

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

TOTENBESCHWÖRER

NEUER HELD: HOXIR

Hoxir wird auf die gleiche Weise wie die anderen Helden gespielt, jedoch mit den folgenden Zusatzregeln:

Wenn Ihr die Erweiterung Fierce Powers & Crawling Shadows besitzt, könnt Ihr die zusätzlichen Heldenplättchen verwenden, die mit  (Startplättchen) und  (andere Heldenplättchen) gekennzeichnet sind. Die Beschreibung der Effekte dieser Heldenplättchen werden in der „Fierce Powers & Crawling Shadows“-Spielanleitung, Seite 13 erklärt.

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

Wenn ohne die Erweiterung Fierce Powers & Crawling Shadows gespielt wird, können die zusätzlichen Heldenplättchen nur im Einzelspiel verwendet werden, siehe Spielanleitung, Seite 31.

SPIELAUFBAU

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

1. Alle 3 Dienerkarten um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht neben dem Heldentableau.
2. Die Totenbeschwörungskarte neben die Dienerkarten, die Seite „0-14“ nach oben.



HOXIRS HELDENPLÄTTCHEN

Neben Waffen, Schilden und Fähigkeiten beinhalten die Heldenplättchen von Hoxir auch Rüstungen, Ringe und einen Trank. Für diese Plättchen gelten die gleichen Regeln wie für andere Gegenstände im Spiel, d. h. es gelten die Standardregeln für die Abhandlung von Effekten von Ausrüstungsplättchen und Tränken.

BANN-RÜSTUNGSSET

Sämtliche Rüstungsplättchen sind Teil des speziellen Bann-Rüstungssets, das denselben Regeln folgt wie die anderen Rüstungssets im Spiel. Die Ringplättchen zählen nicht zu diesem Set.

Die Teile des Bann-Rüstungssets, die bei Erreichen höherer Ansehenswerte aufgedeckt werden, werden „verhext“ genannt, z. B. verhexter Bannhelm, verhexte Bannstiefel usw.



Bann-Rüstungsteile



Verhexte Bann-Rüstungsteile

HOXIRS DIENER

Hoxir hat 3 Diener – den fliegenden Schädel, den Schlächter und den Gebieter der Untoten – die jeweils durch eine Dienerkarte dargestellt werden. Jeder Diener hat 2 verschiedene Formen, eine auf jeder Seite der Karte. Auf einer Dienerkarte sind die Gesundheit und die Angriffsfähigkeit des Dieners angegeben (siehe „Angriffsfähigkeiten des Dieners nutzen“, Seite 3).

Gesundheit des Dieners



Angriffsfähigkeit

Dienerkarten

Hinweis: Wenn eine Queste eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten erfordert (Herrscher, persönliche Questen etc.), werden nur Hoxirs Lebenspunkte gezählt (nicht die seiner Diener).

Eine um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedrehte Dienerkarte stellt einen inaktiven Diener dar. Ein inaktiver Diener kann nicht verwendet werden. Um einen Diener zu aktivieren, muss er beschworen werden.



TOTENBESCHWÖRUNG

Die Totenbeschwörung dient der Aktivierung der Diener. Um den Gesamtwert der Totenbeschwörung zu berechnen, addiert der Spieler die Werte, vor denen kein + oder - in den Totenbeschwörungssymbolen auf verbesserten und/oder ausgerüsteten Heldenplättchen steht.

Beispiel für den Totenbeschwörungswert auf einem Heldenplättchen



Beispiel: Mit den Bannhandschuhen (1) und dem Geisterstab (2) ausgerüstet und Bruch (1) auf dem Heldentableau verfügt der Spieler über einen Totenbeschwörungswert von 4.



DIENER BESCHWÖREN

Der Spieler kann jederzeit außerhalb eines Kampfes Diener beschwören, wenn sein Totenbeschwörungswert hoch genug ist und er die entsprechende Menge Gold ausgibt. Wenn er einen Diener beschwört, kann er eine beliebige Seite der Dienerkarte verwenden. Um einen oder mehrere Diener zu beschwören, handelt der Spieler die folgenden Schritte ab:

1. Er entscheidet, welche(n) Diener er beschwören möchte. Sein Totenbeschwörungswert muss hoch genug sein, um diese Diener zu beschwören.
2. Er bezahlt die dem erforderlichen Totenbeschwörungswert entsprechende Menge Gold.

3. Er dreht die entsprechenden Dienerkarten von ihrer inaktiven (um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedrehten) in ihre aktive (aufrechte) Position.

Der für einen bestimmten Diener erforderliche Totenbeschwörungswert ist der Wert, der im Totenbeschwörungssymbol auf seiner Dienerkarte angegeben ist, unter Einberechnung sämtlicher Modifikatoren (ein + oder - und eine Zahl) im Totenbeschwörungssymbol auf verbesserten und/oder ausgerüsteten Heldenplättchen auf dem Heldentableau, auf denen dieser Diener abgebildet ist.

Beispiel: Der Spieler möchte diesen Schlächter beschwören, wofür normalerweise ein Totenbeschwörungswert von 5 erforderlich wäre.

Für die Beschwörung des Schlächters erforderlicher Totenbeschwörungswert



Er hat jedoch das Heldenplättchen „Massiv“ auf seinem Heldentableau. Da darauf der Schlächter und ein Totenbeschwörungssymbol „-1“ abgebildet sind, wird der erforderliche Totenbeschwörungswert um 1 gesenkt und liegt nun bei 4.



Um 1 gesenkter Totenbeschwörungswert

Wenn der Spieler mehrere Diener gleichzeitig beschwören möchte, werden ihre erforderlichen Totenbeschwörungswerte (einschließlich Modifikatoren) addiert, um den erforderlichen Gesamtwert zu erhalten.

Die Menge an Gold, die der Spieler für die Beschwörung von Dienern zahlen muss, ist auf der Totenbeschwörungskarte angegeben und hängt vom erforderlichen Gesamtwert der Totenbeschwörung ab. Die Zeile der Karte mit dem niedrigsten Totenbeschwörungswert, der gleich oder höher ist als der erforderliche Gesamtwert der Totenbeschwörung, zeigt die Kosten in Gold an.

Beispiel: Wenn der erforderliche Gesamtwert für die Beschwörung der Diener zwischen 5 und 7 beträgt, muss der Spieler 2 Gold bezahlen.



Der Spieler kann während seines Zuges mehrmals Diener beschwören, solange sein Totenbeschwörungswert hoch genug ist und der Spieler über genügend Gold verfügt.

TOTENBESCHWÖRUNGSKARTE

Sobald der Held 15 Ansehen erreicht, wird die Totenbeschwörungskarte umgedreht. Von diesem Zeitpunkt an sind die Goldkosten für die Totenbeschwörung gesenkt. Die Karte bleibt bis zum Ende des Spiels in dieser Position, auch wenn das Ansehen des Helden unter 15 sinkt.



AKTIVE DIENER

Der Spieler kann einen oder mehrere aktive Diener haben, solange die Summe der Werte aller Totenbeschwörungssymbole auf seinen verbesserten und/oder ausgerüsteten Heldenplättchen gleich oder höher ist als die Summe der erforderlichen Totenbeschwörungswerte (einschließlich Modifikatoren) seiner aktiven Dienerkarten.

Wenn der Gesamtwert der Totenbeschwörung zu irgendeinem Zeitpunkt unter dem erforderlichen Gesamtwert der aktiven Diener liegt, muss der Spieler sofort einen oder mehrere seiner Diener inaktiv machen, bis dies nicht mehr der Fall ist.

Beispiel: Der Spieler hat gerade einen Schlächter mit einem erforderlichen Totenbeschwörungswert von 4 beschworen (5 aufgrund der Angabe auf der Dienerkarte, modifiziert um -1 aufgrund des Heldenplättchens „Massiv“ auf seinem Heldenbleau). Er hat bereits einen aktiven fliegenden Schädel mit einem erforderlichen Totenbeschwörungswert von 1. Da er lediglich über einen Gesamtwert der Totenbeschwörung von 4 verfügt, muss er sofort einen oder mehrere Diener inaktiv machen. Er entscheidet sich dafür, den fliegenden Schädel inaktiv zu machen und dreht die entsprechende Dienerkarte um 90 Grad im Uhrzeigersinn.



Eine aktive Dienerkarte darf nicht umgedreht werden. Der Spieler muss diesen Diener zuerst inaktiv machen und dann den auf der Rückseite der Karte abgebildeten Diener beschwören, um ihn zu aktivieren.

Während eines Kampfes kann der Spieler eine oder mehrere Angriffsfähigkeiten eines aktiven Dieners einsetzen.

EINEN DIENER INAKTIV MACHEN

Der Spieler kann jederzeit während seines Zuges einen aktiven Diener inaktiv machen, indem er die entsprechende Dienerkarte in die inaktive Position dreht. Wenn ein aktiver Diener inaktiv wird, werden sämtliche Verletzungsmarker von der Karte entfernt (siehe Seite 2).

ELEMENTARE KRÄFTE

Hoxirs Diener werden nicht von den elementaren Kräften des Wassers oder des Feuers beeinflusst, d. h. sie heilen nicht und erleiden keine Verletzungen, wenn Hoxir ein von der entsprechenden Kraft beeinflusstes Feld betritt.

HEILUNGSEFFEKTE

Wann immer Hoxir oder einer seiner Diener einen Heilungseffekt erzeugt (durch Heldenplättchen, Gegenstände, Begegnung mit einem Elementar usw.), kann der Spieler entweder Hoxir oder einen seiner aktiven Diener heilen oder den Wert des Heilungseffekts frei zwischen ihnen aufteilen.

ANGRIFFSFÄHIGKEITEN DES DIENERS NUTZEN

Um die Angriffsfähigkeit eines Dieners im Kampf einsetzen zu können, muss dieser Diener aktiv sein.

Der fliegende Schädel kann einen **Erstschlag** ausführen; der Schlächter und der Gebieter der Untoten einen **Angriffswurf des Helden**. Wann immer der Spieler entscheidet, eine der Angriffsfähigkeiten eines Dieners zu nutzen, wird diese **anstelle** des Heldenangriffs genutzt, d. h. es wird nicht in derselben Kampfrunde ein Erstschlag/Angriffswurf für den Diener **und** den Helden abgehandelt. Ebenso dürfen die Angriffsfähigkeiten des Schlächters und des Gebieters der Untoten **nicht in der gleichen Kampfrunde** genutzt werden. Allerdings kann die Angriffsfähigkeit eines Dieners wie gewohnt durch Fähigkeiten oder Gegenstände des Helden modifiziert werden.

Solange ein Diener aktiv ist, kann seine Angriffsfähigkeit genutzt werden. Der Diener muss nicht jedes Mal beschworen werden, wenn seine Angriffsfähigkeit genutzt werden soll.

ERKLÄRUNGEN ZU DEN ANGRIFFSFÄHIGKEITEN DER DIENER

FLIEGENDER SCHÄDEL

Zeitpunkt: Erstschlag

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Dieners wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des **ersten** Monsterangriffs in diesem Kampf um den angegebenen Wert gesenkt.



SCHLÄCHTER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Der dem endgültigen Kampfwert des Dieners entsprechende Effekt wird abgehandelt:

- Der Kampfwert des Monsters wird während des **nächsten** Monsterangriffs in diesem Kampf um den angegebenen Wert gesenkt.
- Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Hoxir während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes zugefügt werden, wird um 1 gesenkt.
- Der Diener oder Hoxir heilt 1 Lebenspunkt.



GEBIETER DER UNTOTEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Der dem endgültigen Kampfwert des Dieners entsprechende Effekt wird abgehandelt:

- Der Kampfwert des Monsters wird während des **nächsten** Monsterangriffs in diesem Kampf um 3 gesenkt.
- Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Hoxir während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes zugefügt werden, wird um den angegebenen Wert gesenkt.



KONTROLLFÄHIGKEITEN

Einige der Heldenplättchen werden dafür verwendet, die Diener aufzuwerten. Diese Heldenplättchen werden Kontrollfähigkeiten genannt. Der Spieler muss die Kontrollfähigkeit wie gewohnt verbessern, um ihren Effekt nutzen zu können.

Die Effekte dieser Kontrollfähigkeiten sind dauerhaft, und der Spieler kann über eine beliebige Anzahl von ihnen verfügen, solange er die Standardregeln für die Verbesserung und das Ablegen von Fähigkeiten auf dem Heldentableau befolgt.

Die Effekte der einzelnen Kontrollfähigkeiten werden auf Hoxirs Heldenübersicht erläutert.



Beispiel für eine Kontrollfähigkeit

ERLITTENE VERLETZUNGEN

Je nach Zeitpunkt (und sofern nicht anderweitig angegeben; siehe „Szenariospezifische Ausnahmen“ weiter unten) werden die Verletzungen Hoxir und/oder seinen Dienern zugefügt:

- ♦ **Außerhalb eines Kampfes:** Alle Verwundungen werden Hoxir direkt zugefügt.
- ♦ **Während eines Kampfes:** Verletzungen werden dem aktiven Diener und Hoxir in der folgenden Reihenfolge zugefügt:
 1. Fliegender Schädel
 2. Schlächter
 3. Gebieter der Untoten
 4. Hoxir

Wenn die Anzahl der zugefügten Verletzungen größer ist als die, die zum Töten des Dieners benötigt wird, werden die verbleibenden Verletzungen dem nächsten Diener (oder Hoxir) in der angegebenen Reihenfolge zugefügt.

Die Verletzungen, die einem Diener zugefügt wurden, können mit den Schadensmarkern eines nicht verwendeten Helden nachgehalten werden.

SZENARIOSPEZIFISCHE AUSNAHMEN

DUNKLE SCHWINGEN

Wann immer Hoxir durch Farruga Verletzungen erleiden würde, werden die Verletzungen dem aktiven Diener und Hoxir in der weiter oben unter „Während eines Kampfes“ beschriebenen Reihenfolge zugefügt.

MIRREZILS MACHT

Wann immer Hoxir durch Mirrezil Verletzungen erleiden würde, werden die Verletzungen dem aktiven Diener und Hoxir in der weiter oben unter „Während eines Kampfes“ beschriebenen Reihenfolge zugefügt.

DER SEELENSAMMLER

Wann immer Hoxir durch das Bannen eines Schergen Verletzungen erleiden würde, werden die Verletzungen dem aktiven Diener und Hoxir in der weiter oben unter „Während eines Kampfes“ beschriebenen Reihenfolge zugefügt.

Hinweis: Nach dem Bannen eines Schergen kann Hoxir Diener beschwören, bevor er den Turm angreift.

KOPFJAGD

Wann immer Hoxir durch die Bewegung, einen Flächenangriff, einen Gegenangriff oder das Erscheinen der Hydra oder einen Säuremarker Verletzungen erleiden würde, werden die Verletzungen dem aktiven Diener und Hoxir in der weiter oben unter „Während eines Kampfes“ beschriebenen Reihenfolge zugefügt.

DIE ARKANE DIMENSION

Wann immer Hoxir durch einen Angriff auf die arkanen Barriere Verletzungen erleiden würde, werden die Verletzungen dem aktiven Diener und Hoxir in der weiter oben unter „Während eines Kampfes“ beschriebenen Reihenfolge zugefügt.

DAS DÄMONENHERZ

Am Ende jeder Runde fügt der Faerdämon Verletzungen in Höhe der Summe der Hälfte der maximalen Gesundheit Hoxirs und der Hälfte der Lebenspunkte aller aktiven Diener Hoxirs (unabhängig davon, wie viele Verletzungen sie bereits erlitten haben), abgerundet, zu. Diese Verletzungen werden dem aktiven Diener und Hoxir in der weiter oben unter „Während eines Kampfes“ beschriebenen Reihenfolge zugefügt.

TOD HOXIRS IM KAMPF

Wenn Hoxir im Kampf stirbt, erhält der Spieler zusätzlich zu den Standardregeln die dem Gesamtwert der Totenbeschwörung auf verbesserten und/oder ausgerüsteten Heldenplättchen (die ohne + oder -) entsprechende Menge Gold, wie auf der derzeit oben liegenden Seite der Totenbeschwörungskarte angegeben. Der Spieler erhält die Menge an Gold, die dem Wert entspricht, der größer oder gleich dem Gesamtwert der Totenbeschwörung auf seinen Heldenplättchen ist (es wird also zum nächsthöheren Wert aufgerundet).

Beispiel: Hoxir wurde im Kampf mit einem Monster getötet. Sein Ansehen beträgt immer noch unter 15. Der Gesamtwert der Totenbeschwörung auf seinen verbesserten und/oder ausgerüsteten Heldenplättchen beträgt 8, daher erhält er gemäß der derzeit oben liegenden Seite der Totenbeschwörungskarte 3 Gold.

