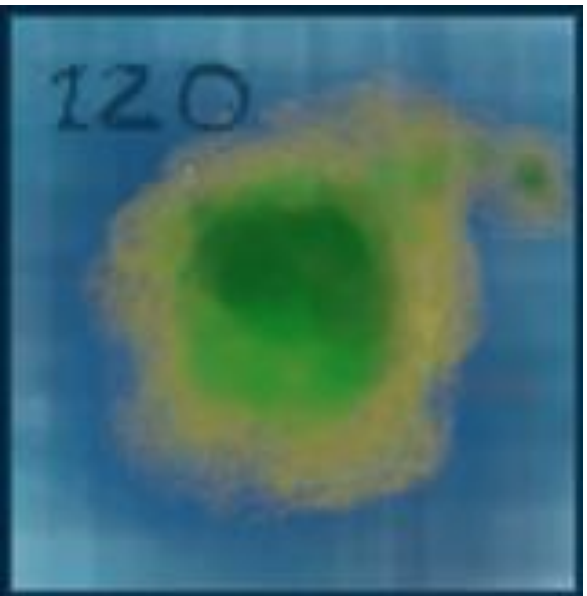


# Spielmaterial



1



2



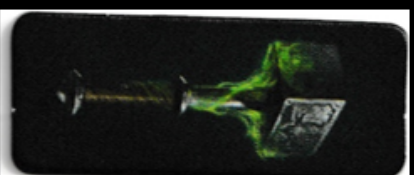




Ein Held, der Varatans Helm der Macht trägt, darf in einer Kampfrunde bis zu drei seiner Würfel addieren. Bei Helden, die ihre Würfel nacheinander würfeln, werden die drei letzten Würfel addiert. Man darf Varatans Helm zweimal benutzen (einmal gratis, einmal mit WP-Kosten). Danach dreht man ihn um und legt ihn auf das Ablagefeld für Gold und Edelsteine.



Wer Varliqn, das Flammenschwert, in einer Kampfrunde benutzt, darf in **dieser** Kampfrunde seine Würfel mit dem **Feuervürfel** austauschen. Der Zauberer darf seine Sonderfähigkeit nutzen. Man darf das Flammenschwert einmal benutzen, danach dreht man es um und legt es auf das Ablagefeld für Gold und Edelsteine.



Mit Orweyns Hammer der Macht kann man im Kampf seine Stärkekpunkte um 2 erhöhen; diese behält man nun dauerhaft. Man darf Orweyns Hammer zweimal benutzen (einmal gratis, einmal mit WP-Kosten). Danach dreht man ihn um und legt ihn auf das Ablagefeld für Gold.



Wer Ken Dorrs Medaillon gebraucht, bekommt sofort zwei Gold, und darf seine Heldenfigur auf ein beliebiges Landfeld stellen, sofern dort kein anderer Held steht. Das Benutzen zählt als Aktion „Laufen“ und kostet eine Stunde auf der Tagesleiste. Man kann auch, nachdem man sich teleportiert hat, im selben Zug einen anderen Helden angreifen, wenn man einen Kampfstein besitzt. Benutzt der Held das Medaillon auf der Burg, erhält er einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel.





## Kämpfe zwischen Helden

Ein Held kann einen Kampf nur beginnen, wenn er einen Kampfstein besitzt. Diesen kann er für 1 Gold beim Händler kaufen. Ein Held darf max. 2 Kampfsteine besitzen. Ein Held darf die Aktion „Kämpfen“ – wenn er gegen einen anderen Helden kämpft – direkt an die Aktion „Laufen“ anschließen. Kämpfen zählt jedoch weiterhin als Aktion, d.h. der Zeitstein wird dafür nochmal eine Stunde weitergeschoben. Ein Held kann einen anderen Helden aus 2 Feldern Entfernung angreifen, dazu legt der angreifende Held einen Kampfstein auf das Feld zwischen den Kämpfenden. Der Kampf läuft ansonsten so ähnlich ab, wie der gegen eine Kreatur. Es wird jedoch so lange gekämpft, bis einer der beiden Helden auf 0 WP sinkt, also ein Leben verliert. Man kann einen Kampf also nicht abbrechen. Die Aktion „gemeinsam Kämpfen“ kann nicht ausgeführt werden. Sinkt ein Held auf 0 WP, verliert er, wie gewohnt, einen Stärkepunkt und ein Leben.

Der Gewinner darf eine der vier folgenden Belohnungen wählen:

Der Held erhält...

1. ... einen Gegenstand (Trinkschlauch, Schild, usw.), den der besiegte Spieler gerade auf seiner Heldentafel hat.
2. ... ein Heiligtum, das der Gegner bei sich hat.
3. ... einen Stärkepunkt (den Stärkepunkt, den der Verlierer ohnehin bei 0 WP verliert).
4. ... max. 2 Gold von der Heldentafel des Unterlegenen.

Es können keine Kampfsteine gewonnen werden.









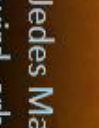
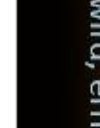
Kann ein Held keine Überstunde mehr machen (10. Stunde oder zu wenig WP für eine weitere Überstunde), darf er gratis weiterkämpfen.

Der Bogenschütze darf den Kampf aus 3 Feldern Entfernung beginnen.

*Hinweis: Diese Regeln gelten auch, wenn ein Held vom Land das Schiff aus ein bis zwei Feldern Entfernung angreift, der Bogenschütze aus drei Feldern Entfernung.*

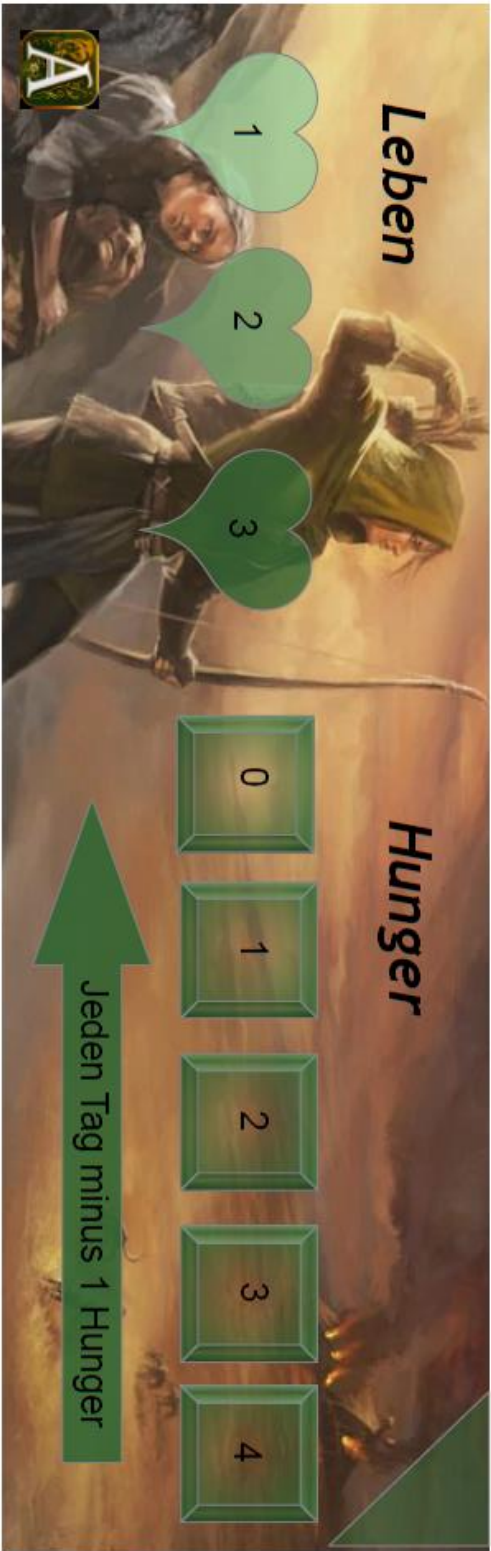
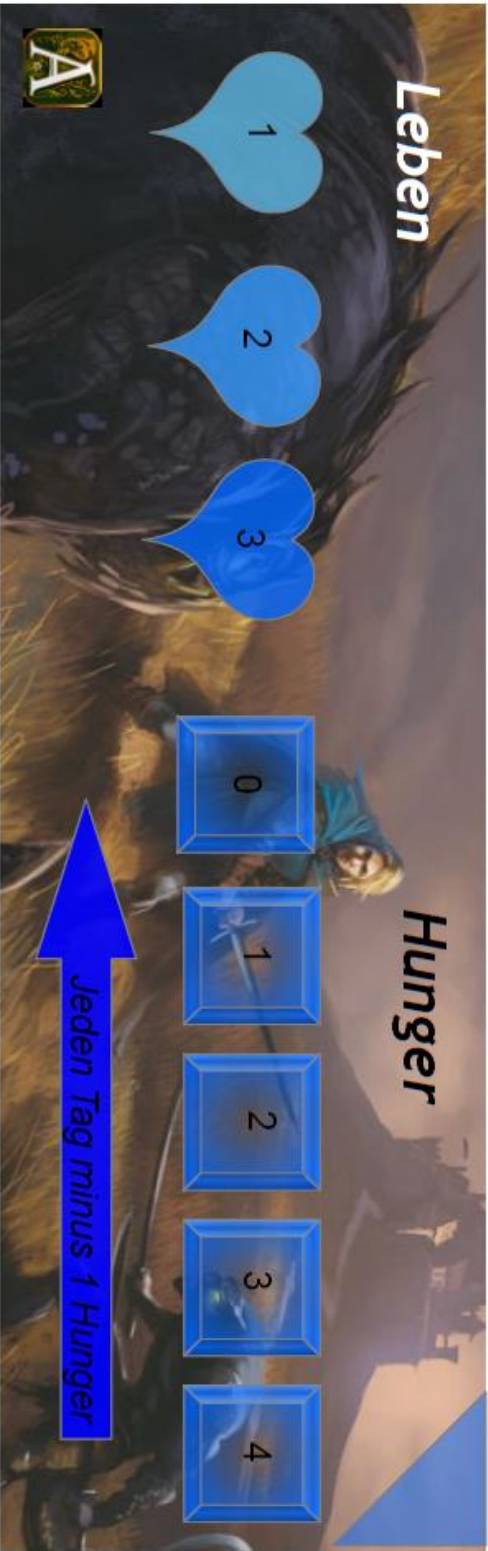


# Siegesleiste

	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50

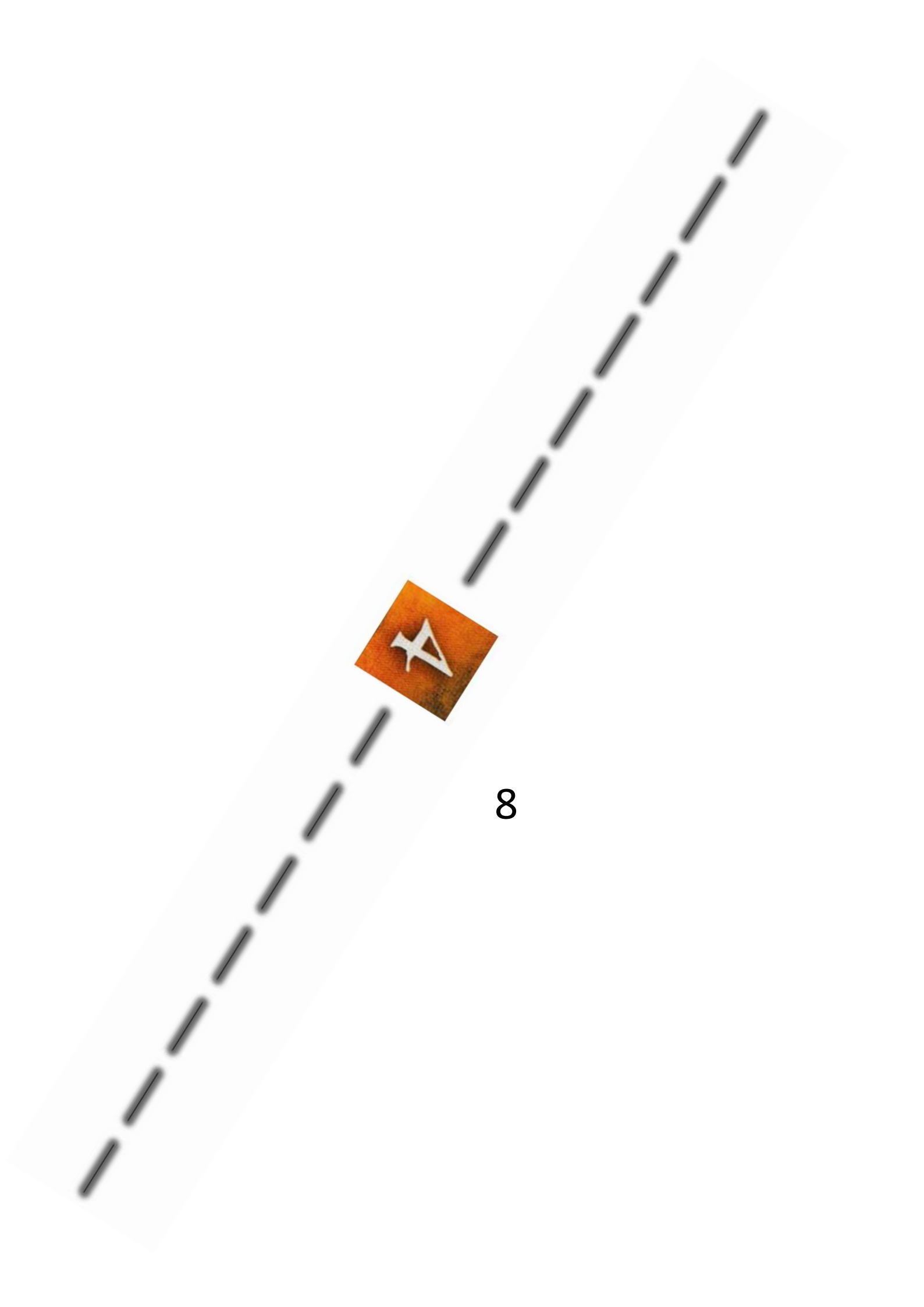
Für jeden Sieg über einen Gor oder Skral erhält ein Held 1 Punkt auf der Siegesleiste. Alle anderen Kreaturen bringen 2 Siegpunkte. Für jeden Triumph über einen anderen Helden (Gegner auf 0 Willenspunkte bringen) erhält ein Held 3 Punkte auf der Siegesleiste. Für jeden Sieg über einen anderen Helden (Gegner auf 0 Leben bringen) erhält ein Held 6 Punkte auf der Siegesleiste.

Jedes Mal, wenn der Spielstein eines Helden auf eine neue Zeile gesetzt wird, erhält er die entsprechende Belohnung, sofern eine angegeben ist.











1 Insel

2 Veränderte Eara

3 Heldenmarker

Erklärung Heldenmarker:

Mit den Heldemarkern kann man Gegenstände, die für die Erledigung einer Aufgabe für einen Helden wichtig sind, mit dem jeweiligen Marker markieren. Markierte Gegenstände dürfen von anderen Helden nicht benutzt werden. Ihr könnt die Heldenmarker an den schwarzen Strichen ausschneiden. Mit den Heldenmarkern werden auch die Punkte auf der Siegesleiste markiert.

4 Heiligtümerkarten

5 Kämpfe zwischen Helden

6 Siegesleiste

7 Leben- und Hungerleiste

8 4-Stunden-Bootsfahrt