Euthia

Torment of Resurrection

Spielanleitung

Inhalt

Ziel des Spiels 1
Spielmaterial 2
Spielaufbau 5
- Heldentableau 6

Spielablauf 9
- Goldene Regeln 10

Spielzug 10
Bewegung 11
- Kartenteile 12
- Monstersymbole & befriedete Felder 13

Abbau 14
Handel 15
Kampf 16
- Gaarmarker 19
- Schilde 19
- Verletzungseffekte 20
- Shiis Eingreifen 21
- Schadenseffekte 21
- Trophäen 22
- Beute 22
- Anhaltende Effekte 23

Freie Aktionen 23
Schlusswertung 24
Gesundheit, Verletzungen, Heilung und Tod 25
Heldenplättchen 26
Gegenstände 28
Elitegegner 30
Das Einzelspiel 31
Das kooperative Spiel 34
Skoldur 34
Der Greif 35
Die Welt von Euthia 36
Index 39

Ziel des Spiels

Euthia: Torment of Resurrection ist ein Spiel für 1–4 Spieler, in dem jeder Spieler in die Rolle eines Helden oder einer Heldin schlüpft und durch das Land reist, Monster bekämpft und Handelsorte befreit, Ressourcen abbaut, die Fähigkeiten und die Ausrüstung seines Helden verbessert und Questen erfüllt. Obwohl alle Spieler in einem Szenario das gleiche Ziel verfolgen, wird der Held mit dem höchsten Ansehen am Ende des Spiels zum Sieger erklärt.

Ein strategisches Rollenspiel

1-4
Spieler

14+

30-120 min
pro Spieler

Spielmaterial

18 „Kapitel I“-Kartenteile

14 „Kapitel II“-Kartenteile

15 „Kapitel III“-Kartenteile

15 „Kapitel IV“-Kartenteile

14 „Kapitel V“-Kartenteile

1 Szenario- und Handelstableau

1 Farruga-Figur

1 Golem-Figur

1 Greif-Figur

4 Pappaufsteller
(1 für Golem, Farruga, Griffin und Kirche; mit Plastikständern)

6 Heldentableaus

6 Helden-Figuren

6 Heldenübersichten
(1 pro Helden)

135 Heldenplättchen
(21 für Maeldur; 22 für Áel, Dral und Keleia; 24 für Skoldur und Taesiri)

12 Heldenwürfel
(2 pro Helden)

1 Dwurtwürfel

6 Helden-Pappaufsteller
(mit Plastikständern)

36 Aktionsmarker
(2 Sets à 3 pro Helden)

6 Maximale-Gesundheit-Marker
(1 pro Helden)

150 Heldenmarker
(25 pro Helden)

180 doppelseitige Interaktionsmarker
(30 pro Helden)

60 Handelsmarker
(10 pro Helden)

72 Schadensmarker
(12 pro Helden)

73 Händler-Plättchen

76 Alchemist-Plättchen

70 Drachentöter-Plättchen

25 Gebirge-Rohstoffplättchen

25 Seegrund-Rohstoffplättchen

24 Höhle-Rohstoffplättchen

12 Heiltrankmarker

12 graue Beutelmarker

6 Vorräte-Plättchen

12 Jäger-Belohnungsplättchen

12 Waffenschmied-Belohnungsplättchen

7 Hexen-Belohnungsplättchen

20 Stufe-1-Schatzplättchen

20 Stufe-2-Schatzplättchen

20 Stufe-3-Schatzplättchen

6 Artefakt-plättchen

4 Teleportations-schriftrolle-Plättchen

4 Katalysator-plättchen

4 „Amulett der Ewigkeit“-Plättchen

14 Stufe-1-Monsterkarten

14 Stufe-2-Monsterkarten

12 Stufe-3-Monsterkarten

12 Kontrolle-Karten

24 Silberkarten
(8 für jeden Typ)

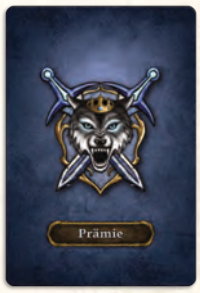
32 Goldkarten
(8 für jeden Typ und 8 weitere für das Einzel- oder das kooperative Spiel)

7 Stufe-1-Elitegegnerkarten

7 Stufe-2-Elitegegnerkarten

6 Stufe-3-Elitegegnerkarten

7 Stufe-1-Prämienkarten



7 Stufe-2-Prämienkarten

6 Stufe-3-Prämienkarten

105 Begegnungskarten - 14 Arten
(7 für jeden Typ und 7 weitere für das Einzel- oder das kooperative Spiel)

1 Saboteur-Karte und 1 Spießgesellin-Karte

4 Charakterkarten

36 Kampfkarten
(für das Einzel- oder das kooperative Spiel)

4 Farruga-Drachenkarten

4 Farruga-Angriffskarten

4 Mirrezil-Drachenkarten

7 Ereigniskarten

6 Legendenkarten

1 Greif-Karte

4 Elementarkarten

1 Faer-Kraftkarte

10 Wüten-Karten

3 Austreibungskarten
(1 pro Abschnitt)

64 Goldplättchen

2 „Globaler Effekt"-Marker

6 Abzeichenmarker

4 Ansehensmarker

3 doppelseitige Initiative-Marker

30 Gaarmarker

12 Dwurtmarker

15 Chaosmarker

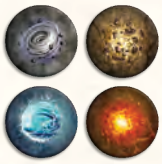
1 Monstergesundheit-Marker

6 Bewegungsmarker

6 Golemmarker
(1 pro Helden)

26 Elementar-Figuren
(jeweils 6 für Erde/ Wasser; jeweils 7 für Luft/Feuer)

26 Elementar-Pappaufsteller
(jeweils 6 für Erde/Wasser; jeweils 7 für Luft/Feuer; mit Plastikständern)



60 Essenzmarker
(15 für jeden Typ)

110 Edelsteinmarker
(15 für Amethyst, Smaragd, Onyx, Opal, Rubin und Saphir; 10 für Dämonenstein und Diamant)

12 Schutzmagie-Marker

31 Zerstörungsmarker
(12 für Typ A; 19 für Typ B)

18 Austreibungsmarker
(10 für Luft/Wasser; 8 für Erde/Feuer)

1 Faer-Kraftmarker

1 Würfel der Hoffnung

1 Spielanleitung

1 Anhang

1 Szenariobuch

1 Übersichts- und Erklärungskarte

1 „Shiis Eingreifen"-Karte

Spielaufbau

Der folgende Spielaufbau gilt für ein Spiel mit 2-4 Spielern. Die Regeln für das Einzelspiel finden sich auf **Seite 31**.

Szenarioauswahl

Wählt eines der Szenarios aus dem Szenariobuch aus. Von dieser Wahl hängt der weitere Aufbau ab. Für das erste Spiel empfehlen wir das Szenario **„Die Jagd“**.

Alle Szenarios folgen ähnlichen Grundregeln. Spezielle Regeln für bestimmte Szenarios werden im Szenariobuch beschrieben.

Karte

Legt das Start-Kartenteil des gewählten Szenarios in die Mitte des Spielbereichs. In der Regel ist dies das Kartenteil, das eine Kirche ohne Priester zeigt, aber einige Szenarios weichen davon ab.

Kirche ohne Priester

1. Sortiert alle Kartenteile nach Kapitel (erkennbar an der römischen Zahl auf der Rückseite des Kartenteils).
2. Dreht jeden Stapel mit der Bildseite nach oben und teilt die Kartenteile anhand der Art des Pfeils am unteren Rand in die folgenden Gruppen:

Festgelegte Kartenteile

Begegnungs-Kartenteile (ebenfalls mit einem gelben Fragezeichen über der Begegnung gekennzeichnet)

Szenario-Kartenteile (farbkodiert nach Art)

Sonstige Kartenteile

Bereitet dann die Stapel mithilfe der Kartenaufbautabelle für das gewählte Szenario vor.

Wählt die Kartenteile wie folgt aus, um den Stapel für jedes Kapitel zusammenzustellen:

1. Verwendet alle festgelegten Kartenteile.
2. Dreht die Begegnungs-Kartenteile um und zieht zufällig die vorgegebene Anzahl von Kartenteilen entsprechend dem Kapitel und der Anzahl der Spieler, ohne Euch deren Vorderseite anzuschauen.

   Hinweis: Das Start-Kartenteil mit der Kirche mit Priester (Kapitel I) wird nicht als Standard-Begegnungsfeld verwendet. Sofern nicht im Szenarioaufbau anders erwähnt, wird es zurück in die Schachtel gelegt.
3. Nehmt die Szenario-Kartenteile für das gewählte Szenario und fügt sie den entsprechenden Kapiteln der zuvor gewählten Kartenteile hinzu.
4. Dreht die sonstigen Kartenteile um und zieht zufällig die vorgegebene Anzahl von Kartenteilen entsprechend dem Kapitel und der Anzahl der Spieler, ohne Euch deren Vorderseite anzuschauen.
5. Legt alle nicht verwendeten Kartenteile zurück in die Schachtel.
6. Mischt die ausgewählten Kartenteile jeweils nach Kapiteln getrennt mit der Bildseite nach unten.
7. Bildet einen verdeckten Stapel von Kartenteilen, indem Ihr die gemischten Kartenteile nach Kapiteln getrennt in numerischer Reihenfolge aufeinanderlegt, wobei das Kapitel mit der höchsten Zahl zuunterst liegt.

Beispiel:
Bei einem 3-Spieler-Spiel des Szenarios „Dunkle Schwingen“:

1. *Verwendet alle festgelegten Kartenteile der Kapitel I, II, III und IV.*
2. *Zieht zufällig 1 Begegnungs-Kartenteil aus Kapitel I und II und 2 Begegnungs-Kartenteile aus Kapitel III.*
3. *In diesem Szenario werden keine Szenario-Kartenteile verwendet.*
4. *Zieht aus den übrigen Kartenteilen zufällig 6 Kartenteile aus Kapitel I, 4 Kartenteile aus Kapitel II und je 3 Kartenteile aus Kapitel III und IV.*
5. *Legt alle nicht verwendeten Kartenteile zurück in die Schachtel.*
6. *Dreht alle Kartenteile um und mischt jedes Kapitel separat.*
7. *Bildet einen großen Stapel, bei dem Kapitel IV unten und Kapitel I oben liegt.*

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

Auswählen und Vorbereiten eines Helden

Jeder Spieler wählt einen der Helden und legt das entsprechende Heldentableau zusammen mit allem für seinen Helden spezifischen sowie allem anderen Material wie auf der folgenden Seite gezeigt vor sich ab.

Heldensymbole und -farben

Jeder Held hat eine ihm zugeordnete Farbe und ein Symbol. Das Symbol ist auf den Heldenmarkern und den Start-Heldenplättchen abgebildet. Andere Marker und Plättchen zeigen die Farbe des jeweiligen Helden.

Áel (weiß)

Dral (blau)

Keleia (gelb)

Maeldur (rot)

Skoldur (schwarz)

Taesiri (violett)

Hinweis: Bevor Ihr einen Helden zum ersten Mal spielt, solltet Ihr die dazugehörige Heldenübersicht lesen, um seine Heldenplättchen besser zu verstehen.

Heldentableau

1. Name und Porträt des Helden
2. Heldenfelder (ein abgebildeter Essenz-/Goldpreis bedeutet, dass das Feld nicht freigeschaltet ist)
3. Goldablage
4. Felder für Aktionsmarker
5. Gesundheitsanzeige
6. Felder für Ausrüstung (ein abgebildeter Goldpreis bedeutet, dass das Feld nicht freigeschaltet ist)
7. Beutel
8. Felder für Gaarmarker
9. Felder für Edelsteine oder Essenzen

Um das Heldentableau vorzubereiten, platziert das Material wie folgt:

1. Den Maximale-Gesundheit-Marker über dem höchsten rot hinterlegten Feld auf der Gesundheitsanzeige. Die höchste sichtbare Zahl ist die anfängliche maximale Zahl an Lebenspunkten des Helden.
2. Einen der Heldenmarker rechts von der anfänglichen maximalen Lebenspunktezahl, so dass er auf die Zahl zeigt. Dieser zeigt die aktuellen Lebenspunkte an, was zu Beginn des Spiels der maximalen Gesundheit entspricht.
3. Die verbleibenden Heldenmarker neben dem Heldentableau.
4. Die Aktionsmarker neben dem Heldentableau.
5. Die Handelsmarker neben dem Heldentableau.
6. Die Interaktionsmarker neben dem Heldentableau.
7. Die Schadensmarker neben dem Heldentableau.
8. Die farbigen Heldenwürfel neben dem Heldentableau.
9. Das/die Start-Heldenplättchen (mit dem Symbol des Helden auf der Rückseite) offen auf dem Feld mit dem gleichen Symbol wie unten rechts auf der Vorderseite des Plättchens.
10. Alle verbleibenden Heldenplättchen verdeckt auf einen Stapel neben dem Heldentableau, geordnet nach dem Ansehenswert, wobei der niedrigste Wert oben liegt. Die Reihenfolge der Plättchen mit demselben Ansehenswert spielt keine Rolle.

Hinweis: Auf einigen Heldenplättchen sind Symbole abgebildet, die die Anzahl der Spieler anzeigen. Verwendet nur die der Spieleranzahl entsprechenden Plättchen und legt die anderen zurück in die Schachtel. Heldenplättchen, auf denen kein solches Symbol abgebildet ist, werden immer verwendet.

Dieses Plättchen wird immer verwendet.

Dieses Plättchen wird nur im Einzelspiel verwendet.

Dieses Plättchen wird nur im Spiel mit 2-4 Spielern verwendet.

11. Vier Gaarmarker, jeweils einen auf jedem Gaarfeld.
12. Den Helden-Pappaufsteller neben dem Heldentableau.

Legt sämtliches Material nicht gewählter Helden zurück in die Schachtel.

Szenario- und Handelstableau

Legt das Szenario- und Handelstableau an den Rand des Spielbereichs und bereitet es wie folgt vor:

1. Ermittelt zufällig einen Startspieler. Legt einen der Heldenmarker des Startspielers auf Feld 1 der Rundenanzeige. Der Startspieler wechselt während des Spiels nicht.
2. Alle Spieler legen einen ihrer Heldenmarker auf Feld 0 der Ansehensleiste (sofern nicht anders im Szenarioaufbau festgelegt).
3. Legt die Ansehensmarker für alle Spieler erreichbar ab. Sie werden immer dann benötigt, wenn ein Held 50 oder 100 Ansehen überschreitet.
4. Sortiert die Händler-, Alchemist- und Drachentöter-Plättchen anhand der Abbildungen auf ihrer Rückseite in Stapel. Mischt jeden Stapel separat und legt die Stapel verdeckt oberhalb des Szenario- und Handelstableaus (in der gleichen Reihenfolge wie auf dem Tableau angegeben) ab.
5. Zieht 4 Plättchen jeder Art und legt sie offen auf das jeweils entsprechende Feld auf dem Szenario- und Handelstableau, also 4 Händler-Plättchen auf die Felder der linken Spalte, 4 Alchemist-Plättchen in die mittlere Spalte und 4 Drachentöter-Plättchen in die rechte Spalte.
6. Legt die Stapel mit den Heiltrankmarkern und den grauen Beutelmarkern neben das Szenario- und Handelstableau.

Achtet darauf, unterhalb des Szenario- und Handelstableaus ausreichend Platz für Ablagestapel jedes Plättchentyps zu lassen.

Weiterer Spielaufbau

1. Legt die Übersichts- und Erklärungskarten für alle sichtbar ab.
2. Legt die Karte „Shiis Eingreifen“ für alle sichtbar ab und legt den Würfel der Hoffnung so daneben ab, dass er null (die leere Seite) zeigt.
3. Legt die Begegnungskarten auf einen Stapel, nach Art getrennt. Es ist nicht notwendig, sie in einzelne Stapel aufzuteilen.

   Hinweis: Lasst alles übrige begegnungsspezifische Material vorerst in der Schachtel; Ihr werdet erst im Laufe des Spiels wissen, was davon Ihr benötigt.

4. Sortiert die Rohstoffplättchen anhand der Abbildung auf ihrer Rückseite in Stapel. Mischt jeden Stapel separat und legt die Stapel verdeckt ab.

5. Sortiert die Schatzplättchen anhand der Abbildungen auf ihrer Rückseite in Stapel. Mischt jeden Stapel separat und legt die Stapel verdeckt ab.

6. Sortiert die Monsterkarten nach ihrer Stufe (Farbe und Anzahl der Schwerter) in Monsterstapel. Mischt jeden Stapel separat und legt die Stapel verdeckt ab.

7. Sortiert die Silber- und Goldkarten in separate Stapel. Mischt jeden Stapel separat und legt die Stapel verdeckt ab.

Hinweis: Verwendet keine Karten, auf denen das Ein-Spieler-Symbol abgebildet ist; diese werden nur im Einzel- und im kooperativen Spiel verwendet.

8. Ordnet die Kontrolle-Karten entsprechend der Anzahl der Spieler an:

- **2-Spieler-Spiel:** Legt alle Kontrolle-Karten zurück in die Schachtel.
- **3-bis-4-Spieler-Spiel:** Verwendet alle Kontrolle-Karten mit den Symbolen der Helden, die im Spiel sind. Mischt diese Karten und legt sie verdeckt ab. Legt alle nicht verwendeten Karten zurück in die Schachtel.

Lasst neben jedem Stapel ausreichend Platz für die jeweilige Ablage.

9. Legt das folgende zusätzliche Material für alle erreichbar ab:

Edelsteinmarker

Essenzmarker

Gaarmarker

Chaosmarker

Bewegungsmarker

„Globaler Effekt"-Marker

Goldplättchen

Elementarkarten (aufgedeckt)

Hinweis: Legt die Kampfkarten zurück in die Schachtel. Diese werden nur im Einzel- und im kooperativen Spiel verwendet..

Jedes Szenario beinhaltet zusätzliche Aufbauregeln. Diese findet Ihr im Szenario selbst.

Spielaufbau für das kompetitive Spiel des Szenarios „Dunkle Schwingen“ mit 4 Spielern

Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde führen alle Spieler die folgenden Schritte aus:

1. Legt jeweils 1 Eurer Abbau-, Handels- und Kampfaktionsmarker auf die entsprechenden Plätze auf Eurem Heldentableau.

2. Erneuert alle erschöpften Gegenstände und Fähigkeiten durch Wiederaufrichten.

3. Dreht alle inaktiven Edelsteine auf ihre aktive Seite.

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen Zug durch.

Spielzug

Stellt Euren Helden zu Beginn des ersten Spielzuges auf die Kirche in der Mitte des Start-Kartenteils.

> **Hinweis:** Einige Szenarios geben einen anderen Startort an.

Während Eures Zuges verwendet Ihr Aktionsmarker, Gegenstände und Fähigkeiten, um Euren Helden auf der Karte zu bewegen und Aktionen auszuführen (Abbau, Handel, Kampf). Ihr könnt außerdem beliebig viele freie Aktionen ausführen. Bewegung, Aktionen und freie Aktionen können **in beliebiger Reihenfolge** ausgeführt werden. Aktionen und freie Aktionen werden später genauer erklärt.

Solltet Ihr am Ende Eures Zuges ungenutzte Aktionsmarker haben, dürft Ihr einen davon auf Eurer 4. Aktionsfeld (in der Farbe Eures jeweiligen Helden) legen. Das bedeutet, dass Ihr in Eurem nächsten Zug über 4 Aktionsmarker verfügt. Entfernt alle anderen Aktionsmarker von Eurem Heldentableau.

Solltet Ihr außerdem während Eures Zuges Questen einer Begegnungskarte erfüllt haben, zieht Karten (falls möglich) vom entsprechenden Stapel nach und legt sie so ab, dass neben jedem aufgedeckten Begegnungsstapel zwei Karten offen ausliegen.

Rundenende

Wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, endet die Runde. Sofern das Spiel nicht beendet ist, beginnt die nächste Runde wieder mit dem Startspieler.

Der Heldenmarker auf der Rundenanzeige wird um ein Feld weitergerückt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die entsprechende Anzahl von Runden gemäß dem gewählten Szenario abgeschlossen wurde.

Dann erfolgt die Schlusswertung, um den Sieger zu ermitteln (siehe **Schlusswertung** auf **Seite 24**).

Goldene Regeln

Leere Stapel

Wann immer während des Spiels ein Karten- oder Plättchenstapel aufgebraucht ist, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt, um einen neuen Stapel zu bilden, und anschließend weitergezogen. Dies gilt nicht für Begegnungskarten.

Handel unter Spielern

Sofern nicht ausdrücklich angegeben, dürfen Helden untereinander zu keinem Zeitpunkt Spielmaterial tauschen (auch nicht im kooperativen Spiel).

Keine Plättchen/Marker mehr vorhanden

Plättchen und Marker gelten als unbegrenzt. Wenn Ihr von einem Spielelement mehr benötigt, als vorhanden ist, verwendet einen geeigneten Ersatz.

Kartentext

Text und Anweisungen auf Karten, spezielle Szenarioregeln und alles, was im **Anhang** aufgelistet ist, hat Vorrang vor den Regeln in dieser Anleitung.

Spielzug

Während eines Zuges könnt Ihr die folgenden Punkte in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **Bewegen:** Gebt Bewegungspunkte, die Ihr durch Aktionsmarker, verschiedene Gegenstände und Fähigkeiten erhaltet, aus, um Euch auf der Karte zu bewegen.
- **Abbau-, Handels- oder Kampfaktionen:** Gebt Aktionsmarker aus oder wendet eine Fähigkeit an, um die jeweilige Aktion auszuführen. Ihr könnt eine Aktion mehrmals in einem Zug ausführen, wenn Ihr über die benötigten Aktionsmarker und Fähigkeiten verfügt.

Beispiel einer Fähigkeit, die das Ausführen einer Aktion ermöglicht
(hier: Handel)

- **Freie Aktionen:** Führt eine freie Aktion an Orten aus, an denen dies möglich ist. Dazu müsst Ihr weder einen Aktionsmarker ausgeben noch eine Fähigkeit anwenden. Ihr könnt während eines Zuges beliebig viele freie Aktionen ausführen. Eine Aktion kann jedoch nicht durch eine freie Aktion unterbrochen werden.

Bewegungsmarker

Ihr könnt Eure Bewegung jederzeit unterbrechen, um beliebig viele Aktionen und freie Aktionen auszuführen, und dann die verbleibenden Bewegungspunkte verwenden, um Euch erneut zu bewegen. Verwendet, falls nötig, die Bewegungsmarker, um Eure verbleibenden Bewegungspunkte nachzuhalten.

> ***Beispiel:*** *Wenn Ihr 2 Bewegungspunkte habt, könnt Ihr einen davon ausgeben, um Euch auf ein Feld mit einem Monster zu bewegen, eine Kampfaktion ausführen und dann, nachdem der Kampf beendet wurde, mit dem verbleibenden Bewegungspunkt weiterziehen.*

Aktionsmarker

Jeder Aktionsmarker zeigt zwei Informationen:

Um einen Aktionsmarker zu verwenden, nehmt Ihr ihn vom Heldentableau. Ihr könnt dann entweder die angegebene Anzahl von Bewegungspunkten erhalten ODER die abgebildete Aktion ausführen. Jeder Marker kann nur einmal pro Runde verwendet werden.

Würfelwurf eines Helden

Im Laufe des Spiels werdet Ihr gelegentlich aufgefordert, einen Heldenwurf zu machen. Dazu würfelt Ihr mit Euren 2 Heldenwürfeln und addiert deren Werte. Diese Würfe können wie folgt modifiziert werden:

Kleeblatt-Symbole: Ihr könnt beliebig viele Gegenstände oder Fähigkeiten mit Kleeblatt-Symbol nutzen, um den Wurf um die angegebene Zahl zu verändern.

Beispiele für Kleeblatt-Symbole auf Gegenständen und Fähigkeiten

Gaarmarker: Ein oder mehrere Gaarmarker können verwendet werden, indem man sie in den Vorrat zurücklegt. Jeder zurückgelegte Marker erlaubt es einem Spieler, einen beliebigen Würfel neu zu würfeln und außerdem 2 zum Wert hinzuzufügen. Es ist erlaubt, sich das Ergebnis der Verwendung eines Gaarmarkers anzusehen, bevor man sich entscheidet, ob man einen weiteren Marker verwenden möchte.

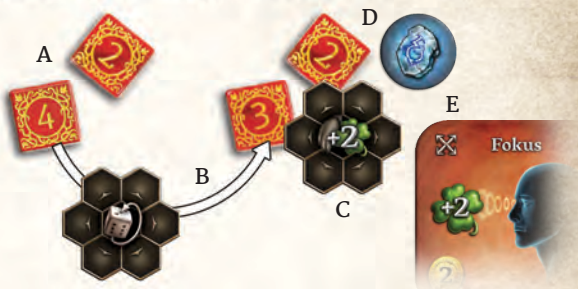
Elementare Kräfte von Luft und Erde: Würfelwürfe eines Helden, die an Orten getätigt werden, die von diesen Kräften beeinflusst werden, werden modifiziert. Details zu elementaren Kräften finden sich im **Anhang** auf **Seite 19**. Wenn sowohl Luft- als auch Erdkräfte denselben Ort beeinflussen, wird zuerst die Kraft der Lüfte und dann die der Erde abgehandelt.

Kraft der Lüfte

Kraft der Erde

Beispiel: *Ein Held interagiert mit einem Erdelementar und führt einen Heldenwurf aus.*

Er würfelt eine 2 und eine 4 ***(A)****. Die Kraft der Lüfte des benachbarten Felds ändert die 4 in eine 3* ***(B)****, die Kraft der Erde fügt 2 hinzu, was einen Gesamtwert von 7 ergibt* ***(C)****. Da er ein höheres Ergebnis wünscht, gibt er 1 Gaarmarker aus, um den Würfel mit der 2 erneut zu würfeln, würfelt aber erneut eine 2* ***(D)****. Der Gaarmarker fügt jedoch auch selbst 2 hinzu, so dass das Ergebnis 9 beträgt. Schließlich nutzt er seine Fokus-Fähigkeit, um weitere +2 zu erhalten* ***(E)****, so dass das Endergebnis 11 beträgt.*



Bewegung

Bewegungspunkte

Bewegungs-symbol

Der in einem Bewegungssymbol angezeigte Wert gibt die Anzahl von Bewegungspunkten an, die man erhält, wenn man einen Aktionsmarker, eine Fähigkeit oder einen Gegenstand verwendet.

Man muss 1 Bewegungspunkt ausgeben, um seinen Helden von einem Feld auf ein beliebiges anderes angrenzendes Feld zu bewegen. Eine Ausnahme hiervon bilden Sonderfelder (siehe **Seite 14**).

Man kann durch Felder ziehen oder seine Bewegung auf Feldern beenden, auf denen sich ein oder mehrere Helden befinden. Am Ende eines Zuges verfallen alle verbleibenden Bewegungspunkte.

Neue Kartenteile aufdecken

Wann immer ein Held ein Feld am Rand der Karte betritt und noch Kartenteile im Stapel vorhanden sind, werden sofort neue Kartenteile angelegt, so dass das Feld mit dem Helden von sechs weiteren Feldern umgeben ist. Das Hinzufügen von neuen Kartenteilen unterbricht die Bewegung. Es gilt die folgende Reihenfolge:

1. Wählt ein leeres Feld neben dem Feld, auf dem sich der Held befindet.
2. Zieht ein Kartenteil vom Stapel und legt es offen auf das gewählte Feld, wobei darauf zu achten ist, dass es genauso ausgerichtet ist wie die bereits vorhandenen Kartenteile, angezeigt durch das Symbol oben und unten.
3. Wiederholt Schritte 1 & 2, bis der Held von Kartenteilen umgeben ist.
4. Fahrt mit dem Zug fort.

Hinweise:

Wenn ein Feld mit einer Begegnung aufgedeckt wird, werden die Karten und Plättchen für diese Begegnung vorbereitet (siehe **Seite 13**).

Wenn ein Feld mit einem Elementar aufgedeckt wird, werden dessen Effekte sofort ausgelöst (siehe **Seite 13**).

Da sich die Karte in alle Richtungen ausdehnen und recht groß werden kann, können sich die Spieler vor Spielbeginn auf eine maximale Fläche einigen, die die Karte einnehmen darf. Verwendet die Heldentableaus, den Rand der Spielfläche oder eine andere Methode zur Eingrenzung der Karte.

Falsches Anlegen von Kartenteilen

Richtiges Anlegen von Kartenteilen

Beispiel: *Der Spieler des Helden hat 2 Bewegungspunkte. Er bewegt den Helden zunächst aus der Kirche heraus auf eines der Felder des Start-Kartenteils. Die Bewegung wird unterbrochen, weil er auf ein Feld am Rand des Spielplans gezogen ist. Sofort werden neue (insgesamt 3) Kartenteile aufgedeckt und angelegt, bis das Feld, auf dem sich der Held befindet, an allen Seiten von Kartenteilen umgeben ist.*

Es befinden sich nur noch zwei Kartenteile aus Kapitel I im Stapel; das dritte Kartenteil, das zu ziehen ist, ist also aus Kapitel II. Der Spieler bestimmt zunächst, wo das erste Kartenteil abgelegt werden soll, zieht ein Kartenteil und legt es ab. Dann bestimmt er, wo das nächste Kartenteil abgelegt werden soll, und dann das dritte.

Anschließend setzt der Spieler den Zug des Helden mit 1 verbleibenden Bewegungspunkt fort und zieht diesen erneut an den Rand des Spielplans. Er muss sofort ein weiteres Kartenteil aufdecken und ablegen.

Kartenteile

Jedes Kartenteil besteht aus drei zusammenhängenden Feldern. Auf der Rückseite jedes Kartenteils ist das Kapitel angegeben, zu dem es gehört.

Die Vorderseite jedes Kartenteils enthält oben und unten ein Symbol; diese Symbole dienen dazu, die Kartenteile beim Anlegen an die Karte gleich auszurichten.

Auf der Karte finden sich verschiedene Arten von Feldern:

- **Kirche:** In der Mitte des Start-Kartenteils.
- **Abbau (Berge, Seen und Höhlen):** An diesen Orten können die Helden Rohstoffe sammeln.
- **Schatz:** An diesen Orten können die Helden Schatzplättchen erhalten.
- **Elementare:** Das Feld, das einen Elementar zeigt, und alle angrenzenden Felder werden von einer elementaren Kraft beeinflusst.
- **Portal:** Die Helden können zwischen Portalen reisen.
- **Handelsorte (Händler, Alchemisten, Drachentöter-Türme):** Hier können die Helden verschiedene Gegenstände wie Rüstungen, Schmuck und Tränke kaufen und verkaufen.
- **Begegnungen:** Jedes Begegnungsfeld ist mit einem Fragezeichen-Symbol gekennzeichnet. An diesen Orten können die Helden Questen erfüllen.
- **Legenden:** Diese Felder werden nur in bestimmten Szenarios verwendet. Die Helden können an diesen Orten Artefakt-Questen erfüllen.
- **Andere Orte:** Diese Kartenteile werden nur in bestimmten Szenarios und gemäß des im **Szenariobuch** beschriebenen Spielaufbaus verwendet.

Kirche

Berg

See

Höhle

Schatz Stufe 1

Schatz Stufe 2

Schatz Stufe 3

Luft-elementar

Erd-elementar

Wasser-elementar

Feuer-elementar

Portal

Händler

Alchemisten

Drachentöter-Türme

Beispiele für Begegnungen

Beispiele für Legenden-Kartenteile

Beispiele für andere Orte

Eine Begegnung aufdecken

Ein-Spieler-Symbol

Wenn ein Spieler ein Kartenteil mit einem Begegnungssymbol aufdeckt, werden alle entsprechenden Begegnungskarten herausgesucht. Sollte die Hexe aufgedeckt werden, werden nur die Karten, auf denen nicht das Ein-Spieler-Symbol zu sehen ist, verwendet.

Mischt dann die zu verwendenden Karten, zieht zufällig [Anzahl der Spieler + 2] Karten aus und legt sie verdeckt als Begegnungsstapel für diese Begegnung ab. Legt den Rest der Begegnungskarten für diese Art von Begegnung ungesehen zurück in die Schachtel.

- **2 Spieler:** 4 Karten
- **3 Spieler:** 5 Karten
- **4 Spieler:** 6 Karten

Zieht 2 Karten vom Stapel und legt sie offen daneben ab.

Die Questen auf diesen Karten können von jedem Spieler als freie Aktion abgeschlossen werden, dessen Held sich auf diesem Feld befindet (siehe **Seite 24**).

Wenn die Begegnung auch Belohnungsplättchen beinhaltet, nehmt die entsprechenden Plättchen, mischt sie und legt sie verdeckt auf einen Stapel neben die Begegnungskarten.

Die vollständigen Regeln zu Begegnungen finden sich im **Anhang** auf **Seite 21**.

Die folgenden Begegnungen beinhalten Belohnungsplättchen: Jäger, Waffenschmied, Hexe.

Teleportation

Portale und verschiedene andere Effekte können einen Helden ein anderes Feld teleportieren. Wenn sich ein Held teleportiert, bewegt er sich sofort auf das Zielfeld, ohne Bewegungspunkte auszugeben.

Ein Held darf sich nur dann auf ein Feld teleportieren, auf dem sich ein unbesiegtes Monster befindet, wenn der entsprechende Spieler unmittelbar nach dem Betreten eines solchen Feldes eine Kampfaktion ausführt (siehe Kasten oben rechts auf dieser Seite).

Es ist nicht möglich, sich in die Mitte eines Sonderfeldes zu teleportieren, solange nicht alle umliegenden Felder befriedet wurden.

Portale

Wenn sich ein Held auf einem Feld mit einem Portal befindet, kann er das Portal aktivieren und sich zu einem beliebigen anderen Portal auf der Karte teleportieren.

Sobald ein Held ein Portal benutzt hat, kann er es im selben Zug erst wieder benutzen, wenn er das Feld verlässt und wieder betritt.

Andere Teleportationseffekte

Teleportations-symbol

Auf einigen Karten und Plättchen ist ein Teleportationssymbol mit einer Zahl darin zu sehen. Wenn ein Held eine(s) dieser Karten oder Plättchen verwendet, teleportiert er sich bis zu einer Anzahl von Feldern weit, die in dem Teleportationssymbol angegeben ist.

> **Hinweis:** Der Mittelpunkt eines Sonderfelds gilt als im Abstand von 1 zu allen anderen Feldern auf diesem Kartenfeld.

Monstersymbole & befriedete Felder

Einige Felder zeigen ein Monstersymbol. Die Anzahl der Schwerter auf dem Symbol gibt die Stufe des Monsters an. Höherstufige Monster sind schwieriger zu besiegen, bringen aber auch größere Belohnungen ein.

Wenn ein Held auf ein Feld zieht, auf dem sich ein unbesiegtes Monster befindet, muss er seine Bewegung sofort unterbrechen und eine Kampfaktion ausführen. Wenn der entsprechende Spieler über keine ungenutzte Kampfaktion verfügt, darf er seinen Helden nicht auf (oder durch) dieses Feld ziehen.

- Ein unbesiegtes Monster erkennt man daran, dass sich ein Monstersymbol aber kein Helden-, Handels- oder Interaktionsmarker auf dem Feld befindet.

Aktionen (außer Kampf) und freie Aktionen können nur auf befriedeten Feldern ausgeführt werden. Ein Feld gilt als befriedet, wenn es entweder

- kein Monster enthält oder
- ein Monster enthält, das besiegt wurde (es befindet sich ein Helden-, Handels- oder Interaktionsmarker an diesem Ort).

Weitere Details zu Monstern finden sich im Abschnitt „Kampf“ auf **Seite 16**.

Stufe 1
(ein Schwert)

Stufe 2
(zwei Schwerter)

Stufe 3
(drei Schwerter)

Beispiel: *Ein Held verwendet eine Schriftrolle, mit der er sich bis zu 3 Felder weit teleportieren kann. Er kann sich damit von seinem aktuellen Standort zum Zentrum der Drachentöter-Türme bewegen.*

Elementare

Das Feld, auf dem sich ein Elementar befindet, und alle angrenzenden Felder gelten als von der Kraft dieses Elementars beeinflusst.

Wenn ein Spieler seinen Helden auf ein Feld bewegt, das von der Kraft des Feuers beeinflusst wird, oder wenn ein Kartenteil aufgedeckt wird, das bewirkt, dass das Feld, auf dem sich ein Held befindet, von der Kraft des Feuers beeinflusst wird, erleidet dieser Held 2 Verletzungen. Für die vollständigen Regeln zu Gesundheit und Verletzungen siehe **Seite 25**.

Wenn ein Spieler seinen Helden auf ein Feld bewegt, das von der Kraft des Wassers beeinflusst wird, oder wenn ein Kartenteil aufgedeckt wird, das bewirkt, dass das Feld, auf dem sich ein Held befindet, von der Kraft des Wassers beeinflusst wird, heilt dieser Held 2 Verletzungen.

Wenn ein Spieler seinen Helden auf ein Feld teleportiert, das von der Kraft des Feuers oder der des Wassers beeinflusst wird, wird der Held von dieser Kraft beeinträchtigt, als ob er normal auf dieses Feld gezogen worden wäre.

Wenn ein Feld mehrfach von der gleichen elementaren Kraft beeinflusst wird, wird deren Effekt trotzdem nur einmal abgehandelt.

> ***Beispiel:*** *Wenn ein Held auf ein Feld bewegt wird, das von 3 Wasserelementaren umgeben ist, heilt er trotzdem nur 2 Verletzungen.*

Wenn ein Feld sowohl von der Kraft des Feuers als auch der des Wassers beeinflusst wird, heben die Kräfte einander auf; weder erleidet der Held Verletzungen noch heilt er welche.

Die Kräfte der Luft und der Erde wirken sich auf die Würfelwürfe der Helden (und im Kampf sowohl die der Helden als auch die des Monster-Spielers) aus.

> ***Beispiel:*** *Ein Held verfügt über 4 Lebenspunkte. Der Spieler gibt 2 Bewegungspunkte aus, um seinen Heden wie hier gezeigt zu bewegen. Das erste Feld, auf das er den Helden bewegt, wird von der Kraft des Feuers beeinflusst, so dass der Held 2 Verletzungen erleidet, was seine Lebenspunkte auf 2 reduziert. Das nächste Feld, auf das er den Helden bewegt, wird sowohl von der Kraft des Feuers als auch der des Wassers beeinflusst (Wichtig: Obwohl es 2 Quellen der Kraft des Wassers gibt, wird der Effekt nur einmal abgehandelt). Die entsprechenden Effekte heben einander auf.*

Sonderfelder

Die folgenden Felder gelten als Sonderfelder:

- Kirche
- Drachentöter-Türme (Handelsort)
- Söldnerlager (Begegnung)
- Herrscher (Begegnung)
- Legende

Drachentöter-Türme

Für Sonderfelder gelten die gleichen Bewegungsregeln. Allerdings besteht ein Sonderfeld aus vier begehbaren Feldern. Die Mitte zählt als begehbares Feld und ist nur von den drei umliegenden Feldern des Sonderfeldes aus erreichbar.

Ein Spieler muss seinen Helden nicht durch die Mitte ziehen, um ihn zwischen den anderen 3 Feldern bewegen zu können.

Von der Mitte aus kann der Held nur auf die umliegenden Felder bewegt werden. Zur oder von der Mitte eines Sonderfeldes zu ziehen erfordert einen Bewegungspunkt. Die Mitte eines Sonderfeldes kann erst betreten werden, wenn alle umliegenden Felder befriedet sind.

Abbau

Ein Held auf einem Abbaufeld kann eine Abbauaktion ausführen, um ein Plättchen des Rohstoffs dieses Geländes zu erhalten. Zu den Abbaufeldern zählen Berge, Seen und Höhlen.

Jedes Abbaufeld kann von jedem Helden einmal während des Spiels abgebaut werden. Dazu legt der Spieler einen seiner Interaktionsmarker mit der Werkzeugseite nach oben auf dieses Feld. Ein Spieler darf kein Feld abbauen, auf dem genau einer seiner Interaktionsmarker liegt. Wenn ein Spieler eine Abbauaktion auf einem Feld ausführen möchte, das bereits von einem anderen Spieler abgebaut wurde (auf dem also ein fremder Interaktionsmarker liegt), muss er 1 Gold an jeden Spieler zahlen, dessen Interaktionsmarker auf dem Abbaufeld liegt.

Es ist möglich, dass auf einem Abbaufeld zwei Interaktionsmarker eines Spielers liegen (nach dem Besiegen eines Monsters – siehe „Kampf“ auf **Seite 22**). In diesem Fall entfernt der Spieler, dessen Held eine Abbauaktion ausführt, einen seiner Interaktionsmarker,

ohne Gold an andere Spieler zu zahlen, deren Interaktionsmarker auf dem Abbaufeld liegen.

Ein Spieler, der eine Abbauaktion ausführen möchte, zieht das oberste Plättchen vom entsprechenden Rohstoffstapel und verstaut es in seinem Beutel (siehe **Seite 28**).

Lore

Ein Spieler, dessen Held über einen Gegenstand oder eine Fähigkeit mit diesem Symbol verfügt, darf im Zuge jeder Abbauaktion diesen Gegenstand oder diese Fähigkeit anwenden, um die obersten 3 (anstatt nur das oberste) Plättchen vom entsprechenden Rohstoffstapel zu ziehen, eines davon auszuwählen und die beiden anderen auf den entsprechenden Ablagestapel zu legen. Im Zuge einer Abbauaktion darf höchstens 1 dieser Symbole verwendet werden.

Rohstoffplättchen

Diese Art von Plättchen stellt den abgebildeten Rohstoff dar. Mit ihnen kann gehandelt oder eine Queste erfüllt werden.

Am unteren Rand des Plättchens befinden sich die Informationen, die während einer Handelsaktion zum Tragen kommen, wenn der Rohstoff verkauft werden soll (siehe **Seite 16**).

Handels-information

Handel

An einem Handelsort kann eine Handelsaktion ausgeführt werden. Handelsorte sind Händler, Alchemisten und Drachentöter-Türme.

Händler

Alchemisten

Drachentöter-Türme

Ein Handel mit Händlern oder Alchemisten ist nur möglich, wenn deren Feld befriedet wurde. Um mit Drachentöter-Türmen Handel zu treiben, müssen alle Felder auf dem Kartenteil befriedet worden sein, und der Held muss sich in der Mitte des Kartenteils befinden.

Ein Spieler, dessen Held ein Feld mit einem Handelsort befriedet, indem er ein Monster besiegt, legt einen seiner Handelsmarker auf dieses Feld. Es können nie Handelsmarker mehrerer Spieler auf einem einzelnen Feld liegen.

Eine Handelsaktion ausführen:

1. Wenn sich auf dem Feld ein Handelsmarker eines anderen Spielers befindet, muss man 1 Gold an diesen Spieler zahlen. Ein Spieler, der über kein Gold verfügt, muss zuerst mindestens einen Gegenstand verkaufen, um die Kosten bezahlen zu können, bevor er mit der Aktion fortfahren kann.
2. Im Zuge einer Handelsaktion kann ein Spieler eine oder mehrere der folgenden Aktionen beliebig oft ausführen:
   - Gegenstände kaufen
   - Gegenstände verkaufen
   - Heilen
   - Gaarmarker kaufen (nur auf Drachentöter-Türmen)
   - Heldenplättchen aufdecken
   - Eine Fähigkeit verbessern
   - Helden- oder Ausrüstungsfelder freischalten

Gegenstände kaufen

Jeder Handelsort hat ein Angebot, das durch vier quadratische Gegenstandsplättchen auf dem Szenario- und Handelstableau dargestellt wird.

Gold-Symbol auf Gegenständen

Wenn das Gold-Symbol zwei Zahlen zeigt, gibt die obere Zahl den Kaufpreis und die untere Zahl (in Klammern) den Verkaufspreis an.

Fähigkeiten haben nur einen Kaufpreis (die Verbesserungskosten); sie können nicht verkauft werden.

Rohstoffe haben nur einen Verkaufspreis; sie können nicht gekauft werden.

Kauf- und Verkaufspreis

Verbesserungs kosten

Verkaufspreis des Rohstoffs

Ein Spieler kann einen oder mehrere Gegenstände aus dem Angebot kaufen, indem er den auf dem Plättchen angegebenen Kaufpreis zahlt. Nach jedem einzelnen Kauf wird das leere Feld auf dem Szenario- und Handelstableau sofort wieder mit einem neuen Plättchen aufgefüllt, das vom entsprechenden Stapel gezogen wird. Es ist also möglich, einen Gegenstand zu kaufen und sich zuerst den neu aufgedeckten Gegenstand anzusehen, bevor man sich für einen weiteren Kauf entscheidet.

Ein gekaufter Gegenstand muss sofort benutzt, ausgerüstet oder in einem Beutel verstaut werden (siehe **Seite 28**).

Angebot der Händler

Das Angebot ändern

Zu jedem Zeitpunkt während einer Handelsaktion kann ein Spieler das Angebot an dem von ihm besuchten Handelsort vollständig austauschen. Dies ist vor oder nach einem Kauf möglich und verpflichtet nicht zum anschließenden Kauf.

Die erste Änderung des Angebots im Zuge einer Aktion ist kostenlos. Alle weiteren Änderungen des Angebots im Zuge der gleichen Aktion kosten 1 Gold. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl von möglichen Änderungen; vorausgesetzt, der Spieler verfügt über genügend Gold.

Ändern des Angebots:

1. Alle vier Gegenstände aus dem Angebot werden entfernt und auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
2. Die leeren Felder werden mit neuen Plättchen vom entsprechenden Stapel aufgefüllt.

Ausrüstung aufdecken

Aufgedeckte Ausrüstungsplättchen können ebenfalls gekauft werden (siehe **Seite 29**).

Gegenstände verkaufen

Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl von Gegenständen zu deren Verkaufspreis verkaufen.

- Verkaufte Plättchen werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
- Verkaufte Edelsteine und Essenzen werden zurück in den Vorrat gelegt.
- Verkaufte Ausrüstungsplättchen werden aus dem Spiel entfernt.

Jeder in ein Ausrüstungsteil eingelassene Edelstein (egal ob aktiv oder nicht) erhöht dessen Verkaufspreis um 1 Gold. Edelsteine können nicht separat von einem Gegenstand, in den sie eingelassen sind, verkauft werden. Edelsteine, die nicht in Ausrüstungsgegenstände eingelassen sind, und Essenzen, die nicht an Fähigkeiten gebunden sind, können für jeweils 2 Gold verkauft werden.

Gaar- und Dwurtmarker können nicht verkauft werden.

Rohstoffe

Ein Spieler, der ein Rohstoffplättchen verkauft, erhält Gold, Ansehen und Edelsteine wie auf dem Plättchen angegeben. Wenn das Plättchen ein Schrägstrich-Symbol zeigt, wählt der Spieler eine der angegebenen Optionen. Anschließend wird das Plättchen auf den Ablagestapel gelegt.

Schrägstrich-Symbol

Heilen

Für 1 Gold kann ein Spieler seinen Helden um bis zu so viele Punkte heilen, wie auf dem Szenario- und Handelstableau für seinen aktuellen Ort angegeben ist (die vollständigen Regeln zur Heilung finden sich auf **Seite 25**).

Händler *Alchemisten* *Drachentöter-Türme*

Gaarmarker kaufen

In den Drachentöter-Türmen kann eine beliebige Anzahl von Gaarmarkern für je 1 Gold gekauft werden.

Heldenplättchen aufdecken / Fähigkeit verbessern / Helden- oder Ausrüstungsfeld freischalten

Diese Optionen werden in den Abschnitten zu Heldenplättchen auf **Seite 26** und zu Gegenständen auf **Seite 28** ausführlich erklärt.

Kampf

Wenn ein Held ein Feld betritt, auf dem sich ein unbesiegtes Monster befindet (sich also kein Helden-, Handels- oder Interaktionsmarker an diesem Ort befindet), wird die Bewegung unterbrochen und sofort eine Kampfaktion ausgeführt. Wenn der entsprechende Spieler über keine verbleibenden Kampfaktionen mehr verfügt, kann sein Held das Feld nicht betreten. Gegebenenfalls verbleibende Bewegungspunkte verfallen nicht und können nach dem Kampf ausgegeben werden (es sei denn, der Held wird getötet).

Wenn sich ein Monster auf einem Feld befindet, muss es zuerst im Kampf besiegt werden, bevor ein Held mit dem Ort auf dem Feld interagieren kann. Dies wird als **Befrieden des Feldes** bezeichnet.

Nachdem das Monster besiegt wurde, erhält der Spieler des entsprechenden Helden die auf dem Feld angegebene Beute sowie die auf der Rückseite der Monsterkarte abgebildete Belohnung.

Ein Kampf wird über mehrere Kampfrunden ausgetragen, in denen das Monster und der Held einander abwechselnd angreifen, bis das Monster besiegt oder der Held getötet wurde.

Vor dem Kampf

Der Würfel der Hoffnung wird auf null (die leere Seite) zurückgesetzt. Der Spieler des kämpfenden Helden kann den Würfel der Hoffnung während des Kampfes zu seinem Vorteil nutzen.

Es ist erlaubt, zu diesem Zeitpunkt Ausrüstungsgegenstände an- oder abzulegen. Dies ist außerdem die letzte Möglichkeit, Gegenstände oder Fähigkeiten zu nutzen, die außerhalb des Kampfes verwendet werden können.

Kampfvorbereitung

Monster-Spieler bestimmen

Während eines Kampfes wird das Monster von einem Mitspieler kontrolliert. Der Spieler, der das Monster kontrolliert, wird als Monster-Spieler, der des am Kampf beteiligten Helden als Helden-Spieler bezeichnet.

In einem 2-Spieler-Spiel ist der jeweils andere Spieler der Monster-Spieler; es werden keine Kontrolle-Karten gezogen oder verwendet.

In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden nacheinander Karten vom Kontrolle-Stapel aufgedeckt, bis eine Karte aufgedeckt wurde, die ein anderes Heldensymbol als das des aktuellen Helden-Spielers zeigt. Anschließend wird diese Karte auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler, dessen Heldensymbol auf der Karte abgebildet ist, wird der Monster-Spieler **(A)**. Wenn mindestens eine der aufgedeckten Karten das Symbol des aktuellen Helden-Spielers zeigt, erhält dieser eine der Karten auf die auf die Hand **(B)**, jedoch nur, wenn er nicht bereits eine Karte mit seinem eigenen Heldensymbol auf der Hand hat; d.h., man kann immer nur eine Kontrolle-Karte mit eigenem Heldensymbol auf der Hand haben.; gegebenenfalls restliche Karten werden abgelegt **(C)**.

Wenn der Kontrolle-Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und ein neuer Kontrolle-Stapel gebildet. Anschließend wird wie oben beschrieben mit dem Aufdecken von Karten fortgefahren.

Kontrolle-Karten

Áel *Dral* *Keleia* *Maeldur* *Skoldur* *Taesiri*

Die Kontrolle über ein Monster übernehmen

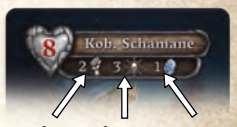
Wenn ein Spieler eine seiner eigenen Kontrolle-Karten auf der Hand hat, kann er in einem zukünftigen Kampf, der von einem anderen Spieler initiiert wurde, diese Karte verwenden, um der Monster-Spieler für diesen Kampf zu werden. Dies muss er ansagen, **bevor Kontrolle-Karten aufgedeckt werden**. Wenn mehrere Spieler dies wünschen, wird der Monster-Spieler zufällig unter ihnen ermittelt. Der Spieler, der zum Monster-Spieler wird, legt seine Kontrolle-Karte auf den Ablagestapel.

Begegnung mit einem Monster

Der Monster-Spieler zieht die oberste Karte des der (auf dem Feld abgebildeten) Stufe des Monsters entsprechenden Monsterstapels und legt sie offen vor sich ab.

Da die Karten der Monsterstapel verdeckt liegen, sind die folgenden Informationen auf der Rückseite der Karte bereits vor der Begegnung mit dem Monster bekannt:

Der Monster-Spieler legt die Monsterkarte offen vor sich ab und erhält die in der Leiste unter dem Namen des Monsters angegebenen Dinge:



Silber- oder Goldkarten *Chaos-marker* *Gaar-marker*

1. Silber- oder Goldkarten

Der Monster-Spieler zieht die angegebene Anzahl von Silber- oder Goldkarten vom Stapel auf die Hand.

Wenn der Monster-Spieler sein Handlimit von 5 Karten überschreitet, muss er erst am Ende des Kampfes auf 5 Karten abwerfen (siehe **Silber- und Goldkarten**, **Seite 22**).

2. Chaosmarker
3. Gaarmarker

Chaos- und Gaarmarker werden neben die Monsterkarte und nicht in den Vorrat des Monster-Spielers gelegt. Marker dieser Art, die während des Kampfes nicht ausgegeben wurden, werden nach dem Kampf in den Vorrat zurückgelegt.

Luft *Erde*

Wenn der Kampf auf einem Feld ausgetragen wird, das von einem Luft- und/oder Erdelementar beeinflusst wird, werden die entsprechenden „Globaler Effekt"-Marker neben die Monsterkarte gelegt - als Erinnerung daran, den Effekt des Elementars während des Kampfes abzuhandeln.

Kampfablauf

Jeder Kampf besteht aus den folgenden Schritten:

1. **Erstschlag:** Ein Spieler mit einem Plättchen, das ein Erstschlagsymbol zeigt, darf dieses für einen einmaligen Angriff vor der ersten Kampfrunde verwenden.
2. **Kampfrunden:** Das Monster und der Held greifen einander über mehrere Kampfrunden an, bis entweder das Monster besiegt oder der Held getötet wurde.
3. **Kampfende:** Wenn das Monster besiegt wurde, gilt das Feld als befriedet, und der Helden-Spieler erhält die entsprechende Belohnung (wenn die Ansehensvoraussetzung erfüllt wurde) und Beute. Im Kampf getötete Helden werden in der Kirche wiederbelebt.

Erstschlag

Der Ablauf eines Erstschlagangriffs eines Helden ist der gleiche wie in der Heldenangriffsphase (**Seite 20**), mit den folgenden Ausnahmen:

- In Schritt A kann der Monster-Spieler keine Fluch-Karten ausspielen und der Spieler von Taesiri nicht die Fähigkeit „Stille“ anwenden.
- In Schritt B kann der Held eine Waffe oder Fähigkeit nutzen, auf der das Erstschlagsymbol ⚡ abgebildet ist.

Beispiel einer Erstschlagwaffe

Beispiel einer Erstschlagfähigkeit

Kampfrunden

Eine Kampfrunde ist in vier Phasen unterteilt, die der Reihe nach abgehandelt werden. Dieser Ablauf wird wiederholt, bis entweder das Monster besiegt oder der Held getötet wurde.

1. Heldenheilungsphase
2. Monsterangriffsphase
3. Heldenheilungsphase
4. Heldenangriffsphase

1 & 3. Heldenheilungsphase

In dieser Phase kann der Held einen oder mehrere der folgenden Gegenstände und Fähigkeiten mit Heilungseffekten nutzen:

- Schriftrollen und Tränke
- Edelsteine und Essenzen
- Gegenstände und Fähigkeiten, auf denen das ✕ Zeitsymbol abgebildet ist

Der Monster-Spieler darf in dieser Phase nichts ausspielen.

Beispiele für Tränke und Schriftrollen

Opal, Diamant und Essenz des Wassers

Beispiele eines Gegenstands und einer Fähigkeit

2. Monsterangriffsphase

Diese Phase ist in die folgenden Schritte unterteilt:

A) Vor dem Angriffswurf des Monsters

Zunächst kann der Helden-Spieler die Essenz der Lüfte sowie Fähigkeiten und Gegenstände mit dem ◀🐺 Zeitsymbol nutzen. Der nach links zeigende Pfeil weist auf den Einsatz vor dem Angriffswurf des Monsters hin.

Anschließend werden alle **in der vorherigen Kampfrunde ausgespielten** Silber- und Goldkarten mit aktivem Kleeblatt-Effekt auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt. Diese Effekte wirken sich nicht länger auf Würfelwürfe aus. Im weiteren Verlauf des Kampfes können zusätzliche Karten mit diesen Effekten ausgespielt werden. Außerdem endet zu diesem Zeitpunkt die Wirkung sämtlicher Kleeblatt-Modifikatoren **besonderer Kampfeffekte** von Elitegegnern.

Schließlich kann der Monster-Spieler eine beliebige Anzahl von Silber- und Goldkarten mit dem ◀🐺 Zeitsymbol ausspielen (wenn er die erforderlichen Chaosmarker ausgibt). Die Details zu den Silber- und Goldkarten finden sich auf **Seite 22**.

B) Angriffswurf des Monsters

Der Monster-Spieler würfelt mit 2 Würfeln; ihre Summe ergibt den Kampfwert des Monsters.

Anschließend werden (sofern zutreffend) sofort die folgenden Effekte abgehandelt:

1. **Shiis Eingreifen:** Beträgt der Kampfwert 10 oder mehr, erhöht sich der Wert des Würfels der Hoffnung um 1.
2. **Elementare Effekte:** Wenn der Kampf auf einem Feld stattfindet, das von einem Luft- und/oder Erdelementar beeinflusst wird, werden die entsprechenden Effekte abgehandelt:
   - **Luft:** Wenn die Würfel unterschiedliche Werte zeigen, wird der Würfel mit dem höheren Wert auf die gegenüberliegende Seite gedreht. Zeigen beide Würfel den gleichen Wert, gibt es keinen Effekt.
   - **Erde:** Der Kampfwert wird um 2 erhöht.

C) Nach dem Angriffswurf des Monsters

Beginnend mit dem Monster-Spieler, dann abwechselnd zwischen dem Helden- und dem Monster-Spieler, führt jeder Spieler eine der folgenden Aktionen aus oder passt.

Einen Gaarmarker verwenden

Sowohl der Helden- als auch der Monster-Spieler können diese Option wählen.

- Der **Helden-Spieler** darf 1 Gaarmarker ausgeben, um 1 beliebigen Würfel erneut zu werfen und den Kampfwert um 2 zu senken.
- Der **Monster-Spieler** darf 1 Gaarmarker ausgeben, um 1 beliebigen Würfel erneut zu werfen und den Kampfwert um 2 zu erhöhen.

Weitere Informationen zu Gaarmarkern finden sich auf **Seite 19**.

Eine Karte spielen

Nur der Monster-Spieler darf diese Option wählen.

Er kann eine Silber- oder Goldkarte mit dem ◀🐺▶ Zeitsymbol verwenden, wie auf **Seite 23** beschrieben.

Dies wird fortgesetzt, bis beide Spieler nacheinander passen.

Nachdem beide Spieler gepasst haben, darf der Helden-Spieler eine beliebige Anzahl von Gegenständen und Fähigkeiten mit dem 🐺▶ Zeitsymbol nutzen (einschließlich Schilde).

Keiner der beiden Spieler kann in diesem Schritt weitere Gaarmarker verwenden, und der Monster-Spieler kann nicht mit dem Ausspielen weiterer Karten reagieren.

Erhöhen

Senken

Jeder Effekt, der eine Hasenpfote zeigt, erhöht oder senkt den Kampfwert des Monsters.

Gaarmarker

Gaarmarker werden im Kampf sowohl vom Helden- als auch vom Monster-Spieler verwendet, um deren jeweiligen Kampfwert zu verändern.

In der Monsterangriffsphase dürfen beide Spieler Gaarmarker verwenden.

In der Heldenangriffsphase darf nur der Helden-Spieler Gaarmarker verwenden, es sei denn, der Monster-Spieler verfügt über einen Effekt, der es ihm erlaubt, Gaarmarker zu verwenden.

Der Monster-Spieler kann nur die Gaarmarker verwenden, die neben der Monsterkarte ausliegen (Marker vom Heldentableau des Spielers können nicht verwendet werden). Wenn ein Gaarmarker verwendet wird, wird er mit der entsprechenden Seite neben dem geworfenen Würfel abgelegt: Ein blauer Hintergrund erhöht den Kampfwert um 2, ein roter Hintergrund senkt ihn um 2. Nach dem Abhandeln des Wurfes werden alle verwendeten Gaarmarker in den Vorrat zurückgelegt.

Erhöhen 2

Senken 2

Schilde

Schilde sind Teil der Ausrüstung und weisen in der unteren rechten Ecke ein Schwertsymbol auf. Dies weist darauf hin, dass das Plättchen auf einem Heldenfeld mit Schwertsymbol abgelegt werden muss.

Ein Schild wird in der Monsterangriffsphase nach dem Angriffswurf des Monsters verwendet. Schilde verbrauchen sich nicht und können in jeder Kampfrunde eingesetzt werden.

Schilde haben verschiedene Effekte, die auf dem Plättchen abgebildet sind.

Der Kampfwert des Monsters wird um den angegebenen Wert gesenkt.

Das Monster fügt eine um den angegebenen Wert gesenkte Zahl von Verletzungen zu.

Hinweis: Wirkt selbst gegen Elitegegner mit Immunität (siehe **Seite 31**).

Der nächste **Kampfwert des Helden** wird um den angegebenen Wert gesenkt. Als Erinnerung kann der Spieler einen Heldenmarker auf den Schild legen und diesen nach seinem nächsten Angriff entfernen.

Beispiel: *Der Monster-Spieler würfelt eine 6 und eine 2, was einen Gesamtwert von 8 ergibt. Er entscheidet sich dagegen, einen Gaarmarker auszugeben – im Gegensatz zum Helden-Spieler, der einen Gaarmarker mit der roten Seite nach oben neben den Würfel legt und den Würfel mit der 6 erneut wirft, so dass dieser nun eine 4 zeigt.*

Der Kampfwert beträgt nun 4 (4+2−2). Der Monster-Spieler gibt anschließend einen Gaarmarker aus, legt diesen mit der blauen Seite nach oben neben den Würfel und wirft den Würfel mit der 2 erneut, so dass dieser nun eine 5 zeigt.

Der Kampfwert beträgt nun 9 (4+5−2+2). Der Helden-Spieler gibt einen weiteren Gaarmarker aus, legt diesen mit der roten Seite nach oben ab und wirft den Würfel mit der 5 erneut. Dieser zeigt nun leider eine 6!

Der Kampfwert beträgt nun 8 (4+6−2+2−2). Beide Spieler entscheiden sich dagegen, weitere Gaarmarker zu verwenden.

Schließlich nutzt der Helden-Spieler seine Ausweichen-Fähigkeit, um den Kampfwert um 2 zu senken.

Der endgültige Kampfwert beträgt 6 (4+6−2+2−2−2).

D) Monsterangriff

Der endgültige Kampfwert ist die Summe der beiden Würfelwerte nach Verrechnung mit allen angewandten Effekten, die den Kampfwert betreffen.

Wenn der Kampfwert innerhalb eines der Bereiche liegt, die unten auf der Monsterkarte abgebildet sind, fügt das Monster dem Helden die entsprechende Anzahl von Verletzungen zu.

Bevor dem Helden Lebenspunkte abgezogen werden, werden zunächst sämtliche Verletzungseffekte von Karten und/oder Plättchen verrechnet, wodurch der Fall eintreten kann, dass keine Verletzungen zugefügt werden (siehe **„Verletzungseffekte“**).

Verletzungseffekte

Verletzungssymbol mit einer einfachen Zahl (ohne + oder –): Die Gesundheit des Helden wird um den angegebenen Wert gesenkt.

Verletzungssymbol mit einem „+“ vor der Zahl: Wenn das Monster dem Helden in der Monsterangriffsphase mindestens 1 Verletzung zufügt, erhöht sich die Gesamtzahl der zugefügten Verletzungen um den angegebenen Wert.

Verletzungssymbol mit einem „–“ vor der Zahl: Die Gesamtzahl der zugefügten Verletzungen wird um den angegebenen Wert (aber nicht unter null) gesenkt.

Hinweise:

- Alle „+“-Effekte werden vor allen „–“-Effekten verrechnet.
- Wenn nur „+“- und/oder „–“-Effekte verrechnet werden (keine Effekte mit nur einer Zahl), werden keine Verletzungen zugefügt.

Beispiel: *Kampf gegen die Riesenlibelle:*

- *Wenn der Kampfwert des Monsters weniger als 4 beträgt, erleidet der Held keine Verletzungen.*
- *Wenn der Kampfwert zwischen 4 und 7 beträgt, erleidet der Held 1 Verletzung.*
- *Wenn der Kampfwert zwischen 8 und 11 beträgt, erleidet der Held 2 Verletzungen.*
- *Wenn der Kampfwert 12 oder mehr beträgt, erleidet der Held 3 Verletzungen.*

Einige Effekte zeigen ein Heilungssymbol mit einem silbernen Herz. Um diesen Effekt abzuhandeln, werden Schadensmarker von der Monsterkarte in Höhe des im Herz angegebenen Wertes entfernt.

4. Heldenangriffsphase

A) Vor dem Angriffswurf des Helden

Zunächst kann der Monster-Spieler eine oder mehrere silberne Fluchkarten aus seiner Hand spielen, um den Helden zu beeinflussen.

Dies ist bis zur nächsten Kampfrunde die letzte Gelegenheit für den Monster-Spieler, Karten auszuspielen.

Anschließend kann der Helden-Spieler eine beliebige Anzahl von Fähigkeiten oder Gegenständen mit dem Zeitsymbol sowie eine oder mehrere Essenzen des Feuers (siehe **Anhang, Seite 19**) nutzen.

B) Angriffswurf des Helden

Der Helden-Spieler muss ein Waffen- oder Fähigkeitsplättchen mit einem Zeitsymbol wählen (eine Kampffähigkeit oder eine Nicht-Erstschlagwaffe).

Wenn der Helden-Spieler eine Waffe wählt (siehe **Anhang, Seite 18**), kündigt er dies einfach an. Wenn er eine Kampffähigkeit wählt, wird diese erschöpft (um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht), um sie anzuwenden; wenn die Fähigkeit bereits erschöpft ist, kann sie nicht genutzt werden.

Beispiel für eine Waffe

Beispiel für eine Kampffähigkeit

Der Helden-Spieler wirft dann 2 Heldenwürfel; ihre Summe ergibt den Kampfwert des Helden.

Anschließend werden (sofern zutreffend) sofort die folgenden Effekte abgehandelt:

1. **Shiis Eingreifen:** Beträgt der Kampfwert des Helden 5 oder weniger, erhöht sich der Wert des Würfels der Hoffnung um 1.
2. **Elementare Effekte:** Wenn der Kampf auf einem Feld stattfindet, das von einem Luft- und/oder Erdelementar beeinflusst wird, werden die entsprechenden Effekte abgehandelt:
   - **Luft:** Wenn die Würfel unterschiedliche Werte zeigen, wird der Würfel mit dem höheren Wert auf die gegenüberliegende Seite gedreht. Zeigen beide Würfel den gleichen Wert, gibt es keinen Effekt.
   - **Erde:** Der Kampfwert wird um 2 erhöht.

C) Nach dem Angriffswurf des Helden

Der Helden-Spieler darf nun wie üblich seinen Wurf mit Gaarmarkern und Kleeblatt-Effekten modifizieren. Darüber hinaus stehen ihm die folgenden Mittel zur Verfügung:

- Eine beliebige Anzahl von Gegenständen und Fähigkeiten mit dem Zeitsymbol
- Der Würfel der Hoffnung

Heldenwürfel-Malus: Wenn unten auf der Monsterkarte ein Malus angezeigt wird, wird dieser mit dem **Kampfwert des Helden** verrechnet.

Heldenwürfel-Malus

Beispiel: *Im Kampf gegen die Riesenlibelle wird der Kampfwert des Helden um 4 gesenkt.*

D) Heldenangriff

Der endgültige Kampfwert ist die Summe der beiden Würfelwerte nach Verrechnung mit allen angewandten Effekten, die den Kampfwert beeinträchtigen.

Wenn der Kampfwert innerhalb eines der Bereiche liegt, die auf dem verwendeten Waffen- oder Kampffähigkeitsplättchen abgebildet sind, werden die Effekte, die auf dem Plättchen aufgeführt sind, abgehandelt. Bevor dem Monster etwaiger Schaden zugefügt wird, werden zunächst sämtliche Schadenseffekte von Karten und/oder Plättchen verrechnet.

Um den Schaden, der dem Monster zugefügt wurde, nachzuhalten, werden Schadensplättchen verwendet. Wenn die Summe der Schadensplättchen größer oder gleich der Monstergesundheit ist, ist das Monster besiegt.

Monster-gesundheit

Shiis Eingreifen

Wann immer der Helden-Spieler während eines Kampfes einen Würfel wirft (beim Angriff oder der Anwendung einer Fähigkeit) und der anfängliche Wurf 5 oder weniger beträgt, erhöht sich der Wert des Würfels der Hoffnung um 1.

Wenn der erste Wurf des Monsters in einer Kampfrunde 10 oder mehr beträgt, erhöht sich der Wert des Würfels der Hoffnung ebenfalls jedes Mal um 1.

Der Helden-Spieler kann Punkte vom Würfel der Hoffnung ausgeben, um verschiedene Vorteile zu erhalten, wie auf der Übersichtskarte „Shiis Eingreifen“ dargestellt. Er kann

1. nach einem Würfelwurf 1 Punkt ausgeben, um den Würfelwurf um 1 zu erhöhen;
2. jederzeit während eines Kampfes 2 Punkte ausgeben, um 1 Gaarmarker zu erhalten;
3. nach einem Würfelwurf 3 Punkte ausgeben, um den Würfelwurf um 1 zu erhöhen und dem Monster 1 Schaden zuzufügen.

Jeder Vorteil kann mehrfach genutzt werden.

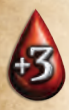
> ***Beispiel:*** *Der Helden-Spieler darf 2 Punkte ausgeben, um den Würfelwurf um 2 zu erhöhen.*

Nur der Helden-Spieler darf den Würfel der Hoffnung verwenden.

> **Hinweis:** Das Ausgeben von 2 Punkten, um 1 Gaarmarker zu erhalten, kann auch am Ende des Kampfes erfolgen.

Schadenseffekte

Schadenssymbol mit einer einfachen Zahl (ohne + oder –): Das Monster erleidet Schaden in Höhe des angegebenen Wertes.



Schadenssymbol mit einem „+“ vor der Zahl: Wenn der Held dem Monster mindestens 1 Schaden zufügt, erhöht sich der Gesamtschaden um den angegebenen Wert.

Schadenssymbol Symbol mit einem „–“ vor der Zahl: Der Gesamtschaden, der dem Monster zugefügt wird, wird um den angegebenen Wert (aber nicht unter null) gesenkt.

> **Hinweise:**
>
> - Alle „+“-Effekte werden vor allen „–“-Effekten verrechnet.
> - Wenn nur „+“- und/oder „–“-Effekte verrechnet werden (keine Effekte mit nur einer Zahl), wird kein Schaden zugefügt.

> ***Beispiel:*** *Maeldur kämpft gegen eine Riesenlibelle und verwendet seinen Stab des Feuers. Der Spieler würfelt zunächst eine 1 und eine 4, was eine Gesamtsumme von 5 ergibt. Ein unglücklicher Wurf, aber dafür erhöht sich der Wert des Würfels der Hoffnung um 1. Doch es kommt noch schlimmer: Die Riesenlibelle bringt einen Malus von 4 mit sich. Der Kampfwert beträgt also 1 (1+4–4).*

Maeldurs Spieler gibt 1 Gaarmarker aus, erhöht seinen Kampfwert um 2 und wirft den Würfel mit der 1 erneut. Er würfelt eine 5; der Kampfwert beträgt nun 7 (5+4–4+2).

Anschließend gibt er 1 weiteren Gaarmarker aus, erhöht seinen Kampfwert ein weiteres Mal um 2 und wirft den Würfel mit der 4 erneut. Er würfelt eine weitere 4, wodurch sich sein Kampfwert aufgrund des zweiten Gaarmarkers auf 9 erhöht (5+4–4+2+2).

Die Riesenlibelle hat nur 3 Lebenspunkte, also gibt der Spieler 1 Punkt vom Würfel der Hoffnung aus, um den Kampfwert auf 10 (5+4–4+2+2+1) zu erhöhen und die Riesenlibelle zu besiegen.

Kampfende

Der Kampf endet sofort, wenn entweder das Monster besiegt oder der Held getötet wurde (also die Lebenspunkte auf null fallen).

Tod des Monsters

Wenn das Monster besiegt wurde, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Wenn das Ansehen innerhalb des auf der Monsterkarte angegebenen Bereichs der Voraussetzung für die Belohnung liegt, erhält der Spieler die angegebene Belohnung.
   Beispiel: *Wie auf dieser Karte gezeigt, erhält der Held 1 Ansehen, 1 Smaragd und 2 Silberkarten, wenn sein derzeitiges Ansehen 15 oder weniger beträgt. Wenn er über 16 oder mehr Ansehen verfügt, erhält er keine Belohnung.*

2. Der Spieler nimmt die Monsterkarte als Trophäe oder legt sie auf den entsprechenden Ablagestapel.

3. Der Spieler erhält die auf dem Feld abgebildete Beute.

4. Nicht verwendete Gaar- und Chaosmarker des Monsters werden in den Vorrat zurückgelegt und alle verwendeten Silber- und Goldkarten auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt. Nicht verwendete Silber- oder Goldkarten verbleiben auf der Hand des Monster-Spielers (auf 5 Handkarten abwerfen; vorher können gegebenenfalls Silber- in Goldkarten umgewandelt werden).

5. Der Spieler erhält jeweils 1 Gaarmarker für 2 verbleibende Punkte auf dem Würfel der Hoffnung. Nicht ausgegebene Punkte können nicht in der nächsten Kampfaktion verwendet werden, da der Würfel der Hoffnung zurückgesetzt wird.

6. Der Helden-Spieler legt einen oder zwei seiner Marker auf das Feld, das dem Ort entspricht, an dem der Kampf stattgefunden hat:

Wenn der Kampf auf einem Feld mit Händlern, Alchemisten oder Drachentöter-Türmen stattgefunden hat, wird ein Handelsmarker auf dieses Feld gelegt.

Wenn der Kampf auf einem Abbaufeld stattgefunden hat, werden zwei Interaktionsmarker mit der Werkzeugseite nach oben auf dieses Feld gelegt.

Wenn der Kampf auf irgendeinem anderen Feld stattgefunden hat, wird stattdessen ein Heldenmarker auf dieses Feld gelegt.

7. Wenn der Helden-Spieler zu diesem Zeitpunkt über mehr Gegenstände verfügt, als er auf Feldern unterbringen kann, werden alle überzähligen Gegenstände nun verwendet oder abgelegt.
***Ausnahme:** Wenn der Kampf an einem Handelsort stattgefunden hat, darf der Heldenspieler direkt nach der Kampfaktion eine Handelsaktion ausführen, bevor er überzählige Gegenstände ablegt (er hat also Gelegenheit, sie vor dem Ablegen zu verkaufen).*

Das Feld gilt dann für den Rest des Spiels als befriedet und kann von allen frei betreten werden.

Wenn der gesamte Kampf abgeschlossen wurde und der Helden-Spieler siegreich war, kann er seinen Zug fortsetzen, wenn er noch über verbleibende Aktionen, Fähigkeiten oder Bewegungspunkte verfügt.

Tod des Helden

Wenn ein Held im Kampf stirbt, verliert er alle verbleibenden Bewegungspunkte, für die der Spieler bereits Bewegungsmarker ausgegeben hat, und wird in der Kirche wiederbelebt. Verbleibende Punkte auf dem Würfel der Hoffnung können für Gaarmarker ausgegeben werden (2 Punkte pro Marker).

Anschließend kann der Spieler verbleibende Aktionsmarker, Gegenstände oder Fähigkeiten (auch solche, die ihm zusätzliche Bewegungspunkte verschaffen) nutzen.

Weitere Details zum Tod und zur Wiederbelebung eines Helden finden sich auf **Seite 25**.

Silber- und Goldkarten

Silber- und Goldkarten stellen die besonderen Fähigkeiten der Monster dar. Ein Spieler kann diese Karten während des Zuges seines Helden durch verschiedene Effekte erhalten, sie aber nur während des Kampfes in der Rolle des Monster-Spielers verwenden; während des Zuges eines Helden haben sie keine Verwendung oder Funktion.

Silberkarten *Goldkarten*

Einige Gegenstände oder Fähigkeiten tragen ein Silber- oder Goldsymbol. Wenn der Effekt abgehandelt wird, erhält der Spieler die entsprechende Karte.

Ein Spieler kann jederzeit 4 Silberkarten abwerfen (ohne deren Effekt zu nutzen), um 1 Goldkarte zu erhalten.

Beispiele für Effekte

Während eines Kampfes gibt es kein Handlimit für Silber- und Goldkarten. Außerhalb eines Kampfes gilt jedoch ein Handlimit von 5 Karten (Silber- und Goldkarten zusammen). Wann immer ein Spieler Silber- oder Goldkarten erhält und mehr als 5 Karten auf der Hand hat, muss er bis auf 5 Karten abwerfen, kann aber vorher 4 Silberkarten in 1 Goldkarte umwandeln.

Trophäen

Nachdem ein Monster im Kampf besiegt wurde, darf der siegreiche Spieler die Monsterkarte als Trophäe für die Erfüllung etwaiger Questen an sich nehmen. Dazu wird die Monsterkarte seitlich auf einen der Beutel des Spielers gelegt. Wenn der Spieler über keinen freien Beutel verfügt, muss er einen anderen Gegenstand ablegen, um die Trophäe an sich zu nehmen.

Beute

Auf dem Feld mit dem Monster ist auch die Beute angegeben, die man für das Besiegen des Monsters erhält. Die Beute wird durch eine Reihe von Symbolen auf beiden Seiten des Monstersymbols dargestellt. Der entsprechende Spieler erhält die gesamte Beute, die auf beiden Seiten des Monstersymbols abgebildet ist.

X Gold erhalten

Einen Gaarmarker erhalten

Einen Heiltrankmarker erhalten

Eine Silberkarte ziehen

Eine Goldkarte ziehen

***Beispiel:** Ein Spieler, dessen Held das hier abgebildete Monster besiegt, erhält 3 Gold, 1 Heiltrank, 1 Gaar und 1 Silberkarte.*

Während eines Kampfes spielt der Monster-Spieler Silber- und Goldkarten aus seiner Hand zusammen mit den Chaos- und Gaarmarkern des Monsters, um den Helden anzugreifen.

Das Zeitsymbol oben links auf einer Karte zeigt an, wann die Karte gespielt werden kann.

- Vor dem Angriffswurf des Monsters
- Nach dem Angriffswurf des Monsters
- Vor oder nach dem Angriffswurf des Monsters
- Vor dem Angriffswurf des Helden

Jede Karte ist in mehrere rechteckige Felder unterteilt, die jeweils einen Effekt beschreiben. Eine Silberkarte ist in zwei, eine Goldkarte in drei Felder unterteilt.

Silberkarte *Goldkarte*

Um eine Karte auszuspielen, muss der Monster-Spieler 1 Chaosmarker ausgeben und in den Vorrat zurücklegen. Welcher Effekt auf der Karte aufgelöst wird, hängt davon ab, wie viele passende Karten zusammen mit der ersten Karte gespielt werden. Es kann immer nur der Effekt eines Feldes genutzt werden.

Um den unteren Effekt einer Silberkarte oder den mittleren Effekt einer Goldkarte zu nutzen, muss eine weitere identische Karte gespielt werden.

Um den unteren Effekt einer Goldkarte zu nutzen, müssen 2 weitere identische Goldkarten gespielt werden.

Ausgespielte Karten werden als Erinnerung an den abzuhandelnden Effekt neben die Monsterkarte gelegt. Diese Karten werden je nach Typ und Effekt auf die jeweils entsprechenden Ablagestapel gelegt:

- Wenn eine Karte mit einem anhaltenden Effekt ausgespielt wird, wird sie am Ende des Kampfes abgelegt (siehe rechts).
- Wenn eine Karte mit einem Kleeblatt-Effekt ausgespielt wird, wird sie in Schritt A der Monsterangriffsphase der nächsten Kampfrunde abgelegt (siehe **Seite 18**).
- Wenn eine Karte mit irgendeinem anderen Effekt ausgespielt wird, wird sie am Ende dieser Kampfrunde abgelegt.

Die Effekte der einzelnen Karten werden im **Anhang** (**Seite 20**) erläutert.

Hinweis: Das Ausspielen mehrerer identischer Karten erfordert insgesamt nur 1 Chaosmarker.

Beispiel: *Der Monster-Spieler hat in Vorbereitung auf den Kampf eines anderen Spielers Silber- und Goldkarten gesammelt.*

Das Monster dieses Kampfes ist ein Zyklop; der Monster-Spieler erhält demnach 2 Chaosmarker, die er in diesem Kampf verwenden kann ***(A)****.*

In der ersten Kampfrunde spielt der Monster-Spieler vor dem Angriffswurf des Monsters „Wuchtschlag“ und verbraucht dabei 1 seiner Chaosmarker ***(B)****. Dies bedeutet, dass, wenn der Angriff mindestens 1 Verletzung verursacht, 2 zusätzliche Verletzungen zugefügt werden. Außerdem wird der nächste Kampfwert des Helden um 2 gesenkt. Zu Beginn des Schrittes „Vor dem Angriffswurf des Helden“ spielt er 2 Fluchkarten aus und verbraucht dabei seinen zweiten Chaosmarker* ***(C)****. Der Held erhält zusätzlich einen Malus (-4) auf seinen Kampfwert und verursacht 1 Schaden weniger.*

A B C

Anhaltende Effekte

Auf einigen Karten ist zwischen dem Namen und den Effektfeldern ein zusätzlicher Effekt abgebildet. Sobald eine dieser Karten gespielt wird, wird der anhaltende Effekt bis zum Ende des Kampfes angewendet. Zur Erinnerung wird die Karte neben die Monsterkarte gelegt.

Eine detaillierte Beschreibung dieser Effekte findet sich im **Anhang, Seite 20**.

Anhaltende Effekte

Freie Aktionen

Zusätzlich zu den Hauptaktionen kann ein Spieler während seines Zuges eine beliebige Anzahl von freien Aktionen an Orten ausführen, an denen dies möglich ist.

Nicht vergessen: Eine Aktion kann nicht durch eine freie Aktion unterbrochen werden.

Die Kirche besuchen

Die Kirche befindet sich in der Mitte des Start-Kartenteils. In den meisten Szenarios beginnen die Helden in der Kirche und werden dort wiederbelebt, wenn sie getötet werden. Wenn sich ein Held auf der Kirche (in der Mitte des Feldes) befindet, kann der entsprechende Spieler eine oder beide der folgenden Aktionen beliebig oft ausführen:

- 1 Gold ausgeben, um 6 Verletzungen zu heilen
- 1 Gold ausgeben, um 1 Heiltrank zu kaufen

Hinweis: Die Kirche gilt nicht als Handelsort. Außer Heilung und dem Kauf von Heiltränken bietet die Kirche keine weiteren Dienste oder Waren an.

Einen Schatz heben

Wann immer ein Held ein Schatzfeld ohne Heldenmarker betritt, darf der entsprechende Spieler einen Heldenmarker auf das Feld legen und das oberste Schatzplättchen vom entsprechenden Schatzstapel ziehen (passend zur Abbildung auf dem Feld). Wenn der Spieler keinen Platz zum Verstauen des Schatzplättchens hat, kann er ein anderes Plättchen ablegen oder benutzen, um Platz zu schaffen, oder das Schatzplättchen sofort ablegen oder benutzen. In jedem Fall verbleibt sein Marker auf diesem Ort, und kein anderer Held kann dort im weiteren Verlauf des Spiels einen Schatz heben.

Betritt ein Held ein Schatzfeld, auf dem sich ein Monster aufhält, muss zunächst das Monster im Kampf besiegt werden, bevor ein Heldenmarker abgelegt und ein Schatzplättchen genommen werden darf.

Es kann immer nur ein Heldenmarker auf einem Schatzfeld liegen.

Einem Elementar gegenübertreten

Betritt ein Held ein Feld, auf dem sich ein Elementar aufhält und auf dem kein Interaktionsmarker des entsprechenden Spielers liegt, kann er diesem mächtigen Wesen gegenübertreten. Wenn ein Held bereits eine Begegnung mit diesem Elementar gehabt hat oder sich dazu entschließt, ihm nicht gegenüberzutreten, passiert nichts; der Held kann seine Bewegung hier beenden oder sich weiterbewegen, wenn noch Bewegungspunkte verbleiben.

Wenn ein Held dem Elementar gegenübertritt, werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt:

1. Der Spieler zahlt 1 Gold an jeden Spieler, dessen Interaktionsmarker bereits auf dem Feld liegt. Wenn der Spieler diese Summe nicht vollständig aufbringen kann, kann er dem Elementar nicht gegenübertreten.
2. Dann legt er einen seiner Interaktionsmarker mit der Elementarseite nach oben auf das Feld.
3. Anschließend wirft er die Würfel mit den üblichen Modifikationen, einschließlich des Effekts der Kraft der Lüfte und der Erde, wenn er mit dem entsprechenden Elementar interagiert.
4. Zuletzt handelt er den Effekt des Heldenwurfs ab, der dem Bereich auf der jeweiligen Elementarkarte entspricht.

Eine detaillierte Beschreibung all dieser Effekte findet sich im **Anhang** auf **Seite 20**.

> **Hinweis:** Wenn der Heldenwurf außerhalb aller Bereiche auf der Karte liegt, muss der Spieler trotzdem einen Interaktionsmarker auf das Feld legen; die Begegnung hat jedoch keinen Effekt.

Der Einfluss eines Elementars auf die umliegenden Felder wird durch Interaktionsmarker, die auf diesem Feld liegen, nicht beeinträchtigt.

Für den Fall, dass ein Held infolge einer Begegnung mit einem Elementar stirbt, siehe **Seite 25**. Ein getöteter Held kommt nicht in den Genuss der positiven Effekte der Begegnung.

Eine Queste erfüllen

Ein Held auf einem Begegnungsfeld kann eine oder beide Begegnungskarten als freie Aktion abhandeln, wenn er die auf der Karte angegebenen Voraussetzungen der Queste erfüllt. In diesem Fall erhält er die auf der Karte abgebildete Belohnung, und die Begegnungskarte wird verdeckt neben dem Heldentableau des Spielers abgelegt; sie wird in der Schlusswertung mit eingerechnet. Begegnungskarten werden erst am Ende eines Zuges wieder aufgefüllt.

Eine detaillierte Beschreibung der Begegnungskarten findet sich im **Anhang** auf **Seite 21**.

> ***Beispiel:*** *Ein Held bewegt sich auf das Begegnungsfeld des Gesandten. Als freie Aktion kann der Spieler einen Smaragd oder einen Rubin ablegen, um die Queste zu erfüllen. Er erhält 1 Ansehen und 3 Gold und behält die Begegnungskarte für die Schlusswertung.*

Schlusswertung

Das Spiel endet je nach Szenariovorgabe nach einer bestimmten Anzahl von Runden.

Zur Errechnung seiner Endpunktzahl ermittelt jeder Spieler zunächst den Wert seiner Besitztümer:

1. Entfernt alle Heldenplättchen von Eurem jeweiligen Heldentableau. Für jedes Plättchen erhaltet Ihr Gold in Höhe der Verbesserungskosten (wenn es sich um eine Fähigkeit handelt) oder des Kaufpreises (wenn es sich um Ausrüstung handelt).
2. Für jedes freigeschaltete Heldenfeld (jedes Feld, von dem Ihr soeben ein Plättchen entfernt habt, sowie jedes andere freigeschaltete Feld mit einem Heldenmarker, siehe **Seite 27**) erhaltet Ihr Gold in Höhe der Freischaltungskosten.
3. Entfernt alle Essenzen und Edelsteine von Eurem jeweiligen Heldentableau. Für jeden entfernten Marker erhaltet Ihr 2 Gold.
   Hinweis: Ihr erhaltet auch Gold für Edelsteine, die auf Ausrüstungsplättchen liegen, nicht aber für Essenzen auf Fähigkeitsplättchen.
4. Entfernt alle Gegenstände von Eurem jeweiligen Heldentableau. Ihr erhaltet Gold in Höhe des jeweiligen Kaufpreises.
5. Für jedes freigeschaltete Ausrüstungsfeld (jedes Feld, von dem Ihr soeben ein Plättchen entfernt habt, sowie jedes andere freigeschaltete Feld mit einem Heldenmarker) erhaltet Ihr Gold in Höhe der Freischaltungskosten.
6. Jedes Rohstoffplättchen auf Eurem jeweiligen Heldentableau wird eingelöst. Wenn eine der Optionen am unteren Rand des Plättchens Ansehen enthält, erhaltet Ihr dieses Ansehen sowie Gold in Höhe des in derselben Option angegebenen Wertes. Wenn keine der beiden Optionen Ansehen enthält, erhaltet Ihr Gold in Höhe des höchsten Verkaufspreises, der in einer der beiden Optionen angegeben ist.
   Beispiel: *Für den Rohdiamanten erhaltet Ihr 2 Gold und 3 Ansehen. Für den Rohsaphir erhaltet Ihr 4 Gold.*

Rohdiamant

Rohsaphir

7. Zuletzt erhaltet Ihr 1 Ansehen für je 5 Gold, abgerundet.

Anschließend erhaltet Ihr zusätzliches Ansehen gemäß der Wertungstabelle. Diese basiert auf den auf der Karte platzierten Markern und auf erfüllten Questen.

Heldenmarker – Schätze; befriedete Felder (außer Abbaufeldern und Handelsorten)

Interaktionsmarker – Elementare; Abbaufelder

Handelsmarker – Befriedete Felder mit Händlern, Alchemisten und Felder um Drachentöter-Türme

Andere Heldenmarker – als Monster-Spieler im Kampf gewonnene Heldenmarker anderer Spieler

Questen - Karten erfüllter Questen

Elitegegner – Anzahl der besiegten Elitegegner

Tode - ein Abzug von 2 Ansehen für jedes Mal, wenn der Held im Kampf getötet wurde (entspricht der Anzahl der Heldenmarker eines Spielers auf den Heldentableaus anderer Spieler, siehe unten)

Der Spieler des Helden mit dem meisten Ansehen gewinnt. Bei Gleichstand wird der Gewinner durch den höchsten Gesamtwert der Silber- und Goldkarten auf der Hand bestimmt – jede Silberkarte zählt 1 Punkt, jede Goldkarte 4 Punkte. Sollte es anschließend noch immer keinen Gewinner geben, muss dieser durch einen weiteren Kampf um das Schicksal von Euthia ermittelt werden.

4-6	7-9	1	1	2-3	1	2
7-9	10-13	2-3	2	4-5	2-3	5
10-13	14-19	4	3	6-7	4-5	9
14+	20+	5+	4+	8+	6+	15

* Verliere 2 Ansehen für jedes Mal, dass Dein Held im Kampf getötet wurde.

Gesundheit, Verletzungen, Heilung und Tod

Die Gesundheit eines Helden wird auf seiner Gesundheitsanzeige in Lebenspunkten nachgehalten.

Wann immer ein Held eine Verletzung erleidet, verringern sich seine aktuellen Lebenspunkte um die Anzahl der erlittenen Verletzungen. Wenn die Zahl der Lebenspunkte eines Helden jemals auf null sinkt (also den Totenkopf auf der Gesundheitsanzeige erreicht), stirbt der Held und wird in der Kirche wiederbelebt (siehe unten).

Wann immer ein Held geheilt wird, erhöht sich die Zahl seiner aktuellen Lebenspunkte um den Grad der erhaltenen Heilung.

Weitere Details zu diesen Symbolen finden sich auf **Seite 28**.

Heldengesundheit *Verletzung* *Heilung* *Totenkopf*

Tod und Wiederbelebung

Wann immer die Zahl der Lebenspunkte eines Helden auf null fällt, stirbt der Held. Dies kann zu jedem Zeitpunkt passieren, in dem der Held Verletzungen erleidet, meistens jedoch im Kampf.

Wenn ein Held im Kampf stirbt, endet die Kampfaktion. Anschließend werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Die Monsterkarte wird verdeckt auf den entsprechenden Monsterstapel gelegt.
2. Sämtliche Gaar- und Chaosmarker des Monsters werden in den Vorrat zurückgelegt.
3. Alle verwendeten Silber- und Goldkarten werden auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt.
4. Der Monster-Spieler nimmt einen Heldenmarker des getöteten Helden und legt ihn auf sein eigenes Heldentableau (auf das Porträt des Helden).
5. Der getötete Held wird auf die Kirche gelegt.
6. Der Held wird wieder auf maximale Gesundheit gesetzt.

Maximale Gesundheit

Die Gesundheit eines Helden kann nie seine maximale Gesundheit überschreiten.

Verschiedene Gegenstände erhöhen die maximale Gesundheit eines Helden.

Beispiel: *Maeldurs anfängliche maximale Gesundheit beträgt 6 Lebenspunkte. Er verfügt jedoch über 4 Gegenstände, die diese erhöhen: Lederhelm (+1), Lederbeinschienen (+1) mit einem eingefassten Rubin (+1), Kettenhandschuhe (+2). Maeldurs aktuelle maximale Gesundheit beträgt 11.*

7. Der Spieler erhält 3 Gaarmarker.
8. Der Spieler zieht 1 Goldkarte.
9. Alle verbleibenden Bewegungspunkte, für die der Spieler bereits Bewegungsmarker ausgegeben hatte, verfallen.
10. Der Spieler kann ihm verbleibende Aktionsmarker, Gegenstände oder Fähigkeiten (auch solche, die ihm zusätzliche Bewegungspunkte verschaffen) nutzen.

Wenn ein Held außerhalb eines Kampfes stirbt, 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 2 Ansehen, sofern möglich.
4. Alle verbleibenden Bewegungspunkte, für die der Spieler bereits Bewegungsmarker ausgegeben hatte, verfallen.
5. Wenn der Spieler an der Reihe ist, kann er ihm verbleibende Aktionsmarker, Gegenstände oder Fähigkeiten (auch solche, die ihm zusätzliche Bewegungspunkte verschaffen) nutzen.

Beispiel: *Ein Spieler setzt seinen Handelsaktionsmarker ein, um 2 Bewegungspunkte zu erhalten. Er gibt 1 dieser Bewegungspunkte aus, um sich 1 Feld weit auf ein Feld zu bewegen, auf dem sich ein Monster befindet. Der Spieler muss sofort einen Kampfaktionsmarker einsetzen, um gegen das Monster zu kämpfen, hat aber noch 1 Bewegungspunkt übrig.*

Leider geht der Kampf schlecht aus, und der Held stirbt. Er wird in der Kirche wiederbelebt und verliert den verbleibenden 1 Bewegungspunkt. Allerdings ist der Spieler noch am Zug und verfügt über einen Abbauaktionsmarker. Er setzt diesen ein, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten und sich aus der Kirche herauszubewegen.

Heldenplättchen

Jeder Held verfügt über eine einzigartige Sammlung von Heldenplättchen. Mit Ausnahme der Startplättchen haben Heldenplättchen auf der Rückseite einen Ansehenswert, der angibt, wieviel Ansehen zum Aufdecken des Plättchens benötigt wird.

Startplättchen

Das Symbol in der unteren rechten Ecke auf der Vorderseite des Plättchens zeigt an, ob es sich dabei um

Ausrüstung

Fähigkeit

Erstschlagfähigkeit

handelt.

Ausrüstungsplättchen haben einen braunen Hintergrund.

Fähigkeitsplättchen (einschließlich Erstschlagfähigkeiten) haben die Hintergrundfarbe des jeweiligen Helden.

Heldenplättchen aufdecken

Der Spieler eines Helden an einem Handelsort kann 1 Gold ausgeben, um neue Heldenplättchen von seinem Stapel aufzudecken. Dazu nimmt er alle verdeckten Heldenplättchen mit einem Ansehenswert, der gleich oder niedriger ist als der aktuelle Ansehenswert des Helden, und legt sie offen neben sein Heldentableau. Diese Plättchen befinden sich nun im Vorrat. Diese Aktion kostet immer nur 1 Gold - egal, wie viele Plättchen aufgedeckt werden.

Haben zwei Plättchen denselben Ansehenswert, muss der Spieler einen davon auswählen und behalten und den anderen in die Schachtel zurücklegen.

Hinweis: Sobald ein Heldenplättchen aufgedeckt wurde, verliert der Spieler es nicht mehr, wenn das Ansehen des Helden unter den für das Aufdecken erforderlichen Wert sinkt.

Die Buchsymbole auf der Ansehensleiste markieren die Werte, bei deren Erreichen neue Plättchen aufgedeckt werden können.

Fähigkeiten verbessern

Wenn ein Spieler eine Handelsaktion an einem Handelsort ausführt, hat er unter anderem die Möglichkeit, eine seiner Fähigkeiten und/oder Erstschlagfähigkeiten aus seinem Vorrat zu verbessern. Dazu nimmt er ein Heldenplättchen aus seinem Vorrat und legt es auf seinem Heldentableau ab. Dies ist die einzige Situation, in der dies möglich ist.

Um eine Fähigkeit oder Erstschlagfähigkeit zu verbessern, muss der Spieler gegebenenfalls die auf dem Plättchen angegebenen Verbesserungskosten bezahlen. Anschließend legt er das Plättchen auf ein freigeschaltetes leeres Feld, dessen Symbol in der unteren rechten Ecke dem Symbol auf dem Plättchen entspricht.

Im Zuge der Verbesserung einer Fähigkeit kann ein Spieler Plättchen zwischen freigeschalteten Heldenfeldern frei verschieben, solange das Symbol des Feldes dem auf dem Plättchen entspricht.

Er kann ebenfalls eine Fähigkeit oder Erstschlagfähigkeit kostenlos von seinem Heldentableau entfernen und sie zurück in seinen Vorrat legen, beispielsweise um Platz für ein anderes Plättchen zu schaffen. Wenn er diese Fähigkeit bzw. Erstschlagfähigkeit zu einem späteren Zeitpunkt verbessern möchte, muss er die Kosten dafür erneut bezahlen.

Ausrüstungsplättchen

Waffen- und Schild-Heldenplättchen zählen als Ausrüstung und müssen gekauft anstatt verbessert werden. Ein Spieler kann dies nur im Zuge einer Handelsaktion an einem beliebigen Handelsort tun. Wenn er ein solches Plättchen kauft, zahlt er die darauf angegebenen Kosten und legt es auf ein leeres freigeschaltetes Heldenfeld oder verstaut es in einem seiner Beutel.

Für diese Plättchen gelten die gleichen Regeln wie für sonstige Ausrüstung: Sie können jederzeit auf das Heldentableau gelegt oder von diesem entfernt werden (außer während eines Kampfes), und werden aus dem Spiel entfernt, wenn sie verkauft werden (siehe **Seite 16**).

Nicht freigeschaltete Heldenfelder

Heldenfelder, auf denen ein Goldpreis abgebildet ist, sind zu Beginn des Spiels noch nicht freigeschaltet und können nicht mit Plättchen belegt werden. Diese Felder können im Zuge einer Handelsaktion freigeschaltet werden.

Um ein Feld freizuschalten, zahlt der Spieler die auf dem Feld angegebenen Kosten und legt einen seiner Heldenmarker darauf (um anzuzeigen, dass es freigeschaltet ist). Wenn ein Plättchen auf ein freigeschaltetes Feld gelegt wird, wird der Heldenmarker entfernt. Wann immer ein Spieler ein Plättchen von einem freigeschalteten Feld entfernt, legt er erneut einen Heldenmarker darauf, um anzuzeigen, dass das Feld immer noch freigeschaltet ist.

Wenn ein Plättchen unmittelbar nach dem Freischalten auf das Feld gelegt werden soll, ist es nicht notwendig, das Feld auf irgendeine Weise zu markieren; das Fähigkeitsplättchen selbst zeigt, dass das Feld freigeschaltet wurde.

Fähigkeiten nutzen

Um den Effekt einer Fähigkeit zu nutzen, kann ein Spieler die Fähigkeit erschöpfen, indem er das Plättchen um 90 Grad nach rechts dreht. Anschließend kann er diese Fähigkeit erst wieder nutzen, wenn die Fähigkeit wieder erneuert wurde (was zu Beginn jeder Spielrunde geschieht).

Hinweis: Wenn ein Plättchen von einem Heldentableau entfernt wird, behält es seinen Zustand (erneuert oder erschöpft). Ebenso wie andere Plättchen werden erschöpfte Plättchen neben dem Heldentableau wie gewohnt zu Beginn einer neuen Runde erneuert.

Zeitsymbole

Zeitsymbole geben an, wann der Effekt eines Plättchens genutzt werden kann. Die meisten Plättchen haben einen unmittelbaren Effekt; bei anderen tritt der Effekt jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt ein. Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Plättchen findet sich im **Anhang**.

Einige Plättchen haben mehrere Effekte mit jeweils unterschiedlichen Zeitsymbolen. In diesem Fall überdeckt das Zeitsymbol teilweise das Symbol des Effekts, siehe das Beispiel für **„Finte“**.

Plättchen und Effekte ohne Zeitsymbol können nur außerhalb eines Kampfes oder vor einem Kampf genutzt werden.

Permanenter Effekt, der immer anhält. Das Plättchen wird bei Verwendung nicht erschöpft.

Effekt, der sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes genutzt werden kann.

Effekt, der während der Kampfvorbereitung genutzt werden kann.

Dieses Symbol kennzeichnet Erstschlagwaffen-/ und -fähigkeitsplättchen. Sie werden in der Erstschlagphase verwendet.

Dieses Symbol kennzeichnet Waffen und Kampffähigkeitsplättchen. Sie werden in Schritt B der Heldenangriffsphase verwendet.

Effekt, der in Schritt A der Monsterangriffsphase genutzt werden kann.

Effekt, der in Schritt A oder C der Monsterangriffsphase genutzt werden kann.

Effekt, der in Schritt C der Monsterangriffsphase genutzt werden kann.

Effekt, der in Schritt A der Heldenangriffsphase genutzt werden kann.

Effekt, der in Schritt C der Heldenangriffsphase genutzt werden kann.

Hinweise:

Zeitsymbole können auch auf Schriftrollen-, Trank-, Schmuck-, Waffen- und Schildplättchen und -markern sowie auf Silber- und Goldkarten abgebildet sein.

Edelstein- und Essenzmarker verfügen nicht über Zeitsymbole, folgen jedoch bestimmten Regeln, was den Zeitpunkt ihrer Anwendung betrifft (siehe **Anhang, Seite 18**).

Permanente Effekte

Fähigkeiten mit einem Zeitsymbol haben permanente Effekte, die immer aktiv sind; diese Plättchen werden nie erschöpft.

> ***Beispiel:*** *Taesiris Fähigkeit „Schlummer“ verleiht ihr Schutz vor Elementaren, die der Art der auf diesem Plättchen abgelegten Essenzen entsprechen.*

Eine detaillierte Beschreibung aller Heldenfähigkeiten findet sich im **Anhang, Seite 3**.

Beutel

Ein Beutelsymbol auf einem Plättchen ist ein permanenter Effekt, der auch dann gilt, wenn das Plättchen erschöpft ist.

Die Anzahl der Beutel eines Helden wird durch den auf dem Beutelsymbol abgebildeten Wert modifiziert.

Standardmäßig verfügt jeder Held über 3 Beutel, wie auf der rechten Seite des Heldentableaus angezeigt.

Die maximale Anzahl von Beuteln, die ein Held mit sich führen kann, ist 3. Wenn die Summe der Beutelmodifikatoren 0 oder mehr beträgt, kann der Held trotzdem nur 3 Beutel tragen.

Wenn die Summe der Beutelmodifikatoren jedoch negativ ist, wird die Anzahl der verfügbaren Beutel reduziert, indem der Spieler die entsprechende Anzahl von Beuteln auf seinem Heldentableau mit grauen Beutelmarkern abdeckt. Wenn er dabei einen grauen Beutelmarker auf einen Beutel legt, der bereits einen Gegenstand enthält, musst er diesen Gegenstand anderswo unterbringen, ihn aufbrauchen oder ablegen.

Hinweis: Die Summe der Beutelmodifikatoren eines Spielers darf niemals weniger als -3 betragen. Sollte dies jemals der Fall sein, muss der Spieler seine Kombination aus Ausrüstung und Fähigkeiten anpassen.

Beispiel: Nachdem der Held seinen von den Alchemisten gekauften Lederpanzer angelegt hat, beträgt die Summe der Beutelmodifikatoren nun -1. Der Spieler muss einen seiner Beutel mit einem grauen Beutelmarker abdecken.

Nicht vergessen: Achtet beim Aufnehmen und Ablegen von Gegenständen immer darauf, die richtige Anzahl von Beuteln zu haben.

Gesundheit

Ein Gesundheitssymbol auf einem Plättchen ist ein permanenter Effekt, der auch dann gilt, wenn das Plättchen erschöpft ist.

Die Anzahl der maximalen Lebenspunkte eines Helden werden durch die Gegenstände mit Gesundheitssymbol modifiziert, die der Held am Körper trägt. Wann immer der Held einen solchen Gegenstand anlegt oder in die Hand nimmt, erhöhen sich seine maximale Gesundheit und die Zahl seiner aktuellen Lebenspunkte um die auf dem Gesundheitssymbol angegebene Zahl.

Wenn er einen Gegenstand mit einem Gesundheitssymbol ablegt, werden sofort die maximale und die Zahl seiner aktuellen Lebenspunkte um die auf dem Gesundheitssymbol des Gegenstandes angegebene Zahl gesenkt.

Hinweis: Ein Spieler darf einen Gegenstand nicht ablegen, wenn dies die Zahl seiner aktuellen Lebenspunkte auf null senken würde, es sei denn, er nimmt sofort einen anderen Gegenstand auf, der die Gesundheit über null erhöhen würde.

Beispiel: Die aktuelle Gesundheit des Helden beträgt 2 Lebenspunkte. Er kann seine Kettenbeinschienen (die ihm 2 Lebenspunkte verleihen) ablegen und sofort Plattenbeinschienen (die ihm 3 Lebenspunkte verleihen) anlegen. Seine maximale Gesundheit erhöht sich auf 9, die Zahl seiner aktuellen Lebenspunkte auf 3.

Einmal-pro-Runde-Effekte

Um einen Einmal-pro-Runde-Effekt auf einem Plättchen zu nutzen (Heilung, Bewegung, Verletzung usw.), kann ein Spieler die Fähigkeit erschöpfen, indem er das Plättchen um 90 Grad nach rechts dreht. Danach kann er diese Fähigkeit erst wieder nutzen, wenn sie wieder erneuert wurde (was zu Beginn jeder Spielrunde geschieht).

Alle Edelsteine auf Ausrüstungsplättchen werden unabhängig vom Plättchen selbst verwendet; sie können unabhängig davon verwendet werden, ob das Plättchen erneuert oder erschöpft ist.

Alle Einmal-pro-Runde-Effekte werden im **Anhang** erklärt.

Gegenstände

Der Begriff „Gegenstand“ umfasst eine Reihe von verschiedenen Spielkomponenten. Nachfolgend sind die wichtigsten Regeln für Gegenstände aufgeführt, eine detaillierte Beschreibung findet sich im **Anhang, Seite 15**.

Es gibt fünf Felder auf dem Heldentableau, auf denen man Gegenstände ablegen kann:

1. **Gaarfelder –** nur für Gaarmarker (1 pro Feld)
2. **Edelstein-/Essenzfelder** – nur für Edelstein- und/oder Essenzmarker (1 pro Feld)
3. **Beutelfelder –** für Gegenstände (1 pro Feld)
4. **Ausrüstungsfelder –** für angelegte Rüstungen und Schmuck (1 pro Feld)
5. **Heldenfelder –** für Waffen und Schilde in der Hand (1 pro Feld)

Beispiele für die verschiedenen Arten von Gegenständen

Waffen

Schilde

Rüstungen

Schmuck

Schriftrollen

Tränke

Rohstoffe

Truhen

Phiolen

Artefakte

Futterale

Rucksäcke

Vorräte

Gaarmarker

Dwurtmarker

Edelsteine

Essenzen

Trophäen

Ablagelimits für Gegenstände

Jedes Mal, wenn ein Held einen Gegenstand erwirbt, muss er diesen sofort anlegen/in die Hand nehmen, benutzen oder auf einem entsprechenden Feld ablegen. Gegenstände können außerhalb eines Kampfes bei Bedarf jederzeit zwischen Feldern verschoben werden.

Am Ende einer Aktion oder freien Aktion muss ein Spieler alle Gegenstände abwerfen oder verbrauchen, die sein Held nicht tragen kann. Um einen überschüssigen Gegenstand abzuwerfen, legt der Spieler ihn auf den entsprechenden Ablagestapel oder zurück in den Vorrat.

***Ausnahme:** Wenn ein Spieler im Zuge eines Kampfes an einem Handelsort Gegenstände erhält, darf er unmittelbar nach der Kampfaktion eine Handelsaktion ausführen, bevor er überschüssige Gegenstände ablegen muss. Er erhält somit die Gelegenheit, Gegenstände zu verkaufen, bevor er sie verliert.*

Ausrüstung

Die folgenden Gegenstände werden unter dem Begriff „Ausrüstung“ zusammengefasst. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für andere Gegenstände, allerdings mit einigen Einschränkungen.

Jedes Ausrüstungsplättchen hat einen Kauf- und einen Verkaufspreis.

Um die Effekte eines Ausrüstungsplättchens nutzen zu können, muss der Held es am Körper tragen (angelegt haben); Ausrüstung in einem Beutel kann nicht genutzt werden. Um Ausrüstung anzulegen bzw. in die Hand zu nehmen, legt der Spieler das Plättchen auf das entsprechende Feld. Auf einem Feld kann immer nur ein Plättchen liegen.

- Waffen und Schilde werden links auf das Heldentableau auf Felder mit dem entsprechenden Symbol gelegt.
- Rüstung und Schmuck werden rechts auf das Heldentableau auf Felder mit dem entsprechenden Symbol gelegt.

Da es sich bei Ausrüstung um Gegenstände handelt, kann ein Spieler die Ausrüstung, die sein Held benutzt, jederzeit außerhalb des Kampfes austauschen.

Beim Austausch behält das Plättchen seinen Zustand (erneuert oder erschöpft).

Nicht vergessen:

- Ausrüstung in einem Beutel kann nicht genutzt werden.
- Fähigkeitsplättchen sind keine Gegenstände und können nur beim Verbessern im Zuge einer Handelsaktion ausgetauscht werden.

Nicht freigeschaltete Ausrüstungsfelder

Ausrüstungsfelder, auf denen ein Goldpreis abgebildet ist, sind zu Beginn des Spiels noch nicht freigeschaltet. Ein Spieler kann ein Plättchen erst dann auf eines dieser Felder legen, nachdem er im Zuge einer Handelsaktion die Kosten bezahlt und somit das Feld freigeschaltet hat (siehe **Seite 15**).

Wenn ein Spieler ein Feld freischaltet, aber nicht unmittelbar danach ein Plättchen darauflegt, legt er einen seiner Heldenmarker auf das Feld, um anzuzeigen, dass es freigeschaltet ist. Wenn später ein Plättchen auf das Feld gelegt wird, wird der Heldenmarker entfernt. Wenn ein Spieler jemals ein Plättchen von einem freigeschalteten Feld entfernt und es nicht sofort durch ein anderes Plättchen ersetzt, legt er erneut einen Heldenmarker darauf.

Beispiele für Ausrüstungsgegenstände

Waffen

Schilde

Rüstungen

Schmuck

Edelsteine

Dieser Gegenstand verfügt über 2 Edelsteinfelder

Einige Ausrüstungsplättchen haben ein oder mehrere Felder für Edelsteine. Ein Spieler kann außerhalb eines Kampfes jederzeit Edelsteine auf diese Felder legen. Edelsteine werden mit der aktiven Seite nach oben auf Ausrüstungsplättchen gelegt.

Aktiv

Inaktiv

Abgelegte Edelsteine gelten als eingefasst und können nicht entfernt oder ausgetauscht werden, um sie separat zu verkaufen oder zur Erfüllung einer Queste beizutragen. Allerdings erhöht jeder Edelstein (aktiv oder inaktiv), der auf Ausrüstung gelegt wird, deren Verkaufspreis um 1.

Ein Edelstein, der in einen Ausrüstungsgegenstand eingefasst wurde, kann für dessen Effekt verwendet werden, solange der Edelstein aktiv ist. Ein Edelstein in einem Beutel oder auf einem Edelstein-/Essenzfeld kann nicht verwendet werden. Wenn ein Held Ausrüstung mit einem Edelstein anlegt/in die Hand nimmt oder ablegt, behält der Edelstein seinen Zustand (aktiv oder inaktiv) und bleibt in dieser Ausrüstung eingefasst.

Um einen Edelstein zu verwenden, dreht der Spieler ihn auf seine inaktive Seite. Ein inaktiver Edelstein kann erst wieder verwendet werden, wenn er auf seine aktive Seite zurückgedreht wird (was zu Beginn jeder Spielrunde geschieht).

Alle Edelsteine auf Ausrüstungsplättchen werden unabhängig vom Plättchen selbst verwendet.

> ***Beispiel:** Ein Held trägt die Drachenhandschuhe. Sie verschaffen ihm nicht nur die permanenten Effekte +2 Lebenspunkte und +2 Beutel, sondern auch den unten rechts abgebildeten Einmal-pro-Runde-Effekt der Lore, der im Zuge einer Abbauaktion genutzt werden kann.*
>
>
>
> *Ein Smaragd auf diesem Ausrüstungsplättchen erlaubt es dem Spieler, +1 zu jedem seiner Heldenwürfe hinzuzufügen; ein Dämonenstein bringt bei Verwendung eine Goldkarte.*

Die Effekte der verschiedenen Edelsteine werden im **Anhang** auf **Seite 18** erklärt.

Rüstungssets

Ein Rüstungsset besteht aus drei oder mehr einzigartigen Rüstungsteilen mit der gleichen Hintergrundfarbe.

Fähigkeiten oder Gegenstände, auf denen ein Rüstungsset-Symbol abgebildet ist, können nur genutzt werden, wenn der entsprechende Held ein Rüstungsset der angegebenen Größe angelegt hat.

> **Hinweis:** Plättchen, die ein Rüstungsset erfordern, können auch angelegt bzw. verbessert (aber nicht genutzt) werden, wenn der Held nicht über ein entsprechendes Set verfügt.

Rüstungsset aus mindestens drei Teilen

Rüstungsset aus mindestens vier Teilen

Rüstungsset aus fünf Teilen

> ***Beispiel:*** *Keleias Fähigkeit „Finte“ kann nur genutzt werden, wenn sie mindestens 3 Rüstungsteile derselben Art angelegt hat.*

Wenn ein Plättchen mehr als ein Rüstungsset-Symbol zeigt, kann ein Spieler die jeweiligen Effekte nutzen, wenn sein Held über ein Rüstungsset im entsprechenden Umfang verfügt.

> ***Beispiel:*** *Ein Held trägt dieses Schmuckstück:*
>
> *Wenn er ein 3er-Rüstungsset hat, kann er den Gegenstand verwenden, um 2 Verletzungen zu heilen.*
>
> *Wenn er ein 4er- oder höheres Rüstungsset hat, kann er den Gegenstand verwenden, um eine zusätzliche Verletzung (also insgesamt 3 Verletzungen) zu heilen.*

Essenzen

Es gibt 4 Arten von Essenzen im Spiel, eine für jede Art von Elementar. Sie können auf verschiedene Arten erlangt werden, z. B. durch Begegnungen mit Elementaren, das Heben von Schätzen, den Handel in Drachentöter-Türmen usw.

Essenzen sind Gegenstände und werden auf ein Edelstein-/Essenzfeld auf dem Heldentableau oder in einen Beutel gelegt.

Essenzen können vielfältig verwendet werden. Sie können

- für 2 Gold verkauft werden (im Zuge einer Handelsaktion, siehe **Seite 16**).
- abgelegt werden, um ihren Effekt zu verwenden (siehe **Anhang, Seite 19**)
- abgelegt werden, um Heldenfelder freizuschalten (siehe **Seite 27**)
- abgelegt werden, um eine Queste zu erfüllen (siehe **Anhang, Seite 21**)
- für den Effekt einiger Fähigkeiten verwendet werden (siehe **Anhang, Seite 13**).

Essenz der Lüfte

Essenz der Erde

Essenz des Wassers

Essenz des Feuers

Elitegegner

Elitegegner sind besonders starke Monster und in drei Schwierigkeitsstufen unterteilt:

Stufe 1

Stufe 2

Stufe 3

Elitegegner können in jedem Szenario eingesetzt werden, auch wenn der Szenarioaufbau dies nicht vorsieht. Dadurch erweitern sich die Optionen für die Helden und Spieler. Wir raten jedoch davon ab, Elitegegner im Spiel mit unerfahrenen Spielern zu verwenden.

> **Hinweis:** Elitegegner ersetzen nicht die Standardmonster.

Spielvorbereitung

Der Szenarioaufbau gibt vor, welche Schwierigkeitsstufen von Elitegegnern im Spiel verwendet werden sollen. Wenn nicht anders angegeben, gelten die folgenden Standardregeln für die Verwendung von Elitegegnern.

1. Sortiert die Prämienkarten nach Schwierigkeitsgrad (Farbe und Anzahl der Schwerter) in verschiedene Stapel.
2. Wählt für jede Schwierigkeitsstufe zufällig [Anzahl der Spieler + 2] Karten aus. Legt alle nicht verwendeten Prämienkarten ungesehen zurück in die Schachtel.
3. Mischt jeden Stapel separat.
4. Bildet einen Prämienstapel, indem Ihr die gemischten Stapel nach Schwierigkeitsgrad getrennt in numerischer Reihenfolge aufeinanderlegt, wobei der Stapel mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zuoberst liegt.
5. Sortiert die Elitegegnerkarten nach Schwierigkeitsgrad und legt sie verdeckt in separate Stapel neben den Prämienstapel.
6. Deckt die oberste Karte des Prämienstapels auf und legt sie oben auf den Stapel. Sucht anschließend die entsprechende Elitegegnerkarte heraus und deckt sie auf.

Das Versteck des Elitegegners

Die Abbildung auf der Prämienkarte zeigt das Versteck des Elitegegners. Wenn sich ein Held auf dem Feld des Verstecks befindet, kann er eine Kampfaktion ausführen und gegen den Elitegegner kämpfen. Vor einer Kampfaktion mit einem Elitegegner muss das Feld befriedet sein.

Der Held muss sich auf einem Feld der angegebenen Geländeart befinden.

Der Held muss sich auf einem zu dem in der Mitte abgebildeten Ort angrenzenden Feld befinden.

Der Held muss sich auf einem der 3 Felder (nicht der Mitte) des abgebildeten Sonderfeldes befinden.

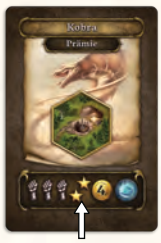
Kampf gegen einen Elitegegner

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

Gesundheit des Elitegegners

Zugefügte Verletzungen und besondere Kampfeffekte

Wenn ein Elitegegner besiegt wurde, erhält der entsprechende Spieler die Belohnung, die auf der Prämienkarte angegeben ist, unabhängig von der Höhe seines Ansehens. Anschließend wird die Prämienkarte verdeckt neben dem Heldentableau abgelegt; sie wird in der Schlusswertung mit eingerechnet.



Belohnung

Anders als beim Kampf gegen normale Monster legt der Spieler keinen seiner Marker auf das Feld, auf dem der Kampf stattgefunden hat. Außerdem gibt es keine Beute auf dem Feld, nachdem ein Elitegegner besiegt wurde.

Ein Spieler kann die Karte des von ihm besiegten Elitegegners als Trophäe an sich nehmen, um eine Queste zu erfüllen, die eine Monster-Trophäe verlangt. Hierbei zählt ein Elitegegner als Monster der gleichen Stufe.

Nachdem ein Elitegegner besiegt wurde, werden am Ende des Zuges eine neue Prämienkarte und die entsprechende Elitegegnerkarte aufgedeckt.

Wenn ein Held im Kampf gegen einen Elitegegner stirbt, wird wie unter „Tod und Wiederbelebung“ im Kampf (**Seite 25**) beschrieben verfahren, mit der Ausnahme, dass Schritt 1 wie folgt geändert wird:

1. Die Prämien- und die Elitegegnerkarten werden offen auf die entsprechenden Stapel gelegt.

Hinweise:

Es kann immer nur gegen den derzeit aufgedeckten und auf der obersten Karte des Prämienstapels angezeigten Elitegegner gekämpft werden.

Wenn alle Elitegegner aus dem Prämienstapel besiegt wurden, können keine weiteren Elitegegner mehr bekämpft werden.

Besondere Kampfeffekte

Zusätzlich zu normalen Verletzungen können im Kampf gegen einen Elitegegner weitere Kampfeffekte zum Tragen kommen:

Sämtliche Würfelwürfe eines Helden werden bis zu Schritt A der Monsterangriffsphase der nächsten Kampfrunde um den angegebenen Wert gesenkt (siehe **Seite 18**).

Der Monster-Spieler zieht eine Silber-/Goldkarte.

Das Monster wird um den angegebenen Wert geheilt.

Die Lebenspunkte des Helden fallen auf 0, unabhängig von ihrem derzeitigen Wert; der Held ist auf der Stelle tot.

Immunität

Das Immunitätssymbol auf einer Elitegegnerkarte gibt an, dass dieser gegen jeden Effekt des Helden außer Schaden immun ist. Ausnahmen:

- Der **Verletzungseffekt** eines Schilds (siehe **Seite 19**)
- Die Fähigkeiten „Magischer Schutz“ und „Heilige Rüstung“ (siehe **Anhang, Seite 3 und 4**)
- Die Fähigkeit „Schwerer Treffer“ (siehe **Anhang, Seite 9**)

Dies bedeutet auch, dass es nicht von den elementaren Kräften von Luft und Erde (für Helden gelten diese allerdings weiterhin) oder dem Effekt der Essenz der Lüfte betroffen ist.

Effekte, die das Monster nicht beeinträchtigen, werden nicht aufgehoben.

Schlusswertung

Schlusswertung

Im Zuge der Schlusswertung erhält jeder Spieler gemäß der Wertungstabelle zusätzliches Ansehen auf Grundlage der Anzahl der besiegten Elitegegner (gesammelte Prämienkarten). Dies wird durch das Kronensymbol in der Wertungstabelle auf **Seite 25** angezeigt.

Das Einzelspiel

Der folgende Abschnitt beschreibt, welche Regeln sich im Spiel mit nur einem Spieler ändern.

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

- Verwende für jedes Kapitel nur zwei festgelegte Kartenteile, wie wie auf der folgenden Seite gezeigt. Diese können auch am Ein-Spieler-Symbol am unteren Rand des Kartenteils (direkt über dem Symbol für festgelegte Kartenteile) erkannt werden.

Ein-Spieler-Symbol

- Lege zwei Würfel eines anderen Helden beiseite. Dies sind die Monsterwürfel.
- Lege die Kontrolle-Karten zurück in die Schachtel, sie werden im Einzelspiel nicht verwendet.
- Mische den Stapel mit den Kampfkarten und leg ihn verdeckt ab.
- Ersetze alle goldenen Seelenkontrolle-Karten durch die, auf denen das Ein-Spieler-Symbol abgebildet ist.

Kampfkarten

Änderungen im Spielablauf

Der Spielablauf ist der gleiche wie im normalen Spiel, mit den folgenden Änderungen:

Begegnungen

Wenn die Hexenbegegnung aufgedeckt wird, werden die Einzelspieler-Karten (mit dem Ein-Spieler-Symbol) anstelle der Mehrspieler-Karten verwendet. Diese werden gemischt und 2 zufällig gezogene Karten entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Anschließend werden die obersten 2 Karten wie gewohnt aufgedeckt.

Für andere Begegnungen wird der Stapel gemischt und 4 Karten nach dem Zufallsprinzip entfernt; anschließend werden die obersten 2 Karten aufgedeckt.

Die Hexen-Belohnungsplättchen (Dunkle Amulette) werden im Einzelspiel nicht verwendet.

Silber- und Goldkarten

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

- Am Anfang jeder Runde wird eine Silberkarte in den Silberspeicher gelegt.

Silberspeicher *Goldspeicher*

- Jedes Mal, wenn der Spieler eine Silber- oder Goldkarte zieht, wird außerdem 1 Karte der jeweiligen Art in den entsprechenden Speicher gelegt.

  Hinweis: Wenn ein Spieler 4 Silberkarten ablegt, um 1 Goldkarte zu erhalten, legt er keine Goldkarte in den Goldspeicher.

- Wann immer 4 oder mehr Silberkarten im Silberspeicher liegen, werden 4 Silberkarten abgelegt und anschließend 1 Goldkarte in den Goldspeicher gelegt.
- Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Karten im Goldspeicher.

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

- 4 Silberkarten ablegen, um 1 Gold zu erhalten
- 1 Goldkarte ablegen, um 1 Gold zu erhalten
- Silber- und Goldkarten für alle Sonderregeln des Szenarios verwenden

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

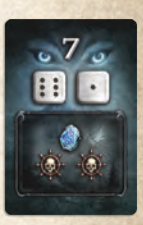
> **Hinweis:** Anstatt auf Ablagestapel werden Silber- und Goldkarten unter den jeweiligen Stapel gelegt.

Kampf

Die einzigen Änderungen der Kampfregeln betreffen das Ziehen von Monsterkarten und die Monsterangriffsphase.

Wenn eine Monsterkarte aufgedeckt wird, werden alle darauf abgebildeten Silber- oder Goldkarten dem Speicher hinzugefügt und anschließend, falls erforderlich, 4 Silberkarten durch 1 Goldkarte ersetzt.

In Schritt B der Monsterangriffsphase wird, anstatt zu würfeln, die oberste Karte des Kampfstapels aufgedeckt und die Monsterwürfel so gedreht, dass sie die auf der Kampfkarte abgebildeten Zahlen zeigen.



Beispiel für eine Kampfkarte

Anschließend werden (sofern zutreffend) sofort die folgenden Effekte abgehandelt:

1. Essenz der Lüfte: Wenn der Helden-Spieler die Essenz der Lüfte verwendet, wird der linke der auf der Kampfkarte abgebildeten Monsterwürfel entfernt.
2. Shiis Eingreifen: Wenn die Summe der Werte auf den Würfeln 10 oder mehr beträgt, erhöht sich der Wert des Würfels der Hoffnung um 1.
3. Luft (elementare Kraft): Wenn der Kampf auf einem Feld stattfindet, das von einem Luftelementar beeinflusst wird, und die Monsterwürfel unterschiedliche Werte zeigen, wird der Würfel mit dem höheren Wert auf die gegenüberliegende Seite gedreht.
4. Erde (elementare Kraft): Wenn der Kampf auf einem Feld stattfindet, das von einem Erdelementar beeinflusst wird, wird der Kampfwert um 2 erhöht.

Schritt C ist in 3 Teile unterteilt, die der Reihe nach abgehandelt werden:

1. Monster-Gaarmarker: Wenn auf der Kampfkarte ein Gaarsymbol abgebildet ist, das Monster noch über Gaarmarker verfügt und sein niedrigster Würfel eine 1, 2 oder 3 zeigt, wird ein Gaarmarker mit der blauen Seite nach oben neben die Würfel gelegt und der niedrigste Würfel erneut geworfen. Wenn zwei Gaarsymbole abgebildet sind, wird dieser Schritt gegebenenfalls zweimal nacheinander abgehandelt.
2. Chaos-Aktionen: Das Monster versucht, für jedes auf der Kampfkarte abgebildete Chaossymbol 1 Chaos-Aktion auszuführen. Für jede Aktion muss sich mindestens 1 Karte im Silber- oder Goldspeicher befinden und das Monster über mindestens 1 Chaosmarker verfügen. Im Folgenden wird das Abhandeln von Chaos-Aktionen näher erläutert.
   Beispiele:
   Auf der Karte sind 2 Chaossymbole abgebildet, das Monster

verfügt aber nur über 1 Chaosmarker. Es wird nur 1 Chaos-Aktion ausgeführt.
Auf der Karte sind 2 Chaossymbole abgebildet, das Monster verfügt über 2 Chaosmarker, es befindet sich aber nur 1 Goldkarte und keine Silberkarte im Speicher. Es wird nur 1 Chaos-Aktion ausgeführt.

3. Reaktion des Helden: Der Held darf wie gewohnt Gaarmarker, Fähigkeiten und Gegenstände verwenden.

1 Chaos-Aktion ausführen

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

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

2 Chaos-Aktionen ausführen

1 Chaos-Aktion wird wie oben beschrieben ausgeführt, um den ersten Stapel zu bilden. Wenn allerdings eine Karte einer anderen Art aufgedeckt wurde, wird mit dieser Karte ein zweiter Stapel begonnen. Wenn alternativ ein Stapel derselben Kartenart nach den oben beschriebenen Regeln vervollständigt wurde, wird ein zweiter Stapel mit einer neu aufgedeckten Karte begonnen. Anschließend werden weitere Karten aufgedeckt, um den zweiten Stapel zu vervollständigen (bis genügend Karten, um den Stapel zu vervollständigen, oder eine andere Karte gezogen wurden).

Ein vollständiger Stapel besteht aus 3 Goldkarten oder 2 Silberkarten Silberkarten des jeweils gleichen Typs.

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

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

Erklärungen zu Karteneffekten

Heilung: Wenn eine Heilungskarte aufgedeckt wird und das Monster Schaden erlitten hat, wird der Effekt wie üblich abgehandelt. Wenn es jedoch keinen Schaden erlitten hat, gelten die folgenden Regeln abhängig von der Anzahl der Chaos-Aktionen:

1 Chaos-Aktion: Es wird keine weitere Karte aus dem Goldspeicher aufgedeckt; es wird also nur der Effekt des obersten Feldes abgehandelt (der Kampfwert des Monsters wird um 2 erhöht, der Heilungseffekt aber ignoriert, da das Monster unversehrt ist). Außerdem bleibt die Karte für den anhaltenden Effekt (Regeneration) im Spiel.

2 Chaos-Aktionen: Es wird eine weitere Karte aufgedeckt und sofort ein neuer Stapel begonnen. Dieser wird wie gewohnt vervollständigt (es wird solange aufgedeckt, bis genügend Karten zum Vervollständigen des Stapels oder eine andere Karte gezogen wurden).

> **Hinweis:** Wenn es sich bei der aufgedeckten Karte um eine weitere Heilungskarte handelt, werden solange weitere Karten aufgedeckt, bis eine Nicht-Heilungskarte aufgedeckt wird, mit der dann ein neuer Stapel begonnen wird. Alle in diesem Schritt aufgedeckten Heilungskarten werden unter den Goldstapel zurückgelegt; es kann also nur einen Stapel mit einer Heilungskarte geben.

Gedankenkontrolle: Monster verwenden Gaarmarker vor Karteneffekten. Daher können sämtliche Gaarmarker, die dem Helden mittels Gedankenkontrolle gestohlen wurden, erst in der nächsten Kampfrunde verwendet werden.

Tod des Helden im Kampf

Wenn der Held im Kampf mit einem Monster stirbt, gelten die Standardregeln für die Wiederbelebung, mit der Ausnahme, dass der Monster-Spieler nicht einen Heldenmarker erhält, sondern 1

Chaosmarker auf das Porträt des Helden auf dem Heldentableau gelegt wird.

Außerdem wird 1 Goldkarte in den Speicher gelegt, wenn der Spieler im Zuge der Wiederbelebung eine Goldkarte zieht.

Schlusswertung

Am Ende des Spiels werden 2 Ansehen für jeden Chaosmarker auf dem Heldentableau abgezogen.

Das kooperative Spiel

Einige Szenarios sind für ein kooperatives Spiel ausgelegt. Aber auch die kompetitiven Szenarios können mit einigen Regeländerungen kooperativ gespielt werden.

Das kooperative Spiel folgt den Standardregeln, mit folgenden Änderungen:

- Um eine Handelsaktion an einem Ort mit einem Handelsmarker eines anderen Helden auszuführen, muss ein Spieler kein Gold bezahlen.
- Um auf einem Feld, auf dem Marker eines oder mehrerer anderer Spieler liegen, eine Abbauaktion auszuführen oder eine Begegnung mit einem Elementar abzuhandeln, muss ein Spieler 1 Goldkarte abwerfen, anstatt Gold zu bezahlen.

Jegliche Interaktion zwischen Spielern ist untersagt, wie etwa der Austausch von Gaarmarkern oder anderen Gegenständen; die Anwendung von Fähigkeiten oder Ausrüstung, um andere Spieler im Kampf zu unterstützen; usw.

Es gelten die normalen Aufbauregeln (siehe **Seite 5**) mit folgenden Ausnahmen:

- Legt zwei Würfel eines nicht verwendeten Helden als Monsterwürfel beiseite.
- Legt die Kontrolle-Karten zurück in die Schachtel; diese werden im kooperativen Spiel nicht verwendet.
- Mischt die Kampfkarten und legt sie als verdeckten Stapel beiseite.
- Ersetzt unter den Goldkarten alle Seelenkontrolle-Karten mit denen, auf denen das Ein-Spieler-Symbol zu sehen ist.

Es gelten die gleichen Änderungen im Spielablauf wie beim Einzelspiel (siehe **Seite 31**) mit folgenden Ausnahmen:

- Es werden Anzahl der Spieler +2 Begegnungskarten verwendet (wie im normalen kompetitiven Spiel).

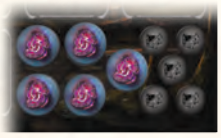
  Hinweis: Sollte die Hexe aufgedeckt werden, werden die Karten mit dem Ein-Spieler-Symbol verwendet.
- Zu Beginn des Zuges eines Spielers wird 1 Silberkarte in den Silberspeicher gelegt.
- Wenn ein Held im Kampf getötet wird, verliert er 1 Ansehen und wird wie gewohnt in der Kirche wiederbelebt. Es wird kein Chaosmarker auf das Heldentableau gelegt.
- Wenn ein Held außerhalb eines Kampfes stirbt, verliert er 1 Ansehen (nicht wie gewohnt 2) und wird wie gewohnt in der Kirche wiederbelebt.

Hinweis: Die Schlusswertung am Ende des Spiels ist optional. Es bleibt den Spielern überlassen, ob sie wissen wollen, wie erfolgreich sie bei Ihrem gemeinsamen Abenteuer in Euthia waren.

Skoldur

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

Dwurtmarker



Auf Skoldurs Heldentableau gibt es fünf Felder für Dwurtmarker. Zu Beginn des Spiels werden anstelle von Gaar 5 Dwurtmarker auf diese Felder gelegt. Auf diesen Feldern können nur Dwurtmarker liegen.

Skoldur kann weiterhin Gaar aufnehmen, z. B. als Belohnung, durch Schriftrollen usw. Das Gaar muss jedoch in Beuteln verstaut werden und kann nicht auf die Dwurtfelder gelegt werden.

Ein Gaarmarker kann jederzeit in einen Dwurtmarker umgewandelt werden, ein Dwurtmarker jedoch nicht in einen Gaarmarker.

Wenn Skoldur im Kampf getötet wird, erhält der Spieler wie gewohnt 3 Gaarmarker, die er jederzeit in Dwurt umwandeln kann.

Gaar wird immer noch zur Erfüllung einiger Questen benötigt und kann zu diesem Zweck nicht durch Dwurt ersetzt werden.

Dwurtmarker können nicht verkauft werden.

Skoldurs Spieler kann kein Gaar benutzen, um wie die Spieler der anderen Helden Würfelwürfe zu verändern. Er kann aber stattdessen Dwurt benutzen; dieses wird auf ähnliche Weise wie Gaar verwendet, mit folgenden Änderungen:

- Es wird kein Würfel neu geworfen.
- Ein beliebiger Würfelwurf wird um 3 erhöht oder der Kampfwert des Monsters um 3 gesenkt.

Beispiel für die Verwendung von Dwurt auf einem Heldenplättchen

Dwurtmarker können auch für viele Heldenplättchen verwendet werden. Eine detaillierte Beschreibung all dieser Effekte findet sich im **Anhang, Seite 10**.

Dwurtwürfel

Zu Beginn des Spiels wird der Dwurtwürfel auf null (die leere Seite) gedreht.

Jedes Mal, wenn der Spieler einen Dwurtmarker ausgibt, um entweder einen Würfelwurf zu verändern oder den Effekt eines Heldenplättchens zu nutzen, wird der Wert auf dem Dwurtwürfel um 1 erhöht.

Am Ende seines Zuges handelt der Spieler den Effekt des Dwurtwürfels ab oder gibt 1 Dwurtmarker aus, um diesen Schritt zu überspringen. In beiden Fällen dreht der Spieler den Dwurtwürfel anschließend wieder auf null.

Hinweis: Die Umwandlung von Gaar in Dwurt hat keinen Einfluss auf den Dwurtwürfel.

Wenn Skoldur aufgrund einer Verletzung durch den Dwurtwürfel stirbt, werden die Schritte für den Tod außerhalb eines Kampfes (**Seite 25**) abgehandelt, allerdings verliert Skoldur nur 1 (und nicht 2) Ansehen.

Wenn Skoldur (im Kampf oder außerhalb eines Kampfes) getötet wird, wird der Dwurtwürfel auf null gedreht, ohne dass sein Effekt abgehandelt wird.

Heldenplättchen

Im Gegensatz zu anderen Helden verfügt Skoldur über Heldenplättchen mit einem Ansehenswert von 0. Diese Plättchen sind jedoch keine Startplättchen und müssen wie alle anderen Heldenplättchen mit einem Ansehenswert aufgedeckt und verbessert werden.

Dwurtwürfel-Effekte

1 Dwurtmarker erhalten

Eine Silberkarte ziehen

2 Silberkarten ziehen und 1 Verletzung erleiden

1 Dwurtmarker erhalten, 3 Silberkarten ziehen, 1 Ansehen verlieren und 2 Verletzungen erleiden

1 Dwurtmarker erhalten, 1 Goldkarte ziehen, 1 Ansehen verlieren und 4 Verletzungen erleiden

2 Dwurtmarker erhalten, 1 Goldkarte ziehen, 1 Ansehen verlieren und 6 Verletzungen erleiden

Hinweis: Im Einzelspiel werden keine Silber- oder Goldkarten in die jeweiligen Speicher gelegt.

Der Greif

Der Greif bringt ein zusätzliches Spaßelement ins Spiel, indem er Trophäen einen neuen Zweck verleiht. Dabei ändert sich auch die Art und Weise, auf die sich die Helden auf der Karte bewegen, was ein Szenario stark beeinflussen kann und in einigen Fällen dessen Schwierigkeit verringern. Daher raten wir davon ab, ihn im Spiel mit unerfahrenen Spielern zu verwenden.

Spielaufbau

Mischt das Kartenteil mit dem Greifen zu den anderen Kartenteilen aus Kapitel I (dadurch erhöht sich die Anzahl der Kartenteile in Kapitel I).

Feld des Greifen

Sonderregeln

Wenn ein Spieler das Kartenteil mit dem Greifen aufdeckt, wird der Pappaufsteller bzw. die Figur des Greifen auf das Feld mit dem Lager des Greifen gestellt.

Ein Spieler, dessen Held sich auf dem Feld des Greifen oder maximal 4 Felder von der derzeitigen Position des Greifen befindet, kann den Greifen herbeirufen, indem er eine Trophäe (Monster- oder Elitegegnerkarte) abwirft.

Hinweis: Wenn der Greif von einem Feld, das maximal 4 Felder von seiner aktuellen Position entfernt ist, herbeigerufen wird, müssen die beiden Felder über einen Weg von maximal 4 Feldern über aufgedeckte Kartenfelder verbunden sein.

Anschließend fliegt der Greif zur aktuellen Position des Helden und trägt diesen dann unmittelbar an einen anderen, maximal 4 Felder entfernten Ort. Der Held und der Greif werden auf das gewählte Feld bewegt. Dies funktioniert genauso wie bei einer Teleportation. Wie zuvor kann sich der Greif nur über aufgedeckte Kartenteile bewegen.

Hinweise:

Der Greif deckt keine neuen Kartenteile auf, wenn er sich am Rand der Karte befindet. Neue Kartenteile werden nur ausgehend von dem Feld, auf das der Greif den Helden transportiert hat, aufgedeckt.

Wenn ein Spieler den Greifen benutzt, um seinen Helden auf ein Feld zu bewegen, auf dem sich ein unbesiegtes Monster befindet, muss er sofort nach dem Betreten eines solchen Feldes wie gewohnt eine Kampfaktion ausführen.

Der Saboteur, die Spießgesellin und der Vulkandämon können nicht als Trophäe genommen und somit auch nicht verwendet werden, um den Greifen herbeizurufen.

Szenario-Regeln

Wandelnde Zerstörung

Wenn sich der Golem auf das Feld mit dem Greifen bewegt, wird der Greif auf das Feld bewegt, von dem aus der Golem auf dieses Feld gezogen ist.

Die Austreibung der Elementare II, III (Elementar-Szenarios)

Normalerweise werden in diesen Szenarios keine Kartenteile aus Kapitel I verwendet. Wenn allerdings mit dem Greifen gespielt wird, wird das Kartenteil des Greifen zu den festgelegten Kartenteilen aus Kapitel I gemischt und diese oben auf den Stapel der Kartenteile gelegt.

Die Welt von Euthia

Die Kladar-Ebene

„Wie kommt das Wasser in den Brunnen?“

„Warum brennt Holz?“

„Warum kann ich nicht am Deich entlang gehen?“

Kinder stellen ständig Fragen. Und doch verschwenden sie keinen Gedanken an die seltsamen Namen der Orte, an denen sie leben. Ich habe lange über den Namen meiner Heimat gerätselt: die Kladar-Ebene. Die Landschaft ist von Felszähnen zerfressen und von dichtem Wald überwuchert. Man kann sich glücklich schätzen, wenn man weiter als seine unmittelbare Umgebung sehen kann, ohne dass zumindest ein kleiner Hügel die Sicht behindert.

Während meines Studiums in Roden dämmerte mir jedoch, dass „Ebene“ für diesen Teil Euthias wohl der passendste Name sein könnte. Im Vergleich zu dieser flachen Straße, auf der selbst die kleinste Erhebung das Reiseerlebnis interessanter macht, scheint der Weg in andere Städte beschwerlicher zu sein. Die Karten zeigen Straßen, die sich durch die engsten und höchsten Bergpässe zwängen, Abgründe säumen oder gemütlich an Seeufern entlang verlaufen. Für Pilger und Reiter stellt ein Besuch Rodens keine besondere Anstrengung dar.

In der Chronik von Davir wird von den blühenden Städten Leradin und Pryskora berichtet, in denen Bürger, Kaufleute und Barden einander auf die Füße treten. Schulen und Akademien locken gebildete Menschen aus ganz Euthia. Dennoch ist es schwierig, in diesem Land zu reisen. Waffenknechte mühen sich durch schneebedeckte Pässe, tückische Sumpfgebiete oder schwer passierbare Flussfurten. Die Armeen verfeindeter Familien, Herzöge und Herrscher jagen seit jeher mit der Wildheit einer Frühlingsflut über die Straßen. Weder einfache Reisende noch Edelleute mit ihren Begleitern sind vor den Horden von Wegelagerern und Plünderern sicher, die das Land durchstreifen und Wanderern auflauern. Kein Wunder, dass die Zauberei der Faer so dicht über dem Land liegt, das seit der Ankunft und Verwüstung des Landes durch Rasgaroth mit dem Blut aus Schlachten und Morden getränkt ist und in den Klauen der Drachen zu Asche zerfällt.

Die Dunkle Fäule

Kriege, Scharmützel und Bauernaufstände haben dem Volk, den Städten und der Landschaft tiefe Narben zugefügt. Auch nach all den Jahren ist das Land noch immer von den eiternden Wunden von Blutfehden und politischen Rivalitäten entstellt. Aus heutiger Sicht erscheinen diese Tage so harmlos wie eine Reihe von Zankereien unter Geschwistern.

Man stelle sich einen übelriechenden Nebel vor, der von nahegelegenen Feuchtgebieten und versunkenen Wäldern herankriecht. Die erfrischende Atmosphäre eines sonnendurchfluteten Herbstabends, die Luft erfüllt vom Duft gefallener Äpfel, plötzlich erstickt von einem schlammgas- und moschusschwangeren Pesthauch. Auf diese schleppende und erbarmungslose Weise schlich sich Rasgaroth in unser Leben. Seinen Schritten folgend begann die Erde, Faermagie auszuatmen und uns die Kehle zuzuschnüren, so wie schwefelhaltige Quellen einen wilden Wald ersticken.

Erst beißt sie sich in einen großen Zeh, dann breitet sich die Fäule schleichend im ganzen Körper aus. Die ersten Nachrichten aus dem Grenzgebiet erschienen dem Rest des Landes nicht verwunderlich. Vorfälle, die das übrige Reich unberührt ließen. Das kundigere Volk steckte einfach den Kopf in den Sand und hoffte, dass sich diese neue „Infektion“ selbst verschlingen würde. Doch wie ein Patient, der die Tatsache leugnet, dass es für eine Amputation bereits zu spät ist, erwachte Kladar aus seiner Lethargie und sah sich bereits fast vollständig von Rasgaroth, der „Dunklen Fäule“, verdaut. Zwei Jahre lang fraßen sich die Armeen und Gefolgsleute des schwarzen Zauberers durch eine Domäne nach der anderen. Selbst das einfache Volk und sogar Feigherzige erhoben sich zusammen mit Rittern und ausgebildeten Soldaten, um ihre Heimat zu verteidigen. Alle zogen aus, um gegen die Fäulnis zu kämpfen, die sich auf das Herz des Landes zubewegte.

Was von ihnen blieb? Nichts weiter als Körper, die sich in das Heulen eines ewigen Chors von Seelen auflösten, die gewaltsam aus dieser Welt gerissen wurden.

Aus Angst, aber auch aus Opportunismus und Selbsterhaltungstrieb unterwarfen sich die meisten Adligen ohne Gegenwehr der Herrschaft Rasgaroths und wurden für ihre neue Loyalität belohnt. Was an Widerstand noch übrig blieb, vereinigte sich unter dem Banner von Bolir Marathy, dem Herrscher Pryskoras und Güldenaus. Schließlich wendete sich das Blatt zugunsten des Widerstands und hinderte Rasgaroth am weiteren Vormarsch. Die Armee des Tyrannen büßte ihre Flanke und ihre Würde in einer Schlacht mit dem Widerstand ein, in der viele Burgen und Festungen von den Mächten der Finsternis befreit und zurückerobert wurden. Doch dann kam es zur Schlacht von Tarima, die von der Landzunge des Varija-Felsens aus von der Dunklen Fäule selbst geleitet wurde. Obwohl die Armee des finsteren Zauberers immer tiefer in eine Engstelle entlang des schmalen Bergpfades gedrängt wurde, konnte man seine Zähne in einem verzerrten Grinsen unter der Dunkelheit seiner Kapuze aufblitzen sehen. Er wusste, dass er mit einer hinterhältigen und grausamen Strategie die Kontrolle über diese entscheidende Schlacht hatte. Er hatte den Familien Naruzil und Void, wichtigen Fraktionen der Allianz des Widerstandes, riesige Herrschaftsgebiete und andere Belohnungen versprochen, wenn sie abtrünnig würden und ihm die Treue schwüren. Unbemerkt vom Großteil des Widerstands hatten die Armeen dieser korrupten Familien die wichtige Position der Nachhut in dieser Schlacht eingenommen. Auf ein Signal der Dunklen Fäule hin liefen sie über und metzelten ihre ehemaligen Freunde nieder, als diese den Rückzug antraten, und der Rest der Armee der Allianz wurde von beiden Seiten aufgerieben. Doch der Zauberer hatte finsterere Pläne für die loyalen Soldaten Marathys als nur den Tod. Voller Panik und Entsetzen zwängten sie sich in die Klamm, umringt von scharfen Felsen, da quoll Faer aus dem sandigen Boden unter ihren Füßen hervor, biss sich in ihren Seelen fest und riss sie wie hartnäckiges Unkraut aus ihren sterblichen Hüllen. Die verräterischen Familien Naruzil und Void fanden ihre Belohnung in Pryskora, wo sie sich siegestrunken mit ihren Armeen zusammenfanden. Vom Gedanken an die Reichtümer, die ihnen versprochen worden waren, geblendet sahen sie nicht, was sie innerhalb der ehemals uneinnehmbaren Mauern der Stadt erwartete. Rasgaroth hatte keine Verwendung mehr für sie und brannte die Stadt mit allen, die sich darin befanden, bis auf die Grundmauern nieder. Er selbst kehrte nach Arakius zurück, der Zitadelle der Zauberei und des Todes, deren schattenhafte Schwingen begannen, sich über die Kladar-Ebene auszubreiten.

Die Herbeirufung der Drachen

Die Felder waren noch üppig. Das Vieh graste weiterhin ruhig auf grünen Wiesen. Flüsse führten klares Wasser aus den Bergen und

vertrockneten in der sengenden Hitze der Sommer zu einem Rinnsal, wie sie es immer taten. Kinder wurden geboren und umsorgt. Die Jugend neckte einander in unbeschwerten Sticheleien und vergnügte sich auf traditionellen Festen. Auf den ersten Blick ging das Leben ganz normal weiter. Doch alles war durchdrungen von einem heimtückischen Gestank des Todes – Häuser, Kleidung und sogar die Menschen selbst. Hinter vorgehaltener Hand erzählte man von ganzen Dörfern, deren Bewohner auf mysteriöse Weise verschwunden waren und Geisterstädte zurückgelassen hatten. Es wurde gespenstisch still um das einst so geschäftige, lebhafte Kladar. Sein Glanz, der früher die düsteren Nachbarländer erhellt hatte, wurde langsam erstickt. Die Händler auf den Straßen zitterten vor Angst vor Rasgaroths Schergen.

Und doch hörte man nichts von Revolten, die sich der Dunklen Fäule entgegenstellten. Nicht eine lebende Seele wagte es, aufzubegehren, geschweige denn, Rache für all die Toten zu üben. Gewöhnliche Menschen waren machtlos gegen Rasgaroths Faer. Doch es gab ja noch die Magier…

Viele Zauberer verschwanden infolge von Habgier. Menschen, die für Geld alles tun würden, gaben die Aufenthaltsorte der Magier preis. Menschen, die eigentlich ihre Beschützer und Verbündeten hätten sein sollen. Einige fanden Zuflucht in den Bergen, an vergessenen und abgelegenen Orten und in verborgenen Räumen unter den Dielen der Häuser gutherziger Menschen. Andere gaben gar das magische Handwerk auf und mischten sich unter das einfache Volk, um sich gemeinsam mit ihnen durch die alltägliche Mühsal eines gewöhnlichen Lebens anstatt gegen den Feind zu kämpfen. Tatsächlich gab es nur wenige Schulen, die genügend Einfluss hatten, weiterhin – im Verborgenen – ihren Namen zu führen sowie eine Handvoll Mitglieder zu behalten. Von diesen suchte nur die Schule von Vis weiterhin nach einem Mittel gegen die unheilvolle Krankheit, die bis in die hintersten Winkel des Landes gekrochen war.

„Eine Wunde reinigt man, indem man totes Gewebe entfernt. Ein septisches Geschwür oder einen Schlangenbiss brennt man mit einem glühenden Eisen aus. Nur Feuer hat die Macht, die Dunkle Fäule zu heilen“, wetterte Tyvor von Dalam und bemühte sich hartnäckig, die anderen Magier davon zu überzeugen, dass er ein Mittel gegen Rasgaroth kannte. Für seinen Vorschlag wäre man früher, in der Zeit vor der Dunklen Fäule, für wahnsinnig erklärt worden. Es bedurfte keiner Lektüre der alten, halb vergessenen Texte, um Legenden zu finden, die davor warnten, Drachen herbeizurufen. Doch die Verzweiflung und der Wunsch nach Vergeltung trübten die Vernunft der Magier. Einer nach dem anderen begannen sie, Tyvors Ansicht zu teilen. Als schließlich der Zirkel von Lowen und alle seine Priester dahingemetzelt wurden, vergaßen sogar die Erhabenen.

Einige Jahre zuvor hätte jeder Beschwörer über eine ernsthafte Erwähnung des Drachenrufs nur gelacht. Man wusste zwar um Drachen, doch hielten sich diese vom Reich fern und waren in Vergessenheit geraten. Die allermächtigsten Magier vermochten es, Drachen herbeizurufen, wenn auch nur für einen flüchtigen Moment und nur, um einen kurzen Blick auf ihr Schuppenkleid zu erhaschen. Sie wussten, dass es möglich war, sie zu anlocken. Zumindest prinzipiell, wenn auch nie dagewesen. Doch was einst gegolten hatte, hatte nun keinen Bestand mehr. Der Frühling der Faer brachte Qualen, Mord und Folter, und so begannen selbst die einfachsten Heiler auf dem Land, sich an der Zauberei zu versuchen.

Die Leinwand der Vorsehung, die das Los der Verräter der Schlacht von Tarima zeigte, wurde schließlich mit dem Schicksal von Rasgaroth selbst übermalt. Die wenigen Jahre seiner Tyrannei hatten so viel dunkle Energie unter der Oberfläche von Kladar aufgewühlt, dass es den Magiern der Schule von Vis gelang, drei mächtige Drachen in die Nähe der Zitadelle von Arakius zu locken. Die Zauberkundigen brachten es fertig, sie mit ihrem Willen zu binden und sie auszusenden, um die Dunkelheit, die sich in der Zitadelle eingenistet hatte, auszubrennen. Die geflügelten Kreaturen erhoben sich in die Lüfte und steuerten auf die Bollwerke zu, die mit Schwärze verklebt waren. Der dunkle Zauberer selbst materialisierte sich, um das düstere Herz seines Reiches zu verteidigen. Dieses gewaltige Aufeinandertreffen der Mächte hatte viele unbeabsichtigte Folgen. Geister und Schemen mit menschlichem Antlitz stiegen aus der Erde auf. Ein Chor aus schrillem Kreischen, gepaart mit einem leisen Summen und Knistern, wurde von Drachenflammen durchschnitten. Von den Geistererscheinungen blieb nichts übrig als die verkohlten Überreste der unwirklichen Körper der Schergen des Zauberers. Rasgaroth stand allein, von drei Seiten umzingelt, wütend, aber machtlos, von der verräterischen Faer verlassen. Einen Tag und eine Nacht lang stand er da, durchflutet von der Hitze des Drachenodems. Er verwandelte sich in eine glühende Säule, von der der Glanz der Macht immer weiter abblätterte, bis schließlich sein verfallener Körper von den Flammen verschlungen und seine klagende Seele von den Drachen daran gehindert wurde, Frieden zu finden.

Ein Haus in Flammen

Mithilfe der geschuppten Riesen machten die Magier die Befestigungen, die Türme und alle anderen Bauten in der Zitadelle von Arakius dem Erdboden gleich. Obwohl die Dunkle Fäule besiegt war, hatte sich ihr finsterer Einfluss in den Steinen und im Land festgesetzt und musste gereinigt werden. Die Zauberer schütteten die Keller, Gewölbe und Verliese zu und reinigten jedes noch so kleine Fleckchen Erde im Land durch Drachenfeuer, während sich die Kunde vom Fall Rasgaroths in der Kladar-Ebene verbreitete. Die ungeheure Last der langen Unterdrückung wich allseitiger Erleichterung und Jubel.

Doch Macht korrumpiert, und große Macht besonders. Die Schule von Vis kontrollierte die Drachen; die Magier hatten so viel Gutes mit ihnen vollbracht. Welchen Grund hätten sie also gehabt, sie nun wieder fortzuschicken? Obwohl einige der Erhabenen berechtigte Einwände erhoben, beschloss die Schule von Vis, sie zu behalten, bis Ordnung und Frieden wiederhergestellt und alle Schergen des Tyrannen gefunden und bestraft wären. Tyvor, dessen Idee, die Drachen zu benutzen, erfolgreicher gewesen war als erwartet, und der inzwischen als Held gefeiert wurde, war überraschenderweise der erste, der bemerkte, dass die Rollen derjenigen, die die Leine führten, und derjenigen, die das Halsband trugen, vertauscht waren. Schließlich streiften die Drachen die Fesseln der Magier ab. Mit ihren Klauen und Mäulern rissen sie Kladar an sich, und die Bürger wachten eines Morgens auf und sahen das Land in Flammen stehen.

Erwachen

Meine Augenlider öffneten sich langsam und friedlich. In dem sich weitenden Blickfeld konnte ich den Schatten über mir allmählich deutlicher erkennen. Ich lag regungslos da, mein Rücken kühl von der Steinplatte, auf der ich lag. Ich fuhr nicht länger aus dunklen Träumen mit einem Schreck auf und versuchte nicht mehr, die grauenhaften Bilder abzuschütteln. Ich beobachtete einfach die neblige Grenze zwischen Träumen und Wachen in meinem Geist und formte nächtliche Schreckensvisionen in zwar unangenehme, aber gewöhnliche Erinnerungen. Plötzlich wurde die ruhige, verharrende Welt hinter dem Vorhang von einem Fauchen durchdrungen, wie durch zusammengepresste Zähne, gefolgt von dem Peitschenknall einer weiblichen Stimme.

„Hast Du nur Pferdemist im Kopf? Diese verdammte Echse ist kein Wildschwein, dem man nur in die Schnauze treten muss! Was um alles in der Welt hast Du Dir dabei gedacht?“

Ich wollte meinen Blick nicht von dem beruhigenden, warmen Licht abwenden, das gerade über mir dämmerte. Doch wann immer man sich bemüht, düstere Gedanken von sich fernzuhalten, wird man aus dem sanften Schummer des Limbus zwischen Wachen und Schlafen in das kalte Bewusstsein der Realität zurückgerissen.

Eine andere Stimme meldete sich zu Wort. „Nun, zumindest habe ich den Gestank des Biests erhaschen können. Wie ein fauliger, drei Tage alter Kadaver! Für Dich riecht es nach Rauch oder Schwefel, nicht wahr? Von wegen! Eher wie eine unverscharrte Leiche. Glüht wie Doribors Schmiede, riecht aber wie der Tod.“

Zwischen den Bartstoppeln konnte ich ein penetrantes Grinsen erkennen.

„Wen interessiert sein Geruch? Wen kümmert das schon, verdammt?!“ Ein empörter Aufschrei halb hysterisch, halb zornig.

Mein Blick wanderte von Drals verschmitzten Gesicht zu Keleias muskulösem Rücken, der sich vor Wut anspannte, weiter zu der geschwärzten Haut ihrer Wade.

„Das war wirklich knapp“, warf Dral mit einem besänftigenden Lächeln ein.

„Knapp? Du meinst, als Du durch die Luft gewirbelt wurdest, nachdem Dich das Biest mit seinem Schwanz getroffen hatte? Das verstehst Du unter „knapp“?“, fauchte Keleia und holte wütend zum Schlag nach Dral aus. Plötzlich stieß sie einen erschrockenen Schrei aus, als Blut aus ihrer Naht auf den Boden tropfte.

Ich setzte mich kerzengerade auf und blickte zur Tür, die sich plötzlich öffnete. Im schimmernden Licht einer Lampe und begleitet vom Geruch brennenden Talgöls betrat ein Mönch in der grünen Kutte eines Heilers den Raum.

„Was hast Du Dir nur dabei gedacht?“ Die Fäuste so geballt, dass die Knöchel weiß wurden, fuhr er das mürrische Paar zornig an. „Wisst Ihr, wie viel Mühe es gekostet hat, Euch wiederzubeleben? Bruder Noris ist tot, und Pedorino hat den Verstand verloren – wir müssen ihm jetzt die Windeln wechseln und ihn mit gesüßtem Brei füttern. Ihr sagt, Ihr seid gekommen, um uns zu retten? Ihr seid nichts weiter als zwei zahnlose alte Weiber, die sich wegen Kleinigkeiten zanken. Meisterdiebe? Helden? Für mich seht Ihr jedenfalls nicht so aus.“

Noch bevor die zarte Áel in der Ecke des Raumes protestieren konnte, brummte der Mönch weiter: „Wir geben alles, auch unser Leben, für zerlumpte Leute wie Euch, die vorgeben, Retter und Krieger zu sein. Und Du!“ Er sah Dral an, sein Gesicht vor Zorn verzerrt, „Für Dich ist es ein Leichtes, Dich zurückzuholen, nicht wahr? Weißt Du um den wahren Preis?“

„Sofien, mein Bruder.“ Alle zuckten zusammen, als sie meine leise Stimme hörten. Ich brauchte meine Stimme nicht zu erheben, um den ehrbaren Mönch vom Orden des Heiligen Michael verstummen zu lassen, bevor seine Lippen eine weitere bissige Bemerkung formen konnten.

„Du glaubst vielleicht, dass Tamariel von Davir nur eine Legende sei. Glaube mir, es gab ihn wirklich. Ein Held, beinahe so tapfer wie in den Geschichten. Nun sage mir, warum. Warum, glaubst Du, hat er die Drachen nie besiegt? Warum hat er nie auch nur einen einzigen von ihnen vertrieben oder getötet?“

Bruder Sofien konnte ob der unerwarteten Schärfe, mit der sich meine Frage in seinen Verstand bohrte, nur mit den Achseln zucken. Er blieb stumm.

„Weil er keine Gelegenheit dazu bekam. Ohne die Gelegenheit, aus seinen Fehlern zu lernen, war die Sache aussichtslos. Und es gibt keine Möglichkeit, den Kampf gegen einen Drachen zu üben. Tapferkeit und Kampfgeschick reichen nicht aus. Sie sind nicht von unserer Welt. Sie haben ihre eigenen Regeln und sind unberechenbar. Sie nähren sich von Faer und Furcht. Wenn Du also glaubst, Du würdest Dich besser schlagen, warum kommst Du das nächste Mal nicht mit uns, stellst Dich vor ihre Mäuler und zeigst uns, wie wir unserer Gefühle in dieser Situation Herr bleiben können? Wenn ihre Echsenzungen in Deinem Geist flüstern und Du Deine Wünsche nicht mehr von ihren zu unterscheiden vermagst, kannst Du uns lehren, wie wir unseres eigenen Willens Herr bleiben. Bruder Noris und Bruder Pedorino boten ihre Hilfe an. Sie wussten, worauf sie sich einließen. Sei ehrlich – beklagst Du ihr Schicksal? Oder fürchtest Du, es könne Dein eigenes sein? Möchtest auch Du erfahren, wie es sich anfühlt, wenn Dir der Arm abgerissen wird und Du im Speichel der Ungetüme mariniert und im Feuer geröstet wirst? Möchtest Du erfahren, wie es ist, zu sterben und mit Erinnerungen an den eigenen Tod wieder aufzuwachen?“

„Du gehst zu hart mit ihm ins Gericht, Maeldur.“ Der Bariton des Oberen des Klosters senkte sich über die glühenden Kohlen, die kurz davorstanden, Feuer zu fangen. „Bruder Sofien, wärest Du so freundlich, uns bei der Vorbereitung von Kräuterverbänden zu helfen?“

Der freundliche Mönch muss um seine Brüder getrauert haben. Er muss verängstigt gewesen sein. Ich war ungerecht gewesen. Doch damit noch Hoffnung bestünde, durften wir nicht dem Luxus erliegen, Mitleid zu empfinden.

„Zu hart? Du weißt, dass dem nicht so ist.“

„Vielleicht“, raunte Kavilins wohlklingende Stimme, „aber Du brauchst ihn genauso wie wir Dich. Keiner von uns hat dieses Schicksal gewählt, und wir sollten einander nicht die Zusammenarbeit erschweren.“

Dem musste ich beipflichten. Dral lehnte am Operationstisch des Wundarztes, und Keleia hatte ihren Kopf an seine Schulter gelegt. Áel unterdrückte ihren Stolz und stützte ihr Kinn auf die Knie, und Tränen rannen über ihre Wangen.

„Wir sind ihm nichts schuldig. Und er uns ebensowenig. Uns alle kam die Schlacht bei Arakius teuer zu stehen. Das weiß er genau.“ Ich wandte mich meinem Freund zu, um mich an seinem weichen, freundlichen und hoffnungsvollen Blick zu wärmen. Und trotz all des Feuers, das in mir brannte, lief mir ein kalter Schauer über den Rücken, als mein Blick auf die eisigen blauen Augen von Taesiri traf, die hinter ihm stand.

Index

A

Abbau 14
Abbaufeld 14, 22
Ablegen 16, 26, 29
Aktion 10
Alchemisten 15
Angebot 15, 16
Angriffswurf des Helden 20, 23
Angriffswurf des Monsters 18, 19, 23
Anhaltende Effekt 23
Anlegen 15, 16, 26, 28, 29
Ansehen 21, 26
Ansehensleiste 7, 26
Ausrüstung 16, 24, 26, 29
Ausrüstungsfeld 28, 29

B

Befriedetes Feld 13
Begegnung 12, 13, 24, 32
Begegnungs-Kartenteil 5
Begegnungsfeld 24
Belohnung 21, 24, 31
Belohnungsplättchen 13, 32
Berge 12, 14
Beute 22
Beutel 27
Bewegung 10, 11, 13
Bewegungspunkt 10, 11, 25
Buchsymbol 26

C

Chaos-Aktion 32, 33
Chaosmarker 17, 23

D

Das Angebot ändern 15
Drachentöter-Türme 12, 14–16
Dwurt 34

E

Edelstein 6, 9, 16, 18, 24, 28, 29
Ein Plättchen erschöpfen 9, 27, 28
Eine Queste erfüllen 24
Einem Elementar gegenübertreten 24
Einmal-pro-Runde-Effekt 28
Einzelspiel 31
Elementar 12, 13, 17, 18, 20, 24
Elementare Kraft 11, 12, 18, 20
Elitegegner 30
Endgültiger Kampfwert 19, 20
Erneuern 9, 28
Erstschlag 18
Essenz 24, 27, 28, 30

F

Fähigkeit 27
Fähigkeit verbessern 15, 26
Feld freischalten 15, 27, 29
Festgelegtes Kartenteil 5
Freie Aktion 10, 13, 23
Freischaltungskosten 24

G

Gaar 11, 17, 19, 28
Gegenständ 15, 16, 28
Gegenstand kaufen 15
Gegenstand verkaufen 15, 16, 29
Gesundheit 6, 25, 28
Globaler Effekt-Marker 17
Gold 15, 24, 29
Goldkarte 17, 22, 23
Goldspeicher 32
Greif 35

H

Handel 15, 16
Handelsmarker 22
Handelsort 12, 15, 22, 29
Händler 12, 15
Händler-Plättchen 7
Hasenpfote 18
Heilen 16, 23
Heiltrank 22, 23
Heilung 18, 25
Helden-Spieler 16–20, 22
Heldenangriffsphase 18, 20, 27
Heldenfeld 6, 28
Heldenheilungsphase 18
Heldenmarker 22–25
Heldenplättchen 6, 26
Heldenplättchen aufdecken 15, 26
Heldentableau 6, 9, 28
Höhle 12, 14

I

Immunität 31
Interaktionsmarker 14, 22, 24

K

Kampf 10, 13, 16
Kampffähigkeit 20, 27
Kampfkarte 31, 32
Kampfrunde 18
Kampfvorbereitung 16
Kampfwert 18–20, 32
Kapitel 5, 12
Karte 5, 11–13
Kartenteil 11–14, 31
Kirche 9, 14, 23, 25
Kleeblatt-Symbol 10, 18
Kontrolle-Karte 8, 17
Kooperatives Spiel 10, 34
Kraft der Erde 11, 18, 20
Kraft der Lüfte 11, 18, 20
Kraft des Feuers 13
Kraft des Wassers 14

L

Legende 12, 14
Lore 14

M

Maximale Gesundheit 25, 28
Monster 13, 16–23, 30, 31
Monster-Spieler 16–19, 22, 23
Monsterangriffsphase 18–20, 27
Monstergesundheit 17, 20
Monstersymbol 13, 22

N

Nicht freigeschaltetes Ausrüstungseld 29
Nicht freigeschaltetes Heldenfeld 27

P

Permanent Effekt 27
Portale 13
Prämie 30, 31

Q

Queste 12, 13, 24

R

Rohstoff 8, 14–16
Rundenanzeige 7, 10
Rüstung 28, 29
Rüstungsset 29

S

Schaden 20, 21
Schaden zufügen 21
Schadensmarker 6, 20
Schatz 24
Schild 18, 19
Schlusswertung 24, 31
Schmuck 28, 29
Schriftrolle 18
See 12, 14
Shiis Eingreifen 21
Silberkarte 22
Silberspeicher 32
Skoldur 34
Sonderfeld 14
Start-Kartenteil 5, 9, 23
Startplättchen 5, 6
Szenario 5, 34
Szenario-Kartenteil 5
Szenario- und Handelstableau 7

T

Teleportation 13
Tod 21, 22, 25, 31, 33
Trophäe 22, 31

V

Verletzung 20, 25
Versteck 30
Vor dem Kampf 16, 27

W

Waffe 20, 26–28
Wiederbelebung 25, 33
Würfel der Hoffnung 7, 16, 20, 22
Würfelwurf eines Helden 10, 20, 21, 24

Z

Zeitsymbol 27

Team und Danksagung

Euthia: Torment of Resurrection

Diea Games Team
Tadeáš Spousta, Markéta Bláhová

Illustration
Iveta Doležalová, Petr Štich, Jiří Dvorský

Grafikdesign
Iveta Doležalová

Figurendesign
Vladimír Turek

Crowdfunding Team
Chynna-Blue Scott, Ben Clapperton

Produktionsmanager
Carl Matthews

Spielanleitung
Gaming Rules!, Alladjex, Markéta Bláhová

Deutsche Übersetzung und Korrektorat
Martin Henrich

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

- **all unsere Freunde und Tester**
- **all unsere wundervollen Unterstützer**

Wenn Ihr Fragen habe oder Hilfe benötigt, schreibt uns auf **steamforged-games.gorgias.help.** Bewahren Sie diese Informationen für Ihre Unterlagen auf.

DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM

Tatsächliches Spielmaterial kann von Darstellungen abweichen.

ACHTUNG!
NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN.
KEIN SPIELZEUG.
EMPFOHLEN AB 14 JAHREN.

Steamforged Games Team

Mitbegründer
Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

Vorstandsvorsitzender
Simon Spalding

Vorstandsmitglieder
Ron Ashitiani

Investment Director
Rob Jones

Gestaltung & Entwicklung
Richard August
Jordan Connolly
Alex Hall
Ginny Loveday
Fraser McFetridge
Steve Margetson
Sherwin Matthews
Nick Niotis
Jamie Perkins

Figurendesign & künstlerische Leitung
Ben Charles
Russ Charles
Holly Woolford

Grafikdesign & Layout
Elliott Smith
Jessica Santoso
Abigail Thornton
Joe Thornton
Kelly Vizma

Produktion
Ben Clapperton
Candy Chan
Matthew Elliott
Carl Matthews
Lu Mingjing
Tom Rochford

Finanzwesen & IT
John Higham
Vanessa O'Brien
Amy Rapaport

Marketing & Community Management
Tom Hart
Steve Hough
Krystal Kennedy
Chynna-Blue Scott
Ben Taylor

Lizenzierung & Handel
Toby Davies
Firoz Rana
Jo Turner

Betrieb & Auftragsabwicklung
Judy Guan
Richard Jennings