

TAESIRI



DUNKELKLINGE STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



ELAEGRIS STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler zieht 1 Silberkarte.



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



STAB DES FROSTS STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 4 gesenkt.



2 DUNKLES BAND

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

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



Hinweis: Der Effekt der erstgenannten Spanne gilt auch für negative endgültige Kampfwerte.

2 EISPEITSCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



4 BUCH DER MACHT

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Wann immer der Held ein Monster (inkl. Saboteur, Spießgesellin, Vulkandämon etc.) besiegt, legt der Spieler einen Heldenmarker auf das „Buch der Macht“-Plättchen. Der Spieler kann diese Heldenmarker ausgeben, um einen der folgenden Effekte abzuhandeln:

- Der Spieler gibt 2 Heldenmarker aus, um einen beliebigen Würfelwurf um 3 zu erhöhen. Wenn dies während eines Kampfes und nach dem Angriffswurf des Helden erfolgt, fügt der Held dem Monster außerdem 1 zusätzlichen Schaden zu.
- Während eines Kampfes, nach dem Angriffswurf des Helden: Der Spieler gibt 3 Heldenmarker aus, um 4 zusätzliche Schaden zu verursachen.



4 EISPFEL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



6 LEICHTFÜSSIGKEIT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.



6 SCHLUMMER

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Auf dem „Schlummer“-Plättchen befindet sich je ein Feld für die Essenzen der Lüfte und des Feuers. Ein Spieler kann jederzeit eine Essenz auf das entsprechende Feld legen.

Eine elementare Kraft, deren Essenz auf dem Plättchen liegt, hat keinen Einfluss auf den Helden; d. h., der Spieler ignoriert alle damit verbundenen Effekte, die normalerweise abgehandelt würden.

Eine auf dem Plättchen abgelegte Essenz kann nicht mehr entfernt werden. Wenn jedoch „Schlummer“ (aus welchem Grund auch immer) vom Heldentableau entfernt wird, werden alle darauf abgelegten Essenzen sofort in den Vorrat zurückgelegt.

Essenzen, die auf „Schlummer“ gelegt werden, werden in der Schlusswertung nicht mit eingerechnet.



9 URALTES WISSEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Würfelwurf des Helden: Der Spieler erhält den dem Ergebnis entsprechenden Aktionsmarker und legt ihn auf das entsprechende Feld (oder auf das 4. Feld, wenn er will) seines Heldentableaus:

- Wenn das Ergebnis zwischen 7 und 10 beträgt, erhält der Spieler einen Abbauaktionsmarker.
- Wenn das Ergebnis 11 oder mehr beträgt, erhält der Spieler einen Handelsaktionsmarker.

Hinweis: „Uraltes Wissen“ kann nicht benutzt werden, wenn bereits alle Aktionsfelder mit Aktionsmarkern belegt sind.



9 ELEMENTARHERRIN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Auf dem „Elementarherrin“-Plättchen befindet sich je ein Feld für jede Art von Essenz. Ein Spieler kann jederzeit eine Essenz auf das entsprechende Feld legen.

Ein Spieler kann „Elementarherrin“ benutzen, um seinen Helden auf ein beliebiges Feld mit einem Elementar zu teleportieren, dessen Essenz auf dem Plättchen liegt.

Eine auf dem Plättchen abgelegte Essenz kann nicht mehr entfernt werden. Wenn jedoch „Elementarherrin“ (aus welchem Grund auch immer) vom Heldentableau entfernt wird, werden alle darauf abgelegten Essenzen sofort in den Vorrat zurückgelegt.

Essenzen, die auf „Elementarherrin“ gelegt werden, werden in der Schlusswertung nicht mit eingerechnet.



12 SCHNEESTURM

Zeitpunkt: Erstschlag

Der Monster-Spieler muss zusätzlich 1 Gaarmarker (aus dem Vorrat des Monsters) abwerfen.



12 ELAEMORPHOSE NUR IM EINZEL- UND KOOPERATIVEN SPIEL SOWIE IM 2-SPIELER-SPIEL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler legt 2 (anstatt 4) Silberkarten ab, um 1 Goldkarte zu erhalten.



Hinweis zum Einzel- bzw. kooperativen Spiel: Es wird keine Goldkarte in den Goldspeicher gelegt.

12 SEELENBAND NUR IM 3-4-SPIELER-SPIEL

Zeitpunkt: Kampfvorbereitung, nachdem der Monster-Spieler ermittelt wurde

Der Spieler übernimmt die Rolle des Monster-Spielers.

Die Gesundheit des Helden des Monster-Spielers wird sofort um 6 gesenkt; der Spieler zieht eine Goldkarte. Auch wenn der Held infolge dieses Effekts stirbt, behält der Spieler die Kontrolle über das Monster sowie die Goldkarte.

Wenn Taesiri infolge dieser Verletzungen stirbt, werden die Schritte für einen Tod außerhalb eines Kampfes abgehandelt, wie auf Seite 25 in der **Spielanleitung** beschrieben.

Die Kontrolle-Karte, die aufgedeckt wurde, um den Monster-Spieler zu ermitteln, wird zurück in den Kontrolle-Stapel gemischt (anstatt abgeworfen zu werden).

Wenn ein Spieler (mit einer Kontrolle-Karte aus seiner Hand) die Kontrolle über das Monster übernimmt, erhält er diese Karte zurück auf seine Hand, wenn „Seelenband“ benutzt wird.



15 KLEINE HEILUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase

Würfelwurf des Helden: Der Held heilt Lebenspunkte entsprechend dem Ergebnis.



15 EISSPEER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



18 EISBOGEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



18 VERWÜNSCHUNG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 3 gesenkt. Außerdem wird die Gesamtzahl der Verletzungen, die dem Helden zugefügt werden, um 1 gesenkt.



21 RITUALDOLCH

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zieht der Spieler zusätzlich eine Silberkarte. Der Held heilt zusätzlich Lebenspunkte entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden.



21 MEISTERIN DER STEINE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler legt einen beliebigen Edelstein in seinem Besitz auf ein beliebiges Edelsteinfeld in der Ausrüstung seines Helden.



| **Beispiel:** Der Spieler kann einen Rubin auf ein Saphirfeld legen.

25 DUNKLER GRIFF

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

„Dunkler Griff“ ist eine spezielle Kampffähigkeit, die in der Monsterangriffsphase (anstatt in der Heldenangriffsphase) benutzt wird.



Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Monsters gleichzeitig Schaden zu, wenn das Monster dem Helden ggfs. Verletzungen zufügt. Dies kann dazu führen, dass der Held und das Monster gleichzeitig getötet werden (es werden die Schritte für den Tod eines Monsters und den Tod eines Helden im Kampf abgehandelt).

Achtung! Wenn weder das Monster noch der Held infolge dieses Schadens sterben, wird die nächste Heldenangriffsphase **komplett übersprungen** und mit der nächsten Kampfrunde wie gewohnt fortgefahren.

Hinweise:

Wenn der Monster-Spieler einen Effekt von Silber- und/oder Goldkarten nutzt, der den Helden(-Spieler) betrifft (Fluch, Stärkung oder Wuchtschlag), wird dieser Effekt beim nächsten Heldenangriff dieses Kampfes abgehandelt.

Der Effekt der erstgenannten Spanne gilt auch für negative endgültige Kampfwerte.

30 STILLE

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Monster-Spieler darf während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes weder Gaarmarker noch Chaosmarker (zum Ausspielen von Silber- oder Goldkarten) verwenden.



35 EISSTURM

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



40 DUNKLES OPFER

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

„Dunkles Opfer“ ist eine spezielle Kampffähigkeit, die in der Monsterangriffsphase (anstatt in der Heldenangriffsphase) benutzt wird.



Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Monsters gleichzeitig Schaden zu, wenn das Monster dem Helden ggfs. Verletzungen zufügt. Das bedeutet, dass das Monster besiegt ist (unabhängig davon, wie viel Schaden es bis zu diesem Zeitpunkt erlitten hat). Dies kann dazu führen, dass der Held und das Monster gleichzeitig getötet werden (es werden die Schritte für den Tod eines Monsters und den Tod eines Helden im Kampf abgehandelt).

Achtung! Wenn weder das Monster noch der Held infolge dieses Schadens sterben, wird die nächste Heldenangriffsphase **komplett übersprungen** und mit der nächsten Kampfrunde wie gewohnt fortgefahren.

Hinweise:

Wenn der Monster-Spieler einen Effekt von Silber- und/oder Goldkarten nutzt, der den Helden(-Spieler) betrifft (Fluch, Stärkung oder Wuchtschlag), wird dieser Effekt beim nächsten Heldenangriff dieses Kampfes abgehandelt.

Wenn das Monster infolge des Effekts mit dem stirbt, wird so verfahren, als wäre das Monster durch das Zufügen von Schaden gestorben.

Der Effekt der erstgenannten Spanne gilt auch für negative endgültige Kampfwerte.