

Regeln zu Epische Legenden 4

Vorwort

Für diese Legende gibt es dieses separate Regelwerk, um die Abläufe zusammenhängend darzustellen. Das Spielkonzept ist so aufgebaut, dass zu Beginn ein Endgegner (Bote der Apokalypse) gewählt wird. Ziel der Legende ist es, die Beschwörung dieses Boten zu verhindern bzw. andernfalls diesen zu besiegen. Um dies zu schaffen, müssen die Helden viele Quests erfüllen, um ihre Ausrüstung zu verbessern und wichtige Runen zu erhalten, welche die Beschwörung verhindern können.

Die nachstehenden Regeln sind nur erklärender Natur und gelten nicht als Aufbauelemente für die Legende.

Kreaturen und Bosse

Kreaturen

Wenn in den Karten beschrieben ist, dass eine Kreatur erscheint, so wird dies in gekürzter Form dargestellt: z.B. „+1 Gor“. Dann wird die zufällige Position der Kreatur immer mit einem Heldenwürfel (10er) und Kreaturenwürfel (1er) ausgewürfelt. Steht auf dem Feld bereits eine andere Kreatur (auch Boss), so wird die neue Kreatur entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld gesetzt. So kann es passieren, dass eine Kreatur durch eine Kette direkt die Rietburg erreicht. Sind nicht genug Kreaturen im Vorrat, so wird die entsprechende Kreatur nicht platziert (auch wenn diese durch eine Kette die Rietburg direkt erreichen würde, und gar nicht platziert werden müsste). Dies gilt auch für Kreaturen von Kreaturenplättchen.

Bosse

Erscheinende Bosse (durch Quests) werden immer auf das exakt beschriebene Feld gesetzt. Sollte sich dort eine Kreatur befinden, kommt diese in den Vorrat zurück. Ist im Vorrat keine Kreatur zum Setzen des Bosses vorhanden, so nimmt eine entsprechend Kreatur (keinen Boss) vom Spielfeld, welche auf dem Feld mit dem höchsten Wert steht. Unbewegliche Kreaturen (Bosse) werden am besten mit einem Sternchen auf dem Spielfeld markiert. Ist der Boss besiegt, entfernt das Sternchen wieder vom Spielplan. Besiegte Bosse gewähren nur die Belohnung aus der Quest, kein Gold und/oder Willenspunkte. Werden Bosse bei Questende nicht besiegt (z.B. bei Zeitablauf), so entfernt nur das Sternchen vom Spielfeld. Die Bosse werden dann (es sei die Karte beschreibt etwas anderes) zu normalen Kreaturen mit normalen Eigenschaften.

Für alle Kreaturen, Bosse und Boten der Apokalypse gilt, dass im Kampf gleiche Würfel **nicht** addiert werden, es sei denn die Karte beschreibt etwas anderes.

Boten der Apokalypse

In dieser Legende gibt es 6 verschiedene Endgegner-Karten, „Boten der Apokalypse“ genannt. Es gibt noch eine 7. Begegnung, welche eine unbekannte Komponente ins Spiel bringt und somit das Endspiel weniger vorhersehbar macht. Für welchen Boten Ihr Euch entscheidet, könnt Ihr frei wählen oder anhand des angegebenen Würfelsymbols auswürfeln.

Sobald ihr Euch für einen Boten entschieden habt, legt Ihr die „Boten der Apokalypse“-Karte mit der Vorderseite nach oben auf die Elys-Tafel (Elys Artefakt). Folgende Angaben könnt ihr nun der Vorderseite der „Boten der Apokalypse“-Karte entnehmen.

Bote der Apokalypse
Nathoras, der Schrecken der Meere

Permanenter Effekt:
Alle Kreaturen und Bosse auf einem Feld mit einer Wassergrenze (Fluss, Meer) haben +4 Stärke.

A) Bann-Runen

Der Wert gibt an, wie viele Runen durch die Helden gesammelt werden müssen, um die Beschwörung des Boten der Apokalypse zu verhindern und somit das Spiel zu gewinnen. Legt auf die linke Seite der Elys-Tafel ein rotes X auf den angegebenen Wert der Bann-Runen. Je nach Spieleranzahl variiert dieser Wert.

Bsp: Steht als Wert x4 und nehmen 2 Spieler am Spiel teil, so sind 8 Bann-Runen erforderlich.

Erreicht das Markierungssternchen der Bann-Anzeige im Spielverlauf das rote X, so wird der Erzähler auf N gestellt und die Legende nahm ein gutes Ende

B) Opferungen

Der Wert gibt an, wie viele Opferungen Lafus benötigt, um sein Beschwörungsritual zu vollenden. Schafft er dies, startet die finale Begegnung mit dem beschworenen Boten der Apokalypse.

Legt auf die rechte Seite der Elys-Tafel ein rotes X auf den angegebenen Wert der Opferung. Erreicht das Markierungssternchen der Opferung-Anzeige im Spielverlauf das rote X, so wird der Erzähler auf M gesetzt und die Legendenkarte M wird sofort vorgelesen.

C) Eigenschaft des Boten der Apokalypse im Hauptspiel

Der angegebene Effekt wirkt sich auf das Spiel aus, so lange die Vorderseite auf der Elys-Tafel liegt und muss stetig beachtet werden

Der Bote der Apokalypse erscheint in Andor

Sollte es Lafus gelingen, den Boten der Apokalypse zu beschwören, so wird euch die Legendenkarte M anweisen, die Karte des „Boten der Apokalypse“ auf der Elys-Tafel umzudrehen. Folgende Angaben könnt ihr der Rückseite dieser Karte dann entnehmen:

Jedes Tentakel (s.u.) hat 1 Willenspunkt weniger als angegeben.

Nathoras erhält ein zusätzliches Tentakel.

- Legt den Kraken rechts von **H** auf den Fluss, die Tentakel ragen dabei auf Feld 30.
- Legt 2 Sternchen (zuzüglich der aus Opferungen) auf diese Karte.

E) Stärke des Boten der Apokalypse

Die Stärke ist abhängig von der Spieleranzahl. Legt auf die Karte ein Sternchen zur Spieleranzahl. Der darunter aufgeführte Werte bezeichnet die Stärke des Endgegners

F) Willenspunkte

Legt ein rotes X auf den Wert der Willenspunkte der Kreaturedarstellung des Spielplanes, welche der Bote der Apokalypse zu Kampfbeginn hat. Willenspunkte werden in der Regel bei Kampfabbruch nicht zurückgesetzt. Der Bote der Apokalypse ist besiegt, wenn das Rote X bei 0 angekommen ist. Boten der Apokalypse nutzen immer die schwarzen Würfel gemäß der Kreaturedarstellung.

G) Umwandlung der Bann-Runen und Opferungen

Bevor der finale Kampf losgeht, wirken sich die Bann-Runen sowie die Opferungen aus, welche dem Elys-Artefakt zugeführt wurden.

Für eine bestimmte Anzahl an Bann-Runen oder Opferungen wird ein Effekt ausgelöst. Der Effekt kann auch mehrfach auftreten und muss dann auch durchgeführt werden. Bei den Bann-Runen ist die Anzahl an notwendigen Runen für einen Effekt abhängig der Spielerzahl. Bei den Opferungen ist der Wert in der Regel fest angegeben. Überzählige Bann-Runen oder Opferungen verfallen.

Bsp: Anzeige Bann-Runen: x1, Spieler = 4

Dies bedeutet, dass der Effekt für je 4 Bann-Runen einmal eintritt. Liegen auf dem Tafel mehr als 8 Bann-Runen, tritt der Effekt zweimal und bei mehr als 12 Bann-Runen sogar dreimal auf.

H) Vorbereitungen zu Kampfbeginn

Führt die angegebenen Kampfvorbereitungen aus und macht Euch mit dem Kampf durch die angezeigten Karten vertraut.



Die Helden müssen zum Sammeln von Bann-Runen und Ausrüstung viele Quests absolvieren. Je nach Spieleranzahl muss immer eine bestimmte Anzahl an Quests aktiv sein. Quests können nicht abgelehnt oder abgebrochen werden. Folgende Angaben könnt Ihr der Questkarte entnehmen:

In die Enge getrieben

Print Thoralds Pferd hat ein Hufeisen verloren und der Prinz benötigt Zeit es zu beschlagen. Ein riesiger Wolf hat seinen Fährte aufgenommen. Helft dem Prinzen, so schnell ihr könnt!

- +1 Skral
- Stellt Prinz Thorald auf Feld 21. Solange die Quest aktiv ist, kann Prinz Thorald sich nicht bewegen und nicht an Kämpfen teilnehmen.
- Stellt einen Wolf (Boss) auf Feld 26.
- Legt je einen Pilz auf Feld 50, 47 und 63. Die Werte der Pilze haben keine Bedeutung.

Aufgabe:
Bringt bei 2 Spielern (1), bei 3 oder 4 Spielern (2) bzw. bei 5 oder 6 Spielern (3) Pilze auf das Feld des Wolfes, um diesen mit einem verdorbenen Fleischköder einzuschläfern.

Questeffekt:
Der Wolf bewegt sich bei Tagesanbruch um ein Feld in Pfeilrichtung. Der Wolf ist nicht angreifbar.

Fehlschlag: 3 +1 Prinz Thorald kommt aus dem Spiel. **D**

Erfolg: +1 Verstärkungskarte "Thorald" kommt ins Spiel. **E**

A) Text und Aufgabe

Beachtet den Text der Questkarte und versucht die Aufgabe zu lösen.

B) Questeffekt

Manche Quests haben einen gewissen Effekt, welcher solange die Quest aktiv ist, beachtet werden muss.

C) Questdauer

Die Zahl am Pfeil gibt an, wie viele Tage Zeit Ihr habt, um die Quest zu beenden. Legt ausgehend von der aktuellen Position des Erzählers die Questkarte um so viele Felder wie angegeben nach oben an den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste, jedoch maximal bis M.

Bsp: Der Erzähler steht auf E und ihr zieht eine Questkarte mit 3 Tagen Dauer. Die Questkarte legt ihr mit dem Pfeil an den Buchstaben H.

D) Questziel verfehlt (roter Rahmen)

Habt ihr das Questziel nicht erreicht (z.B. wegen Ablauf der Questdauer), so führt die angegebenen Aktionen durch. In den meisten Fällen, erhält Lafus eine Opferung. Ist dies der Fall, wird der Marker auf der Elys-Tafel entsprechend weiter gezogen.

Die Questkarte kommt nach dem Auswerten sofort aus dem Spiel.

E) Questziel erreicht (blauer Rahmen)

Sobald ihr das Questziel erreicht habt (jederzeit im Spiel!), wertet ihr die Questkarte sofort aus und führt die angegebenen Aktionen durch. In den meisten Fällen, erhaltet ihr eine Bann-Runen. Ist dies der Fall wird der Marker auf der Elys-Tafel entsprechend weiter gezogen. Mitunter gibt es auch Ausrüstung als Belohnung. Dies wird mit einem Würfelsymbol angezeigt. Würfelt mit dem angegebenen Würfel einmal. Nehmt Euch dann, sofern vorhanden, genau den Gegenstand des gewürfelten Wertes aus dem Angebot des Zauberlandes. Ist der Gegenstand nicht mehr vorrätig, so darf ein Gegenstand von geringerem Wert genommen werden. Ist dies nicht möglich, gibt es keine Ausrüstung. Achtung! Eine schwarze 6 ist mehr wert als eine rote 6. Würfelt mit einer roten 6, darf man die Questkarte nicht nach dem Auswerten sofort aus dem Spiel nicht den Gegenstand der schwarzen 6 erwerben. Ihr bestimmt selbst, welcher Held den Gegenstand erhalten soll.

Die Questkarte kommt nach dem Auswerten sofort aus dem Spiel. Erst mit Tagesanbruch ist es wieder möglich neue Questkarten zu ziehen. Wenn eine Questkarte aus dem Spiel kommt, werden alle für die Quest benötigten Marker vom Spielfeld entfernt.



Der Tagesanbruch wird im Hauptspiel der Legende durch zusätzliche Effekte erweitert:

Lafus Dunkle Magie

Lafus versucht zu Tagesanbruch seine Kräfte zu konzentrieren. Dies geschieht immer bevor die Kreaturen sich bewegen. Würfelt hierfür mit einem roten Würfel und führt die Anweisungen gemäß der Karte „Lafus Dunkle Magie“ aus.

Questeffekte sowie Auswertung

Dieses Ereignis wird immer unmittelbar dann durchgeführt, wenn der Erzähler um 1 Feld weiter auf der Legendenleiste gewandert ist.

Als erstes wird geprüft, welche Quests mit den Pfeilen zur aktuellen Position des Erzählers gehört. Es kann vorkommen, dass der Erzähler bereits weiter ist, als die Position der Questkarte (z.B. durch den Sternenschild). Auch diese Quests werden nun abgeschlossen. In den meisten Fällen bedeutet dies, dass die Quest in der vorgegebenen Zeit nicht erfüllt wurde. Ausgewertete Questkarten kommen sofort aus dem Spiel.

Als nächstes werden alle noch offenen Quests nach ihren Questeffekten geprüft und entsprechend der Anweisungen durchgeführt. Quests haben teilweise Eigenschaften welche immer zu diesem Zeitpunkt („bei Tagesanbruch“) durchgeführt werden müssen. Eigenschaften mit permanenten Effekten, gelten solange die Karte im Spiel ist.

Legendenkarten

Sofern der Erzähler einen Buchstaben der Legendenleiste mit einem Sternchen erreicht hat, wird nach der Questauswertung nun die entsprechende Legendenkarte vorgelesen.

Neue Quests

Nachdem die Quests ausgewertet wurden, können neue Questkarten gezogen werden. Grundsätzlich ist die maximale Anzahl an offenen Questkarten nicht begrenzt, allerdings muss je Spieleranzahl immer eine Mindestanzahl an Quests zu diesem Zeitpunkt offen sein:

- bei 2 Spieler: mindestens 1 Quest
- bei 3 oder 4 Spielern mindestens 2 Quests
- bei 5 oder 6 Spielern mindestens 3 Quests.

Sind weniger Quests als die vorgeschriebene Mindestanzahl aktiv, müssen mindestens so viele Questkarten nachgezogen werden, um die Mindestanforderung zu erfüllen. Die Karten werden nacheinander gezogen und durchgeführt.

Der Zauberladen

Hier gibt es eine neue Tafel, auf dem alle Gegenstände des Zauberladens aufgeführt sind. Die Gegenstände der linken Seite können zusätzlich zu dem normalen Angebot bei jedem Händler erworben werden. Die Gegenstände der rechten Seite könne nicht gekauft werden. Diese erhalten die Helden nur durch das Abschließen von Quests.

Was ist noch zu beachten?

Gegenstände im Spiel

Gegenstände, welche verbraucht sind, kommen wieder zurück zum Händler und können erneut erworben werden.

Schild

Ein Held mit einem Schild kann den Schaden den er im Kampf oder durch ein anderes Ereignis erhält durch den Einsatz des Schildes vermeiden. Dies gilt jedoch nicht für Ereignisse oder Effekte, die keinen Schaden verursachen, jedoch ggf. für den Helden unangenehm sind.

Fähigkeiten

Alle Aktionen welche mit Würfel ermittelt werden, können im gesamten Spiel nicht durch Fähigkeiten (z.B. Zauber.er) verändert werden. Dies ist nur bei der Ermittlung des Kampfwertes gestattet.

Variation: Spiel immer mit dem Boten der Apokalypse

Für Spieler, die das Spiel immer mit dem finalen Kampf gegen den Boten der Apokalypse beenden möchten, ist dies leicht möglich. Platziert **kein** Rotes X auf der Bann-Runendarstellung der Elys Tafel. Das hat zur Folge, dass der Erzähler immer den Buchstaben M der Legendenleiste erreichen wird, und somit der Bote der Apokalypse beschworen wird. Bann-Runen sollten jedoch weiterhin gesammelt werden, um den Bonus für den Endkampf zu steigern.