

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

SZENARIOBUCH

INHALT

Die Jagd.....	2	Wandelnde Zerstörung	7
Das drohende Unheil	3	Dunkle Schwingen.....	10
Im Auftrag des Herrschers.....	5	Mirrezils Macht.....	13
Die Beschwörung der Faer	6	Brasaths Bann.....	15



EINLEITUNG

Dieses Heft beinhaltet die Sonderregeln für die einzelnen Szenarios. Jedes Szenario verfügt über einen **Schwierigkeitsgrad** (normal, schwer oder heldenhaft) und eine **Spielzeit pro Spieler**, die jeweils neben dem Szenariotitel angegeben sind.

Beispiel: Das Szenario „Die Jagd“ hat den Schwierigkeitsgrad „normal“ und eine Spielzeit von **30 Minuten pro Spieler**.



DIE JAGD

NORMAL 30' / ♀

Sturzbächen gleich brach eine Welle grausamer Monster über das Land herein. Selbst die Menschen, die in den bisher sicheren Vierteln nahe der Kirche leben, bangen um ihr Leben und verlassen ihre Häuser nicht mehr. Es ist an der Zeit, die finsternen Kreaturen zur Strecke zu bringen!

Spieldauer: 7 Spielrunden.

Ziel: Besiegt Monster der Stufe 2.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden keine Kartenteile aus Kapitel IV und V verwendet.

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.

SONDERREGELN

Wann immer ein Held ein Monster der Stufe 2 besiegt hat, kann er dieses wie gewohnt als Trophäe an sich nehmen. Wenn er dies tut und die Trophäe zu einem späteren Zeitpunkt ablegen würde (um eine Queste zu erfüllen oder Platz zu schaffen), legt der Spieler die Monsterkarte stattdessen verdeckt neben seinem Heldentableau ab. Auch wenn der Held das Monster nicht als Trophäe an sich nimmt, legt der Spieler die Karte verdeckt neben seinem Heldentableau ab.

Stufe-2-Monstertrophäen in einem Beutel werden am Ende des Spiels zu den anderen besiegten Monstern der Stufe 2 hinzugezählt.

SCHLUSSWERTUNG

Zusätzlich zur normalen Wertung erhält jeder Held 2 Ansehen für jedes Monster der Stufe 2, das er während des Spiels besiegt hat.

Aufbau der Karte für „Die Jagd“

Kapitel		I	II	III
♂	1 SP	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3
♂	1-2 SP	1	1	1
	3-4 SP	1	1	2
♂	1 SP	3	3	2
	2 SP	4	3	2
	3 SP	5	4	3
	4 SP	6	5	4

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spielanleitung, Seite 31**.



Als Ihr das erste Mal von der furchterregenden Gruppe von Monstern hörtet, die die Gegend um die Kirche in Angst und Schrecken versetzt, klang das alles noch wie ein Märchen. Doch die Bedrohung ist real, und Ihr habt nicht viel Zeit, Euch vorzubereiten. Die Zeit ist gekommen, die letzten Stätten der Hoffnung in Euthia zu verteidigen.

Dies ist ein **semi-kooperatives Szenario**. Wenn im Endkampf alle Helden getötet werden, haben alle Spieler verloren. Andernfalls haben die Spieler gewonnen.

Alternativ kann dieses Szenario unter Anwendung der Regeln für das kooperative Spiel (siehe **Spielanleitung, Seite 34**) auch vollständig kooperativ gespielt werden.

Spieldauer: 8 Standard-Spielrunden plus 1 anschließende Endkampfunde.

Ziel: Versucht, mehr Respekt und Ansehen unter den Bürgern Euthias als Eure Mitstreiter zu erlangen, aber kämpft am Ende des Spiels Seite an Seite gegen eine furchterregende Gruppe von Feinden (Monster und/oder Elitegegner).

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor.

Wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden für dieses Szenario - **normal, schwer oder heldenhaft**. Von der Schwierigkeit hängt die Stärke der Gegner ab, denen die Helden am Ende des Spiels gegenüberstehen.

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.

SONDERREGELN

TOD EINES HELDEN

Wann immer ein Held (aus welchem Grund auch immer) stirbt, werden alle regulären Schritte für den Tod eines Helden abgehandelt, mit folgenden 2 Ausnahmen:

1. Der Held verliert nur 1 Ansehen (anstatt 2).
2. Wenn ein Held im Kampf getötet wird, erhält der Monster-Spieler 2 Ansehen, anstatt den Heldenmarker an sich zu nehmen; der Marker wird zurück in den Vorrat des Helden-Spielers gelegt). Wenn ein Held außerhalb eines Kampfes getötet wird, verliert er keine zusätzlichen 2 Ansehen.

ENDKAMPFRUNDE

Zu Beginn von Runde 9 werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Alle Helden werden auf die Kirche gelegt und auf ihre maximale Gesundheit gesetzt.
2. Alle erschöpften Gegenstände und Fähigkeiten werden erneuert.
3. Alle Edelsteine werden auf ihre aktive Seite gedreht.
4. Helden können die Ausrüstung wechseln und Fähigkeiten oder Gegenstände nutzen, die außerhalb eines Kampfes verwendet werden.

Aufbau der Karte für „Das drohende Unheil“

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

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spielanleitung, Seite 31**.

Hinweis: In dieser Runde führen die Spieler keine Aktionen, freien Aktionen oder Bewegungen aus. Daher können die Helden keine Fähigkeiten verbessern oder Tränke von der Kirche kaufen, da dies eine Handelsaktion erfordern würde.

ENDKAMPF-SPIELAUFBAU

Vor Beginn des Kampfes werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Bestimmt anhand von **Tabelle 1 (Seite 4)** und entsprechend dem gewählten Schwierigkeitsgrad und der Anzahl der Spieler, wie viele Gegner (Monster und Elitegegner) verwendet werden. Zieht die Karten von den entsprechenden Stapeln.
2. Mischt die gezogenen Karten in einem gemeinsamen Stapel und legt sie anschließend offen in einer Reihe aus. Die Reihenfolge der Karten von links nach rechts ist die Reihenfolge, in der die Gegner angreifen.

Für den Endkampf gelten die gleichen Regeln wie für das Einzelspiel:



1. Legt zwei Würfel eines anderen Helden beiseite. Dies sind die Monsterwürfel.
2. Legt die Kontrolle-Karten zurück in die Schachtel, sie werden im Endkampf nicht verwendet.
3. Mischt den Stapel mit den Kampfkarten und legt ihn verdeckt ab.
4. Ersetzt alle goldenen Seelenkontrolle-Karten durch die, auf denen das Ein-Spieler-Symbol abgebildet ist.
5. Bildet anhand von **Tabelle 2 (Seite 4)** 2 Kartenstapel: den Silberspeicher und den Goldspeicher.

Hinweis: Im Einzelspiel wird die entsprechende Anzahl von Silber- und Goldkarten in den entsprechenden Speicher gelegt, d. h. die Speicher enthalten die während des Spiels gesammelten Karten zusammen mit den in diesem Schritt hinzugefügten Karten.

Tabelle 1

Gegner						
NORMAL	1 SP	1	1	0	0	0
	2 SP	0	0	1	1	0
	3 SP	1	0	2	0	0
	4 SP	0	0	2	0	2
SCHWER	1 SP	0	2	0	0	0
	2 SP	0	0	1	0	1
	3 SP	0	0	2	0	1
	4 SP	0	0	3	0	1
HELDENHAFT	1 SP	0	0	0	1	1
	2 SP	0	2	1	0	0
	3 SP	0	0	3	0	0
	4 SP	0	0	4	0	0

Tabelle 2

Karten			
NORMAL	1 SP	+3	0
	2 SP	2	2
	3 SP	3	3
	4 SP	0	6
SCHWER	1 SP	0	+1
	2 SP	0	3
	3 SP	3	4
	4 SP	0	7
HELDENHAFT	1 SP	0	+2
	2 SP	0	4
	3 SP	0	5
	4 SP	0	8

DER KAMPF BEGINNT

Zu Beginn des Kampfes darf jeder Held einen Erstschlag mit entsprechenden Gegenständen oder Fähigkeiten ausführen, um einen beliebigen Gegner (Monster oder Elitegegner) anzugreifen. Die Spieler legen die Reihenfolge fest, in der sie angreifen. Kann keine Einigung erzielt werden, wird die Reihenfolge zufällig bestimmt. Ein Gegner kann von mehr als einem Helden angegriffen werden.

KAMPFRUNDEN

Der Endkampf wird über mehrere Kampfunden ausgetragen, die jeweils aus 4 Phasen bestehen. Diese werden beliebig oft wiederholt, bis entweder alle Gegner besiegt oder alle Helden getötet wurden.

1. Heldenheilungsphase
2. Gegner-Angriffsphase (siehe unten)

Phasen 1 & 2 werden solange wiederholt, bis alle Gegner angegriffen haben.

3. Heldenheilungsphase
4. Heldenangriffsphase (siehe unten)

Der Kampf folgt den normalen Regeln des Einzelspiels, mit folgenden Ausnahmen:

- ◆ Der Würfel der Hoffnung wird nicht verwendet.
- ◆ Die Effekte von Silber- und Goldkarten werden nur auf den Helden angewendet, der von dem jeweiligen Gegner angegriffen wurde (siehe unten).

In Phase 2 greifen alle Gegner nacheinander in der Reihenfolge der im Spielaufbau ausgelegten Kartenreihe an. Wenn ein Gegner angreift, müssen die Spieler einen Helden bestimmen, der angegriffen wird. Kann keine Einigung erzielt werden, wird der angegriffene Held zufällig bestimmt. Ein Held kann in dieser Phase mehrmals angegriffen werden.

In Phase 4 greift jeder Held einen beliebigen Gegner mit einer Nicht-Erstschlagwaffe oder einer Kampffähigkeit an und kann dabei alle anderen Gegenstände und Fähigkeiten wie in einer normalen Heldenangriffsphase nutzen. Helden können in beliebiger Reihenfolge angreifen, und ein Gegner kann in dieser Phase mehrmals angegriffen werden.

Helden erhalten keine Belohnungen für das Besiegen von Gegnern im Endkampf.

INTERAKTION ZWISCHEN HELDEN

Während des Endkampfes können die Helden einander mit der Essenz des Wassers, Heiltränken oder Heilungsschriftrollen heilen. Ein Spieler kann Gaarmarker im Kampf des Helden eines anderen Spielers verwenden, um den Wurf des Monster-Spielers (nicht jedoch den Würfelwurf des Helden) zu verändern.

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

TOD EINES HELDEN IM KAMPF

Wenn ein Held im Endkampf stirbt, verliert er kein Ansehen, nimmt aber nicht weiter am Spiel teil.

SZENARIOENDE

Das Szenario kann auf eine von zwei Arten enden:

- ◆ Wenn alle Gegner im Endkampf besiegt wurden, haben die Helden die Kirche erfolgreich beschützt. Alle Helden haben gewonnen.
- ◆ Wenn alle Helden im Endkampf sterben, sind sie bei dem Versuch, die Kirche und das Volk von Euthia zu schützen, gescheitert. Alle Helden haben verloren.



IM AUFTRAG DES HERRSCHERS

NORMAL 60' / ♣

Mächtige Drachen und schreckliche Monster hin oder her – das gewöhnliche Leben in Euthia geht weiter. Der Herrscher der Zitadelle wird sich für die Erfüllung einiger Aufträge dankbar zeigen.

Spieldauer: 10 Spielrunden.

Ziel: Erfüllt so viele Questen des Herrschers wie möglich.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden keine Kartenteile aus Kapitel V verwendet.

Die Begegnungs-Kartenteile werden nicht zufällig gewählt. Stattdessen werden immer die Überlebenden (Kapitel I), der Waffenschmied (Kapitel II) und der Herrscher (Kapitel III) verwendet. In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden zusätzlich die Diebe (Kapitel III) verwendet.

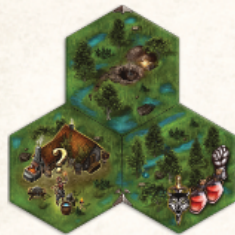
Aufbau der Karte für „Im Auftrag des Herrschers“

Kapitel		I	II	III	IV
♣	1 SP	2*	2*	2*	2*
	2-4 SP	3	3	3	3
♠	1-2 SP	!	!	!	-
	3-4 SP	!	!	!	-
♣	1 SP	3	2	2	3
	2 SP	3	3	3	2
	3 SP	5	4	3	4
	4 SP	6	5	6	5

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spieleleitung, Seite 31**.



Überlebende



Waffenschmied



Herrscher



Diebe

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2.

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.

SCHLUSSWERTUNG

Zusätzlich zur normalen Wertung erhält jeder Held 2 Ansehen für jede Queste des Herrschers, die er während des Spiels erfüllt hat.



Nach einigen eher ruhigen Monaten bedroht nun eine weitere Welle von Faer das Land. Die Monster sind stärker und grausamer als je zuvor! Es ist schwer, in Zeiten wie diesen den Glauben zu bewahren, wenn selbst die Helden nicht wissen, ob sie solchen Bestien Einhalt gebieten können.

Spieldauer: 10 Spielrunden.

Ziel: Besiegt durch zusätzliche Silber- und Goldkarten gestärkte Monster.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor.

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2.

Jeder Held beginnt das Spiel mit 5 Gold und 3 Ansehen. Zu Beginn des Spiels sind keine Heldenplättchen aufgedeckt; ein Spieler muss wie gewohnt zuerst eine Handelsaktion ausführen, um sie aufzudecken.

SONDERREGELN

Zu Beginn jeder der ersten 6 Runden zieht jeder Spieler 1 Silberkarte. Zu Beginn jeder Runde ab der 7. Runde zieht jeder Spieler stattdessen 1 Goldkarte.

Wann immer ein Held ein Monster besiegt, nimmt der entsprechende Spieler einen Heldenmarker eines nicht im aktuellen Spiel verwendeten Helden und legt ihn auf seinem Heldentableau ab.

Nicht vergessen: Jedes Mal, wenn ein Spieler im Einzelspiel eine Silber- oder Goldkarte zieht, wird 1 Karte der jeweiligen Art in den entsprechenden Speicher gelegt.

SCHLUSSWERTUNG

Zusätzlich zur normalen Wertung erhält jeder Held 1 Ansehen für jeden Heldenmarker eines nicht im aktuellen Spiel verwendeten Helden auf dem Heldentableau des entsprechenden Spielers.

Aufbau der Karte für „Die Beschwörung der Faer“

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

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spielanleitung, Seite 31**.



Ein gütiger, aber einfältiger Kristallgolem wird von dunkler Magie kontrolliert und verwüstet das Land. Der Golem weiß um sein Verhalten; seine Hilflosigkeit treibt ihn an den Rand des Wahnsinns. Ihr müsst seinen Geist von dem verderbenden Einfluss der Faer befreien. Bereitet dem Spuk ein Ende, bevor noch mehr Menschen getötet und weitere Landstriche verwüstet werden.

Spieldauer: Bis zu 11 Spielrunden.

Ziel: Befreit vor dem Ende der 11. Runde den Kristallgolem aus den finsternen Klauen der Faer.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. Mischt das Ruinen-Kartenteil in Kapitel I. In diesem Szenario werden keine Kartenteile aus Kapitel V verwendet.



Ruinen

Sortiert die Elitegegnerkarten der Stufen 1 und 2. Mischt die Stapel separat und legt sie verdeckt ab. Legt die entsprechenden Stapel der Prämienkarten daneben.

Hinweis: Der Aufbau und die Regeln für Elitegegner weichen in diesem Szenario von den normalen Regeln ab. Weitere Details werden im Folgenden erläutert.

Legt die Faer-Kraftmarker entsprechend der Anzahl der Spieler auf die Ansehensleiste. Wenn der Wert über 50 liegt, dreht den Marker auf die +50-Seite.

- ◆ 1 Spieler: 30
- ◆ 2 Spieler: 40
- ◆ 3 Spieler: 60
- ◆ 4 Spieler: 80



Faer-Kraftmarker



Golemmarker

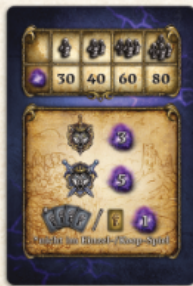
Legt für jeden Helden die entsprechenden Golemmarker auf Feld 0 der Ansehensleiste.

Legt die Teleportationsschriftrollen und die Faer-Kraftkarte bereit.

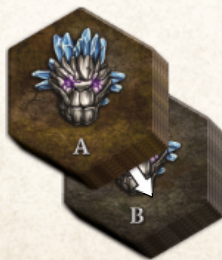
Bildet einen Stapel von Zerstörungsmarkern, indem Ihr die Marker nach Typ (A und B) getrennt verdeckt aufeinanderlegt, wobei die B-Marker unten und die A-Marker oben liegen.



Teleportationsschriftrollen



Faer-Kraftkarte



Zerstörungsmarker

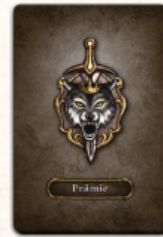
Aufbau der Karte für „Wandelnde Zerstörung“

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

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spieleleitung, Seite 31**.

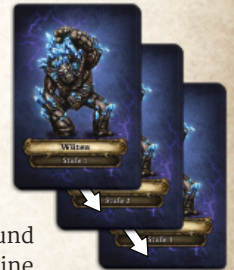


Stufe-1-Elitegegnerkarte und Prämienkarte



Stufe-2-Elitegegnerkarte und Prämienkarte

Bildet einen Stapel von Wüten-Karten, indem Ihr die Karten nach Stufe getrennt in numerischer Reihenfolge verdeckt aufeinanderlegt, wobei die Karten mit der höchsten Stufe zuunterst liegen.



Jeder Held beginnt das Spiel mit 8 Gold und 2 Ansehen. Zu Beginn des Spiels sind keine Heldenplättchen aufgedeckt; ein Spieler muss wie gewohnt zuerst eine Handelsaktion ausführen, um sie aufzudecken.

SONDERREGELN

Sobald das Ruinen-Kartenteil aufgedeckt wird, wird der Golem-Pappaufsteller auf eines der 3 Felder des Kartenteils gestellt.

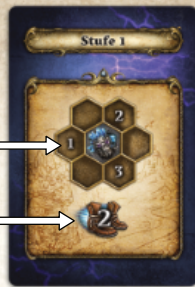
Anschließend wird zu Beginn jeder folgenden Runde die oberste Wüten-Karte aufgedeckt. Diese zeigt an, wohin sich der Golem bewegt und welche Orte er zerstört.



Die Bewegungsrichtung des Golems wird durch die nummerierten Felder auf der Wüten-Karte bestimmt. Der Golem bewegt sich (in einer geraden Linie) in die durch eine Nummer angegebene Richtung, in die er sich am weitesten bewegen kann. Bei einem Gleichstand wird die Richtung mit der niedrigeren Nummer gewählt. Der im Bewegungssymbol angegebene Wert gibt die maximale Anzahl von Feldern an, die der Golem in die jeweilige Richtung zieht.

nummerierte
Felder

Bewegungs-
symbol



Hinweis: Es werden keine neuen Kartenteile aufgedeckt, wenn sich der Golem auf ein Feld am Rand der Karte bewegt.

Beispiel: Der Golem hat 3 Bewegungspunkte. Von der gegenwärtigen Karte ausgehend kann sich der Golem nur 2 Felder in Richtung 1 bewegen, aber 3 Felder in Richtung 2 und 3. Daher bewegt sich der Golem 3 Felder in Richtung 2, da dies die niedrigere Zahl ist.



Wann immer sich der Golem auf ein Feld ohne Zerstörungsmarker bewegt (die bereits zerstörten Felder auf dem Ruinen-Kartenteil nicht mitgezählt), werden die folgenden Schritte nacheinander abgehandelt:

1. Sämtliche Helden-, Interaktions- und Handelsmarker auf diesem Feld werden entfernt und auf das Szenariotableau unter die Rundenanzeige gelegt. Sie werden in der Schlusswertung mit eingerechnet.
2. Der oberste Zerstörungsmarker wird vom Stapel gezogen und offen auf das Feld gelegt. Dieser Marker ersetzt das ursprüngliche Feld für den Rest des Spiels.



Wenn der Golem ein Begegnungsfeld oder alle 3 Felder um ein Begegnungs-Sonderfeld (z. B. Söldner) zerstört, werden die entsprechenden Begegnungskarten aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Wenn alle 3 Felder um die Kirche mit Zerstörungsmarkern bedeckt sind, wird der Kirche-Pappaufsteller auf die Mitte des Start-Kartenteils gestellt. Die Kirche kann weiterhin wie gewohnt besucht werden.



Wenn alle 3 Felder um die Drachentöter-Türme zerstört sind, wird der Handelsmarker des Helden, der die Türme befriedet hat, auf die Mitte des Sonderfeldes gelegt. Wenn die Drachentöter-Türme nicht befriedet wurden, wird der Handelsmarker eines nicht am Spiel teilnehmenden Helden auf den Verbindungspunkt der 3 Zerstörungsmarker in der Mitte des Sonderfeldes gelegt. Die Drachentöter-Türme können weiterhin wie gewohnt besucht werden.



Wenn sich der Golem auf ein Feld mit einem Helden bewegt, wird der Held getötet; es werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Der getötete Held wird auf die Kirche gelegt und verliert alle verbleibenden Bewegungspunkte, für die der Spieler bereits Bewegungsmarker ausgegeben hat.
2. Der Held wird wieder auf maximale Gesundheit gesetzt.
3. Der Held verliert 1 Ansehen.
4. Wenn der Spieler an der Reihe ist, kann er wie gewohnt ihm verbleibende Aktionsmarker, Gegenstände oder Fähigkeiten nutzen.



In diesem Szenario erhält ein Held jedes Mal, wenn er (aus welchem Grund auch immer) wiederbelebt wird, eine Teleportationsschiftrulle, wenn er nicht bereits über eine verfügt. Diese kann sofort benutzt oder in einem Beutel verstaut werden.

KAMPF GEGEN DIE ELITEGEGNER

Auf allen Zerstörungsmarkern ist ein Elitegegner der Stufe 1 oder 2 abgebildet. Ähnlich wie bei Monstern kann ein Held ein Feld mit einem unbesiegten Elitegegner nicht betreten; es sei denn, der Spieler führt unmittelbar nach der Bewegung auf das Feld eine Kampfaktion aus. Es gelten die Standardregeln für den Kampf mit einem Monster.

Wenn der Held das Elitemonster besiegt, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Die entsprechende Prämienkarte wird herausgesucht; der Spieler erhält die darauf abgebildete Belohnung. Anschließend wird die Karte in die Schachtel zurückgelegt.
2. Der Spieler nimmt die Elitegegnerkarte als Trophäe an sich oder legt sie auf den entsprechenden Ablagestapel.
3. Der Spieler erhält die auf dem Zerstörungsmarker abgebildete Beute.

4. Ab Schritt 4 werden die unter „Tod des Monsters“ (Spielanleitung, Seite 21) beschriebenen Schritte abgehandelt.

Hinweis: Es wird immer ein Heldenmarker auf den Zerstörungsmarker gelegt.

Das Feld des Zerstörungsmarkers gilt anschließend für den Rest des Spiels als befriedet und kann von nun an frei betreten werden.

FAER AUSTREIBEN

Der Faer-Kraftmarker zeigt an, wieviel Faermagie noch in den Adern des Golems fließt. Die Golemmarker zeigen an, wieviel Faermagie jeder Held bereits ausgetrieben hat.

Faermagie kann auf verschiedene Arten ausgetrieben werden, wodurch die Golemmarker der Spieler auf der Ansehensleiste weiterrücken:

- ◆ Wenn ein Spieler einen Elitegegner der Stufe 1 besiegt, wird der Golemmarker des Spielers um 3 Felder weitergerückt.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Elitegegner der Stufe 2 besiegt, wird der Golemmarker des Spielers um 5 Felder weitergerückt.
- ◆ Für je 4 Silberkarten, die ein Monster-Spieler in einem einzigen Kampf (sowohl mit Elitegegnern als auch mit Monstern) verwendet, wird der Golemmarker des Spielers um 1 Feld weitergerückt.
- ◆ Für jede Goldkarte, die ein Monster-Spieler in einem einzigen Kampf (sowohl mit Elitegegnern als auch mit Monstern) verwendet, wird der Golemmarker des Spielers um 1 Feld weitergerückt.

Wann immer der Golemmarker eines Spielers auf der Ansehensleiste weitergerückt wird, wird der Faer-Kraftmarker um die gleiche Anzahl von Feldern zurückgesetzt.

Beispiel: Der Wert der Faermagie im Golem beträgt derzeit 52.



Ein Held besiegt einen Elitegegner der Stufe 1. Der Golemmarker des Spielers wird um 3 Felder weitergerückt, der Faer-Kraftmarker um 3 Felder zurückgesetzt; der Marker wird umgedreht und auf die Zahl 49 auf der Ansehensleiste gelegt.



Hinweis: Im Einzelspiel kann der Golemmarker des Spielers nur durch das Besiegen von Elitegegnern weiterrücken. Der Faer-Kraftmarker wird jedoch weiterhin für Silber- und Goldkarten, die während des Kampfes vom Monster verwendet werden, bewegt; d. h. für je 4 Silberkarten oder 1 Goldkarte, die verwendet werden, wird der Faer-Kraftmarker um 1 Feld zurückgesetzt.

Wenn der Faer-Kraftmarker auf der Ansehensleiste 0 erreicht, wurde der Golem gerettet, und das Spiel endet am Ende der laufenden Runde.

Die Spieler können ihre Golemmarker auf der Ansehensleiste immer noch weiterrücken, aber der Faer-Kraftmarker wird nicht mehr bewegt.

SZENARIOENDE

- ◆ Wenn der Faer-Kraftmarker auf der Ansehensleiste 0 erreicht, wurde der Golem gerettet. Die Helden haben Euthia erfolgreich vor der vollständigen Zerstörung bewahrt. Jeder Held erhält 10 Ansehen.
- ◆ Wenn der Golem bis zum Ende der 11. Runde nicht gerettet werden konnte, sind die Helden gescheitert.

Unabhängig vom Ausgang erhält jeder Held entsprechend der Tabelle auf der Faer-Kraftkarte Ansehen für die von ihm ausgetriebene Faer-Magie.

Belohnung			
13-15	16-20	21-26	27+
5	9	14	20

Anschließend erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln. Helden-, Interaktions- und Handelsmarker, die auf dem Szenariotableau platziert wurden, werden in der Schlusswertung mit eingerechnet. Elitegegner werden nicht gewertet, da sie in diesem Szenario anders als gewohnt eingesetzt werden.

Farruga, eine wahre Naturgewalt, macht das Land unsicher. Die Helden müssen die Menschen und ihre Siedlungen beschützen und das schreckliche Ungeheuer zur Strecke bringen.

Spieldauer: 12 Standard-Spielrunden plus 2 anschließende Farruga-Angriffsrunden.

Ziel: Besiegt den Drachen vor Ablauf der 14. Runde.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden keine Kartenteile aus Kapitel V verwendet.

Stellt den Farruga-Pappaufsteller anstelle des Heldenmarkers des Startspielers auf Feld 1 der Rundenanzeige. Legt den Heldenmarker des Startspielers auf Feld 13 der Rundenanzeige. Haltet die Anzahl der Runden nach, indem Ihr den Farruga-Pappaufsteller bis zur 13. Runde weiterzieht. In Runde 13 wird der Farruga-Pappaufsteller auf die Karte gestellt.

Nehmt die Farruga-Drachenkarte, die der Anzahl der Spieler entspricht, und legt die anderen zurück in die Schachtel.

Mischt die Farruga-Angriffskarten und legt sie verdeckt als Farruga-Angriffsstapel ab.

Legt die Initiative-Marker neben den Stapel.

Aufbau der Karte für „Dunkle Schwingen“

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

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spielanleitung, Seite 31**.

ANGRIFFSRUNDE VORBEREITEN

In dieser Phase führen die Spieler alle üblichen Schritte wie zu Beginn einer Standardrunde aus (siehe **Spielanleitung, Seite 9**).

Anschließend wird die oberste Karte vom Farruga-Angriffsstapel aufgedeckt und offen auf den Stapel gelegt.

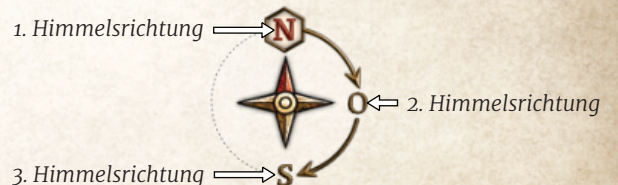


Beispiel für eine Angriffskarte eines Drachen

ANGRIFFSZIELE BESTIMMEN

Die Windrose auf der Vorderseite der Farruga-Angriffskarte zeigt die Orte an, die in dieser Runde von Farruga angegriffen werden. Die Initiative-Marker werden entsprechend der folgenden Regeln auf die Orte gelegt:

- ◆ Initiative-Marker 1 auf den Ort, der dem Kartenrand der 1. Himmelsrichtung (mit einem sechseckigen Rand) am nächsten ist.
- ◆ Initiative-Marker 2 auf den Ort, der dem Kartenrand der 2. Himmelsrichtung (der nächsten in Pfeilrichtung) am nächsten ist.
- ◆ Initiative-Marker 3 auf den Ort, der dem Kartenrand der 3. Himmelsrichtung (der nächsten in Pfeilrichtung und gegenüber der 1. Himmelsrichtung) am nächsten ist.



Der Farruga-Pappaufsteller wird auf Initiative-Marker 1 gelegt.

Anzahl der Spieler →



Farruga-Drachenkarte



Farruga-Angriffskarte



Initiative-Marker

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2.

Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Heiltrank.

SONDERREGELN

Nach 12 Runden geht das Spiel in bis zu 2 Farruga-Angriffsrunden über. Diese Runden werden in den folgenden 4 Phasen abgehandelt:

1. Angriffsrunde vorbereiten
2. Angriffsziele bestimmen
3. Heldenbewegung
4. Farruga-Angriffe

Die kleinen Symbole oben und unten auf den Kartenteilen zeigen Norden bzw. Süden an.

Wenn es bei der Bestimmung des Angriffsziels einen Gleichstand gibt, wird unter den entsprechenden Orten derjenige gewählt, der dem Kartenrand der nächsten Himmelsrichtung am nächsten ist (bei Gleichstand für die Ermittlung der 3. Himmelsrichtung wird die 2. herangezogen)

Es kann immer nur ein Initiative-Marker an einem Ort liegen; Orte mit Initiative-Markern werden bei der Bestimmung der Ziele weiterer Initiative-Marker ignoriert.



Hinweise:

Wenn weniger als drei Orte auf der aktuellen Karte dem Angriffsziel entsprechen, werden Initiative-Marker in numerischer Reihenfolge auf die Angriffsziele gelegt.

Auf einer Farruga-Angriffskarte sind die Drachentöter-Türme und die Kirche und keine Windrose abgebildet. Initiative-Marker 1 wird auf die Mitte der Drachentöter-Türme, Initiative-Marker 2 auf die Kirche gelegt.



Beispiel: Die Farruga-Angriffskarte gibt an, dass die Standorte der Alchemisten angegriffen werden. Es befinden sich 3 Felder mit Alchemisten auf der Karte.

Initiative-Marker 1 wird auf die Alchemisten gelegt, die dem nördlichen Rand der Karte am nächsten sind, wie durch den sechseckigen Rand angezeigt. Es gibt jedoch zwei Felder mit Alchemisten, die gleich nah am Rand liegen. Daher wird die 2. Himmelsrichtung (Osten) zur Entscheidung herangezogen.

Initiative-Marker 2 wird auf die Alchemisten gelegt, die dem östlichen Rand der Karte am nächsten sind. Orte mit Initiative-Markern werden ignoriert, also wird das Plättchen auf die Alchemisten gelegt, die dem östlichen Kartenrand am zweitnächsten sind.

Initiative-Marker 3 wird auf das verbleibende Feld mit Alchemisten gelegt.



HELDENBEWEGUNG

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler seinen Helden.

Helden können sich ohne Einschränkung auf der Karte bewegen; elementare Kräfte haben keine Effekte, und es gibt keine Monster mehr; alle Felder gelten als befriedet. Helden können sich nur bewegen und die Kirche besuchen; es können keine anderen Aktionen oder freien Aktionen ausgeführt werden.

Helden können wie gewohnt die Ausrüstung wechseln und Fähigkeiten oder Gegenstände nutzen, die außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden können. Handelsaktionen können jedoch nicht ausgeführt und somit auch keine Fähigkeiten verbessert oder geändert werden.

FARRUGA-ANGRIFFE

Nachdem sich alle Helden bewegt haben, müssen diejenigen, die sich am gleichen Ort wie Farruga befinden, den Drachen angreifen. Der Held, der die wenigsten Bewegungspunkte verbraucht hat, um an den Ort zu gelangen, greift zuerst an; dann der Held, der die nächstwenigeren verbraucht hat, und so weiter. Bei einem Gleichstand entscheidet der Zufall, wer als nächstes angreift.

Hinweis: Teleportation zählt nicht als Verbrauch von Bewegungspunkten.

Der Kampf folgt den normalen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

- ◆ Es wird keine Kontrolle-Karte gezogen.
- ◆ Es werden keine elementaren Kräfte angewendet.
- ◆ Der Würfel der Hoffnung wird im Kampf gegen Farruga nicht verwendet.
- ◆ Helden können keine Gegenstände oder Fähigkeiten anwenden, auf denen ein durchgestrichenes Drachensymbol abgebildet ist.

Der Kampf ist in die folgenden 4 Phasen unterteilt, die der Reihe nach abgehandelt werden:

1. Heldenheilungsphase (wie gewohnt)
2. Erstschlagphase (wie bei einem normalen Erstschlag)
3. Heldenangriffsphase (wie gewohnt)

Hinweis: Der Gesamtschaden, der Farruga zugefügt wird, ist die Summe der Angriffe aus Phase 2 und 3.
4. Schadenszuteilungsphase
 - a. Schadensmarker des Helden in Höhe des verursachten Schadens werden auf die Farruga-Karte gelegt (aber nicht über die Lebenspunkte von Farruga hinaus – siehe „Todesstoß“ unten).

- b. Der Held erleidet 6 Verletzungen, wie auf der Farruga-Karte angegeben.



- c. Entsprechend der aktuellen Farruga-Angriffskarte erleidet der Held zusätzliche Verletzungen oder erhält Ansehen entsprechend dem Schaden, den der Held Farruga soeben zugefügt hat.



Beispiel: Maeldur benutzt zuerst die magische Schleuder in der Erstschlagphase und fügt 1 Schaden zu. Dann setzt er in der Heldenangriffsphase seine Blitz-Kampffähigkeit ein und fügt weitere 4 Schaden zu; Farruga würde insgesamt 5 Schaden erleiden. Maeldur erleidet im Gegenzug 10 Verletzungen (6 von der Farruga-Karte + 4 von der Angriffskarte).



Hinweis: Helden, die sich nicht am selben Ort wie Farruga befinden, werden von der Farruga-Angriffskarte nicht beeinflusst.

Wenn ein Held im Zuge eines Farruga-Angriffs stirbt, wird er in der Kirche wiederbelebt. Er

1. verliert alle verbleibenden Bewegungspunkte, für die der Spieler bereits Bewegungsmarker ausgegeben hat;
2. verliert 2 Ansehen;
3. wird wieder auf seine maximale Gesundheit gesetzt;
4. steigt während des nächsten Farruga-Angriffs wieder ins Spiel ein.

DER NÄCHSTE ANGRIFF

Wenn Farruga nicht besiegt wurde, wird der aktuelle Initiative-Marker entfernt. Wenn nun keine Initiative-Marker mehr auf der Karte liegen, ist die Runde beendet. Andernfalls wird Farruga auf das Feld mit dem nächsten Initiative-Marker bewegt und das Spiel mit Phase 3 (Heldenbewegung) fortgesetzt. Alle Aktionsmarker, Gegenstände und Fähigkeiten, die in dieser Runde bereits verwendet wurden, gelten weiterhin als verbraucht.

Hinweis: Ein Held kann auch direkt auf das Feld mit Initiative-Marker 2 ziehen und somit das erste Angriffsziel umgehen. In diesem Fall ist er bereits vor Ort, wenn Farruga das zweite Ziel angreift, und gilt als der Held, der die wenigsten Bewegungspunkte verbraucht hat, um den Ort zu erreichen.

TODESSTOSS

Der Angriff, der Farruga so viel Schaden zufügt, dass Farrugas verbleibende Lebenspunkte auf oder unter null sinken, wird „Todesstoß“ genannt.

Farrugas
Gesundheit



Die Summe der Schadensmarker auf Farruga kann niemals dessen Gesundheit übersteigen. Daher werden beim Todesstoß nur so viele Schadensmarker hinzugefügt, dass die Summe den Lebenspunkten des Drachens entspricht. Der Held, der Farruga den Todesstoß versetzt,

- ◆ erhält 2 Ansehen;
- ◆ erhält kein (zusätzliches) Ansehen und erleidet keine Verletzungen durch die Farruga-Angriffskarte;
- ◆ erleidet nicht die auf der Farruga-Drachenkarte angegebenen 6 Verletzungen.

Beispiel: Farruga hat 50 Lebenspunkte und bisher 45 Schaden erlitten. Ein Held greift an und fügt 8 Schaden zu. Es werden nur 5 Schadensmarker auf Farruga gelegt.

Hinweis: Im Einzelspiel wird ohne die Todesstoß-Regeln gespielt.

SZENARIOENDE

- ◆ Wenn Farruga Schadensmarker in Höhe seiner Gesundheit gesammelt hat, ist der Drache besiegt. Die Helden haben das Volk von Euthia erfolgreich beschützt! Jeder Held erhält 10 Ansehen.
- ◆ Wenn Farruga bis zum Ende von Runde 14 nicht besiegt wurde, sind die Helden gescheitert.

Unabhängig vom Ausgang erhält jeder Held Ansehen für den Schaden, den er dem Drachen zugefügt hat, gemäß der Tabelle auf der Farruga-Karte.

Beispiel: Ein Held, der Farruga in einem Spiel mit 3 Spielern insgesamt 22 Schaden zugefügt hat, erhält 7 Ansehen.



Anschließend erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln.



Mirrezil, der Drache reinster Gefühle, nutzt seine Magie, um die Kirche zu zerstören und den Kreis der Wiederbelebung von Helden zu durchbrechen. Nur Eure Schutzmagie kann die letzte Bastion der Hoffnung in Euthia vor dem Untergang bewahren.

Spieldauer: 15 Standard-Spielrunden plus 1 anschließende Mirrezil-Angriffsrunde.

Ziel: Besiegt den Drachen in Runde 16.

Spiaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche ohne Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor.

Nehmt die Mirrezil-Drachenkarte, die der Anzahl der Spieler entspricht, und legt die anderen zurück in die Schachtel.

Erstellt den Ereignisstapel nach folgenden Regeln:

- Sortiert die Mirrezil-Ereigniskarten nach Kategorie (I & II).
- Mischt die Karten der Kategorie II, zieht zufällig 2 Karten und legt sie verdeckt aufeinander.
- Mischt die Karten der Kategorie I, zieht zufällig 1 Karte und legt sie offen auf die beiden Karten der Kategorie II.
- Legt alle nicht verwendeten Ereigniskarten ungesehen zurück in die Schachtel.

Legt die Schutzmagie-Marker neben die Ereignisstapel.

Legt die Initiative-Marker mit dem Drachensymbol nach oben auf die Felder 6, 11 und 16 der Rundenanzeige.

Anzahl der Spieler



Mirrezil-Drachenkarte



Ereigniskarte



Initiative-Marker



Schutzmagie-Marker

Verwendet Elitegegner der Stufen 1 und 2.

Jeder Held beginnt das Spiel mit 10 Gold.

SONDERREGELN

Der Effekt der derzeit offen ausliegenden Karte des Ereignisstapels gilt solange, bis die Karte aus dem Spiel genommen wird.

Zu Beginn von Runde 6 und 11 wird die jeweils aktuelle Ereigniskarte zurück in die Schachtel gelegt und die nächste Karte vom Ereignisstapel aufgedeckt. Die ersten beiden Initiative-Marker auf der Rundenanzeige dienen zur Erinnerung.

Aufbau der Karte für „Mirrezils Macht“

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

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spieleleitung, Seite 31**.

Wann immer ein neues Ereignis aufgedeckt wird, werden alle Schutzmagie-Marker auf der Karte mit der Bildseite nach unten gedreht.

Die Helden können Schutzmagie wirken, um sich vor einem Ereignis zu schützen und Belohnungen zu erhalten.

In Runde 16 greift Mirrezil an. Unabhängig davon, ob Mirrezil besiegt wird oder nicht, folgt darauf die Schlusswertung. Der Spieler mit dem höchsten Ansehen gewinnt das Spiel.

SCHUTZMAGIE WIRKEN

Auf jeder Ereigniskarte ist oben ein negativer Effekt und unten eine Belohnung angegeben. Ein Spieler, dessen Held Schutzmagie wirkt, kann sowohl den negativen Effekt ignorieren als auch die Belohnung erhalten.

Schutzmagie kann nur einmal pro Ereignis gewirkt werden. Um dies zu tun, muss sich ein Held auf einem Feld mit einem Heldenmarker seines Spielers und ohne Schutzmagie-Marker irgendeines Spielers befinden. In dem Fall werden die folgenden Schritte abgehandelt:



1. Der Spieler begleicht die auf der Karte angegebenen Kosten in Silber- und Goldkarten sowie Essenzen.
2. Anschließend legt er einen seiner Schutzmagie-Marker offen unter seinen Heldenmarker auf dem derzeitigen Feld des Helden.
3. Schließlich erhält er die auf der Ereigniskarte unten angegebene Belohnung.



Wenn ein Schutzmagie-Marker unter dem Heldenmarker eines Spielers liegt, kann dieser den auf der Ereigniskarte oben angegebenen negativen Effekt ignorieren.

Hinweis: Schutzmagie-Marker werden ebenfalls bei Mirrezils Angriffen verwendet, wie im Folgenden näher beschrieben.

Wann immer ein neues Ereignis aufgedeckt wird, werden alle Schutzmagie-Marker auf der Karte mit der Bildseite nach unten gedreht. Dies dient zur Erinnerung daran, dass erneut Schutzmagie gewirkt werden muss, um die negativen Effekte des neuen Ereignisses ignorieren zu können.



Bildseite oben

Bildseite unten

Eine detaillierte Beschreibung der Ereigniskarten findet sich im **Anhang**.

MIRREZILS ANGRIFFSRUNDE

Nach 15 Standard-Spielrunden greift Mirrezil in einer besonderen Mirrezil-Angriffsrunde an.

Zu Beginn von Runde 16 werden die folgenden Schritte abgehandelt:

- ◆ Alle Helden werden auf die Kirche gelegt und auf ihre maximale Gesundheit gesetzt.
- ◆ Alle erschöpften Gegenstände und Fähigkeiten werden erneuert.
- ◆ Alle Edelsteine werden auf ihre aktive Seite gedreht.
- ◆ Helden können die Ausrüstung wechseln und Fähigkeiten oder Gegenstände nutzen, die außerhalb eines Kampfes verwendet werden können.

Hinweis: In dieser Runde führen die Spieler keine Aktionen, freien Aktionen oder Bewegungen aus. Daher können die Helden keine Fähigkeiten verbessern oder einen Trank von der Kirche kaufen, da dies eine Handelsaktion erfordern würde.

DER KAMPF BEGINNT

Zu Beginn des Kampfes gegen Mirrezil werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Jeder Spieler legt für jede Schutzmagie, die sein Held während des Spiels gewirkt hat, 3 Schadensmarker auf die Mirrezil-Karte (Schutzmagie-Marker werden unter die jeweiligen Heldenmarker gelegt).
2. Jeder Held darf einen Erstschlag mit entsprechenden Gegenständen oder Fähigkeiten ausführen. Der genaue Ablauf der Kampfunden wird im Folgenden näher erläutert.

KAMPFRUNDEN

Der Kampf gegen Mirrezil wird über mehrere Kampfunden ausgetragen, die jeweils aus drei Phasen bestehen. Diese werden beliebig oft wiederholt, bis entweder Mirrezil besiegt oder alle Helden getötet wurden.

1. Heldenheilungsphase
2. Heldenangriffsphase (siehe unten)
3. Mirrezil-Angriffsphase (siehe unten)

Wenn Mirrezil und mindestens ein Held noch am Leben sind, erfolgt eine weitere Kampfunde.

Der Kampf folgt den normalen Regeln, mit folgenden Ausnahmen:

- ◆ Es wird keine Kontrolle-Karte gezogen.

- ◆ Der Würfel der Hoffnung wird im Kampf gegen Mirrezil nicht verwendet.

- ◆ Helden können keine Gegenstände oder Fähigkeiten verwenden, auf denen ein durchgestrichenes Drachensymbol abgebildet ist.



In Phase 2 greift jeder Held den Drachen mit einer Nicht-Erstschlagwaffe oder einer Kampffähigkeit an. Die Reihenfolge, in der die Helden angreifen, wird zufällig bestimmt. Jeder Schaden, der Mirrezil zugefügt wird, wird auf die Mirrezil-Drachenkarte gelegt.

In Phase 3, wenn Mirrezil nicht getötet wurde, erleidet jeder Held 13 Verletzungen, wie auf der Mirrezil-Karte abgebildet.



TODESSTOSS

Der Angriff, der Mirrezil so viel Schaden zufügt, dass Mirrezils verbleibende Lebenspunkte auf oder unter null sinken, wird „Todesstoß“ genannt. Der Held, der Mirrezil den Todesstoß versetzt, erhält 2 Ansehen.

Mirrezils Gesundheit



Die Summe der Schadensmarker auf Mirrezil kann niemals dessen Gesundheit übersteigen. Daher werden beim Todesstoß nur so viele Schadensmarker hinzugefügt, dass die Summe der Gesundheit des Drachens entspricht.

Beispiel: Mirrezil hat 128 Lebenspunkte und bisher 120 Schaden erlitten. Ein Held greift an und fügt 11 Schaden zu. Es werden nur 8 Schadensmarker auf Mirrezil gelegt.

Hinweis: Im Einzelspiel wird ohne die Todesstoß-Regeln gespielt.

TOD EINES HELDEN IM KAMPF

Wenn ein Held im Zuge eines Mirrezil-Angriffs stirbt, verliert er 2 Ansehen. Der Spieler nimmt nicht weiter am Spiel teil, ermittelt aber trotzdem am Ende des Spiels seine Punktzahl und kann das Spiel sogar noch gewinnen, auch wenn sein Held getötet wurde.

SZENARIOENDE

- ◆ Wenn Mirrezil Schadensmarker in Höhe seiner Gesundheit gesammelt hat, haben die Helden die Kirche erfolgreich beschützt und den Drachen besiegt. Jeder Held erhält 10 Ansehen für den Sieg über Mirrezil.
- ◆ Wenn alle Helden sterben, sind sie bei dem Versuch, die Kirche und das Volk von Euthia zu schützen, gescheitert.

Unabhängig vom Ausgang erhält jeder Held Ansehen für den Schaden, den er dem Drachen zugefügt hat, gemäß der Tabelle auf der Mirrezil-Karte.

Beispiel: Ein Held, der Mirrezil in einem Spiel mit 3 Spielern insgesamt 30 Schaden zugefügt hat, erhält 11 Ansehen.



Anschließend erfolgt die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln.

Brasath, der Unerklärliche. Aus Faer geformt, verfügt er über keinerlei körperliche Form, und doch spürt man seine Präsenz, wenn dräuender Tod in der Luft liegt...

Spieldauer: Bis zu 20 Spielrunden.

Ziel: Bannt Brasath, indem Ihr legendäre Questen erfüllt und Artefakte in die Kirche bringt.

Die Anzahl der benötigten Artefakte ergibt sich aus der Anzahl der Spieler:

- ◆ 1 Spieler: 2 Artefakte
- ◆ 2 Spieler: 3 Artefakte
- ◆ 3 oder 4 Spieler: 4 Artefakte

Sobald die erforderliche Anzahl von Artefakten in die Kirche gebracht wurde, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Spielaufbau: Start-Kartenteil ist das Feld mit der Kirche und dem Priester. Bereitet den Stapel der Kartenteile gemäß der Tabelle vor. In diesem Szenario werden die Legenden-Kartenteile verwendet. Dabei handelt es sich um besondere Kartenteile.

Mischt die Priester-Begegnungskarten entsprechend der Anzahl der Spieler und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Deckt anschließend die oberste Karte auf und legt sie oben auf den Stapel. Legt die Vorräte-Plättchen für alle erreichbar ab.

Verwendet Elitegegner aller Stufen.



Priester-Begegnungskarten



Vorräte-Plättchen

Jeder Held beginnt das Spiel mit 20 Gold und 5 Ansehen. Zu Beginn des Spiels sind keine Heldenplättchen aufgedeckt; ein Spieler muss wie gewohnt zuerst eine Handelsaktion ausführen, um sie aufzudecken.

SONDERREGELN

Das Feld mit dem Priester ist ein Begegnungsfeld und folgt den normalen Regeln für das Erfüllen einer Queste. Der Priester beauftragt die Helden damit, Vorräte an bestimmte Orte zu transportieren. Eine detaillierte Beschreibung der Priester-Begegnungskarten findet sich im **Anhang**.

Legenden-Kartenteile: Wenn ein Legenden-Kartenteil aufgedeckt wird, werden die entsprechende Legendenkarte und das Artefaktplättchen offen daneben abgelegt.

Der erste Held, der sich auf die Mitte des Legenden-Kartenteils bewegt und die anfänglichen Anforderungen der Queste erfüllt, darf das Artefakt an sich nehmen. Diese Anforderungen sind auf der Legendenkarte aufgeführt und werden im **Anhang** detailliert erklärt.

Aufbau der Karte für „Brasaths Bann“

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

* Für eine Übersicht der festgelegten Kartenteile für das Einzelspiel, siehe **Spielanleitung, Seite 31**.



Legenden-Kartenteil, Legendenkarte und Artefaktplättchen einer Legende

Ein Artefakt zählt als Gegenstand und muss in einem Beutel verstaut werden.

Ein Spieler, dessen Held mit Artefakt auf das Feld mit der Kirche bewegt wurde, kann als freie Aktion das Artefakt unter das Szenariotableau legen und die erfüllte Legendenkarte neben seinem Helden-Tableau ablegen, um die darauf abgebildete Belohnung zu erhalten. Legendenkarten werden wie andere Karten in der Schlusswertung mit eingerechnet.



anfängliche Anforderungen

Artefakt

Belohnung

SZENARIOENDE

Wenn es den Helden gelingt, vor dem Ende der 20. Runde genügend Artefakte in die Kirche zu bringen, ist Brasath erfolgreich gebannt; jeder Held erhält 10 Ansehen.

Andernfalls legt sich der Schleier des Schreckens über das Land.

In jedem Fall erfolgt anschließend die Schlusswertung gemäß den gewohnten Regeln.



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES