

SPIELABLAUF

RUNDENBEGINN

Alle Spieler:

- 1 ...legen 1 Abbau-, Handels- und Kampfaktionsmarker auf ihrem Helden-Tableau ab.
 - 2 ...erneuern alle erschöpften Gegenstände und Fähigkeiten durch Wiederaufrichten.
 - 3 ...drehen alle inaktiven Edelsteine auf ihre aktive Seite.
- Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler einen Zug aus.**

SPIELZUG

Während Deines Spielzugs kannst Du:

- Dich mithilfe von Bewegungspunkten bewegen;
- Abbau-, Handels- oder Kampfaktionen mithilfe von Aktionsmarkern oder Fähigkeiten durchführen;
- freie Aktionen an Orten durchführen, an denen dies möglich ist.

Reihenfolge und Anzahl der Aktionen sind uneingeschränkt.

Am Ende Deines Zuges:

- Verstaue einen Deiner nicht benutzten Aktionsmarker (sofern vorhanden).
- Decke neue Begegnungskarten auf (falls Du Questen abgeschlossen hast).

RUNDENENDE

- Der Heldenmarker auf der Rundenanzeige rückt ein Feld weiter.
- Sofern das Spiel nicht beendet ist, beginnt die nächste Runde wieder mit dem Startspieler.

SPIELENDE

- Das Spiel endet nach einer bestimmten Anzahl von Runden je nach Szenariovorgabe.
- Anschließend wird der Punktestand ermittelt.

KAMPF

KAMPFAUFBAU

HS = Helden-Spieler
MS = Monster-Spieler

- 1 MS bestimmen.
- 2 Der MS deckt eine Monsterkarte auf und erhält die darauf gezeigten Karten und Marker.
- 3 Sofern erforderlich wird ein „Globaler Effekt“ - Marker verwendet.

ERSTSCHLAG nutzen.

KAMPFRUNDEN

1. **Heldenheilungsphase**
 - A Zuerst HS, dann MS
 - B Nach dem Würfeln werden „Shiis Eingreifen“ und elementare Effekte abgehandelt.
 - C Sowohl HS als auch MS. Zuerst MS, dann HS.
 - D Die Gesundheit des Helden wird reduziert.
3. **Heldenheilungsphase**
 - A Zuerst MS, dann HS.
 - B HS. Nach dem Würfeln werden „Shiis Eingreifen“ und elementare Effekte abgehandelt.
 - C HS und der Würfel der Hoffnung.
 - D Der Held fügt dem Monster Schaden zu.

KAMPFENDE

Falls Du das Monster tötest

- Erhalte die Belohnung, Trophäe und Beute.
- Erhalte durch den Würfel der Hoffnung.
- Platziere / / .

Falls Du stirbst

- Lege die Monsterkarte wieder oben auf den Stapel.
- Gib an den MS.
- Bewege Deinen Helden auf die Kirche.

EDELSTEINE



ESSENZEN



ELEMENTARE KRÄFTE

Luft

Dreht den Würfel mit dem höheren Wert um



Erde

Erhöht die Würfe



Wasser

Heilt Deinen Helden



Feuer

Fügt Deinem Helden Schaden zu



DIE KIRCHE BESUCHEN

Keine Handelsaktion notwendig



WIEDERAUFERSTEHUNG

Bewege Deinen Helden auf die Kirche und:

Wenn von einem anderen Spieler getötet



Ansonsten



HANDEL

Führe beliebig viele der folgenden Handelsaktionen aus (auch mehrmals):

- Gegenstand kaufen
- Gegenstand verkaufen
- Heilen
- Gaar kaufen (nur in Drachentöter-Türmen)
- Heldenplättchen aufdecken
- Fähigkeit verbessern
- Helden- oder Ausrüstungsfeld freischalten

Jeder Gegenstand kann zum Verkaufspreis verkauft werden.

Alle Edelsteine / Essenzen (2) können nicht verkauft werden

HÄNDLER



ALCHEMISTEN



DRACHENTÖTER-TÜRME



PUNKTE – ANSEHEN

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

PUNKTE – WERT DER BESITZTÜMER (5) =

- 1 **Verbesserungskosten** (Fähigkeit) oder **Kaufpreis** (Ausrüstung) von Heldenplättchen
- 2 **Freigeschaltete Heldenfelder**
- 3 **Edelsteine / Essenzen** = (2)
- 4 **Kaufpreis der Gegenstände**
- 5 **Freigeschaltete Ausrüstungsfelder**
- 6 **Rohstoffplättchen** Erhalte Ansehen und Gold in Höhe des angegebenen Wertes. Falls kein Ansehen angegeben ist, erhalte Gold in Höhe des höheren Wertes.

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

SYMBOLERKLÄRUNG

 Ansehen: Erhalte oder verliere Ansehen.	 Gold: Erhalte Gold oder kaufe/verkaufe zum angegebenen Preis.	 Heiltrank: Erhalte einen Heiltrank-Marker.	 Bewegen: Erhalte Bewegungspunkte.	 Teleportieren: Teleportiere Dich bis zu X Felder weit.	 Gaar: ♦ Zum Ändern von Würfelwürfen. ♦ Einen Gaarmarker erhalten, ablegen oder verwenden (je nach Effekt).	 Dwurt: ♦ Zum Ändern von Würfelwürfen. ♦ Einen Dwurtmarker erhalten, ablegen oder verwenden (je nach Effekt).	
 Buch: Decke Heldenplättchen auf.	 Ändere das Angebot am aktuellen Handelsort.	 Essenz der Lüfte: Das Monster verwendet nur einen Würfel.	 Kraft der Lüfte: Wende den Würfel mit dem höheren Wert.	 Chaos: Zum Spielen von Silber- und Goldkarten.	 Silberkarte: ♦ Zur Kontrolle des Monsters. ♦ Eine Silberkarte ziehen oder ablegen (je nach Effekt).	 Goldkarte: ♦ Zur Kontrolle des Monsters. ♦ Eine Goldkarte ziehen oder ablegen (je nach Effekt).	
 Monster und Elitegegner: Stufe 1	 Monster und Elitegegner: Stufe 2	 Monster und Elitegegner: Stufe 3	 Lore: Ziehe 3 Rohstoffe und behalte 1.	 Immunität: gegen alles außer Schaden.	 Schädel: Ein Held oder Monster wird getötet.	 Klee: Der Würfelwurf wird um den angegebenen Wert modifiziert.	 Hasenpfote: Der Kampfwert des Monsters wird um den angegebenen Wert modifiziert.
 Verletzung: Die Gesundheit des Helden wird um den angegebenen Wert gesenkt.	 Ändere den Verletzungsgrad.	 Schaden: Das Monster erleidet Schaden in Höhe des angegebenen Wertes.	 Ändere den Schadenswert.	 Heldenheilung: Der Held wird um den angegebenen Wert geheilt.	 Der Held wird auf seine maximale Gesundheit geheilt.	 Monsterheilung: Das Monster wird um den angegebenen Wert geheilt.	 Heldengesundheit: Die maximale Gesundheit des Helden wird um den angegebenen Wert erhöht.
 Monstergesundheit: Gibt die Zahl der Lebenspunkte des Monsters an.	 Beutel: Modifiziere die Anzahl an Beuteln.	 Erfolg	 Fehlschlag	 Schrägstrich: Wähle einen der angezeigten Effekte.	 Fragezeichen: Zeigt eine Begegnung an.	 Symbol der „Diebe“-Begegnung	 Diebstahl: Stiehl beliebig viele Gegenstände aus dem Angebot bis zum angezeigten Maximalwert.

AKTIONEN

 Abbau	 Handel	 Kampf
--	--	---

HELDENTABLEAU

 Helm	 Panzer	 Beinschienen	 Stiefel	 Handschuhe	 Ring	 Amulett
--	--	--	--	--	--	---

HELDENPLÄTTCHEN

 Waffe, Schild	 Erstschlagwaffe	 Fähigkeit	 Erstschlagfähigkeit	 Würfel: Wirf zwei Würfel, um den Effekt auszuführen.	 Wolfskopf: Der Effekt hängt vom endgültigen Kampfwert des Monsters ab.	 Durchgestrichener Drache: Das Plättchen kann nicht im Kampf gegen Drachen verwendet werden.	 Dreieck: Benötigt ein mindestens 3-teiliges Rüstungsset.	 Viereck: Benötigt ein mindestens 4-teiliges Rüstungsset.	 Fünfeck: Benötigt ein 5-teiliges Rüstungsset.
--	---	---	---	--	--	---	--	--	---



ZEITABLAUF

 Permanent	 Jederzeit	 Kampfvorbereitung	 Erstschlag	 Angriffswurf des Helden	 Vor dem Angriffswurf des Monsters	 Vor oder nach dem Angriffswurf des Monsters	 Nach dem Angriffswurf des Monsters	 Vor dem Angriffswurf des Helden	 Nach dem Angriffswurf des Helden
--	---	---	--	---	---	---	--	---	--

KARTENAUFBAU

 Festgelegte Kartenteile	 Begegnungskartenteile	 Szenario-Kartenteile	 Sonstige Kartenteile
--	---	--	--

HELDENSYMBOLS UND -FARBEN

 Äel (weiß)	 Dral (blau)	 Keleia (gelb)	 Maeldur (rot)	 Skoldur (schwarz)	 Taesiri (violett)
--	---	--	---	---	---

ANZAHL DER SPIELER

 Ein-Spieler-Symbol	 Zwei-Spieler-Symbol	 Drei-Spieler-Symbol	 Vier-Spieler-Symbol
---	---	---	---

SCHLUSSWERTUNG

 Heldenmarker	 Interaktionsmarker	 Handelsmarker	 Tod: Erhaltenes Ansehen für als Monster-Spieler besiegte Helden.	 Fragezeichen: Questen werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.	 Krone: Prämienkarten werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.
--	--	---	--	--	---