zugefügt werden, d. h. der Held darf sich nicht von dem Feld entfernen und es erneut betreten, um den restlichen Schaden zuzufügen. Die folgenden Schritte werden abgehandelt:

1. Der Spieler zahlt 1 Gold an jeden Spieler, dessen Interaktionsmarker bereits auf dem Feld liegt.
Hinweis zum Gefährten-Spiel: Der Spieler legt 2 Silberkarten oder 1 Goldkarte ab (unabhängig davon, wie viele andere Spieler Interaktionsmarker auf diesem Feld liegen haben), anstatt 1 Gold zu zahlen.
2. Der Spieler gibt 1 Arkanpunkt aus, indem er einen Orbmarker ablegt.
3. **Der Spieler greift den arkanen Kristall an:** Er führt eine normale Ersts Schlag- und Heldenangriffsphase aus und legt Schadensmarker in Höhe des Schadens auf das Feld.
4. Der Spieler wiederholt die Schritte 2 und 3, bis dem arkanen Kristall genügend Schaden zugefügt wurde oder der Spieler über keine Orbmarker mehr verfügt.
5. Wenn dem arkanen Kristall genügend Schaden zugefügt wurde, legt der Spieler einen seiner Interaktionsmarker mit der Werkzeugeite nach oben auf dieses Feld. Er (bzw. sein Held) erhält die auf der Karte des arkanen Kristalls angegebene Belohnung (1 Orbmarker, 3 Gold und 1 Ansehen) und legt einen seiner Heldenmarker auf die Karte. Es dürfen mehrere Heldenmarker eines Spielers auf der Karte des arkanen Kristalls liegen. Zusätzlich erhält der Spieler die auf dem Feld angegebene arkane Beute.



Belohnung

Hinweise: Drals Raufbold- und Keleias Umreißen-Fähigkeit können nicht dafür genutzt werden, einen Teil des arkanen Kristalls abzubrennen.

Wenn ein positiver Kleeblatt-Effekt der Waffe eines Helden (z. B. Eltreas Druidenstab oder Maeldurs Vulkanstab) während der Heldenangriffsphase genutzt wird, wird der Effekt (falls überhaupt) im nächsten Angriff abgehandelt. Wenn dies der letzte Angriff auf den arkanen Kristall war, verfällt dieser Waffeneffekt.

Ein Held kann ein Feld mit einem arkanen Kristall betreten, überqueren oder seine Bewegung dort beenden, ohne mit ihm zu interagieren.

ARKANES WESEN

Einem arkanen Wesen gegenüberzutreten und der Einfluss arkaner Kraft folgen den gleichen Regeln wie Elementare und elementare Kraft auf der Standardkarte, mit folgenden Ausnahmen:



Arkane Wesen

- ◆ Ein Held, dessen Spieler einen seiner Interaktionsmarker auf einem Feld mit einem arkanen Wesen liegen hat, wird von dessen arkaner Kraft nicht mehr beeinflusst.
- ◆ Wann immer ein Held ein Feld betritt, das von einer oder mehreren arkanen Kräften beeinflusst wird, die auch ihn noch beeinflussen, kann der Spieler **einen** seiner Heldenmarker von der Karte des arkanen Kristalls (siehe **Arkaner Kristall links**) entfernen, um **alle** Effekte arkaner Kräfte auf diesem Feld zu ignorieren.
- ◆ Auch wenn das Feld, das ein Held betreten hat, von mehreren arkanen Kräften beeinflusst wird, wird der Effekt (5 Verletzungen erleiden) nur einmal für dieses Feld abgehandelt.

Beispiel 1: Keleia hat ein Feld betreten, das von einem arkanen Wesen beeinflusst wird. Keleias Spieler hat einen Interaktionsmarker auf dem Feld dieses arkanen Wesens liegen, daher wird Keleia nicht von dessen arkaner Kraft beeinflusst.



Beispiel 2: Keleia bewegt sich weiter auf ein Feld, das von einem arkanen Wesen beeinflusst wird, auf dem allerdings kein Interaktionsmarker von Keleias Spieler liegt. Der Spieler entfernt einen seiner Heldenmarker von der Karte des arkanen Kristalls, um diese arkane Kraft zu ignorieren.



Beispiel 3: Keleia betritt ein Feld, das an ein nicht aufgedecktes Kartenteil der Dimensionskarte angrenzt, daher wird dieses Kartenteil sofort aufgedeckt. Das Feld wird von drei arkanen Wesen beeinflusst. Obwohl auf einem von ihnen ein Interaktionsmarker von Keleias Spieler liegt, muss dieser den letzten seiner Heldenmarker auf der Karte des arkanen Kristalls verwenden, wenn er die anderen beiden arkanen Kräfte ignorieren will. Tut er dies nicht, erleidet Keleia 5 Verletzungen.



ARKANE KRAFT



Wenn ein Held ein Feld betritt, das von arkaner Kraft beeinflusst wird, die auch ihn noch beeinflusst, oder wenn ein Kartenteil der Dimensionskarte aufgedeckt wird, das bewirkt, dass das Feld, auf dem sich der Held befindet, von arkaner Kraft beeinflusst wird, erleidet dieser Held 5 Verletzungen.

Auch wenn das Feld, das ein Held betreten hat, von mehreren arkanen Kräften beeinflusst wird, wird der Effekt (5 Verletzungen erleiden) nur einmal für dieses Feld abgehandelt.

Wenn der Held infolge dieser Verletzungen stirbt, werden die Schritte für einen Tod außerhalb eines Kampfes abgehandelt (**Spielanleitung, Seite 25**).

EINEM ARKANEN WESEN GEGENÜBERTRETEN

1. Feld: Der Spieler/Held erhält 1 Bewegungspunkt, 2 Gold, 1 Ansehen und 1 Silberkarte. Ein Bewegungsmarker dient als Erinnerung an den erhaltenen Bewegungspunkt.

2. Feld: Wenn kein Heldenmarker des Spielers auf dem Feld der Heroldkarte des arkanen Wesens liegt, legt er einen darauf. Der Held erleidet 3 Verletzungen. Wenn er nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält er/der Spieler 3 Gold und 2 Ansehen.

3. Feld: Wenn kein Heldenmarker des Spielers auf dem Feld der Heroldkarte des arkanen Wesens liegt, legt er einen darauf. Der Held erleidet 1 Verletzung. Wenn er nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält er/der Spieler 1 Bewegungspunkt, 4 Gold und 1 Ansehen. Ein Bewegungsmarker dient als Erinnerung an den erhaltenen Bewegungspunkt.

Nicht vergessen: Bewegungspunkte können nur auf der Standardkarte eingesetzt werden.

AUS DER ARKANEN DIMENSION ZURÜCKKEHREN

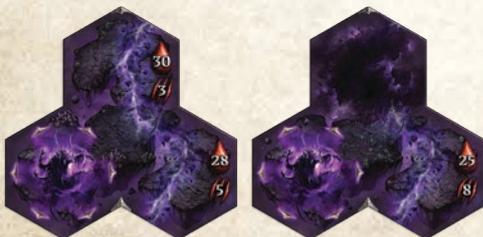
Ein Held muss vor Ende des Zuges nach Euthia zurückkehren. Er kann dies auch tun, wann immer sein Spieler entscheidet, nicht mehr in der arkanen Dimension zu agieren, allerdings kann ein Held nicht zurückkehren, während er sich bewegt oder mit einem Ort in der arkanen Dimension interagiert, oder während ein anderer Effekt abgehandelt wird. Wenn der Held zurückkehrt, werden sämtliche verbleibenden Orbmarker in den Vorrat zurückgelegt und der Pappaufsteller des Helden auf das Feld mit dem Pappaufsteller des arkanen Herolds gestellt. Anschließend kann der Spieler den Zug seines Helden auf der Standardkarte wie gewohnt fortsetzen.

Wenn das Feld, auf das er zurückkehrt, von der elementaren Kraft des Feuers oder des Wassers beeinflusst wird, ist er von dieser Kraft betroffen, als hätte er sich auf dieses Feld bewegt.

Wenn sich auf diesem Feld ein Portal befindet, kann er sich damit teleportieren, als hätte er das Feld soeben betreten.

DIE ARKANE BARRIERE DURCHBRECHEN

Auf genau drei Feldern der Kapitel-III-Kartenteile der Dimensionskarte befindet sich die arkane Barriere.



Kartenteile der Dimensionskarte mit arkaner Barriere

Wenn sich ein Held auf einem Feld mit einer arkanen Barriere befindet, kann er versuchen, diese zu durchbrechen, um die auf der Karte mit der arkanen Barriere angegebene Belohnung zu erhalten, und dieses Feld zu überqueren, um Brasath anzugreifen (siehe **Brasaths letzter Atemzug, Seite 32**).

Jeder Held kann während des Spiels jedes Feld der arkanen Barriere einmal durchbrechen, allerdings erhält jeder Held die Belohnung nur für das erste Mal, dass er die arkane Barriere durchbricht. Der Spieler muss anderen Spielern, deren Heldenmarker auf dem Feld liegt, kein Gold bezahlen.

Um eine arkane Barriere zu durchbrechen, muss ein Held der Barriere Schaden in Höhe des auf dem Feld angegebenen Wertes zufügen. Der Schaden muss in einer Aktion zugefügt werden, d. h. der Held darf sich nicht von dem Feld entfernen und es erneut betreten, um den restlichen Schaden zuzufügen. Die folgenden Schritte werden abgehandelt:



1. Der Spieler gibt 1 Arkanpunkt aus, indem er einen Orbmarker ablegt.
2. **Der Spieler greift den arkanen Kristall an:** Er führt eine normale Erstschatz- und Heldenangriffsphase aus und legt Schadensmarker in Höhe des Schadens auf das Feld.
3. Der Held erleidet die auf dem Feld mit der arkanen Barriere angegebene Zahl an Verletzungen. Wenn der Held infolge dieser Verletzungen stirbt, werden die Schritte für einen Tod außerhalb eines Kampfes abgehandelt (**Spielanleitung, Seite 25**).
4. Der Spieler wiederholt die Schritte 1, 2 und 3, bis der arkanen Barriere genügend Schaden zugefügt wurde, der Spieler über keine Orbmarker mehr verfügt oder der Held stirbt.
5. Wenn der arkanen Barriere genügend Schaden zugefügt wurde, legt der Spieler einen seiner Heldenmarker auf das Feld. Von nun an kann der Held das Feld mit der arkanen Barriere überqueren. Wenn der Held während des Angriffs, der die arkane Barriere durchbricht, getötet wird, verbleibt der Heldenmarker auf dem Feld (d. h. die arkane Barriere gilt für diesen Helden als durchbrochen).
6. Der Spieler/Held erhält 8 Ansehen und 1 Orbmarker als Belohnung für das (erstmalige) Durchbrechen der arkanen Barriere. Wenn der Held getötet wurde (siehe oben), erhält er lediglich 8 Ansehen.



Hinweise: Drals Raufbold- und Keleias Umreißen-Fähigkeit können nicht dafür genutzt werden, die arkane Barriere zu durchbrechen.

Wenn ein positiver Kleeblatt-Effekt der Waffe eines Helden (z. B. Eltreas Druidenstab oder Maeldurs Vulkanstab) während der Heldenangriffsphase genutzt wird, wird der Effekt (falls überhaupt) im nächsten Angriff abgehandelt. Wenn dies der letzte Angriff auf den arkanen Kristall war, verfällt dieser Waffeneffekt.

Ein Held kann ein Feld mit einer arkanen Barriere betreten oder seine Bewegung dort beenden, ohne zu versuchen, sie zu durchbrechen, aber er kann es nicht überqueren (d. h. ein Feld links von ihr betreten), wenn er sie nicht durchbrochen hat.



Brasath-Kartenteil der Dimensionskarte

BRASATH LETZTER ATEMZUG

Um Brasath anzugreifen, muss sich ein Held in der Mitte des Brasath-Kartenteils der Dimensionskarte (des Kapitel-IV-Kartenteils) befinden.

Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster, einschließlich des Einsetzens eines Kampffaktionsmarkers. Auf der Brasath-Karte sind Brasaths Lebenspunkte und die Verletzungen, die er zufügt, zusammen mit allen weiteren Kampfeffekten angegeben.

Der Held, der Brasath besiegt, erhält 15 Ansehen als Belohnung, wie auf der Rückseite der Brasath-Karte angegeben.

Brasaths
Lebenspunkte



Belohnung

Der Spieler kann die Brasath-Karte nicht als Trophäe an sich nehmen; die Brasath-Karte wird zurück zu den anderen szenariospezifischen Karten gelegt.

Hinweis: Nachdem Taesiri Brasath besiegt hat, kann ihr Spieler **keinen** Heldenmarker auf die „Buch der Macht“-Fähigkeit legen.

Der Spieler legt keinen seiner Marker auf das Feld, auf dem der Kampf stattgefunden hat; auch gibt es keine Beute auf dem Feld für den Sieg über Brasath.

Wichtig: Auch wenn Brasath ein Drache ist, können Spieler Heldenplättchen verwenden, auf denen ein durchgestrichenes Drachensymbol abgebildet ist.



Jeder Held kann Brasath einmal pro Spiel besiegen. Wann immer ein Held Brasath besiegt, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde. Die Helden können sich weiterhin auf der Dimensionskarte bewegen und versuchen, Brasath zu besiegen, wenn sie dies noch nicht getan haben.

SZENARIOENDE

- ◆ Wenn Brasath besiegt wurde, ist der Durchgang zur arkanen Dimension keine Bedrohung mehr für die Bewohner Euthias.
- ◆ Wenn Brasath bis zum Ende der 16. Runde nicht von mindestens einem Helden besiegt wurde, sind die Helden gescheitert.

Unabhängig vom Ausgang erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln. Interaktions- und Heldenmarker, die auf der Dimensionskarte platziert wurden, werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.

SZENARIO-SETS

Zusätzlich zu den Standardszenarios, die kompetitiv, kooperativ und im Einzelspiel gespielt werden können, enthält die Erweiterung ein spezielles Szenario-Set für das Spielen eines der vier eigenständigen Handlungsstränge im Einzelspiel

(Pfade des Grauens) und ein spezielles Szenario-Set für das Spielen der eigenständigen kooperativen Kampagne (Das große Vergessen).

PFADE DES GRAUENS

Ein seltsames Geräusch dringt von dem Schiff, das auf dem nahe gelegenen See Schiffbruch erlitten hat, zu den Ufern hinüber. Manch einer erzählt, der Geist des Kapitäns finde keine Ruhe. In einem anderen Teil des Landes häufen sich die Berichte von einem mysteriösen Stein, den beim Heben eines Schatzes niemand zu berühren wagte. Besteht ein Zusammenhang zwischen diesen beiden Geschichten?

Spieldauer: Bis zu 20 Spielrunden.

Ziel: Besiege den Endgegner vor dem Ende der 20. Runde.

Sobald der Endgegner besiegt wurde, endet das Spiel sofort.

Je nach Runde, in der Du die Siegbedingung erfüllst, erreichst Du eine bestimmte Gewinnstufe auf den Pfaden des Grauens:

- ◆ **Silber:** Runde 18 oder 19
- ◆ **Gold:** Runde 16 oder 17
- ◆ **Diamant:** Runde 15 oder früher

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereite **zwei** Stapel mit Kartenteilen gemäß der Tabelle vor – einen für die Kapitel I, II und III und einen weiteren für die Kapitel IV und V. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel verwendet. Lege die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden die Ritual-Kartenteile verwendet.

Aufbau der Karte für „Pfade des Grauens“

Kapitel		I	II	III	IV	V
	1 SP	2*	2*	2*	2*	2*
	1 SP	1	1	1	1	1
	1 SP	3	3	4	4	4

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für beide Einzelspiel-Modi, siehe **Spielanleitung, Seite 31**.

Lege alle Begegnungs-Kartenteile sowie die Begegnungskarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Szenario-Set nicht verwendet.

Lege die Marker mit dem sprechenden Steinkopf und dem Schiffswrack-Geist auf den Stapel der Kartenteile für Kapitel IV und V. Diese werden während des Spiels auf der Karte platziert, wie auf Seite 33 beschrieben.



Zwei Stapel mit Kartenteilen



Kompassplättchen



Ortsmarker

Wähle 1 der 4 individuellen Handlungsstränge. Jeder Handlungsstrang enthält 8 Reisekarten, die in 5 Stufen unterteilt sind.

- ◆ Handlungsstrang 1: Tor, Faerdämon-Endgegner
- ◆ Handlungsstrang 2: Hochland, Kristallgolem-Endgegner
- ◆ Handlungsstrang 3: Sumpf, Hydra-Endgegner
- ◆ Handlungsstrang 4: Kloster, Behemoth-Endgegner

Nimm alle Reisekarten, die dem gewählten Handlungsstrang entsprechen (auf der Rückseite der Karten angegeben), und lege die anderen zurück in die Schachtel. Bilde einen verdeckten Stapel von Reisekarten, indem Du die Karten nach Stufe (auf der Rückseite der Karte angegeben) getrennt in numerischer Reihenfolge aufeinanderlegst, wobei die Karte mit der höchsten Stufe zuunterst liegt. Decke die ersten beiden Reisekarten („Reise I“) auf.

Lege die Fährtenkarte neben den Reisestapel.



Tor-Reisekarten

Fährtenkarte

Mische die Reise-Belohnungsplättchen und bilde einen verdeckten Stapel.

Mische die Fährtenmarker und die Runensteinmarker jeweils getrennt voneinander und bilde zwei verdeckte Stapel.

Lege die Fluchmarker und die „Beschädigte Rüstung“-Marker neben die Runensteinmarker.



Reise-Belohnungsplättchen



Fährtenmarker



Runensteinmarker



Fluch- und „Beschädigte Rüstung“-Marker

Mische die Kompassplättchen und die Ortsmarker jeweils getrennt voneinander und bilde zwei verdeckte Stapel.

Lege die Monstergesundheits-, die Monsterverletzungs- und den Initiative-Marker „1“ neben den Spielbereich.



Monstergesundheitsmarker



Monsterverletzungsmarker



Initiative-Marker „1“

Verwende Elitegegner der Stufen 1, 2 und 3 (siehe Spielanleitung, Seite 30).

Dein Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.

Wichtig: Um das Szenario-Set „Pfade des Grauens“ spielen zu können, müssen die entsprechenden Heldenplättchen aus der Erweiterung zum Stapel der Heldenplättchen hinzugefügt werden.

SONDERREGELN

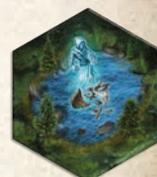
Für das Szenario-Set „Pfade des Grauens“ gelten die Regeln für das Spiel mit dem Feuer (siehe Spielanleitung, Seite 26).

SPRECHENDER STEINKOPF UND SCHIFFSWRACK-GEIST

Wann immer der Spieler das letzte Kapitel-III-Kartenteil vom ersten Kartenteil-Stapel aufdeckt, wird sein Zug unterbrochen und sofort die Marker mit dem sprechenden Steinkopf und dem Schiffswrack-Geist auf die folgenden Orte auf der Karte gelegt.



Sprechender Steinkopf



Schiffswrack-Geist

- ◆ Sprechender Steinkopf: Schatz der Stufe 1
- ◆ Schiffswrack-Geist: See

Das oberste Kompassplättchen wird aufgedeckt und die Kompassregeln wie auf Seite 2 beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln und den entsprechenden Marker darauf zu legen. Falls auf diesem Feld Helden-, oder Interaktionsmarker liegen, werden diese auf das Szenario-/Handelstableau unter die Rundenanzeige gelegt. Sie werden bei der Schlusswertung mit eingerechnet. Die Felder gelten für den Rest des Spiels als befriedet.

Hinweis: Auf einem Feld mit einem Marker mit dem sprechenden Steinkopf oder dem Schiffswrack-Geist kann kein Schatz gehoben oder eine Abbauaktion ausgeführt werden.

REISEN ABSCHLIESSEN

Jeder Handlungsstrang ist in fünf Reisestufen unterteilt. Wann immer der Spieler die aktuelle Reisestufe abschließt (indem er alle Questen auf der/den aufgedeckten Reisekarte(n) erfüllt), werden sämtliche Karten der abgeschlossenen Stufe abgelegt und die Reisekarte(n) der nächsten Stufe aufgedeckt.

- ◆ Reisestufen I, II, und III: 2 Reisekarten
- ◆ Reisestufen IV und V: 1 Reisekarte

Der Spieler kann eine Reise abschließen, wenn er die auf der Karte angegebenen Voraussetzungen der Queste erfüllt. In diesem Fall erhält er die auf der Karte abgebildete Belohnung.

In manchen Fällen kann die Belohnung nur auf einem bestimmten Feld erhalten werden (siehe **Erklärungen bzgl. der Belohnungen** auf Seite 38).

Wenn die Queste aus zwei Teilen besteht, kann der Spieler wählen, welchen Teil er zuerst erfüllt. Ein Heldenmarker auf dem bereits erfüllten Teil dient als Erinnerung.

Zweiteilige Voraussetzung einer Queste

Belohnung



ERKLÄRUNGEN ZU DEN QUESTEN



Zum Erfüllen: Der Spieler legt ein beliebiges Rohstoffplättchen des abgebildeten Typs auf dem angegebenen Handelsort ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt die abgebildeten Trophäen (2 Monster-Trophäen der Stufe 1, eine der Stufe 2, 2 der Stufe 2 oder eine der Stufe 3) auf dem angegebenen Ort ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt die abgebildeten Gegenstände (3 Heiltränke, 1 beliebiges Amulett/1 beliebigen Ring, 2 Goldkarten, 2 beliebige Edelsteine, 4 Goldkarten und einen Dämonenstein) auf dem angegebenen Ort ab.

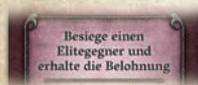


Zum Erfüllen: Der Held tritt der abgebildeten Art von Elementar gegenüber. Außerdem legt der Spieler die abgebildete Essenz bei den Alchemisten ab.



Zum Erfüllen: Der Held kauft die abgebildeten Gegenstände (3

Heiltränke oder 1 beliebiges Amulett/1 beliebigen Ring) an dem angegebenen Ort.

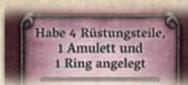


Zum Erfüllen: Der Held besiegt einen beliebigen Elitegegner und erhält die auf der entsprechenden Prämienkarte angegebene Belohnung.

Hinweis: Der Held muss einen Elitegegner besiegen, nachdem diese Reisekarte aufgedeckt wurde. Zuvor besiegte Elitegegner zählen nicht.



Zum Erfüllen: Der Spieler/Held verfügt über ein Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen.



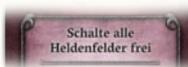
Zum Erfüllen: Der Held hat 4 beliebige Rüstungsteile, 1 beliebiges Amulett und 1 beliebigen Ring angelegt.



Zum Erfüllen: Der Held betritt das Feld mit dem sprechenden Steinkopf, um 20 Gold zu erhalten. Der Spieler legt außerdem 2 Drachen-, Krak- und/oder Sonnenbogen-Rüstungsteile sowie 1 beliebigen Ring auf dem Feld des sprechenden Steinkopfes ab.

Diese Aufgabe muss innerhalb der folgenden 4 Runden nach dem Aufdecken der Reisekarte erfüllt werden. Andernfalls gilt die Reise als gescheitert, und das Spiel endet am Ende der entsprechenden Runde. Ein Heldenmarker eines nicht verwendeten Helden auf der Rundenanzeige dient als Erinnerung.

Beispiel: Die Reisekarte wird in Runde 6 aufgedeckt. Der Spieler muss die Aufgabe vor dem Ende der 10. Runde erfüllen.



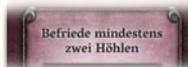
Zum Erfüllen: Der Spieler schaltet alle Heldenfelder auf dem Heldentableau frei.



Zum Erfüllen: Der Spieler führt eine Abbauaktion auf einem Feld mit Bergen aus.



Zum Erfüllen: Der Held erreicht 15 Ansehen. Der Spieler führt außerdem zweimal in einer Runde eine Abbauaktion aus.



Zum Erfüllen: Der Held befriedet mindestens zwei Höhlen.



Zum Erfüllen: Der Held hebt einen Schatz der Stufe 3.



Zum Erfüllen: Der Held besiegt ein Monster der Stufe 2 auf einem Feld, das von der elementaren Kraft der Lüfte oder des Feuers beeinflusst wird, ohne während des Kampfes Gaar oder Dwurt zu benutzen.



Zum Erfüllen: Wenn sich der Held auf dem Portalfeld auf dem Kartenteil mit den Drachentöter-Türmen befindet, kann er versuchen, zwei Monster der Stufe 2 nacheinander zu besiegen. Der Spieler führt nur eine Kampfaction, aber 2 vollständige Kämpfe aus (jeweils einschließlich einer Ersts Schlagphase). Beide Monster haben 1 zusätzlichen Lebenspunkt (angezeigt durch einen Monstergesundheitsmarker mit dem Wert 1 neben jeder Monsterkarte).

Der Spieler/Held erhält die Belohnung der ersten Monsterkarte, bevor er mit dem Kampf gegen das zweite Monster fortfährt. Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster.

Hinweise:

Da der Spieler/Held die Belohnung sofort erhält, nachdem eines der beiden Monster besiegt wurde, kann es passieren, dass der Held während der Erfüllung der Queste 35 Ansehen überschreitet. In diesem Fall erhält er keine weitere Belohnung (von der Monsterkarte).

Nachdem Taesiri ein Monster der Stufe 2 besiegt hat, kann ihr Spieler einen Heldenmarker (für jedes Monster) auf die „Buch der Macht“-Fähigkeit legen.

Wenn der Held während einer der Kämpfe getötet wird, gilt dieser Teil der Queste als gescheitert; es werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung während eines Kampfes abgehandelt (siehe **Spielanleitung, Seite 25**). Der Spieler kann versuchen, diesen Teil der Queste noch einmal zu erfüllen, indem sein Held beide Monster besiegt (unabhängig davon, ob eines der Monster bei einem vorherigen Versuch besiegt wurde).

RUNENSTEINE - REISESTUFE II



Zum Erfüllen: Der Spieler schließt 3 Runenstein-Aufgaben auf der Karte ab.

Wann immer der Spieler Reisestufe I abschließt und Karten der Reisestufe II aufdeckt, wird der erste Runenstein auf der Karte platziert. Der oberste Ortsmarker wird aufgedeckt und ein Feld mit dem entsprechenden Ort wie folgt ermittelt:

1. Wenn sich der auf dem Ortsmarker abgebildete Ort nicht auf der Karte befindet oder auf den einzigen Orten dieses Typs auf der Karte blockierende Figuren (Elementare zählen nicht hierzu) stehen, ist es kein gültiger Ort. Es werden solange neue Ortsmarker aufgedeckt, bis einer mit einem gültigen Ort aufgedeckt wurde. Wenn der Stapel mit den Ortsmarkern aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.
2. Es wird ein Ort des entsprechenden Typs auf der Karte gewählt, auf dem sich keine blockierenden Figuren (Elementare zählen nicht hierzu) oder Heldenmarker befinden. Wenn es mehr als einen solchen Ort gibt, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf **Seite 2** beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln.
3. Der Ortsmarker wird auf dem gewählten Ort platziert. Falls auf diesem Feld Helden-, Interaktions- oder Handelsmarker liegen, werden diese auf den soeben platzierten Ortsmarker gelegt. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet; von nun kann mit dem Ort wie gewohnt interagiert werden.
4. Der oberste Runensteinmarker wird offen auf den soeben platzierten Ortsmarker gelegt.



5. Sämtliche aufgedeckten Ortsmarker werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Wenn sein Held ein Feld mit einem Runensteinmarker betritt, kann der Spieler die auf dem Marker abgebildeten Dinge ablegen und einen seiner Heldenmarker auf die „Runensteine“-Reisekarte legen. Anschließend wird der Runensteinmarker auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt und ein neuer Runensteinmarker auf der Karte platziert, wobei alle oben beschriebenen Schritte abgehandelt werden.



Wenn auf dem Runensteinmarker das Schriftrollensymbol abgebildet ist, muss der Spieler eine beliebige Schriftrolle ablegen, um seinen Heldenmarker auf die Reisekarte legen zu können.

Wenn der Spieler seinen dritten Heldenmarker auf die „Runensteine“-Reisekarte legt, wird kein neuer Runensteinmarker auf der Karte platziert.

Der Held muss das Feld des sprechenden Steinkopfes betreten, um die Reise abzuschließen und die Belohnung zu erhalten.

ZWISCHENENDGEGNER - REISESTUFE III



Zum Erfüllen: Der Held besiegt den Zwischenendgegner.

Wann immer der Spieler die Voraussetzung erfüllt, die auf der „Zwischenendgegner“-Reisekarte angegeben ist (siehe **Voraussetzungen der Zwischenendgegner, Seite 36**), platziert er den Initiative-Marker „1“ auf der Karte. Der oberste Ortsmarker wird aufgedeckt und ein Feld mit dem entsprechenden Ort wie folgt ermittelt:

1. Wenn sich der auf dem Ortsmarker abgebildete Ort nicht auf der Karte befindet oder auf den einzigen Orten dieses Typs auf der Karte blockierende Figuren (Elementare zählen nicht hierzu) stehen, ist es kein gültiger Ort. Es werden solange neue Ortsmarker aufgedeckt, bis einer mit einem gültigen Ort aufgedeckt wurde. Wenn der Stapel mit den Ortsmarkern aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden.
2. Es wird ein Ort des entsprechenden Typs auf der Karte gewählt, auf dem sich keine blockierenden Figuren (Elementare zählen nicht hierzu) oder Heldenmarker befinden. Wenn es mehr als einen solchen Ort gibt, wird das oberste Kompassplättchen aufgedeckt und die **Kompassregeln** wie auf **Seite 2** beschrieben verwendet, um einen Ort zu ermitteln.
3. Der Ortsmarker wird auf dem gewählten Ort platziert. Falls auf diesem Feld Helden-, Interaktions- oder Handelsmarker liegen, werden diese auf den soeben platzierten Ortsmarker gelegt. Es kann erst dann mit dem Ort wie gewohnt interagiert werden, wenn der Zwischenendgegner besiegt wurde.
4. Der Initiative-Marker „1“ wird auf den soeben platzierten Ortsmarker gelegt.
5. Sämtliche aufgedeckten Ortsmarker werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Wenn sein Held das Feld mit dem Initiative-Marker „1“ betritt, kann sich der Spieler dafür entscheiden, eine Kampfaktion auszuführen und seinen Helden gegen den auf der Reisekarte abgebildeten Zwischenendgegner kämpfen zu lassen.

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (siehe **Spielanleitung, Seite 17**) wird die entsprechende Elitegegnerkarte aus dem Elitegegnerstapel bzw. die Monsterkarte des Trolls aus der Erweiterung aus dem Stapel der Stufe-2-Monsterkarten/der Schachtel herausgesucht.

Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster/Elitegegner, mit der Ausnahme, dass der Spieler **nicht** die auf der Prämienkarte bzw. der Rückseite der Monsterkarte abgebildete Belohnung erhält.



Monstercarte des Trolls aus der Erweiterung

Außerdem ist auf einigen „Zwischenendgegner“-Reisekarten eine Reihe von Symbolen (die teilweise die Illustration verdecken) abgebildet, welche die Stärke des Zwischenendgegners angeben. Die dem jeweiligen Zwischenendgegner entsprechenden Monsterverletzungs- (siehe unten) und Monstergesundheits- (siehe unten), sowie zusätzliche Gaar- und/oder Chaosmarker werden neben die Elitegegner- bzw. Monsterkarte und/oder Goldkarten in den Goldspeicher gelegt.



Monsterverletzungs-
marker



Monstergesundheits-
marker

- ♦ **Monsterverletzungsmarker:** Gibt zusätzliche Verletzungen an, die der Zwischenendgegner in jeder Kampfunde zufügt.
- ♦ **Monstergesundheitsmarker:** Gibt zusätzliche Lebenspunkte des Zwischenendgegners an.

Beispiel: Der Spieler führt eine Kampfaktion gegen einen wütenden Troll aus. Der Monstergesundheitsmarker „+3“ und der Monsterverletzungsmarker „+2“ werden neben die Monsterkarte gelegt. Außerdem werden ein zusätzlicher Chaosmarker (also insgesamt 3) neben die Monsterkarte und 2 zusätzliche Goldkarten in den Goldspeicher gelegt. Der wütende Troll hat nun 15 Lebenspunkte und fügt in jeder Kampfunde 2 zusätzliche Verletzungen zu.



Nach dem Kampf wird der entsprechende der folgenden Schritte abgehandelt:

- ♦ Die Elitegegnerkarte wird in den Elitegegnerstapel zurückgelegt.
- ♦ Die Monsterkarte des Trolls wird auf den entsprechenden Ablagestapel bzw. zurück in die Schachtel gelegt.

Wenn der Zwischenendgegner besiegt wurde, wird der Initiative-Marker „1“ von der Karte entfernt. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet; von nun kann mit dem Ort wie gewohnt interagiert werden.

VORAUSSETZUNGEN DER ZWISCHENENDGEGNER



Tor - Verderbter: Der Spieler hat mindestens 3 Goldkarten auf der Hand.



Hochland - Troll (Ausnahme): Beim wütenden Troll als Zwischenendgegner gibt es keine Voraussetzung für die Bestimmung des Ortes, allerdings muss er innerhalb der folgenden 3 Runden nach dem Aufdecken der Reisekarte besiegt werden. Andernfalls gilt die Reise als gescheitert, und das Spiel endet am Ende der entsprechenden Runde. Ein Heldenmarker eines nicht verwendeten Helden auf der Rundenanzeige dient als Erinnerung.

Beispiel: Die Reisekarte mit einem wütenden Troll als Zwischenendgegner wird in Runde 10 aufgedeckt. Der Held muss ihn vor dem Ende der 13. Runde besiegen.



Sumpf - Echsenhäuptling: Der Spieler/Held verfügt über ein Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen.



Kloster - Mönch: Der Spieler/Held verfügt über mindestens 3 Gaar oder 3 Dwurt (je nach Helden).

FÄHRTEN - REISESTUFE IV

Zum Erfüllen: Der Held nimmt 3 Fährten auf, um den Endgegner ausfindig zu machen.

Wenn sich der Held an einem der auf der Reisekarte angegebenen Orte befindet, kann der Spieler als freie Aktion seinen Helden die Fährte suchen lassen, indem er beide Würfel wirft. Dies gilt nicht als Würfelwurf des Helden, und das Ergebnis kann **in keiner Weise verändert** werden. Elementare Kräfte haben **keinen** Einfluss auf den Würfelwurf. Allerdings wird das Ergebnis für jeden Fährtenmarker auf der Karte um 2 erhöht.



Tore: Händler, Schätze der Stufe 2, Seen



Hochlande: Portale, Drachentöter-Türme, Kirche



Sümpfe: Schätze der Stufe 1, Luftelementare, Alchemisten



Klöster: Berge, Erdelementare, Wasserelementare

Wenn das Ergebnis des Würfelwurfs 8 bzw. 9 oder mehr beträgt, legt der Spieler einen seiner Heldenmarker auf die „Fährten“-Reisekarte, wie auf der Reisekarte angegeben.

Fährtensuche-
Orte
Benötigtes
Würfelerggebnis
Belohnung



Unabhängig vom Ergebnis zieht der Spieler den obersten Fährtenmarker und handelt sofort **beide** darauf abgebildeten Effekte ab. Der obere Effekt ist negativ, der untere positiv. Anschließend wird der Fährtenmarker verdeckt (d. h. mit der „+2“-Seite nach oben) auf das Feld des Helden gelegt.

Negativer Effekt → → Positiver Effekt → → Fährtenmarker mit der „+2“-Seite nach oben

Auf einigen Fährtenmarkern ist ein Fluchmarker oder ein „Beschädigte Rüstung“-Marker abgebildet; siehe **Fluch** und **Beschädigte Rüstung** weiter unten für weitere Details.



Auf einem Feld mit einem Fährtenmarker ist keine Fährtenuche möglich.

Nachdem der Spieler seinen dritten Heldenmarker auf die „Fährten“-Reisekarte gelegt hat, **muss der Held das Feld mit dem Schiffswrack-Geist betreten**, um die Reise abzuschließen und die Belohnung zu erhalten. Die Fährtenuche ist damit abgeschlossen, und der Held kann den Endgegner ausfindig machen. Die folgenden Schritte werden abgehandelt:

1. Sämtliche Fährtenmarker auf der Karte werden auf ihre Effektseite gedreht.
2. Der Spieler wirft einen Würfel. Dies gilt nicht als Würfelwurf des Helden, und das Ergebnis kann **in keiner Weise verändert** werden. Elementare Kräfte haben **keinen** Einfluss auf den Würfelwurf.
3. Anhand des Ergebnisses des Würfelwurfs wird der Fährtenmarker ermittelt, dessen Ortungszahl (im sechseckigen Feld rechts auf dem Fährtenmarker) der Angabe auf der Fährtenkarte des Endgegners entspricht.
4. Der Initiative-Marker „1“ wird auf das Feld des soeben ermittelten Fährtenmarkers gelegt.
5. Sämtliche Fährtenmarker werden von der Karte entfernt.



Beispiel: Auf der Karte liegen die Fährtenmarker mit den Ortungszahlen 6, 13 und 21. Der Spieler würfelt eine 4. Er muss den Fährtenmarker wählen, dessen Ortungszahl der 14 am nächsten ist, also den mit der Ortungszahl 13. Der Initiative-Marker „1“ wird auf das Feld dieses Fährtenmarkers gelegt. Anschließend werden sämtliche Fährtenmarker von der Karte entfernt.



Der Endgegner befindet sich auf dem Feld mit dem Initiative-Marker „1“.

FLUCH

Wann immer der Spieler einen Fluchmarker als Teil des Effektes eines Fährtenmarkers erhält, wählt er eine seiner **verbesserten** Fähigkeiten/Erstschlagfähigkeiten und legt den Marker darauf. Effekte von Fähigkeiten, auf denen ein Fluchmarker liegt, können nicht genutzt werden.



Von diesem Zeitpunkt an wird der Wert aller Würfelwürfel des Spielers um die Summe der Werte aller Kleeblatt-Effekte sämtlicher auf seinen Heldenplättchen liegenden Fluchmarker gesenkt.

Beispiel: Es liegen 2 Fluchmarker auf den Heldenplättchen des Spielers. Der Wert aller Würfelwürfel wird um 2 gesenkt, bis der Spieler die betroffenen Heldenplättchen von seinem Heldentableau entfernt.



Auf jede Fähigkeit/Erstschlagfähigkeit kann nur ein Fluchmarker gelegt werden. Wenn der Spieler über nicht genügend Fähigkeiten/Erstschlagfähigkeiten verfügt, wird der Fluchmarker auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt, ohne dass sein Effekt abgehandelt wird.

Um einen Fluch loszuwerden, muss der Spieler die betroffene Fähigkeit/Erstschlagfähigkeit von seinem Heldentableau entfernen. Der Fluchmarker verbleibt in diesem Fall auf dieser Fähigkeit/Erstschlagfähigkeit. Wenn der Spieler diese Fähigkeit/Erstschlagfähigkeit zu einem späteren Zeitpunkt erneut verbessert, ist der Effekt des Fluches wieder aktiv.

BESCHÄDIGTE RÜSTUNG

Wann immer der Spieler einen „Beschädigte Rüstung“-Marker als Teil des Effektes eines Fährtenmarkers erhält, wählt er eines seiner **angelegten (ausgerüsteten)** Rüstungsteile und legt den Marker darauf. Von diesem Zeitpunkt an wird der Wert der Beutelmodifikatoren des Spielers für jeden „Beschädigte Rüstung“-Marker auf seinen angelegten (ausgerüsteten) Rüstungsteilen um 1 gesenkt. Außerdem werden **sämtliche** Effekte der betroffenen Rüstung und der darauf platzierten Edelsteine inaktiv (inklusive der Beutelmodifikatoren). Wenn dadurch die Lebenspunkte des Helden gesenkt werden, gilt dies nur für die maximale Gesundheit, **nicht** die aktuellen Lebenspunkte.



Beispiel: Es liegt ein „Beschädigte Rüstung“-Marker auf den Sonnenbogenstiefeln. Das bedeutet, dass sich der Held nicht mehr teleportieren kann, seine maximale Gesundheit um 2 gesenkt wird und der Beutelmodifikator nicht mehr eingerechnet wird. Die Summe der Beutelmodifikatoren wird um 2 gesenkt: 1 für den „Beschädigte Rüstung“-Marker und 1 für den „+1“-Beutelmodifikator der Sonnenbogenstiefel, der nicht mehr gilt. Außerdem kann der Spieler den Effekt des Saphirs auf den Sonnenbogenstiefeln nicht mehr nutzen.



Auf jedes Rüstungsteil kann nur ein „Beschädigte Rüstung“-Marker gelegt werden. Wenn der Spieler über nicht genügend Rüstungsteile verfügt, wird der „Beschädigte Rüstung“-Marker auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt, ohne dass sein Effekt abgehandelt wird.

Der Effekt der beschädigten Rüstung ist nicht aktiv, solange das Rüstungsteil in einem Beutel verstaut ist. Wenn der Spieler ein Rüstungsteil, auf dem ein „Beschädigte Rüstung“-Marker liegt, von seinem Heldentableau entfernt oder es an einem Handelsort verkauft, wird der „Beschädigte Rüstung“-Marker abgelegt.

ENDGEGNER - REISESTUFE V

Zum Erfüllen: Der Held besiegt den Endgegner.

Wenn der Held das Feld mit dem Initiative-Marker „1“ betritt

(nach dem Ausfindigmachen des Endgegners), muss der Spieler eine Kampfaktion ausführen und der Held gegen den Endgegner kämpfen.

Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster, mit der Ausnahme, dass der Spieler **nicht** die gewohnte Belohnung erhält. Das Spiel endet sofort nach dem Kampf mit dem Endgegner (siehe **Szenarioende unten rechts**).



Reisekarten der Endgegner

ERKLÄRUNGEN ZUR BELOHNUNG

ZEITPUNKTE



Der Held muss sich auf dem Feld des sprechenden Steinkopfes befinden, um die Belohnung zu erhalten.



Der Held muss sich auf dem Feld des Schiffswrack-Geistes befinden, um die Belohnung zu erhalten.

In allen anderen Fällen erhält der Spieler/Held die Belohnung sofort, nachdem sämtliche Teile der auf der Reisekarte angegebenen Queste erfüllt wurden.

BELOHNUNGEN



Der Spieler zieht 2/3/4 Reise-Belohnungsplättchen. Er wählt 1 aus, das er behält, und legt das/die andere(n) ab.

DAS GROSSE VERGESSEN

Wir haben es endlich geschafft, das gesamte Volk von Euthia zu vereinen und die Magie der Faer daran zu hindern, den Geist der Helden zu verderben! Und doch bleibt noch eine letzte Aufgabe, die Ihr mit vereinten Kräften lösen müsst, bevor wir alle in Frieden leben können... hoffentlich...

Spieldauer: Bis zu 20 Spielrunden.

Ziel: Besiegt alle Endgegner in Szenario V vor dem Ende der 20. Runde.

ALLGEMEINE REGELN

Sofern nicht anders angegeben gelten für das Szenario-Set „Das große Vergessen“ die Regeln für das **Gefährten-Spiel** wie in der

Spielanleitung, Seite 28, beschrieben (auch für den Kampf gegen Elitegegner, Schergen und Endgegner in Szenario III, IV und V).

„Das große Vergessen“ ist eine eigenständige kooperative Kampagne, die in 5 separate Szenarios unterteilt ist, die in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden müssen. Für den Aufbau und die Regeln der einzelnen Szenarios siehe **Seite 40**.

Die Spieler haben insgesamt 20 Runden Zeit, um alle Szenarios abzuschließen, d. h. die Runden werden so gezählt, als ob das Spiel nach dem Ende des Szenarios nicht unterbrochen worden

Der Spieler wählt eine oder mehrere der folgenden Optionen:

(kostenlos aufdecken, kein Kauf)

◆ Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Helden- und Ausrüstungsfeldern wie gewohnt freischalten, einschließlich der Zahlung der erforderlichen Kosten (entweder die entsprechende Essenz oder Menge an Gold).

◆ Der Spieler kann Heldenplättchen nach den gewohnten Regeln enthüllen, mit der Ausnahme, dass er nicht 1 Gold bezahlen muss.

◆ Der Spieler kann eine oder mehrere Fähigkeiten wie gewohnt verbessern, einschließlich der Zahlung der Verbesserungskosten, des Ablegens auf seinem Heldentableau und des Entfernens eines weiteren Heldenplättchens, falls nötig, wie an einem Handelsort.

Behalte Gegenstände mit einem Gesamtwert von bis zu 6 aus dem Angebot der Alchemisten

Behalte Gegenstände mit einem Gesamtwert von bis zu 8 aus dem Angebot der Händler

Der Spieler/Held erhält Gegenstände mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 6 bzw. 8 aus dem Angebot der Alchemisten/Händler. Anschließend werden die leeren Felder wie gewohnt mit neuen Plättchen aufgefüllt.

Behalte eines der Rüstungsteile Der Spieler wählt eines der (nach Erfüllung der Queste) abgelegten Rüstungsteile, das er behält.

SZENARIOENDE

◆ Wenn der Endgegner besiegt wurde (auch wenn der Held am Ende des Kampfes stirbt), ist Euthia gerettet. Der Held erhält 10 Ansehen.

◆ Wenn der Endgegner bis zum Ende der 20. Runde nicht besiegt wurde, ist der Held gescheitert.

Hinweis: Die Schlusswertung ist nicht notwendig. Du kannst Dich aber trotzdem dafür entscheiden, wenn Du herausfinden möchtest, wie erfolgreich Du bei Deinem Soloabenteuer in Euthia gewesen bist.

wäre. Die Runden werden anhand der Anzahl der aufgedeckten Gefährtenkarten gezählt (siehe **Seite 39**).

Szenario IV ist optional und kann übersprungen werden, d. h. nach den Szenarios I bis III kann direkt Szenario V gespielt werden.

Nachdem das Ziel eines aktuellen Szenarios erreicht wurde, können die Spieler das Szenario am Ende einer beliebigen Runde beenden (mit Ausnahme von **Szenario IV**, siehe **Seite 42**).

Beispiel: Die Spieler haben das Ziel des ersten Szenarios in Runde 4 erreicht. Sie können sich dafür entscheiden, das Szenario am Ende von Runde 4 abzuschließen, oder das Szenario bis zum Ende einer späteren Runde weiterspielen (um weitere Rohstoffe zu sammeln, weitere Gegenstände zu kaufen usw.).

Die Spieler sollten die Ziele aller Szenarios vor Spielbeginn durchlesen, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie viele Runden sie für jedes Szenario erwartungsgemäß brauchen.

Nach dem Ende eines Szenarios können die Spieler **das Spiel speichern** (siehe **Seite 39**) oder sofort mit dem nächsten Szenario fortfahren. Zum Speichern des Spiels wird eine Kamera empfohlen, um ein Foto vom Heldentableau jedes Spielers zu machen. Alternativ können die Spieler die entsprechenden Informationen auch aufschreiben.

Vor dem Spiel werden die Namen aller Spieler und ihrer gewählten Helden in die entsprechenden Felder auf der Vorderseite des Fortschrittbogens eingetragen und die entsprechenden Kästchen für alle auf den Heldentableaus aller Spieler bereits freigeschalteten Ausrüstungsfelder angekreuzt.

Beispiel: Maggie, Peter und Jessie wollen „Das große Vergessen“ spielen. Sie wählen Keleia, Eltrea und Maeldur als ihre Helden und schreiben ihre eigenen und die Namen ihrer Helden auf den Bogen. Außerdem kreuzen sie die folgenden Kästchen an: Helm, Panzer, Beinschienen, Stiefel und Handschuhe für Keleia; Panzer, Beinschienen, Amulett und Ring für Eltrea; und Stiefel, Handschuhe, Amulett und Ring für Maeldur.

DAS GROSSE VERGESSEN – Fortschrittbogen				
Freigeschaltete Felder				
Name	Maggie	Peter	Jessie	
Held	Keleia	Eltrea	Maeldur	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zu Beginn jedes Szenarios werden die Helden wie gewohnt auf die Mitte des jeweiligen Start-Kartenteils gestellt.

Für Faer-Rituale und Pegasus gelten zusätzlich zu den Standardregeln (siehe **Spielanleitung, Seite 25**) in einigen „Das große Vergessen“-Szenarios Sonderregeln.

SZENARIOENDE

HELDEN

Sämtliche Heldenplättchen, Ausrüstung und anderen Gegenstände verbleiben für das folgende Szenario auf den Heldentableaus.

Außerdem werden alle Helden wieder auf ihre maximale Gesundheit gesetzt.

Sämtliche ungenutzten Aktionsmarker auf den Heldentableaus verfallen. Zu Beginn der nächsten Runde (der ersten Runde des nächsten Szenarios) werden wie gewohnt je 1 Abbau-, Handels- und Kampfaktionsmarker auf die entsprechenden Felder auf den Heldentableaus gelegt.

SONSTIGES SPIELMATERIAL

Während der 5 Szenarios werden die Runden anhand der Anzahl der aufgedeckten Gefährtenkarten des vor Beginn des ersten Szenarios gebildeten Stapels gezählt. Zu Beginn der ersten Runde des jeweils nächsten Szenarios wird eine weitere Gefährtenkarte aufgedeckt, d. h. der Stapel wird nicht neu gemischt, und alle abgelegten Karten verbleiben auf dem Ablagestapel.

Auch der Silber- und der Goldspeicher bleiben unverändert.

Wenn unmittelbar nach dem Ende eines Szenarios das folgende Szenario gespielt wird, werden die Angebote an allen Handelsorten zurückgesetzt. Alle anderen Karten- und Plättchenstapel bleiben unverändert, als ob es sich um ein fortlaufendes Szenario handelte.

Die ausliegenden Kartenteile werden entfernt und ein neuer Stapel von Kartenteilen entsprechend dem Aufbau des nächsten Szenarios gebildet. Außerdem wird sämtliches für dieses Szenario benötigte Spielmaterial vorbereitet.

DAS SPIEL SPEICHERN

Wenn nach dem Ende eines Szenarios nicht direkt das folgende Szenario gespielt wird, können die Spieler „das Spiel speichern“. In dem Fall werden die folgenden Schritte abgehandelt:

HELDEN

Jeder Spieler

1. macht ein Foto von seinem Heldentableau, um die Positionen sämtlicher Gegenstände (Edelsteine und Essenzen auf Fähigkeiten und Ausrüstung, Gegenstände in Beuteln usw.) festzuhalten. Alternativ können die Spieler die entsprechenden Informationen auch aufschreiben;

2. kreuzt auf der Vorderseite des Fortschrittbogens die entsprechenden Kästchen aller Helden- und Ausrüstungsfelder an, die auf dem Heldentableau im soeben abgeschlossenen Szenario freigeschaltet wurden.

Hinweis: Wann immer ein Helden- oder Ausrüstungsfeld freigeschaltet wurde, bleibt es für alle folgenden Szenarios freigeschaltet;



3. nimmt sämtliche abgelegten (oder, im Falle von Waffen, verkauften) Heldenplättchen, legt sie verdeckt auf einen Stapel und legt einen Ablagetrenner auf den Stapel;



4. nimmt sämtliche aufgedeckten (nicht verbesserte oder gekaufte) Heldenplättchen, legt sie verdeckt auf einen Stapel und legt einen Aufdecken-Trenner auf den Stapel;



5. nimmt sämtliche Heldenplättchen, die noch nicht aufgedeckt wurden, legt sie verdeckt auf einen Stapel und legt einen Nicht-audecken-Trenner auf den Stapel;



6. nimmt sämtliche Heldenplättchen vom Heldentableau (d. h. verbesserte oder gekaufte) und legt sie auf einen Stapel.

7. Die Stapel sollten getrennt voneinander (z. B. in Tütchen) oder als ein großer Stapel im entsprechenden Pappturnm aufbewahrt werden, wobei der Stapel mit den abgelegten Heldenplättchen unten und die Heldenplättchen vom Heldentableau oben liegen und die Trenner zwischen den einzelnen Stapeln bleiben.

8. Anschließend nimmt jeder Spieler alle restlichen Spielmaterialien von seinem Heldentableau und bewahrt sie zusammen auf (z. B. in einem Tütchen).

9. Nach dem Ende des ersten Szenarios trägt jeder Spieler den Namen seines Helden in das entsprechende Feld auf der Rückseite des Fortschrittbogens ein. Am Ende dieses und jedes weiteren Szenarios trägt jeder Spieler das Ansehen seines Helden in die Spalte des soeben abgeschlossenen Szenarios ein.

Held	I	II	III	IV	V
Keleia					
Eltrea					
Maeldur					

10. In das Feld „Notizen“ können weitere Informationen eingetragen werden, die für das folgende Szenario relevant sein könnten (z. B. Eltreas Vertrautenausrichtung, Hoxirs beschworene Diener usw.).



SONSTIGES SPIELMATERIAL

Auf der Rückseite des Fortschrittbogens wird die Nummer der Runde notiert, in der das Szenario abgeschlossen wurde. Der Gefährtenstapel und die abgelegten Gefährtenkarten werden getrennt voneinander aufbewahrt.

Die Anzahl der Silber- und Goldkarten in den jeweiligen Speichern wird ebenfalls festgehalten und die Speicher getrennt voneinander aufbewahrt.

Kampagnen-Szenario					
	I	II	III	IV	V
Abgeschlossene in Runde					
Anzahl der Karten im Silberspeicher					
Anzahl der Karten im Goldspeicher					

BEGINN DES NÄCHSTEN SZENARIOS

Sämtliche aufbewahrten Spielmaterialien werden (gegebenenfalls mithilfe der Fotos oder Notizen der Heldentableaus) vorbereitet.

Alle anderen Spielmaterialien werden wie für ein neues Spiel vorbereitet.

SZENARIO I

Ziel: Befriedet die der Anzahl der Spieler entsprechende Anzahl von Feldern.

- ◆ **2 Spieler:** 4 Felder
- ◆ **3 Spieler:** 6 Felder
- ◆ **4 Spieler:** 8 Felder

Sobald die entsprechende Anzahl von Feldern befriedet wurde, kann das Szenario am Ende einer beliebigen Runde beendet werden.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Das Start-Kartenteil mit dem Rundbau **darf** in diesem Szenario **nicht** verwendet werden. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung zurück in die Schachtel. In diesem Szenario wird das Ritual-Kartenteil aus Kapitel I verwendet. Die Kartenteile aus Kapitel II, III, IV und V werden in diesem Szenario nicht verwendet.



Ritual-Kartenteil aus Kapitel I

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.

Verwendet **keine** Elitegegner irgendeiner Stufe.

SZENARIO II

Ziel: Vollendet 3 Faer-Rituale. Legt die der Anzahl der Spieler entsprechende Anzahl von Edelsteinen und Essenzen auf jedes der 3 Ritualfelder. Es dürfen keine unterschiedlichen Arten von Edelsteinen oder Essenzen auf dasselbe Ritualfeld und nicht dieselbe Art von Edelsteinen oder Essenzen auf mehr als ein Ritualfeld gelegt werden.

- ◆ **2 Spieler:** 2 Edelsteine der gleichen Art und 1 Essenz
- ◆ **3 Spieler:** 3 Edelsteine der gleichen Art und 1 Essenz
- ◆ **4 Spieler:** 3 Edelsteine der gleichen Art und 2 Essenzen der gleichen Art

Sobald die entsprechende Anzahl von Edelsteinen und Essenzen auf jedem Ritualfeld platziert wurde, kann das Szenario am Ende einer beliebigen Runde beendet werden.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Das Start-Kartenteil mit dem Rundbau **darf** in diesem Szenario **nicht** verwendet werden. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden die Ritual-Kartenteile aus Kapitel I, II und III verwendet. Die Kartenteile aus Kapitel IV und V werden in diesem Szenario nicht verwendet.

Aufbau der Karte für Szenario II von „Das große Vergessen“

Kapitel		I	II	III
	2-4 SP	-	3	3
	2-4 SP	-	1	-
	2-4 SP	1	1	1
	2 SP	2	3	-
	3 SP	2	4	1
	4 SP	2	5	2



Ritual-Kartenteil aus Kapitel I



Ritual-Kartenteil aus Kapitel II



Ritual-Kartenteil aus Kapitel III

Verwendet **keine** Elitegegner irgendeiner Stufe.

SONDERREGELN

EDELSTEINE UND ESSENZEN PLATZIEREN

Wann immer sich ein Held auf einem Ritualfeld befindet, kann der Spieler den/die Edelstein(e) und/oder Essenz(en) darauf ablegen.

Es müssen nicht alle Edelsteine und Essenzen gleichzeitig oder von demselben Helden auf ein Ritualfeld gelegt werden. Die Edelsteine und Essenzen, die auf ein einzelnes Ritualfeld gelegt werden, müssen vom gleichen Typ sein, und auf jedes Ritualfeld muss ein anderer Typ von Edelstein und Essenz gelegt werden.

Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern müssen 3 Edelsteine und 1 Essenz auf jedes der 3 Ritualfelder gelegt werden. Derzeit liegen ein Smaragd und eine Essenz der Lufte auf einem der Ritualfelder. Um das Ritual abzuschließen, müssen 2 weitere Smaragde auf dieses Feld gelegt werden.



Auf einem zweiten Ritualfeld liegen 2 Saphire. Um das Ritual abzuschließen, müssen 1 weiterer Saphir und eine andere Essenz als die der Lufte auf dieses Feld gelegt werden. Ein Spieler legt eine Essenz der Erde auf das Feld.



Auf dem dritten Ritualfeld liegen keine Edelsteine oder Essenzen. Um das Ritual abzuschließen, müssen 3 Edelsteine derselben Art (außer Smaragd oder Saphir) und eine Essenz (außer Luft oder Erde) auf dieses Feld gelegt werden.



Edelsteine und Essenzen, die auf ein Ritualfeld gelegt werden, können nicht von diesem Feld entfernt werden und werden am Ende des Szenarios abgelegt.

SZENARIO III

Ziel: Erfüllt die der Anzahl der Spieler entsprechende Anzahl von Legendenkarten-Questen.

- ◆ 2 oder 3 Spieler: 2 Legendenkarten-Questen
- ◆ 4 Spieler: 3 Legendenkarten-Questen

Sobald die entsprechende Anzahl von Questen erfüllt wurde, kann das Szenario am Ende einer beliebigen Runde beendet werden.

Aufbauregeln: In einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern werden zufällig 2 Legendenkarten aus Kapitel IV (Ritual der Elemente, Zerstörte Bibliothek, Dunkelmagische Barriere) gezogen und zusammen mit den entsprechenden Artefaktplättchen offen nebeneinander ausgelegt. In einem Spiel mit 4 Spielern werden alle 3 Legendenkarten (und Artefakte) aus Kapitel IV verwendet.

Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Das Start-Kartenteil mit dem Rundbau darf in diesem Szenario nicht verwendet werden. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor.

Aufbau der Karte für Szenario III von „Das große Vergessen“

Kapitel		II	III	IV
	2-4 SP	3	3	3
	2 SP	-	1	-
	3-4 SP	-	2	-
	2-4 SP	-	1	1
	2-3 SP	-	-	2
	4 SP	-	-	3
	2 SP	-	1	2
	3 SP	-	2	3
	4 SP	-	3	4



Legendenkarten und Artefaktplättchen aus Kapitel IV

In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden die Ritual-Kartenteile aus Kapitel III und IV verwendet. Mit Ausnahme des Start-Kartenteils werden keine Kartenteile aus Kapitel I, II und V verwendet. In diesem Szenario werden die Legenden-Kartenteile aus Kapitel IV verwendet. In einem 2- oder 3-Spieler-Spiel werden nur die Legenden-Kartenteile verwendet, die den gezogenen Legendenkarten entsprechen. Legenden-Kartenteile gelten als Sonderfelder.



Ritual-Kartenteil aus Kapitel III



Ritual-Kartenteil aus Kapitel IV



Legenden-Kartenteile aus Kapitel IV

Verwendet Elitegegner der Stufe 1 (siehe Spielanleitung, Seite 30).

Bildet einen verdeckten Stapel aus Elitegegnerkarten der Stufe 2. Legt die Prämienkarten der Stufe 2 verdeckt daneben.

Hinweis: In diesem Szenario gelten andere Regeln für Elitegegner der Stufe 2 (siehe unten für weitere Details).

SONDERREGELN

WÄCHTER DER LEGENDE

Entsprechend der Anzahl der Spieler werden einige Legenden-Kartenteile von einem Elitegegner der Stufe 2 bewacht.

- ◆ **2 Spieler:** das erste aufgedeckte Legenden-Kartenteil
- ◆ **3 Spieler:** beide Legenden-Kartenteile
- ◆ **4 Spieler:** alle 3 Legenden-Kartenteile

Wenn ein Legenden-Kartenteil aufgedeckt wird, das von einem Elitegegner der Stufe 2 bewacht wird, wird die oberste Elitegegnerkarte der Stufe 2 gezogen und offen auf das soeben aufgedeckte Legenden-Kartenteil gelegt. Wann immer ein Held eines der Felder eines Legenden-Kartenteils betritt, auf dem eine Elitegegnerkarte liegt, muss der Spieler sofort eine Kampfaktion ausführen und der Held gegen den Elitegegner kämpfen (entsprechend den Regeln für das Gefährten-Spiel). Wenn er keine Kampfaktionen mehr übrig hat, kann sein Held das Feld nicht betreten.



Ein Spieler kann eine Queste auf einer Legendenkarte (siehe unten) erst dann erfüllen, nachdem der Elitegegner der Stufe 2 auf dem entsprechenden Legenden-Kartenteil besiegt wurde.

EINE LEGENDÄRE QUESTE ERFÜLLEN

Der Spieler des ersten Helden, der die Mitte des Legenden-Kartenteils betritt und die anfänglichen Anforderungen der Queste erfüllt, kann das Artefakt an sich nehmen. Die anfänglichen Anforderungen können nur von **einem** Spieler erfüllt werden. Diese Anforderungen sind auf der Legendenkarte aufgeführt und werden im **Anhang auf Seite 26** ausführlich erklärt.

Anfängliche Anforderungen
Artefakt
Belohnung



Das Artefakt gilt als Gegenstand und muss in einem Beutel verstaut werden.

Der Spieler eines Helden, der das Feld mit dem Pegasus betritt und das Artefakt besitzt, kann als freie Aktion das Artefakt ablegen, um die auf der entsprechenden Legendenkarte abgebildete Belohnung zu erhalten. In diesem Fall wird die entsprechende Legendenkarte umgedreht.



Sobald sämtliche Legendenkarten umgedreht wurden, kann das Szenario am Ende einer beliebigen Runde beendet werden.

NACH SZENARIO III

Zieht zufällig eine Anzahl von Turmmagiekarten, die der Anzahl der Spieler entspricht (d. h. alle Karten in einem Spiel mit 4 Spielern).

Legt die den gezogenen Turmmagiekarten entsprechenden Endgegnerkarten (unter dem Namen des Turms angegeben) mit der Seite mit dem roten Punkt nach oben neben die Turmmagiekarten.



Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern wurden zufällig die blaue, die gelbe und die grüne Turmmagiekarte gezogen. Die Endgegnerkarten des Kristallgolems, aller 3 Hydras und des Behemoths werden mit der Seite mit dem roten Punkt nach oben neben die Turmmagiekarten gelegt.



Ihr könnt an dieser Stelle die Regeln für Szenario IV und V lesen, aber bevor Ihr mit dem Szenarioaufbau fortfahrt, müsst Ihr entscheiden, ob Ihr Szenario IV spielen oder es überspringen und stattdessen sofort Szenario V spielen möchtet. Ihr könnt Euch auch die Seite der Endgegnerkarten mit dem grünen Punkt ansehen, um diese Entscheidung leichter treffen zu können.

Wichtig: Wenn Ihr Szenario IV überspringt, wird Szenario V deutlich schwieriger. Ihr solltet dies nur tun, wenn Ihr das Gefühl habt, nicht genügend Runden übrig zu haben, oder wenn Ihr Euch der Herausforderung stellen möchtet, die Endgegner in ihrer vollen Stärke zu besiegen.

SZENARIO IV - OPTIONAL

Ziel: Befriedet die Türme, um die Endgegner in Szenario V zu schwächen.

Dieses Szenario kann am Ende einer **beliebigen** Runde beendet werden.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche mit Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden das Rundbau-Kartenteil, die Ritual-Kartenteile aus Kapitel IV und V sowie die den gezogenen Turmmagiekarten entsprechenden Turm-Kartenteile (siehe oben unter **Nach Szenario III**) verwendet. Mit Ausnahme des

Start-Kartenteils, des Rundbau-Kartenteils und der Turm-Kartenteile werden keine Kartenteile aus Kapitel I und II verwendet.

Aufbau der Karte für Szenario IV von „Das große Vergessen“

Kapitel	I	II	III	IV	V
2-4 SP	Rundbau	-	3	-	3
2-4 SP	-	-	-	1	1
2-4 SP	!	!	!	!	-
2 SP	-	-	-	3	2
3 SP	-	-	-	4	3
4 SP	-	-	-	5	4



Kartenteil mit der Kirche mit Priester



Rundbau-Kartenteil



Ritual-Kartenteil aus Kapitel IV



Ritual-Kartenteil aus Kapitel V



Turm-Kartenteile

Einer der Spieler mischt den Stapel der bereitgelegten Kartenteile, bis ein anderer Spieler „Stop“ ruft (tatsächlich werden alle Kapitel zusammen gemischt) und legt ihn anschließend in den Spielbereich.

Legt die Schergenkarten nach Art getrennt offen neben den Spielbereich. Schergenkarten einer Schergenart sind jeweils

identisch. Legt außerdem eine Belohnungskarte mit der Belohnungsseite nach oben neben die Schergenkarten.



Schergenkarten

Belohnungskarte

Legt die **spezielle** Priester-Begegnungskarte offen neben den Spielbereich. Verwendet **nicht** die Priester-Begegnungskarten aus dem Grundspiel.

Legt alle Begegnungs-Kartenteile sowie die Begegnungskarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.

Verwendet Elitegegner der Stufe 2 (siehe Spielanleitung, Seite 30).



Spezielle Priester-Begegnungskarte

SONDERREGELN

TOD EINES HELDEN

Wenn ein Held getötet wird, wird er in der Kirche wiederbelebt, nicht im Rundbau.

SPEZIELLE PRIESTER-BEGEGNUNGSKARTE

Wenn ein Spieler die Queste auf der speziellen Priester-Begegnungskarte während Szenario IV erfüllt, wird in Szenario V das Rundbau-Kartenteil als Start-Kartenteil verwendet. Andernfalls **muss** das Start-Kartenteil mit der Kirche ohne Priester verwendet werden, siehe Seite 44.

EINEN TURM BEFRIEDEN

Wann immer ein Turm-Kartenteil aufgedeckt wird, werden die Schergen auf den auf der entsprechenden Turmmagiekart angegebene Feldern um den Turm platziert.

Beispiel: Das Kartenteil des blauen Turms wurde aufgedeckt. Es werden je ein Pappaufsteller des fliegenden Schädels auf das obere und das rechte Feld und ein Pappaufsteller des Gebieters der Untoten auf das linke Feld gestellt.



Wann immer ein Held ein Feld auf einem Turm-Kartenteil mit Schergen betritt, muss der Spieler eine Kampffaktion ausführen und sein Held gegen alle 3 Schergen auf einmal kämpfen (entsprechend den Regeln für das Gefährten-Spiel). Wenn er keine Kampffaktionen mehr übrig hat, kann sein Held das Feld nicht betreten.

Hinweis: Alle übrigen Regeln für den Kampf mit Schergen gelten wie gewohnt (siehe Seite 3).

Wenn der Held **alle** 3 Schergen auf einem Turm-Kartenteil in derselben Kampffaktion besiegt, wird die entsprechende Endgegnerkarte (oder alle 3 Karten der Hydra) auf die Seite

mit dem grünen Punkt gedreht. Der Schwierigkeitsgrad dieses Endgegners wird für das letzte Szenario gesenkt.



Wenn der Held nicht alle 3 Schergen in derselben Kampfaktion besiegt, bleibt die Endgegnerkarte mit der Seite mit dem roten Punkt nach oben. In diesem Fall verbleiben alle 3 Schergen auf dem Turm-Kartenteil. Ein Held kann versuchen, sie alle zu einem anderen Zeitpunkt zu besiegen.

SZENARIO V

Ziel: Besiegt die der Anzahl der Spieler entsprechende Anzahl von Endgegnern auf der Karte.

- ◆ 2 Spieler: 2 Endgegner
- ◆ 3 Spieler: 3 Endgegner
- ◆ 4 Spieler: 4 Endgegner

Sobald die entsprechende Anzahl von Endgegnern besiegt (oder gebannt, siehe unten) wurde, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spielaufbau: Die Wahl des Start-Kartenteils hängt vom Fortschritt in Szenario IV (falls gespielt) ab:

- ◆ Wenn Ihr die Queste auf der speziellen Priester-Begegnungskarte während Szenario IV erfüllt habt, wird das Rundbau-Kartenteil als Start-Kartenteil verwendet.
- ◆ Wenn Ihr die Queste auf der speziellen Priester-Begegnungskarte während Szenario IV nicht erfüllt habt oder Ihr Szenario IV überhaupt nicht gespielt habt, wird das Kartenteil mit der Kirche ohne Priester als Start-Kartenteil verwendet.



Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die festgelegten Kartenteile aus der Erweiterung verwendet. Legt die festgelegten Kartenteile aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel. In diesem Szenario werden das Kartenteil mit dem Unheiligtum des Nekromanten und die Ritual-Kartenteile aus Kapitel IV und V verwendet. Mit Ausnahme des Start-Kartenteils werden keine Kartenteile aus Kapitel I, II und III verwendet. Legt alle Begegnungs-Kartenteile sowie die Begegnungskarten zurück in die Schachtel; sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.



Unheiligtum des Nekromanten



Ritual-Kartenteil aus Kapitel IV



Ritual-Kartenteil aus Kapitel V

Die Endgegnerkarten, die nach Szenario III bereitgelegt wurden, verbleiben neben dem Spielbereich (siehe Seite 42). Wenn die Karten in Szenario IV umgedreht wurden (siehe Seite 43), bleiben sie auf ihre aktuelle Seite gedreht. Legt außerdem die Endgegner-Belohnungskarte neben die Endgegnerkarten.

Legt die Schergenkarten „Fliegender Schädel“ und „Gebietet der Untoten“ offen



Endgegner-Belohnungskarte

Aufbau der Karte für Szenario V von „Das große Vergessen“

Kapitel	IV	V
2-4 SP	-	3
2-4 SP	1	1
2-4 SP	-	!
2 SP	3	3
3 SP	4	4
4 SP	5	5

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

Legt 2 Schutzmagie-Marker neben den Spielbereich.



Schergenkarten



Belohnungskarte



Schutzmagie-Marker

SONDERREGELN

DIE ENDGEGNER ERSCHEINEN

Sobald der erste Ort jedes unten gezeigten Typs aufgedeckt wird, wird der entsprechende Pappaufsteller des Endgegners auf das Feld mit diesem Ort gestellt.

- ◆ **Ritualfeld:** Hydra
- ◆ **Höhle:** Behemoth
- ◆ **Feuerelementar:** Kristallgolem
- ◆ **Unheiligtum des Nekromanten:** Faerdämon; außerdem werden die Pappaufsteller „Fliegender Schädel“ und „Gebietet der Untoten“ auf jeweils ein anderes beliebiges Feld auf dem Kartenteil des Unheiligtums des Nekromanten gestellt.

Von diesem Zeitpunkt an können Helden nicht mehr mit dem Ort auf einem solchen Feld interagieren.

EINEN ENDGEGNER ANGREIFEN

Wann immer ein Held ein Feld mit einem Endgegner oder ein Feld auf dem Kartenteil des Unheiligtums des Nekromanten betritt, muss der Spieler eine Kampfaktion ausführen und sein Held gegen den Endgegner kämpfen. Wenn er keine Kampfaktionen mehr übrig hat, kann sein Held das Feld nicht betreten.

Im Falle der Hydra muss der Held gegen alle 3 Köpfe auf einmal kämpfen (entsprechend den Regeln für das Gefährten-Spiel). Jeder Kopf wird durch eine der Endgegnerkarten der Hydra dargestellt.

Im Falle des Faerdämons muss der Held gegen den Endgegner und seine beiden Schergen gleichzeitig kämpfen (entsprechend den Regeln für das Gefährten-Spiel).



Endgegnerkarten der Hydra



Endgegnerkarte des Faerdämons und Schergenkarten

Hinweis: Alle übrigen Regeln für den Kampf mit Schergen gelten wie gewohnt (siehe Seite 3).

Unabhängig davon, ob ein oder mehrere Helden während des Kampfes getötet wurden, gilt ein Endgegner als besiegt, wenn alle Feinde besiegt werden, die Teil des Kampfes sind, d. h. alle 3 Köpfe der Hydra, den Faerdämon mit seinen beiden Schergen und/oder jedes Monster, das auf der aktuellen Gefährtenkarte abgebildet ist (siehe **Spielanleitung**, Seite 29). Die Spieler erhalten die dem besiegten Endgegner entsprechende, auf der Endgegner-Belohnungskarte abgebildete Belohnung,

gegebenenfalls gemäß den Standardregeln für den gemeinsamen Kampf (siehe **Spielanleitung**, Seite 33).

Das Besiegen eines Endgegners hat entsprechende Folgen:

- ♦ **Kristallgolem oder Behemoth:** Ein Schutzmagie-Marker wird auf das Feld des besiegten Endgegners gelegt.
- ♦ **Hydra:** Von diesem Zeitpunkt an können Helden mit dem Ort des Faer-Rituals auf dem Feld interagieren.
- ♦ **Faerdämon:** Das Unheiligtum des Nekromanten hat keine besondere Bedeutung mehr.



Wenn der Held nicht alle Feinde während des Kampfes besiegt, gilt der Endgegner nicht als besiegt, sondern lediglich gebannt. Der Endgegner (und alle anderen Feinde, die Teil des Kampfes waren) werden von der Karte und/oder aus dem Spiel entfernt. Ein Held **kann nicht** mehr gegen diesen Endgegner kämpfen, und die Spieler können das optimale Szenarioende nicht mehr erreichen.

ENDE DES SZENARIO-SETS

- ♦ Wenn bis zum Ende der 20. Runde **alle** Endgegner besiegt (nicht gebannt) wurden, ist ganz Euthia gerettet.
- ♦ Wenn bis zum Ende der 20. Runde **nur einige** der Endgegner besiegt wurden, ist nur ein Teil von Euthia gerettet. Gebt Euch beim nächsten Mal mehr Mühe!
- ♦ Wenn bis zum Ende der 20. Runde **kein** Endgegner besiegt wurde (auch wenn einige gebannt wurden), sind die Helden gescheitert.

HAUPTZIELE UND GEWINNSTUFEN – DAS GEFÄHRTEN-SPIEL

Jedes Szenario hat drei Gewinnstufen: Silber (die niedrigste), Gold und Diamant (die höchste). Um das Spiel im kooperativen Gefährten-Spielmodus zu gewinnen, müsst Ihr das Hauptziel des gewählten Szenarios erreichen. Dadurch erhaltet Ihr die Silber-Gewinnstufe für dieses Szenario. Die Gold- oder Diamant-Gewinnstufe erreicht Ihr, wenn Ihr die Bedingungen dieser Gewinnstufen erfüllt.



Silber (Hauptziel) Gold Diamant

Um die Gewinnstufe eines Szenario zu ermitteln, wird die Gesamtzahl der relevanten Ziele, die jeder Spieler erreicht hat, mit der Tabelle verglichen.

Beispiel: Am Ende des Szenarios „Die Jagd“ im 2-Spieler-Spiel hat ein Spieler zwei Monster der Stufe 2 besiegt, während der andere Spieler ein Monster besiegt hat. Jeder Spieler hat eine persönliche Queste erfüllt. Insgesamt haben die Spieler drei Monster der Stufe 2 besiegt und zwei persönliche Questen erfüllt, was Ihnen die Gold-Gewinnstufe einbringt. Hätte einer der beiden Spieler eine weitere persönliche Queste erfüllt, hätten sie die Gewinnstufe Diamant erreicht.

Einige Szenarios haben andere spezifische Bedingungen für bestimmte Gewinnstufen, und einige Szenarios haben spezifische Regeln für das Gefährten-Spiel. Diese werden im Abschnitt des jeweiligen Szenarios erläutert.

GRUNDSPIEL-SZENARIO

DIE JAGD

Besiegt mindestens die angegebene Anzahl von Monstern der Stufe 2 und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der besiegten Monster der Stufe 2	1	2	3	2	3	4	3	4	5
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	2	2	3	3	3	4	4	4	5

DAS DROHENDE UNHEIL

Gewinnt das Spiel auf dem angegebenen Schwierigkeitsgrad oder höher und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der Tabelle auf Seite 46.

TOD EINES HELDEN

Wann immer ein Held stirbt (außer im Endkampf), gelten die Regeln für das Gefährten-Spiel.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Schwierigkeitsgrad von „Das drohende Unheil“	N	S	H	N	S	H	N	S	H
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	2	2	3	3	3	4	4	4	5

N - Normal, S - Schwer, H - Heldenhaft

ENDKAMPF

Für den Endkampf gelten die Kampfregeln des Gefährten-Spiels, mit der Ausnahme, dass die Gefährtenkarte während dieses Kampfes nicht verwendet wird, d. h. die Monster verfügen über keine zusätzlichen Lebenspunkte, fügen keine zusätzlichen Verletzungen zu, führen keine zusätzliche Chaos-Aktion aus, und es gibt keine zusätzlichen Feinde oder Flächenangriffe.

Für den Endkampf werden die in Tabelle 2 auf Seite 3* im Szenariobuch und auf den Monster- und Elitegegnerkarten in der Reihe der Feinde angegebenen Silber- und Goldkarten den jeweiligen bestehenden Speichern hinzugefügt.

* Seite 4 im Erstdruck.

INTERAKTION ZWISCHEN HELDEN

Anstelle der Regeln für die Interaktion zwischen Helden (siehe Szenariobuch, Seite 4), gelten die „Einen anderen Helden heilen“-Regeln für das Gefährten-Spiel, die in der Spielanleitung, Seite 31, beschrieben sind, d. h. ein Spieler darf nicht die Gaarmarker seines Helden verwenden, um den Wurf des Monsters zu ändern, wenn dieses einen anderen Helden in der Feindangriffsphase angreift.

ZWEI WELTEN

Das Szenario „Zwei Welten“ kann nicht mit den Regeln für das Gefährten-Spiel gespielt werden.

DIE AUSTREIBUNG DER ELEMENTARE

Das Szenario „Die Austreibung der Elementare“ kann nicht mit den Regeln für das Gefährten-Spiel gespielt werden.

IM AUFTRAG DES HERRSCHERS

Erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von Questen des Herrschers und persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der erfüllten Questen des Herrschers	2	3	4	3	4	5	4	5	6
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	2	2	3	3	3	4	4	4	5

DIE BESCHWÖRUNG DER FAER

Erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	2	3	4	3	4	6	4	5	8

PERSÖNLICHE QUESTEN

Zieht während des Spielaufbaus [Anzahl der Spieler +1] persönliche Anfangsquesten und [Anzahl der Spieler +1] fortgeschrittene Questen und legt sie offen neben den Stapel. Anschließend wählt jeder Spieler eine persönliche Anfangsqueste und eine fortgeschrittene Queste (in beliebiger Reihenfolge) als seine persönlichen Questen. Legt die nicht verwendeten Questen zurück in die Schachtel.

BLUTENDE ERDE

Versiegelt die magischen Klüfte (gemäß den Regeln des Szenarios) und erfüllt mindestens die (ggf.) angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	0	2	3	0	3	5	0	4	7

WANDELNDE ZERSTÖRUNG

Befreit den Kristallgolem und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	0	1	2	0	2	3	0	3	4

FAER AUSTREIBEN

Es ist nicht nötig, die Menge an Faermagie, die jeder Held bereits ausgetrieben hat, einzeln nachzuhalten (durch Verschieben des Golemmarkers des jeweiligen Helden auf der Ansehensleiste). Der Faer-Kraftmarker wird gemäß den Standardregeln jedes Mal verschoben, wenn ein Held einen Elitegegner besiegt, und für Silber- und Goldkarten, die während eines Kampfes vom Monster-Spieler verwendet werden.

DUNKLE SCHWINGEN

Besiegt Farruga vor Ablauf der angegebenen Runde und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Runde, bis zu der Farruga spätestens besiegt worden sein muss	14	14	13	14	14	13	14	14	13
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	2	3	4	3	5	6	4	7	8

GEFÄHRTENKARTEN

Die Gefährtenkarten werden während der 2 speziellen Farruga-Angriffsrunden nicht verwendet, d. h. Helden dürfen in diesen 2 Runden keine Gegenstände tauschen.

MIRREZILS MACHT

Besiegt Mirrezil (mit einer zusätzlichen Bedingung auf der Diamant-Gewinnstufe), wendet mindestens die angegebene Anzahl von Ereignissen ab (siehe unten) und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Bedingungen für den Sieg über Mirrezil	x	x	!	x	x	!	x	x	!
Anzahl der Ereignisse, die abgewendet werden muss	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	2	3	3	3	4	5	4	5	7

x - keine, ! - kein Held darf während des Kampfes sterben

SCHUTZMAGIE WIRKEN UND EREIGNISSE ABWENDEN

Der negative Effekt auf einer Ereigniskarte wird nur dann ignoriert, wenn **jeder** Spieler einen Schutzmagie-Marker offen unter einem seiner Heldenmarker liegen hat. In diesem Fall gilt das Ereignis als abgewendet, d. h. es wird bei der Berechnung der Gewinnstufe mit eingerechnet.

Hinweis: Jeder Spieler erhält die Belohnung unmittelbar nach dem Wirken der Schutzmagie.

BRASATHS BANN

Bannt Brasath vor Ablauf der angegebenen Runde und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der Tabelle oben rechts.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Runde, bis zu der Brasath spätestens gebannt worden sein muss	20	18	16	20	18	16	20	18	16
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	4	5	6	6	8	9	8	11	12

EINE LEGENDE ERFÜLLEN

Die anfänglichen Anforderungen einer Legende müssen von **einem** Helden erfüllt werden. Wenn die anfänglichen Anforderungen einen Kampf beinhalten, werden die Effekte der aktuell aufgedeckten Gefährtenkarte **nicht** abgehandelt.

SZENARIOS DER ERWEITERUNG

DONNERNDE HUFEN

Das Szenario „Donnernde Hufe“ **kann nicht** mit den Regeln für das Gefährten-Spiel gespielt werden.

DER NEBEL DER FÄULE

Gewinnt das Spiel auf dem angegebenen Schwierigkeitsgrad oder höher und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Schwierigkeitsgrad von „Der Nebel der Fäule“	S	S	H	S	S	H	S	S	H
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	0	1	2	0	2	3	0	2	4

S - Schwer, H - Heldenhaft

KOPFJAGD

Besiegt die Hydra (mit einer zusätzlichen Bedingung auf der Diamant-Gewinnstufe) auf dem angegebenen Schwierigkeitsgrad oder höher und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Schwierigkeitsgrad von „Kopfjagd“	H	L	L	H	L	L	H	L	L
Bedingungen für den Sieg über die Hydra	x	x	!	x	x	!	x	x	!

H - Heldenhaft, L - Legendär, x - keine, ! - Jeder Held muss der Hydra mindestens 22 Schaden zufügen

DER SEELENSAMMLER

Gewinnt das Spiel auf dem angegebenen Schwierigkeitsgrad oder höher und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Schwierigkeitsgrad von „Der Seelensammler“	H	L	L	H	L	L	H	L	L
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	0	0	2	0	0	3	0	0	4

H - Heldenhaft, L - Legendär

KAMPF MIT EINEM SCHERGEN

Es gelten die Kampfregeln des Gefährten-Spiels.

DEN TURM ANGREIFEN/DAS VERHÄNGNIS DES SEELENSAMMLERS

Nach dem Sieg über einen Schergen in einem gemeinsamen Kampf zweier Spieler auf einem Turm-Kartenteil oder dem Unheiligtum des Nekromanten darf nur ein Spieler den Turm bzw. Adraghor angreifen.

DAS DÄMONENHERZ

Jeder Spieler muss alle drei Aspekte des Faerdämons besiegen. Erfüllt außerdem mindestens die angegebene Anzahl von persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der erfüllten persönlichen Questen	0	2	4	0	3	6	0	4	8

SZENARIOENDE

Sobald jeder Held alle 3 Aspekte besiegt hat, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

BEGEGNUNG MIT EINEM SCHERGEN

Nach dem Sieg über einen Schergen in einem gemeinsamen Kampf zweier Spieler dürfen beide den Schutzmagie-Marker auf ihrem jeweiligen Heldentableau auf die aktive Seite drehen (wenn er mit der inaktiven Seite nach oben liegt).

KAMPF GEGEN EINEN ASPEKT

Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster. Die Kampfregeln des Gefährten-Spiels gelten bei diesem Kampf nicht.

DER ZORN DER UNTERWELT

Besiegt alle 3 Untoten und erfüllt mindestens die angegebene Anzahl von **fortgeschrittenen** persönlichen Questen gemäß der unten stehenden Tabelle.

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der erfüllten fortgeschrittenen persönlichen Questen	0	1	2	0	2	3	0	2	4

PERSÖNLICHE QUESTEN

Verwendet beim Spielaufbau anstelle der persönlichen Anfangsquesten die **fortgeschrittenen** persönlichen Questen (unter Anwendung der gleichen Regeln wie für die Anfangsquesten).

GEFÄHRTENKARTEN

Bildet den Gefährten-Stapel wie folgt:

- ♦ 2 zufällige Karten für I
- ♦ alle 7 Karten für II
- ♦ 1 zufällige Karte für III

DIE ARKANE DIMENSION

Jeder Spieler muss die arkane Barriere durchbrechen. Außerdem muss mindestens die in der unten stehenden Tabelle angegebene Anzahl von Spielern Brasath besiegen (mit einer zusätzlichen Bedingung auf der Diamant-Gewinnstufe).

Anzahl der Spieler									
Gewinnstufe									
Anzahl der Spieler, die Brasath besiegen müssen	1	2	2	2	3	3	2	4	4
Bedingungen für den Sieg über Brasath	x	x	!	x	x	!	x	x	!

x - keine, ! - Die Helden müssen Brasath in derselben Runde besiegen

DIE ARKANE DIMENSION ERKUNDEN

Es kann sich immer nur ein Held in der arkanen Dimension aufhalten, daher gelten für den Kampf mit Brasath die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster. Die Kampfregeln des Gefährten-Spiels gelten bei diesem Kampf nicht.