

THUNDERSTONE

DIE WÄCHTER VON DOOMGATE



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

THUNDERSTONE

DIE WÄCHTER VON DOOMGATE

Erweiterung zu Thunderstone, dem phantastischen Spiel
um machtvolle Artefakte für 2 bis 5 Spieler

EINE DUNKLE MACHT ERWACHT

Seit Jahrhunderten liegt ein Deckmantel des Schweigens über dem Orden der Wächter von Doomgate. Als Hüter des Steins der Habgier stellen sich die geheimnisvollen Kultisten jedem in den Weg, der es auf das kostbare Artefakt abgesehen hat. Sie haben ihr Leben der Geheimhaltung, dem Schutz und der Verehrung des Donnersteins verschrieben, sie sind dessen machtvolle Streiter, Verteidiger und ewige Wächter.

Die finsternen Klostermauern von Doomgate sind ihre Heimat. Der Stein der Habgier ist ihre Lebensquelle.

Nachdem unsere tapferen Helden eine bittere Niederlage in der Festung des Schreckens erlitten haben, halten sie sich nun im Dorf Everwatch versteckt. Unweit des Dorfes, auf einer sumpfigen Waldlichtung, erheben sich die dunklen Mauern des Klosters von Doomgate. In den tiefen Gewölben wachen die Kultisten über den dritten und begehrtesten Donnerstein: den Stein der Habgier. Die Legionäre der Stein-Garde stehen scheinbar unbeweglich an den Toren und in den geheiligten Gängen des Klosters, um es vor unerwünschten Besuchern zu schützen. Diese Gardisten würden ihr Leben geben, um den Donnerstein nicht in die falschen Hände fallen zu lassen.

Es ist eine schreckliche Aufgabe, und nur wenige sind ihr gewachsen...

SPIELMATERIAL

346 Karten, davon

- | | | |
|--------------------|--|------------------------------|
| • 1 Donnerstein | • 4 Karten <i>Dungeon-Merkmal</i> | • 84 Heldenkarten |
| • 12 Schatzkarten | • 25 Karten <i>Spezielle Krankheit</i> | • 104 Dorfkarten |
| • 26 Zufallskarten | • 61 Monsterkarten | • 29 übergroße Kartentrenner |

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels und eurer Queste ist es, den uralten *Stein der Habgier* aus den finsternen Gewölben des Doomgate-Klosters zu befreien. Dabei werden sich euch schreckliche Monster und dämonische Wächter entgegenstellen. Aber vielleicht findet ihr auch ein paar Schätze im tiefen Dungeon. Im Dorf Everwatch könnt ihr euch für eure herausfordernde Mission ausrüsten, Helden und Söldner anheuern, machtvolle Waffen und mystische Zaubersprüche erwerben.

Jeder Spieler stellt sich während des Spiels sein eigenes Kommandodeck zusammen. Eure Kommandodecks repräsentieren die Mitglieder, Eigenschaften und Ausrüstung eurer Heldengruppen und entscheiden letztlich darüber, ob euch Ruhm und Sieg zuteil werden.

Die Wächter von Doomgate ist eine Erweiterung des Basisspiels *Thunderstone*. Sie enthält neue Karten, die ihr mit dem oder auch unabhängig vom Basisspiel einsetzen könnt. Des Weiteren findet ihr im Folgenden die Spielregeln zu den neuen Karten der Erweiterung. In einem Glossar am Ende dieses Heftes werden Besonderheiten zu jeder neuen Karte erläutert. Alle neuen Karten von *Die Wächter von Doomgate* sind auf ihrer Vorderseite unten mit einem kleinen „D“ gekennzeichnet.

Besucht auch mal www.pegasus.de; dort gibt es u.a. die Soloregeln und eine FAQ-Liste mit häufig gestellten Fragen zu *Thunderstone*.

DAS ERSTE SPIEL

Wenn dies euer erstes Spiel mit der Erweiterung *Die Wächter von Doomgate* sein sollte, empfehlen wir euch die folgenden Kartensätze. Die mit (*) markierten Kartensätze gehören zur Erweiterung.

Wächterkarte:

- *Unheiliger Wächter* *

Monsterkarten:

- *Tiefenwesen – Sturmgespenst* *
- *Kultist – humanoid* *
- *Teuflischer Druide – humanoid* *

Schatzkarten:

- *Amulett-Schatz* *

Alle *Speziellen Krankheiten* *
(anstatt der Krankheiten des Basisspiels)

Heldenkarten (alle Stufen):

- *Drunarier* *
- *Elf*
- *Slynn* *
- *Thyrier*

Dorfkarten:

- *Grenzwache* *
- *Glühbeeren* *
- *Klinge der Habgier* *
- *Heiliger Stab* *
- *Kurzsschwert*
- *Explosion des Geistes* *
- *Knappe von Doomgate* *
- *Pfandleiher*

Basiskarten:

- *Dolch*
- *Proviant*
- *Miliz*
- *Fackel*

NEUE REGELN

Es gelten alle Regeln des Basisspiels *Thunderstone* – mit den unten erläuterten Änderungen. Wenn ihr mit der Erweiterung *Zorn der Elemente* spielt, müsst ihr auch deren Regeln beachten.

SPIELAUFBAU

Durch *Die Wächter von Doomgate* kommen zahlreiche neue Herausforderungen und Optionen ins Spiel. Neben neuen Monster-, Helden- und Dorfkarten bringen *Die Wächter von Doomgate* wertvolle Schätze, einen grausamen Wächter, ein alternatives *Krankheiten*-Deck und einen neuen *Donnerstein* ins Spiel. Nur die mutigsten Helden werden die neuen *Thunderstone*-Abenteuer überleben ...

Wenn dies euer **erstes** Spiel mit der Erweiterung *Die Wächter von Doomgate* sein sollte, empfehlen wir euch die Kartensätze, die im Kasten oben aufgelistet sind. In jedem folgenden Spiel solltet ihr die Zufallskarten verwenden, um den Spielaufbau zu bestimmen. Die **Zufallskarten** lassen euch die große Vielfalt der verschiedenen Kartenkombinationen von *Thunderstone* erfahren. Der Ablauf des Spielaufbaus erfolgt genauso wie im Basisspiel – es gibt nur kleine Änderungen bei der Zusammenstellung des Dungeondecks.

Sortiert die Zufallskarten entsprechend ihrer 3 Typen in 3 Stapel: **Zufall – Monster**, **Zufall – Held**, **Zufall – Dorf**. Baut diese Stapel jeweils aus den kompletten Zufallskarten aus dem Basisspiel und aus *Die Wächter von Doomgate* zusammen. Falls ihr die Erweiterung *Zorn der Elemente* euer Eigen nennt, könnt ihr auch deren Zufallskarten den 3 Stapeln hinzufügen.

Eine der neuen Zufallskarten zeigt ein **großes Fragezeichen** mit dem Titel Dungeon-Merkmal. Diese Karte stattet den Dungeon mit bestimmten neuen Merkmalen aus (z.B. mit Schätzen oder einem Wächter), sie wird dem Stapel mit Monster-Zufallskarten hinzugefügt.

Mischt jeden der 3 Stapel separat. Nun bestimmt ihr mithilfe der Zufallskarten den Spielaufbau zunächst nur für die Helden- und Dorfkarten – so wie im Basisspiel beschrieben. Danach legt ihr alle Helden- und Dorf-Zufallskarten wieder zurück in die Spieleschachtel.

Beim Aufbau des Dungeondecks geht ihr wie folgt vor: Deckt nacheinander so viele Monster-Zufallskarten auf, bis ihr **3 verschiedene Monster** aufgedeckt habt, plus eine beliebige Anzahl von Zufallskarten *Dungeon-Merkmal* (in der Erweiterung *Zorn der Elemente* findet ihr noch mehr).

Wenn ihr **Dungeon-Merkmal-Zufallskarten** (Fragezeichen) aufdeckt, mischt ihr die Dungeon-Merkmale (in dieser Erweiterung sind 4 Karten mit dem Typ „Dungeon-Merkmal“ enthalten). Von diesem Stapel zieht ihr dann so viele Dungeon-Merkmale, wie ihr Merkmal-Zufallskarten aufgedeckt habt. Damit fügt ihr dem Dungeon weitere Karten hinzu, die keine Monsterkarten sind, z.B. Schätze und Wächter.

Wenn ihr die Monster-Zufallskarte *Der Schwarm* aufdeckt, müsst ihr ein separates Schwarmdeck zusammenstellen (vgl. „Der Schwarm“ auf Seite 6).

Nehmt nun alle Monster, Schätze und Fallen (falls ihr mit *Zorn der Elemente* spielt), die den aufgedeckten Zufallskarten entsprechen. Es gibt 10 Monster pro Monstertyp, aber nur 5 oder 6 Schätze pro Schatztyp.

Falls ihr die **Monster-Zufallskarte** *Der Schwarm* aufgedeckt habt, fügt ihr dem Dungeondeck die Platzhalterkarten hinzu. Eventuell bestimmte Wächter kommen zunächst noch nicht ins Deck. Die Monster-Zufallskarten legt ihr wieder zurück in die Spieleschachtel. Mischt die Monster-, Schatz- und Fallenkarten zum Dungeondeck zusammen. Das Dungeondeck wird nun mindestens 31 Karten beinhalten – eventuell mehr, abhängig von der Anzahl der Dungeon-Merkmale, die ihr gezogen habt.

Wenn ihr eine Anzahl **Wächter-Dungeon-Merkmale** aufgedeckt habt, fügt ihr dem Dungeon nun dieselbe Anzahl an Wächtern hinzu. Für jeden Wächter nehmt ihr die 10 obersten Karten des Dungeondecks (ohne sie euch anzuschauen). Mischt die Wächterkarte (pro Wächtertyp gibt es nur einen Wächter) unter die 10 Karten und legt diese 11 Karten unter das Dungeondeck. Falls ihr mehrere Wächter-Dungeon-Merkmale aufgedeckt habt, wiederholt ihr diesen Vorgang.

Zuletzt nehmt ihr die 10 obersten Karten des so konstruierten Dungeondecks (ohne sie euch anzuschauen), mischt einen der **Donnersteine** hinein und platziert diese 11 Karten dann unter dem Dungeondeck.

Deckt die obersten 3 Karten des Dungeondecks auf und bildet daraus wie gewohnt den Dungeon. Lasst Platz für die Position 0, falls sich Wächter im Dungeondeck befinden sollten (vgl. „Die Wächter“ auf Seite 5). Wenn ihr dabei schon Schätze oder Fallen aufdeckt, legt diese sofort unter das Dungeondeck und füllt den Dungeon auf, bis sich darin keine Fallen und Schätze mehr befinden.

Die Klostermauern von Doomgate öffnen nun ihre Tore für euch!

Nachdem der Dungeon komplett ist, bevölkert ihr das Dorf – so wie in den Regeln des Basisspiels beschrieben. Jeder Spieler mischt die 12 Karten seines anfänglichen Kommandodecks (6x *Miliz*, 2x *Fackel*, 2x *Dolch*, 2x *Proviant*) und nimmt davon 6 Karten auf die Hand. Das Spiel kann beginnen!

DIE SCHÄTZE

Im Normalfall werden dir im Dungeon nur böartige Monster begegnen, die es auf das Leben deiner Helden abgesehen haben. Allerdings sind in den finsternen Gemäuern manchmal auch wertvolle Schätze versteckt, du musst sie nur finden ...

Schätze werden dem Dungeondeck auf ähnliche Weise wie Monster hinzugefügt (s. „Spieldaufbau“ auf Seite 3). Alle Schätze werden durch das Wort „Schatz“ in der Kartentyp-Bezeichnung in der Mitte der Karte bestimmt.

Momentan gibt es 2 Schatztypen: **Ulbricks Schatz** und **Amulett-Schatz**. Falls du beim Auffüllen des Dungeons (nachdem ein Monster den Dungeon verlassen hat) einen Schatz aufdeckst, legst du die Karte **offen vor** dir ab (und nicht auf deinen Ablagestapel). Du darfst die Schatzkarte während eines späteren Zugs zerstören, um den Effekt der Karte zu aktivieren.

Nachdem ein Schatz vom Dungeondeck aufgedeckt wurde und der aktive Spieler die Karte vor sich abgelegt hat, wird der Dungeon wieder aufgefüllt, bis im Dungeon nur noch Monster (bzw. *Donnersteine*) liegen.



DIE WÄCHTER

Die Wächter sind die mächtigsten Günstlinge der Verdammnis. Sie sind furchtloser und stärker als die anderen Monster und können aus dem Dungeon ausbrechen, um über das Land herzufallen!

Die Wächter werden dem Dungeondeck auf ähnliche Weise wie Monster hinzugefügt (s. „Spieldaufbau“ auf Seite 3). Wenn ein Wächter vom Dungeondeck aufgedeckt wird, verhält er sich wie ein reguläres Monster und kann normal von den Spielern beim „Kampf im Dungeon“ angegriffen werden.

Jeder Wächter hat einen speziellen **Durchbrucheffect**. Sobald dieser ausgelöst wird (wenn der Wächter auf Position 1 des Dungeons gelangt), verlässt der Wächter den Dungeon, um über das Dorf herzufallen! Schiebe den Wächter aus dem Dungeon heraus, indem du für ihn eine **Position 0** einrichtest. Danach füllst du den Dungeon normal wieder auf.

Nur Wächter können die Position 0 besetzen. Wenn ein Wächter besiegt wird, verschwindet mit ihm auch die Position 0. Jeder Spieler kann den Wächter weiterhin beim „Kampf im Dungeon“ auf Position 0 angreifen; beim Kampf auf Position 0 werden **keine Lichtabzüge** angewendet (Lichtabzug = 0).

Im Gegensatz zu den normalen Durchbrucheffecten verfügt der Wächter über einen dauerhaften Durchbrucheffect, der solange in Kraft bleibt, bis der Wächter Position 0 verlässt. Sein Durchbrucheffect betrifft **alle Spieler**. Jeder muss in seinem Zug die Wirkung des Effekts berücksichtigen. Zudem darf niemand den *Donnerstein* aus dem Dungeon nehmen, solange sich ein Wächter auf Position 0 befindet! Erreicht der *Donnerstein* allerdings Position 1, endet das Spiel – auch wenn noch ein Wächter auf Position 0 liegt.

Wächter sind **immun** gegen jeden Effekt und jede Aktion, die bewirken würden, dass der Wächter den Dungeon (inklusive Position 0) verlassen oder seine Position verändern muss – nur durch einen **erfolgreichen Kampf** kann ein Wächter aus dem Dungeon bzw. von



Position 0 entfernt werden. Das bedeutet, dass Effekte und Zaubersprüche, wie beispielsweise die *Verbannung* oder die Fähigkeiten des *Elfenhexers* und des *Erzmagiers der Elfen*, keine Auswirkungen auf einen Wächter haben. Nach einem erfolglosen Kampf gegen ihn verbleibt der Wächter auf seiner Position und wird nicht unter das Dungeondeck gelegt.

Grundsätzlich darf ein Wächter auf Position 0 Angriffsziel eines jeden Zauberspruchs oder Helden sein – sofern es durch die jeweiligen Kartentexte nicht verboten wird: Amazonen und Feayn können den *Unheiligen Wächter* beispielsweise angreifen, da ihr Kartentext Position 0 nicht ausschließt.

Im seltenen Fall, dass sich ein Wächter auf Position 0 befindet und ein anderer Position 1 erreicht, werden **beide** Wächter auf Position 0 gelegt. Sie teilen sich somit dieselbe Position. Auf Position 0 können beliebig viele Wächter liegen. Entscheidet sich ein Spieler für einen „Kampf im Dungeon“ darf er aber stets nur 1 Monster angreifen – ganz egal ob sich auf derselben Position mehrere Monster befinden.

Beachte: Die Wächter von *Doomgate* enthält nur einen von zahlreichen Wächtern.



DER SCHWARM

Der Schwarm ist eine besondere Gruppe von Monstern, die stärker wird, je öfter du gegen sie kämpfst. Es gibt zwei Arten von Schwarmkarten:

1. die **Platzhalter-Karten**, deren komplette Spielwerte „0“ betragen und die keinen Kartentext haben. Falls *Der Schwarm* im Spiel verwendet wird, werden alle Platzhalter-Karten beim Spielaufbau ins Dungeondeck gemischt – genauso wie die anderen Monstertypen auch (s. „Spielaufbau“ auf Seite 3).
2. ein separates, **offenes Schwarmdeck**, das aus den übrigen Schwarmkarten gebildet wird. Sortiert die Karten dieses Decks aufsteigend nach ihren Lebenspunkten, wobei das Monster mit 4 Lebenspunkten ganz oben und das Monster mit 13 Lebenspunkten ganz unten liegt. Das Schwarmdeck wird nicht gemischt. Platziert es in der Nähe des Dungeondecks.



Sobald du eine Platzhalter-Karte vom Dungeondeck aufdeckst, wird sie sofort durch die oberste Karte des Schwarmdecks ersetzt. Die Platzhalter-Karte wird zerstört und aus dem Spiel entfernt. Somit wächst *Der Schwarm* in seiner Macht mit jeder neuen Karte.

Die Karten des Schwarmdecks sind während des Spiels keine Siegpunkte wert. Bei Spielende

können sie allerdings in ihrem Siegpunkt-Wert enorm steigen. Jede Schwarmkarte ist so viele Siegpunkte wert, wie du bei Spielende Schwarmkarten in deinem Kommandodeck hast – **maximal jedoch 5 Siegpunkte pro Karte**. Wenn du also bei Spielende beispielsweise 1 Schwarmkarte hast, ist diese 1 Siegpunkt wert. 3 Schwarmkarten bringen dir 9 Siegpunkte (3 pro Karte). Und wenn du 7 Schwarmkarten hast, würden diese jeweils den Maximalwert von 5 Siegpunkten wert sein, damit hättest du insgesamt 35 Siegpunkte.

Beachte: Vor sämtlichen Karteneffekten, die sich auf den Siegpunktwert einer Monsterkarte beziehen, z.B. „weniger als 4 Siegpunkte“, ist *Der Schwarm* gefeit.

DER STEIN DER HABGIER



Mit *Die Wächter von Doomgate* kommt ein neuer *Donnerstein* ins Spiel, der im Kloster von Doomgate versteckt ist. Der *Stein der Habgier* unterscheidet sich in seinen Eigenschaften vom *Stein der Mysterien* aus dem Basisspiel:

Er ist bei Spielende nur **1 Siegpunkt** wert, und zudem verfügt er über einen **Goldwert** von 2 Goldstücken, der nur beim Dorfbesuch zum Einsatz kommt, wenn ihr eine der Kampagnen-Varianten spielt (s. Spielanleitung zur Erweiterung *Zorn der Elemente*, Seite 10).

Grundsätzlich könnt ihr von Spiel zu Spiel entscheiden, ob ihr den *Donnerstein* aus dem Basisspiel oder einen *Donnerstein* aus einer der Erweiterungen verwenden wollt.

Ihr könnt dasselbe Dungeondeck beim nächsten Mal mit einem anderen *Donnerstein* ausstatten, ihr könnt zufällig einen *Donnerstein* bestimmen, die Entscheidung liegt allein bei euch! Ihr könntet sogar beide *Donnersteine* unter die untersten 10 Karten des Dungeondecks mischen und solange spielen, bis beide *Donnersteine* aufgetaucht sind.

DIE SPEZIELLEN KRANKHEITEN

Die Heiler im berühmten Turm von Vermoth haben einen großen Fortschritt gemacht: Sie haben endlich die Plage ausgerottet, die jeden Abenteurer quält: die Dungeon-Seuche! Unglücklicherweise gibt es jedoch einige bössartige Gruppierungen – unter ihnen die Teuflischen Druiden – die weiterhin höchst erfinderisch bei der Entwicklung und Verbreitung neuer *Krankheiten* sind.

Die *Wächter von Doomgate* beinhaltet ein *Spezielles Krankheiten-Deck*, das aus 25 Karten besteht. Davon sind 10 Karten identisch mit den *Krankheiten* des Basisspiels. Die übrigen 15 Karten repräsentieren neue, **schwerwiegendere Krankheiten**, die eine Vielzahl von gemeingefährlichen Effekten beim Erkrankten auslösen können.



Einigt euch vor Spielbeginn, ob ihr anstelle des normalen *Krankheiten-Decks* das *Spezielle Krankheiten-Deck* verwenden wollt. Beachtet, dass einige Zufallskarten die Verwendung des *Spezielle Krankheiten-Decks* verlangen.

Ihr könnt auch den Zufall bestimmen lassen: Mischt dazu das *Spezielle Krankheiten-Deck* und zieht eine Karte: Ist die gezogene Karte eine normale *Krankheit*, verwendet das *Krankheiten-Deck* des Basisspiels. Zieht ihr eine *Spezielle Krankheit*, spielt ihr mit dem *Spezielle Krankheiten-Deck*.

Wenn ihr das *Spezielle Krankheiten-Deck* verwendet, mischt es beim Spielaufbau und legt den Stapel **verdeckt** (und nicht offen) neben die Dorfkarten. Wer im Lauf des Spiels eine *Krankheit* erleidet, zieht die oberste Karte des *Spezielle Krankheiten-Decks* und legt sie offen auf seinen Ablagestapel. Der **Effekt** einer *Speziellen Krankheit* wird wie der einer normalen *Krankheit* ausgelöst, und zwar genau dann, wenn du beim Dorfbesuch oder beim Kampf im Dungeon deine Handkarten offen auslegst und dabei eine oder mehrere *Krankheiten* zum Vorschein kommen.

Das *Spezielle Krankheiten-Deck* unterscheidet sich in **zwei weiteren Aspekten** vom normalen *Krankheiten-Deck*:

1. Wenn ein Spieler eine *Spezielle Krankheit* zerstört – beispielsweise durch Erholung oder den Effekt eines Klerikers – wird die Karte **verdeckt** unter das *Spezielle Krankheiten-Deck* gelegt.
2. Ist der Stapel der *Speziellen Krankheiten* **aufgebraucht** (d.h. alle *Krankheiten* befinden sich unter den Handkarten oder in den Kommandodecks der Spieler) und ein Spieler erleidet eine *Krankheit*, so hat er Glück gehabt und bleibt verschont. Sollten jedoch im weiteren Spielverlauf *Krankheiten* zerstört werden, muss ein Spieler, der danach eine *Krankheit* erleidet, auch wieder eine Karte nehmen.

Beachte: Wenn ihr gezwungen seid, mehrere *Krankheiten* unter den Spielern zu verteilen, so werden die *Krankheiten* im Uhrzeigersinn verteilt – beginnend mit dem Spieler, der links neben dem aktiven Spieler sitzt.

DIE WÄCHTER VON DOOMGATE – ZUFALLSKARTEN

Heldenkarten

- *Drunarier*
- *Minen-Kämpfer*
- *Sidhier*
- *Slynn*
- *Sturm-Kämpfer*
- *Tholier*
- *Verdaner*

Monsterkarten

- *Der Schwarm – Tier*
- *Kultist – humanoid*
- *Teuflischer Druide – humanoid*
- *Tiefenwesen – Sturmgespenst*
- *Untoter – Sturmgespenst*

Dungeon-Merkmal

Spezielle Karten

Krankheit – speziell

Dungeon-Merkmale:

- *Amulett-Schatz*
- *Ulbricks Schatz*
- *Wächter*
- *Ziehe 2*

Dorfkarten

- *Explosion des Geistes*
- *Fromme Seelsorgerin*
- *Gesegneter Hammer*
- *Glühbeeren*
- *Grenzwache*
- *Heiliger Stab*
- *Jäger des Geistes*
- *Klinge der Habgier*
- *Knappe von Doomgate*
- *Ölflasche*
- *Seelengefäß*
- *Wahrsagerin*
- *Zyklon*

MERKMALE

Zusätzlich zu ihren Kampfeffekten verfügen einige Monster über eine bestimmte Anzahl von Merkmalen. Von diesen Merkmalen profitiert das Monster zu jeder Zeit.

Beispiel: Der Drache *Schwarze Wut* verfügt über das Merkmal „Immun gegen MAGISCHE ANGRIFFE“. Durch dieses Merkmal wird dein magischer Gesamt-Angriffswert auf 0 reduziert.

Im Folgenden findet ihr eine Gesamtübersicht aller Merkmale aus dem Basisspiel *Thunderstone* und aus den Erweiterungen *Zorn der Elemente* und *Die Wächter von Doomgate*:

Der Angriff muss magischen Angriff enthalten: Um das Monster zu besiegen, muss in deinem Gesamt-Angriffswert mindestens ein magischer Angriffsbonus von +1 enthalten sein. Jede andere Kombination aus Angriff und magischem Angriff ist erlaubt. Du darfst das Monster sogar auch ohne magischen Angriff angreifen (um es unter das Dungeondeck zu legen).

Helden mit Stärke X und weniger können nicht angreifen: Helden, die einen Stärkewert von X und weniger haben, steuern keinen Angriffsbonus, keinen magischen Angriffsbonus und auch sonst keine Effekte und Vorteile (z.B. Lichtbonus) zum Kampf bei. Da diese Helden jedoch ebenfalls den Dungeon betreten, können sie auch als Ziele für Kampfeffekte der Monster gewählt werden.

Helden ohne Waffen können nicht angreifen: Helden, denen keine Waffe zugeordnet wurde, steuern weder ihren nicht-magischen noch ihren magischen Angriffsbonus noch andere Eigenschaften (z.B. Lichtpunkte) zum Kampf bei. Da diese Helden jedoch mit dem Rest der Gruppe ebenfalls mit in den Dungeon ziehen, können sie auch Ziele von Kampfeffekten des angegriffenen Monsters werden.

Immun gegen magische Angriffe: Die magischen Angriffsboni aller ausgelegten Karten werden auf 0 reduziert. Nur nicht-magische Angriffsboni können gegen dieses Monster zum Einsatz gebracht werden. Die am Kampf beteiligten Helden (einschließlich der Helden, die entweder keinen oder einen magischen Angriffsbonus beigesteuert haben) bleiben jedoch immer noch im Besitz ihrer anderen Eigenschaften, z.B. Lichtpunkte und/oder anderer Merkmale.

Immun gegen scharfe Waffen: Jeder nicht-magische oder magische Angriffsbonus von scharfen Waffen wird auf 0 reduziert. Andere Effekte dieser Waffen (z.B. Lichtpunkte) sind nicht von diesem Merkmal betroffen.

Immun gegen unbewaffnete Helden: Jeder Angriffsbonus und magischer Angriffsbonus, der von unbewaffneten Helden ausgeht, wird auf 0 reduziert. Alle anderen Effekte und Eigenschaften, über die betroffenen Helden verfügen, z.B. Lichtpunkte, bleiben von diesem Merkmal unberührt. Ein unbewaffneter *Elfenzauberer* würde beispielsweise sein Licht +1 zum Kampf beisteuern, aber nicht seinen MAGISCHEN ANGRIFF +2.

Immun gegen Zaubersprüche: Sowohl der Angriffsbonus als auch der magische Angriffsbonus von allen Zaubersprüchen wird auf 0 reduziert. Kein anderer Effekt und keine andere Eigenschaft dieses Zauberspruchs können dieses Monster zum Ziel haben. Ein Lichtbonus des Zauberspruchs bleibt jedoch weiterhin aktiv. So würde der *Feuerball* beispielsweise einen Lichtbonus von +1 zum Kampf beisteuern, aber nicht seinen MAGISCHEN ANGRIFF +3.

Kann nicht angegriffen werden, wenn in diesem Zug [etwas Bestimmtes] verwendet wird: Du kannst dieses Monster nicht als Ziel deines Angriffs bestimmen, wenn du dabei [etwas Bestimmtes] verwendest und dadurch beispielsweise von einem Dungeoneffekt profitierst oder einen Bonus auf deinen Angriff, deinen magischen Angriff, deinen Lichtwert etc. erhältst. Du darfst das Monster nur angreifen, wenn du auf den Nutzen der Karte(n) komplett verzichtest, die [etwas Bestimmtes] bewirken.

Kann nur aus dem Dungeon entfernt werden, wenn er besiegt wird: Dieses Monster ist immun gegen Effekte, die bewirken, dass das Monster den Dungeon verlassen muss, z.B. aufgrund von *Verbannung*. Zudem wird das Monster nicht unter das Dungeondeck gelegt, wenn es erfolglos bekämpft wurde. Nur wenn es im Kampf besiegt wurde, wird das Monster aus dem Dungeon entfernt.

Licht -X: Lichtabzüge sind konstant und werden nicht wie ein Kampfeffekt ausgelöst. Lichtabzüge werden stattdessen vor Kampfbeginn berechnet und nicht wie ein regulärer Kampfeffekt.

Lichtabzüge können nicht verringert werden: Der Lichtwert und alle anderen Effekte einer Karte, die einen Lichtabzug verringern würden, können gegen dieses Monster nicht zum Einsatz gebracht werden. Der Lichtabzug dieses Monsters errechnet sich also stets aus der Position des Monsters im Dungeon zuzüglich eventueller Lichtabzüge, die noch durch das Monster selbst generiert werden.

Magische Angriffe verursachen nur ½ Schaden: Nach Errechnung deines magischen Gesamt-Angriffswerts halbiert du den Wert. Es wird abgerundet.

Nur magische Angriffe möglich: Bei der Berechnung des Gesamt-Angriffswerts zählen nur die Karten, die einen magischen Angriffsbonus geben. Nur wenn dein magischer Gesamt-Angriffswert größer oder gleich den Lebenspunkten des Monsters ist, kannst du es besiegen. Die am Kampf beteiligten Helden (einschließlich der Helden, die entweder keinen oder nur einen nicht-magischen Angriffsbonus beigesteuert haben) bleiben jedoch immer noch im Besitz ihrer anderen Eigenschaften, z.B. Lichtpunkte und/oder anderer Merkmale.

Ohne [etwas Bestimmtes] nur ½ Schaden: Dein Gesamt-Angriffswert wird nach Berechnung aller Modifikatoren halbiert, sollten deine ausgelegten Karten [etwas Bestimmtes] nicht enthalten. Es wird abgerundet. Das Bestimmte können beispielsweise ein magischer Angriff oder bestimmte Waffen etc. sein. Nur wenn du die bestimmte Voraussetzung erfüllst, kämpfst du mit deinem vollen Angriffswert.

Schatz: Deckt ein Spieler diese Karte auf, legt er sie offen vor sich ab (und nicht auf seinen Ablagestapel). Vgl. „Die Schätze“, Seite 5.

GLOBALE EFFEKTE

Wahrhaft mächtige Monster können über einen Globalen Effekt verfügen (zu erkennen am Text in roter Schrift). Globale Effekte betreffen immer alle Spieler, Helden und/oder Monster. Solange sich das Monster im Dungeon (oder auf Position 0) befindet, bleibt der Globale Effekt aktiv. Deckst du allerdings ein Monster von deiner Hand auf, das über einen Globalen Effekt verfügt, so hat der Effekt, wie ein Kampfeffekt, keine Auswirkung.

ERLÄUTERUNGEN DER KARTENTEXTE

Heldenkarten:

Drunarier

Drunarische Vagabundin: Der Angriffsbonus für das Aufdecken von Goldkarten (mit 3 oder mehr Goldstücken) wird zum grundsätzlichen ANGRIFF +1 der *Vagabundin* addiert.

Minen-Kämpfer

Arbeiter/Bergmann/Zerstörer der Mine: Bewaffnete Minen-Kämpfer sind im Nachteil. Die Angriffsboni auf den Karten sind kumulativ und nicht unabhängig voneinander nutzbar. Beispiel: Ein bewaffneter *Arbeiter der Mine* erhält den Angriffsbonus der Waffe und ANGRIFF +1 aufgrund seiner Karte (ANGRIFF [+3] + ANGRIFF [-2] = ANGRIFF +1).

Sidhier

Sidhisches Naturwesen/Sidhische Druidin: Die Fähigkeit, *Krankheiten* zu übertragen, kann nur im eigenen Zug genutzt werden, nicht als Reaktion auf den Zug eines Mitspielers.

Sidhisches Geisterwesen: Der aktive Spieler wählt die Monster aus, unter die er jeweils eine *Krankheit* legt. Diese *Krankheit* wird am Ende eines Kampfes auf den angreifenden Spieler übertragen – egal ob das Monster besiegt wird oder nicht. Es dürfen beliebig viele *Krankheiten* unter einer Monsterkarte liegen; sie werden alle auf den Angreifer übertragen.

Slynn

Slynn Bogenschütze/Meisterschütze: Um den zusätzlichen Angriffsbonus auf den Positionen 2 und 3 zu erhalten, muss der Monstertyp des ausgelegten Monsters exakt mit dem des angegriffenen Monsters übereinstimmen, alle Wörter in der Zeile „Monstertyp“ müssen identisch sein. Der Monstertyp ist jeweils in der Mittelzeile der Monsterkarte vermerkt. Der zusätzliche Angriffsbonus wird zum Angriffsbonus addiert, den der Held grundsätzlich bewirkt.

Slynn Langbogenschütze: Das ausgetauschte Monster von deiner Hand muss das Monster ersetzen, das aus dem Dungeon genommen wird. Lege es auf die entsprechende freie Position im Dungeon. Der zusätzliche Angriffsbonus wird zum Angriffsbonus addiert, den der Held grundsätzlich bewirkt.

Sturm-Kämpfer

Plünderer/Hüter des Sturms: Um den Dungeoneffekt des Helden nutzen zu können, muss ein Monster besiegt werden. Dieses Monster muss durch einen Kampf besiegt werden und nicht durch einen Karteneffekt (Dungeoneffekt etc.), der beispielsweise ein Monster aus dem Dungeon entfernt.

Tholier

Tholischer Hellseher: Das Monster, das aus dem Dungeon genommen wird, ersetzt eine der 3 vom Dungeondeck gezogenen Karten. In jedem Fall werden stets 3 Karten in beliebiger Reihenfolge auf das Dungeondeck zurückgelegt.

Verdaner

Verdanischer Troubadour: Das Monster, das unter das Dungeondeck gelegt wird, darf nur aus dem Dungeon genommen werden (Positionen 1 – 3) – niemals aus der Hand eines Spielers.

Übrige Karten:

Aussatz: Der Preisanstieg gilt für jeden Einkauf, den der Spieler in seinem Zug tätigt.

Elende Plage: Dungeoneffekte treten noch vor Kampf- und Trophäeneffekten in Kraft.

Erschöpfung: Dungeoneffekte treten noch vor Kampf- und Trophäeneffekten in Kraft.

Fluch des Donners: Diese Karte bewirkt bei Spielende einen Siegpunkte-Abzug von -2.

Fromme Seelsorgerin: Wer den Dungeon-/Dorfeffekt nutzt, muss alle von der Hand ausgelegten *Krankheiten* zerstören.

Gaias Fluch: *Gaias Fluch* erhält Lebenspunkte in Höhe der aktuellen Anzahl von Erfahrungspunkten, die der angreifende Spieler besitzt; die Erfahrungspunkte der anderen Spieler sind dabei unerheblich.

Gesegneter Hammer: Der Dungeoneffekt dieser Karte kann nur genutzt werden, wenn ein Held mit dem *Gesegneten Hammer* bewaffnet ist. Ist das der Fall, wird das Monster auf Position 1 des Dungeons sofort unter das Dungeondeck gelegt. Danach wird der Dungeon regulär wieder aufgefüllt.

Grenzwache: Der Dungeoneffekt der *Grenzwache* kann den Tod eines Helden verhindern, der einem beliebigen Kampfeffekt zum Opfer gefallen ist (Stärkewert unter 0 gefallen, Kampfeffekte etc.)

Heiliger Stab: Der MAGISCHE ANGRIFF +2 für die Bewaffnung eines Klerikers oder Zauberers wird zum MAGISCHEN ANGRIFF +1 addiert, den der *Heilige Stab* grundsätzlich bewirkt.

Herrscherin der Druiden: Jede Monsterkarte, die durch den Typ „Teuflischer Druide“ gekennzeichnet ist, gilt als „Teuflischer Druide“ im Sinne des Kampfeffektes. Der Monstertyp ist jeweils in der Mittelzeile der Monsterkarte vermerkt.

Knappe von Doomgate: Der Wiederholungseffekt muss nicht jedes Mal denselben Helden zum Ziel haben.

Ölflasche: Wer den Dungeoneffekt dieser Karte nutzt, erhält einen Lichtbonus von +2 – zusätzlich zum Lichtbonus, den die *Ölflasche* grundsätzlich verleiht. Der ANGRIFF +2 bei der Zerstörung der *Ölflasche* wird zum ANGRIFF +1 addiert, den die *Ölflasche* grundsätzlich bewirkt.

Seelengefäß: Der MAGISCHE ANGRIFF, der durch das ausgelegte Monster bestimmt wird, wird zum MAGISCHEN ANGRIFF +1 addiert, den das *Seelengefäß* grundsätzlich bewirkt. Der Effekt kann nur durch einen Kleriker oder Zauberer ausgelöst werden, der mit dem *Seelengefäß* bewaffnet ist.

Sturm der Hölle: Der Kampfeffekt zerstört alle aufgedeckten Helden, die grundsätzlich über einen magischen Angriffsbonus verfügen.

Thronräuber: Wenn der aktive Spieler nur 2 oder weniger Helden ausliegen hat, wird kein Held zerstört.

Ulbricks Rüstung: Keine Helden sind: Dorfbewohner, Zaubersprüche, Monster, *Krankheiten*, Gegenstände, Waffen und jede andere Karte, die nicht mit dem Heldensymbol ausgestattet ist. *Milizen* sind in jedem Fall Helden.

Ulbricks Handschuhe: Um den Effekt des Schatzes nutzen zu können, muss ein Monster besiegt werden. Dieses Monster muss durch einen Kampf besiegt werden und nicht durch einen Karteneffekt (Dungeoneffekt etc.), der beispielsweise ein Monster aus dem Dungeon entfernt.

Wahrsagerin: Wenn keine der gezogenen Karten ein Zauberspruch ist, muss der Spieler eine der beiden Karten ablegen.

IMPRESSUM

Autor: Mike Elliott

Zusätzliche Entwicklung: jim pinto

Grafik und Illustration: Jason Engle

Spielregelbearbeitung: Brent Keith, Ryan Metzler

Redaktion: Ryan Metzler

Spieteester: James Epstein, Rob Epworth, Frank Euclid, Fred A. Hixenbaugh, David Lepore, Remo Pendowski, Bryan Reese, Todd Rowland, Reilley Scott, Kurt White, Mark Wooton, John Zinser

Mitwirkende Spieteester: Die BGG-Crew, Ryan Metzler, David Lepore, John Zinser

Übersetzung und Realisation: Marc Hardenack

Satz und Layout der deutschen Ausgabe:

Hans-Georg Schneider

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). Copyright © der deutschen Ausgabe 2011 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de



TM



Pegasus Spiele

KURZÜBERSICHT

DORFBESUCH

1. Lege deine Handkarten offen vor dir aus.
2. Du **darfst** beliebig viele der **Dorfeffekte** nutzen, die auf deinen Karten vermerkt sind. Einige dieser Effekte vergrößern deinen Goldvorrat, andere erlauben dir, weitere Karten zu ziehen usw. Die Reihenfolge, in der du diese Effekte einsetzt, ist beliebig. Allerdings darfst du dabei **jede Karte** mit ihren Effekten **nur einmal nutzen**. Karten, die du zerstörst, wandern sofort auf den Müllhaufen. Effekte und Goldproduktion sind kumulativ.
3. Nun ermittelst du den **Gesamtgoldwert** deiner Karten, indem du die Goldwerte aller aufgedeckten (unzerstörten) Karten mit dem Goldwert addierst, den du in Schritt 2 produziert hast.
4. Du darfst **1 Karte** aus dem Dorf kaufen – dies kann eine Basis-, Helden- oder Dorfkarte sein. Du darfst nur die **oberste** Karte eines Kartenstapels kaufen. Der Preis der Karte muss **kleiner oder gleich** deinem ermittelten Gesamtgoldwert sein. **Eine erworbene Karte wird immer offen auf deinen Ablagestapel gelegt**. Überzähliges Gold verfällt am Ende deines Zuges. Falls ein Effekt dir erlaubt, mehrere Karten zu kaufen, muss der **Gesamtpreis** kleiner oder gleich deinem ermittelten Gesamtgoldwert sein.
5. Mithilfe von bereits gesammelten *Erfahrungspunkten* darfst du jetzt beliebig viele der Heldenkarten, die du **auf der Hand** hast, um 1 Stufe **hochstufen**.
6. Lege alle deine Handkarten (auch wenn du sie nicht benutzt hast) und deine eventuell zusätzlich von deinem Kommandodeck aufgedeckten Karten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.

Beachte: Die Aktionen müssen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden, sodass Karten abgelegt oder zerstört werden (in Schritt 2), bevor in Schritt 3 das Gold produziert wird. Wenn du mit dem *Pfandleiher* beispielsweise eine Karte mit einem Goldwert zerstörst, erhältst du den Goldwert der zerstörten Karte nicht.

KAMPF IM DUNGEON

1. Lege deine Handkarten offen vor dir aus.
2. Du **darfst** beliebig viele der **Dungeoneffekte** nutzen, die auf deinen Karten vermerkt sind. Sofern eine Karte dich nicht zu ihrer Verwendung zwingt (wie z.B. eine *Krankheit*), musst du nicht alle Effekte und Zaubersprüche nutzen. Du darfst jeden Helden mit 1 Waffe ausrüsten, falls der Held über die nötige Stärke verfügt.
3. Bestimme die Position genau **eines** Monsters, das du angreifen möchtest.
4. Führe den Kampf durch:
 - a) Errechne deinen **Gesamt-Angriffswert** abzüglich aller Lichtabzüge.
 - b) Wende alle Kampfeffekte an (und passe gegebenenfalls deinen Gesamt-Angriffswert an).
 - c) Solltest du im Kampf **unterliegen**, lege die unbesiegte Monsterkarte unter das Dungeondeck.
 - d) Solltest du den Kampf **gewinnen**, lege die besiegte Monsterkarte offen auf deinen Ablagestapel.
 - e) Falls ein besiegttes Monster Beute dabei hatte, erhältst du diese jetzt.
 - f) Schließe die Lücke(n) im Dungeon, indem du alle verbleibenden Karten im Dungeon weiter in Richtung Position 1 schiebst und den Dungeon mit Karten vom Dungeondeck wieder auffüllst.
 - g) Wende Falleneffekte an (falls vorhanden).
 - h) Wende Durchbrucheffekte an (falls vorhanden).
5. Lege alle deine Handkarten (auch wenn du sie nicht benutzt hast) und deine eventuell zusätzlich von deinem Kommandodeck aufgedeckten Karten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.

ERHOLUNG

1. Du darfst **1 Handkarte zerstören**.
2. Lege alle deine verbleibenden Handkarten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.