

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

ANHANG

INHALT

Vorwort.....	2	Schriftrollen und Tränke	15
Heldenplättchen	2	Truhen und Phiolen	16
Áel.....	3	Rüstung	17
Dral	5	Schmuck	17
Keleia.....	7	Waffen.....	18
Maeldur.....	9	Rohstoffe	18
Skoldur	10	Edelsteine	18
Taesiri.....	13	Essenzen.....	19
Gegenstände zur Aufbewahrung	15	Elementare.....	19
		Silber- und Goldkarten	20
		Questen: Begegnungen	21
		Questen: Legenden.....	26
		Ereigniskarten	27
		Liste der Heldentaten	28
		Symbolerklärung.....	29



VORWORT

In diesem Heft erwartet Euch eine ausführliche Beschreibung all dessen, was Ihr für Eure Abenteuer in Euthia wissen müsst.



HELDENPLÄTTCHEN

Ein Heldenplättchen kann die folgenden Informationen enthalten:

Voraussetzung: Muss erfüllt werden, um den Effekt des Plättchens zu nutzen.



Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen



Rüstungsset aus 4 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Zeigt an, wann das Plättchen verwendet wird.

Aktion: Ein Spieler kann eine zusätzliche Aktion (Abbau, Handel oder Kampf) ausführen, wenn er das Plättchen verwendet.



Abbauaktion



Handelsaktion



Kampfaktion

Kampf mit Drachen: Wenn auf einem Plättchen ein durchgestrichenes Drachensymbol abgebildet ist , können seine Effekte während eines Kampfes gegen Drachen nicht genutzt werden (das Plättchen kann aber auf dem Heldentableau abgelegt werden).

Waffen- und Kampf-/Erstschlagfähigkeitsplättchen: Alle Plättchen, die verwendet werden, um ein Monster im Schritt „Erstschlag“ oder in der Heldenangriffsphase anzugreifen, funktionieren auf die gleiche Weise. Der Helden-Spieler würfelt mit 2 Würfeln und fügt dem Monster Schaden entsprechend dem endgültigen Kampfwert zu, wie im Abschnitt „Kampf“ der **Spielanleitung** auf Seite 16 beschrieben. Plättchen mit Sonderregeln werden in diesem Anhang genauer erläutert.



Zeitsymbole auf Heldenplättchen, die zum Angriff benutzt werden

ALLGEMEINE REGELN FÜR HELDENPLÄTTCHEN

Effekte können nicht ignoriert werden.

Beispiel: Der Effekt von „Zorn“ besagt, dass der Held 4 zusätzliche Schaden zufügt und 2 Verletzungen erleidet. Die 2 Verletzungen können nicht ignoriert werden.



Effekte müssen soweit wie möglich abgehandelt werden. Überschüsse eines Effekts gehen verloren und haben keine weiteren Folgen.

Beispiel: Áels Spieler wählt die Fähigkeit „Heilung“, um Áel um 2 zu heilen. Áel fehlt jedoch nur 1 Lebenspunkt bis zur maximalen Gesundheit, also wird nur 1 Lebenspunkt geheilt. Der Rest des Effekts geht verloren.



Ein Plättchen mit mehreren Effekten kann auch dann genutzt werden, wenn einige der Effekte wirkungslos bleiben.

Beispiel: Áels Spieler wendet den „Schmerzstrahl“ an, der 1 Schaden zufügt und 1 Verletzung heilt. Er darf 1 zusätzlichen Schaden zufügen, auch wenn Áel bei maximaler Gesundheit ist.



Bei Plättchen mit mehreren gleichzeitigen Effekten wählt der Spieler die Reihenfolge, in der die Effekte abgehandelt werden, sofern nicht anders angegeben.

Zeitpunkt



Ausrüstung
(brauner Hintergrund)

Aktion



Fähigkeiten
(Hintergrundfarbe des Helden)

Voraussetzung





STAB DES LICHTS STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



MAGISCHE BARRIERE STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters



Würfelwurf des Helden: Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Áel in dieser Kampfrunde zugefügt werden, wird entsprechend dem Ergebnis gesenkt.

2 INNERE EINKEHR

Zeitpunkt: Permanenter Effekt



Für jeden (für die Bewegung) ausgegebenen Bewegungspunkt wird 1 Verletzung geheilt.

Hinweis bzgl. Teleportation: Teleportation kostet keine Bewegungspunkte und löst somit nicht den Heilungseffekt dieses Plättchens aus.

Hinweis bzgl. Feuerelementare: Bei einem Zug auf ein Feld, das von einem Feuerelementar beeinflusst wird, wählt der Spieler, ob die Heilung vor oder nach der Verletzung abgehandelt wird.

2 HÄNDLERIN

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion



Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder einer Dienstleistung (Heilung, Aufdecken oder Verbesserung) wird um 1 Gold auf einen Mindestpreis von 0 Gold gesenkt.

Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.

- Zusätzlich zu den Standardregeln bzgl. des Änderns des Angebots kann das Angebot bis zu zwei weitere Male kostenlos geändert werden.

4 LICHTSTRAHL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



4 STAB DES MONDES

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs in diesem Kampf um 2 gesenkt.

6 FEILSCHEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort



Aktion: Handel

Der Spieler handelt einen oder beide der folgenden Effekte ab:

- Eine Handelsaktion ausführen.
- Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder der Verbesserung einer Fähigkeit wird um 2 Gold auf einen Mindestpreis von 1 Gold gesenkt.

Hinweise:

Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.

Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Händeln durchführen, bevor er die Preissenkung nutzt.

Diese Fähigkeit kann direkt nach der Verbesserung von „Feilschen“ während einer laufenden Handelsaktion genutzt werden.

6 LEICHTFÜSSIGKEIT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes



Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.

9 SCHMERZSTRAHL

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden



Wenn der endgültige Kampfwert des Helden 9 oder mehr beträgt, fügt er dem Monster 1 zusätzlichen Schaden zu und heilt 1 Verletzung.

9 WUNDVERSORGUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Während der Heldenheilungsphase



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

12 MAGISCHER SCHUTZ

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters



Würfelwurf des Helden: Der Kampfwert des Monsters wird entsprechend dem Ergebnis gesenkt.

12 HEILUNG

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen



Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Während der Heldenheilungsphase

Der Held heilt 2 Lebenspunkte.

15 STARKES GAAR

Zeitpunkt: Sobald Gaar zur Änderung des Würfelwurfs benutzt wird, sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes

Dieses Gaar erhöht oder senkt das Ergebnis des Würfelwurfs um 4 (anstatt der üblichen 2). Der Spieler muss trotzdem (wie gewohnt) einen Würfel neu werfen. Er kann weitere Gaarmarker verwenden, diese aber ändern das Ergebnis wie gewohnt um 2.

Wenn starkes Gaar im Kampf verwendet wird, kann außerdem der Monster-Spieler keine Gaarmarker mehr verwenden, um seinen aktuellen Wurf zu ändern (auch nicht durch Verwendung der „Seelenkontrolle“-Goldkarte).

Hinweis: Alle Gaarmarker, die bereits gespielt wurden (bevor „Starkes Gaar“ verwendet wurde), sind nicht betroffen.



15 SHIIS HEILUNG

Voraussetzung: Rüstungsset aus 4 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Während der Heldenheilungsphase

Der Held heilt 2 Lebenspunkte, und das Ergebnis des nächsten Würfelwurfs wird um 2 erhöht.



18 IMPLOSION

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



18 STAB DER STERNE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Der Held heilt zusätzlich Lebenspunkte entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden.



21 HEILIGE EDELSTEINE

Zeitpunkt: Jederzeit

Alle inaktiven Edelsteine auf Ausrüstungsplättchen werden auf ihre aktive Seite gedreht.



21 BLITZ

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



25 HEILIGE RÜSTUNG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Würfelwurf des Helden: Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Äel in dieser Kampfrunde zugefügt werden, wird entsprechend dem Ergebnis gesenkt.



30 STERNENRITUAL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Der Held heilt zusätzlich Lebenspunkte entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden.



35 SHIIS SEGEN

Zeitpunkt: Der Zeitpunkt der durch „Shiis Segen“ verwendeten Fähigkeit

Der Spieler wählt eine seiner erschöpften Fähigkeiten (außer „Sternenritual“ und „Heiliger Pfeil“) und handelt deren Effekt wie gewohnt ab. Das Plättchen bleibt erschöpft.



40 HEILIGER PFEIL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



DRAL



ROSTIGES SCHWERT STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



STACHELKEULE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



STURMANGRIFF

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler bewegt seinen Helden bis zu 3 Felder weit und in einer geraden Linie auf ein Feld mit einem unbesiegten Monster oder das Versteck eines Elitegegners. Der Spieler muss wie gewohnt über eine ungenutzte Kampffaktion verfügen und diese sofort nutzen, um (nach Betreten eines solchen Feldes) gegen das Monster zu kämpfen.



WUT

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Der Kampfwert des Helden wird um 1 erhöht. Der Held fügt dem Monster außerdem 1 Schaden zu.



Der Held kann nicht durch Monster gezogen werden.

„Sturmangriff“ kann nicht genutzt werden, wenn sich der Held auf der Mitte eines Sonderfeldes befindet.

Der Kampfwert des Monsters wird **nur** während des **ersten** **Monsterangriffs** dieses Kampfes um 2 gesenkt.



EINSCHÜCHTERN

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion

Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder der Verbesserung einer Fähigkeit wird um 2 Gold auf einen Mindestpreis von 1 Gold gesenkt.



Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.



PROSPEKTOR NUR IM EINZEL- UND KOOPERATIVEN SPIEL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Der Spieler zieht 2 Rohstoffplättchen (anstatt 1). Er behält ein Plättchen und legt das andere ab.



AUSDAUER

Permanenter Effekt: Nach Verbesserung wird die Zahl der Beutelmodifikatoren um 1 erhöht (siehe **Spielanleitung**, Seite 27). Dieser Effekt gilt auch, wenn das Plättchen erschöpft ist.

Außerhalb eines Kampfes: Der Spieler kann dieses Plättchen erschöpfen, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten.



Hinweis: Der Effekt des Lorensymbols kann im Zuge dieser Abbauaktion nicht genutzt werden.



PROSPEKTOR NUR IM SPIEL MIT 2-4 SPIELERN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Der Spieler zahlt kein Gold an andere Spieler, deren Interaktionsmarker auf dem Feld liegen, auf dem er abbaut.



MAULTIER

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Permanenter Effekt: Nach Verbesserung wird die Zahl der Beutelmodifikatoren um 2 erhöht (siehe **Spielanleitung**, Seite 27). Dieser Effekt gilt auch, wenn das Plättchen erschöpft ist.

Außerhalb eines Kampfes: Der Spieler kann dieses Plättchen erschöpfen, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten.



AUSWEICHEN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt.



HELLEBARDE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



ERKUNDEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt.
- Der Spieler schaut sich heimlich die obersten 2 Karten eines beliebigen Monsterstapels an und legt anschließend beide Karten (in beliebiger Reihenfolge) auf oder unter den Stapel, oder eine Karte auf und eine unter den Stapel.



ERPRESSUNG

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion

Der Kaufpreis eines Gegenstandes wird um 5 Gold auf einen Mindestpreis von 2 Gold gesenkt. Der Held verliert außerdem 1 Ansehen.



Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.

15 BREITSCHWERT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



18 GEGENANGRIFF

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters



Der Kampfwert des Monsters wird um 4 gesenkt. Außerdem fügt der Held dem Monster im gleichen Moment 1 Schaden zu, in dem das Monster dem Helden am Ende der Monsterangriffsphase 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).

18 JÄGER

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.
- Der Spieler schaut sich heimlich die obersten 3 Karten eines beliebigen Monsterstapels an und legt anschließend beliebig viele dieser Karten (in beliebiger Reihenfolge) auf und/oder unter den Stapel.



21 RAUFBOLD

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



21 WURFAXT

Zeitpunkt: Erstschlag



25 RASEREI

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Wenn der endgültige Kampfwert des Helden zwischen 0 und 8 beträgt, fügt er dem Monster 3 zusätzliche Schaden zu. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 3 gesenkt.



30 KRIEGSAXT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



35 ZORN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Wenn der endgültige Kampfwert des Helden 9 oder mehr beträgt, fügt er dem Monster 4 zusätzliche Schaden zu. Außerdem erleidet der Held 2 Verletzungen, nachdem er dem Monster Schaden zugefügt hat (unabhängig davon, ob das Monster besiegt wurde oder nicht).



Hinweise:

Wenn der Held das Monster oder den Drachen besiegt, erhält er die Belohnung auch dann, wenn er infolge der durch „Zorn“ erlittenen Verletzungen stirbt.

Wenn der Held infolge der durch „Zorn“ erlittenen Verletzungen stirbt und das Monster nicht besiegt wurde, wird die Monsterkarte verdeckt oben auf den entsprechenden Monsterstapel gelegt. Anschließend werden die Schritte für einen Tod außerhalb eines Kampfes abgehandelt, wie auf Seite 25 in der Spielanleitung beschrieben.

40 TODBRINGERIN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



KELEIA



KAMPFSTAB STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



HÄNDLERIN

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder einer Dienstleistung (Heilung, Aufdecken oder Verbesserung) wird um 1 Gold auf einen Mindestpreis von 0 Gold gesenkt.
Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.
- ◆ Zusätzlich zu den Standardregeln bzgl. des Änderns des Angebots kann das Angebot bis zu zwei weitere Male kostenlos geändert werden.



TASCHENDIEBIN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort, sowohl während als auch außerhalb einer Handelsaktion.

Der Spieler versucht, den Helden einen Gegenstand stehlen zu lassen, indem er die folgenden Schritte abhandelt:

1. Der Spieler wählt einen Gegenstand (mit einem Wert von maximal 3 Gold) aus dem Angebot des Handelsortes, an dem sich der Held befindet.
2. **Würfelwurf des Helden:**



Wenn das Ergebnis zwischen 2 und 7 beträgt, ist der Diebstahl fehlgeschlagen; der Held verliert 1 Ansehen.



Wenn das Ergebnis 8 oder mehr beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.

Der gestohlene Gegenstand kann sofort (im Zuge einer Handelsaktion) verkauft werden.



FINTE

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen.

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Nach einem beliebigen Würfelwurf: Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 2 erhöht.
- ◆ Nach dem Angriffswurf des Monsters: Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt.



DOLCH

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



DIEBIN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort, sowohl während als auch außerhalb einer Handelsaktion



Der Spieler versucht, den Helden einen Gegenstand stehlen zu lassen, indem er die folgenden Schritte abhandelt:

1. Der Spieler wählt einen Gegenstand (mit einem Wert von maximal 6 Gold) aus dem Angebot des Handelsortes, an dem sich der Held befindet.

2. Würfelwurf des Helden:



Wenn das Ergebnis zwischen 2 und 7 beträgt, ist der Diebstahl fehlgeschlagen; der Held verliert 2 Ansehen.



Wenn das Ergebnis zwischen 8 und 12 beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte; der Held verliert 1 Ansehen. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.



Wenn das Ergebnis 13 oder mehr beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.

Der gestohlene Gegenstand kann sofort (im Zuge einer Handelsaktion) verkauft werden.



HEIMLICH

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.



In diesem Zug darf der Spieler seinen Helden über Felder, auf denen sich Monster befinden, bewegen und/oder die Bewegung auf diesen Feldern beenden, ohne eine Kampfaktion auszuführen.

Dieser Effekt endet sofort, sobald der Spieler eine andere Aktion / freie Aktion ausführt.

Ein Feld muss wie gewohnt befriedet werden, um die dortige Aktion / freie Aktion auszuführen.

Wenn die Bewegung auf einem Feld mit einem unbesiegteten Monster beendet wird, muss der Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges mit einer der folgenden Optionen fortfahren, bevor er etwas anderes tut:

- ◆ Eine Kampfhandlung ausführen.
- ◆ Erneut „Heimlich“, „Schatten“ (siehe Seite 8) oder einen Unsichtbarkeitstrank (siehe Seite 16) benutzen, um sich von dem Feld fortzubewegen.



JAGDBOGEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



WURFMESSER

Zeitpunkt: Ersts Schlag



12 STICH VON HINTEN

Voraussetzung: Rüstungsset aus 4 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 2 gesenkt. Außerdem fügt der Held dem Monster **im gleichen Moment** 1 Schaden zu, in dem das Monster dem Helden am Ende der Monsterangriffsphase 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).



12 UMREISSEN

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Kampfwert des Monsters wird während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt. Außerdem fügt der Held dem Monster 1 Schaden zu, wenn der endgültige Kampfwert des Helden 9 oder mehr beträgt.



15 PROSPEKTORIN NUR IM EINZEL- UND KOOPERATIVEN SPIEL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Der Spieler zieht 2 Rohstoffplättchen (anstatt 1). Er behält ein Plättchen und legt das andere ab.



Hinweis: Der Effekt des Lorensymbols kann im Zuge dieser Abbauktion nicht genutzt werden.

15 PROSPEKTORIN NUR IM SPIEL MIT 2-4 SPIELERN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Der Spieler zahlt kein Gold an andere Spieler, deren Interaktionsmarker auf dem Feld liegen, auf dem er abbaut.



15 FEILSCHEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort

Aktion: Handel

Der Spieler handelt einen oder beide der folgenden Effekte ab:

- ◆ Eine Handelsaktion ausführen.
- ◆ Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder der Verbesserung einer Fähigkeit wird um 2 Gold auf einen Mindestpreis von 1 Gold gesenkt.



Hinweis:

Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.

Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Händeln durchführen, bevor er die Preissenkung nutzt.

Diese Fähigkeit kann direkt nach der Verbesserung von „Feilschen“ während einer laufenden Handelsaktion genutzt werden.

18 WURFSPIESS

Zeitpunkt: Erstschlag



18 SPEER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



21 MEISTERDIEBIN

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort, sowohl während als auch außerhalb einer Handelsaktion

Der Spieler versucht, den Helden einen Gegenstand stehlen zu lassen, indem er die folgenden Schritte abhandelt:

1. Der Spieler wählt einen Gegenstand (mit einem Wert von maximal 13 Gold) aus dem Angebot des Handelsortes, an dem sich der Held befindet.

2. Würfelfurf des Helden:

Wenn das Ergebnis zwischen 2 und 8 beträgt, ist der Diebstahl fehlgeschlagen; der Held verliert 3 Ansehen.

Wenn das Ergebnis zwischen 9 und 13 beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte; der Held verliert 2 Ansehen. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.

Wenn das Ergebnis 14 oder mehr beträgt, nimmt der Spieler den Gegenstand aus dem Angebot ohne zu bezahlen an sich, als ob der Held ihn gekauft hätte; der Held verliert 1 Ansehen. Anschließend wird das leere Feld wie gewohnt mit einem neuen Plättchen aufgefüllt.

Der gestohlene Gegenstand kann sofort (im Zuge einer Handelsaktion) verkauft werden.

21 SCHATTEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 3 Bewegungspunkte.

In diesem Zug darf der Spieler seinen Helden über Felder, auf denen sich Monster befinden, bewegen und/oder die Bewegung auf diesen Feldern beenden, ohne eine Kampfaktion auszuführen.

Dieser Effekt endet sofort, sobald der Spieler eine andere Aktion / freie Aktion ausführt.

Ein Feld muss wie gewohnt befriedet werden, um die dortige Aktion / freie Aktion auszuführen.

Wenn die Bewegung auf einem Feld mit einem unbesiegten Monster beendet wird, muss der Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges mit einer der folgenden Optionen fortfahren, bevor er etwas anderes tut:

- ◆ Eine Kampfhandlung ausführen.
- ◆ Erneut „Schatten“, „Heimlich“ (siehe oben) oder einen Unsichtbarkeitstrank (siehe Seite 16) benutzen, um sich von dem Feld fortzubewegen.



25 DOPPELTREFFER

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden
Der Kampfwert des Helden wird um 4 gesenkt.

Sobald der endgültige Kampfwert des Helden ermittelt wurde, wird der durch seine Waffe verursachte Schaden verdoppelt. **Nach** der Verdopplung wird der dem Monster zugefügte Schaden um 1 gesenkt.

Hinweis: „Doppeltreffer“ verdoppelt nur den Schaden, der unmittelbar durch die Waffe (d. h. nicht durch andere Schadensquellen wie z.B. Stärkungsschritfrolle, Essenz des Feuers, etc.) verursacht wird.



35 SCHWERER TREFFER

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden

Wenn der endgültige Kampfwert des Helden 11 oder mehr beträgt, fügt er dem Monster 2 zusätzliche Schaden zu. Außerdem wird die Zahl der Verletzungen, die das Monster dem Helden während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes zufügt, um 2 gesenkt.



40 GRIMMSPIESS

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



30 FLINKES AUSWEICHEN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 5 gesenkt.



MAELDUR

STAB DES FEUERS STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



2 HERR DER PORTALE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Er teleportiert seinen Helden auf ein beliebiges Portal auf der Karte.
- Er teleportiert seinen Helden 1 Feld weit.

Hinweis zum Szenario „Mirrezils Macht“: „Herr der Portale“ kann auch während des Ereignisses, das die Verwendung von Portalen unterbindet, benutzt werden.



2 HÄNDLER

Zeitpunkt: Nur während einer Handelsaktion

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder einer Dienstleistung (Heilung, Aufdecken oder Verbesserung) wird um 1 Gold auf einen Mindestpreis von 0 Gold gesenkt.
Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.
- Zusätzlich zu den Standardregeln bzgl. des Änderns des Angebots kann das Angebot bis zu zwei weitere Male kostenlos geändert werden.



4 FEUERPFEL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



4 FOKUS

Zeitpunkt: Jederzeit, nach einem beliebigen Würfelwurf

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 2 erhöht.



6 LODERNDE HÄNDE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



6 KONZENTRATION

Voraussetzung: Rüstungsset aus 4 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Jederzeit, nach einem beliebigen Würfelwurf

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 4 erhöht.



9 FEUERBALL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



9 MAGISCHER SCHUTZ

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Würfelwurf des Helden: Der Kampfwert des Monsters wird entsprechend dem Ergebnis gesenkt.



12 ALCHEMIST

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Spieler erhält 1 Heiltrankmarker aus dem Vorrat.
- Der Spieler erhält 1 Gaarmarker aus dem Vorrat.



12 SPHÄRENWANDLER

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ♦ Er teleportiert seinen Helden bis zu 2 Felder weit.
- ♦ Er teleportiert seinen Helden auf einen beliebigen Handelsort auf der Karte.

Nicht vergessen: Eine Teleportation auf Drachentöter-Türme ist nur möglich, wenn alle umliegenden Felder befriedet wurden.



21 STARKES GAAR

Zeitpunkt: Sobald Gaar zur Änderung des Würfelwurfs benutzt wird, sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes

Dieses Gaar erhöht oder senkt das Ergebnis des Würfelwurfs um 4 (anstatt der üblichen 2). Der Spieler muss trotzdem (wie gewohnt) einen Würfel neu werfen. Er kann weitere Gaarmarker verwenden, diese aber ändern das Ergebnis wie gewohnt um 2.

Wenn starkes Gaar im Kampf verwendet wird, kann außerdem der Monster-Spieler keine Gaarmarker mehr verwenden, um seinen aktuellen Wurf zu ändern (auch nicht durch Verwendung der „Seelenkontrolle“-Goldkarte).

Hinweis: Alle Gaarmarker, die bereits gespielt wurden (bevor „Starkes Gaar“ verwendet wurde), sind nicht betroffen.



15 IMPLOSION

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



15 STAB DES VULKANS

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

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



25 MACHTSCHUB

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu.



18 INFERNO

Zeitpunkt: Erstschlag



30 STARKER TRANK

Zeitpunkt: Jederzeit, bei Verwendung eines Heiltranks

Der verwendete Heiltrank heilt 3 zusätzliche Verletzungen.



18 BLITZ

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



35 KUGELBLITZ

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



21 STEIN AUSFASSEN

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Der Spieler entfernt einen Edelstein von einem Ausrüstungsplättchen. Dieser kann sofort auf ein anderes Feld gelegt, (im Zuge einer Handelsaktion) verkauft oder (in einem Beutel) verstaut werden. Der Edelstein kann aktiv oder inaktiv sein und behält seinen Zustand.



40 FEUERSTURM

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



SKOLDUR

DIE MACHT DES DWURTS

Einige von Skoldurs Heldenplättchen verfügen über zusätzliche Effekte, wenn der Spieler Dwurtmarker ausgibt.

Beispiel: Der Hammer (siehe Seite 11) verfügt über einen zusätzlichen Effekt. Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster zusätzlichen Schaden zuzufügen.

Wenn ein **Waffenplättchen** über einen solchen Effekt verfügt, muss sich der Spieler vor dem Angriffswurf des Helden entscheiden, ob er ihn nutzen möchte (und ggfs. den/die Dwurtmarker ausgeben).

Beispiel: Wenn ein Held mit dem Hammer angreift, muss der Spieler 1 Dwurtmarker vor dem Angriffswurf des Helden ausgeben, um 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.

Jeder dieser Effekte kann nur einmal pro Kampfrunde verwendet werden.

Beispiel: Ein Spieler kann nicht 3 Dwurtmarker ausgeben, um den Effekt des Hammers dreimal nutzen zu können.

Ein solcher Effekt kann nur genutzt werden, wenn zusätzlich andere Effekte des Plättchens genutzt werden.

Beispiel: Wenn ein Held über 2 Waffen mit solchen Effekten verfügt, kann der Spieler nicht die Effekte beider Waffen nutzen, sondern nur den der Waffe, mit der der Held in dieser Kampfrunde angreift.

Nicht vergessen: Für jeden Dwurtmarker, den der Held (egal für welchen Effekt) ausgibt, wird der Wert auf dem Dwurtwürfel um 1 erhöht (siehe Spielanleitung, Seite 34).

HAMMER STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



Hinweis zu Roheuthium: Wenn Roheuthium abgebaut wird und der Held 1 Dwurtmarker ausgibt, erhält er einen beliebigen Edelstein außer Diamant oder Dämonenstein.



HOLZSCHILD STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Kampfwert des Monsters wird um 3 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des nächsten Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



4 DOPPELAXT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



0 TUNNEL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes, auf einem Abbaufeld

Der Spieler teleportiert seinen Helden auf ein anderes, bis zu 4 Felder entferntes Abbaufeld.



4 MOORGOTS SCHICKSAL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Der Spieler gibt 2 Dwurtmarker aus, um 3 Bewegungspunkte zu erhalten.
- ◆ Der Spieler wirft den Dwurtwürfel und erhöht anschließend das Ergebnis wie gewohnt.



0 SCHATZSUCHER

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes, auf einem Schatzfeld ohne Heldenmarker des Spielers

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Wenn auf dem Feld ein Heldenmarker eines anderen Spielers liegt, darf der Spieler 1 Schatz heben, indem er das oberste Schatzplättchen vom entsprechenden Schatzstapel zieht. Anschließend legt er seinen Heldenmarker auf das Feld. Der andere Heldenmarker bleibt auf diesem Feld liegen.
- ◆ Wenn auf dem Feld kein Heldenmarker eines anderen Spielers liegt, darf der Spieler 2 Schätze heben, indem er die obersten 2 Schatzplättchen vom entsprechenden Schatzstapel zieht. Anschließend legt er seinen Heldenmarker wie gewohnt auf das Feld.



6 MOORGOTS DILEMMA

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt, und der Held heilt 1 Lebenspunkt.
- ◆ **Vor dem Angriffswurf des Helden:** Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um den Kampfwert des Helden um 2 zu erhöhen. Außerdem fügt der Held dem Monster 1 zusätzlichen Schaden zu, nachdem der endgültige Kampfwert des Helden ermittelt wurde.



6 SCHLACHTRUF

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler wählt einen beliebigen Würfel außer dem Würfel der Hoffnung oder dem Dwurtwürfel und dreht ihn auf die gegenüberliegende Seite.

Beispiel: Ein Würfel, der eine 2 zeigt, wird so gedreht, dass er einen Wert von 5 zeigt.



Hinweis zum Szenario „Mirrezils Macht“: Wenn ein Held Schutzmagie auf einem Feld wirkt, auf dem zwei Heldenmarker liegen, verbleibt nur der Heldenmarker des Schutzmagie wirkenden Helden auf dem Feld. Der Heldenmarker des anderen Spielers wird entfernt und auf das Szenariotableau unter die Rundenanzeige gelegt. Er wird wie gewohnt in der Schlusswertung mit eingerechnet.

2 GUMRANS WEG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes, unmittelbar nach einer Kampf- oder Abbauaktion

Der Spieler erhält 1 Dwurtmarker.



9 GEHEIMGANG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort oder auf einem Abbaufeld

Der Spieler teleportiert seinen Helden auf ein anderes Abbaufeld oder einen anderen Handelsort (maximal 5 Felder weit).



2 HERR DER MINE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes auf einem Abbaufeld

Aktion: Abbau

Zusätzlich zur Abbauaktion kann der Spieler 1 Dwurtmarker ausgeben, um sofort 1 Edelsteinmarker des Typs zu erhalten, der auf dem Plättchen abgebildet ist, das gerade abgebaut wurde.

Beispiel: Der Held schürft einen Rohrubin. Der Spieler gibt 1 Dwurtmarker aus und erhält 1 Rubin.



9 LEICHTE ARMBRUST

Zeitpunkt: Erstschatz

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um den Kampfwert des Helden um 3 zu erhöhen. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



12 GROMIRS STREITKOLBEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.

Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt.



12 ZWERGENSCHILD

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um die Gesamtzahl der Verletzungen, die seinem Helden zugefügt werden, um 1 zu senken.

Der Kampfwert des Monsters wird um 4 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des **nächsten** Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



15 DOPPELTER INHALT

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Jeder der verfügbaren Beutel des Helden kann bis zu 2 Gegenstände aufnehmen (anstatt wie üblich 1).



15 BEGLEICHUNG

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- ◆ Nachdem der Spieler einen Dwurtmarker für einen anderen Effekt ausgegeben hat, wird der Held um 2 geheilt.
Beispiel: Der Held gibt 1 Dwurtmarker aus, um einen Würfelwurf zu ändern oder den Effekt eines anderen Plättchens zu nutzen. Anschließend nutzt er „Begleichung“, um seinen Helden um 2 zu heilen.
- ◆ Der Spieler erhält 1 Dwurtmarker.



18 AZZATIRS AXT

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



18 GEFORMTE MACHT

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Der Spieler gibt 1 Dwurtmarker aus, um einen der folgenden Effekte abzuhandeln:

- ◆ **Während oder außerhalb eines Kampfes:** Ein beliebiger Würfelwurf wird um 4 erhöht.
- ◆ **Nach dem Angriffswurf des Monsters:** Der Kampfwert des Monsters wird um 4 gesenkt.
- ◆ **Außerhalb eines Kampfes:** Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt.



21 AZZATIR'S GEBET

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler gibt 2 Gold aus um 1 Ansehen zu erhalten.



21 SCHWERE ARMBRUST

Zeitpunkt: Erstschlag

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um den Kampfwert des Helden um 4 zu erhöhen. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes um 3 gesenkt.



25 STANDFESTIGKEIT

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Der Kampfwert jedes Monsters wird in jeder Kampfunde um 2 gesenkt.



30 KRIEGSHAMMER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



35 GROMIRS SCHILD

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

Der Spieler kann 2 Dwurtmarker ausgeben, um die Gesamtzahl der Verletzungen, die seinem Helden zugefügt werden, um weitere 3 zu senken (insgesamt um 4, siehe unten).

Die Gesamtzahl der Verletzungen, die dem Helden zugefügt werden, wird um 1 gesenkt. Außerdem wird der Kampfwert des Helden während des **nächsten** Heldenangriffs dieses Kampfes um 2 gesenkt.



40 SCHÄDELBRECHER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Vor dem Würfelwurf: Der Spieler kann 1 Dwurtmarker ausgeben, um dem Monster in der Heldenangriffsphase 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen.



Außerdem wird der Kampfwert des Monsters während des **nächsten** Monsterangriffs dieses Kampfes entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden gesenkt.



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.



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.



EISPEITSCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



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.



EISPFEL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



LEICHTFÜSSIGKEIT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.



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.



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.



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.



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.



Silberkarte. Der Held heilt zusätzlich Lebenspunkte entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden.

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



21

MEISTERIN DER STEINE

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler legt einen beliebigen Edelstein auf einen 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.



15

KLEINE HEILUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase

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



Hinweis: 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.

15

EISSPEER

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



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.



18

EISBOGEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



35

EISSTURM

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.



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.



21

RITUALDOLCH

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zieht der Spieler zusätzlich eine



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.

Hinweis: 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.



GEGENSTÄNDE ZUR AUFBEWAHRUNG

Einige Gegenstände erlauben es einem Spieler, mehrere Gegenstände eines bestimmten Typs auf einem Beutefeld abzulagern.

Diese besonderen Gegenstände werden auf einem verfügbaren Beutel abgelegt und belegen diesen Platz wie gewohnt. Sie bieten jedoch zusätzlichen Stauraum neben dem Plättchen.

FUTTERAL FÜR TRÄNKE

Ein Futteral für Tränke fasst 3 der folgenden Gegenstände: Tränke, Gaar, Dwurt, Edelsteine, Essenzen.



FUTTERAL FÜR SCHRIFTROLLEN

Ein Futteral für Schriftrollen fasst 3 der folgenden Gegenstände: Schriftrollen, Gaar, Dwurt, Edelsteine, Essenzen.



RUCKSACK

Ein Rucksack fasst 2 beliebige Gegenstände.

Ein Rucksack innerhalb eines anderen Rucksacks erfüllt keine Funktion und bietet keinen zusätzlichen Stauraum. Futterale können auch innerhalb eines Rucksacks wie oben beschrieben verwendet werden.



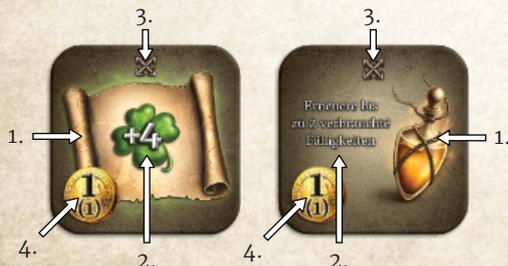
SCHRIFTROLLEN UND TRÄNKE

Schriftrollen und Tränke können nur einmal benutzt werden. Sie können sofort bei Erhalt verwendet oder zur späteren Verwendung verstaut werden. Um den Effekt einer Schriftrolle oder eines Tranks zu nutzen, legt der Spieler das Plättchen auf den entsprechenden Ablagestapel.

Schriftrollenplättchen und Trankmarker können Folgendes enthalten:

1. Abbildung
2. Effekt
3. Zeitsymbol
4. Kauf- und Verkaufspreis

Nicht vergessen: Schriftrollen und Tränke ohne Zeitsymbol können nur außerhalb eines Kampfes verwendet werden.



SCHRIFTROLLEN

TELEPORTATION

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler teleportiert seinen Helden auf ein Feld innerhalb der angegebenen Reichweite (siehe **Spielanleitung**, Seite 13).



STÄRKUNG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden zusätzlichen Schaden zu.



ERFÜLLUNG

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler erhält die auf der Schriftrolle abgebildete Anzahl von Gaarmarkern.



KONZENTRATION

Zeitpunkt: Nach einem beliebigen Würfelwurf

Das Ergebnis wird um den angegebenen Wert erhöht.



HEILUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase

Der Held heilt Lebenspunkte in Höhe des angegebenen Wertes.



TRÄNKE

DUNKELTRANK

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler zieht eine Goldkarte.



BEWEGUNGSTRANK

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.



WEISSAGUNGSTRANK

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt.
- Der Spieler schaut sich heimlich die obersten 2 Karten eines beliebigen Monsterstapels an und legt anschließend beide Karten (in beliebiger Reihenfolge) auf oder unter den Stapel, oder 1 Karte auf und 1 unter den Stapel.



UNSICHTBARKEITSTRANK

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.

In diesem Zug darf der Spieler seinen Helden über Felder, auf denen sich Monster befinden, bewegen und/oder die Bewegung auf diesen Feldern beenden, ohne eine Kampfaktion auszuführen.



Dieser Effekt endet sofort, sobald der Spieler eine andere Aktion / freie Aktion ausführt.

Ein Feld muss wie gewohnt befriedet werden, um die dortige Aktion / freie Aktion auszuführen.

Beispiel: Wenn ein Spieler den Unsichtbarkeitstrank nutzt, um seinen Helden auf einen Handelsort mit einem Monster zu bewegen, kann er dort erst dann eine Handelsaktion ausführen, wenn das Feld befriedet wurde.

Wenn die Bewegung auf einem Feld mit einem unbesiegten Monster beendet wird, muss der Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges mit einer der folgenden Optionen fortfahren, bevor er etwas anderes tut:

- Eine Kampfhandlung ausführen.
- Einen weiteren Unsichtbarkeitstrank oder, im Falle von Keleias Spieler, „Heimlich“ oder „Schatten“ benutzen, um sich von dem Feld fortzubewegen.

WEISHEITSTRANK

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler wählt ein beliebiges seiner Heldenplättchen, die beim Aufdecken abgelegt wurden, und legt es neben sein Heldentableau zu den anderen freigeschalteten Heldenplättchen. Ab diesem Zeitpunkt kann das Plättchen wie gewohnt verbessert/gekauft werden.



KRAFTTRANK

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Kampfwert des Helden wird um 2 erhöht. Der Held fügt dem Monster außerdem 2 zusätzliche Schaden zu.



HEILTRANK

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase

Der Held heilt Lebenspunkte in Höhe des angegebenen Wertes.



ERNEUERUNGSTRANK

Zeitpunkt: Jederzeit

Der Spieler darf bis zu 2 erschöpfte Fähigkeiten erneuern.



TRUHEN UND PHIOLN

Truhen und Phiolen können nur einmal benutzt werden. Sie können sofort bei Erhalt verwendet oder in einem Beutel (zur späteren Verwendung) verstaut werden. Um die Edelsteine/Essenzen, die auf einer Schriftrolle oder einem Trank abgebildet sind, zu erhalten, legt der Spieler das Plättchen auf den entsprechenden Ablagestapel.

Truhen- und Phiolenplättchen können Folgendes enthalten:

1. Abbildung
2. Edelsteine/Essenzen, die der Spieler erhält
3. Kauf- und Verkaufspreis



RÜSTUNG

Es gibt sechs Arten von Rüstung, erkennbar an der Hintergrundfarbe (und der Abbildung):

- ◆ Lederrüstung (grün)
- ◆ Kettenrüstung (rot)
- ◆ Plattenrüstung (blau)
- ◆ Drachenrüstung (gelb)
- ◆ Krakrüstung (violett)
- ◆ Sonnenbogenrüstung (blaugrün)



Lederrüstung



Kettenrüstung



Plattenrüstung



Drachenrüstung



Krakrüstung



Sonnenbogenrüstung

Jeder Rüstungstyp besteht aus fünf Teilen:



Helm



Panzer



Beinschienen



Stiefel



Handschuhe

Zusätzlich zum Kauf- und Verkaufspreis können Rüstungsplättchen Folgendes enthalten:

1. Einmal-pro-Runde-Effekte (Lore, Bewegung, Heilung, Kleeblatt, Schaden, Teleportation)
2. Permanente Effekte (Heldengesundheit, Beutel)
3. Ein oder mehrere Edelsteinfelder



SCHMUCK

Es gibt zwei Arten von Schmuckgegenständen im Spiel: Ringe und Amulette.

RINGE

Zusätzlich zum Kauf- und Verkaufspreis, einem oder mehreren Edelsteinfeldern und der Abbildung können Ringplättchen Folgendes enthalten:

1. Zeitsymbol
2. Einmal-pro-Runde-Effekte
3. Permanente Effekte



- ◆ Das Amulett anlegen
- ◆ Edelsteine in das Amulett einfassen und sie verwenden (wenn das Amulett über Edelsteinfelder verfügt)
- ◆ Den permanenten Effekt des Amuletts nutzen

Zusätzlich zum Kauf- und Verkaufspreis, dem Rüstungsset-Symbol mit Einmal-pro-Runde-Effekt und der Abbildung können Amulettplättchen Folgendes enthalten:

1. Edelsteinfeld
2. Zeitsymbol
3. Permanenter Effekt



AMULETTE

Ein Spieler kann den Einmal-pro-Runde-Effekt unter dem Rüstungsset-Symbol nur dann nutzen, wenn sein Held über das erforderliche Rüstungsset verfügt.

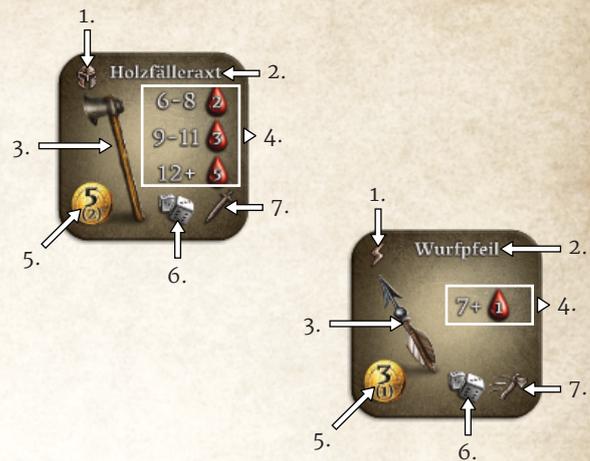
Unabhängig davon, ob ein Held über das Rüstungsset verfügt oder nicht, kann der Spieler mit einem Amulett die folgenden Aktionen ausführen:



WAFFEN

Waffen sind Ausrüstungsgegenstände, die im Kampf verwendet werden. Sie können auf ein Heldenfeld mit Schwert- oder Axtsymbol gelegt oder in einem Beutel verstaut werden. Ein Waffenplättchen verfügt über Folgendes:

1. Zeitsymbol
2. Name
3. Abbildung
4. Schadenshöhen
5. Kauf- und Verkaufspreis
6. Würfelsymbol
7. Schwert- oder Axtsymbol



ROHSTOFFE

Kartenfelder zeigen mitunter verschiedene Geländearten (Gebirge, Seegrund, Höhlen) mit jeweils entsprechenden Rohstoffen:

Hinweis: Wenn ein Spieler beim Verkauf von Roheuthium die Option rechts vom Schrägstrich wählt, erhält er 3 verschiedene Edelsteine (außer Diamant und Dämonenstein).

Rohstoffe im Gebirge



Rohstoffe auf dem Seegrund



Rohstoffe in Höhlen



EDELSTEINE

RUBIN

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Die maximale Gesundheit und die aktuellen Lebenspunkte des Helden werden um 1 erhöht.



ONYX

Zeitpunkt: Während einer Abbauaktion

Der Spieler zieht 3 Rohstoffplättchen (anstatt 1). Er wählt 1 aus, das er behält, und legt die anderen 2 ab.



AMETHYST

Zeitpunkt: Permanenter Effekt

Die Zahl der Beutelmodifikatoren des Helden wird um 1 erhöht.



SAPHIR

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler erhält 1 Bewegungspunkt.



SMARAGD

Zeitpunkt: Nach einem beliebigen Würfelwurf

Das Ergebnis des Würfelwurfs wird um 1 erhöht.



OPAL

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase

Der Held heilt 1 Lebenspunkt.



DIAMANT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase

Der Held heilt 2 Lebenspunkte.



DÄMONENSTEIN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes

Der Spieler zieht eine Goldkarte.



ESSENZEN

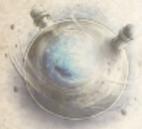
ESSENZ DER LÜFTE

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Der Monster-Spieler darf für den Rest des Kampfes nur noch 1 Würfel verwenden.

Die Verwendung von mehr als einer Essenz der Lüfte hat keinen zusätzlichen Effekt.

Hinweis: Wenn ein Feld von der elementaren Kraft der Lüfte beeinflusst wird, hat dies keine Auswirkung auf den verbleibenden Würfel des Monster-Spielers.



ESSENZ DER ERDE

Zeitpunkt: Nach einem beliebigen Würfelwurf

Der Würfelwurf des Helden wird um 8 erhöht.



ESSENZ DES WASSERS

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Heldenheilungsphase

Der Held heilt 4 Lebenspunkte.



ESSENZ DES FEUERS

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

Der Held fügt dem Monster 3 zusätzliche Schaden zu.



ELEMENTARE

Es gibt vier Arten von Elementaren im Spiel:



Luft



Erde



Wasser



Feuer

Jede Elementarkarte enthält:

1. Abbildung
2. Elementare Kraft
3. Reichweite und Effekte



KRAFT DER ERDE



Bei einem beliebigen Würfelwurf (sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes) auf einem Feld, das von der Kraft der Erde beeinflusst wird, wird das Ergebnis um 2 erhöht.

Hinweis: Wenn ein Feld sowohl von der Kraft der Erde als auch der der Lüfte beeinflusst wird, wird zuerst der Effekt der Kraft der Lüfte abgehandelt.

KRAFT DES WASSERS



Ein Held, der sich entweder nach seiner Bewegung oder nach dem Aufdecken von Kartenteilen auf einem Feld befindet, das von der Kraft des Wassers beeinflusst wird, heilt 2 Verletzungen.

Ausnahme: Wenn ein Feld sowohl von der Kraft des Wassers als auch der des Feuers beeinflusst wird, heben sich die Kräfte gegenseitig auf.

KRAFT DES FEUERS



Ein Held, der sich entweder nach seiner Bewegung oder nach dem Aufdecken von Kartenteilen auf einem Feld befindet, das von der Kraft des Feuers beeinflusst wird, erleidet 2 Verletzungen.

Ausnahme: Wenn ein Feld sowohl von der Kraft des Feuers als auch der des Wassers beeinflusst wird, heben sich die Kräfte gegenseitig auf.

Wenn der Held infolge dieser Verletzungen stirbt, verliert er 2 Ansehen. Anschließend wird wie unter „Tod und Wiederbelebung außerhalb eines Kampfes“ (siehe Spielanleitung, Seite 25) beschrieben verfahren.

ELEMENTARE KRÄFTE

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

KRAFT DER LÜFTE



Bei einem beliebigen Würfelwurf (sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes) auf einem Feld, das von der Kraft der Lüfte beeinflusst wird, bei dem die geworfenen Würfel unterschiedliche Werte zeigen, wird der Würfel mit dem höheren Wert auf die gegenüberliegende Seite gedreht. Wenn beide Würfel den gleichen Wert zeigen, wird kein Effekt abgehandelt.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine 4 und eine 5. Der Würfel mit der 5 wird auf die gegenüberliegende Seite gedreht und zeigt nun eine 2.

EINEM ELEMENTAR GEGENÜBERTRETEN

LUFTELEMENTAR

1. **Feld:** Der Held erleidet 3 Verletzungen. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält der Spieler 2 Gold und 1 Gaarmarker. Anschließend darf der Spieler seinen Helden bis zu 2 Felder weit teleportieren.

2. **Feld:** Der Held erleidet 2 Verletzungen. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält der Spieler 1 Schatz der Stufe 2 und 1 Gaarmarker. Anschließend darf der Spieler seinen Helden bis zu 2 Felder weit teleportieren.

3. **Feld:** Der Spieler erhält 1 Schatz der Stufe 2 und 1 Essenz der Lüfte.



ERDELEMENTAR

1. **Feld:** Der Spieler zieht 2 Gebirge-Rohstoffplättchen. Er wählt 1 aus, das er behält, und legt das andere ab.

2. **Feld:** Der Spieler erhält 1 Schatz der Stufe 1 und 1 Essenz der Erde.



WASSERELEMENTAR

1. **Feld:** Der Spieler erhält 1 Schatz der Stufe 1 und 1 Essenz des Wassers.

2. **Feld:** Der Spieler erhält 2 Schätze der Stufe 2, und der Held heilt 2 Lebenspunkte.

3. **Feld:** Der Spieler erhält 1 Schatz der Stufe 1 und 1 Essenz des Wassers, und der Held heilt 12 Lebenspunkte.



FEUERELEMENTAR

1. **Feld:** Der Held erleidet 5 Verletzungen. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält der Spieler 1 Schatz der Stufe 3 und einen Dämonenstein.

2. **Feld:** Der Held erleidet 3 Verletzungen. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzungen stirbt, erhält der Spieler 1 Schatz der Stufe 3 und 1 Essenz des Feuers.

3. **Feld:** Der Held erleidet 1 Verletzung. Wenn der Held nicht infolge dieser Verletzung stirbt, erhält der Spieler 1 Essenz des Feuers und 1 Diamanten.



SILBER- UND GOLDKARTEN

SILBERKARTEN

GEDANKENKONTROLLE

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Monsters

1. **Feld:** Der Kampfwert des Monsters wird um 5 erhöht.

2. **Feld:** Der Kampfwert des Monsters wird um 3 erhöht. Zusätzlich nimmt (stiehlt) der Monster-Spieler 1 Gaarmarker vom angreifenden Helden-Spieler und fügt ihn dem Vorrat des Monsters hinzu.



Hinweis zu Skoldur: Wenn der Helden-Spieler Skoldur spielt und über 1 oder mehr Dwurtmarker verfügt, muss er 1 Dwurtmarker ablegen, anstatt 1 Gaarmarker abzugeben.

STÄRKUNG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

1. **Feld:** Wenn der endgültige Kampfwert des Monsters 6 oder mehr beträgt, fügt es dem Helden 1 zusätzliche Verletzung zu.

2. **Feld:** Das Ergebnis aller Würfelwürfe des Helden wird bis zu Schritt A der nächsten Monsterangriffsphase dieses Kampfes um 2 gesenkt. Wenn der endgültige Kampfwert des Monsters 8 oder mehr beträgt, fügt es dem Helden 2 zusätzliche Verletzungen zu.



FLUCH

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Helden

1. **Feld:** Das Ergebnis aller Würfelwürfe des Helden wird bis zu Schritt A der nächsten Monsterangriffsphase dieses Kampfes um 3 gesenkt.

2. **Feld:** Das Ergebnis aller Würfelwürfe des Helden wird bis zu Schritt A der nächsten Monsterangriffsphase dieses Kampfes um 4 gesenkt. Außerdem wird der vom Helden verursachte Schaden um 1 gesenkt.



Hinweise:

„Fluch“ kann nicht in der Erstschlagphase gespielt werden.

„Fluch“ muss als erster Effekt vor dem Angriffswurf des Helden gespielt werden.

GOLDKARTEN

SEELENKONTROLLE

Zeitpunkt: Vor oder nach dem Angriffswurf des Monsters

1. **Feld:** Der Monster-Spieler erhält 1 Chaosmarker und zieht 1 Silberkarte, und der Kampfwert des Monsters wird um 3 erhöht.

2. **Feld:** Der Monster-Spieler erhält 2 Chaosmarker und zieht 1 Goldkarte, und der Kampfwert des Monsters wird um 5 erhöht.



3. **Feld:** Der Monster-Spieler erhält 2 Chaosmarker und zieht 2 Goldkarten, und der Kampfwert des Monsters wird um 8 erhöht.

Permanenter Effekt: Bis zum Ende des Kampfes kann der Monster-Spieler die Gaarmarker des Monsters zusätzlich gegen den Helden einsetzen (anstatt nur für seine eigenen Würfe). Für jeden ausgegebenen Gaarmarker wirft der Monster-Spieler einen beliebigen Heldenwürfel neu und zieht 2 vom Ergebnis dieses Wurfes ab. Der Monster-Spieler kann dies beliebig oft tun (solange er jedes Mal Gaarmarker dafür ausgibt).



Permanenter Effekt – Einzelspiel: Der Kampfwert des Monsters wird bis zum Ende des Kampfes um 2 erhöht.

WUCHTSCHLAG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

1. **Feld:** Das Monster fügt dem Helden 2 zusätzliche Verletzungen zu. Außerdem wird das Ergebnis aller Würfelwürfe des Helden bis zu Schritt A der nächsten Monsterangriffsphase dieses Kampfes um 2 gesenkt.

2. **Feld:** Der Monster-Spieler zerstört 2 Gaarmarker des angreifenden Helden-Spielers (diese werden abgelegt). Wenn der endgültige Kampfwert des Monsters 5 oder mehr beträgt, fügt es dem Helden 4 zusätzliche Verletzungen zu.



Hinweis zu Dwurt: Wenn der Helden-Spieler Skoldur spielt und über 1 oder mehr Dwurtmarker verfügt, muss er Dwurtmarker ablegen, anstatt Gaarmarker abzugeben.

3. **Feld:** Wenn der endgültige Kampfwert des Monsters 3 oder mehr beträgt, fügt es dem Helden 8 zusätzliche Verletzungen zu.

HEILUNG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

1. **Feld:** Das Monster heilt sofort 1 Lebenspunkt. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters um 2 erhöht.

2. **Feld:** Das Monster heilt sofort 3 Lebenspunkte.

3. **Feld:** Das Monster heilt sofort 5 Lebenspunkte. Außerdem wird der Kampfwert des Monsters um 4 erhöht.

Permanenter Effekt: Beginnend mit der **nächsten** Kampfrunde heilt das Monster zu Beginn jeder Monsterangriffsphase 1 Lebenspunkt.

Das Ausspielen zusätzlicher Heilungskarten hat keinen Einfluss auf den permanenten Effekt; d. h., das Monster heilt in jeder Phase nur 1 Lebenspunkt; unabhängig davon, wie viele Heilungskarten gespielt wurden.



QUESTEN: BEGEGNUNGEN

Um die auf einer Begegnungskarte abgebildete Queste zu erfüllen, muss sich ein Held auf dem entsprechenden Begegnungsfeld auf der Karte befinden. In diesem Fall kann der entsprechende Spieler als freie Aktion die Queste abschließen, wenn er die auf der Karte angegebenen Voraussetzungen erfüllt. Der Spieler erhält die auf der Karte abgebildete Belohnung, und die Begegnungskarte wird verdeckt neben dem Heldentableau des Spielers (für die Schlusswertung) abgelegt.



Spieler erhalten Belohnungen entsprechend der Formulierung im Belohnungsfeld:

- ◆ „Pro Heldenmarker“: Jeder Spieler, der einen oder mehrere Heldenmarker auf die Begegnungskarte gelegt hat, erhält die abgebildete Belohnung für **jeden** seiner Heldenmarker auf dieser Karte.
- ◆ „Jeder Held“: Jeder Spieler (einschließlich des Spielers, dessen Held die Queste erfüllt hat), handelt den abgebildeten Effekt ab.
- ◆ „Bei Erfüllen“ / [kein Text; nur Symbole]: Nur der Spieler, dessen Held die Queste erfüllt hat, erhält die abgebildete Belohnung.

BEGEGNUNGEN - KAPITEL I

GESANDTER



Jedes Mal, wenn ein Held ein Feld entsprechend den Anforderungen auf der Begegnungskarte befriedet (also ein Monster an dem genannten Ort besiegt), legt der entsprechende Spieler einen seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte.

Hinweis: Jeder Spieler kann mehr als einen seiner Heldenmarker auf diese Begegnungskarte legen.

Zum Erfüllen: Der Spieler hat einen Heldenmarker auf der Begegnungskarte liegen.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Edelsteine ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Tränke (alle Tränke außer Heiltränke) ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 2 beliebige Heiltränke (gleicher oder verschiedener Art) ab.

JÄGER



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der auf der Begegnungskarte abgebildeten Trophäen ab.

Erklärung bzgl. der Belohnung: Der Spieler zieht 2 Jäger-Belohnungsplättchen. Er wählt 1 aus, das er behält, und legt das andere ab. Außerdem erhält der Held 1 Ansehen.

PRIESTER



Jedes Mal, wenn der Held Vorräte an einen auf der Begegnungskarte angegebenen Ort bringt, legt der entsprechende Spieler einen seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte.

Vorräte-Plättchen erhalten: Wenn sich ein Held auf einem Feld mit Priester befindet, kann der entsprechende Spieler als freie Aktion ein Vorräte-Plättchen erhalten. Er legt es offen (mit dem -1-Beutelmodifikator nach oben) auf einen seiner Beutel. Der -1-Beutelmodifikator gilt auch dann, wenn das Vorräte-Plättchen in einem Beutel verstaut wird (anders als bei Ausrüstung). Um dies anzuzeigen, wird ein grauer Beutelmarker auf einen der anderen Beutel gelegt. Das Vorräte-Plättchen belegt also quasi 2 Beutelfelder.



offen



verdeckt

Ein Held kann mehrere Vorräte gleichzeitig tragen und ein Spieler mehrere freie Aktionen ausführen, um seinen Helden Vorräte aufnehmen zu lassen, wenn diese verstaut werden können.

Der Vorrat an Vorräte-Plättchen ist begrenzt. Wenn sie ausgehen, muss ein Spieler warten, bis ein Plättchen in den Vorrat zurückgelegt wird, um es aufnehmen zu können.

Um Vorräte abzuliefern, handelt ein Spieler die folgenden Schritte nacheinander ab:

1. Er bewegt seinen Helden auf das auf der Begegnungskarte angegebene Feld.
2. Er dreht das Vorräte-Plättchen auf seinem Heldentableau auf die Seite mit der grauen Abbildung einer leeren Kiste. Der -1-Beutelmodifikator gilt von nun an nicht mehr. Anschließend legt der Spieler den grauen Beutelmarker von seinem Heldentableau zurück in den Vorrat.
3. Er legt 1 seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte.
4. Der Spieler bewegt seinen Helden auf das Feld mit dem Priester und legt das Vorräte-Plättchen von seinem Heldentableau offen zurück in den Vorrat.

Hinweis: Jeder Spieler kann mehr als einen seiner Heldenmarker auf diese Begegnungskarte legen.

Zum Erfüllen: Der Spieler hat einen Heldenmarker auf der Begegnungskarte liegen.

Nur in dieser Queste: Für die Priester-Begegnung wird nur 1 Begegnungskarte (anstatt 2) aufgedeckt.

Hinweise:

Ein Spieler, der nach Erfüllen der Queste ein oder mehrere offen liegende Vorräte-Plättchen in seinem Beutel hat, hat die Wahl, diese in den Vorrat zurücklegen oder sie für eine mögliche zukünftige Priester-Queste aufzubewahren.

Ein Spieler, der nach Erfüllen der Queste ein oder mehrere verdeckt liegende Vorräte-Plättchen in seinem Beutel hat, legt diese zurück in den Vorrat.

ÜBERLEBENDE



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 2 Monster-Trophäen der Stufe 1 ab.

Hinweis: Der Spieler kann auch Elitegegnerkarten der Stufe 1 anstelle von Monsterkarten der Stufe 1 abwerfen.



Zum Erfüllen: Der Spieler zahlt 6 Gold (legt 6 Gold in den Vorrat zurück).



Zum Erfüllen: Der Spieler legt eine beliebige Anzahl von Waffen und/oder Schilden (aus der Hand des Helden oder aus dem Beutel) mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 5 oder mehr Gold ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler nutzt eine beliebige Anzahl von Heilungseffekten (Gegenstände und/oder Fähigkeiten), die zusammen eine Gesamtheilung von 5 oder mehr Lebenspunkten ergeben würden. Der Held heilt keine Verletzungen durch diese Effekte.

Sämtliche Lebenspunkte müssen auf einmal geheilt werden.

Wenn die Gesamtheilung bei Erfüllen der Queste mehr als 5 Lebenspunkte, wird der Überschuss nicht auf die Heilung des Helden übertragen.

Beispiel: Äel wendet die „Wundversorgung“ an, um 3 Verletzungen zu heilen, und nutzt anschließend eine Heilungsschriftrolle, um weitere 3 Verletzungen zu heilen. Dies ergibt eine Gesamtheilung von 6. Äel schließt die Queste erfolgreich ab, heilt aber selbst keine Lebenspunkte.



Der Held besiegt die Spießgesellin auf einem Alchemistenfeld/den Saboteur auf einem Händlerfeld. Anschließend legt der entsprechende

Spieler einen seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte.

Hinweis: Wenn ein Spieler auf einer Überlebenden-Begegnungskarte bereits einen seiner Heldenmarker liegen hat, kann der Held dieses Spielers nicht erneut gegen die Spießgesellin oder den Saboteur kämpfen.

Um gegen die Spießgesellin/den Saboteur zu kämpfen, muss sich der Held auf dem auf der Begegnungskarte angegebenen Handelsort befinden. Anschließend führt er eine Kampfaktion aus.

Wenn der Held die Spießgesellin/den Saboteur in diesem Kampf besiegt, erhält der Spieler die auf der Rückseite der Karte angegebene Belohnung. Anschließend legt er einen seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte. Ein Held darf nicht mehrmals gegen die Spießgesellin/den Saboteur kämpfen.

Wenn der Held die Spießgesellin/den Saboteur in diesem Kampf nicht besiegt, werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung während eines Kampfes wie gewohnt abgehandelt (siehe Spielanleitung, Seite 25).

Hinweis: Ein Spieler kann nach gewonnenem Kampf die Spießgesellinnen-/Saboteurkarte nicht als Trophäe an sich nehmen.

Zum Erfüllen: Der Spieler hat einen Heldenmarker auf der Begegnungskarte liegen.

BEGEGNUNGEN - KAPITEL II

SCHMIED



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Rohstoffe ab.

DRUIDE



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Essenzen ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 2 Gaarmarker ab.

WAFFENSCHMIED



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Rohstoffe ab.

Erklärung bzgl. der Belohnung: Der Spieler zieht 2 Waffenschmied-Belohnungsplättchen. Er wählt 1 aus, das er behält, und legt das andere ab. Außerdem erhält der Held 1 Ansehen.

BEGEGNUNGEN - KAPITEL III

ZWERG



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Rohstoffe ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt den abgebildeten Rohstoff oder die beiden abgebildeten Edelsteine ab.

HERRSCHER



Sobald eine Herrscher-Begegnungskarte aufgedeckt wird, wird die der Queste entsprechende Charakterkarte herausgesucht und offen neben die Begegnungskarte gelegt.

Nach einer Interaktion mit dem Charakter (mithilfe der entsprechenden Charakterkarte) legt der Spieler einen seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte.

Hinweis: Wenn ein Spieler auf einer Herrscher-Begegnungskarte bereits einen seiner Heldenmarker liegen hat, kann der Held dieses Spielers nicht erneut mit dem entsprechenden Charakter interagieren.

Um mit einem Charakter zu interagieren, handelt ein Spieler die folgenden Schritte nacheinander ab:

1. Der Held befindet sich auf dem auf der Begegnungskarte angegebenen Feld.
2. Er wirft 2 Würfel. Im Gegensatz zu sonstigen Würfelwürfen kann der Spieler den Wurf **in keiner Weise modifizieren**. Elementare Kräfte wirken sich weiterhin auf den Würfelwurf aus.
3. Entsprechend dem Ergebnis des Wurfs erhält der Spieler die rechts auf der Charakterkarte abgebildete Belohnung. Wenn auf der Charakterkarte Verletzungen oder ein Goldverlust abgebildet sind (links neben der entsprechenden Belohnung), verliert der Held zuerst Lebenspunkte und/oder Gold, bevor er die Belohnung erhält.
4. Er legt einen seiner Heldenmarker auf die Begegnungskarte.

Zum Erfüllen: Der Spieler hat einen Heldenmarker auf der Begegnungskarte liegen.

1. Gefangener Feld der Interaktion mit dem Charakter:

Der Held muss sich auf einem soeben von ihm befriedeten Feld befinden, auf dem sich zuvor ein Monster (oder der Elitegegner) der Stufe 2 befand.



2. Spion

Feld der Interaktion mit dem Charakter: Der Held muss sich auf den Drachentöter-Türmen befinden (auf der Mitte des Sonderfeldes).

Der Spieler wählt im zweiten Feld eine der folgenden Optionen:

- ◆ Der Spieler zahlt 2 Gold (legt 2 Gold in den Vorrat zurück).
- ◆ Der Held erleidet 2 Verletzungen.



Wenn der Held infolge der Interaktion mit dem Spion stirbt, erhält der Spieler nicht die Belohnung und legt keinen Heldenmarker auf die Begegnungskarte. Anschließend werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung außerhalb eines Kampfes abgehandelt, wie auf Seite 25 in der Spielanleitung beschrieben.

3. Mörder

Feld der Interaktion mit dem Charakter:

Der Held muss sich auf einem Schatzfeld der abgebildeten Stufe befinden, und seine aktuellen Lebenspunkte müssen mindestens den angegebenen Wert betragen.



4. Räuber

Feld der Interaktion mit dem Charakter:

Der Held muss sich auf dem abgebildeten Abbaufeld befinden und über Gold in Höhe des angegebenen Wertes oder mehr verfügen.



Hinweis: Die auf der Begegnungskarte angegebene Summe an Gold muss nicht gezahlt werden, sondern lediglich bei Betreten des Abbaufeldes verfügbar sein. Ein Spieler muss allerdings Gold bezahlen, wenn die Charakterkarte dies verlangt.

SÖLDNER



Erklärung bzgl. der Belohnung: Der Held erhält Ansehen in Höhe des angegebenen Wertes. Anschließend wählt der Spieler ein beliebiges nicht befriedetes Feld mit einem Monster (nicht Elitegegner) der Stufe 2 und legt den entsprechenden Marker auf dieses Feld (Helden-, Handels- oder zwei Interaktionsmarker). Der Spieler erhält die Beute des Feldes. Das Feld gilt für den Rest des Spiels als befriedet.

Hinweise:

Wenn das befriedete Feld einen Schatz enthält, zieht der Spieler das entsprechende Schatzplättchen.

Wenn das befriedete Feld auf der Gesandter-Begegnungskarte abgebildet ist, legt der Spieler einen Heldenmarker auf die Gesandter-Begegnungskarte.

Wenn das befriedete Feld ein Abbaufeld ist, zieht der Spieler kein Rohstoffplättchen. Er muss wie gewohnt eine Abbauktion ausführen, wenn sich sein Held auf dem Feld befindet.

Zum Erfüllen: Der Spieler legt eine beliebige Anzahl von Lederrüstungsplättchen mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 6 oder mehr Gold ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt eine beliebige Anzahl von Rüstungsplättchen (egal welcher Art) mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 7/9 oder mehr Gold ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Rüstungsteile ab.

DIEBE



Klärung der Belohnung: Der Held/Spieler erhält Ansehen, Edelsteine und Schatzplättchen wie abgebildet. Zusätzlich erhält er 1 Abzeichenmarker. Außerhalb eines Kampfes (jederzeit während eines Zuges) darf der Spieler 1 Abzeichenmarker ablegen, um eine beliebige Anzahl von Gegenständen mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) von 6 oder weniger Gold aus einem Angebot seiner Wahl zu stehlen, d. h. ohne dafür zu bezahlen an sich zu nehmen.

Ein Spieler kann mehr als einen Abzeichenmarker gleichzeitig nutzen. In diesem Fall darf er Gegenstände mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) aller verwendeten Abzeichenmarker (oder weniger) aus einem Angebot stehlen.



Abzeichenmarker

Beispiel: Wenn ein Spieler 2 Abzeichenmarker ablegt, darf er eine beliebige Anzahl von Gegenständen mit einem Gesamtwert von 12 oder weniger Gold stehlen.

Leere Felder werden nicht sofort wiederaufgefüllt, sondern erst, nachdem der Spieler entschieden hat, in diesem Zug keine Abzeichenmarker oder deren Effekte mehr zu nutzen.

Für jeden verwendeten Abzeichenmarker verliert der Held 1 Ansehen.

Hinweise:

Nicht sofort genutzte Gegenwerte von Abzeichenmarkern verfallen.

Ein Spieler kann nur aus einem Angebot stehlen, das einem bereits aufgedeckten Handelsort auf der Karte entspricht.

Beispiel: Wenn sich keine Alchemisten (egal, ob befriedet oder nicht) auf der Karte befinden, kann der Spieler nichts aus dem Angebot der Alchemisten stehlen.

Zum Erfüllen: Der Spieler legt die auf der Begegnungskarte abgebildeten Marker ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Gegenstände (Waffe/Schild, Ring oder Amulett) und 1 Trophäe eines Monsters der Stufe 2 ab.

Hinweis: Der Spieler kann auch eine Elitegegnerkarte der Stufe 2 anstelle einer Monsterkarte der Stufe 2 abwerfen.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 beliebiges Seegrund-Rohstoffplättchen und 1 der abgebildeten Gegenstände (Waffe/Schild oder Ring) ab.

HEXE



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 der abgebildeten Trophäen ab.

HEXEN-BELOHNUNGSPLÄTTCHEN – DUNKLE AMULETTE (WERDEN NUR IM SPIEL MIT 2-4 SPIELERN VERWENDET)

Dunkle Amulette werden nach den gleichen Regeln wie andere Amulette verwendet.



Das Handlimit des Spielers für Silber- und Goldkarten wird von 5 auf 7 erhöht.

Die folgenden Dunklen Amulette können nur verwendet werden, wenn der Spieler die Rolle des Monster-Spielers übernimmt:



Der Spieler zieht zu Beginn des Kampfes 1 zusätzliche Silberkarte.



Der Spieler erhält zu Beginn des Kampfes 1 zusätzlichen Gaarmarker.



Der Spieler erhält zu Beginn des Kampfes 1 zusätzlichen Chaosmarker.



Das Monster beginnt den Kampf mit 1 zusätzlichen Lebenspunkt. Zur Erinnerung wird der Monstergesundheit-Marker auf die Monsterkarte gelegt.

Hinweis: Zur Erinnerung daran, das Dunkle Amulett im Kampf zu verwenden, kann der entsprechende Spieler einen Gaar-, Chaos- oder Monstergesundheit-Marker auf das Plättchen legen (wenn der Held das Amulett um den Hals trägt). Während des Kampfes wird der Marker neben die Monsterkarte und nach dem Kampf wieder auf das Plättchen des Dunklen Amuletts gelegt.

BEGEGNUNGEN - KAPITEL IV

ABENTEURER



Zum Erfüllen: Der Spieler legt den abgebildeten Edelstein oder die abgebildete Essenz ab.

„Jeder Held“-Effekt:

Jeder Held zieht eine Goldkarte.



Jeder Held erleidet 3 Verletzungen.



Jeder Held heilt 2 Lebenspunkte.



Jeder Held heilt 4 Lebenspunkte.

Nur der Spieler, dessen Held die Queste erfüllt hat, erhält den zweiten Teil der Belohnung.

Wenn der Held, der die Queste erfüllt hat, infolge von Verletzungen, die er im Rahmen der Belohnung erlitten hat, stirbt, gilt die Queste trotzdem als von ihm erfüllt, und er erhält die übrige Belohnung. Anschließend werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung außerhalb eines Kampfes abgehandelt (siehe **Spielanleitung, Seite 25**).

Wenn der Held eines anderen Spielers infolge von Verletzungen stirbt, die er im Rahmen der Belohnung erlitten hat, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Der Spieler, dessen Held die Queste erfüllt hat, nimmt einen Heldenmarker des getöteten Helden und legt ihn auf sein eigenes Heldentableau (auf die Abbildung des Helden).
2. Der getötete Held wird auf die Kirche gelegt.
3. Der getötete Held wird wieder auf maximale Gesundheit gesetzt.
4. Der Spieler des getöteten Helden erhält 3 Gaarmarker.
5. Der Spieler des getöteten Helden zieht 1 Goldkarte.

ZAUBERER



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 beliebige der abgebildeten Trophäen ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler legt 1 Rohdämonium ab.



Zum Erfüllen: Der Spieler „wird zum Monster“, indem er (als Monster-Spieler) ein Monster der Stufe 3 kontrolliert und gegen ein anderes Monster der Stufe 3 kämpft (das wie gewohnt von einem anderen Spieler kontrolliert wird). Dies erfordert keine Kampffaktion.

Hinweis: In den folgenden Regeln bezieht sich „Helden-Spieler“ auf den Spieler, der die Queste zu erfüllen versucht (der „zum Monster wird“).

Vor Beginn des Kampfes werden die folgenden Schritte abgehandelt:

- ◆ Der (andere) Monster-Spieler wird wie gewohnt ermittelt.
- ◆ Sowohl der Monster-Spieler als auch der Helden-Spieler ziehen Monsterkarten der Stufe 3 und erhalten die auf der Karte unter dem Namen des Monsters angegebene Anzahl von Silber- und Goldkarten, Chaos- und Gaarmarkern.

Der Kampf wird wie gewohnt abgehandelt, mit den folgenden Änderungen:

- ◆ Es gibt keine Erstschlag- oder Heldenheilungsphasen. Der (andere) Monster-Spieler greift wie gewohnt zuerst an.
- ◆ Anstelle der Heldenangriffsphase handelt der Helden-Spieler eine Monsterangriffsphase mit der von ihm gezogenen Monsterkarte ab.
- ◆ Mit Ausnahme des Dunklen Amuletts (wenn der Held das Amulett um den Hals trägt) dürfen beide Spieler nur die Hilfsmittel ihres jeweiligen Monsters verwenden, also Silber- und Goldkarten aus ihrer Hand, Chaos- und Gaarmarker.
- ◆ Kleeblatt-Symbole von Effekten (Monster-, Silber- und Goldkarten) gelten während dieses Kampfes als Hasenpfoten.
- ◆ Ein Spieler kann „Fluch“ als ersten Effekt vor dem Angriffswurf des Monsters anwenden.

- ◆ Wenn ein Spieler „Seelenkontrolle“ anwendet, darf er als permanenten Effekt für jeden Gaarmarker, den er ausgibt, einen beliebigen Würfel des **anderen** Spielers neu würfeln und 2 von dessen Kampfwert abziehen.
- ◆ Der Würfel der Hoffnung wird während dieses Kampfes nicht verwendet.

Wenn das vom Helden-Spieler kontrollierte Monster besiegt wird, stirbt auch der Held des Spielers. Anschließend werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung während eines Kampfes abgehandelt (siehe **Spielanleitung, Seite 25**).

Erklärung bzgl. der Belohnung: Der Helden-Spieler erhält je nach Sieg oder Niederlage die jeweils angegebene Belohnung. Er erhält also auch eine Belohnung, wenn sein Held stirbt.

Hinweise:

Wenn der Helden-Spieler das (andere) Monster besiegt:

- ◆ Der Spieler erhält nicht die auf der Rückseite der Monsterkarte angegebene Belohnung.
- ◆ Das Monster des Helden-Spielers wird auf den entsprechenden Stapel gelegt.
- ◆ Ein Spieler kann die Monsterkarte **nicht** als Trophäe an sich nehmen.

QUESTEN: LEGENDEN

RITUAL DER ELEMENTE



Anfängliche Anforderungen:
Der Spieler legt je 1 Essenz der Erde, der Lüfte, des Wassers und des Feuers ab.

ZERSTÖRTE BIBLIOTHEK



Anfängliche Anforderungen:
Der Spieler legt ein Roheuthium ab.

DUNKELMAGISCHE BARRIERE



Anfängliche Anforderungen:
Der Held des Spielers fügt der Dunkelmagischen Barriere 12 Schaden zu. Dies erfordert keine Kampffaktion.

Um ein Artefakt zu erhalten, muss der Held die Dunkelmagische Barriere mit einem Erstschlag und einer (oder mehreren) Heldenangriffsphasen angreifen. Wenn sich ein Held auf der Mitte des Felds mit der Dunkelmagischen Barriere befindet, kann der Spieler als

freie Aktion die folgenden Schritte abhandeln:

1. Der Spieler legt 1 Essenz des Feuers ab (ohne ihren Effekt zu nutzen). Weitere Essenzen des Feuers können wie gewohnt verwendet werden.
2. Der Spieler führt einen Erstschlag aus und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens auf die Legendenkarte.
3. Der Spieler führt eine normale Heldenangriffsphase durch und legt Schadensmarker in Höhe des verursachten Schadens auf die Legendenkarte.
4. Wenn insgesamt 11 oder weniger Schaden verursacht wurde, kann der Spieler die Schritte 1 und 3 beliebig oft wiederholen (falls möglich).

Der Angriff gegen die Dunkelmagische Barriere endet, nachdem 12 oder mehr Schaden verursacht wurde oder der Spieler keine weiteren Essenzen des Feuers mehr ablegt.

- ◆ Wenn insgesamt 12 oder mehr Schaden verursacht wurde, wurde die Queste erfolgreich erfüllt; der Spieler erhält das Artefakt.
- ◆ Wenn weniger als 12 Schaden verursacht wurde, wurde die Queste nicht erfüllt; der Spieler erhält das Artefakt nicht. Außerdem werden alle Schadensmarker von der Legendenkarte entfernt. Jeder Held (einschließlich des aktuellen) kann erneut versuchen, diese Queste zu erfüllen.

FEINDLICHES LAGER



Anfängliche Anforderungen:
Der Held besiegt nacheinander 3 Monster der Stufe 2. Der Spieler wendet nur **eine Kampffaktion** an, handelt aber 3 vollständige Kämpfe (jeweils einschließlich Erstschlag) ab.

Zu Beginn des ersten Kampfes wird der Monster-Spieler wie gewohnt ermittelt. Dieser wechselt zwischen den drei Kämpfen nicht. Sobald der Held das Monster besiegt, erhält der Spieler die auf

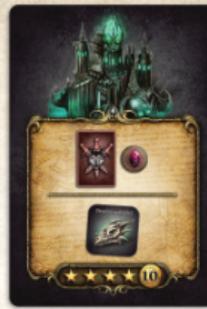
der Monsterkarte angegebene Belohnung und fährt dann mit dem Kampf gegen das nächste Monster fort. Alle Kämpfe werden nach den gewohnten Regeln abgehandelt.

Hinweis: Da ein Spieler unmittelbar nach dem Sieg seines Helden über ein Monster die entsprechende Belohnung erhält, kann es passieren, dass das Ansehen des Helden während der Erfüllung der Queste den Wert 35 überschreitet. In diesem Fall erhält der Spieler keine weiteren Belohnungen von Monsterkarten.

Wenn der Held während eines der Kämpfe stirbt, erhält der Spieler das Artefakt nicht. Es werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung während eines Kampfes abgehandelt (siehe **Spielanleitung, Seite 25**). Jeder Held (einschließlich des aktuellen) kann erneut versuchen, diese Queste zu erfüllen, indem er alle 3 Monster besiegt (unabhängig davon, wie viele in früheren Versuchen von einem Spieler besiegt wurden).



UNHEILIGTUM DES NEKROMANTEN



Anfängliche Anforderungen: Der Spieler legt eine Monster-Trophäe der Stufe 3 und 1 Dämonenstein ab.

VULKANDÄMON



Anfängliche Anforderungen: Der Held besiegt den Vulkandämon im Kampf gemäß den Angaben auf der Legendenkarte. Wenn der Held während des Kampfes stirbt, erhält der Spieler das Artefakt nicht. Es werden die Schritte für Tod und Wiederbelebung während eines Kampfes wie gewohnt abgehandelt. Jeder Held (einschließlich des aktuellen) kann erneut versuchen, diese Queste zu erfüllen. Spieler erhalten diese Karte nicht als Trophäe.

EREIGNISKARTEN (MIRREZILS MACHT)



Ereignis: Im Angebot jedes Handelsortes werden die unteren beiden Plättchen umgedreht. Sowohl die Felder als auch die Plättchen selbst stehen nicht mehr zur Verfügung und können nicht mehr geändert oder gekauft werden. Sobald das Ereignis abgelegt wird, werden alle diese Plättchen wieder aufgedeckt.

Gewirkte Schutzmagie: Während einer Handelsaktion (oder im Zuge anderer Effekte, durch die ein Spieler Plättchen aus einem Angebot erhält) dreht der Spieler die verdeckten Plättchen wieder auf (nur im Angebot des Handelsortes, an dem sich sein Held befindet) und führt seine Handelsaktion wie gewohnt aus. Sobald er fertig ist, dreht er die unteren beiden Plättchen des Angebots wieder um (unabhängig davon, ob es dieselben sind, die ursprünglich umgedreht wurden).



Ereignis: Helden können sich nicht mithilfe von Portalen auf der Karte (aber weiterhin mithilfe anderer Effekte) teleportieren.

Gewirkte Schutzmagie: Der Held kann Portale wie gewohnt benutzen.



Ereignis: An allen Handelsorten sowie in der Kirche heilen Helden für jedes ausgegebene Gold nur noch 3 Lebenspunkte (anstatt der gewohnten Menge).

Gewirkte Schutzmagie: Für jedes gezahlte Gold heilt der Held Lebenspunkte in Höhe der gewohnten Menge.



Ereignis: Wann immer ein Held ein Portal benutzt oder auf ein Begegnungsfeld oder einen Handelsort zieht, erleidet er sofort 2 Verletzungen.

Gewirkte Schutzmagie: Der Held kann Portale benutzen und auf Begegnungsfelder und Handelsorte ziehen, ohne Verletzungen zu erleiden.



Ereignis: Gaar- und Dwurtmarker können nicht mehr zum Modifizieren von Würfelwürfen (während oder außerhalb eines Kampfes) verwendet werden. Sie können aber wie gewohnt für andere Effekte verwendet werden.

Gewirkte Schutzmagie: Der Spieler kann Gaar- und Dwurtmarker wie gewohnt verwenden.



SYMBOLERKLÄRUNG

 **Ansehen:** Ansehen in Höhe des angegebenen Wertes erhalten oder verlieren.

 **Gold:**

- ◆ Gold erhalten oder bezahlen.
- ◆ Besondere Verwendung von Gold während einer Handelsaktion:



Kauf- und Verkaufspreis



Verbesserungskosten



Verkaufspreis des Rohstoffs

 **Heiltrank:** Einen Heiltrankmarker erhalten.

 **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).

 **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).

 **Chaos:** Zum Ausspielen von Silber- und Goldkarten.

 **Kosten für Silber- und Goldkarten:** Um den entsprechenden Effekt (im jeweils gleichen Feld auf der Karte) nutzen zu können, legt der Spieler 1 Chaosmarker und die jeweils erforderliche Anzahl identischer Karten (siehe Abbildung) ab.

 **Bewegen:**

- ◆ Bewegungspunkte erhalten.
- ◆ Zugreichweite des Golems („Wandelnde Zerstörung“-Szenario, Wüten-Karten).

 **Teleportation:** Sich bis zur angegebenen Anzahl von Feldern weit teleportieren.

 **Essenz der Lüfte:** Der Monster-Spieler verwendet für den Rest des Kampfes nur einen Würfel.

 **Elementare Kraft der Lüfte:** Wenn die Würfel unterschiedliche Werte zeigen, wird der Würfel mit dem höheren Wert auf die gegenüberliegende Seite gedreht.

 **Lore:** Der Spieler zieht 3 Rohstoffplättchen des entsprechenden Typs. Er wählt 1 aus, das er behält, und legt die anderen 2 ab.

 **Buch:** Heldenplättchen aufdecken.

 **Das Angebot ändern:** Das Angebot am derzeit besuchten Handelsort ändern.

 **Monster:** Stufe 1

 **Monster:** Stufe 2

 **Monster:** Stufe 3

 **Elitegegner:** Stufe 1

 **Elitegegner:** Stufe 2

 **Elitegegner:** Stufe 3

 **Immunität:** Ein Elitegegner ist gegen jeden Effekt des Helden außer Schaden immun.

 **Schädel:** Ein Held oder Monster wird getötet. Anschließend wird wie im jeweiligen Fall beschrieben verfahren.

 **Klee:** Der Würfelwurf wird um den angegebenen Wert modifiziert.

 **Hasenpfote:** Der Kampfwert des Monsters wird um den angegebenen Wert modifiziert.

 **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 (bevor die + und - Verletzungen verrechnet werden), 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.

 **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 (vor dem Addieren des + und - Schadens), erhöht sich der Gesamtschaden um den angegebenen Wert.

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



Heldenheilung: Der Held wird um den angegebenen Wert geheilt.



Auf maximale Gesundheit heilen: Der Held wird wieder auf maximale Gesundheit gesetzt.



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.



Sack: Die Anzahl der Beutel des Helden wird um den abgebildeten Wert modifiziert.



Erfolg



Fehlschlag



Symbol der „Diebe“-Begegnung



Diebstahl: Der Held/Spieler stiehlt eine beliebige Anzahl von Gegenständen mit einem Gesamtwert (Kaufpreis) in Höhe des angegebenen Wertes oder weniger Gold aus einem Angebot seiner Wahl; d. h., er nimmt sie an sich, ohne dafür zu bezahlen.



Fragezeichen:

- ◆ Begegnungsfeld
- ◆ Questen werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.



Schrägstrich: Der Spieler wählt entweder die Option links oder die rechts vom Schrägstrich-Symbol.

Hinweis: Es gibt auch eine horizontale Variante des Schrägstrich-Symbols. In dem Fall wählt der Spieler entweder die Option oberhalb oder die unterhalb des Symbols.

AKTIONEN



Abbauaktion



Handelsaktion



Kampfaction

HELDENPLÄTTCHEN



Waffe, Schild



Erstschlagwaffe



Fähigkeit



Erstschlagfähigkeit



Würfel: Der Spieler wirft zwei Würfel, um den Effekt abzuhandeln.

Hinweis: Außer auf Heldenplättchen ist das Symbol auch auf Monster-, Elitegegner-, Charakter- und Elementarkarten abgebildet.



Wolfskopf: Der Effekt hängt vom endgültigen Kampfwert des Monsters ab.



Durchgestrichener Drache: Das Plättchen kann nicht im Kampf gegen Drachen verwendet werden.

Hinweis: Außer auf Heldenplättchen ist das durchgestrichene Drachensymbol auch auf einigen Amulettplättchen abgebildet.



Dreieck: Um den Effekt zu nutzen, ist ein Rüstungsset aus mindestens 3 Teilen erforderlich.



Viereck: Um den Effekt zu nutzen, ist ein Rüstungsset aus mindestens 4 Teilen erforderlich.



Fünfeck: Um den Effekt zu nutzen, ist ein Rüstungsset aus 5 Teilen erforderlich.

Hinweis: Außer auf Heldenplättchen sind die Dreieck-, Viereck- und Fünfeck-Symbole auch auf einigen Amulettplättchen abgebildet.

ZEITSYMBOLLE



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



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

Wenn ein Heilungseffekt dieses Zeitsymbol aufweist, kann er jederzeit außerhalb eines Kampfes genutzt werden. Während eines Kampfes kann er jedoch nur während der Heldenheilungsphase genutzt werden.



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 („Angriffswurf des Helden“) verwendet.



Effekt, der in Schritt A der Monsterangriffsphase („Vor dem Angriffswurf des Monsters“) genutzt werden kann.



Effekt, der in Schritt A oder C der Monsterangriffsphase („Vor/nach dem Angriffswurf des Monsters“) genutzt werden kann.



Effekt, der in Schritt C der Monsterangriffsphase („Nach dem Angriffswurf des Monsters“) genutzt werden kann.



Effekt, der in Schritt A der Heldenangriffsphase („Vor dem Angriffswurf des Helden“) genutzt werden kann.



Effekt, der in Schritt C der Heldenangriffsphase („Nach dem Angriffswurf des Helden“) genutzt werden kann.

AUFBAU DER KARTE



Festgelegte Kartenteile



Begegnungs-Kartenteile



Szenario-Kartenteile

Hinweis: Die drei oberen Teile haben eine szenariospezifische Farbe.



Sonstige Kartenteile

HELDENSYMBOLS UND -FARBEN



Ael (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

Hinweis: Außer auf der Wertungstabelle sind die Heldenmarker-, Interaktionsmarker- und Handelsmarker-Symbole auch auf einigen Begegnungs- und Übersichtskarten abgebildet.



Tod: Der Monster-Spieler erhält einen Heldenmarker des besiegten Helden-Spielers.



Fragezeichen: Questen werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.



Krone: Prämienkarten werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.

Hinweis: Das Kronensymbol ist auch Teil der Elitegegnersymbole.

HELDENTABLEAU



Helm



Panzer



Beinschienen



Stiefel



Handschuhe



Ring



Amulett



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES