

KURZREGEL

Achtung: Es wird eine Marke aus dem Beutel gezogen, wenn:

1. eine Marke aufgenommen/besiegt
2. eine Aufgabe erfüllt
3. eine Heldentat erfüllt wird.

SPIELVORBEREITUNG

- * Einen der vier Helden auswählen (Krieger, Magier, Elf oder Zwerg)
- * Heldenbogen nehmen und mit
 - Lebenspunkten und
 - Goldstücken auffüllen.
- * Entsprechende Heldentat nehmen
- * Spielfigur aufstellen
- * Herrenhaus daneben
- * Heldentat einmal durchlesen
- * Der älteste Spieler beginnt.

SPIELRUNDE:

1. Bewegung
2. Aktionen

BEWEGUNG

- * Zahl im abgebildeten Fuß = Anzahl der Felder in einer Runde.
- * Bewegungsweite kann durch Gegenstände verändert werden.
- * Farbig unterschiedliche Felder
 - Beige: normale Felder
 - Blau: Fähre kostet 1 Goldstück
 - Rot: Geheimgänge, gefunden ≤ 5
 - Grün: verborgene Waldfelder ≤ 6
 - Gelb: verborgene Sumpffelder ≤ 6
- * Alle Proben immer nur mit 2 Würfeln
 - Probe gelungen: restliche Bewegung normal weiterziehen.
 - Probe misslungen: Figur zwischen die beiden Felder stellen, restliche Bewegung verfällt.
- * Zweite Probe gelungen: restliche Bewegung normal weiterziehen.
- * Zweite Probe misslungen: Figur auf das gesuchte Feld stellen, restliche Bewegung verfällt.
- * Beliebige viele Spieler dürfen sich auf einem Feld befinden.

VERDECKTE MARKEN

- * An jeder verdeckten Marke anhalten und ansehen.
- * **Roter Rand:** Kampf, Bewegung beendet.

* **Blauer Rand:** Aufgabe, ansehen und weiterziehen oder aufnehmen und Bewegung beendet.

* **Grüner Rand:** Begegnung, ansehen und weiterziehen oder nutzen und Bewegung beendet.

* Nach dem Ansehen bleibt die ungenutzte Marke offen liegen.

* Alle Marken haben einen farbigen Rahmen:

- Rot = Gegner
- Blau = Aufgabe
- Grün = Begegnung
- Gelb = Gegenstand
- Orange = Ereignis
- Violett = Teil einer Heldentat
- Blau/gelb = Gegenstand ist Teil einer Aufgabe, nur sichtbar für den Besitzer der Aufgabe.
- Violett/rot = Gegner ist Teil einer Heldentat, nur sichtbar für den Besitzer der Heldentat
- Violett/grün = Begegnung ist Teil einer Heldentat, nur sichtbar für den Besitzer der Heldentat.

AKTIONEN

- * Eine Aktion beendet immer die Bewegung
- * Kämpfen
 1. Diener
 2. andere Wesen
 - Nur ein Kampf pro Runde
 - und/oder Begegnung
 - und/oder Aufgaben
 - und/oder Heldentaten
 - und/oder Gegenstand aufnehmen
- * Als Erstes kommt immer der Kampf, die anderen Aktionen in beliebiger Reihenfolge

KAMPF

- * Fertigkeiten:
 - Magie blauer Punkt
 - Fernkampf grüner Punkt
 - Nahkampf roter Punkt
- * Die Werte der Helden stehen auf dem Heldenbogen
- * Nur Proben gegen Fertigkeiten, die auf der Marke abgebildet sind.
- * Zahlen in den Farbkreisen verändern die entsprechenden Fertigkeitenswerte.
 - Minuszahl: wird vom Fertigkeitenswert abgezogen.

– Pluszahl: wird zum Fertigkeitenswert hinzuaddiert.

* Probe mit 2 Würfeln, gewürfelte Zahl muss \leq dem Wert auf dem Heldenbogen sein.

* **Kampf (Probe) gewonnen:**

- Belohnung kassieren
- Neue Marke aus dem Beutel
- Besiegte Wesen in den Beutel (Diener kommen aus dem Spiel)
- Wird ein besiegtes Wesen erneut gezogen, verdeckt auf einem beliebigen freien Feld (nicht eigene Gebietskarte, nur beige Punkte) ablegen.

* **Kampf verloren:**

- Verlust eines Lebenspunktes
- (Gegner mit mehr als einem Herzen – nicht die Namenlosen – verlangen zwei Proben, misslingt eine der beiden Proben, verliert die Spielfigur nur ein Leben.).
- In der nächsten Runde kann weitergezogen werden, egal, ob der Kampf gewonnen oder verloren wurde.

LEBENSUNKTE

- * Lebenspunkte werden durch misslungene Proben bei Kämpfen verloren.
- * Sind alle Lebenspunkte einer Spielfigur verbraucht, ist sie tot.
- * Lebenspunkte können bis zum Strich wieder aufgefüllt werden:
 - Zuhause: einmal aussetzen, alle verlorenen Lebenspunkte zurück.
 - Im Tempel: einmal aussetzen, ein Lebenspunkt zurück.
 - Im weißen Dorf: einmal aussetzen, ein Lebenspunkt zurück.
 - Quelle des Lebens: einmal würfeln, gewürfelte Augenzahl = Anzahl der erhaltenen Lebenspunkte, nicht über die ursprünglich Zahl hinaus!
 - Heiltrank: 3x je 1 Lebenspunkt, muss vor einer Probe genommen werden.
- * Lebenspunkte über die Markierung hinaus auffüllen: nur mit Gegenständen.
- * Alle Lebenspunkte eines Gegenstandes verloren = der Gegenstand ist zerstört.

ERFAHRUNGSWÜRFEL (EWS)

* Stellen die gesammelte Erfahrung in den drei Fertigkeiten dar.

* EWS gibt es in drei Farben:

- Blau für Magie
- Grün für Fernkampf
- Rot für Nahkampf

* Es gibt drei Stufen

- Mit jeder Stufe einen Würfel mehr für eine Probe.
- Zusätzliche Würfel nur für die entsprechende Fertigkeit.
- Aus dem Würfelwurf werden zwei Würfel ausgewählt.

WERTE DER FERTIGKEITEN

VERÄNDERN

Durch Gegenstände:

- * können gekauft (Basar), gefunden oder verdient werden.
- * Zahl im Farbpunkt erhöht den Wert der entsprechenden Fertigkeit.
- * Minuszahl im Goldstück ist der Preis für den Gegenstand.

Durch Lehrer:

- * Es gibt für jede Fertigkeit einen Lehrer.
- * Die Ausbildung kostet pro Probe ein Goldstück.
- * Die Probe gegen den Wert der entsprechenden Fertigkeit muss **misslingen**, dann erhöht sich der Wert um 1.
- * Einsatz der entsprechenden Erfahrung ist erlaubt.
- * Es ist pro Runde nur eine Probe möglich.
- * Der Höchstwert für eine Fertigkeit darf maximal 11 betragen.

DIE AUFGABEN

Typ 1:

- * Du triffst eine Person, ein Wesen oder erhältst einen Gegenstand
- * und bringst sie/es/ihn an einen angegebenen Ort.
- * Aufgabe erfüllt.
- * Belohnung kassieren.
- * Aufgabenmarke aus dem Spiel.
- * Neue Marke ziehen.

Typ 2:

* Finde eine Person (die Person kann sich noch im Beutel befinden).

- * Aufgabe erfüllt.
- * Belohnung kassieren.
- * Aufgabenmarke aus dem Spiel.
- * Neue Marke ziehen.

Typ 3:

* Finde einen Gegenstand (der Gegenstand kann sich noch im Beutel befinden).

- * Gegenstand gefunden.
- * Belohnung kassieren.
- * nun bringe ihn an einen angegebenen Ort.

* Aufgabe erfüllt.

* Belohnung: die Marke mit dem Gegenstand drehen, auf der Rückseite befindet sich die Belohnung, ein magischer Gegenstand.

- * Aufgabenmarke aus dem Spiel
- * Neue Marke ziehen.

Typ 4:

* Kaufe einen Gegenstand und bringe ihn zu einer bestimmten Person oder einem bestimmten Ort (Person oder Ort können sich noch im Beutel befinden).

- * Aufgabe erfüllt.
- * Belohnung kassieren.
- * Aufgabenmarke aus dem Spiel.
- * Neue Marke ziehen.

Heldentat:

* Besiege eine Person, eine Gruppe oder ein Wesen (Person, Gruppe oder Wesen können sich noch im Beutel befinden)

- * Person, Gruppe oder Wesen besiegt
- * Belohnung kassieren
- * Marke drehen, auf der Rückseite gefundener Gegenstand.

* Nun bringe den gefundenen Gegenstand an einen angegebenen Ort oder einer bestimmten Person. (Ort oder Person können sich noch im Beutel befinden).

- * Aufgabe erfüllt.
- * Marke mit Gegenstand aus dem Spiel.

* Neue Marke drehen, auf der Rückseite Gegenstand oder Person.

* Bringe den Gegenstand oder die Person an einen angegebenen Ort.

* Aufgabe erfüllt.

* Belohnung kassieren (Edelstein - Schlüssel zum Turm des Namenlosen).

* Marke aus dem Spiel.

* Neue Marke ziehen.

DER NAMENLOSE

* Marke des Namenlosen in den Beutel, wenn 1. Teil einer Heldentat erfüllt.

* Die Marke wird gezogen:

- Marke auf das Feld legen.
- Wächter verdeckt auf die Felder am Turm legen.

– Offene Aufgaben der Spieler zählen (Heldentaten zählen nicht).

– Entsprechende Anzahl von Dienern verdeckt ziehen und verdeckt auf die Gebietskarten legen.

– Restlichen Diener kommen in den Beutel.

– Ein besiegt Diener kommt ganz aus dem Spiel.

* Nur mit einem Edelstein kann man den Turm betreten

* Um den Namenlosen herausfordern zu können, muss ein Wächter besiegt werden.

* Ein besiegt Diener wird neu erschaffen.

* Beim Kampf gegen den Namenlosen – verliert einer der beiden nach – jeder Probe einen Lebenspunkt.

– wird so lange gewürfelt, bis nur noch einer von beiden Lebenspunkte übrig hat.

– Findet der komplette Kampf in einer Runde statt.

– Ist der Namenlose der Sieger, hat er beim nächsten Herausforderer wieder alle ursprünglichen Lebenspunkte.

– Ist die Spielfigur der Sieger, dann ist das Spiel zu Ende, und ein neuer Held wurde gefunden.