

Lutz Stepponat's

RÜCKKEHR DER HELDEN



SPIELREGEL
Erlebe phantastische Abenteuer!



Pegasus Press



Langsam versinkt die Sonne hinter den Bergen. Riesig und übermächtig wirkt der finstere Turm des Namenlosen auf dich. So dicht beim unheimlichen Turm hast du dir kein Feuer gemacht, um dich nicht zu verraten. Es fröstelt dich und du erinnerst dich gut an deine erste Nacht, fern von zu Hause.

Du hattest dich auf den Weg gemacht, die Ehre der Familie wieder herzustellen. Eine Heldentat musste vollbracht werden, aber wo du dich hinwenden solltest, um die Aufgaben zu erfüllen, das wusste keiner in der Familie zu sagen.

Es gab einiges Unbekanntes in deiner Nähe und weckte deine Neugier. Es würde sicher nichts schaden, dort einmal vorbeizuschauen. Schnell war der Rucksack gepackt und die Reise begann.

Die erste Nacht draußen, alleine, ohne Feuer, war schrecklich, aber zurückkehren, so schnell aufgeben, wolltest du nicht.

Du hast dich durchgebissen und vieles erlebt. Du hast die verschiedensten Lebewesen sicher an ihr Ziel begleitet und gegen finstere Gegner gekämpft. Gegenstände gesucht, gefunden und den rechtmäßigen Besitzern gebracht, die dich dafür großzügig belohnten. So bist du kreuz und quer durch die Welt gereist, hast mehr und mehr Erfahrung gesammelt, dich bei Lehrern ausbilden lassen und endlich einen Hinweis erhalten, der dich zum ersten Teil deiner Heldentat führte.

Sofort hast du dich auf den Weg dorthin gemacht. Es war nicht leicht, diesen Teil zu erfüllen, aber mit Mut und Glück hattest du Erfolg. Doch noch bevor du den zweiten Teil deiner Heldentat erfüllen konntest, waren sie dir auf der Spur.

Seine Diener wollten verhindern, dass du deine Heldentat vollbringst. Jetzt wurde dir klar, warum so viele ehemals edle Familien ihre Ehre verloren hatten. Ein Wesen von ungeheurer Macht steckte dahinter, dessen Namen nur geflüstert und hinter vorgehaltener Hand genannt wurde.

Der Namenlose!

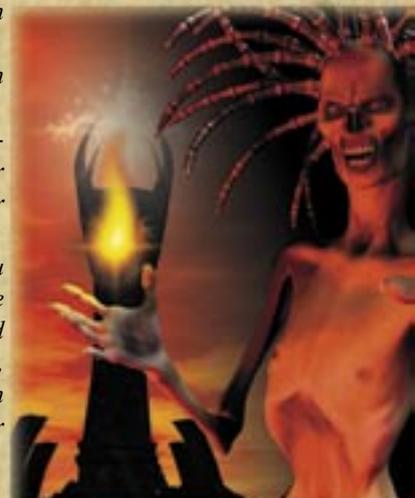
Trotz seines Widerstandes konntest du deine Heldentat vollbringen. Dein Lohn war ein strahlend schöner Edelstein, von unschätzbarem Wert. Doch dieser Edelstein war mehr als nur schön und wertvoll, er war der Schlüssel zum schrecklichen Turm des Namenlosen.

Deine Hand wandert zu dem Beutel, der an einem Lederband um deinen Hals hängt. Entschlossenheit durchdringt dich, während du den Stein berührst und noch einmal den Turm betrachtest.

Du setzt dich und lehnst deinen Rücken an einen Stein.

Morgen ist der Tag der Entscheidung. Morgen heißt es, er oder ich. Morgen liegt alles in deiner Hand.

Du willst nicht kämpfen, aber du musst es tun, denn es geht um die Freiheit. Wenn du versagst, wird die Unterdrückung weitergehen, aber du wirst nicht versagen, denn morgen werden wir die Rückkehr eines Helden erleben.



IMPRESSUM

Verlag: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany, Tel.: 06031 72170, Fax: 06031 721717, E-Mail: Verlag@Pegasus.de, Internet: www.pegasus.de

Idee/Konzept: Lutz Stepponat

Illustration Titel/Charaktere: Tom Thiel

Illustration/Grafik: Hans-Georg Schneider

Lektorat: Gerd Blase, Frank Heller, Jan Christoph Steines

Layout 2. Auflage: Christian Hanisch

Verlagsleitung: Andreas Finkernagel

2., erweiterte Auflage. Copyright 2003, 2004 by Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

AUS DEM VORWORT DES AUTORS ZUR 1. AUFLAGE

Zuerst war die Idee da: Mit Hilfe eines Spiels eine Geschichte erzählen. Als nächstes kam die Frage, wie kann ich das am besten realisieren. Welcher Spielmechanismus bietet sich an. Wie kann ich es umsetzen, dass die Geschichte nicht geschrieben, sondern gespielt wird.

Über drei Jahre sind nun vergangen und das Ergebnis dieser langen Zeit haltet ihr in euren Händen.

Zu guter Letzt meine Bitte an euch, die Spieler/innen:

Wenn euch neue Varianten einfallen, oder ihr bestimmte Situationen anders spielen wollt in eurer Spielrunde, probiert es aus, und schreibt mir. Ich bin an allen neuen Ideen und Vorschlägen interessiert. Natürlich bin ich auch an Ideen für neue Monster, neue Aufgaben, neue Ereignisse, neue Begegnungen interessiert. Lasst eurer Fantasie freien Lauf. Solltet Ihr

die Geschichte eines Helden nicht nur gespielt, sondern auch aufgeschrieben haben, dann schickt mir auch diese Geschichte, mit eurer Erlaubnis werden wir diese Geschichten ins im Internet unter www.phantastische-abenteuer.de veröffentlichen.

VORWORT DES AUTORS ZUR 2. AUFLAGE

Die 2. Auflage von Rückkehr der Helden ist geschafft. Was ist neu? Ich habe für meine etwas andere Regel viel Kritik von den sogenannten Spielereaks einstecken müssen, allerdings auch viel Lob von Eltern und Erziehern. Die Dialogform habe ich auch in der 2. Auflage beibehalten, allerdings wurde die Regel noch einmal intensiv überarbeitet. Für ihre große Hilfe möchte ich mich bei Matthias Staber und Michael Fuchs bedanken! Allerdings habe ich auch Verständnis für die Kritik der „Spielereaks“. Daher habe ich mir die Arbeit gemacht und ein alphabetisches Glossar zusammengestellt. Regelfragen können jetzt ganz schnell im Glossar geklärt werden.

Vielen Dank euch allen für die vielen freundlichen Worte. Sie haben mir gezeigt, dass das Thema Fantasy-Rollenspiel entgegen allen Unkenrufen immer noch lebt – und wie!

Für mich ist das nur noch mehr Ansporn, dieses Thema weiter zu bearbeiten.

Und denkt immer daran:

„Helden ziehen nicht in den Kampf, weil sie wollen, sondern weil sie müssen!“

INHALTSVERZEICHNIS

ZIEL DES SPIELS	4
EIN ERSTER ÜBERBLICK	4
BEWEGUNG	5
GEBIETSPUNKTE & VERSTECKTE ORTE	6
SPIELMARKEN	6
AKTIONEN	7
KAMPF & KAMPFPROBEN	7
LEBENSUNKTE	8
AUFGABEN	9
BEGEGNUNGEN	10
BELÖHNUNG & ERFAHRUNG	10
FERTIGKEITEN VERÄNDERN	11
MARKEN ZIEHEN	12
EREIGNISSE	12
HELDENTATEN	13
DER ENDKAMPF GEGEN DEN NAMENLOSEN	14
SPIELVARIANTE: DAS STANDARDSPIEL	16
SPIELVARIANTE: DAS UNBEKANNTE LAND	16

DRAMATIS PERSONAE/DIE DARSTELLER

Leandra Sturmklänge,
Kriegerin

Agin Sturmklänge,
Krieger

Gro Frosthammer,
Zwerg

Myra Frosthammer,
Zwergin

Gingal, Elf

Elanor, Elfin

Frieda Segenzunge,
Priesterin

Corinus Segenzunge,
Priester

Antrax Zauberspiel,
Magier

Sybilte Zauberspiel,
Magierin



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler beginnt als ein zwar talentierter, aber doch grüner und unerfahrener Charakter. Dies soll sich im Laufe des Spiels ändern, es entsteht die Geschichte eines Helden oder einer Heldin. Über Begegnungen, Kämpfe und Aufgaben reift der Charakter langsam zu einem Helden heran. Sein Gesellenstück legt er mit der Erfüllung seiner Heldentat ab, die die verlorene Ehre der Familie wiederherstellt. Doch schon während seiner Abenteuerreise durch die Spielwelt stellt er fest, dass mehr als nur Pech hinter dem Unglück der eigenen Familie steht, dahinter steht ein Wesen, genannt der Namenlose, das die Spielwelt unterjochen will.

Das Meisterstück und damit die Rückkehr eines Helden ist der Zweikampf mit dem Namenlosen. Wird dieser Namenlose besiegt, ist eine neue Legende geboren. Diese Legende wird mit jedem Spiel eine andere sein. Mit jedem Spiel wird eine neue und vor allem andere Geschichte gespielt.



„Hey, mein Name ist Agin Sturmklinge und ich bin einer der zehnedlen Helden, in deren Rollen ihr für ein „Phantastisches Abenteuer“ schlüpfen könnt.“

Die Helden aus dem Spiel wollen euch helfen, damit ihr das Spiel schnell und leicht kapiert. Aber ehrlich gesagt: Es

ist keine große Sache.

Ich mache den Anfang.

Damit ihr schneller beginnen könnt, haben wir auf einem Extra-Blatt den Aufbau eures ersten Spiels abgebildet. Also macht alles so wie beschrieben.

In den Beutel packt ihr alle angegebenen **offenen Marken**, die anderen offenen Marken werden für das Einführungsspiel nicht gebraucht.

Die Marken im Beutel werden immer dann gezogen, wenn ihr eine Marke von den Gebietskarten nehmt oder eine Aufgabe/Heldentat erfüllt.

EIN ERSTER ÜBERBLICK

Jetzt sucht ihr euch noch einen der vier **Helden**, Kämpfer, Magier, Elf oder Zwerg, aus und dreht den **Heldenbogen** auf die männliche oder weibliche Seite, je nachdem, was ihr spielen wollt. Als Nächstes macht ihr euren Heldenbogen startbereit, nehmt euch die angegebene Menge roter **Lebenspunkte** (vom Strich an aufwärts) und **Goldstücke**. Auf den Quadraten mit dem **gelben Rand** legt ihr eure Gegenstände ab, auf den mit dem **blauen Rand** die Aufgaben, die ihr aufnehmt.

Achtet darauf, dass die vier Helden auf bestimmten Gebietskarten starten.

Jeder Held hat zu Beginn eine bestimmte Heldentat, die er erfüllen muss. Lest euch eure Aufgabe durch und schaut nach, wo der erste Teil eurer Aufgabe liegt.

Lebenspunkte (LP) – rote Glassteine von oben bis zum Strich auflegen, unter dem Strich ist Platz für LP durch Rüstungsgegenstände

Der Heldenbogen

Name des Helden: ELANORA, Elfen – Findet Geheimwege im Wald immer.

Sonderfertigkeit – falls vorhanden

Magiekampf-Wert: 4 (Ablage)

Fernkampf-Wert: 7 (Ablage)

Nahkampf-Wert: 2 (Ablage)

Goldstücke – entsprechende Anzahl gelber Holzscheiben auflegen, hier 2.

Ablage für Edelstein

Bewegungsweite – kann durch Gegenstände gesteigert werden

Ablage für Aufgaben

Ablage für Gegenstände

Nun braucht ihr nur noch eure Spielfigur auf den abgebildeten Punkt zu stellen und euer Herrenhaus daneben.

Solltet ihr mit weniger als vier Spielern spielen, lasst einfach den oder die nicht gewählten Charaktere und ihre Heldentaten weg.

Der älteste Spieler beginnt.

In eurer **Spielrunde** habt ihr zwei **Phasen**:

1. die **Bewegung**.
2. die **Aktionen**.

Eine Aktion beendet immer die Bewegung.

Zu Beginn des Spiels könnt ihr euch natürlich gleich zum ersten Teil eurer Heldentat aufmachen und versuchen, sie mit Glück zu bestehen. Besser wäre es, erst einmal einige Aufgaben zu erfüllen, um Erfahrung zu sammeln und euren Goldbeutel zu füllen. Besteht die Möglichkeit, den Basar aufzusuchen, nutzt sie, denn hier bekommt ihr hilfreiche **Gegenstände** und Gold.

Habt ihr soviel Erfahrung gesammelt, dass ihr in eurer Spezialfertigkeit mit drei Würfeln eine Probe würfeln dürft, könnt ihr euch selbstbewusster an den ersten Teil der Heldentat heranwagen.

Wurde der erste Teil einer Heldentat vollbracht, wird die Marke des **Namenlosen** in den Beutel geworfen. Wird diese Marke gezogen, tauchen auch seine **Wächter** und vor allem die **Diener** auf. Damit wird das Bewegen auf den **Gebietskarten** erschwert. Ab diesem Zeitpunkt solltet ihr darauf achten, dass ihr immer gefahrlos einen Ort erreichen könnt, an dem ihr Lebenspunkte zurück bekommt, ansonsten besteht die Gefahr eines schnellen Endes für euren Helden!

Der zweite Teil der Heldentat ist eher eine Zeitfrage. Je schneller ihr diesen Teil erfüllt, um

so mehr Zeit bleibt euch, einen **Lehrer** aufzusuchen und euch weiter auszubilden, doch die Ausbildung kostet Gold.

Nun bleibt noch der letzte Schritt, nämlich zum Turm des Namenlosen aufzubrechen, um den Namenlosen zu besiegen und das Spiel zu gewinnen. Erst müsst ihr einen Wächter besiegen und in der nächsten Runde den Namenlosen selbst. Beim Namenlosen gibt es keinen Rückzug mehr. Hier in seinem Turm lautet die Devise: er oder ich!

Das war's, meine Aufgabe ist beendet, und Myra übernimmt nun die weitere Erklärung. Ich wünsche euch viel Spaß, und glaubt mir, der Krieger ist immer eine gute Wahl.“

BEWEGUNG

„Danke Agin, aber das mit dem Krieger glaube ich nicht so ganz, denn wir Zwerge sind reich und zäh, vielleicht ein wenig langsam, aber mit einer **Kutsche** kann sich alles ganz schnell ändern.

Genau, Kutsche, das ist mein Thema, **die Bewegung**.

Also Leute, auf eurem Heldenbogen ist ein **Fuß** abgebildet und in dem Fuß befindet sich eine Zahl, das ist die Anzahl der **Felder**, die ihr in einer Runde ziehen könnt, eure **Bewegungspunkte** also. Wir Zwerge ziehen in jeder Runde nur zwei Felder, dafür sehen wir mehr von der Landschaft.

Mit **Stiefel**, **Pferd** und **Kutsche** könnt ihr die Bewegungsweite der Helden verändern, sie dürfen aber nicht miteinander kombiniert (also aufaddiert) werden.



Bewegungsgegenstände



GEBIETSPUNKTE & VERSTECKTE ORTE

Es gibt farblich unterschiedliche Felder: **beige, rote, grüne, gelbe** und **blaue**.

Auf allen Feldern können jederzeit beliebig viele **Spielfiguren** stehen.

Die beige(n) Felder sind die normalen Felder, darauf zu ziehen kostet einen Bewegungspunkt.

Bei den roten, grünen und gelben ist das anders, diese Felder stellen versteckte Orte dar und der Weg dorthin muss erst einmal gefunden werden. Wenn ihr auf eines dieser drei Felder ziehen wollt, müsst ihr mit zwei Würfeln die Zahl würfeln, die auf dem Punkt steht, oder darunter bleiben. Aber höchstens eine fünf bei den roten und eine sechs bei

Geheimwege

-  Geheimweg im Wald
-  Geheimweg im Sumpf
-  Normale Geheimwege
-  Würfeln; Ergebnis muss kleiner oder gleich der Zahl sein

den grünen und gelben Punkten. Habt ihr die entsprechende Augenzahl gewürfelt? Dann habt ihr den Weg gefunden und könnt ziehen, als sei der Punkt ein ganz normaler beige Punkt. Nicht geschafft? Dann habt ihr den Weg nicht gefunden und müsst noch ein wenig suchen. Stellt eure Figur auf halber Strecke auf den Weg, der zu dem bunten Punkt führt.

Seid ihr wieder an der Reihe, würfelt ihr noch einmal. Geschafft? Dann siehe oben. Nicht geschafft? Ihr stellt eure Spielfigur trotzdem auf den Punkt. Ihr habt zwar den verborgenen Punkt gefunden, aber eure Bewegung ist hiermit beendet.

Für die Bewegung auf einen blauen Punkt ist keine Probe erforderlich.

See- / Wasserüberquerung

 1 Goldstück zahlen oder Kahn benutzen



Ist der Kahn im Spiel, kostet die Überquerung von L4 aus nichts mehr.

Die Bewegung von einem blauen auf einen anderen blauen Punkt entlang einer der beiden Fahrtstrecken kostet ein Goldstück, ein echter Wucherpreis, das ändert sich erst, wenn der **Kahn** im Spiel ist, dann kostet die Überquerung des Sees von dem Punkt aus, an dem der Kahn liegt, nichts mehr.

SPIELMARKEN

„Hallo Myra, ich habe mich entsprechend deiner Anweisungen bewegt, nun bin ich auf einer **verdeckten Marke** gelandet. Was muss ich tun?“

„Hallo Glingal, bei jeder verdeckten Marke musst du anhalten und sie dir ansehen. Die mit dem roten Rand sind gefährlich, das sind die Wesen, gegen die du kämpfen musst. Damit ist deine Bewegung beendet.

Dann gibt es noch die Marken mit dem blauen Rand, das sind die Aufgaben, und die mit dem grünen Rand, das sind die Begegnungen. Beide könnt ihr euch ansehen und weiterziehen. Wenn ihr aber die Aufgabe aufnehmt oder eine Begegnung nutzen wollt, dann ist eure Bewegung beendet. Wollt ihr sie nicht nutzen, bleibt diese Marke, nachdem ihr sie euch angesehen habt, offen liegen.“

„Am **farbigen Rand der Marke** kann ich erkennen, um was es sich bei der Marke handelt?“

„Richtig. An diesem Rand kannst du auch erkennen, ob du diese Marke überhaupt siehst.“

Spielmarken-Übersicht

Verdeckte Marken:



Marken zu Heldentaten und Aufgaben können nur vom Besitzer der passenden Heldentat/Aufgabe gesehen werden



„Ob ich die Marke sehe? Das klingt verwirrend.“

„Glaube ich, aber es ist ganz einfach. Bestimmte Marken sind Teile von Aufgaben oder Heldentaten. Gegenstände auf den Gebietskarten, die einen blau/gelben Rand haben, sind Teil einer Aufgabe, diese Gegenstände sieht nur der Spieler, der die Aufgabe hat, diesen Gegenstand zu finden. Die anderen Spieler wissen gar nicht, dass sich dort etwas befindet.“

„Ohne die entsprechende Aufgabe auf meinem Heldenbogen kann ich den dazu gehörigen Gegenstand nicht sehen?“

„Richtig, und nur, wenn du die Aufgabe hast, kannst du ihn mitnehmen.“

„Und bei den Marken, die zur Hälfte einen violetten Rahmen haben, handelt es sich um Teile von Heldentaten, und die sieht nur der, der auch die entsprechende Heldentat hat, nicht wahr?“

„Genau. Du hast alles verstanden. Meine Aufgabe ist damit beendet, und denkt daran, wer langsam zieht, kommt auch ans Ziel.“

Phasen und Aktionen

In eurer Spielrunde habt ihr zwei Phasen:

Phase 1: Bewegung

Phase 2: Aktionen

1. Kampf; nur einmal pro Runde
2. Begegnung nutzen und/oder Aufgabe erfüllen und/oder Heldentat erledigen

Die **Aktionen beenden** immer die **Bewegung**.

AKTIONEN

„Haha, danke Myra. Es ist klar, dass du mit deinen Beinen nichts von Tempo hältst, ich bin da ganz anderer Meinung.“

Ich will euch etwas darüber erzählen, was ihr nach der Bewegung machen könnt, die möglichen **Aktionen** in einer Runde.

Als Erstes kommt nach der Bewegung immer der **Kampf**, danach könnt ihr euch die Reihenfolge eurer Aktionen aussuchen: Ob ihr erst eine **Begegnung** nutzen oder lieber eine Aufgabe erfüllen, einen Gegenstand aufnehmen oder einen Teil einer Heldentat erledigen wollt. Die Reihenfolge bleibt euch überlassen.“

KÄMPFEN & KAMPFPROBEN

„Hey Glingal, wie war das mit dem **Kämpfen**?“

„Hallo Corinus, das ist ganz einfach. Auf den Marken siehst du **blaue, grüne und rote Punkte**.“



„Lass mich raten Glingal, die stehen für **Magie, Fernkampf und Nahkampf**?“

„Richtig, diese **drei Fertigkeiten** stehen auch auf deinem Heldenbogen und dahinter dein **Wert**.“

„Ich nehme zwei Würfel und würfle, und was passiert dann?“

„Die Summe muss gleich oder weniger dem Wert sein, der auf deinem Heldenbogen steht.“

„Wenn ich im Fernkampf eine 7 habe und würfle eine 7 oder weniger ...“

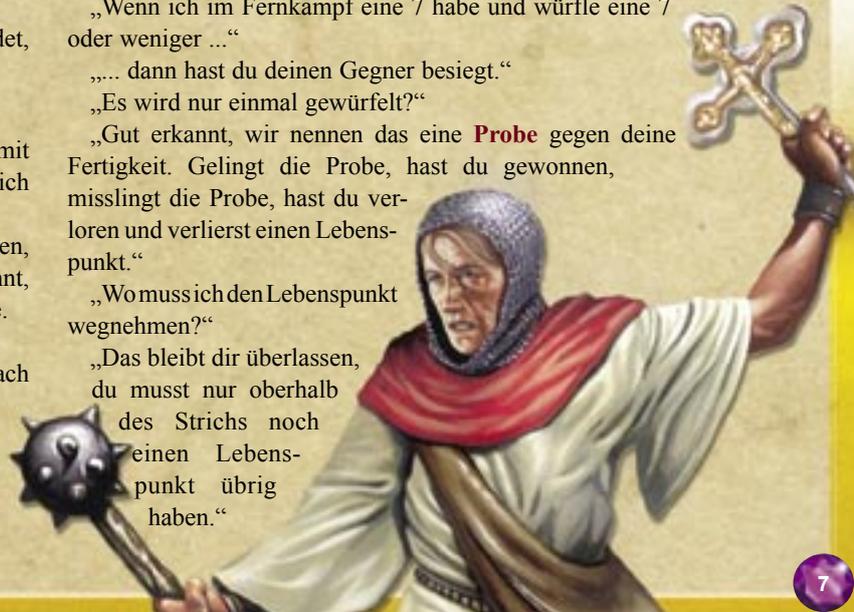
„... dann hast du deinen Gegner besiegt.“

„Es wird nur einmal gewürfelt?“

„Gut erkannt, wir nennen das eine **Probe** gegen deine Fertigkeit. Gelingt die Probe, hast du gewonnen, misslingt die Probe, hast du verloren und verlierst einen Lebenspunkt.“

„Wo muss ich den Lebenspunkt wegnehmen?“

„Das bleibt dir überlassen, du musst nur oberhalb des Strichs noch einen Lebenspunkt übrig haben.“



„Puh, und wenn ich meinen letzten Lebenspunkt verloren habe?“

„Dann bist du **tot!**“

„Na ja, das habe ich nicht so schnell vor, aber eine weitere Frage: Auf einigen Marken sind nicht alle Farben abgebildet, hat das was zu bedeuten?“

„Sind die Farben mehrerer Fertigkeiten abgebildet, kannst Du dir die Fertigkeit auswählen, in der Du kämpfen möchtest.“

Sind nicht alle Farben auf der Marke abgebildet, kannst du nur Proben gegen die abgebildeten Fertigkeiten ablegen.“

„Wenn es keinen grünen Punkt auf der Marke gibt, dann kann ich auch nicht fernkämpfen?“

„So sieht es aus!“

„Was ist, wenn eine Zahl in dem entsprechenden Farbkreis steht?“



„Diese Zahl wird von dem Wert deiner jeweiligen Fertigkeit abgezogen oder hinzuaddiert.“

„Der Riese hat -2 beim Schwert.“

„Wenn du mit der Fertigkeit Nahkampf gegen den Riesen kämpfen willst, wird dein Wert um 2 reduziert.“

„Habe ich im Nahkampf einen Wert von 6, muss mir also eine Probe gegen 6-2=4 gelingen.“

„Ist doch ganz einfach, oder? Das bedeutet, dass der Riese im Nahkampf ein verdammt harter Bursche ist!“

„Ja, stimmt, ganz einfach. Was ist bei manchen Begegnungen oder **Ereignissen**, da werden ebenfalls Proben verlangt, verliere ich dabei auch einen Lebenspunkt, wenn sie mir misslingen?“

„Nein, du verlierst nur bei Kämpfen einen Lebenspunkt, wenn dir eine Probe misslingt. Diese Marken sind auch mit einem oder mehreren **Herzen** gekennzeichnet.“

„Wenn ich beim Kämpfen verliere, muss ich die nächste Runde wieder kämpfen?“

„Nein, du kannst dann in eine beliebige Richtung weiterziehen oder den Kampf wiederholen.“

„Und wenn ich gewonnen habe?“

„Dann bekommst du die **Belohnung**, die auf der Marke steht, ziehst eine neue Marke aus dem Beutel und wirfst das besiegte Wesen anschließend hinein.“

„Das kann, wenn es wieder gezogen wird, erneut auftauchen?“

„Ja. Der Spieler, der das **Wesen** zieht, bringt es wieder ins Spiel.“

LEBENSUNKTE

„Wo bekomme ich verlorene **Lebenspunkte** wieder zurück?“

„Deine Lebenspunkte kannst du an verschiedenen Stellen wieder auffrischen.“

Gehst du zu deinem Haus und setzt dort eine Runde aus, erhältst du alle Lebenspunkte zurück.

Im Tempel (N5) und im Weißen Dorf (I5) erhältst du für einmaliges Aussetzen allerdings nur einen Lebenspunkt zurück.“

„Das ist aber wenig.“

„Und bei der Quelle des Lebens (D5) würfelst du mit einem Würfel und erhältst die gewürfelte Augenzahl an Lebenspunkten sofort zurück. Die Quelle muss allerdings erst als Marke aus dem Beutel auftauchen.“

Lebenspunkte (LP) auffrischen

Quelle des Lebens
Quelle des Lebens
Quelle des Lebens

Eigenes Herrenhaus
1 Runde aussetzen
= alle LP zurück

Quelle des Lebens
Lebenspunkte = Augenzahl

Heiltrank
3 Anwendungen
à 1 Lebenspunkt

Tempel N5 und Weißes Dorf I5
pro Runde aussetzen = 1 LP zurück

„Auch unter dem Strich?“
„Nein, immer nur bis zum Strich.“
„Wie bekomme ich Lebenspunkte unter dem Strich?“

„Indem du dir Rüstungsgegenstände besorgst. Nur damit kannst du deine Lebenspunkte über den Strich hinaus erweitern.“

„Was ist, wenn ich einen Lebenspunkt unterhalb des Strichs abgebe?“

„Dann ist der entsprechende Gegenstand zerstört, und du musst ihn mit abgeben.“

„Und wenn der Gegenstand zwei Lebenspunkte hat?“

„Dann ist er erst zerstört, wenn auch der zweite Lebenspunkt abgegeben wird.“

„Können zerstörte Rüstungspunkte wieder aufgefüllt werden?“

„Nein, noch gibt es keinen Schmied.“

„Kann ich zwei Rüstungen tragen?“

„Nein, die Rüstungen können nur mit einem Schild kombiniert werden, nicht miteinander.“

„Und was ist, wenn ich nur noch Lebenspunkte aus Gegenständen habe?“

„Dann bist du tot und der intakte Gegenstand oder die intakten Gegenstände werden auf dem Feld abgelegt.“

„Was passiert, wenn ich sterbe?“

„Dein Charakter verliert alle Erfahrungswürfel, alle gesteigerten Werte und alle Gegenstände bis auf einen und beginnt mit der Standardausstattung im Herrenhaus der Familie.“

„Der Nachfolger bekommt also einen Gegenstand von seinem Vorfahren vererbt?“



„Richtig, und er zieht los, dessen Tod zu rächen.“

„Welche Gegenstände darf ich ihm vererben?“

„Alle Gegenstände mit einem gelben oder teilweise gelben Rand.“

„Also auch Teile der Heldentat, oder den Edelstein?“

„Ja, das geht auch.“

„Was passiert mit meinen anderen Gegenständen und mit meinen Aufgaben?“

„Die magischen Gegenstände bleiben liegen, die vom Markt gekauften verrotten und wandern zurück auf den Stapel mit den Marktmarken.“

„Und die Aufgaben?“

„Die bleiben ebenfalls an der Stelle des Unglücks liegen.“

„Und jeder, der vorbeikommt kann sie aufnehmen?“

„So ist es.“

AUFGABEN

„Hallo Freunde, was für einen Sinn haben eigentlich diese Marken mit dem blauen Rand?“

„Hallo Frieda, du meinst **die Aufgaben**. Das ist ganz einfach. Auf den Aufgaben steht immer die Person, das Wesen, das du triffst, der Gegenstand, den du findest, oder der Ort, den du aufsuchen sollst. Hinter dem Dreieck steht der Ort, an den du jemanden oder etwas bringen sollst. Wenn du am Ziel ankommst, erhältst du die Belohnung, die auf den Marken angegeben ist. Einen farbigen Erfahrungswürfel und ein Goldstück. Das sind die einfachen Aufgaben.“



Es gibt andere Aufgaben, bei denen musst du erst die Person, das Wesen oder den Gegenstand finden, denn sie befinden sich noch nicht auf den Gebietskarten, sondern im Beutel und müssen erst gezogen werden.“

„Wenn ich Aufgaben annehme und erfülle, kann ich Gold und Erfahrung sammeln?“

„Richtig. Die Aufgaben helfen dir, dich zu verbessern.“

„Wenn ich eine Aufgabe annehme, was passiert dann?“

„Du nimmst die Marke und legst sie auf eines der vier Felder mit dem blauen Rand auf deinem Heldenbogen ab.“

„Ich darf also nur vier Aufgaben gleichzeitig annehmen?“

„Richtig.“

„Muss ich eine aufgenommene Aufgabe sofort erfüllen?“

„Nein, ob und wann du eine Aufgabe erfüllst, liegt ganz bei dir.“

„Und immer daran denken, wenn du eine Marke vom Spielplan entfernst, dann immer eine neue Marke aus dem Beutel ziehen.“

„Gut, dass du das sagst, Corinus, denn das ist ganz wichtig!“

Aufgaben

Ziel ↓

F5 Begleite diesen Händler nach Zenda.

Dieser Händler bittet dich, ihn nach Zenda zu begleiten.

→ **+1** ← **Belohnung**

Ist Don Hobiro schon zu Hause (Marke wurde aus Beutel gezogen)? Dann bildet er dich im Fernkampf aus!

F7 Finde **Don Hobiro**

er bildet dich im Fernkampf aus

+2 für = 1-4
+1 für = 5-10

Kaufe einen Zauberstab.

L4 Bringe ihn zum **Kahn**.

→ **+1**

Ist der Basar schon eröffnet? Dann kaufe einen Zauberstab. Und bringe ihn zum Kahn. Dafür erhältst du eine stättliche Belohnung.

Dieser Hinweis hilft dir, das Buch zu finden.

E6 Finde das **Buch der Flüche**.

→ **+1**

N5 Bringe es zum Tempel.

→ **Kreuz***

Dann bringe es zum Tempel und erhalte das magische Kreuz.

Hast du es hier gefunden?

Buch der Flüche

E6

BEGEGNUNGEN

„Jetzt gibt es aber noch diese Marken mit dem grünen Rand.“

„Du meinst Begegnungen, das sind die Marken mit dem grünen Rand. Damit Glingal mal eine Pause machen kann, werde ich dir diese Marken erklären. Begegnungen sollen dir helfen, deine schwierige Aufgabe zu erfüllen. Es gibt z.B. unter den Begegnungen drei Lehrer, für jede Fertigkeit einen, bei denen kannst du deine Werte steigern. Es gibt einen kleinen und einen großen Basar, dort kannst du Gegenstände kaufen, die ebenfalls deine Werte beeinflussen können. Es gibt einen Teleporter usw. Eine genaue Aufstellung der Begegnungen findest du im ‚Glossar‘.“



„Verschwinden diese Marken, wenn ich sie einmal genutzt habe?“

„Nein, sie bleiben offen liegen und können wieder genutzt werden, aber pro Spielerzug nur einmal.“

„Das war sehr hilfreich von euch. Als Nächstes werde ich mir mal das Glossar ansehen. Macht es gut.“

Die Lehrer

Don Hobiro Fernkampf F7	Mirabar Magiekampf O3	Gasconier Nahkampf J3
--	--	--

„Tschüss Frieda.“

BELOHNUNG & ERFAHRUNG

„Was macht ihr zwei denn hier?“

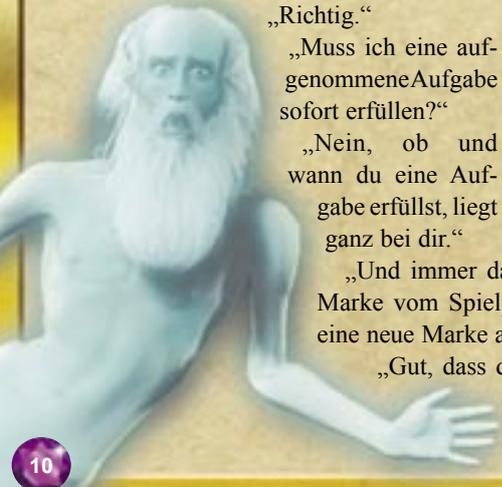
„Hallo Sybille. Wir erklären den neuen Helden die Regeln des Spiels.“

„Ihr seid schon ganz schön weit eingestiegen. Was mich sehr interessiert, ist diese Belohnung!“

„Stimmt Glingal, was ist mit der Belohnung?“

„Als Belohnung gibt es einen oder zwei kleine Holzwürfel (**Erfahrungswürfel = EW**).“

„In drei verschiedenen Farben, die stehen bestimmt für die drei Fertigkeiten?“



Erfahrungswürfel (EWs)

-  Magiekampf-Erfahrungswürfel
-  Fernkampf-Erfahrungswürfel
-  Nahkampf-Erfahrungswürfel
-  Bei diesen EWs kannst du zwischen den Farben wählen.

„Getroffen, manchmal sind auch mehrfarbige EWs abgebildet, dann darfst du dir EWs in diesen Farben aussuchen, aber niemals zwei EWs in der gleichen Farbe. Diese EWs legst du auf der entsprechenden Reihe auf deinem Heldenbogen ab.“

„Aber was soll ich damit?“

„Diese EWs sind deine Erfahrung, die du gesammelt hast.“

„Was habe ich von dieser Erfahrung?“

„Mit jeder Stufe, die du erreichst, darfst du mit einem Würfel mehr würfeln.“

„Da steht etwas von drei Würfeln wenn ich zwei EWs von einer Sorte gesammelt habe.“

„Mit drei Würfeln eine Probe zu bestehen ist doch aber viel schwerer.“

„Dann wäre Erfahrung ja ein Nachteil?“

„Nicht, wenn du dir zwei von den drei Würfelergebnissen aussuchen darfst.“

„Stimmt, meine Chancen steigen dann.“

„Na, wenn das kein Anreiz ist, Erfahrung zu sammeln.“

„Dann mache ich mich mal gleich auf den Weg. Tschüss Sybille, Tschüss Corinus.“

„Tschüss!“

FERTIGKEITEN VERÄNDERN

„Sybille, jetzt habe ich auch eine Frage an dich.“

„Nur keine Angst und raus mit dem Problem.“

„Kann ich den Wert für meine **Fertigkeiten** verändern?“

„Du meinst für Magie, Fernkampf oder Nahkampf?“

„Ganz genau.“

„Den Wert kannst du wirklich verändern, auf zweierlei Art und Weise. Zum einen durch Gegenstände, die du kaufen, finden oder verdienen

kannst, zum anderen, indem du einen Lehrer aufsuchst, der dich dann in der Fertigkeit ausbildet, die er beherrscht.“

„Gegenstände?“

„Ja, die kannst du auf dem Basar kaufen.“

„Sybille, ich habe hier die Marke Zauberstab, da steht ein blauer Punkt mit einer +1 darin.“

„Dieser Stab erhöht deinen Magiewert um 1.“

„Auf der Marke sehe ich noch ein Goldstück mit einer -1, heißt das, der Zauberstab kostet ein Goldstück?“

„Du hast es erfasst.“

„Ich habe gesehen, es gibt auch Aufgaben, für die ich als Belohnung Gegenstände erhalte.“

„Diese Gegenstände erhöhen

ebenfalls den Wert deiner Fertigkeit, haben sie einen Stern, sind es sogar besondere magische Gegenstände. (Siehe Schaubild S.14)“

„Kann ich mehrere Gegenstände auf einmal verwenden?“

„Die Anzahl der Gegenstände, die du besitzen darfst, ist durch die Felder auf deinem Heldenbogen begrenzt. Für jede Fertigkeit darfst du nur einen Gegenstand benutzen, um deinen Wert zu verbessern.“

„Einen Bogen für Fernkampf, ein Schwert für Nahkampf und ein Zauberstab für Magie geht also?“

„Ohne Problem.“



Auswirkung der Erfahrung

	6									
	3									
	5									
	2x	3x	4x	5x						

Immer zwei Würfel von der gewürfelten Anzahl auswählen.

Magiekampf-Probe mit drei Würfeln

Fernkampf-Probe mit vier Würfeln

Nahkampf-Probe mit drei Würfeln



„Und was ist mit den Lehrern?“
„Für jede Fertigkeit gibt es einen Lehrer.“
„Den besuche ich – und dann?“
„Dann zahlst du ein Goldstück.“
„Nichts ist kostenlos.“
„Und legst eine Probe gegen den entsprechenden Wert ab. Aber ganz wichtig: Die Probe muss misslingen.“

So wird gelernt

Ausbildung kostet dich 1 Goldstück pro Runde.
Misslungene Probe erhöht den entsprechenden Fertigkeitenswert um 1.



„Dann wird es ja ganz schwer, etwas Neues zu lernen, wenn ich einen ganz hohen Wert habe?“
„Klar doch, es ist leichter, etwas Neues zu lernen, wenn man noch nicht viel weiß, oder nicht?“
„Darf ich für diese Proben auch meine Erfahrung einsetzen?“
„Darfst du. Deine zusätzlichen Würfel kannst du bei allen Proben einsetzen.“

„Wie hoch kann ich meinen Wert steigern?“
„Bis maximal 11, egal ob durch Lernen oder Gegenstände. Die jeweils neuen Werte werden mit den Zahlenmarkern auf dem Heldenbogen festgehalten.“

„Sybille, dann mache ich mich mal auf die Suche nach einer Magie-Lehrerin. Mein Magie-Wert ist einfach zu schlecht, außerdem besitze ich noch ein Goldstück, das werde ich mal in meine Zukunft investieren.“

MARKEN ZIEHEN

„Hallo Sybille, ich wollte schon immer etwas über diesen geheimnisvollen **Beutel** wissen.“

„Wie geht's Elanor, hier bist du richtig, und dir kann geholfen werden.“
„Sybille, wann kommen denn die Marken aus dem Beutel und wie werden diese Marken platziert?“

„Immer, wenn ihr eine Marke von den Gebietskarten wegnehmt.“
„Ich nehme eine Aufgabe auf ...“
„... und ziehst eine neue Marke.“
„Ich besiege ein Wesen ...“

„... und ziehst eine neue Marke und legst das Wesen in den Beutel.“
„Und wenn ich eine Aufgabe beendet habe?“
„Auch dann ziehst du eine Marke aus dem Beutel.“
„Und die Aufgabe?“
„Kommt ganz aus dem Spiel.“

„Was ist mit der gezogenen Marke, welche Seite kommt nach oben?“
„Ist es eine ehemalige verdeckte Marke, hat sie also auf einer Seite das PA-Logo, dann wird diese Marke wieder verdeckt ausgelegt. Bei allen anderen Marken wird die Seite mit der Ortskoordinate nach oben ausgelegt.“

„Wo wird die Marke abgelegt?“
„Ist es eine Marke mit einem PA-Logo, wird sie auf einen beliebigen leeren beigen Punkt gelegt, außerdem darf sie nicht auf die Gebietskarte gelegt werden, auf der die Spielfigur des Spielers steht.“

Die anderen Marken werden entsprechend ihrer Ortskoordinate abgelegt.“

„Wie erkenne ich die richtige Seite?“
„Die Ortskoordinate steht immer in einem beigen Kreis ohne irgendwelche Zeichen davor.“

„Ohne Dreieck also?“
„Das Dreieck zeigt immer an, wo etwas hingebracht werden soll, also das Ziel.“

„Was passiert, wenn der Beutel leer ist?“
„Sollte der Beutel leer sein, nachdem der Namenlose gezogen wurde, dann kommen keine weitere Marken mehr in den Beutel und damit wird auch nicht mehr gezogen.“

EREIGNISSE

„Jetzt habe ich eine Marke mit einem orangenen Rand gezogen.“



„Das sind **Ereignisse**.“

„Und was ist mit den Ereignissen?“

„Wird eine Ereignismarke gezogen, also Turnier, Wettstreit oder Duell, dann nehmen alle Spieler an diesem Ereignis teil. Der Spieler, der das Ereignis gezogen hat, beginnt und muss eine Probe gegen die entsprechende Fertigkeit ablegen.“

„Beim Duell der Magier wäre das der Magiewert?“

„Genau, reihum versucht nun jeder, diese Probe zu schaffen.“

„Wem dies nicht gelingt, ist ausgeschieden, verliert aber kein Leben?“

„Richtig, und alle, denen die erste Probe gelungen ist, legen nun eine zweite, um 1 erschwerte Probe ab. Wem dies gelingt, erhält als Belohnung die entsprechenden EWs. Dies können auch mehrere Spieler sein.“

„Kommt die Marke aus dem Spiel und muss noch eine weitere Marke gezogen werden?“

„Die Marke kommt aus dem Spiel, aber es wird keine neue Marke gezogen.“



HELDENTATEN

„Gut, das habe ich verstanden, wie ist das aber mit den **Heldentaten**?“

„Deine Aufgabe ist es, den Echsenmenschen den silbernen Hammer abzunehmen. Dieser Hammer wurde den Zwergen gestohlen. Bringst du den Zwergen den Hammer zurück, werden sie dir vor Freude eine wunderbare Axt schenken. Diese Axt soll über dem Eingang eures Hauses platziert werden.“

„Die Echsenmenschen liegen schon auf dem Spielplan. Kann sie auch ein anderer Spieler besiegen?“

„Nein, die Teile einer Heldentat sieht nur der Spieler, der die Aufgabe hat.“

„Das heißt, die anderen Spieler müssen über Marken, die fremde Heldentaten betreffen, hinweg ziehen?“

„Genau, auch wenn es sich um Marken handelt, bei denen eigentlich gekämpft werden muss.“

„Ich gehe zu den Echsen und besiege sie.“

„Dann drehst du die Marke um und findest auf der Rückseite den gesuchten silbernen Hammer und erhältst als Belohnung noch einen EW und ein Goldstück.“

„Den Hammer nehme ich und lege ihn auf der Karte mit der Heldentat ab.“

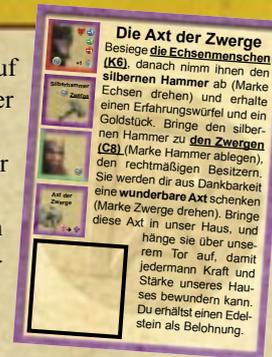
„Und ziehst eine neue Marke aus dem Beutel.“

„Jetzt bringe ich den Hammer zu den Zwergen.“

„Das geht nur, wenn die Zwerge schon gezogen wurden, denn zu Beginn des Spiels sind sie noch im Beutel. Sonst müsstest du warten, bis sie gezogen und ausgelegt werden“

„Nehmen wir einmal an, sie sind schon da.“

„Dann bringst du ihnen den Hammer. Die Marke mit dem Hammer wird abgelegt, die Marke mit den Zwergen



wird umgedreht und siehe da, auf der Rückseite befindet sich die Axt.“

„Diese Axt lege ich wieder auf der Karte mit der Heldentat ab.“

„Und ziehst wieder eine Marke aus dem Beutel.“

„Habe ich die Axt nach Hause gebracht, erhalte ich einen Edelstein?“

„Du erhältst einen Edelstein und ziehst wieder eine Marke aus dem Beutel. Die Ehre deiner Familie ist wieder hergestellt, und du bist eine Heldin.“

„Damit habe ich das Spiel gewonnen?“

„Nicht wirklich!“

„Nicht wirklich, warum nicht?“

„Weil unsere Welt von einem dunklen Wesen bedroht wird.“

DER ENDKAMPF GEGEN DEN NAMENLOSEN

„Hallo Gro, was machst du hier?“

„Oh, ich soll euch alles über den Namenlosen erzählen.“

„Ist das dieses dunkle Wesen?“

„Bingo, Elanor, aber das lass dir mal von Gro erklären, ich muss weiter.“

„Tschüss Sybille, und vielen Dank.“

„Keine Ursache und noch viel Spaß.“

„So, Gro, wann taucht denn dieser Namenlose auf?“

„Zu Beginn des Spiels ist die Marke des Namenlosen noch nicht im Beutel, erst wenn ein Spieler den ersten Teil seiner Heldentat erfüllt hat, kommt die Marke des Namenlosen in den Beutel.“

Magische Gegenstände



Sind im Kampf gegen den Namenlosen teilweise extrem gut zu gebrauchen.

Um sie zu erhalten, muss erst eine besondere Aufgabe erfüllt werden.

„Und was passiert, wenn die Marke gezogen wird?“

„Sie wird dann auf ihren Platz, H3, gelegt.“

„Ist das alles?“

„Nein, gleichzeitig werden die vier Wächter auf die vier Punkte um den Turm (H3) gelegt.“

Die Spieler zählen außerdem die Anzahl ihrer offenen Aufgaben, die auf ihren Heldenbögen liegen. Die Summe

ist die Anzahl der Diener, die verdeckt gezogen und entsprechend ihrer Koordinaten sofort verdeckt auf dem Spielplan abgelegt werden.“

„Puh, das können ganz schön viele sein.“

„Viel Feind, viel Ehr.“

„Vielleicht zu viel Feind. Was passiert mit den restlichen Dienern, kommen die in den Beutel?“

„Ja, die kommen in den Beutel.“

„Wenn ein Diener besiegt wird, ziehe ich dann auch eine neue Marke und lege den besiegten Diener wieder in den Beutel?“

„Ja, du ziehst eine neue Marke. Nein, der Diener kommt nicht wieder in den Beutel; er wird ganz aus dem Spiel genommen.“



Der Namenlose taucht auf



Hat ein Spieler einen Teil seiner Heldentat erfüllt, kommt der Namenlose in den Beutel. Wird er gezogen, erscheinen seine Wächter und Diener.



Die vier Wächter beziehen ihren Posten. Natürlich verdeckt.



Anzahl Aufgaben auf allen Heldenbögen = Anzahl der Diener auf den Gebietskarten, ebenfalls verdeckt

Die restlichen kommen in den Beutel.

„Was ist, wenn der Diener gewinnt, was ich nicht hoffe?“
„Die Marke mit dem Diener wird wieder umgedreht und seine Werte verdeckt.“
„Ich muss mir dann seine Werte merken.“
„Könnte von Vorteil sein.“
„Kann ich den Namenlosen sofort besiegen?“
„Nein, erst brauchst du den Edelstein, er ist dein Schlüssel zu den vier verborgenen Eingängen in den Turm des Bösen.“
„Aber erst muss ich auch noch einen Wächter besiegen?“
„Richtig. Besiegst du ihn, ziehst du sofort zum Namenlosen und musst in der nächsten Runde gegen ihn kämpfen.
Besiegst du den Wächter nicht, musst du erneut gegen den Wächter antreten oder dich zurückziehen. Um den Namenlosen herauszufordern zu können, musst du erst einen Wächter besiegen.“
„Kommt der Wächter aus dem Spiel?“
„Nein, er wird nach jedem Kampf vom Namenlosen neu erschaffen.“
„Dieses Tor bleibt bewacht?“
„Richtig!“
„Der Namenlose hat in der Regel mehr als ein Leben, oder?“

„Klar, eine echte Herausforderung für einen Helden.“

Der Kampf gegen den Namenlosen wird anders geführt als die bisherigen Kämpfe. Beim Namenlosen legst du eine Probe nach der anderen ab, bis nur noch du oder er Lebenspunkte übrig hat.“

„Nach jedem Würfelwurf schau ich, ob ich die Probe bestanden habe oder nicht.“

„Ja, hast du die Probe bestanden, verliert der Namenlose ein Leben.“



Hast du die Probe nicht bestanden, verlierst du ein Leben.“
„Der Kampf ist aber nicht nach einer Probe unterbrochen und der nächste Spieler ist an der Reihe, oder?“
„Nein, du legst solange eine Probe nach der anderen ab, bis nur noch einer von euch beiden mindestens einen Lebenspunkt hat.“
„Ich kann den Kampf beim Namenlosen also nicht unterbrechen?“
„Wie, du willst beim Endkampf eine Pause einlegen? Hallo großer Bösewicht, bitte warte auf mich, ich komme gleich wieder.“
„Okay, war eine blöde Frage, es geht dann um alles oder nichts?“
„So sieht es aus!“
„Wenn der Namenlose keine Lebenspunkte mehr hat, habe ich dann gewonnen?“
„Ja. Mit dir ist dann eine wahre Heldin zurückgekehrt und du hast das Spiel gewonnen.“
„Hört sich gut an! Was passiert aber, wenn der Namenlose gewinnt?“
„Dann hast du leider versagt.“
„Das heißt, ich bin tot?“
„Dann bist du tot und fängst in deinem Herrenhaus von neuem an, allerdings mit einem Gegenstand, den dir dein Vorfahr vererbt hat.“
„Es wird schwierig, jetzt noch einmal zu gewinnen, nicht wahr?“
„Wer zum Namenlosen geht, lässt sich auf ein großes Risiko ein, deshalb musst du genau abwägen, wann der richtige Zeitpunkt ist, damit dir nicht ein anderer zuvorkommt.“
„Was aber passiert, wenn nach mir ein anderer Spieler kommt und gegen den Namenlosen kämpft?“
„Der Namenlose hat immer seine Ausgangswerte, wie auf seiner Karte beschrieben. Verlorene oder hinzu gewonnene Lebenspunkte aus einem vorhergehenden Kampf verändern nicht seine Ausgangswerte.“
„Gut, aber das brauche ich alles nicht zu wissen, denn gegen mich hat der Namenlose keine Chance.“
„Hoffen wir es.“
„Das Spiel beginnt.“

SPIELVARIANTE: DAS STANDARDSPIEL

Die **Gebietskarten** ‚Namenloser‘ (H) und ‚Tempel‘ (N) werden aussortiert und die anderen **gemischt**. Danach **zieht jeder Spieler** eine Karte vom Stapel, sein **Heimatgebiet**.

Anschließend werden die restlichen Gebietskarten einschließlich der beiden aussortierten erneut gemischt und verdeckt verteilt. Als Eckfelder werden die von den Spielern gezogenen Heimatgebiete verwendet.

„Was ist bei **drei oder** bei **zwei Spielern**?“

Bei drei Spielern wird einfach eine Ecke freigelassen, also auch verdeckt ausgelegt. Bei zwei Spielern werden zwei gegenüber liegende Ecken ausgewählt.

„Und jetzt decken wir die Gebietskarten alle auf?“

Ganz genau.

„Und verteilen jeweils **zwei verdeckte Marken auf den Gebietskarten**!“

Sie werden beliebigen **beigen Punkten** zugeordnet. Sonst ist alles wie im Einstiegsspiel. Haus an einen beigen Punkt im Heimatgebiet aufstellen und Spielfigur daneben auf den Punkt. Achtung, die **magischen Gegenstände** und die **vier ersten Teile der Heldentaten** kommen **in den Beutel** und natürlich die **Mäuse**, die im Einstiegsspiel nicht gebraucht wurden, weil wir einen bestimmten Namenlosen hatten.

„Wir spielen jetzt mit allen **sechs Namenlosen**?“

Ja, zu Beginn des Spiels ist nicht klar, gegen wen wir am Ende kämpfen müssen. Von den sechs Namenlosen wird einer verdeckt gezogen, die anderen fünf werden verdeckt aus dem Spiel genommen.

„Wie kann ich das herausfinden, wer der Namenlose ist, außer dass ich gegen ihn kämpfe?“

Wenn du die **Mäuse** triffst, kannst du sie fragen (Probe), wer der Namenlose ist. Gelingt deine Probe, kannst du dir die Karte des Namenlosen ansehen, ohne die Karte den anderen zu zeigen und verdeckt wieder ablegen.

„Was ist mit den Heldentaten?“

Gute Frage. Die **Heldentaten werden gemischt**, und an **jeden Spieler** werden **zwei Karten** verteilt.

„Muss ich jetzt zwei Heldentaten bestehen?“

Nein, auch nur eine, nur habt ihr jetzt die **Auswahl zwischen zwei Heldentaten**, und ihr könnt euch während dem Spiel entscheiden, welche ihr erfüllen wollt.



„Wie ist das mit den Helden, können wir auch den Priester wählen?“
Natürlich könnt ihr euch **einen der fünf Helden auswählen**. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, dann würfelt es aus, höchste Zahl wählt zuerst.

Ansonsten bleibt alles wie im Einstiegsspiel.

Option 1: Die Marke des **Namenlosen** wird **von Anfang an in den Beutel** gelegt, nicht erst, wenn der erste Spieler den ersten Teil seiner Aufgabe erfüllt hat.

Option 2: Die **Heldentaten** werden zu Beginn des Spiels nicht verteilt, sondern müssen **am Königshof abgeholt werden**. König Föbus muss nicht anwesend sein. Der Stapel mit den Heldentaten kann durchgesehen werden und eine Karte ausgewählt werden. Pro Runde darf eine Karte aufgenommen werden. Ein Spieler darf maximal zwei Heldentaten aufnehmen.

SPIELVARIANTE: DAS UNBEKANNTE LAND

Die verdeckt ausgelegten **Gebietskarten bleiben verdeckt** liegen und **müssen erst erkundet werden**. Zieht eine Spielfigur auf eine verdeckte Karte, wird diese umgedreht und die Spielfigur auf den ersten Gebietspunkt gestellt. **Zwei verdeckte Marken werden gezogen** und auf die beiden Endpunkte der entgegengesetzten Achse gelegt.

Komme ich von Norden auf die Karte, dann werden die Marken auf die Achse Ost/West gelegt. Komme ich aus Westen, dann werden die Marken auf die Achse Nord/Süd gelegt.

Bereits gezogene Marken mit Koordinaten werden auf die aufgedeckte Gebietskarte gelegt.

Werden Marken (**mit Koordinaten**) aus dem Beutel gezogen und die entsprechende Gebietskarte ist noch nicht aufgedeckt, dann werden die Marken neben das Spielfeld gelegt und erst dann **aufgelegt, wenn das entsprechende Gebiet erforscht** wird.

Die **Marke „Namenloser“** wird erst aktiv, wenn auch die Gebietskarte erforscht wurde und die Marke auf ihre Koordinate gelegt werden kann.

Die **Marke „Hexenbesen“**: Solange das Gebiet noch nicht erforscht wurde, auf das der Hexenbesen bei einer 1 zurückkehrt, muss nicht gewürfelt werden.

WEITERE VARIANTEN

www.phantastische-abenteuer.de

