



# Kurzregeln

Version 1 - ©Game and Artwork: Fantasy Flight Games  
mit freundlicher Erlaubnis von Peter Gifford (UniversalHead)  
übersetzt und bearbeitet von Michael Kröhnert

## Vorbereitungen

- Helden wählen** Jeder Spieler nimmt eine Heldenkarte, setzt seine Figur auf **Tamalir**, und nimmt 3 Gold.
- Spielaufbau** Legt einen farblich passenden **Abenteuercounter** auf jedes Feld mit einem Abenteuerjuwel. Legt die 6 **Unbesiegte Herausforderungscounter** auf ihre Felder, ebenso die **Markt-** und **Abenteuerstapel**.

Legt offen eine Marktkarte auf jedes Marktstapelfeld außer Tamalir.

Wählt einen Startspieler.

## Zugreihenfolge

Jeder Spieler beendet seinen kompletten Zug und das Spiel geht zur Linken weiter.

- Auffrischung**  
Aktivierte Karten auffrischen, indem man sie aufdeckt.
- Bewegung**  
Alle Bewegungswürfel werfen und den Helden bewegen.
- Abenteuer**  
Abenteuerkarte(n) ziehen, falls möglich und gewünscht.
- Markt**  
Auf einem Stadtfeld ist Kaufen und Verkaufen gestattet.
- Erfahrung**  
Abenteuercounter gegen Erfahrungspunkte tauschen.

## Bewegung

### Bewegungswurf

Wirf normalerweise 5 Würfel.

**Wirf 4 Würfel**, falls Dein Held oder Verbündeter Verletzungs- oder Erschöpfungscounter hat.

Für jedes Geländesymbol auf einem Würfel darf der Held ein Feld dieses Geländes betreten (nur ein Symbol pro Würfel).

Eine Stadt kann mit beliebigem Symbol betreten werden.

Andere Figuren oder Counter behindern die Bewegung nicht.

Um **auszurufen**, wirf weniger als 4 Würfel – für jeden nicht benutzten Würfel darf ein **Erschöpfungscounter entfernt** werden.

Anstatt zu würfeln, kann der Held ein Feld gehen (es sei denn, er will ausruhen).

Endet die Bewegung weder auf einem Abenteuercounter oder einer Stadt, werden die Schritte Abenteuer und Markt übersprungen.

## Abenteuer

Helden, die ihre Bewegung auf einem Feld mit Abenteuercounter beenden *können* versuchen, das Abenteuer zu bestehen.

Grüne Abenteuer sind einfach, dann folgt gelb, dann blau, bis zu den am schwierigsten zu meisternden roten.

**Ziehe die oberste Abenteuerkarte des farblich passenden Stapels.**

**Es gibt 3 Typen von Abenteuern:**

- Herausforderungen**  
Diese umfassen immer einen Kampf.

- Ereignisse**  
Lege die Ereigniskarte auf den Ereignisplatz des Spielplans.

Falls dort schon eine Karte liegt, ersetze diese mit der neuen nur dann, wenn die neue Karte eine gleichhohe oder höhere Nummer trägt.

Abgelegte Karten wandern unter den passenden Abenteuerkartenstapel.

Lege auf leere Abenteuerfelder mit passendem Sonnensymbol Abenteuermarker nach, die im Sonnensymbol der Ereigniskarte angegeben sind.

**Ziehe eine neue Abenteuerkarte, nachdem das Ereignis ausgeführt wurde.**

- Begegnungen**  
Nachdem sie ausgeführt wurden, werden *Begegnungskarten aus dem Spiel* genommen.

**Ziehe eine neue Abenteuerkarte nach dem Ausführen einer Begegnung.**

### Unbesiegte Herausforderungen

Ist ein Unbesiegte Herausforderungscounter auf Deinem Feld, *kannst* Du versuchen, die Herausforderung zu bestehen. Ziehe keine Abenteuerkarte.

Liegt der Unbesiegte Herausforderungscounter im gleichen Feld wie ein Abenteuercounter einer anderen Farbe, muss er zuerst bekämpft werden. Sind die Farben gleich, kannst Du wählen, welcher Herausforderung Du Dich stellst.

### Interaktion mit anderen Helden

Endet Deine Bewegung auf einem Feld mit einem anderen Helden, kannst Du **handeln** oder **angreifen**. Ist auch ein Abenteuercounter auf dem Feld, wähle, ob Du das Abenteuer bestehen oder mit dem Helden interagieren willst.

**Handeln:** Du darfst den Helden während Deines Zuges nicht mehr angreifen. Du darfst Gold, Objekte oder Verbündete mit ihm tauschen; die Vereinbarungen sind bindend.

**Angriff:** siehe *Kampf zwischen Helden*.

## Markt

Dieser Schritt gilt nur, wenn Dein Held seine Bewegung in einer Stadt beendet.

Ziehe zuerst eine Karte vom Marktstapel und lege sie offen auf den zugehörigen Marktstapel. Dann führe – in beliebiger Reihenfolge – so viele der folgenden Aktionen aus, wie Du willst:

**Kaufe ein Objekt** vom Stapel; zahle die Kosten an die Bank.

**Heuere einen Verbündeten** vom Stapel an; zahle die Kosten an die Bank.

**Verkaufe ein Objekt:** Lege es auf den Marktstapel der Stadt, kassiere seinen halben Wert (abgerundet) von der Bank. Verbündete dürfen nicht verkauft werden. Im gleichen Zug darf dasselbe Objekt nicht ge- und verkauft werden.

**Heilung verschaffen:** 1 Gold, um einen Verletzungs- oder alle Erschöpfungscounter Deines Helden oder eines seiner Verbündeten abzulegen.

**Verbündeten- und Objektkarten**  
Objektkarten können in dreierlei Weise genutzt werden:

**Zu aktivierende Objekte:** Dürfen nur *einmal pro Spielzug* benutzt werden und werden beim Aktivieren umgedreht.

**Abzuwerfende Objekte:** Nach Benutzung unter den allgemeinen Marktstapel.

**Immer benutzbare Objekte:** Deren Vorteile stehen Dir ständig zur Verfügung, so lange die Karte in Deinem Besitz ist.

### Kartenlimits

Du darfst nie mehr als 2 Waffen, 1 Rüstung und 2 Verbündete haben.

Objekt- und Verbündeten-Karten dürfen jederzeit unter den allgemeinen Marktstapel *abgelegt* werden.

## Erfahrung

Für besiegte Herausforderungen bekommt Dein Held Abenteuercounter. Diese sind **Erfahrungspunkte** wert, die Du in diesem Schritt gegen **Erfahrungscounter** eintauschen kannst.

Spieleranzahl	nötige Punkte für 1 Erf. Counter
1-2	5
3-4	4
5-6	3

### Erfahrungscounter

Erfahrungscounter verleihen den Helden-eigenschaften verschiedene Boni.

Leben des Helden erhöht um 1 – grüne Abenteuerkarten dürfen nicht mehr gezogen werden. Leben des Helden erhöht um 2 – grüne und gelbe dürfen nicht mehr gezogen werden. Leben darf nie um mehr als 3 erhöht werden.

## Geschicklichkeitsprüfungen

Beim Ablegen einer **Geschicklichkeitsprüfung** muss der Held beide Würfel rollen, seinen durch das Symbol angegebenen Wert und eventuelle Bonuswerte dazuzählen.

Nur Helden dürfen Geschicklichkeitsprüfungen ablegen.

## Fähigkeiten & Karteneffekte

Karteneffekte, die mit **Vor dem Kampf**, **Fernkampf**, **Nahkampf** oder **Zauberkampf** beginnen, gelten nur zum Kampf und nur zur angegebenen Zeit.

Eine zu aktivierende Karte darf während Deiner Bewegungsphase **aktiviert** werden, eine während Deiner Marktphase. Während Deiner Abenteuerphase darfst Du eine Karte vor einem Kampf aktivieren und je eine während jeder Kampfrunde.

Die Sonderfähigkeiten von Helden und Verbündeten dürfen nur von diesen selbst genutzt werden, es sei denn die Karte gibt etwas anderes an.

Sonderfähigkeiten dürfen mehrfach genutzt werden, jedoch darf eine Karte nur einmal pro Zug **aktiviert** werden (verdeckt legen) und eine **Vor dem Kampf**-Fähigkeit nur einmal pro Kampf.

Du darfst Boni für Geschicklichkeits- oder Kampfwürfe nach dem Würfeln anwenden. Falls Du gezwungen bist, Karten, die bei einem Angriffs- oder Verteidigungswurf benutzt wurden, abzuwerfen, musst Du vor dem Wurf entscheiden, ob eine **immer benutzbare** Karte eingesetzt werden darf.

Eine Fähigkeit mit dem + Symbol gilt nur, wenn der Angriff erfolgreich ist.

Objekte, die einer Eigenschaft einen Bonus verleihen, beeinflussen den **Schaden** eines Angriffs mit dieser Fähigkeit nicht, außer, das ist so ausdrücklich angegeben.

## Verletzung und Erschöpfung

Sobald Anzahl der Verletzungen  $\geq$  **Lebenspunkte** von Helden, Verbündeten oder Herausforderung, ist Held, Verbündeter oder Karte besiegt (Helden werden **außer Gefecht gesetzt**, Verbündeter und Herausforderungen werden **getötet**).

Sobald Erschöpfungscounter  $\geq$  **Kondition** von Helden und Verbündeten, Überschuss in Verletzungscounter umwandeln. Sonderfähigkeiten, die den Helden mehr Erschöpfungscounter kosten, als er Kondition besitzt, dürfen nicht genutzt werden.

## Kampf

### Vor dem Kampf

**'Vor dem Kampf**-Effekte und **Eigenschaften** werden vor der *ersten* Kampfrunde ausgeführt. Dies gilt **nicht** als Phase. Führe zuerst *vor dem Kampf*-Karten aus, dann eine jeder Deiner Helden- und Verbündeten-*vor dem Kampf*-Karten.

Du darfst auch ein Objekt mit **Vor dem Kampf**-Effekt aktivieren.

### Kampfwerte

Geisteskraft = **Fernkampfwert**.

Körperkraft = **Nahkampfwert**.

Gedankenkraft = **Zauberkampfwert**.

Würfeln, um anzugreifen oder zu verteidigen wird Kampfwurf genannt.

### Kampfrunde

#### 1. Flucht

Du **darfst** eine **Flucht**-Probe machen.

Würfeln + **Geisteskraft**.

**Erfolgreich:**  $\geq$  Gegner-Geisteskraft. Bewege den Helden ein Feld in die Richtung, aus der er kam.

Alle Verletzungen von Herausforderungskarte entfernen, auf nächste freie Position der Unbesiegte Herausforderungen-Leiste legen und passenden Marker auf den entsprechenden Ort des Spielbretts. Dein Zug ist beendet.

**Misslungen:** 1 Verletzung, entweder erneut versuchen oder zum Fernkampf übergehen.

**In jeder Kampfrunde darfst Du nur in einer Phase angreifen; in jeder Phase, wo Du nicht angreifst, musst Du verteidigen.**

#### 2. Fernkampf

Du musst **angreifen** oder **verteidigen**.

**Angriff:** Würfeln + **Fernkampfwert**.

**Erfolgreich:**  $\geq$  als Gegner-Fernkampfwert. Gegner erhält Verletzungen entsprechend Deines Fernkampfschadens.

**Verteidigung:** Würfeln + **Fernkampfwert**.

**Erfolgreich:**  $\geq$  Gegner-Fernkampfwert. Es passiert nichts.

**Misslungen:** Verletzungen entsprechend Gegner-Fernkampfschaden.

#### 3. Nahkampf

Du musst **angreifen** oder **verteidigen**. Bereits in Fernkampfphase angegriffen: Nur verteidigen.

**Angriff:** Würfeln + **Nahkampfwert**.

**Erfolgreich:**  $\geq$  als Gegner-Nahkampfwert. Gegner erhält Verletzungen entsprechend Deines Nahkampfschadens.

**Verteidigung:** Würfeln + **Nahkampfwert**.

**Erfolgreich:**  $\geq$  als Gegner-Nahkampfwert. Es passiert nichts.

**Misslungen:** Verletzungen entsprechend Gegner-Nahkampfschaden.

#### 4. Zauberkampf

Du musst **angreifen** oder **verteidigen**. Bereits in Fern- oder Nahkampfphase angegriffen: Nur verteidigen.

**Angriff:** Würfeln + **Zauberwert**.

**Erfolgreich:**  $\geq$  als Zauberwert des Gegners. Gegner erhält Verletzungen entsprechend Deines Zauberschadens.

**Verteidig.:** Würfeln + **Zauberwert**.

**Erfolgreich:**  $\geq$  als Zauberwert des Gegners. Es passiert nichts.

**Misslungen:** Verletzungen entsprechend Gegner-Zauberschaden.

Ist der Gegner noch nicht besiegt/Dein Held noch nicht außer Gefecht, **beginnt jetzt eine neue Kampfrunde mit der Fluchtphase**.

### Herausforderung besiegen

Falls eine Herausforderung Verletzungen  $\geq$  **Leben** davonträgt, ist sie besiegt. Nimm die Belohnung, die die Karte eventuell erwähnt und den Abenteuercounter vom entsprechenden Feld. Lege die Karte unter den farblich passenden Abenteuerstapel.

### Verbündete im Kampf

Ein Verbündeter darf in einer Phase angreifen, in der es der Held nicht darf. Mit zwei Verbündeten könnte man also in allen drei Phasen angreifen.

Der Verbündete nutzt seine Eigenschaften zum Kampf. Sobald er Verletzungen  $\geq$  seiner Lebenspunkte hat, ist er **getötet** und kommt verdeckt unter den Marktartenstapel.

Verbündete dürfen im Kampf nie verteidigen.

### Kampf zwischen Helden

**Verteidiger** führt erst seine *vor dem Kampf*-Aktivitäten aus, dann **Angreifer**.

Der Verteidiger darf während der Fluchtphase nicht flüchten, der Angreifer schon.

In jeder Kampfphase würfelt zuerst der Verteidiger und addiert seine passenden Eigenschaften, dann jegliche passenden Modifikatoren durch Aktivieren (eine pro Runde) oder Ablegen von Karten. Das Gesamtergebnis ist der Zielwert des Angreifers.

Am Ende jeder Runde werden die Angreifer- und Verteidiger-Rollen getauscht.

Der Kampf endet, sobald ein Held besiegt ist oder der Angreifer entkommt. Ist ein Held besiegt, darf sich der Gewinner ein Objekt, einen Verbündeten, das gesamte Gold oder eine Abenteuerkarte des Verlierers aussuchen und nehmen. Der Verlierer ist dann **außer Gefecht**, muss aber nicht Objekt, Verbündeten oder Gold ablegen.

### Außer Gefecht

Sobald ein Held Verletzungen  $\geq$  **Lebenspunkte** erhält, ist er **außer Gefecht**:

Verletzungen und Erschöpfungscounter ablegen, alles Gold an die Bank.

Teuerste Verbündeten- oder Objekt-Karte verdeckt unter Marktstapel.

Helden zum nächsten Stadtfeld ziehen.

Verletzungen von Herausforderungskarte entfernen, auf nächste freie Position der Unbesiegte Herausforderungen-Leiste legen, passenden Marker auf den entsprechenden Ort.

Falls Angreifer und Verteidiger zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt werden, gewinnt der Verteidiger den Kampf.

## Gewinner des Spiels

### Abhängig vom Szenario

*Auferstehung der Drachenherrscher:* Entweder Margath töten oder drei Drachenerunen finden.