

Lord of Loot

Das Königreich braucht dich! (Ernsthaft. Sie sind verzweifelt!)

Jahrelang war das Königreich ein wahr gewordener Traum - blauer Himmel, volle Bäume und Monsterportale, die Staub ansetzten. Die königliche Garde, einst eine stolze Truppe von Verteidigern, gewöhnte sich an eine Routine aus üppigen Banketten und wettbewerbsorientiertem Faulenzen. Aber jetzt werden die uralten Portale wieder aktiv und spucken Monster aus, die das Königreich zu ihrem persönlichen Spielplatz machen wollen. Und die Wachen? Sagen wir einfach, sie sind besser darin, Kelche zu heben als Schwerter.

Ihr seid eine furchtlose (oder zumindest neugierige) Gruppe von Abenteurern, die den Ruf nach Hilfe gehört hat. Egal, ob es um Ruhm, Ehre oder die Aussicht auf reiche Beute geht, ihr habt beschlossen, das Königreich zu retten. Wahrscheinlich. Die Monster treiben ihr Unwesen, die Wachen halten ihr drittes Nickerchen, und das Schicksal des Königreichs steht auf der Kippe. Schnapp dir deine Ausrüstung, nimm deinen Mut zusammen und lass das Abenteuer (und das Plündern) beginnen!

Ziel des Spiels

Deine Gruppe von Helden muss die bösen Endbosse besiegen, bevor sie zu mächtig werden. Die Zeit, die dir zur Verfügung steht, wird durch das Auslaufen des Monsterkartendecks dargestellt. Aber ihr könnt nicht einfach mit dem Schwert drauf los kloppen! Um die Endbosse zu besiegen, müsst ihr zuerst ihre einzigartigen Aufgaben erfüllen. Auf eurem Weg erkundet ihr das Land, sammelt mächtige Gegenstände und Waffen, meisterst Zaubersprüche und steigt (hoffentlich) im Level auf. Nur wenn ihr klug plant und zusammenarbeitet, habt ihr eine Chance die Bosse zu besiegen, wenn die Zeit gekommen ist.

Auspacken und Vorbereiten des Spiels

Wenn du zum ersten Mal spielst, drücke die Spielplättchen aus den 7 Papptafeln und lege sie gemäß den Anweisungen auf den Tafeln in die beiliegenden Stoff- und Plastiktüten. Stecke die Plastikständer auf alle Monster.

Bosse und Aufgaben

Die verschiedenen Bosse werden auf Seite 7 dieses Regelbuchs erklärt. Du wählst bei jedem Spiel zwei Bosse aus, gegen die du spielen willst.

Bosse kommen normalerweise mit einer oder mehreren Aufgaben. Der Boss kann keinen Schaden erleiden, bevor seine Aufgabe abgeschlossen sind. Konzentriere dich also darauf, zuerst die Aufgaben abzuschließen und dann den Kampf gegen den Boss aufzunehmen.

Sieg

Die Helden gewinnen, wenn sie alle Bosse besiegt haben.

Die Helden verlieren, wenn die Monsterkarten ausgehen oder wenn mehr als zwei Mal ein Held im Kampf KO geht.

Inhalt des Spiels

Hinweis: Einige der Kartenteile werden für den Versand unter der Plastikschale aufbewahrt. Hebe die schwarze Plastikschale an und nimm sie heraus.

- Spielschachtel mit Einsatzfach
- Spielbrett
- Regelbuch
- 5 Charakterkarten
- 7 Papptafeln mit Stanzteilen
- 1 12-seitiger Würfel
- 12 6-seitige Würfel (4x blau, 4x orange, 4x violett)
- 3 Stoffbeutel (rot, gelb, schwarz)
- 5 Plastikminiaturen
- 30+ Figurenständer aus Plastik
- 30+ Herzen aus Holz
- 17 Karten (6 braune Monsterkarten, 6 rote Monsterkarten, 5 Spielerhilfen)



Etwas fehlt oder ist kaputt?
Bitte wende dich an info@pkb-games.com und wir bringen das in Ordnung.

Inhaltsverzeichnis

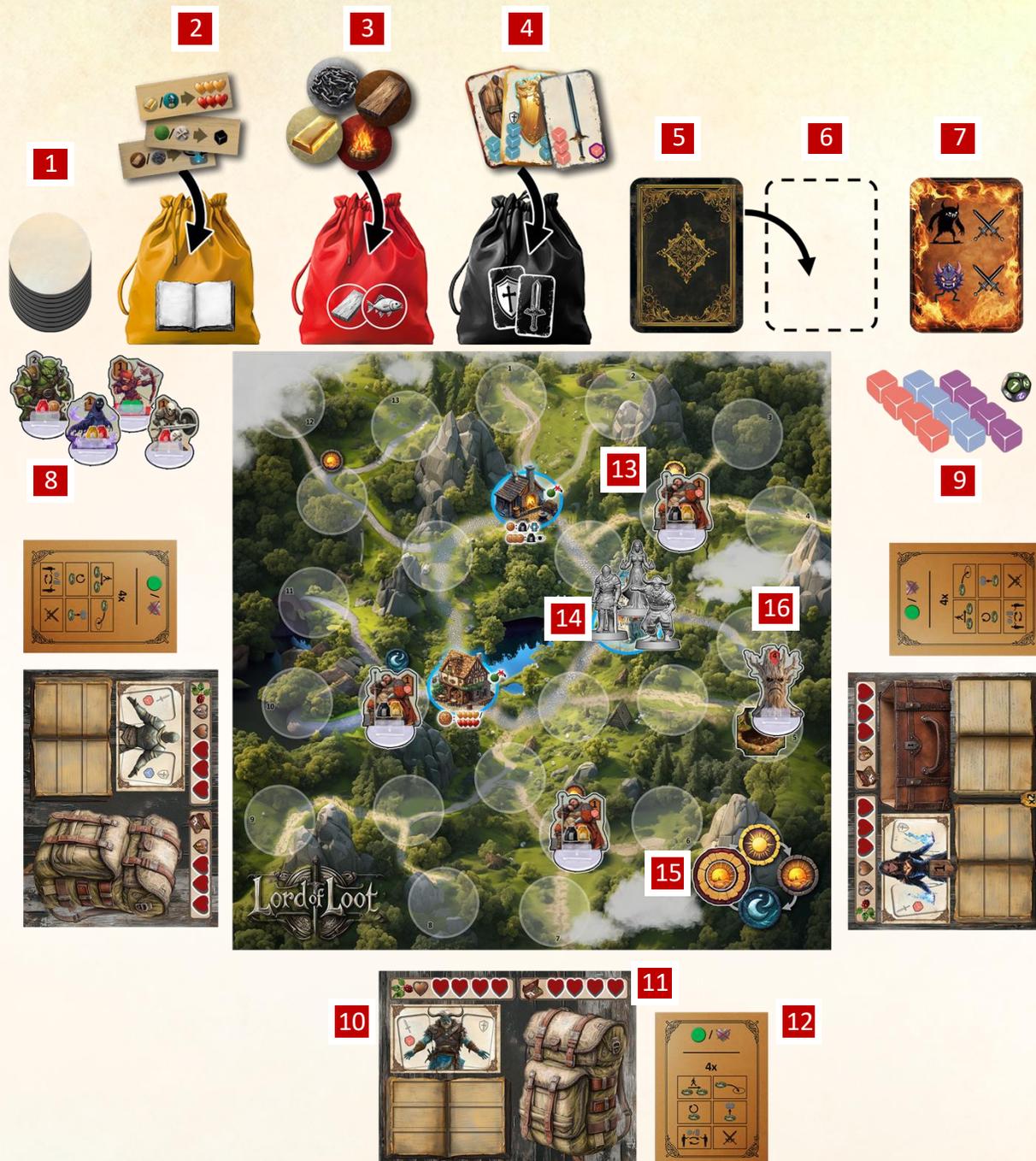
Spielaufbau	2
Spielablauf	3
Heldenphase	
Monsterphase	4
Monster: Typen, Teufelchen, Wachen	5
Helden: Charakterkarte und Waffen	
Kämpfe	6
Bosse	7
Beispiel – ein paar Spielrunden	10
Anhang	
Waffen	13
Land Symbole	14
Gegenstände	
Zaubersprüche	15
Die Helden	16



Deutsche Version

Spieldaufbau

- Gemischter Stapel mit den großen runden Landplättchen (verdeckt)
- Gelber Beutel mit allen *Zaubersprüchen* darin
- Roter Beutel mit allen *Gegenständen* darin
- Schwarzer Beutel mit allen *Waffen* darin
- Wähle eine Anzahl brauner Monsterkarten (gemäß Tabelle unten) und mische sie verdeckt, um den Monsterkartenstapel zu bilden.
- Reserviere einen Platz, um die Monsterkarten abzulegen.
- Wähle eine Anzahl roter Monsterkarten (gemäß Tabelle unten), mische sie und staple sie so, dass die Vorderseite sichtbar ist.
- Halte die Monster auf Ständern bereit.
- Lege die Würfel bereit (4x orange, 4x blau, 4x violett, 1x 12-seitiger Monsterwürfel).
- Jeder Spieler wählt einen Heldencharakter und legt die entsprechende Charakterkarte vor sich ab.
In diesem Beispiel spielen wir mit 3 Spielern.
- Jeder Spieler erhält 3 Herz-Spielsteine und legt sie rechtsbündig auf die gelben Herzfelder (Ausdauer), und 3 für seine roten Herzfelder (Gesundheit).
Ausnahme: Der Druide-Spieler bekommt jeweils 4.
- Jeder Spieler erhält die Spielerhelfekarte, die auf der Rückseite seinen Charakter zeigt.
- Stelle so viele Wachen wie Spieler (max. 4) auf je eines der 4 Felder (deiner Wahl) auf dem Spielbrett, die ein Tageszeitsymbol zeigen.
In diesem Beispiel mit 3 Spielern stellst du 3 Wachen auf.
- Platziere die Miniaturen für die Charaktere der Spieler (oder Kartonaufsteller, wenn du das bevorzugst) auf das Burgfeld.
- Setze den kreisförmigen Tageszeitmarker auf das linke Tagessymbol (Sonnenaufgang).
- Wähle 2 Bosse aus, gegen die du spielen möchtest, und platziere sie und ihre Spielkomponenten gemäß den Aufstellungsanweisungen im Abschnitt "Bosse" in diesem Regelbuch (Seite 7).



Der jüngste Spieler beginnt und spielt den ersten Zug.

Die Anzahl der braunen und roten Monsterkarten hängt von der Anzahl der Spieler ab, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Bei einem Spiel mit 2 Spielern nehmt ihr zum Beispiel 5 zufällige braune Monsterkarten und 3 zufällige rote Monsterkarten und legt die restlichen Karten zurück in die Spielschachtel.

Im Spiel mit 1-3 Spielern gibt es nach jedem Spielzug eine Monsterphase. Bei 4 oder 5 Spielern kommen die Monster jedoch nur jeden zweiten Zug dran. Um nicht zu vergessen, wann die Monster dran sind, legt das Markierungsplättchen mit dem roten Kreuz oben auf den Monsterkartenstapel. Wir werden später erklären, wie das genau funktioniert.



Spielablauf

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der aktive Spieler spielt seinen Zug (Heldenphase) und beginnt dann die Monsterphase. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Der erste Spieler ist am Zug, dann kommt die Monsterphase. Dann ist der zweite Spieler an der Reihe, dann kommt die Monsterphase.

Heldenphase

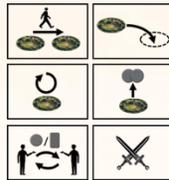
Hunger  / 

Der aktive Spieler beginnt seinen Zug hungrig. Befindet sich der Spieler in einem der blau eingekreisten Gebäude auf der Karte, erhält er dort automatisch Verpflegung. Andernfalls isst der Spieler entweder Nahrung, indem er ein grünes Nahrungsplättchen aus seinem Rucksack benutzt, oder er verliert ein Herz. Wenn ein Spieler ein Herz verliert, wird immer zuerst der am weitesten links liegende Herz-Spielstein entfernt.

Aktionen

Dann kann der Spieler bis zu 4 Aktionen ausführen, die er frei aus den folgenden sechs Optionen auswählen kann:

- Ziehe auf ein benachbartes Feld
- Erforsche dein Feld
- Sammle Ressourcen auf deinem Feld
- Nimm Gegenstände von deinem Feld auf
- Tausche Gegenstände oder Waffen mit anderen Spielern auf deinem Feld
- Bekämpfe ein Monster oder einen Boss



Tipp: Du kannst dieselbe Aktion mehrmals ausführen, z.B. kannst du dich vier Felder weit bewegen, oder ein Monster auf deinem Feld viermal bekämpfen, oder du bewegst dich ein Feld, nutzt dann zweimal die Ressourcen auf deinem Feld und bewegst dich dann ein weiteres Feld.



A. Ziehe auf ein benachbartes Feld

Bewege deinen Helden auf ein angrenzendes Feld, das durch einen Weg auf der Karte verbunden ist. Du kannst dich auf oder über jedes Feld bewegen, egal ob erforscht oder unerforscht und auch auf Felder mit Monstern, Bossen oder anderen Spielern.

Hinweis: Wenn du dich auf ein Feld mit einem Monster oder einem Boss bewegst, greifen sie dich nicht automatisch an. Monster und Bosse greifen nur in der Monsterphase an, wenn eine entsprechende Karte gezogen wird.



B. Erforsche dein Feld

Wenn sich dein Held auf einem unerforschten Feld befindet, also einem Feld, auf dem noch kein Kartenplättchen liegt, kann er sich entscheiden, das Land zu erforschen. Der Spieler zieht eines der gut gemischten, verdeckten runden Kartenplättchen und legt es auf sein Feld auf dem Spielbrett. Die Symbole auf dem Plättchen werden sofort aktiviert. Die Symbole werden auf Seite 14 erklärt.



C. Sammle Ressourcen auf deinem Feld

Wenn dein Held auf einem bereits erforschten Feld mit einem Landplättchen steht, das das Symbol  enthält, kannst du eine Aktion nutzen, um die Symbole auf dem Plättchen zu aktivieren.



D. Nimm Gegenstände von deinem Feld auf

Wenn sich auf deinem Feld runde Gegenstandsplättchen befinden, kannst du eine Aktion nutzen, um die Gegenstände aufzunehmen und in deinen Rucksack zu legen. Du kannst alle Gegenstände auf einmal aufnehmen oder nur ausgewählte und die anderen auf dem Feld liegen lassen.



E. Tausche Gegenstände oder Waffen

Du kannst so viele Gegenstände und Waffen mit einer beliebigen Anzahl von Spielern auf deinem Feld tauschen, wie du willst. Du kannst auch einfach Gegenstände oder Waffen abgeben oder aufnehmen - es muss kein direkter Tausch sein. Dies kann jedoch nur stattfinden, wenn der betroffene Spieler zustimmt. *Hinweis: Du kannst nur Gegenstände oder Waffen tauschen. Du kannst keine Zaubersprüche, Herzen, Stufen-Marker usw. tauschen.*



F. Bekämpfe ein Monster oder einen Boss

Du kannst dich entscheiden, gegen ein Monster oder einen Boss auf deinem Feld zu kämpfen. Wie Kämpfe funktionieren, wird später im Regelbuch erklärt.

Andere Aktivitäten, die keine Aktion erfordern

Die Spieler können die folgenden Aktivitäten jederzeit ausführen, also auch während der Züge anderer Spieler. Für diese Aktivitäten ist keine Aktion erforderlich.

Einen Zauberspruch sprechen

Spieler können einen Zauberspruch aus ihrem Zauberbuch verwenden. Zaubersprüche benötigen Gegenstände aus deinem Rucksack als Zutaten, um dadurch einen Effekt auszulösen. Die Zutaten werden auf dem Zauberspruchplättchen auf der linken Seite des Pfeils angezeigt und die Wirkung auf der rechten Folie. Alle Zauberspruchsymbole werden auf Seite 15 dieses Regelbuchs erklärt.

Beispiel: Für den unten stehenden Zauber nimmst du einen Holzgegenstand oder einen Eisengegenstand aus deinem Rucksack, um eine Münze (die du aus dem roten Beutel nimmst) zu erhalten und in deinen Rucksack zu legen. Beachte, dass du auch Waffen als entsprechende Zutaten verwenden kannst. Holz Waffen kannst du als Holz, Eisen Waffen als Eisen und Gold Waffen als Gold verwenden.



Einen Gegenstand verwenden

Du kannst jederzeit einen Gegenstand benutzen, um die Symbole darauf zu aktivieren. Du kannst zum Beispiel Nahrung essen, um ein Ausdauer-Herz wiederherzustellen, einen Trank während eines Kampfes trinken, um zusätzliche Treffer zu landen oder ein Juwel gegen zwei Münzen eintauschen. *Achtung! Während der Monsterphase kannst du nicht essen. Du musst dich vor der Monsterphase entscheiden, ob du essen willst, um deine Herzen wiederherzustellen.*

Waffe wechseln

Du kannst in jeder Heldenphase eines Spielers die Waffen zwischen deinem Rucksack und deinen Händen wechseln, aber nicht während einer Monsterphase. Du musst dich vorher entscheiden, welche Waffen du in den Händen halten willst, um für einen möglichen Monster- oder Bossangriff bereit zu sein.

Ablegen eines Gegenstands, eines Zaubers oder einer Waffe

Du kannst jederzeit Gegenstände, Zaubersprüche oder Waffen ablegen, um Platz in deinem Rucksack zu schaffen. Du kannst den Gegenstand, den Zauberspruch oder die Waffe entweder in den entsprechenden Beutel zurücklegen oder sie in die Spielschachtel legen und sie damit aus dem Spiel nehmen.

Tipp: Wenn du sie zurück in den Beutel legst, hast du die Chance, sie wieder zu ziehen, wenn du aus diesem Beutel ziehst. Du solltest also Dinge, die du wieder ziehen willst, zurück in den Beutel legen.

Monster Phase

Nachdem ein Spieler an der Reihe war, beginnt die Monsterphase.

Achtung! Während der Monsterphase kannst du nichts essen und deine Waffen nicht wechseln. Achte also darauf, vor der Monsterphase zu essen und die Waffen auszurüsten, die du für die Monsterphase brauchst.



Wenn du mit **4 oder 5 Spielern** spielst, werden die Monsterkarten nur jeden zweiten Zug gezogen. Damit du dich daran erinnerst, lege das entsprechende Plättchen beim Spielaufbau auf den Monsterkartenstapel. Wenn das rote Kreuz auf dem Plättchen nach oben zeigt, drehst du das Plättchen auf die Seite mit dem grünen Häkchen um, beendest die Monsterphase und setzt den Zug des nächsten Spielers fort. Wenn das grüne Häkchen oben ist, drehst du das Plättchen um und fährst mit der Monsterphase fort.



Ziehe eine Karte vom Monsterkartenstapel. Wenn sich keine weiteren Karten auf dem Monsterstapel befinden, weil alle Karten bereits auf dem Ablagestapel liegen, nimm die oberste der roten Monsterkarten und lege sie auf den Ablagestapel. Dann mischst du den Ablagestapel verdeckt und verwendest ihn als neuen Monsterstapel und ziehst die Karte von dort. *Achtung! Wenn du eine Karte ziehen musst, aber keine Karten mehr auf dem Monsterkartenstapel und auch keine neuen roten Monsterkarten übrig sind, verlieren die Helden das Spiel sofort.*

Führe dann die auf der gezogenen Monsterkarte vermerkten Aktionen von oben nach unten aus und lege die Karte dann offen auf den Ablagestapel. Wenn es mehrere gleichwertige Möglichkeiten gibt, die Monsteraktion auszuführen (z. B. welcher Boss zuerst bewegt werden soll oder welchen der verschiedenen gleichwertigen Wege zum nächsten Helden ein Monster nehmen soll), trifft der letzte aktive Spieler die Wahl.

Tipp: Du wirst den Monsterdeck mehrmals durchspielen. Wenn du dir merkst, welche Karten bereits gezogen wurden (du kannst jederzeit den Ablagestapel durchsehen), kannst du abschätzen, welche Monsterkarte als Nächstes kommen könnte und dich entsprechend vorbereiten.

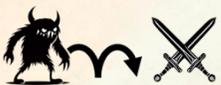
Symbole für Monsterkarten



Bosse bewegen und angreifen

Bewege alle Bosse, einen nach dem anderen. Jeder Boss bewegt sich ein Feld in Richtung des nächstgelegenen Helden. Wenn er sich bereits auf einem Feld mit einem Helden befindet, bleibt der Boss dort. Die zwei Bosse können sich auf dasselbe Feld bewegen, versuchen dies aber zu vermeiden. Wenn es verschiedene Bewegungsmöglichkeiten gibt, die einen Boss gleich nah an das Feld mit einem Helden oder auf das Feld mit einem Helden bringen, werden die Bosse versuchen sich auf unterschiedliche Felder zu bewegen.

Nachdem sich alle Bosse bewegt haben, greift jeder Boss, der auf einem Feld mit einem Helden gelandet ist, diesen Helden an. Die Bosse greifen nacheinander an, nicht gleichzeitig. Wie die Kämpfe funktionieren, erklären wir später im Regelbuch.



Bosse bewegen sich zweimal und greifen an

Wie oben, aber jeder Boss kann sich bis zu zwei Felder weit (statt einem) auf den Helden zubewegen.



Bosse bewegen sich, lassen zwei Gegenstände fallen und greifen an

Bewege alle Bosse und ziehe dann für jeden Boss 2 Gegenstände aus dem roten Beutel und lege sie auf das Feld, wo der Boss seine Bewegung beendet hat. Dann greifen die Bosse an.



Monster bewegen und angreifen

Bewege alle Monster, eins nach dem anderen. Monster bewegen sich auf die gleiche Weise wie Bosse. Nachdem sie sich bewegt haben, greifen alle Monster nacheinander an.



Bewege die Tageszeitmarkierung voran

Bewege die Tageszeitmarkierung einen Schritt im Uhrzeigersinn.



Ein Monster erscheint

Würfle mit dem 12-seitigen Monsterwürfel, um zu bestimmen, welche Art von Monster erscheint. Wähle ein Monster der gewürfelten Stufe und Farbe und lege es auf das Feld, das das aktuelle Tageszeitsymbol anzeigt. Wenn du das graue Wachensymbol gewürfelt hast, platziere stattdessen einen Wachen.

Beispiel: Der Würfel zeigt eine grüne 3. Eine grüne Kreatur der Stufe 3 wird spawnen. Das ist der Troll. Die Tageszeit ist "Nacht". Stelle den Troll auf das Feld mit dem "Nacht"-Symbol auf das Spielbrett.

Wenn sich keine Monster dieser Stufe mehr in der Spielschachtel befinden, weil alle diese Monster bereits auf dem Spielbrett platziert wurden, platziere ein Monster der nächstniedrigeren Stufe.

Beispiel: Du würfelst eine grüne 3, aber der Troll ist schon auf dem Spielbrett. Wähle stattdessen eine grüne Kreatur der Stufe 2 (einen Ork). Wenn alle Orks bereits auf dem Spielbrett sind, platziere eine grüne Kreatur der Stufe 1 (einen Goblin). Wenn auch diese alle platziert sind, platziere kein Monster.

Beachte, dass das Symbol "Dämmerung" zweimal auf der Karte zu sehen ist. Das bedeutet, dass zwei Monster aufgespannt werden (eines auf jedem der Felder, die mit dem Symbol "Dämmerung" markiert sind). Würfle erneut mit dem Monsterwürfel und wiederhole den Vorgang, um das zweite Monster auf das zweite "Dämmerung"-Feld zu setzen.



Wenn sich kein Monster auf dem Spielbrett befindet, erscheint ein Monster

Wenn sich keine Monster auf dem Spielbrett befinden, erscheint ein Monster, wie oben beschrieben.

Erweiterte Regel für die zusätzliche Herausforderung

Wenn du das Spiel bereits zu schwer findest, kannst du die folgende Regel ignorieren.



Teufelchen statt Monster auf besetzten Feldern spawnen

Wenn ein Monster erscheint und sich auf dem Feld mit dem aktuellen Tageszeitsymbol bereits ein Monster befindet, erscheint dort kein weiteres Monster, sondern stattdessen erscheint ein Teufelchen auf dem angrenzenden Feld Richtung Mitte des Spielbretts.

Wenn sich auf diesem angrenzenden Feld auch schon ein Monster befindet, erscheinen bis zu zwei Teufelchen: Das erste Teufelchen wird auf das nächste freie Feld Richtung Mitte des Spielbretts gesetzt. Das zweite Teufelchen wird auf das nächste freie angrenzende Feld Richtung Außenseite des Spielbretts gesetzt. Wenn sich auf beiden möglichen Feldern Richtung Außenseite des Spielbretts bereits Monster befinden, erscheint dort kein zweites Teufelchen.

Arten von Monstern

Es gibt drei Arten von regulären Monstern, die durch den farbigen Hintergrund unten auf dem Monsterplättchen gekennzeichnet sind:

- **Grün:** Horden (*Goblins, Orks, Trolle*)
- **Lila:** Magische Kreaturen (*Geister, Vampire, Hexenkönig*)
- **Beige:** Untote Kreaturen (*Skelett, Zombie, Nekromant*)



Tip: Für jede Art von Monster gibt es spezielle Waffen. Achte darauf, dass du die richtige Waffe ausrüstest, bevor du dich auf einen Kampf einlässt.

Stufen

Jedes Monster (und jeder Boss) hat eine Stufe, die durch das Zahlensymbol über dem Monster angezeigt wird. Die Stufe gibt an, wie viele Leben ein Monster oder Boss hat und wie viele Würfel er für einen Angriff wirft.

Beispiel: Ein Troll mit Stufe 3 hat 3 Leben und kann während eines Kampfes 3 violette Monsterwürfel werfen.



Teufelchen

Teufelchen sind eine besonders fiese Art von Monstern. Dank Pfeil und Bogen können sie über eine größere Reichweite angreifen. Sie können Helden auf ihrem Feld oder einem benachbarten Feld angreifen. Wenn sie sich bewegen, versuchen sie trotzdem, so nah wie möglich an den nächsten Helden heranzukommen und beenden ihren Zug vorzugsweise auf einem Feld mit einem Helden.

Wenn Teufelchen einen Helden angreift, schießt es einen Pfeil ab. Es findet kein Kampf statt, und der Held verliert 1 Leben. Wenn Helden ein Teufelchen auf ihrem Feld angreifen, wird dies wie ein normaler Monsterkampf behandelt. Das Teufelchen kämpft als Monster der Stufe 1 mit 1 Lebenspunkt und wirft 1 violetten Monsterwürfel.



Wachen

Wachen sind keine Monster. Sie bewegen sich nicht und greifen nicht an. Du kannst sie jedoch in einen Trainingskampf verwickeln. Wachen haben die Stufe 1. Sie haben 1 Leben und kämpfen mit 1 orangefarbenen Würfel (sie benutzen einen Helden-Angriffswürfel). Wenn sie besiegt werden, geben sie dir die auf dem Plättchen angegebene Beute und werden aus dem Spiel entfernt.

Tip: Kämpfe früh gegen die (nutzlosen) Wachen, um ihre Waffen zu bekommen!



Helden-Charakterkarte und Waffen

Stufe: Helden beginnen mit Stufe 1 und können im Laufe des Spiels durch das Besiegen von Feinden aufsteigen. Eine höhere Stufe schaltet neue Felder auf der Charakterkarte frei. Diese Plätze können nur genutzt werden, wenn die angegebene Stufe erreicht wird. Mit den Stufen werden auch Waffen freigeschaltet. Auf Stufe 1 (Holz) kannst du nur Holz Waffen ausrüsten. Eisenwaffen (gekennzeichnet durch einen silbernen Rahmen um das Waffenplättchen) können erst in Stufe 2 (Eisen) und Goldwaffen (mit einem goldenen Rahmen) erst in Stufe 3 (Gold) ausgerüstet werden. Beachte, dass du jedoch jede Waffe im Rucksack tragen kannst, auch wenn du eine niedrigere Stufe hast und die Waffe noch nicht benutzen kannst.

Gesundheitsbalken: Die Helden haben Gesundheitspunkte, die durch Herzen angezeigt werden. Die braunen Herzen auf der linken Seite zeigen Ausdauer an und können durch Essen aufgefüllt werden. Die roten Herzen auf der rechten Seite zeigen Verletzungen an und können mit Verbandskästen aufgefüllt werden. Wenn der Held durch Hunger oder Kampfschaden Lebenspunkte verliert, verliert er Herzen von links nach rechts, also entferne zuerst die Ausdauerherzen und dann die Verletzungsherzen.

Hinweis: Die gesperrten Herzen können erst aufgefüllt werden, wenn du die angegebene Stufe erreicht hast.

Ausgerüstete Waffen: Du kannst Angriffswaffen in deiner rechten Hand und Verteidigungswaffen (Schild) in deiner linken Hand ausrüsten. Du kannst jederzeit während einer Heldenphase die Waffen zwischen deinen Händen und deinem Rucksack wechseln, ohne dass dies eine Aktion kostet.

Zauberbuch: Du kannst dein Zauberbuch benutzen, um Zaubersprüche zu sammeln, die du während des Spiels gelernt hast. Du kannst die Zaubersprüche jederzeit im Spiel verwenden, ohne dass dies eine Aktion kostet. Zaubersprüche verwenden normalerweise Gegenstände oder Waffen aus deinem Rucksack (oder deiner Hand) als Zutaten. Beachte, dass du Holz Waffen als "Holz"-Zutaten, Eisenwaffen als "Eisen"-Zutaten und Goldwaffen als "Gold"-Zutaten für Zaubersprüche verwenden kannst.

Rucksack: Benutze deinen Rucksack, um Gegenstände und Waffen zu transportieren. Du kannst nur so viele Gegenstände und Waffen in deinem Rucksack transportieren, wie in den Ausschnitt des Rucksacks passen. Du kannst keine Gegenstände oder Waffen übereinander stapeln. Du kannst jederzeit Gegenstände oder Waffen aus deinem Rucksack ablegen. Wähle aus, ob du diese aus dem Spiel entfernen oder zurück in ihre jeweiligen Taschen legen willst.



Hinweis: Du kannst nur Gegenstände aus deinem Rucksack als Nahrung oder als Zutaten für Zaubersprüche verwenden, nicht aber Gegenstände, die auf dem Spielbrett auf deinem Feld liegen.

Besondere Charaktereigenschaften



Immer wenn die Hexe einen Zauberspruch ziehen soll, kann sie stattdessen zwei Zaubersprüche ziehen.



Ashlyn, das Drachenwesen hat 5 statt 4 Aktionen pro Zug. Sie kann keine Nahrungsgegenstände essen, die einen Pilz zeigen. Sie kann diese jedoch in ihrem Rucksack tragen.

Kämpfe

Wenn ein Monster, ein Boss oder eine Wache mit einem Helden kämpfen, würfeln sie wie folgt:

Orangefarbene Angriffswürfel: Ohne Waffe wirft der Held 1 orangefarbene Angriffswürfel, wie auf der Charakterkarte angegeben. Wenn der Held eine Waffe in der Hand hat, würfelst du die auf der Waffe angegebene Anzahl orangefarbener Würfel. Wenn die Würfelsymbole auf der Waffe eine grüne, violette oder beigefarbene Umrandung haben, kannst du diese Würfel zusätzlich verwenden, wenn du gegen ein Monster dieser Art (Farbe) kämpfst.

Blaue Verteidigungswürfel: Ohne eine Waffe können die meisten Charaktere keine Verteidigungswürfel werfen, wie auf der Charakterkarte angegeben. Wenn der Held eine Waffe in der Hand hat, würfelst du die auf der Waffe angegebene Anzahl blauer Würfel. Auch hier können die grün, violett oder beige umrandeten Würfel zusätzlich verwendet werden, wenn man gegen ein Monster dieser Art (Farbe) kämpft.

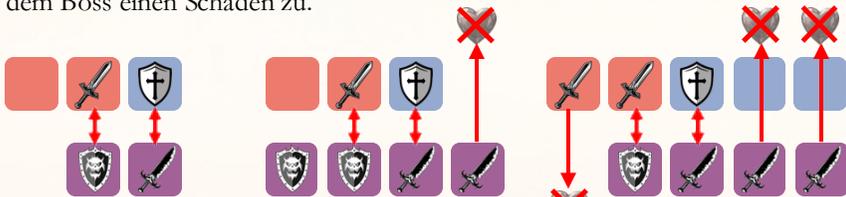


Violette Monsterwürfel: Das Monster oder der Boss würfelt die Anzahl violetter Monsterwürfel, die seiner Stufe entspricht. Ein Monster der Stufe 2 würfelt z.B. 2 violette Würfel. Ein Boss der Stufe 4 würfelt 4 violette Würfel.

Wachen würfeln 1 orangefarbenen Helden-Angriffswürfel (genau wie ein Held der Stufe 1 ohne Waffen).

Schaden bestimmen

Vergleiche das gewürfelte Ergebnis. Jedes gewürfelte Monsterschwert-Symbol, das nicht durch ein Heldenschild-Symbol verteidigt wird, fügt dem Helden einen Schaden zu. Jedes gewürfelte Heldenschwert-Symbol, das nicht durch ein Monster-Schild-Symbol verteidigt wird, fügt dem Monster oder dem Boss einen Schaden zu.



Beispiel 1: Ein Held mit 2 Angriffswürfeln und 1 Verteidigungswürfel greift ein Monster der Stufe 2 an. Weder der Held noch das Monster erleiden Schaden.

Beispiel 2: Ein Boss (Stufe 4) greift einen Helden an, der 2 Angriffswürfel und 1 Verteidigungswürfel hat. Der Held erleidet 1 Schaden.

Beispiel 3: Ein Boss (Stufe 4) greift einen Helden an, der 2 Angriffswürfel und 3 Verteidigungswürfel hat. Der Held erhält 1 Schaden und der Boss erhält 2 Schaden.

Helden können Zaubertränke aus ihrem Rucksack, Zaubersprüche oder besondere Waffen verwenden, um die Anzahl der Heldenschwert- oder Heldenschildsymbole zu erhöhen. Das können sie entscheiden, nachdem sie das Ergebnis des Würfelwurfs gesehen haben.



Beispiel 4: Ein Held mit 2 Angriffswürfeln und 1 Verteidigungswürfel greift ein Monster der Stufe 2 an. Der Held entscheidet sich, einen Zaubertrank zu benutzen, um ein zusätzliches Schildsymbol zu erhalten. Weder der Held noch das Monster erleiden Schaden.

Beispiel 5: Ein Boss (Stufe 4) greift einen Helden an, der 2 Angriffswürfel und 1 Verteidigungswürfel hat. Der Held entscheidet sich, ein zusätzliches Schwertsymbol zu verwenden. Der Held erhält 1 Schaden, und der Boss erhält 1 Schaden. Der Held hätte den Zaubertrank auch für ein zusätzliches Schild verwenden können, aber in diesem Fall war es ihm wichtiger, dem Boss zusätzlichen Schaden zuzufügen.

Ergebnis des Kampfes

Monster/Boss verwundet

Stecke für jeden Treffer, den ein Monster oder Boss erleidet, einen Verwundungsmarker auf seine Standfigur.

Hinweis: Die Figuren haben kleine Einkerbungen, um die Marker aufzunehmen. Zur Erinnerung: Bosse können erst dann Schaden erleiden, wenn alle ihre Aufgaben abgeschlossen sind.



Monster/Boss/Wache besiegt

Wenn ein Monster, ein Boss oder eine Wache Schaden in Höhe seiner Stufe angesammelt hat, ist er besiegt und flieht. Sammle die auf der Figur angegebene Beute ein und entferne die Figur dann aus dem Spiel. Wenn das Monster (oder der Boss) eine höhere Stufe als dein Held hatte, steigt dein Held um eine Stufe auf.

Beispiel: Ein Troll der Stufe 3 hatte bereits einen Schadensmarker und erhält nun in einem Kampf 2 Schaden. Der Troll wird besiegt und aus dem Spiel entfernt. Der Held, der ihn besiegt hat, sammelt die Beute ein und zieht eine Waffe aus dem schwarzen und einen Gegenstand aus dem roten Beutel. Da der Troll Stufe 3 und der Held Stufe 1 war, steigt der Held um eine Stufe auf Stufe 2 auf.

Hinweis: Bosse geben dir keine Beute, wenn sie besiegt werden, aber du kannst trotzdem um eine Stufe aufsteigen.

Held verwundet

Wenn ein Held verwundet wird, verliert er die entsprechende Anzahl von Herzen, beginnend von links auf seiner Charakterkarte (also werden zuerst braune Ausdauerherzen entfernt, dann rote Gesundheitsherzen).

Held besiegt

Wenn der Held alle seine Herzen verloren hat, war's das für unseren armen Helden. Entferne die Heldenminiatur und die Charakterkarte einschließlich aller Gegenstände, Zaubersprüche und Waffen aus dem Spiel. Der Spieler beginnt mit einem neuen Helden seiner Wahl mit Stufe 1 und ohne Ausrüstung in der Burg.



Lege eine Grabsteinmarkierung auf das Spielbrett auf die Wolken rechts neben der Burg. Wenn dort bereits eine Grabsteinmarkierung liegt, drehe sie um, so dass sie zwei Grabsteine zeigt. Wenn sie bereits zwei Grabsteine zeigt, verlieren die Helden das Spiel. Das heißt, es sind nur zwei Heldenknockouts erlaubt, ohne das Spiel zu verlieren.

Spielen mit Kindern: Verzichtet auf die Verwendung der Grabsteinmarkierung. Zum Glück sterben unsere Helden nie. In der Burg gibt es einen mächtigen Zauberer, der die Helden wiederbeleben kann, wenn sie besiegt werden. Bewege den besiegten Helden in die Burg und füge jeweils 2 Herzen zu seiner Ausdauer und Gesundheit hinzu. Der Held behält seine Ausrüstung.

Monster-Rückzug

Wenn ein Monster einen Helden angegriffen (nicht umgekehrt) und den Helden verwundet hat, kann der Held entscheiden dieses Monster zu einem der 4 Spawn-Punkte (mit den Tageszeitsymbolen gekennzeichnet) auf dem Spielbrett zu bewegen (auch wenn sich bereits ein Monster auf diesem Feld befindet).

Boss-Rückzug

Wenn ein Boss einen Helden angegriffen (nicht umgekehrt) und den Helden verwundet hat, kann der Held entscheiden diesen Boss zurück in seine Heimatbasis zu bewegen (dorthin, wo der Boss das Spiel begonnen hat).

Bosse und ihre Aufgaben



Bosse auswählen

Wenn ihr das Spiel aufbaut, wählt 2 der folgenden 7 Bosse aus, gegen die ihr spielen möchtet, und platziere sie und ihre Spielkomponenten entsprechend ihrer Aufbauanleitung.

Für einen möglichst ausgeglichenen Spielverlauf empfehlen wir, immer gegen den "Schnappschwanz" zu spielen und einen weiteren Boss deiner Wahl hinzuzufügen.

Einrichtung

Jeder Boss hat ein Heimatbasis-Plättchen. Legt die Heimatbasis und den Boss auf das nummerierte Feld auf dem Spielbrett, wie in der Aufbauanleitung für den Boss angegeben (#). Befolgt dann die Aufbauanleitung des Bosses und fügt eventuell weitere Komponenten auf das Spielbrett hinzu.

Beispiel: Aufbau für den Schnappschwanz



Aufgaben

Du musst alle seine Aufgaben abschließen, bevor du einem Boss Schaden zufügen kannst. Wenn es vorher zu einem Kampf kommt (zum Beispiel weil der Boss einen Helden angreift), erhält der Boss keinen Schaden, unabhängig vom Würfelergebnis (im Gegensatz zum Helden, der durchaus vom Boss Schaden erhalten kann).

Wenn du eine Aufgabe abschließt, kannst du einmalig aus einem Stoffbeutel deiner Wahl ziehen.

Hinweis: Manche Bosse haben mehr als eine Aufgabe. Für den Boss Schmorfax zum Beispiel ist jeder Gnom eine eigene Aufgabe. Wenn du also einen Gnom besiegst, kannst du aus einem Beutel deiner Wahl ziehen. Narzia hat jedoch nur eine Aufgabe, also kannst du nur einmal aus einem Beutel ziehen, wenn du alle drei Spiegelscherben abgelegt hast.

Der Schnappschwanz

Schwierigkeit: mittel

Vor langer Zeit war der Schnappschwanz gar kein Bösewicht, sondern nur ein schmuddeliges kleines Wesen, das von einem sehr vergesslichen Riesen als Haustier gehalten wurde. Er behauptet, dass er furchtbar misshandelt wurde: Er wurde mehrfach falsch herum gegen den Fellstrich gestreichelt, seine Milch war gelegentlich nicht lauwarm genug und er durfte nicht nach Herzenslust an den Möbeln kratzen. Tragisch, oder? Angestachelt von diesen abscheulichen Ungerechtigkeiten schwor er sich, alle Haustiere von ihren sogenannten Besitzern zu befreien. Zu seinem Pech ist unser Königreich jedoch ein Land der verwöhnten Hündchen und verhätschelten Kätzchen, in dem die Haustiere ihre Menschen lieben und nicht das geringste Interesse an einer "Befreiung" haben. Jetzt liegt es an dir, diese glücklichen Gefährten wieder mit ihren Besitzern zu vereinen und den fehlgeleiteten Schnappschwanz zu vertreiben - für immer!

Aufbau

Lege die folgenden Spielelemente auf die entsprechend nummerierten Felder auf dem Spielbrett.

End-Boss und Homebase: #10

Kleines Mädchen: #11
Lausbub: #4
Cat Lady: #1



Fette Katze: #8



Wauzi: #9



Bärensittich: #6



Aufgabe 1: Bringe die fette Katze zur Cat Lady

Du kannst die fette Katze aufnehmen und wie einen Gegenstand in deinem Rucksack verstauen, indem du die Aktion "Gegenstände von deinem Feld aufnehmen" verwendest. Wenn sich noch andere Gegenstände auf dem Feld befinden, kannst du sie alle mit derselben Aktion aufnehmen. Sobald du das Feld mit der Cat Lady mit der fetten Katze in deinem Rucksack betrittst, entfernst du die fette Katze und die Cat Lady aus dem Spiel und die Aufgabe ist abgeschlossen.

Aufgabe 2: Bring den Wauzi zum Lausbub zurück

Der Wauzi hat Angst vor Feuer. Wenn du das Feld mit dem Wauzi betrittst und einen Feuergegenstand in deinem Rucksack hast, kannst du den Wauzi auf ein angrenzendes Feld bewegen. Alternativ kannst du gegen den Wauzi kämpfen. Der Wauzi kämpft wie ein Monster der Stufe 1 mit einem violetten Monsterwürfel. Wenn du dem Wauzi im Kampf Schaden zufügen würdest, flieht der Wauzi, und du bewegst ihn auf ein benachbartes Feld, anstatt ihm Schaden zuzufügen. Sobald der Wauzi das Feld mit dem Lausbub erreicht hat, nimmst du beide aus dem Spiel und die Aufgabe ist abgeschlossen.

Aufgabe 3: Bringe den Bärensittich zu dem Mädchen zurück

Wie du wahrscheinlich weißt, sind Bärensittiche eine Kreuzung zwischen Bären und Wellensittichen. Sie sind ebenso gefährlich wie gefräßig. Wenn du dich von dem Feld mit dem Bärensittich auf ein benachbartes Feld bewegst und ein Nahrungsgegenstand (grünes Plättchen) in deinem Rucksack hast, wird dir der Bärensittich auf das Feld folgen. Wenn er das Feld mit dem kleinen Mädchen erreicht hat, entferne beide aus dem Spiel und die Aufgabe ist erfüllt.

Narzia – die schlanke Schlange Schwierigkeit: mittel

Narzia war einst eine Zauberin mit einem bescheidenen Talent für Schönheitszauber - und einer maßlos überzogenen Meinung von ihrer eigenen Ausstrahlung. Um ihren Status als schönste Frau des Landes zu festigen, sprach sie einen Zauberspruch, der besagte, dass kein Gesicht, das schöner wart als ihres, jemals in einem Spiegel zu sehen sein möge. Zum Pech für Narzia ist Magie wörtlich zu nehmen... und brutal ehrlich. Anstatt sie zum schönsten Wesen des Reiches zu machen, zerbrach der Zauber stattdessen jeden Spiegel, den es gab. Die Scherben sind weit verstreut und Narzia weiterhin überzeugt ein Abbild von Anmut und Grazie zu sein, während ihre verzauberten Schlangen ihr süße Komplimente ins Ohr zischen. Um sie zu stellen, musst du drei Spiegelscherben sammeln und zusammensetzen.

Aufstellung

Platziere den End-Boss und ihre Heimatbasis auf Feld #6 des Spielbretts.

Lege 3 Spiegelscherbenplättchen in den roten Beutel.

Während des Spiels kann ein Held jederzeit eine oder mehrere der verbleibenden Spiegelscherben in den roten Beutel legen.



Aufgabe

Immer wenn du auf dem Feld mit Narzias Heimatbasis stehst, kannst du einen oder mehrere Spiegelscherben-Gegenstände aus deinem Rucksack auf der Heimatbasis ablegen. Die Aufgabe ist abgeschlossen, sobald sich 3 Spiegelscherben auf der Heimatbasis befinden.

Zählzahn, der Bilanzbewahrer Schwierigkeit: schwer

Zählzahn ist nicht der typische feuerspeiende Tyrann - er ist eher ein besessener Buchhalter mit Flügeln. Jede Münze, jeder Edelstein und jedes glänzende Schmuckstück in seinem Hort ist akribisch katalogisiert und farblich gekennzeichnet (natürlich nach Größe, Glanz und ideellem Wert). Vor langer Zeit stand er während des Zeitalters des Feuervertrags an der Seite der menschlichen Reiche. Doch seit dem "Zwischenfall" hat sich Zählzahn in seine Berghöhle zurückgezogen, wo er sich mehr um die Kontrolle des Inventars als um Diplomatie kümmert. In letzter Zeit sind ihm jedoch beunruhigende Ungereimtheiten in seinen Aufzeichnungen aufgefallen - es fehlen Gegenstände, die Summen stimmen nicht und, schnupps, hat ein abtrünniger Abenteurer einmal Holzmünzen in seinen Tresor gebracht. Das ist inakzeptabel. Bis seine Schatzkammer wieder ins Gleichgewicht gebracht ist, brennt seine Wut heißer als sein Feuer - und in seinem jetzigen Zustand wäre es Selbstmord, sich ihm zu stellen. Bringe einen Schatz oder werde schon aus Prinzip eingäschert.

Aufstellung

Platziere den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #2 auf dem Spielbrett.



Wenn Zählzahn während seiner Bewegung gleich nah an mehrere Helden herankommt, bewegt er sich auf den Spieler mit der höchsten Anzahl an wertvollen Gegenständen (Goldwaffen, Goldgegenstände, Münzen, Juwelen) zu und versucht, diesen anzugreifen.

Aufgabe

Immer wenn du auf dem Feld mit Zählzahns Heimatbasis stehst, kannst du einen oder mehrere wertvolle Gegenstände (goldene Waffen, Goldgegenstände, Münzen, Juwelen) aus deinem Rucksack auf der Heimatbasis ablegen. Sobald du einen wertvollen Gegenstand auf der Heimatbasis abgelegt hast, bleibt dieser auf dem Feld liegen und kann nicht wieder aufgehoben werden. Die Aufgabe ist abgeschlossen, wenn sich 5 wertvolle Gegenstände auf der Heimatbasis befinden.

Grantelstumpf, der Waldgrummler Schwierigkeitsgrad: leicht

Vor langer Zeit war Grantelstumpf ein hoch aufragender Baum, der unangefochtene König des Waldes. Vögel sangen in seinen Ästen, Eichhörnchen huschten über seine Rinde, und er blühte jahrhundertlang in voller Pracht. Doch dann kamen die Menschen - mit ihren Äxten, Sägen und Träumen von Möbeln und Zahnstochern. Er hofft, dass das heilige Relikt des Waldes - der uralte Druide, dessen Leben mit den Wurzeln des Waldes verbunden ist - eines Tages zurückkehrt, um die Axtschwinger für immer zu vertreiben. Aber bis dahin nimmt er das Schicksal selbst in die Hand. Nach einer besonders brutalen Holzfällersaison riss er seine Wurzeln aus dem Boden und begann zu laufen - langsam, knarrend, unerbittlich - um im Namen des Waldes die Eindringlinge zu jagen. Als selbsternannter Wächter des Waldes riecht er Holzfäller schon aus einer Meile Entfernung und schreckt auch nicht davor zurück, jeden mit Splütern zu beschießen, der es wagt, sich ihm auch nur mit einem abgehackten Ästchen zu nähern. Um überhaupt in seine Nähe zu kommen, musst du alle deine Holzgegenstände zurücklassen. Nur so kannst du beweisen, dass du nicht zu den "Hack- und Sägemördern" gehörst.

Aufstellung

Platziere den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #5 des Spielbretts.



Grantelstumpf wird sich immer auf den Spieler mit den meisten Gegenständen aus Holz (Waffen oder Holzgegenstände) zubewegen und versuchen, diesen anzugreifen.

Grantelstumpf hat keine Aufgaben, aber du kannst ihn nur beschädigen, wenn du nichts aus Holz dabei hast - weder eine Holzwanne noch einen hölzernen Gegenstand.

Karpfred, der Fischbefreier Schwierigkeit: mittel

Vor langer Zeit war Manfred ein ganz normaler Fischer, der fröhlich seine Netze auswarf und gerne leckeren Fischeintopf kochte. Doch eines schicksalhaften Tages änderte sich alles, als er einen uralten, leuchtenden Fisch fing. Als Manfred ihn zu seinem Abendessen machen wollte, plumpste der Fisch aus dem Topf und krächzte: "Iss mich, und dein Schicksal ist besiegelt!". Natürlich aß Manfred den Fisch trotzdem. Ein großer Fehler. Am nächsten Morgen wachte er mit Schuppen an den Armen und Kiemen am Hals auf und hatte das Gefühl, dass es keinen Fischeintopf mehr geben würde. In seiner Verzweiflung, den Fluch aufzubeheben, war Karpfred überzeugt, dass die Befreiung anderer Fische seine Menschlichkeit wiederherstellen würde. Zum Pech für Karpfred hat das nicht funktioniert. Nicht einmal ein bisschen. Egal, wie gut die Fische filetiert, gebraten oder gesalzen wurden, seine Versuche, sie zu "befreien", haben ihn nur noch entschlossener gemacht.

Aufstellung

Stelle den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #7 des Spielbretts.



Aufgabe

Erforsche das Land, um einen Fischteich zu finden. Wenn du auf einem runden Teich-Landplättchen stehst, kannst du einen oder mehrere Fischgegenstände aus deinem Rucksack dort ablegen. Sobald du einen Fischgegenstand dort abgelegt hast, bleibt er dort liegen und kann nicht wieder aufgenommen werden. Die Aufgabe ist abgeschlossen, wenn sich 2 Fischgegenstände auf dem Teich-Landplättchen befinden.

Schmorfax, der Glutbrütige

Schwierigkeit: leicht

Schmorfax ist nicht der typische Bösewicht. Sicher, er lebt in einem schwelenden Vulkan und bastelt unvorstellbar mächtige magische Artefakte, aber eigentlich will er nur in Ruhe gelassen werden und seine geschmolzene Höhle in Frieden genießen. In letzter Zeit wird er jedoch von einer Gruppe übereifriger Gnome an den Rand des Wahnsinns getrieben. Aus Gründen, die nur sie selbst verstehen, haben diese winzigen Plagegeister es zu ihrer heiligen Pflicht erklärt, Schmorfax' wertvolle Artefakte in den Vulkan zu werfen und damit jahrhundertelange Handwerkskunst zu zerstören. Ungebeuerlich! Warum sollte jemand so etwas tun?! Jetzt ist Schmorfax nur noch einen verzauberten Kelch davon entfernt, völlig durchzudrehen, und es liegt an dir, die Gnome aufzuhalten, bevor die Lava überkocht.

Aufbau

Lege die folgenden Spielelemente auf die entsprechend nummerierten Felder auf dem Spielbrett.

End-Boss und Homebase: #3



Mittagsgnom
#5

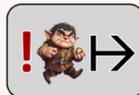
Zwielichtgnom
#7

Dunkelgnom
#12



Zu Beginn der Monsterphase, bevor du eine Monsterkarte ziehst, bewege den Gnom mit dem Tageszeitsymbol, den der Tageszeitmarker gerade anzeigt, ein Feld näher an das Vulkanfeld (#3).

Tipp: Lege den Erinnerungsmarker auf den Monsterkartenstapel, damit du nicht vergisst, einen Gnom zu bewegen, bevor du eine Karte ziehst.



Wichtig! Sobald ein Gnom den Vulkan erreicht, haben die Helden das Spiel sofort verloren.

Aufgaben 1-3:

Besiege einen Gnom.

Gnome werden dich nie angreifen, aber du kannst sie angreifen. Sie kämpfen wie ein Monster der Stufe 1.

Aurelius Schnabelgold

Schwierigkeit: schwer

Einst Aurelius ein bescheidener mechanischer Vogel, der zur Unterhaltung der Adligen diente. Doch mit der Zeit wurde er von seinem eigenen goldenen Glanz besessen. Letztendlich geriet diese Selbstverliebtheit völlig außer Kontrolle. Er fing an, alles, was nicht golden war, als unter seiner Würde zu betrachten - buchstäblich. Gewöhnliche Gegenstände, Menschen und sogar ganze Landschaften hörten in seinen Augen auf zu existieren, wenn sie nicht mit dem göttlichen Glanz des Goldes funkelten. Diese Wahnvorstellung wurde so stark, dass sie die Realität selbst verdrehte: Nichts, was nicht golden ist, kann Aurelius berühren, geschweige denn ihm schaden. Um ihn zu besiegen, musst du dir seine goldene Besessenheit zu eigen machen und dich mit Waffen und Ausrüstung ausstatten, die seinen absurd hohen Ansprüchen genügen.

Aufstellung

Platziere den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #13 des Spielbretts.



Stelle den Nekromanten auf das Feld mit dem Mondsymbol auf dem Spielbrett.



Aurelius hat keine Aufgaben, aber du kannst ihm nur mit goldenen Waffen schaden. Du musst also Stufe 3 erreichen und eine goldene Waffe sammeln, um ihn zu besiegen.



Die Seelen der See

Schwierigkeit: schwer

Vor langer Zeit folgte ein Ritter einem betörenden Lied in die Fluten. Man sagt, sein Körper versank in den Tiefen, doch seine Seele konnte ihm nicht folgen. Seitdem kann man bei jedem Erklingen der Melodie eine blasse Gestalt am Ufer erahnen, reglos und voller Sehnsucht zum Wasser gewandt. Auch sie will zu ihm - doch nur ihre Stimme, voll Trauer und Liebe, erreicht ihn je.

Aufstellung

Platziere die Seele des Ritters und seine Heimatbasis auf Feld #9 und die Sirene und ihre Heimatbasis auf #12.



Bei der Boss-Bewegung bewegt sich die Seele des Ritters auf den nächstgelegenen männlichen Helden zu. Die Sirene bewegt sich auf die nächstgelegene Heldin zu. Beide können jedoch jeden Helden angreifen, der auf ihrem Feld landet. Das Geschlecht von Wampi entspricht dem seines Spielers.



Aufgabe: Die Seele des Ritters und die Sirene müssen sich auf demselben Feld treffen.

Wenn einer der beiden Schaden erleidet, erleidet der andere denselben Schaden. Markiere den Schaden nur auf der Seele des Ritters.

Hinweis: Dieser Endboss ist eine exklusive Erweiterung. Er ist möglicherweise nicht in deinem Spiel enthalten.

Zug 2: Hexe



Nun ist der zweite Spieler mit der **Hexe** an der Reihe. Auch hier gibt es wieder Verpflegung gegen den Hunger.

Aktion 1-3: Bewegen

Aktion 4: Angriff auf die Wache

Kämpfen: Die Wache ist Stufe 1, hat also 1 Leben und kämpft mit 1 Würfel (einem orangefarbenen Würfel, wie auf der Figur abgebildet). Der Held greift mit der Anzahl orangefarbener Würfel an, die auf der rechten Seite der Charakterkarte angegeben ist (hier: 1 Würfel), und verteidigt sich mit den blauen Würfeln auf der linken Seite (hier: keiner).

Jetzt wird gewürfelt. Ein Schwertsymbol verursacht 1 Schaden und ein Schildsymbol würde einen Schaden verhindern. Die Wache würfelt eine leere Seite des Würfels und die Hexe ein Schwert. Die Wache erhält 1 Schaden und ist damit besiegt.

Beute: Die Hexe bekommt die Beute des besiegten Gegners. In diesem Fall darf sie eine Waffe aus dem schwarzen Beutel und einen Zauberspruch aus dem gelben Beutel ziehen. Aufgrund ihrer besonderen Fähigkeit, die auf ihrer Charakterkarte angegeben ist, kann sie statt einem gleich zwei Zaubersprüche ziehen.

Waffen: Sie zieht einen hölzernen Speer und legt ihn in ihre Hand. Sie hatte Glück, eine Holzwaaffe zu ziehen (gekennzeichnet durch den braunen Rahmen), denn sie ist erst Stufe 1. Eisenwaffen können erst ab Stufe 2 und goldene Waffen ab Stufe 3 ausgerüstet werden.

Monsterphase: Die gezogene Karte lässt alle Bosse in Richtung des nächsten Helden ziehen. Dann würden sie angreifen, aber es befindet sich kein Held auf diesem Feld. Dann bewegen sich alle Monster nacheinander und greifen an, wenn ein Held auf ihrem Feld steht.

Zug 3: Ritter



Der Ritter beginnt seinen Zug hungrig und isst den Gegenstand aus dem Rucksack, um kein Herz zu verlieren.

Aktion 1-3: Der Ritter zieht 3 Felder weit (dem Weg folgend).

Aktion 4: Gegenstände aufheben: Der Ritter hebt die fette Katze auf und steckt sie in seinen Rucksack, um sie später zu ihrem Besitzer zurückzubringen.

Jetzt kommt die **Monsterphase**. Die gezogene Karte bewirkt, dass sich alle Bosse auf den nächstgelegenen Helden zubewegen, 2 Gegenstände aus dem roten Beutel fallen lassen (in diesem Beispiel einen Knochen und einen Feuergegenstand) und dann angreifen.

Kämpfen: Der Boss ist Stufe 4, hat also 4 Leben und würfelt 4 Würfel. Bosse und Monster würfeln immer mit violetten Würfeln. Der Ritter würfelt seinen 1 Angriffswürfel, der ein Schwert zeigt. Sein blauer Verteidigungswürfel zeigt leider eine leere Seite. Der Boss würfelt 2 Schwerter und 2 Schilde. Der Ritter entscheidet sich, den Gegenstand "Zaubertrank" zu benutzen, um einen zusätzlichen Schild zu erhalten, der eines der Schwerter abwehrt. Er nimmt den Zaubertrank nach der Verwendung aus dem Spiel.

Der Ritter erleidet 1 Schaden und entfernt ein Herz von der Charakterkarte (beginnend mit dem ganz linken Herz). Das Monster hat das Heldenschwert mit einem Schild abgewehrt. Beachte, dass der Boss sowieso keinen Schaden hätte erleiden können, bis seine Aufgaben abgeschlossen ist.

Boss-Rückzug: Wenn ein Boss einen Helden verwundet hat, kann der Held wählen, den Boss auf seine Heimatbasis zu bewegen. Der Ritter entscheidet sich, das zu tun.

Zug 4: Hexe



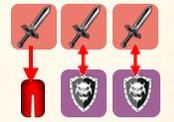
Die Hexe beginnt ihren Zug hungrig. Sie hat kein Essen, also verliert sie 1 Herz.

Aktion 1-2: Die Hexe bewegt sich 2 Felder zu dem Ork.

Aktion 3: Die Hexe kämpft gegen den Ork. Der Ork (Stufe 2) würfelt mit 1 Schwert und 1 Schild. Die Hexe hat den Speer, der ihr 2 Angriffswürfel gibt und einen zusätzlichen, wenn sie gegen grüne Kreaturen wie den Ork kämpft. Sie würfelt 2 Schwerter und eine leere Seite. Die Hexe verliert 1 Herz. Der Ork erleidet 1 Schaden und erhält einen entsprechenden Marker.



Aktion 4: Die Hexe kämpft wieder gegen den Ork. Der Ork würfelt 2 Schilde. Die Hexe würfelt 3 Schwerter. Der Ork erleidet 1 Schaden und ist besiegt.



Beute: Die Hexe erhält die Beute, die auf der Ork-Figur abgebildet ist. Sie zieht einen Gegenstand aus dem roten Beutel und durchsucht dann den roten Beutel nach einer Münze. Sie zieht einen Gegenstand, der ihr erlaubt eine Waffe aus dem schwarzen Beutel zu ziehen. Sie beschließt, diesen Gegenstand sofort zu benutzen. Das Benutzen eines Gegenstandes kostet keine Aktion. Benutzte Gegenstände werden entweder zurück in den Beutel geworfen oder aus dem Spiel entfernt. Sie beschließt, den Gegenstand zurück in den roten Beutel zu werfen, um die Chance zu haben, diesen Gegenstand später erneut zu ziehen. Sie zieht eine Waffe aus dem schwarzen Beutel. Es ist ein Eisenschild. Helden der Stufe 1 können noch keine Eisenwaffen ausrüsten und müssen sie in ihren Rucksack stecken. Doch zum Glück, ...



2 Stufenaufstieg: Da der Held ein Monster der Stufe 2 besiegt hat, steigt die Hexe auf Stufe 2 auf. Sie legt den entsprechenden Stufe-Marker auf ihre Charakterkarte. Sie kann jetzt Eisenwaffen benutzen und nimmt den Eisenschild aus ihrem Rucksack in ihre linke Hand.

Monsterphase: Die gezogene Karte bewirkt, dass sich alle Monster auf den nächsten Helden zubewegen und dann angreifen. Da sich nach dem Sieg über den Ork keine Monster mehr auf dem Spielbrett befinden, passiert nichts.

Zug 5: Ritter



Der Ritter beginnt seinen Zug hungrig und verliert ein Herz.

Aktion 1: Der Ritter hebt die Gegenstände auf seinem Feld auf (den Knochen und den Feuergegenstand).

Aktion 2-3: Der Ritter bewegt sich 2 Felder auf die Hexe zu.

Aktion 4: Tauschen: Der Ritter nimmt die hölzerne Speerwaffe von der Hexe (die zustimmt) und nimmt sie in seine rechte Hand.

Zauberspruch sprechen (keine Aktion): Der Ritter setzt jetzt seinen Zauberspruch ein. Er nimmt den Gegenstand "Feuer" aus dem Spiel, um sich auf das Feld mit der Cat Lady zu teleportieren.



Schließe eine Aufgabe ab: Sobald der Ritter mit der fetten Katze das Feld der Cat Lady erreicht hat, ist diese Aufgabe erfüllt (wie in den entsprechenden Boss-Anweisungen im Regelbuch angegeben). Die Katze und die Cat Lady werden aus dem Spiel entfernt. Als Belohnung für das Erfüllen einer Aufgabe darf der Ritter aus einem Beutel seiner Wahl ziehen. Er zieht aus dem schwarzen Beutel und erhält ein goldenes Schwert. Da er noch nicht Stufe 3 ist, kann er noch keine goldenen Waffen benutzen und verstaut das Schwert in seinem Rucksack.

Monsterphase: Der Boss bewegt sich auf den nächstgelegenen Helden zu und greift an, wenn er auf einem Feld mit einem Helden landet (was in unserem Beispiel nicht der Fall ist).

Zug 6: Hexe

Jetzt ist die Hexe an der Reihe. Sie überlegt, was sie jetzt tun soll. Sie hat 1 Münze und könnte eine Aktion nutzen, um sie in der Taverne auszugeben, um bis zu 4 ihrer Ausdauerherzen wiederherzustellen. Oder sie könnte zum Schmied gehen und 1 Münze ausgeben, um ihren Eisenschild zu verbessern. Diese Verbesserung würde ihr erlauben eine ihrer Waffenplättchen in deren blau leuchtende Seite umzudrehen. Es gibt so viele Möglichkeiten! Nun muss sich die Hexe entscheiden...

Anhang

Waffen

Helden können Waffen ausrüsten, um ihre Erfolgsaussichten in Kämpfen zu verbessern. Angriffswaffen zeigen orangefarbene Angriffswürfel und kommen in die rechte Hand. Verteidigungswaffen zeigen blaue Verteidigungswürfel und kommen in die linke Hand.



In einem Kampf würfelst du die Anzahl der orangefarbenen und blauen Würfel, die deine ausgerüsteten Waffen in deinen Händen zeigen.



Wenn deine Waffe ein Schwert- oder Schildsymbol zeigt, fügst du diese zum Würfelergebnis hinzu, so als ob du einen zusätzlichen Würfel geworfen hättest, der ein solches Symbol zeigt. Das ist sehr mächtig – so wie ein zusätzlicher Würfel, der immer einen Treffer landet.



Wenn ein Würfel-, Schwert- oder Schildsymbol grün, lila oder beige umrandet ist, kannst du diese Würfel oder Symbole hinzufügen, wenn du gegen ein Monster dieses Typs kämpfst (siehe Monstertypen auf Seite 5).

Hinweis: Die umrandeten werden zu den nicht umrandeten Würfeln/Symbolen hinzugezählt. Die Waffe wird also gegen diese speziellen Monstertypen stärker.

Hinweis: Bosse, Wachen und Teufelchen haben keine dieser Farben, also kannst du die umrandeten Bonuswürfel/-symbole nicht gegen sie einsetzen.

Beispiele:

Diese Waffe ist aus Holz gefertigt, wie der braune Rahmen zeigt. Das bedeutet, dass ein Held die Waffe schon auf Stufe 1 ausrüsten kann.

Hinweis: Der Held kann sie auch als hölzernen Gegenstand für einen Zauberspruch verwenden.

Dies ist eine Angriffswaffe, die du ausrüsten und damit in deiner rechten Hand tragen kannst. Sie gibt dir in einem Kampf 2 orangefarbene Helden-Angriffswürfel. Wenn du gegen Goblins, Orks oder Trolle kämpfst (Monster mit grüner Farbe am unteren Rand ihrer Figur), erhältst du 1 zusätzlichen Helden-Angriffswürfel, so dass du diese Kreaturen (z. B. einen Ork) mit insgesamt 3 orangen Helden-Angriffswürfeln angreifen kannst.



Waffen werden aus drei verschiedenen Materialien hergestellt, die durch den Rahmen des Waffenplättchens angezeigt werden: Holz, Eisen oder Gold. Um eine Eisenwaffe auszurüsten, muss dein Held mindestens Stufe 2 sein und um eine Goldwaffe auszurüsten, Stufe 3. Du kannst aber jederzeit eine beliebige Waffe in deinem Rucksack tragen.

Hinweis: Entsprechende Waffen können auch als Zutaten für Zaubersprüche verwendet werden, die Holz, Eisen oder Gold erfordern.



Waffenplättchen haben zwei Seiten. Beginne immer so, dass die Standardseite nach oben zeigt. Wenn du deine Waffe verbessern kannst (z. B. durch einen Zauber oder den Schmied), drehst du deine Waffe um, so dass sie die Seite mit dem blauen Leuchten um die Waffenabbildung zeigt. Die Waffe bleibt bis zum Ende des Spiels verbessert (es sei denn, du wirfst sie einmal in den schwarzen Beutel zurück).

Hinweis: Du kannst Waffen in deinen Händen oder in deinem Rucksack verbessern. Du kannst eine verbesserte Waffe auch an einen anderen Helden weitergeben, indem du die Tauschaktion benutzt.

Diese Waffe ist aus Gold gefertigt, wie der goldene Rahmen zeigt. Das bedeutet, dass ein Held die Waffe nur auf Stufe 3 ausrüsten kann. Helden mit niedrigeren Stufen können die Waffe zwar in ihrem Rucksack tragen, sie aber nicht im Kampf einsetzen.

Hinweis: Ein Held kann diese Waffe auch als goldenen Gegenstand für einen Zauber verwenden (unabhängig von seiner Stufe).

Dieser Schild ist verbessert, was durch den blauen Glanz um die Schildabbildung angezeigt wird.



Dies ist eine Verteidigungswaffe, die du ausrüsten und in deiner linken Hand tragen kannst. Sie gibt dir in einem Kampf 3 blaue Heldenverteidigungswürfel. Zusätzlich zu dem Würfelergebnis erhältst du 1 zusätzliches Schildsymbol. Wenn du gegen magische Kreaturen kämpfst (Monster mit lila Farbe am unteren Rand ihres Standes), erhältst du 2 zusätzliche Heldenverteidigungswürfel, so dass du dich gegen magische Kreaturen (z. B. einen Vampir) mit insgesamt 5 blauen Heldenverteidigungswürfeln verteidigen kannst (und zusätzlich das eine zusätzliche Schildsymbol erhältst).



Verbesserte Holzaxt

1 orangefarbener Heldenangriffswürfel plus ein Schwertsymbol in einem beliebigen Kampf. Wenn du gegen eine magische Kreatur kämpfst, erhältst du ein zweites Schwertsymbol.



Verbesserter Holzschild

1 blauer Helden-Verteidigungswürfel. Wenn du gegen eine grüne (z.B. einen Goblin) oder beige (z.B. ein Skelett) Kreatur kämpfst, kannst du einen zweiten Würfel und ein Schildsymbol hinzufügen.



Verbesserter Eisenmorgenstern

2 orangefarbene Heldenangriffswürfel plus ein Schwertsymbol in einem beliebigen Kampf. Wenn du gegen eine grüne Kreatur kämpfst, erhältst du einen zusätzlichen orangen Helden-Angriffswürfel.



Hölzerne Keule

3 orangefarbene Heldenangriffswürfel, wenn du gegen eine grüne (z. B. einen Goblin) oder eine beigefarbene (z. B. ein Skelett) Kreatur kämpfst. *Hinweis: Wenn du gegen eine andere Kreatur kämpfst (z. B. gegen einen Boss oder eine magische Kreatur), erhältst du überhaupt keine Würfel, also ist es in diesem Fall besser, diese Waffe nicht auszurüsten.*

Land Symbole



Verpflegung: Wenn ein Held seinen Zug auf einem der blau eingekreisten Gebäude beginnt, gibt es dort Verpflegung und er verliert zu Beginn seines Zuges kein Herz durch Hunger.



Taverne: Du kannst in der Taverne 1 Münze bezahlen, um entweder bis zu vier Herzen in deiner Ausdauer aufzufüllen oder den Heiler besuchen, um bis zu vier Herzen deiner Verletzungen aufzufüllen. Du kannst nicht beides kombinieren.



Schmied: Bezahle 1 Münze an den Schmied, um aus dem schwarzen Waffensack zu ziehen oder eine deiner vorhandenen Waffen zu verbessern (d.h. ein Waffenplättchen auf die Seite mit dem blauen Glanz, um die Waffe zu drehen). Oder zahle 3 Münzen, um den schwarzen Waffensack nach einer Waffe deiner Wahl zu durchsuchen.
Zur Erinnerung: Wenn du eine Waffe aus dem schwarzen Beutel erhältst, muss die normale Seite ohne den blauen Glanz immer nach oben zeigen.



Ziehe einen Gegenstand aus dem roten Beutel, wenn du das Feld erforschst oder wenn du in dem Land Ressourcen sammelst.



Ziehe einen Zauberspruch aus dem gelben Beutel, wenn du das Feld erforschst oder wenn du in dem Land Ressourcen sammelst.



Ziehe einen Gegenstand aus dem roten Beutel oder einen Zauber aus dem gelben Beutel, wenn du das Feld erforschst oder wenn du in dem Land Ressourcen sammelst.



Ziehe aus dem roten Beutel, bis du ein grünes Lebensmittel erhältst. Behalte das Lebensmittel und lege alle anderen auf diese Weise gezogenen Gegenstände zurück in den Beutel.



Ziehe eine Waffe aus dem schwarzen Beutel, wenn du das Feld erforschst.
Beachte, dass du das Land nicht noch einmal nutzen kannst, da es nicht das U Symbol hat.
Zur Erinnerung: Wenn du eine Waffe aus dem schwarzen Beutel erhältst, zeigt die Standardseite ohne den blauen Glanz immer nach oben.



Ein Monster erscheint auf deinem Feld. Wirf den Monsterwürfel, um die Art des Monsters zu bestimmen. Das Monster wird auch dann erscheinen, wenn bereits ein anderes Monster auf deinem Feld steht. Das Monster, das gerade erschienen ist, greift dich sofort an.

Gegenstände

Wenn du Gegenstände erhältst (durch Ziehen aus dem roten Beutel, durch Aufnehmen von Gegenständen von deinem Feld auf dem Spielbrett, durch Beute von besiegten Monstern, durch Tausch mit deinen Mitspielern, usw.), kommen diese immer zuerst in deinen Rucksack. Das bedeutet, dass du in deinem Rucksack genug Platz brauchst, um die Gegenstände zu verstauen.

Wenn ein Gegenstand mit Symbolen versehen ist, kannst du ihn jederzeit benutzen, um den entsprechenden Effekt auszuführen. Die einzige Ausnahme ist, dass du während der Monsterphase keine Nahrung zu dir nehmen kannst. Die Verwendung eines Symbols kostet keine Aktion. Wirf den Gegenstand danach ab.

Du kannst jederzeit Gegenstände abwerfen. Wenn du einen Gegenstand abwirfst, entscheidest du, ob du ihn aus dem Spiel nimmst oder zurück in den roten Beutel legst.

Wenn du einen *bestimmten* Gegenstand aus dem Beutel zu ziehen sollst, z. B. ein Nahrungsmittel aus einem Fischteich oder eine Münze als Beute eines besiegten Monsters, ziehe Gegenstände aus dem roten Beutel, bis du den entsprechenden Gegenstand erhältst. Behalte diesen Gegenstand und lege die anderen auf diese Weise gezogenen Gegenstände zurück in den Beutel.



Nahrung: Du kannst einen solchen Gegenstand essen, um eines deiner Herzen im Ausdauerbereich (braune Herzen) deiner Gesundheitsleiste wiederherzustellen. Rote Herzen (Verletzungen) kannst du auf diese Weise nicht wieder auffüllen.



Giftpilz: Er gibt dir Kraft, aber zu welchem Preis? Wenn du diesen Pilz isst, stellt er bis zu 3 Herzen in deinem Ausdauerbereich (braune Herzen) deiner Gesundheitsleiste wieder her, aber du verlierst 1 rotes Herz in deinem Verletzungsbereich.



Verbandskasten: Wenn du diesen Gegenstand benutzt, füllt er ein Herz im Bereich Verletzungen (rote Herzen) deiner Gesundheitsleiste auf. Braune Herzen (Ausdauer) kannst du auf diese Weise nicht wieder auffüllen.

Zur Erinnerung: Du kannst keine Herzslots füllen, die mit einem Schloss für eine höhere Stufe als deine eigene gesperrt sind.



Zaubertrank: Verwende diesen Gegenstand während eines Kampfes, nachdem du gewürfelt hast, um entweder ein Schwertsymbol oder ein Schildsymbol zu deinem Würfelergebnis hinzuzufügen.



Waffe ziehen: Benutze diesen Gegenstand, um eine Waffe aus der schwarzen Tasche zu ziehen. Wie immer musst du die normale Seite der Waffe nach oben drehen (ohne den blauen Glanz).



Münze: Benutze die Münze für Zaubersprüche oder um den Schmied oder den Gastwirt zu bezahlen.



Juwel: Tausche ihn jederzeit gegen 2 Münzen (die du aus dem roten Beutel nimmst).

Holz/Eisen/Gold/Knochen/Feuer: Verwende diese Gegenstände als Zutaten für Zaubersprüche oder für Aufgaben.



Zaubersprüche

Helden können jederzeit Zaubersprüche einsetzen (auch während des Zuges eines anderen Spielers oder der Monsterphase). Um einen Zauberspruch zu sprechen, ist keine Aktion erforderlich. Zaubersprüche benötigen die Gegenstände auf der linken Seite des Spruches als Zutaten für den Effekt auf der rechten Seite des Spruches. Bei Zutaten, die mit einem Schrägstrich ("/") getrennt sind, kannst du entweder den einen oder den anderen Gegenstand als Zutat verwenden ("/" bedeutet "oder"). Statt den Gegenständen Holz, Eisen oder Gold kannst du auch die entsprechenden Waffen aus Holz, Eisen oder Gold verwenden. Die Zaubersprüche bleiben in deinem Zauberbuch und du kannst sie auch mehrfach verwenden, wenn du genügend entsprechende Zutaten hast.
Hinweis: Münzen bestehen nicht aus Gold, sondern aus Kupfer, daher kannst du eine Münze nicht als Goldzutat verwenden.



Verwende Nahrung und Knochen, um 3 zusätzliche Würfel (eine beliebige Kombination aus orange oder blau) für Angriff oder Verteidigung zu werfen.

Verwende Nahrung und Knochen, um 2 Schwertsymbole oder 2 Schildsymbole zu dem Würfelergebnis in einem Kampf hinzuzufügen.

Verwende Nahrung und Knochen, um zwei Zaubersprüche zu ziehen.

Verwende Gold oder Feuer, um zwei Gegenstände zu ziehen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann.

Benutze Gold oder Eisen, um eine Waffe zu ziehen. Beachte, dass das Gold oder Eisen auch von einer goldenen oder eisernen Waffe stammen kann.

Verwende Gold oder Juwelen, um bis zu 3 braune Ausdauerherzen und bis zu 3 rote Verletzungsherzen zu füllen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe stammen kann.

Verwende Gold oder Feuer, um bis zu 2 braune Ausdauerherzen oder bis zu 2 rote Verletzungsherzen zu füllen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann.

Verwende Gold oder Juwelen, um eine deiner Waffen zu verbessern. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe stammen kann.

Benutze Holz und Eisen, um dich auf ein beliebiges anderes Feld auf der Karte zu teleportieren. Beachte, dass das Holz oder Eisen auch von einer hölzernen oder eisernen Waffe stammen kann.

Benutze Gold oder Feuer, um ein Monster auf deinem Feld zu besiegen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann. Sammle die entsprechende Beute ein und steige gegebenenfalls eine Stufe auf.

Verwende Gold, um 3 Münzen aus dem roten Beutel zu ziehen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann.



Verwende Nahrung oder Knochen, um 1 zusätzlichen Würfel (orange oder blau) für Angriff oder Verteidigung zu werfen.

Verwende Feuer oder Knochen, um 1 Schwertsymbol oder 1 Schildsymbol zu dem Würfelergebnis in einem Kampf hinzuzufügen.

Verwende Feuer oder Knochen, um einen Zauberspruch zu ziehen.

Benutze Nahrung oder Knochen, um einen Gegenstand zu ziehen.

Benutze Holz und Knochen, um eine Waffe zu ziehen. Beachte, dass das Holz auch von einer Holzwanne stammen kann.

Verwende Nahrung, um 1 rotes Verletzungsherz zu füllen.
Hinweis: Du kannst natürlich wie immer stattdessen die Nahrung essen, um 1 braunes Ausdauerherz zu füllen.

Benutze Holz und Nahrung, um eine Waffe zu ziehen. Beachte, dass das Holz auch von einer Holzwanne stammen kann.

Verwende Holz oder Eisen, um eine deiner Waffen zu verbessern. Beachte, dass das Holz oder Eisen auch von einer Holz- oder Eisenwanne stammen kann.

Benutze Feuer oder zwei Knochen, um dich auf ein anderes Feld auf der Karte zu teleportieren.

Benutze Knochen und Holz, um ein Monster auf deinem Feld zu besiegen. Beachte, dass das Holz auch von einer Holzwanne stammen kann. Sammle die entsprechende Beute ein und steige gegebenenfalls eine Stufe auf.

Benutze Holz oder Eisen, um eine Münze aus dem roten Beutel zu ziehen. Beachte, dass das Holz oder Eisen auch von einer hölzernen oder eisernen Waffe stammen kann.



Aurena, die Hexe

Dank ihres umfassenden Wissens über Magie kann sie doppelt so viele Zaubersprüche erlernen wie andere Helden. Allerdings reist sie lieber mit leichtem Gepäck, was die Menge an Ausrüstung, die sie mitnehmen kann, einschränkt.

Die Zauberakademie, in der Aurena aufgewachsen ist, hatte kein Dach. Sie brannte zusammen mit der Stadt nieder, lange bevor sie geboren wurde, und niemand hatte sie je wieder aufgebaut. Die alten Zaubermeister unterrichteten sie unter verbrannten Balken und zerbrochenen Steinen, mit geretteten Schriftrollen und im Flüsterton weitergegebenen Ritualen. Die Trauer hatte sich wie Asche über sie gelegt - so viel von ihrem Wissen war im Feuer verloren gegangen, so viele Traditionen waren verschwunden. Ihre Magie, die einst reichhaltig und vielfältig war, hatte sich in etwas Kaltes verwandelt. Etwas Dunkles. Aurena lernte im Stillen, aber sie hörte nie auf, Fragen zu stellen. Zum Beispiel, warum ihre Zaubersprüche immer nur verfluchten oder bestrafte. Oder warum niemand mehr wusste, wie man Licht zaubert. Als sie schließlich ausrüst, nahm sie nur einen kleinen Koffer, eine Handvoll Zaubersprüche, die sich noch lebendig anfühlten, und die blauen Flammen von Al'kareth (die sie aus dem letzten versiegelten Gemölbe gebolt hatte) mit - und einen stillen Schwur, alles anders zu machen.



Wampi, die... Kreatur?

Diese Kreatur ist ein geborener Krieger, der auch ohne Waffe über eine beeindruckende Angriffskraft verfügt.

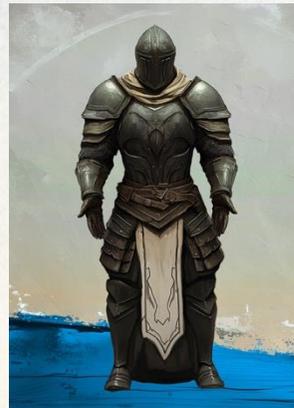
Tief in einem verborgenen Tal, umgeben von zerklüfteten Gipfeln, liegt eine von der Zeit unberührte Welt, in der die Nachkommen uralter Bestien frei umherstreifen. Wampi ist eine dieser Kreaturen, ein stolzer Nachkomme eines Geschlechts, das schon vor Königen und Imperien lebte. Aufgewachsen inmitten von gigantischen Raubtieren und kolossalen Rivalen, wuchs er (oder sie? Wirklich schwer zu sagen bei diesen Reptiloiden) in einem Land auf, in dem Zögern die Auslöschung bedeutete. Hier lernte Wampi, dass überwältigende Kraft die beste Defensive ist - und dass der erste Schlag oft die einzige Verteidigung ist, die er braucht. Wenn er in den Kampf stürmt, ist Wampi eine unaufhaltsame Naturgewalt. Seine kraftvollen Schläge durchbrechen die feindlichen Linien. Jeder Schlag ist ein Beweis für sein uraltes Erbe, eine Erinnerung daran, dass in seinen Adern noch immer das Blut der Urzeit-Titanen fließt.



Branok, der Druide

Dank seiner Lebensverbindung zur Natur hat der Druide mehr Ausdauer und Vitalität als jeder andere Held.

Branok wollte nie Druide werden. Eines Tages legte er sich zu einem kleinen Nickerchen in einem heiligen Hain und schlief dort... etwa sieben Jahre lang. Als er aufwachte, waren Wurzeln um ihn herum gewachsen, Moos hatte seine Schultern erobert und ein Eichhörnchen nutzte seinen Bart als Lagerstätte für seinen Wintervorrat. Der Wald nahm an, dass er eine Art heiliges Relikt sei und adoptierte ihn stillschweigend. Branok ließ sich darauf ein - er ist keiner, der mit der Natur streiten würde. Jetzt fließt das Leben der Natur durch ihn wie der Saft durch einen alten Baum. Wunden schließen sich, Knochen verbinden sich und mit jedem Atemzug frischer Luft kehrt seine Energie zurück. Er wird aufrecht stehen, bis die Natur selbst beschließt, dass sie mit ihm fertig ist. Bis jetzt hat sie das nicht getan.



Sir Aldric, der unnachgiebige Ritter

Durch seine schwere Rüstung kann er sich hervorragend gegen Feinde verteidigen.

Es heißt, Sir Aldric hatte sich einmal einen Pfeil ins Knie eingefangen, auf ihn herabgegeben und sich bei dem Pfeil entschuldigt. Niemand weiß genau, ob die Geschichte wahr ist - und der Pfeil war für eine Stellungnahme nicht zu erreichen. Aldric wurde mit fünfzehn zum Ritter geschlagen - für die Verteidigung der Bäckerei während des legendären Brötchenaufstands (lange Geschichte, voller Krümel und Emotionen). Seitdem nimmt er seinen Schwur vielleicht ein bisschen zu ernst. Als er noch in der königlichen Wache diente, nur es ruhig im Königreich - kein Monster wagte es, unter Aldrics Aufsicht die alten Portale zu durchbrechen. Aber als die adligen Offiziere angingen, das Kampftraining immer öfter zugunsten von Weinproben auf federgelasterten Sesseln zu schwänzen, brach Aldric mit der Garde und ging angewidert seiner Wege. Ruhm, Abenteuer oder eine gut dotierte Adelsheirat sucht er nicht - aber gib ihm eine Schildwall und einen Grund, nicht zu weichen, und er hält länger durch als das Gebirge hinter ihm.



Ashlyn, das Drachenesen

Als flinke Sprinterin und anmutige Fliegerin kommt kein anderer Held an ihre Geschwindigkeit heran.

Allerdings ist sie etwas wählerisch, wenn es ums Essen geht - denk nicht einmal daran, ihr Pilze anzubieten.

Vor langer Zeit standen Menschen und Drachengeborene Seite an Seite - vereint durch den Feuerpakt. Doch in der Nacht des Siegesbanketts brach ein Feuer in der Hauptstadt aus, verschlang den Palast und große Teile der Stadt. Wie genau es dazu kam, weiß niemand mehr. Klar ist nur: Der Pakt war damit Geschichte. Ashlyn wuchs bei den Bergclans auf, wo man sich einig ist, dass niemand Schuld an dieser alten Geschichte trägt ... obwohl auch alle zustimmen, dass Opa Tharn das Dessert wohl besser nicht flambiert hätte.

Und was die Pilze betrifft ... da ist sich auch keiner mehr ganz sicher. Die einen sagen, es lag an einem seltsamen „Snack“ beim Bankett, die anderen verweisen auf eine Gruppe überempfindlicher Magier, die zusehen mussten, wie ihre heilige Zauberakademie abfackelte. Sicher ist nur eins: Seit Generationen hat kein Drachenesen mehr einen Pilz angerührt. Niemals. Nicht nach dem, was mit Großonkel Vael passiert ist.