

WORLD OF WARCRAFT

Das ABENTEUERSPIEL



SPIELREGELN

World of Warcraft: Das Abenteuerspiel

EINLEITUNG

Vor langer Zeit öffnete der Zauberer Medivh ein Portal in eine fremde Welt. Durch dieses dunkle Tor strömte die Horde – Armeen von Orks und Ogern, getrieben von einem einzigen Ziel: Krieg. Seit dieser Zeit kennt das Königreich Azeroth keinen Frieden mehr. Die Allianz aus Menschen, Zwergen und Elfen focht zwei Kriege gegen die Horde. Dann wurden beide, Horde und Allianz, durch die Ankunft der Untoten Geißel und der dämonischen Brennenden Legion beinahe vernichtet. Jetzt wird das Land von Untoten, Dämonen, Bestien und Räufern beherrscht. Auf jene, die bereit sind für Abenteuer, warten riesige Gefahren... aber auch enorme Chancen!

ZIEL DES SPIELS

*World of Warcraft: Das Abenteuerspiel ist ein Brettspiel, in dem Quests erfüllt und Kämpfe gefochten werden. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Charakters, der in Azeroth Abenteuer erlebt. Während ihrer Reisen bekämpfen die Charaktere sowohl monströse Kreaturen als auch die anderen Charaktere, um mächtige Gegenstände einzusammeln und **Ehrenpunkte** zu erringen, mit denen sie das Spiel gewinnen können.*



SPIELINHALT

- Dieses Regelheft
- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren aus Plastik
- 108 große Spielkarten:
 - 16 Charakterkarten (4 für jeden Charakter)
 - 92 Fertigkeitkarten (4 Stapel zu je 23 Karten)
- 224 kleine Spielkarten:
 - 18 Start-Questkarten
 - 30 Elite-Questkarten
 - 16 Trophäenkarten
 - 160 Herausforderungskarten (4 Stapel zu je 40 Karten)
- 1 blauer Bewegungswürfel
- 2 Kampfwürfel (ein roter und ein schwarzer)
- 4 Herausforderungskarten-Spender
- 106 Pappmarker:
 - 10 Begegnungsmarker
 - 20 Entdeckungsmarker
 - 32 Schadensmarker
 - 4 Rucksackmarker
 - 4 Questlogmarker
 - 36 Charaktermarker (9 für jeden Charakter)

ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS

Spielplan

Der Spielplan zeigt die Östlichen Königreiche Azeroths, in denen die Charaktere ihre Abenteuer erleben.



Spielfiguren

Jeder Charakter wird durch eine Plastikfigur dargestellt, die auf jeweils auf ein Feld des Spielplans gestellt wird, um die aktuelle Position anzuzeigen.



Charakterkarten

Jeder Charakter hat vier Charakterkarten für vier Charakter-Stufen, die alle seine Werte und speziellen Kräfte anzeigen.



Fertigkeitskarten

Zu jedem Charakter gehört ein Stapel aus 23 Fertigkeitskarten, die einen weiten Bereich von Talenten und Kräften abdecken, die ihm zur Verfügung stehen.



Herausforderungskarten

Diese zweiseitigen Karten zeigen Begegnungen, Gegenstände und Ereignisse, welchen die Charaktere während des Spiels begegnen können.



Herausforderungskarten-Spender

In diesen Kartenspendern werden die Herausforderungskarten aufbewahrt. Wenn Spieler Herausforderungskarten erhalten, ziehen sie immer die unterste aus dem passenden Spender. Immer wenn Herausforderungskarten abgeworfen werden, kommen sie oben auf den Stapel im passenden Spender.



Questkarten

Während des Spieles erhalten die Charaktere Questkarten, mit denen sie Ehrenpunkte gewinnen können. Jeder Charakter beginnt mit 2 Start-Questkarten mit grauer Rückseite. Im Spielverlauf können die Charaktere Elite-Questkarten mit goldener Rückseite erhalten.



Trophäenkarten

Charaktere, die einen Overlord besiegen oder die Beutebucht-Begegnung auf dem Spielplan erfolgreich bestreiten, erhalten Trophäenkarten, die Ehrenpunkte einbringen.



Bewegungs- und Kampfwürfel

Der blaue Bewegungswürfel zeigt, wie viel Energie einem Charakter in seinem Zug zur Verfügung steht und wie weit er sich bewegen darf. Der rote und der schwarze Kampfwürfel werden während Kämpfen eingesetzt und zeigen die Zahlen von 1-6 (das * steht für eine 6).



Charaktermarker

Diese Marker werden in Verbindung mit Quest- und Ereigniskarten eingesetzt, um Ziel oder Gegner anzuzeigen.



Begegnungsmarker

Jeder dieser zweiseitigen Marker hat eine andere Nummer. Auf dem Spielplan markieren sie die Position von Begegnungen, die sich auf der Leiste der unbesiegten Begegnungen befinden.



Entdeckungsmarker

Diese Marker zeigen hilfreiche Gegenstände und Hindernisse, die entdeckt werden können. Sie haben alle die gleiche Rückseite und werden von den Charakteren verdeckt auf dem Spielplan abgelegt.



Schadensmarker

Diese Marker werden genutzt, um den Schaden anzuzeigen, der Charakteren zugefügt wurde.



Rucksack- und Questlogmarker

Unter ihre Rucksackmarker legen die Charaktere ihre nicht ausgerüsteten Gegenstandskarten.



Unter Ihre Questlogmarker legen sie ihre erfolgreich abgeschlossenen Quests.

KARTEN CONTRA REGELN

Manche Karten erzeugen besondere Umstände, die nicht mit den Regeln dieses Regelhefts vereinbar sind. In solchen Fällen haben die Texte auf den Karten Vorrang vor dem Regelheft.

SPIELAUFBAU

In folgenden Schritten wird der Spielbereich vorbereitet. Zuerst kann auch das Diagramm auf der nächsten Seite betrachtet werden, um zusätzliche Informationen zu erhalten.

1. **Platzieren des Spielplans:** Entfaltet den Spielplan und legt ihn in die Tischmitte.
2. **Vorbereiten der Herausforderungskarten:** Sortiert die Herausforderungskarten nach Farben in vier Stapeln und mischt sie getrennt. Legt jeden Stapel in den zugehörigen Kartenspender der gleichen Farbe.



Der gefüllte graue Herausforderungskarten-Spender

3. **Vorbereiten der Elite-Quest- und der Trophäenkarten:** Mischt die Elite-Questkarten und legt sie neben den Spielplan. Außerdem sollten alle Trophäenkarten neben dem Spielplan in einem Stapel abgelegt werden.
4. **Anordnen der Marker:** Legt alle Schadens- und Begegnungsmarker neben den Spielplan, wo sie von allen Charakteren leicht erreicht werden können. Legt alle Entdeckungsmarker verdeckt auf einen Haufen und mischt diesen.
5. **Festlegen des Startspielers:** Jeder Spieler würfelt einen Kampfwürfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl ist Startspieler.
6. **Wahl des Charakters:** Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler einen Charakter, den er ab jetzt darstellt, und nimmt sich die zugehörigen Fertigkeiten- und Charakterkarten, sowie Charakterfigur und -marker. Er platziert all diese in seinem Spielbereich. Alle beginnen dabei mit ihrer grauen Charakterkarte (siehe Seite 13), die sie mit der Startseite nach oben in ihren Bereich legen. Die anderen Charakterkarten werden zunächst beiseite gelegt.

7. **Verteilen von Rucksäcken und Questlogs:** Jeder Charakter erhält einen Rucksack- und einen Questlogmarker.

8. **Austeilen der Questkarten:** Der Startspieler mischt den Start-Queststapel und gibt jedem Charakter einschließlich sich selbst zwei dieser Karten. Alle Charaktere legen die Karten offen in ihren Bereich. Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend, befolgen alle Charaktere die Anweisungen auf ihren Questkarten (siehe Seite 16). Alle übrigen Start-Questkarten werden nicht mehr benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

9. **Platzieren der Spielfiguren:** Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend stellen alle Charaktere ihre Figuren auf eines der drei Stadtfelder auf dem Spielplan (siehe „Aufteilung des Spielplans“ auf Seite 7).

10. **Ziehen von Fertigkeitenkarten:** Jeder Charakter mischt seinen Fertigkeitenkartenstapel und zieht die obersten drei Karten. Die gezogenen Fertigkeitenkarten bilden seine **Fertigkeitenhand**. Ein Charakter kann während des Spiels nur Karten aus seiner Hand nutzen.

ZWEISEITIGE KARTEN

Viele Karten sind zweiseitig, was bedeutet, dass beide Seiten wichtige Informationen beinhalten. Zum Beispiel zeigt der Großteil der Herausforderungskarten auf einer Seite eine Begegnung und auf der anderen Seite einen Gegenstand.

Ein Charakter darf sich immer beide Seiten einer gezogenen Karte ansehen (aber er darf sich keine Karten ansehen, die noch in den Kartenspendern liegen). Z.B. darf sich ein Charakter beide Seiten einer Begegnungskarte ansehen, die er gerade gezogen hat, um zu wissen, was er als Belohnung erhalten kann.



Wann immer ein Spieler eine Karte aus einem Kartenspender erhält, **muss er sie von unten ziehen** (wie auf der Abbildung).

SPIELAUFBAU BEIM SPIELSTART

Spielplan



Herausforderungskarten-Spender



Trophäenstapel



Elite-Queststapel



Tischmitte



In der Stadt der Wahl platzierte Charakterfigur

Schadensmarker



Begegnungsmarker



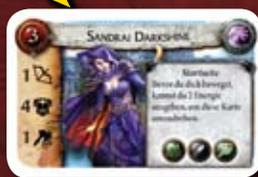
Entdeckungsmarker



Bewegungs- und Kampfwürfel



graue Charakterkarte mit der Startseite nach oben



Rucksack- und Questlogmarker



Fertigkeitskartenstapel



Spielbereich eines Charakters

Charaktermarker



Start-Questkarten



EIN SPIELZUG

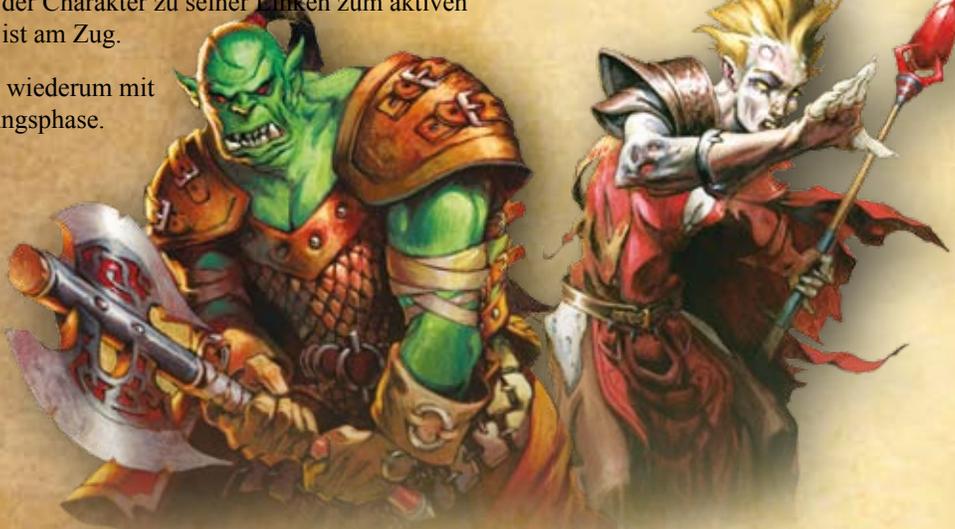
World of Warcraft: Das Abenteuerspiel wird in mehreren Spielzügen und -runden gespielt. Der Startspieler beginnt das Spiel, indem er einen ganzen Spielzug durchführt. Darauf folgen die anderen Charaktere im Uhrzeigersinn. Dies geht solange weiter, bis ein Charakter das Spiel gewinnt.

Der Charakter bzw. Spieler, der gerade am Zug ist, wird „aktiver Charakter“ genannt. In seinem Spielzug durchläuft der aktive Charakter nacheinander die folgenden Phasen:

1. **Bewegungsphase:** Der aktive Charakter wirft den Bewegungswürfel, danach darf er seine Figur höchstens die gewürfelte Anzahl Felder bewegen. Der Wurf bestimmt auch die Menge an Energie, die er in seinem Zug verwenden kann.
2. **Erkundungsphase:** Nach seiner Bewegungsphase muss der aktive Charakter alle Entdeckungsmarker auf seinem Feld auswerten. Liegen keine Entdeckungsmarker auf seinem Feld, muss er, wenn möglich, eine Ressource seines Feldes aktivieren.
3. **Herausforderungsphase:** Nach der Erkundungsphase muss der Charakter entweder eine Herausforderung in seinem Feld bestehen oder einen anderen Charakter angreifen. Um eine Herausforderung zu bestehen, muss er normalerweise eine Karte unten aus dem Stapel der Herausforderungen ziehen, dessen Farbe dem Feld entspricht, auf dem er steht. Siehe Seite 9 für genaue Informationen.
4. **Verwaltungsphase:** Nach der Herausforderungsphase kümmert sich der aktive Charakter um seine Quests und rüstet möglicherweise neue Gegenstände aus.

Wenn der aktive Charakter mit allen 4 Spielzugphasen fertig ist, wird der Charakter zu seiner Linken zum aktiven Charakter und ist am Zug.

Dieser beginnt wiederum mit seiner Bewegungsphase.



BEWEGUNGS-PHASE

Zu Beginn seines Zuges wirft der aktive Charakter den blauen Bewegungswürfel. Er macht einen **Bewegungswurf**. Danach darf er sich auf dem Spielplan höchstens so viele Felder bewegen, wie er Bewegungspunkte gewürfelt hat. Der Bewegungswürfel bestimmt außerdem, über wieviel **Energie** der Charakter in seinem Spielzug verfügt. Die verfügbare Energie entspricht der Anzahl der gewürfelten -Symbole.

Gewürfelte
Bewegungspunkte

Verfügbare Energie



Sogar wenn der Charakter sich nicht bewegen will, **muss er den Bewegungswürfel werfen**, um zu bestimmen, wieviel Energie er verwenden kann.

Wichtiger Hinweis: Ein Charakter darf nie ein Feld betreten, dessen Farbe höher als seine aktuelle Stufe ist (siehe „Stufe“ auf Seite 14). Zum Beispiel darf kein Charakter ein gelbes Feld betreten, solange er nicht mindestens die gelbe oder schon die rote Stufe erreicht hat. Stadtfelder sind immer graue Felder.

AUFTEILUNG DES SPIELPLANS



1. **Normales Feld:** Jedes unbeschriftete Feld gilt als normales Feld. Jedes normale Feld hat mindestens ein Symbol, welches eine Ressource darstellt, die der Charakter auf dem Feld nutzen kann (siehe Seite 8). Jeder Charakter, der seine Bewegung in einem normalen Feld beendet, hat normalerweise eine Begegnung in seiner Herausforderungsphase.
2. **Besonderer Ort:** Diese runden Felder haben einen Namen, zu dem es oft Bezüge auf Quest- oder Ereigniskarten gibt. Alle Besonderen Orte zeigen die selben Ressourcen-Symbole. Ein Charakter, der seine Bewegung auf einem Besonderen Ort beendet, hat normalerweise eine Begegnung in seiner Herausforderungsphase.
3. **Stadtfeld:** Es gibt 3 Stadtfelder, *Unterstadt*, *Sturmwind* und *Eisenschmiede*, die den Charakteren verschiedene Ressourcen zur Verfügung stellen: Heilung, neue Questkarten und schnelle Reisen zu bestimmten Feldern auf dem Spielplan. Die Stufe aller Städte ist grau. Zu Beginn des Spiels sucht sich jeder Charakter eine Stadt als Startfeld aus. Ein Charakter, der seine Bewegung in einer Stadt beendet, überspringt seine Herausforderungsphase.
4. **Begegnungsfeld:** Begegnungsfelder sehen wie Karten aus, sie haben einen Namen und zeigen keine Ressourcen. Ein Charakter auf einem Begegnungsfeld zieht während seiner Herausforderungsphase keine Herausforderungskarte. Stattdessen befolgt er die Anweisungen auf dem Feld, welche meist einen Kampf bedeuten (wie bei einer Begegnungskarte). Die meisten Begegnungsfelder zeigen außerdem eine Belohnung für das Besiegen der Begegnung.
5. **Overlord-Begegnungsfeld:** Overlord-Begegnungsfelder sind mit einem roten Drachen gekennzeichnet. Nach erfolgreichem Abschluss einer solchen Begegnung erhält der aktive Charakter Trophäenkarten.
6. **Leiste der unbesiegten Begegnungen:** Diese Leiste liegt im rechten Teil des Spielplans. Sie dient in Verbindung mit Begegnungsmarkern dazu, anzuzeigen, welche unbesiegten Begegnungen auf welchen Feldern des Spielplans lauern (siehe Seite 25).
7. **Globales-Ereignisfeld:** Wird eine Globales-Ereigniskarte gezogen, wird sie hierhin gelegt.

ERKUNDUNGSPHASE

Nach der Bewegungsphase beginnt die Erkundungsphase: Der aktive Charakter muss alle Entdeckungsmarker auf seinem Feld umdrehen und in der Reihenfolge seiner Wahl auswerten. Wenn keine Entdeckungsmarker vorhanden sind, muss er, wenn möglich, eine Ressource seiner Wahl auf seinem Feld aktivieren.

Entdeckungsmarker



die Rückseiten sind alle gleich



die Vorderseiten sind unterschiedlich

Während des Spieles werden Entdeckungsmarker normalerweise verdeckt platziert, nachdem ein Charakter eine Ressource aktiviert hat, die besagt: „Platziere eine Entdeckung“. Entdeckungsmarker stellen hilfreiche Gegenstände oder schädliche Ereignisse dar, die auf dem Feld gefunden werden bzw. eintreten. Entdeckungsmarker können **nie** auf Stadtfeldern liegen.

Während der Erkundungsphase werden alle auf dem Feld befindlichen Entdeckungsmarker aufgedeckt. Jeder Marker mit rotem Hintergrund wird sofort ausgewertet. Marker mit grünem Hintergrund kann der Charakter zum späteren Gebrauch aufbewahren. Sollten mehrere Marker auf einem Feld liegen, werden alle auf einmal aufgedeckt und der Charakter bestimmt die Reihenfolge der Auswertung.

Wenn mindestens ein Entdeckungsmarker auf einem Feld liegt, kann der aktive Charakter keine Ressourcen des Feldes nutzen. Solange nicht anders vorgeschrieben, werden Entdeckungsmarker nach ihrer Auswertung in die Spielschachtel gelegt.

Wenn der Haufen ungenutzter Marker aufgebraucht ist, werden alle gebrauchten Marker aus der Schachtel genommen, verdeckt gemischt und sie bilden einen neuen Haufen. Sollte dieser neue Haufen ebenfalls aufgebraucht sein, wird kein neuer Haufen gebildet und es können keine neuen Entdeckungsmarker mehr platziert werden.

Eine Liste aller Arten von Entdeckungsmarkern findet sich am Ende dieser Regelhefts.

Ressourcen

Die meisten Felder auf dem Spielplan stellen Ressourcen zur Verfügung, die eine weite Spanne von nützlichen Dingen umfassen, wie das Ziehen von Fertigkeitkarten oder die Heilung von Charakteren. Sollte kein einziger Entdeckungsmarker auf einem Feld liegen, muss der aktive Charakter in seiner Erkundungsphase eine Ressource aktivieren, wenn die Möglichkeit besteht.

Wichtiger Hinweis: Der aktive Charakter darf auch nutzlose Ressourcen aktivieren, wie das Einsetzen einer Heilung, wenn er keinen Schaden hat.

Es folgen Beschreibungen der einzelnen Ressourcen und ihrer Wirkungen, wenn sie aktiviert werden. Eine Kurzform dieser Liste findet sich auf dem Spielplan.

Spruchrolle

Der aktive Charakter zieht eine Fertigkeitkarte von seinem Fertigkeitstapel und nimmt sie auf die Hand.



Buch

Der aktive Charakter zieht 2 Fertigkeitkarten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand. Danach ziehen **alle anderen Charaktere** eine Karte von ihren Fertigkeitstapeln. Nur diese anderen müssen anschließend eine Fertigkeitkarte aus ihrer Hand wählen und abwerfen. Dies kann auch die Karte sein, die sie gerade erst gezogen haben.



Heiltrank

Der aktive Charakter heilt sich sofort. Ein kleiner Trank (links) erlaubt ihm das sofortige Heilen von 1 Schaden, während ein großer Trank (rechts) zwei Schaden heilt (siehe „Zufügen und Heilen von Schaden“ auf Seite 12).



Platziere eine Entdeckung

Der aktive Charakter zieht einen zufälligen Entdeckungsmarker vom Haufen der ungenutzten Marker. Er schaut ihn sich geheim an und legt den Marker auf ein Feld seiner Wahl. Dies darf weder sein aktuelles Feld noch ein Stadtfeld sein. Auf Feldern können beliebig viele Marker liegen.



Flugroute

Der aktive Charakter bewegt sich sofort auf ein anderes Feld seiner Wahl, auf dem auch eine Flugroute abgebildet ist. Ist dieses Feld keine Stadt, beginnt er in diesem Feld mit seiner Herausforderungsphase.



Auktionshaus

Der aktive Charakter wirft einen seiner Gegenstände ab und zieht einen neuen Gegenstand der selben Farbe von unten aus dem gleichfarbigen Stapel der Herausforderungskarten, den er in seinen Rucksack legt.



Questgeber

Der aktive Charakter zieht eine Elite-Questkarte. Quests, die noch nicht vollendet wurden, sind aktive Quests. Ein Charakter darf nie mehr als zwei aktive Quests zu einer Zeit haben. Hat ein Charakter mehr als zwei Quests, muss er sofort eine seiner Wahl abwerfen.



HERAUSFORDERUNGSPHASE

Nach seiner Erkundungsphase muss der aktive Charakter, wenn er nicht in einer Stadt ist, eine Herausforderung bestreiten. Wenn er in einer Stadt ist, wird die Herausforderungsphase übersprungen und der aktive Charakter beginnt seine Verwaltungsphase.

Um eine Herausforderung zu bestreiten, muss der Charakter eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **Entweder** einen anderen Charakter auf seinem Feld angreifen,
- **oder** eine Begegnung in seinem Feld bestreiten.

Angreifen eines anderen Charakters

Anstatt eine Begegnung zu bestreiten, darf der Charakter auch einen feindseligen Charakter auf seinem aktuellen Feld angreifen. Siehe „Kampf“ auf Seite 21. Nach dem Kampf beginnt der Charakter seine Verwaltungsphase.

Bestreiten einer Begegnung

Wenn der aktive Charakter seine Herausforderungsphase zum Bestreiten einer Begegnung nutzt (anstatt einen anderen Charakter anzugreifen), muss er zuerst überprüfen, ob auf seinem aktuellen Feld bereits eine Begegnung vorhanden ist, wenn nicht, zieht er eine neue Herausforderungskarte.

Vorhandene Begegnung oder Ereignis: Steht der aktive Charakter auf einem Begegnungsfeld oder liegt auf seinem Feld ein Begegnungsmarker einer unbesiegten Begegnung oder eine Ereigniskarte, muss der aktive Charakter entsprechend handeln, anstatt eine neue Herausforderungskarte zu ziehen. Abhängig vom Typ der Karte muss der Charakter entweder sofort kämpfen (siehe „Kampf“ auf Seite 21), oder den speziellen Anweisungen auf der Karte folgen.

Ziehen einer Herausforderungskarte: Weist das Feld des aktiven Charakters keine aufgedruckte Begegnung oder einen Begegnungsmarker oder eine Ereigniskarte auf, muss der Charakter eine Herausforderungskarte ziehen und auswerten. Dies ist die häufigste Aktion, die ein Charakter während dieser Phase durchführt.

Wenn der aktive Charakter eine Herausforderungskarte zieht, zieht er diese von unten aus dem Kartenspender mit der Farbe seines aktuellen Feldes. Diese Karte kann entweder eine Begegnung sein, bei der sofort gekämpft werden muss, (siehe „Kampf“ auf Seite 21), oder eine Ereigniskarte (siehe „Ereigniskarten“ auf Seite 11). Beide Karten-Typen werden im Detail auf Seite 10 beschrieben.

VERWALTUNGSPHASE

Nach seiner Herausforderungsphase beginnt der aktive Charakter seine Verwaltungsphase. Sie besteht aus drei Schritten in folgender Reihenfolge:

1. **Questverwaltung:** Wenn der aktive Charakter eine aktive Quest hat, die verlangt zu seinem aktuellen Feld zu reisen oder einen vorhandenen Gegenstand auf diesem einzusammeln, darf er diese Quest erfüllen (siehe „Benutzen von Charaktermarkern“ auf Seite 14).
2. **Gegenstände Ausrüsten:** Der Charakter darf sich entscheiden beliebige seiner Gegenstände auszurüsten oder abzulegen. Abgelegte Gegenstände kommen in den Rucksack (siehe „Rucksack“ auf Seite 18).
3. **Weitergeben des Bewegungswürfels:** Der aktive Charakter gibt schließlich den Bewegungswürfel weiter an seinen linken Nachbarn, der nun am Zug ist.

SPIELSIEG

Während ihrer Reise gewinnen die Charaktere Ehrenpunkte, indem sie Quests erfüllen (siehe „Quests“ auf Seite 14). Sobald ein Charakter acht oder mehr Ehrenpunkte erworben hat, gewinnt er das Spiel.

Sollten mehrere Charaktere zum gleichen Zeitpunkt diese Bedingung erfüllen, wird nach folgenden Regeln entschieden:

1. Der Charakter mit den meisten Ehrenpunkten in seinem Questlog gewinnt.
2. Herrscht weiterhin ein Unentschieden, gewinnt der Charakter unter ihnen mit den meisten Karten in seinem Questlog.
3. Herrscht weiterhin ein Unentschieden, gewinnt der Charakter unter ihnen mit der höchsten Stufe.

Herrscht immer noch ein Unentschieden, gewinnen alle unentschiedenen Charaktere.



HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Häufig zieht ein Charakter eine Herausforderungskarte während seiner Herausforderungsphase. Von diesen Karten gibt es zwei Arten:

- **Begegnungskarten:** Wenn eine Begegnungskarte gezogen wird, muss der aktive Charakter diese sofort bestreiten (siehe „Kampf“ auf Seite 21). Wenn der Charakter die Begegnung erfolgreich bestreitet, erhält er den Gegenstand auf der Rückseite der Begegnungskarte.

- **Ereigniskarten:** Wenn der Charakter eine Ereigniskarte zieht, folgt er den Anweisungen auf der Karten-Vorderseite. Anschließend muss er eine neue Herausforderungskarte ziehen und genauso auswerten. Dies geht solange weiter, bis er eine Begegnungskarte zieht.

Immer wenn eine Herausforderungskarte abgeworfen wird, muss sie oben auf den Stapel im passenden Spender gelegt werden.



AUFBAU EINER BEGEGNUNGSKARTE



Spieler müssen oft Begegnungen während der Herausforderungsphase bestreiten. Die Karten und Begegnungsfelder vermerken viele Informationen. Nach einer erfolgreich bestrittenen Begegnung bekommt der aktive Charakter den Gegenstand, der auf der Rückseite der Karte abgebildet ist.

1. **Name:** Der Name einer Begegnung hat keinen Einfluss im Spiel. Allerdings können sich andere Karten auf den Namen beziehen.
2. **Eigenschaften:** Eigenschaften bezeichnen die Attribute einer Begegnung. Andere Karten beziehen sich oft auf sie. Die **Aggro**-Eigenschaft (siehe Seite 26) hat dabei spezielle Regeln.
3. **Beschreibung:** Alle speziellen Kräfte werden hier beschrieben.
4. **Angriffsart und -kraft:** Dieser Wert wird bei einem Kampf genutzt, um zu bestimmen, ob der Angriff erfolgreich ist. Das Symbol daneben zeigt an, ob die Begegnung einen **Fernkampf**- oder **Nahkampf**-Angriff ausführt.
5. **Verteidigungswert:** Dieser Wert wird während eines Kampfes genutzt, um zu bestimmen, ob die Begegnung vom aktiven Charakter getroffen wird oder nicht.
6. **Schaden:** Dieser Wert bestimmt, wieviel Schaden der aktive Charakter erleidet, wenn er von der Begegnung getroffen wird.
7. **Stufe:** Die Hintergrundfarbe der Karte bestimmt die Stufe der Begegnung.

SPEZIELLE KRÄFTE

Viele Begegnungen und Gegenstände haben spezielle Kräfte, die in der Beschreibung der Karte erklärt werden. Manche haben einen andauernden Effekt, andere können eingesetzt werden, wenn der Charakter es möchte und manche werden von bestimmten Wurf-Ergebnissen eines Kampfwürfels ausgelöst. Wenn zwei Charaktere gleichzeitig in einem Kampf spezielle Kräfte einsetzen wollen, beginnt der Verteidiger.

Auslösbare spezielle Kräfte

Einige spezielle Kräfte werden mit bestimmten Ergebnissen auf Würfeln ausgelöst. Der auslösende Wurf steht vor der Beschreibung der Kraft, z.B.: [3], [X] oder 2-4. Diese speziellen Kräfte sind **zwingend**, und werden bei einem solchen Wurf sofort ausgelöst. Jede auslösbare Kraft kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden. Beachte, dass jeder [X]-Wurf als 6 gewertet wird, solange es nicht anders vorgeschrieben wird.

Beispiel: Eine „Verwester Ghul“-Begegnung würfelt ein [X] während eines Kampfes. Die Begegnungskarte zeigt eine spezielle Kraft, die ausgelöst wird, wenn ein [X] gewürfelt wird: „Die Begegnung bekommt +1 zu ihrem Schadenswert und der Kampfwürfel wird neu geworfen.“ Bei erneutem Wurf eines [X] wird die Kraft nicht noch einmal ausgelöst, da jede Kraft nur einmal pro Kampf ausgelöst werden kann.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten findet man in den Stapeln der Herausforderungskarten und sie werden oft während der Herausforderungsphase gezogen. Nachdem ein Charakter eine Ereigniskarte gezogen und ausgewertet hat, zieht er eine neue Herausforderungskarte und wertet diese aus. Dies macht er so lange, bis er eine Begegnungskarte zieht.

Eine der beiden Seiten der Ereigniskarten ist deutlich als Vorderseite gekennzeichnet. Wenn eine Ereigniskarte gezogen wird, findet vorerst nur die Vorderseite Verwendung. Jede Ereigniskarte beschreibt, wann sie umgedreht werden muss. Wenn dementsprechend eine Ereigniskarte umgedreht wird, tritt der Text der Rückseite sofort in Kraft. Jeder Charakter darf sich jederzeit beide Seiten der gezogenen Ereigniskarten ansehen.

Einige Ereigniskarten werden bei ihrer Drehung zu Gegenständen oder sogar zu Begegnungen. Wenn dies geschieht, bekommt der Charakter, der die Karte umgedreht hat, sofort den Gegenstand oder er muss die Begegnung bestreiten, wenn er gerade in seiner Herausforderungsphase ist. Wenn er nicht in der Herausforderungsphase ist, wird die Karte als unbesiegte Begegnung auf die Leiste der unbesiegten Begegnungen gelegt (siehe Seite 25).

Es gibt drei verschiedene Eigenschaften bei Ereigniskarten: Globales Ereignis, Lokales Ereignis und Spezielles Ereignis. Jede dieser Eigenschaften wird unten im Detail beschrieben.

Abgeworfene bzw. entfernte Ereigniskarten kommen oben auf den Stapel im passenden Kartenspender

Globale Ereignisse

Einige Ereigniskarten haben die Eigenschaft: **Globales Ereignis**. Diese Ereignisse haben oft einen andauernden Effekt, der meist alle Charaktere betrifft.

Wenn ein Globales Ereignis gezogen wird, wird dies sofort offen auf das Feld Globales Ereignis des Spielplans gelegt und tritt in Kraft. Falls dort bereits eine andere Globale Ereigniskarte liegt, wird diese Karte vom Spielplan entfernt. Es kann immer nur ein Globales Ereignis zu einem Zeitpunkt aktiv sein.



Das Feld
Globales
Ereignis
auf dem
Spielplan

AUFBAU EINER EREIGNISKARTE

- 1. Name:** Der Name eines Ereignisses hat keinen Einfluss im Spiel. Allerdings können sich andere Karten auf ihn beziehen.
- 2. Eigenschaften:** Eigenschaften bezeichnen die Attribute eines Ereignisses. Jedes Ereignis hat eine der folgenden Eigenschaften: **Globales Ereignis**, **Lokales Ereignis** oder **Spezielles Ereignis**.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt alle Effekte eines Ereignisses.
- 4. Kartenseite:** Die Kartenseite zeigt an, ob es sich um Vorder- oder Rückseite handelt. Die Vorderseite wird immer zuerst abgehandelt.
- 5. Stufe:** Die Farbe des Randes einer Ereigniskarte zeigt die Stufe des Ereignisses.

Lokale Ereignisse

Einige Ereignisse haben die Eigenschaft: **Lokales Ereignis**. Jedes Lokale Ereignis weist den aktiven Charakter dazu an, die Ereigniskarte sofort auf einen Besonderen Ort des Spielplans zu legen. Bevor der Charakter dies tut, muss er jede Ereigniskarte entfernen, die auf dem bestimmten Besonderen Ort liegt und zurück auf den zugehörigen Spender legen.

Jeder Charakter, der seine Bewegung auf einem Feld mit einem Lokalen Ereignis beendet, muss dieses während seiner Herausforderungsphase auswerten. Er tut dies, anstatt eine neue Karte vom zugehörigen Kartenstapel zu ziehen. Sollte sich auf dem Feld außerdem eine unbesiegte Begegnung befinden, muss sich der Charakter für eins von beiden entscheiden: Lokales Ereignis auswerten oder unbesiegte Begegnung bestreiten (Ausnahme: „Aggro“ siehe Seite 26).



Ein Lokales Ereignis, das auf einem Besonderen Ort liegt.

Spezielle Ereignisse

Einige Ereigniskarten haben die Eigenschaft: **Spezielles Ereignis**. Diese Speziellen Ereignisse beinhalten einzigartige Anweisungen. Die meisten von ihnen müssen sofort vom aktiven Charakter ausgewertet werden.

CHARAKTERVERWALTUNG

Jeder Charakter wird von einer zweiseitigen Charakterkarte und einer Charakter-Figur dargestellt. Während des Spiels erreichen die Charaktere höhere Stufen, rüsten Gegenstände aus, vollbringen Quests, benutzen Fertigkeitkarten und vieles mehr. Dieser Abschnitt zeigt, wie Charaktere im Spiel genutzt werden und wie andere Spielelemente in Zusammenhang mit ihnen stehen.

ZUFÜGEN UND HEILEN VON SCHADEN

Jeder Charakter hat einen bestimmten Wert für Leben, der anzeigt wieviel Schaden nötig ist, ihn zu besiegen. Wann immer einem Charakter Schaden zugefügt wird, nimmt er so viele Schadensmarker, wie er Schaden erleidet, und legt diese auf seine Charakterkarte.

Wenn ein Charakter Schaden heilt, entfernt er so viele Schadensmarker von seiner Charakterkarte wie er Schaden heilt. Charaktere können oft Schaden mit Hilfe von speziellen Kräften oder Ressourcen heilen.

Besiegte Charaktere

Wenn ein Charakter genauso viel oder mehr Schaden erlitten hat, wie seinem Leben entspricht, ist er sofort **besiegt**. Wenn ein Charakter besiegt ist, muss er folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1. **Wiederbelebung:** Die Charakter-Figur wird in die nächstgelegene Stadt gestellt. Sollten mehrere Städte gleich weit entfernt sein, darf der Charakter eine unter ihnen wählen.
2. **Heilung:** Der Charakter entfernt alle Schadensmarker von seiner Charakterkarte.
3. **Zurücksetzen der Charakterkarte:** Die Charakterkarte wird auf ihre Startseite gedreht.
4. **Entfernen hinzugefügter Karten:** Der Charakter entfernt alle Karten, die seiner Charakterkarte hinzugefügt sind. Karten, die seinen Gegenständen hinzugefügt sind, werden allerdings nicht abgeworfen.



DER AUFBAU EINER CHARAKTERKARTE

VORDERSEITE



RÜCKSEITE



Jede Charakter Karte ist zweiseitig, wobei jede Seite verschiedene Texte und Werte aufweist.

1. **Leben:** Die Anzahl Schaden, die nötig ist, um den Charakter zu besiegen.
2. **Angriffskraft:** Wert und Art des Angriffs, den ein Charakter ausführt, solange er **keine Waffe** als Gegenstand ausgerüstet hat.
3. **Verteidigung:** Der Wert zeigt die Stärke der Verteidigung eines Charakters, solange der Charakter **keine Rüstung** als Gegenstand ausgerüstet hat.
4. **Schadenswert:** Die Anzahl Schaden, den ein Charakter zufügt, wenn er erfolgreich trifft. Gegenstände, Kräfte und Fertigkeitenkarten können diesen Wert verändern.
5. **Stufe:** Jede Charakterkarte hat eine Stufe, die man an der einheitlichen Farbe der Umrandungen von Text- und Namenfeld sowie Klassen-Symbol erkennt.

6. **Name und Klassen-Symbol:** Jeder Charakter hat einen Namen und ein Klassen-Symbol, sie kennzeichnen den Charakter.

7. **Startseite:** Eine Seite jeder Charakterkarte, ist als **Startseite** markiert, um anzuzeigen, welche Seite zu Beginn des Spiels und nach einer Wiederbelebung nach oben zeigt. Auf der Karten-Rückseite steht hier eine besondere Bezeichnung, die den Charakter auszeichnet.

8. **Spezielle Kräfte:** Alle speziellen Kräfte des Charakters finden sich hier. Hierbei unterscheiden sich meistens die Start- und Rückseite der Charakterkarte.

9. **Einschränkungs-Symbole:** Diese Symbole zeigen die verschiedenen Arten von Gegenständen, die der Charakter ausrüsten kann.

STUFE DES CHARAKTERS

Es gibt vier Stufen in *World of Warcraft: Das Abenteuerspiel*. Diese Stufen zeigen die zunehmende Stärke von Charakteren, Gebieten, Gegenständen und Fertigkeiten. Von der schwächsten bis zur mächtigsten Stufe sind es: **Grau, grün, gelb und rot.**

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit seiner grauen Charakterkarte, er hat also die graue Stufe. Indem die Charaktere Begegnungen bestreiten oder Ereignisse auswerten, können sie neue, höhere Stufen erreichen. Wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht, vollzieht er sofort folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge:

1. **Heilung:** Der Charakter entfernt alle Schadensmarker von seiner Charakterkarte.
2. **Karten ziehen:** Der Charakter zieht drei Fertigkeitenkarten von seinem Fertigkeitenkartestapel.
3. **Charakterkarte ersetzen:** Der Charakter tauscht seine alte Charakterkarte gegen die Charakterkarte seiner neuen Stufe aus (dieselbe Kartenseite bleibt dabei oben). Die alte Karte wird in dieser Partie nicht mehr benötigt und kommt in die Spielschachtel. Die neue Karte wird sofort mit allen speziellen Kräften und Werten wirksam. Der Charakter kann jetzt zusätzlich alle Felder betreten, welche die Farbe seiner neuen Stufe haben.

Außer den oben aufgelisteten Schritten zum Stufenanstieg des Charakters, gibt es immer noch Einschränkungen, die sich aus der Stufe des Charakters ableiten:

- Ein Charakter kann nur **Felder** betreten, deren Farbe gleich oder niedriger der Farbe seiner eigenen Stufe sind.
- Ein Charakter kann nur **Gegenstände** nutzen, deren Stufe gleich oder niedriger als seine eigene Stufe ist.
- Ein Charakter kann nur **Verbesserungen** von Fertigkeiten nutzen, deren Stufenanforderung gleich oder niedriger als seine eigene Stufe ist (siehe Seite 20).

Jedes Begegnungsfeld auf dem Spielplan, das als Belohnung einen Stufenanstieg beinhaltet, ist deutlich mit einem farbigen Pfeil gekennzeichnet, der anzeigt, auf welche Stufe der Charakter aufsteigen kann. Ein Charakter darf die oben aufgezählten Schritte zum Stufenanstieg allerdings nicht ausführen, wenn er auf eine Stufe aufsteigen könnte, welche er bereits zuvor erreicht hat.



*Ein graues
Begegnungsfeld
mit einem grünem
Stufenanstieg
als Belohnung*

ZUGEHÖRIGKEIT

Jeder Charakter gehört zu einer Fraktion, entweder **Horde** oder **Allianz**. Diese Zugehörigkeit ist an der Hintergrundfarbe seiner Fertigkeitenkarten erkennbar. Rot steht dabei für Horde, blau für Allianz.

Diese Zugehörigkeit ist in *World of Warcraft: Das Abenteuerspiel* nur von Bedeutung, wenn eine Karte speziell auf einen Charakter der Horde oder der Allianz zielt, ansonsten ist sie bedeutungslos. Z.B. kann ein Charakter der Horde einen anderen Hordler angreifen, wann immer er will. Dies gilt gleichermaßen für Charaktere der Allianz.

QUESTS

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit zwei Start-Quests, die offen in seinem Spielbereich liegen. Mit erfolgreichem Abschließen von Quests erhält ein Charakter Ehrenpunkte, die er benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Folgende Bezeichnungen werden auf Questkarten genutzt:

- **Reise:** Viele Quests verlangen, dass ein Charakter zu einem bestimmten Feld mit Namen reist. Um diese Art Quest zu vollenden, muss der Charakter während seiner Verwaltungsphase auf dem bestimmten Feld sein.
- **Sammeln:** Viele Quests verlangen, dass ein Charakter bestimmte Marker von bestimmten Feldern des Spielplans einsammelt. Um diese einzusammeln, muss der Charakter während seiner Verwaltungsphase auf dem betroffenen Feld stehen. In diesem Fall nimmt er den erforderlichen Marker vom Spielplan und legt ihn auf seine aktive Questkarte.
- **Schaden zufügen und besiegen:** Viele Quests verlangen, dass ein Charakter bestimmten Begegnungen Schaden zufügt oder sie besiegt. Der richtige Begegnungstyp kann entweder an seinem Namen, an seinen Eigenschaften oder am Ort der Begegnung erkannt werden, z.B. *Murloc* oder *Untoter*. Für einen erfolgreichen Abschluss muss entweder eine Karte des Charakters den Schaden zufügen, oder der Charakter selbst muss den Schaden der Begegnung in einem Kampf zufügen. Z.B. kann der Charakter eine Fertigkeitenkarte einsetzen, die Schaden zufügt, oder er nutzt eine spezielle Kraft eines seiner Gegenstände.

Einsetzen von Charaktermarkern

Charaktermarker werden oft eingesetzt, um die Ziele oder das Fortschreiten eines Charakters bei einer Quest anzuzeigen. Z.B. werden mit ihnen Felder auf dem Spielplan markiert, zu denen ein Charakter reisen muss. Manche Quests verlangen auch vom aktiven Charakter, einen seiner Marker an einen anderen Charakter zu geben. In diesen Fällen beschreibt die Questkarte genau, wie der Charakter seine Marker nutzen muss, sobald er die Quest annimmt (siehe „Aufbau einer Quest“ auf Seite 16).

Beispiel: Während sie in Unterstadt war, bekam Sandrai eine Quest, für die sie einen Charaktermarker nach Brill legen muss. Diesen Marker muss sie dort einsammeln und nach Sturmwind bringen. In ihrem nächsten Spielzug läuft Sandrai nach Brill. Sie besiegt dort während ihrer Herausforderungsphase eine Begegnung. In ihrer Verwaltungsphase sammelt sie den Marker ein und legt ihn auf ihre Questkarte. Ein paar Züge später verbringt sie ihre Verwaltungsphase in Sturmwind. Somit hat sie ihre Quest vollendet und kann diese in ihren Questlog legen (siehe unten). Ihren Charaktermarker legt sie zurück zu ihren anderen Markern.

Manche Quests verlangen, dass Charaktermarker zwischen Charakteren ausgetauscht werden. Dies passiert meist in der Verwaltungsphase des aktiven Charakters, wenn er im selben Feld steht wie der erwünschte andere Charakter. Spezielle Regeln hierfür finden sich immer in der Beschreibung der Quest.

Questlog

Das Questlog wird genutzt um die errungenen Ehrenpunkte eines Charakters zu vermerken.

Wenn ein Charakter eine Quest abschließt, legt er sie unter sein Questlog. Andere spezielle Karten wie Trophäen oder besondere Ereignisse sind ebenfalls Ehrenpunkte wert und werden auch unter das Questlog gelegt.

Der Inhalt aller Questlogs und die Anzahl der Ehrenpunkte darf jederzeit von allen Charakteren eingesehen werden.

Abschließen von Quests

Sobald ein Charakter alle Bedingungen auf einer Questkarte erfüllt hat, gilt die Quest als abgeschlossen. Wenn ein Charakter eine Quest abschließt, passiert folgendes:

1. **Ablegen im Questlog:** Die abgeschlossene Questkarte wird unter das Questlog des Charakters gelegt.
2. **Ziehen neuer Questkarten:** Der Charakter zieht die oberste Karte vom Stapel der Elite-Questkarten, befolgt deren Anweisungen und legt sie offen in seinen Spielbereich.

Beispiel: Burbonn hat die Quest „Kopfgeld“, welche von ihm verlangt einen speziellen Charakter zu besiegen. Nachdem er den Charakter besiegt hat, legt er die Questkarte unter sein Questlog. Die Anzahl Ehrenpunkte in seinem Questlog beträgt nun 2. Danach zieht er die oberste Elite-Questkarte, befolgt ihre Anweisungen und legt die Karte offen neben seine andere aktive Questkarte.

AUFBAU EINER QUESTKARTE



1. **Ehrenpunkte:** Diese Zahl zeigt die Anzahl Ehrenpunkte, die ein Charakter beim erfolgreichen Abschluß erhält. Charaktere bekommen niemals Punkte für nur teilweise abgeschlossene Quests.
2. **Name:** Der Name bezeichnet eine Quest. Der Name hat meist keine Bedeutung im Spiel, es kann aber Bezüge zu ihm auf anderen Karten geben.
3. **Hintergrund-Text:** Dieser Text beschreibt Spielsituation und -Stimmung. Er hat keinen Effekt im Spiel.
4. **Beschreibung:** Dieser Text beschreibt die wichtigen Einzelheiten einer Quest und listet die Schritte auf, die nötig sind, um die Quest erfolgreich zu vollenden.

BEISPIEL FÜR DEN AUFBAU EINER QUEST



Sandrai hat soeben eine Quest abgeschlossen und nun die Quest „Die östlichen Pestländer“ vom Elite-Queststapel gezogen. Diese neue Quest weist Sandrai an, je einen Charaktermarker zur *Kapelle des hoffnungsvollen Lichts*, nach *Darroheim* und nach *Herdweiler* zu legen. Sandrai tut dies, sobald sie die neue Quest erhält. Die Quest weist sie an, diese Marker wieder einzusammeln und schließlich nach *Unterstadt* zu reisen. Mit einem erfolgreichen Abschluss würde Sandrai 3 Ehrenpunkte erringen.

GEGENSTÄNDE

Im Spielverlauf sammeln die Charaktere viele nützliche Gegenstände ein, die sie meist nach erfolgreich bestrittenen Begegnungen erhalten. Es gibt drei verschiedene Arten von Gegenständen, die man an ihren Symbolen in der linken oberen Ecke erkennt: **Waffen**, **Rüstungen** und **Rucksack-Gegenstände**.

Waffen und **Rüstungen** müssen **ausgerüstet** sein (siehe Seite 17), damit sie ihre Wirkung entfalten können. Gegenstände mit einem Rucksack-Symbol sind Rucksack-Gegenstände. Diese können auch genutzt werden, wenn sie unter dem Rucksackmarker des aktiven Charakters liegen (siehe Seite 18).

Erhalt von Gegenständen

Gegenstände werden normalerweise durch das Besiegen von Begegnungen erworben. Wenn ein Charakter eine Begegnung besiegt, behält er den Gegenstand auf der Rückseite der Begegnungskarte und legt ihn unter seinen Rucksackmarker (siehe Seite 18).

Manche Karten, Marker oder Ressourcen bestimmen, dass ein Charakter einen zufälligen Gegenstand einer bestimmten Stufe erhält. In diesem Fall zieht der Charakter die unterste Karte des zugehörigen Kartenstapels und legt die Karte, falls sie einen Gegenstand zeigt, in seinen Rucksack. Wenn auf der Rückseite der Karte kein Gegenstand ist, wirft er die Karte ab und zieht eine neue. Dies wiederholt er solange, bis er einen Gegenstand gezogen hat. Die abgeworfenen Karten kommen oben auf den zugehörigen Kartenstapel.

Beispiel: Während seiner Erkundungsphase entscheidet sich Grumbaz ein Auktionshaus zu nutzen. Er wirft einen seiner grünen Gegenstände ab und legt ihn oben auf den grünen Spender. Danach zieht er eine neue Karte von unten aus dem grünen Spender. Die gezogene Karte zeigt keinen Gegenstand, also legt er sie zurück auf den Spender und zieht eine weitere Karte. Diese zeigt einen Gegenstand, den er unter seinen Rucksackmarker legt.

EIN BEISPIEL FÜR DAS AUSTRÜSTEN UND BENUTZEN VON GEGENSTÄNDEN



Während seiner Verwaltungsphase möchte Burbonn gerne eine neue Waffe aus seinem Rucksack anlegen.

1. Zuerst legt er seine alte Waffe, einen Feinen Langbogen, ab, indem er die Karte unter seinen Rucksackmarker legt.
2. Danach legt er seine neue Waffe, eine Hightech Superschusswaffe, an, indem er sie unter seinem Rucksack hervor holt und neben seine Charakterkarte legt. Er darf diese Schusswaffe ausrüsten, da ihre grüne Stufe seiner aktuellen Stufe entspricht und weil das Fernkampf-Symbol auf der Waffenkarte auch auf seiner Charakterkarte angezeigt wird.
3. Sobald er seine neue Waffe ausgerüstet hat, gelten die Werte für Angriffsart und Angriffskraft auf seiner Charakterkarte nicht mehr. Burbonn muss jetzt die entsprechenden Werte seiner neuen Waffenkarte nutzen.

Ausrüsten von neuen Gegenständen

Während seiner Verwaltungsphase hat der aktive Charakter die Möglichkeit, Gegenstände abzulegen und auszurüsten. Um eine Karte auszurüsten, legt der Charakter sie einfach neben seine Charakterkarte, was anzeigt, dass er sie ausgerüstet hat. Um einen Gegenstand abzulegen, legt er die Karte unter seinen Rucksackmarker (siehe Seite 18).

Es gibt Einschränkungen, welche Gegenstände ein Charakter ausrüsten kann:

- **Die Anzahl:** Ein Charakter darf zu jedem Zeitpunkt nur mit **einer Waffe** und nur mit **einer Rüstung** ausgerüstet sein.
- **Eigenschaften:** Ein Charakter darf keine Rucksackgegenstände ausrüsten.
- **Stufe:** Ein Charakter darf nie einen Gegenstand ausrüsten, dessen Stufe höher ist als seine eigene (siehe Seite 14). Zum Beispiel darf ein Charakter mit grüner Stufe keine Waffe ausrüsten, deren Stufe rot oder gelb ist.
- **Symbol:** Entsprechend ihrer *World of Warcraft*

Charakter-Klasse, können die Charaktere nur bestimmte Arten von Gegenständen nutzen. Die Symbole auf den Charakterkarten zeigen, welche Arten von Gegenständen dies sind. Ein Charakter darf z.B. nur Waffen und Rüstungen ausrüsten, deren spezielle Symbole auf seiner Charakterkarte abgebildet sind. Manche Gegenstände haben keine Symbole, diese können von allen Charakter-Klassen genutzt werden.



Beispiele für
Einschränkungs-Symbole

Rucksack

Alle nicht ausgerüsteten Gegenstände eines Charakters sind in seinem Rucksack bzw. sie liegen unter seinem Rucksackmarker. Der Rucksack fasst beliebig viele Gegenstände, aber man sollte wissen, dass Charaktere Gegenstände aus Rucksäcken stehlen können (normalerweise nach einem Kampf). Ausgerüstete Gegenstände können hingegen nicht gestohlen werden.

Manche Gegenstände haben ein Rucksack-Symbol () in ihrer oberen linken Ecke. Dies Symbol bedeutet, dass es Rucksack-Gegenstände sind, die genutzt werden können, wenn sie im Rucksack sind. Alle Karten, die kein Rucksack-Symbol haben, können nicht genutzt werden, solange sie im Rucksack sind.



Ein Rucksackmarker

BEGEGNUNGSKARTEN IM RUCKSACK

Manche Karten beziehen sich auf die Rückseiten von Gegenstandskarten. Z.B. kann eine Quest von einem Charakter verlangen, eine *Bestien*-Begegnung aus seinem Rucksack abzuwerfen. Um diese Bedingung zu erfüllen, kann ein Charakter einen beliebigen Gegenstand abwerfen, dessen Rückseite eine Begegnung mit der Eigenschaft *Bestie* zeigt. Es kann auch ein Teil des Namens der Begegnung gesucht sein.

Waffen

Wenn ein Charakter mit einer Waffe ausgerüstet ist, ersetzt die Angriffskraft der Waffe die Angriffskraft seiner Charakterkarte. Bzw. der Wert auf der Charakterkarte hat keine Bedeutung mehr, wenn eine Waffe ausgerüstet ist.

Jede Waffe hat eine Angriffsart: entweder das Symbol  für Nahkampf oder  für Fernkampf. Diese Angriffsart ersetzt die Angriffsart der Charakterkarte, sie muss beim Kämpfen genutzt werden.

Die meisten Waffen haben außerdem eine spezielle Kraft, die meist während Kämpfen ausgelöst werden kann (siehe „Auslösen von spezielle Kräften“ auf Seite 21).

Beispiel: *Grumbaz ist mit „Peins mächtiger Hammer“ ausgerüstet. Während eines Kampfes würfelt er ein [✖], und muss die spezielle Kraft des Hammers auslösen, welche ihm einen Schaden zufügt.*

Jede Waffe hat außerdem ein Symbol, das anzeigt, welche Charakterklassen sie benutzen können (siehe „Symbol-Einschränkungen“ auf Seite 17).

Rüstung

Wenn ein Charakter mit einer Rüstung ausgerüstet ist, ersetzt ihr Verteidigungswert den Verteidigungswert auf seiner Charakterkarte. Solange ein Charakter eine Rüstung trägt, hat der Verteidigungswert auf seiner Charakterkarte also keine Bedeutung.

Die meisten Rüstungen haben außerdem eine spezielle Kraft, die während des Kampfes ausgelöst werden kann.

Jede Rüstung hat ein Symbol, das anzeigt, welche Charakterklassen sie benutzen können (siehe „Symbol-Einschränkungen“ auf Seite 17).

Trank-Symbole

Jeder Charakter wird im Spielverlauf zwangsläufig Gegenstände erhalten, die er nicht benutzen kann. Zum Ausgleich kann jeder Gegenstand abgeworfen werden, um dem Charakter als **Trank** einen sofortigen Bonus einzubringen.

Jede Gegenstandskarte zeigt ein oder mehrere Trank-Symbole unter dem Bild des Gegenstandes. Wenn ein Charakter eine Gegenstandskarte abwirft, kann er eines dieser Trank-Symbole wie folgt nutzen:



Heiltrank: Ein Charakter kann die Karte während seiner Bewegungsphase abwerfen, um einen Schaden zu heilen.



Manatrank: Ein Charakter kann die Karte abwerfen, um Energiekosten um eins zu senken, die von einer Fertigungs-, einer Charakter- oder eine Gegenstandskarte gefordert werden.



Hurtigkeitstrank: Ein Charakter kann die Karte während seiner Bewegungsphase abwerfen, um seine Bewegung um eins zu erhöhen.

Manche Gegenstandskarten haben mehr als ein Trank-Symbol. In diesem Fall muss sich der Charakter beim Abwerfen für ein Symbol entscheiden. Ein Charakter darf allerdings beliebig viele Tränke in einem Spielzug nutzen, indem er z.B. mehrere Gegenstände abwirft.

FERTIGKEITSKARTEN

Jeder Charakter hat einen Stapel von 26 Fertigkeitsskarten. Im Verlauf des Spiels zieht ein Charakter Fertigkeitsskarten von seinem Stapel und bildet mit ihnen seine Fertigkeiten-Hand. Wichtig ist, dass ein Charakter nicht automatisch in seinem Spielzug Fertigkeitsskarten zieht. Er muss Zauberspruch- oder Buch-Ressourcen einsetzen, um eine neue Fertigkeitsskarte auf seine Hand nehmen zu können (siehe Seite 8). Ein Charakter kann höchstens 10 Fertigkeitsskarten auf seiner Hand haben (siehe unten unter „Handkarten-Limit“).

Nachdem eine Fertigkeitsskarte ausgespielt und ausgewertet wurde, wird sie abgeworfen. Abgeworfene Fertigkeitsskarten werden offen neben den Fertigkeitssstapel eines Charakters gelegt. Wenn der Fertigkeitssstapel eines Charakters leer ist, werden die abgeworfenen Karten verdeckt gemischt. Sie bilden einen neuen Stapel.

Energiekosten



*Eine Karte,
die eine Energie
kostet.*

Jede Fertigkeitsskarte zeigt in ihrer rechten oberen Ecke, wie viel Energie es kostet, sie zu nutzen. Die Menge Energie, die einem Charakter in seinem Spielzug zur Verfügung steht, entspricht der Anzahl Energie-Symbole, die er mit dem Bewegungswürfel erzielt hat, zuzüglich Energie, die ihm von speziellen Kräften oder Gegenständen zufließt. Zeigt eine Fertigkeitsskarte kein Energie-Symbol, kann sie ohne den Einsatz von Energie genutzt werden.

Wichtig: Ungenutzte Energie geht nach dem Spielzug eines Charakters verloren.

Beispiel: Burbonn würfelt mit dem Bewegungswürfel drei Energie und zwei Bewegung. Später im Zug spielt er eine Karte, die 2 Energie kostet, so dass ihm noch eine Energie verbleibt. Er kann in diesem Zug nur noch Karten spielen, die höchstens 1 Energie kosten, es sei denn, er kann die Energiekosten irgendwie verringern. Wenn er die letzte Energie nicht nutzen kann, geht sie am Zugende verloren.

Handkarten-Limit

Jeder Charakter kann höchstens 10 Karten in seiner Fertigkeiten-Hand haben. Überschreitet er dieses Limit, muss er sofort Karten seiner Wahl abwerfen, bis er das Handkarten-Limit wieder einhält.

Extra-Energie beim Kampf Charakter gegen Charakter

Beim Kampf zwischen zwei Charakteren erhält der Verteidiger sofort 1 kostenlose Energie, die er in diesem Kampf einsetzen kann.

AUFBAU EINER FERTIGKEITSKARTE



1. **Name:** Jede Fertigkeit hat einen Namen, auf den sich z.B. andere Fertigkeiten und speziellen Kräfte beziehen können.
2. **Energiekosten:** Die Energiekosten einer Fertigkeitsskarte werden von der Anzahl der Energie-Symbole dargestellt.
3. **Angriffskraft und -art:** Manche Fertigkeitsskarten, bekannt als Waffen-Ersatz-Fertigkeiten, zeigen ein Angriffssymbol und einen Wert der Angriffskraft. Solche Fertigkeitsskarten können genutzt werden, als wären sie eine Waffe.
4. **Beschreibung:** Alle Effekte und besondere Einschränkungen werden hier beschrieben.
5. **Verbesserungs-Beschreibung:** Wenn der Charakter die angegebene Stufe erreicht hat, ergänzt dieser Text die Beschreibung darüber.
6. **Einsatz-Zeitpunkt:** Dieses Symbol zeigt, wann ein Charakter die Fertigkeitsskarte einsetzen kann: entweder während eines Kampfes (gekreuzte Schwerter) oder während der Bewegungsphase (Stiefel) oder zu einem speziellen Zeitpunkt (Energieschauer).

Einsatz-Zeitpunkt

Jede Fertigkeitkarte hat ein Symbol in der unteren linken Ecke, das zeigt, wann sie eingesetzt werden kann: In der **Bewegungsphase**, im **Kampf** oder zu einem **speziellen Zeitpunkt**. Entsprechend handelt es sich um Bewegungs- oder Kampf- oder Spezial-Fertigkeitkarten. Der genaue Zeitpunkt kann durch die Beschreibung der Karte noch verfeinert werden (z.B.: „vor dem Wurf des Kampfwürfels“). Bewegungs- und Kampf-Fertigkeitkarten dürfen nur vom aktiven Charakter oder einem anderen im Kampf befindlichen Charakter genutzt werden.



**Bewegungs-
Fertigkeits-
Karte**

**Kampf-
Fertigkeits-
Karte**

**Spezial-
Fertigkeits-
Karte**

Wenn zwei Charaktere in einem Kampf gegeneinander gleichzeitig Karten einsetzen wollen, muss der Verteidiger zuerst alle seine Karten spielen. Außerhalb des Kampfes bestimmt der aktive Charakter in einem solchen Fall die Reihenfolge, in der die Karten ausgewertet werden.

Wichtiger Hinweis: Ein Charakter kann in einem Spielzug nicht zwei oder mehr identische Fertigkeitkarten einsetzen.

Beispiel: Sofeea Icecall hat 2 Energie in ihrem Zug zur Verfügung. Sie hat 2 „Frostblitz“-Kampf-Fertigkeitkarten in ihrer Hand, die beide 1 Energie kosten. Sie hat zwar genügend Energie für beide Karten, darf aber nur eine in diesem Spielzug nutzen.

Schlüsselwörter

In vielen Beschreibungen von Fertigkeitkarten kommen Schlüsselwörter vor, die im folgenden erklärt werden.

„Unterbrechungs“-Effekte: Einige Karten haben die Fähigkeit die Ausführung von speziellen Kräften oder Kämpfen zu unterbrechen. Wenn eine Fertigkeitkarte unterbrochen wird, muss sie sofort abgeworfen werden, ohne dass ihre beschriebenen Effekte in Kraft tritt.

Wenn ein Kampf unterbrochen wird, endet er sofort, unabhängig davon wie weit der Kampf fortgeschritten ist. Keiner der Beteiligten, Charakter oder Begegnung, erleidet Schaden, keiner wird besiegt, keiner geht als Sieger hervor.

„Hinzufügungs“-Effekte: Viele Karten weisen einen Charakter an, sie einem Ziel, das z.B. ein Charakter oder ein Gegenstand sein kann, hinzuzufügen. Dazu wird die Karte offen neben das Ziel gelegt. Hinzugefügte Karten haben einen andauernden Effekt, der solange anhält, bis entweder die Karte selber entfernt wird oder bis ihr Ziel abgeworfen oder besiegt wird. Wenn das Ziel abgeworfen oder besiegt wird, muss auch die hinzugefügte Karte abgeworfen werden.

„Verbesserungs“-Effekte: Die meisten Fertigkeitkarten haben einen „Verbesserungs-Beschreibung“. Diese wird mit „Verbesserung“ und einer „Stufen-Farbe“ eingeleitet (z.B.: „Verbesserung Rot“). Die Farbe zeigt die minimale Stufe, die ein Charakter haben muss, um die Verbesserung nutzen zu können. Hat der Charakter die entsprechende Stufe erreicht, kann er die Verbesserung zusätzlich zur normalen Beschreibung nutzen (siehe „Stufe“ auf Seite 14).

Waffen-Ersatz-Fertigkeiten

Auf manchen Fertigkeitkarten (wie „Schattenblitz“) steht: „Anstatt einer Waffe im Kampf verwenden“. Diese Karten zeigen in ihrer rechten oberen Ecke eine Angriffsart und einen Wert für ihre Angriffskraft, sie müssen vor dem Kampfwurf ausgespielt werden. Wenn ein Charakter eine solche Karte spielt, muss er ihre Angriffsart und Angriffskraft nutzen. Angriffsart- und -kraft auf seiner Charakterkarte oder auf einer ausgerüsteten Waffe haben keine Bedeutung. Auch der Text auf einer ausgerüsteten Waffe hat keine Wirkung, außer er steht in direktem Bezug zu der ausgespielten Waffen-Ersatz-Fertigkeit.



**Eine Waffen-Ersatz-
Fertigkeitkarte**

Beispiel: Sandrai kämpft gegen eine Begegnung. Sie spielt, bevor sie würfelt, eine „Schattenblitz“-Fertigkeit aus. Diese gibt ihr einen Fernkampf-Angriff mit einer Kraft von 3. Diese Werte ersetzen in diesem Kampf die Werte auf ihrer ausgerüsteten Waffe, einem „Medizinstab“, die Nahkampf mit Kraft 2 wären.

KAMPF

Im Verlauf des Spiels müssen die Charaktere Kämpfe bestreiten, um Begegnungen zu besiegen oder andere Charaktere anzugreifen oder sich gegen sie zu verteidigen. Beide Formen des Kampfes werden im folgenden beschrieben, wobei der Kampf mit Begegnungen häufiger auftritt.

KAMPF MIT BEGEGNUNGEN

Immer wenn ein Charakter eine Begegnung angreift, unabhängig davon, ob es sich um eine Spielplan-Begegnung oder eine Begegnung auf einer Herausforderungskarte handelt, passiert folgendes:

1. Werfen der Kampfwürfel
2. Auslösen von speziellen Kräften
3. Fernkampfphase
4. Nahkampfphase
5. Kampfende

1. Werfen der Kampfwürfel

Der aktive Charakter nimmt den roten Kampfwürfel und der Charakter zu seiner rechten, der für die Begegnung spielt, nimmt den schwarzen Kampfwürfel. Beide Kämpfer werfen gleichzeitig ihre Kampfwürfel. Sie machen einen **Kampfwurf**.

Beide Kämpfer nutzen ihren Kampfwurf entweder für einen Fern- oder einen Nahkampfangriff, je nachdem welche Angriffsart einerseits Charakterkarte bzw. eine ausgerüstete Waffe und andererseits das Begegnungsfeld oder die Herausforderungskarte vorgeben. Durch manche Würfe können zusätzlich spezielle Kräfte ausgelöst werden.

Zur Erinnerung: Ein [✖] steht immer für eine „6“, solange nichts anderes angegeben ist.

2. Auslösen von speziellen Kräften

Sollte eine spezielle Kraft der Begegnung durch den Wurf des schwarzen Kampfwürfels ausgelöst werden, muss diese zuerst ausgewertet werden. Danach wertet der aktive Charakter alle spezielle Kräfte aus, die durch seinen Kampfwurf ausgelöst werden. Dabei kann jede spezielle Kraft höchstens einmal während eines Kampfes ausgelöst werden.

Beispiel: Grumbaz greift eine Begegnung an.. Er würfelt ein [✖] und die Begegnung eine 1. Der Text der Begegnung: „[1]: Wirf den schwarzen Kampfwürfel erneut“, wird zuerst ausgelöst.

FERNKAMPF- UND NAHKAMPFANGRIFFE

Jeder Charakter und jede Begegnung hat entweder einen Fernkampf- oder einen Nahkampfangriff. Die Angriffsart wird von den Symbolen auf ihren Karten bzw. Feldern angezeigt. Ein Charakter, der mit einer Waffe ausgerüstet ist, muss die Angriffsart nutzen, die auf seiner Waffe angezeigt wird. Die Angriffsart entscheidet, ob ein Kämpfer in der Fernkampf- oder in der Nahkampfphase eines Kampfes angreift.

Da die Fernkampfphase vor der Nahkampfphase stattfindet, hat ein Fernkämpfer die Chance einem Nahkämpfer Schaden zuzufügen, bevor dieser angreifen kann. Oft besiegt ein Fernkämpfer seinen Gegner bevor dieser überhaupt die Möglichkeit hat, ihm im Nahkampf Schaden zuzufügen.

Beispiel: Sandrai Darkshine bekämpft eine „Berger“-Begegnung. Sie würfelt mit dem roten Würfel eine 3. Die Begegnung (gespielt von ihrem rechten Nachbarn) wirft mit dem schwarzen Würfel eine 5. Da Sandrai Fernkämpferin ist, addiert sie zuerst ihre Angriffskraft von 1 zu ihrem Wurf, was 4 ergibt. Da dieser Wert gleich dem Verteidigungswert des Bergebers ist, besiegt sie den Berger. Der Eber hat nicht mehr die Möglichkeit, Sandrai Schaden zuzufügen, obwohl seine Angriffskraft groß genug gewesen wäre, um Sandrai zu treffen. Dieses Beispiel zeigt, wie ein Fernkampfangriff zuerst ausgewertet wird, ohne einem Nahkämpfer eine Chance zum Angriff zu lassen.

Erst danach kann Grumbaz seinen Wurf eines [✖] nutzen, um eine seiner spezielle Kraft einzusetzen.



Eine auslösbare spezielle Kraft auf einer Begegnungskarte

BEISPIEL FÜR EINEN KAMPF CHARAKTER GEGEN BEGEGNUNG



Während seiner Herausforderungsphase zieht Burbonn eine Herausforderungskarte. Weil Burbonn auf einem grauen Feld steht, zieht er die Karte unten aus dem grauen Spender. Es ist eine „Verwester Ghul“-Begegnung, somit beginnt ein Kampf Charakter gegen Begegnung.

1. Burbonn wirft den roten Kampfwürfel, während der Spieler zu seiner rechten den schwarzen Würfel für den Ghul wirft.
2. Burbonn würfelt eine 1. Allerdings hat seine Waffe eine spezielle Kraft, die ihm erlaubt, diesen Wurf zu wiederholen. Er wirft nun eine 3.
3. Burbonn macht aufgrund seiner Waffe einen Fernkampfangriff, somit wird sein Angriff zuerst ausgewertet. Er addiert seinen Wurf zu seiner Angriffskraft von 1 und erhält 4. Diesen Wert vergleicht er mit dem Verteidigungswert des Ghul,

welcher 5 beträgt. Da sein Wert nicht größer oder gleich dessen Verteidigungswert ist, besiegt er den Ghul nicht.

4. Der „Verwester Ghul“ hat eine Nahkampftacke, die erst jetzt ausgewertet wird. Der schwarze Würfel zeigt eine 4, die zur Angriffskraft von 1 des Ghuls addiert wird, was einen Wert von 5 ergibt. Dieser Wert ist mindestens so hoch wie der Verteidigungswert Burbonns von 4, somit erhält Burbonn entsprechend des Schadenswerts des Ghul einen Schaden in Höhe 1. Burbonn legt einen Schadensmarker auf seine Charakterkarte.

5. Da der Ghul nicht besiegt wurde, wird er auf ein freies Feld der Leiste der unbesiegten Begegnungen gelegt. Der zugehörige Marker kommt auf das graue Feld des Kampfes. Wäre der Ghul besiegt worden, hätte Burbonn den Gegenstand auf seiner Rückseite erhalten und in seinen Rucksack gelegt.

3. Fernkampfphase

Diese Phase wird nur abgehandelt, wenn mindestens einer der beteiligten Kämpfer einen **Fernkampfangriff** hat. Ist dies nicht der Fall, beginnt sofort die Nahkampfphase.

Beim Fernkampf addiert ein Kämpfer den Wert seiner **Angriffskraft** zu dem Wert seines **Kampfwürfels**. Ist die Summe mindestens so groß wie der **Verteidigungswert** seines Gegners, **trifft** der Angriff und der **Schadenswert** des Kämpfers wird seinem Gegner zugefügt (siehe „Schaden“ auf Seite 12). Ist die Summe kleiner als der Verteidigungswert, trifft der Angriff nicht.

Beispiel: *Burbonn und sein Gegner haben bereits ihre Kampfwürfel geworfen und ihre spezielle Kräfte ausgelöst. Da nur Burbonns Gegner einen Fernkampf ausführt, fängt dieser an. Er addiert seine Angriffskraft von 2 zu seinem Wurf von 5 und erhält eine 7. Dieser Wert ist größer als Burbonns Verteidigungswert von 3. Burbonn erhält 2 Schaden in Höhe des Schadenswerts seines Gegners.*

Hat der aktive Charakter am Ende der Fernkampfphase Schaden in einer Höhe, die mindestens seinem Leben entspricht, ist er besiegt und die Nahkampfphase wird übersprungen. Begegnungen haben nur Leben von 1, d.h. sobald sie wenigstens einen Schaden von 1 erhalten, sind sie besiegt. Auch in diesem Fall wird die Nahkampfphase übersprungen. Es kann geschehen, dass beide Kämpfer gleichzeitig in der Fernkampfphase besiegt werden.

Beispiel: *Sandrai hat 4 Leben, sie hat aber schon 2 Schaden in früheren Kämpfen erhalten und noch nicht geheilt. Sandrai zieht einen „Goblin Ingenieur“ als Begegnung. Beide Kämpfer erzielen mit ihren Kampfwürfeln gute Ergebnisse. Da beide einen Fernkampfangriff haben, werden ihre Angriffe gleichzeitig in der Fernkampfphase ausgewertet. Beide sind erfolgreich und fügen ihrem Gegner Schaden zu. Sandrai erhält entsprechend des Schadenswerts des Goblins 2 Schaden. Sie ist somit besiegt, da ihr Gesamtschaden jetzt 4 beträgt, was ihrem Leben entspricht. Sandrais erfolgreicher Angriff besiegt gleichzeitig den Goblin, da alle Begegnungen nur ein Leben haben. In diesem Fall werden beide Kämpfer gleichzeitig besiegt.*

4. Nahkampfphase

Wenn beide Kämpfer die Fernkampfphase überleben, beginnt die Nahkampfphase. Hat keiner der Kämpfer einen Nahkampfangriff, wird die Nahkampfphase übersprungen.

Auch beim Nahkampf addiert ein Kämpfer den Wert seiner **Angriffskraft** zum Ergebnis seines **Kampfwürfels**. Ist die Summe mindestens so groß wie der **Verteidigungswert** seines Gegners, **trifft** der Angriff und der **Schadenswert** des Kämpfers wird seinem Gegner als Schaden zugefügt.

Haben Kämpfer nach Auswerten der Nahkampfphase mindestens so viel Schaden, wie ihr Leben beträgt, sind sie besiegt. Begegnungen haben immer nur Leben von 1. Auch in der Nahkampfphase können beide Gegner zum gleichen Zeitpunkt sterben, da sie gleichzeitig angreifen.

SPEZIELLE KRÄFTE IM KAMPF

Viele Charakter-, Fertigungs- und Gegenstandskarten werden während eines Kampfes eingesetzt oder sie haben spezielle Kräfte, die einen Kampf beeinflussen. Diese Kräfte können z.B. Angriffskräfte ändern oder einen erneuten Würfelwurf erzwingen. Für jede dieser Kräfte wird daher genau vorgeschrieben, wann sie eingesetzt werden kann, und wie sie sich genau auswirkt (siehe u.a. „Einsatz-Zeitpunkt“ auf Seite 20).

Um eine spezielle Kraft zu nutzen, muss zuerst der genaue Einsatz-Zeitpunkt beachten werden (wie z.B. „nach dem Wurf des Kampfwürfels“), danach können alle Effekte genutzt werden (wie z.B. „ein Charakter erhält +1 auf seine Angriffskraft“). Details finden sich auf den Seiten 17-20.

Ausgelöste spezielle Kräfte wirken dabei bis zum Ende eines Kampfes.

5. Kampffende

Es gibt vier Möglichkeiten, wie ein Kampf ausgehen kann. Diese führen zu folgenden Ergebnissen:

Die Begegnung ist besiegt, der Charakter ist nicht besiegt: Der Charakter bekommt den Gegenstand auf der Rückseite der Begegnungskarte oder, wenn es eine Spielplan-Begegnung ist, die auf dem Feld beschriebene Belohnung.

Kein Kämpfer ist besiegt: Die Begegnungskarte wird offen auf die Leiste der unbesiegten Begegnungen gelegt und der Marker mit der zugehörigen Nummer wird auf das Feld des Kampfes gelegt (siehe „Unbesiegte Begegnungen“ auf Seite 25).

Der Charakter ist besiegt, die Begegnung ist nicht besiegt: Zuerst muss der Charakter die Regeln für besiegte Charaktere auf Seite 12 befolgen. Danach werden die Begegnungskarte auf die Leiste der unbesiegten Begegnungen und der Begegnungsmarker mit der zugehörigen Nummer auf das Feld des Kampfes gelegt (siehe „unbesiegte Begegnungen“ auf Seite 25).

Beide Kämpfer sind besiegt: Die Begegnungskarte kommt oben auf den zugehörigen Spender und der Charakter muss die Regeln für besiegte Charaktere auf Seite 12 befolgen.

BEISPIEL FÜR EINEN KAMPF CHARAKTER GEGEN CHARAKTER



Während seiner Herausforderungsphase beginnt Grumbaz einen Kampf gegen Sandrai auf seinem Feld. Grumbaz ist dabei der Angreifer und Sandrai die Verteidigerin.

1. Beide Charaktere werfen einen Kampfwürfel.
2. Als Verteidigerin muss Sandrai ihre spezielle Kräfte vor Grumbaz auslösen. Sie hat aber keine. Grumbaz löst dann die spezielle Kraft seiner Rüstung aus, welche ihm +1 auf seine Angriffskraft gibt und es ihm erlaubt eine Fertigkeitkarte zu ziehen.
3. Sandrai hat im Gegensatz zu Grumbaz einen Fernkampfangriff. Also greift sie zuerst an. Sie addiert ihren Wurf von 1 zur Angriffskraft ihrer Waffe von 2, was einen Wert von 3 ergibt. Diesen Wert vergleicht sie mit Grumbaz Verteidigung von 5. Ihr Angriff ist zu schwach. Sie macht keinen Schaden und es geht mit dem Nahkampf weiter.

4. Grumbaz hat keine Waffe ausgerüstet. Er kämpft mit den Werten seiner Charakterkarte. Da er einen Nahkampfangriff hat, kann er erst nach Sandrai angreifen. Sein Wurf zeigt eine 3. Hierzu addiert er seine Angriffskraft von 2 und den Bonus seiner Rüstung von 1, was zusammen 6 ergibt. Dieser Wert ist größer als Sandrais Verteidigung von 4. Sandrai erleidet einen Schaden von 1 entsprechend dem Schadenswert von Grumbaz.
5. Unglücklicherweise wurde Sandrai bereits in einem früheren Kampf verwundet, sie hat nun genausoviel Schaden wie Leben und ist besiegt. Da Grumbaz sie besiegt hat, darf er sich einen Gegenstand aus ihrem Rucksack auswählen und diesen in seinen Rucksack legen. Sandrai befolgt anschließend die Regeln für besiegte Charaktere auf Seite 12.

KAMPF GEGEN EINEN ANDEREN CHARAKTER

Wenn der aktive Charakter sich im selben Feld mit mindestens einem anderen Charakter befindet, hat er die Möglichkeit einen dieser Charaktere anzugreifen, außer er befindet sich auf einem Stadtfeld. Der Kampf gegen einen anderen Charakter wird genauso durchgeführt wie der Kampf gegen eine Begegnung. Der größte Unterschied ist, dass ein Charakter mehr Leben als 1 haben kann und somit mehr als 1 Schaden nötig sein kann, um ihn zu besiegen.

In einem Kampf zwischen zwei Charakteren ist immer der aktive Charakter der **Angreifer** und der andere Charakter der **Verteidiger**.

Zur Erinnerung: Der Verteidiger bekommt 1 Energie geschenkt, die er in diesem Kampf einsetzen kann.

Die Unterschiede zum Kampf gegen Begegnungen sind folgende:

1. Der Angreifer nimmt den roten Würfel und der Verteidiger den schwarzen.
2. Wenn beide Charaktere zum gleichen Zeitpunkt spezielle Kräfte auslösen wollen, beginnt der Verteidiger.

Es gibt drei Möglichkeiten wie ein Kampf zwischen zwei Charakteren enden kann:

Kein Charakter ist besiegt: Kein Charakter erhält einen Gegenstand.

Ein Charakter ist besiegt: Der erfolgreiche Charakter darf sich, wenn möglich, sofort einen Gegenstand aus dem Rucksack des besiegten Charakters auswählen und in seinen eigenen Rucksack legen. Der besiegte Charakter muss die Regeln für besiegte Charaktere auf Seite 12 befolgen.

Beide Charaktere sind besiegt: Kein Charakter erhält irgendwelche Gegenstände. Beide besiegten Charaktere müssen den Regeln auf Seite 12 folgen.

ANGREIFER UND VERTEIDIGER

Im Kampf zwischen Charakteren und Begegnungen ist der aktive Charakter immer der **Angreifer** und die Begegnung der **Verteidiger**. Im Kampf zwischen zwei Charakteren ist der aktive Charakter immer der Angreifer und der andere Charakter ist der Verteidiger. Auf diese Unterscheidung wird im Text mancher speziellen Kräfte und Fertigkeitenkarten Bezug genommen.

BIS ZUM TODE?

Der Kampf zwischen zwei Charakteren besteht immer nur aus einem einmaligen Schlagabtausch. Dadurch endet ein Kampf zwischen zwei Charakteren normalerweise nicht damit, dass ein Charakter besiegt ist, außer einem Charakter wurde bereits zuvor Schaden zugefügt.

WEITERE SPIELELEMENTE

UNBESIEGTE BEGEGNUNGEN

Die Leiste der unbesiegten Begegnungen dient der Ablage von Begegnungen, die im Kampf nicht besiegt wurden. Die Leiste soll den Rest des Spielplans von Karten frei halten. Wenn es einem Charakter nicht gelingt, eine Begegnung zu besiegen, kommt die Begegnung auf ein freies Feld der Leiste. Der **Begegnungsmarker** mit der entsprechenden Nummer wird dann auf dem Feld des erfolglosen Kampfes auf dem Spielplans abgelegt. Normalerweise wird der Marker mit der gelben Seite nach oben abgelegt, hat die unbesiegte Begegnung allerdings die Eigenschaft **Aggro**, wird der Marker mit der roten Seite nach oben abgelegt.



Ein normaler
Begegnungsmarker



Ein Aggro-
Begegnungsmarker

Ist kein Feld der Leiste der unbesiegten Begegnungen mehr frei, wird der zum Feld des erfolglosen Kampfes nächstgelegene Begegnungsmarker und die zugehörige Begegnungskarte von Spielplan und Leiste entfernt. Danach wird die neue unbesiegte Begegnung auf das nun freie Feld der Leiste gelegt und der zugehörige Begegnungsmarker auf das Feld des erfolglosen Kampfes gelegt. Sind mehrere Begegnungsmarker gleichweit entfernt, darf der Charakter wählen, welchen dieser Marker mit zugehöriger Begegnung er entfernen möchte.

BEISPIEL FÜR DEN GEBRAUCH DER LEISTE DER UNBESIEGTEN BEGEGNUNGEN



Während seiner Herausforderungsphase gelingt es Burbonn nicht, einen „Verwesten Ghul“ zu besiegen.

1. Der „Verweste Ghul“ wird auf ein leeres Feld der Leiste gelegt.
2. Der zugehörige Marker mit der Zahl des Feldes

auf der Leiste wird auf das Feld des Kampfes gelegt. Da der „Verweste Ghul“ die Aggro-Eigenschaft besitzt, wird der Marker mit der roten Seite nach oben abgelegt.

AGGRO

Wenn eine Begegnung mit der Eigenschaft Aggro (eine Aggro-Begegnung) auf der Leiste abgelegt wird, muss der zugehörige Begegnungsmarker mit der roten Seite nach oben abgelegt werden. Der rote Marker zeigt an, dass es sich um eine Begegnung mit der Aggro-Eigenschaft handelt.



Eine Begegnung mit der Aggro-Eigenschaft

Aggro-Effekte auf Charakteren

Ein Charakter, der sich im gleichen Feld mit einer Aggro-Begegnung bzw. einem Aggromarker befindet, **darf sich nicht aus diesem Feld heraus bewegen**. Das bedeutet, dass ein Charakter, der während seiner Bewegungsphase auf ein solches Feld zieht, **seine Bewegung beenden muss** und dass er dieses Feld nicht verlassen kann, solange die Begegnung nicht besiegt ist. Ein Charakter muss immer, wenn möglich, in seiner Herausforderungsphase eine Aggro-Begegnung, die sich auf seinem Feld befindet, angreifen.

***Beispiel:** Burbonn schafft es nicht einen „Verwesten Ghul“ zu besiegen, der die Eigenschaft Aggro hat. Er legt den Begegnungsmarker des unbesiegten Ghuls mit der roten Seite nach oben auf sein Feld. Während Burbonns nächster Bewegungsphase liegt der rote Marker immer noch auf seinem Feld. Er muss den Bewegungswürfel trotzdem werfen, darf die erzielten Bewegungspunkte jedoch nicht einsetzen, um das Feld zu verlassen. In seiner Herausforderungsphase liegt der rote Marker weiterhin auf seinem Feld, so dass Burbonn erneut gegen den Ghul kämpfen muss.*

TROPHÄENKARTEN

Bestimmte Spielplan-Begegnungen geben den Charakteren als Belohnung Ehrenpunkte, entweder wenn sie besiegt werden oder wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Wenn ein Charakter auf dem Begegnungsfeld die angegebenen Bedingungen erfüllt, durchsucht er den Trophäenstapel nach der entsprechenden Trophäenkarte und legt sie als Belohnung unter seinem Questlogmarker.

Da die Anzahl der Trophäenkarten begrenzt ist, kann es vorkommen, dass eine bestimmte Karte nicht mehr im Stapel vorhanden ist und der Charakter keine Belohnung erhält. Außerdem ist es wichtig zu wissen, dass manche Arten von Trophäenkarten von einem Charakter nur einmal erworben werden können, was jeweils in ihrer Beschreibung erklärt wird.

***Beispiel:** Sandrai besiegt den Overlord Nefarian im Kampf. Dafür erhält sie als Belohnung die Trophäenkarte, die auf dem Begegnungsfeld angegeben ist: „Nefarians Kopf“. Sandrai findet den Kopf im Trophäenstapel und legt ihn unter ihren Questlogmarker.*

ZUFÄLLIGES ABWERFEN VON GEGENSTANDSKARTEN

Manche Begegnungen und Ereignisse verlangen, dass ein Charakter zufällig einen Gegenstand abwirft. In diesem Fall mischt der Charakter verdeckt alle seine zutreffenden Gegenstandskarten. Aus diesen Karten zieht sein rechter Nachbar eine und wirft sie ab.

Wichtiger Hinweis: Manche Begegnungen oder Ereignisse verlangen eine Karte aus dem Rucksack abzuwerfen, andere einfach einen Gegenstand. Im zweiten Fall müssen auch ausgerüstete Gegenstände mitgemischt werden, im ersten Fall nicht.

BEGRENZUNGEN DES SPIELINHALTS

Es kann im Spielverlauf geschehen, dass nicht genügend Teile einer bestimmten Art vorhanden sind. Die Charaktere sollten dann geeigneten Ersatz benutzen, z.B. eine Münze.

Sollte der Fall eintreten, dass ein Herausforderungs-Spender leer ist, wenn ein Charakter eine Karte ziehen soll, geht er leer aus. Außerdem kann es geschehen, dass ein Charakter in einem Spender keine Begegnungskarte mehr finden kann. In diesem Fall endet seine Herausforderungsphase.

***Beispiel:** Spät im Spiel befindet sich Burbonn in seiner Herausforderungsphase. Er zieht die beiden letzten Karten aus einem Herausforderungs-Spender. Beide sind Ereignisse. Da keine Begegnung mehr im Spender ist, überspringt Burbonn seine Herausforderungsphase.*

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Spieldesign: Corey Konieczka

Spielentwicklung: Corey Konieczka und Daniel Lovat Clark

Redaktion: Michael Hurley and Jeff Tidball

Grafikdesign: Kevin Childress

Schachtelillustration: Jesper Ejsing

Spielplan- und Symbolillustration: Tim Arney-O'Neil

Spieltest-Koordination: Mike Zebrowski

Spieltester: Tommy Agenten, Matt Anderson, Jim Brown, Joe Brown, Justin Brown, Kevin Childress, Kasper Christiansen, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, Lars Frederiksen, Robert A. Kouba, Thomas Kjølbj Laursen, Jakob Markussen, Andrew Navaro, David Odle, Eric Potter, Zoë Robinson, Wil Springer, Jason Steinhurst, Chris Thornton, Steen Moldrup Thomsen und Bryan Wade

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Produktionsleitung: Richard Spicer

Ausführender Entwickler: Christian T. Petersen

Herausgeber: Christian T. Petersen

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Leitender Entwickler: Shawn Carnes

Künstlerische Leitung: Glenn Rane

Produzent: Ben Brode

Geschäftsführer, Global Business & Lizenzierung: Cory Jones

Lizenzmanager: Brian Hsieh und Gina Pippin

Assoziierter Lizenzmanager: Ben George

Ergänzende Entwicklung: Ben Brode, Sean Wang, Ben George, Min Kum, Glenn Rane, Cory Jones

Spezieller Dank: Chris Metzen

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Deutsche Umsetzung: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Roland & Ennert Goslar

Layout Deutsche Ausgabe: Selami Ileman, Roland Goslar

Deutsche Textbearbeitung: Christoph Lispky, Simon Goslar

Besonderer Dank an: Oliver Erhardt

INDEX

Aggro-Eigenschaft: 26
Auktionshaus: 8
Auslösbare spezielle Kräfte: 10, 21
Begegnungskarten-Aufbau: 10
Besiegte Charaktere: 12
Bewegungsphase: 6
Charakterverwaltung: 12–20
Charakterkarten-Aufbau: 13
Einsatz-Zeitpunkt: 20
Entdeckungsmarker: 8
Entdeckungsmarker-Übersicht: 32
Ereignisse: 10–12
 Globale Ereignisse: 11
 Lokale Ereignisse: 11
 Spezielle Ereignisse: 12
Fertigkeitskarten: 19
 Hinzufügungs-Effekte: 20
 Unterbrechungs-Effekte: 20
 Verbesserungs-Effekte: 20
Flugrouten: 8
Gegenstände: 16
 Ausrüsten: 17
 Einschränkungen: 17
 Rucksack: 18
 Stufe: 14
Handkarten-Limit: 10
Heilen von Schaden: 12
Herausforderungskarten: 10
Herausforderungsphase: 9
Kampf gegen eine Begegnung: 21
Kampf gegen einen anderen Charakter: 25
Leiste der unbesiegten Begegnungen: 26
Questgeber: 8
Quests: 14–16
 Abschließen: 15
 Aufbau: 15
 Charaktermarker: 14
 Questlog: 15
 Reise- und Sammel-Quests: 14
Ressourcen und Ressourcen-Übersicht: 8
Spielaufbau beim Spielstart: 5
Spielinhalt und Inhalts-Übersicht: 2–3
Spielplan-Aufbau: 7
Spielsieg: 9
Spielvorbereitung: 4
Spielzug-Übersicht: 6–9
Tränke: 18
Trophäenkarten: 27
Unbesiegte Begegnungen: 25
Verbesserungen: 20
Verwaltungsphase: 9
Zufügen von Schaden: 12
Zugehörigkeit zu einer Fraktion: 14
Zweiseitige Karten: 4

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Warcraft, World of Warcraft und Blizzard Entertainment
sind Handelsmarken oder registrierte Handelsmarken von
Blizzard Entertainment, Inc. in den Vereinigten Staaten
und in anderen Ländern. Alle andere Handelsmarken, die
in diesem Regelheft erwähnt werden, sind Eigentum ihrer
jeweiligen Eigentümer.

Für News und Support zu
World of Warcraft: Das Abenteuerspiel besucht bitte:

www.HDS-Fantasy.de

oder

www.FantasyFlightGames.com



STARCRRAFT™

DAS BRETTSPIEL

SEID IHR BEREIT FÜR EINE GALAXIS
AM ABGRUND? UND FÜR DIE
FURIOSE UMSETZUNG EINES
PC-KLASSIKERS ALS BRETTSPIEL?

DANN TAUCHT EIN IN DIE WELT VON
STARCRRAFT!



präsentiert vom:

**Heidelberger
Spieleverlag**

Mehr Infos:
www.hds-fantasy.de



LICENSED
BILZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT





Jetzt, nachdem du World of Warcraft: Das Abenteuerspiel kennst, bist du bereit für ein noch intensiveres World of Warcraft Erlebnis? Verbünde dich mit Gruppenmitgliedern und kämpfe um die Vorherrschaft in Fantasy Flight Games epischem World of Warcraft: Das Brettspiel! Es liefert ein tieferes, strategischeres Spielerlebnis, mit feineren Nuancen der Charakterauswahl und -entwicklung und ein aufregendes gruppenbasiertes Spiel- und Kampfsystem.

GRUPPENBASIERTES SPIELSYSTEM

Im seinem wahren Kern treffen in *World of Warcraft: Das Brettspiel* die wilde Horde und die unerschütterliche Allianz in einem Kampf um die Vorherrschaft in Lordaeron aufeinander. Mit üppigen Möglichkeiten für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe müssen die beiden Fraktionen darum wettstreiten, wer als erster den mächtigen Overlord besiegen kann und damit zu den größten Helden aller Zeiten gezählt wird. Du musst eng mit deiner Gruppe zusammenarbeiten um deine Ressourcen bestmöglich zu nutzen und deine Ziele zu erreichen. Queste entweder in der Gruppe oder gehe allein deiner Wege, um schneller voranzukommen. Konzentriere dich dabei auf den Overlord oder versuch die andere Fraktion am Leveln und Questen zu hindern. Du hast die Wahl!



CHARAKTERANPASSUNG

Es gibt 16 einzigartige spielbare Charaktere in *World of Warcraft: Das Brettspiel*. Sie repräsentieren alle Rassen und Klassen von Horde und Allianz. Jeder hat eine eigene hochwertige Plastikfigur. Jede Klasse hat ihre eigenen speziellen Fertigkeiten- und Talentstapel. Wenn dein Charakter aufsteigt, musst du sorgfältig auswählen, welche Klassenfertigkeiten du lernen und weiterentwickeln möchtest. Kein Krieger sieht gleich aus und kein Charakter kann alle Fertigkeiten zugleich haben. Mittels mächtiger Gegenstände und fortgeschrittener Fertigkeiten kann ein wohlentwickelter Charakter schließlich auch die stärksten Gegner besiegen!

OVERLORDS UND MONSTER

Mit drei verschiedenen Overlords erhältst du praktisch drei Spiele in einer Schachtel! Jeder Overlord hat einzigartige Kräfte und Regeln, die das Spiel in eine besondere Richtung lenken. Kel'Thuzads Ereigniskarten verbreiten die Plage und entkräften Horde und Allianz, während Nefarian in den Hinterlanden erscheint und auf das Bollwerk marschiert. Er bringt den Krieg zu den Helden! Mit mehr als 100 Plastikmonstern aus 13 verschiedenen Rassen steckt *World of Warcraft: Das Brettspiel* voller Gefahr und Wagnis!





DETAILREICHES, ANSPRUCHSVOLLES KAMPFSYSTEM

Mit Hunderten von Fertigkeiten, Talenten und Gegenständen kämpft jeder Charakter auf seine eigene Art. Ein ausgefeiltes Kampfsystem mit verschiedenfarbigen Würfeln für Fernkampf, Nahkampf und Verteidigung fordert dich in jedem Kampf in *World of Warcraft: Das Brettspiel* mit einer Vielzahl von Optionen und Kombinationsmöglichkeiten. Mit der Fähigkeit Würfel erneut zu werfen, ihr Ergebnis zu ändern oder Extrawürfel einzusetzen, können geschickte Spieler dabei den Sieg erringen, wie schwierig die Situation auch immer sein mag.



WORLD OF WARCRAFT: DAS BRETTSPIEL

Das Grundspiel ist im Handel! Besuche deinen Lieblingshändler und besorge dir dein eigenes Spiel, noch heute! Die Schachtel enthält 16 spielfähige Helden, über 100 Monsterfiguren und alles, was bis zu 6 Spieler für ein großes Abenteuer benötigen.

SCHATTEN DES KRIEGES-ERWEITERUNG

Die erste Erweiterung verdoppelt die Größe der Kartenstapel aller Klassen von *World of Warcraft: Das Brettspiel* mit neuen Fertigkeiten und Talenten, aufregenden neuen Spielmechanismen und vielem mehr! Blaue Quests, neue Tränke und Schicksalskarten machen diese Erweiterung zu einer hervorragenden Ergänzung deines Grundspiels.



BURNING CRUSADE-ERWEITERUNG

Reise in die Scherbenwelt. Spiele einen Draenei Schamanen oder einen Blutelf Paladin. Begegne vier neuen Overlords. Bekämpfe 13 neue Monster, tauche in neue Höhlen und Verliese ein und erringe neue, höhere Level! Dies ist die größte *World of Warcraft: Das Brettspiel* Erweiterung, bis heute!



KURZANLEITUNG

Mit „Du“ wird im folgenden der aktive Charakter angesprochen.

EIN SPIELZUG

- Bewegungsphase:** Wirf den **Bewegungswürfels** und bewege dich höchstens so viele Felder, wie der Wurf zeigt in eine beliebige Richtung. Wenn ein roter **Aggromarker** auf Deinem Feld liegt, kannst du dich nicht bewegen oder musst deine Bewegung abbrechen.
- Erkundungsphase:** Werte alle **Entdeckungsmarker** auf deinem Feld aus. Wenn dort keine Entdeckungsmarker liegen, musst du, wenn möglich, eine **Ressource** deines Feldes aktivieren.
- Herausforderungsphase:** Du musst entweder einen anderen Charakter oder eine Begegnung **angreifen**. Wenn ein roter **Aggromarker** auf Deinem Feld liegt, musst du diese Begegnung angreifen.
- Verwaltungsphase:** Du kannst Sammel- und Reise-**Quests** erfüllen. Außerdem kannst du Gegenstände ablegen und **ausrüsten**.

KAMPFABLAUF

- Werfen der Kampfwürfel
- Auslösen von speziellen Kräften
- Fernkampfphase
- Nahkampfphase
- Kampfende

BESIEGTE CHARAKTERE

Wenn ein Charakter von einem anderen Charakter besiegt wird, darf der Sieger sich einen Gegenstand aus dem Rucksack des Besiegten nehmen.

Der besiegte Charakter muss folgende Schritte ausführen:

- Wiederbelebung:** Die Charakter-Figur wird auf das nächstgelegene Stadtfeld gestellt.
- Heilung:** Der Charakter entfernt alle Schadensmarker von seiner Charakterkarte.
- Zurücksetzen der Charakterkarte:** Die Startseite der Charakterkarte wird nach oben gedreht.
- Abwerfen hinzugefügter Karten:** Der Charakter wirft alle Karten ab, die seiner Charakterkarte hinzugefügt sind. Karten, die Gegenständen hinzugefügt sind, werden nicht abgeworfen.

ENTDECKUNGSMARKER

Entdeckungsmarker mit **grünem Hintergrund** kannst du nach dem Aufdecken behalten.



Gold: Du kannst diesen Marker in einer Stadt abgeben, um einen Gegenstand zu erhalten, dessen Stufe kleiner oder gleich deiner Stufe ist.



Ruhestein: Du kannst diesen Marker in deiner Bewegungsphase abgeben, um dich anstelle einer normalen Bewegung sofort in eine beliebige Stadt zu bewegen.



Fernsicht: Du kannst diesen Marker während deiner Bewegungsphase abwerfen, um dir einen beliebigen Entdeckungsmarker auf dem Spielplan anzusehen. Diesen Marker kannst du zurücklegen oder durch einen neuen ersetzen.



Goblinraketenstiefel: Wenn du diesen Marker abwirfst, darfst du deinen Wurf des Bewegungswürfels oder eines Kampfwürfels wiederholen.



Reisender Händler: Du kannst diesen Marker während deiner Bewegungsphase abwerfen, um einen Gegenstand deiner Wahl aus dem Rucksack eines anderen Charakters zu ziehen. Dieser Charakter darf sich danach einen anderen Gegenstand aus deinem Rucksack nehmen.

Entdeckungsmarker mit **rotem Hintergrund** musst du nach dem Aufdecken sofort auswerten.



Hinterhalt: Wenn du in diesem Spielzug einen Kampf hast, erhält dein Gegner +1 auf seinen Schadenswert und er führt einen Fernkampfangriff aus.



Fehlerhafte Landkarte: Der Spieler rechts von dir bewegt sofort deine Figur um höchstens zwei Felder in eine beliebige Richtung. Danach wertest du trotzdem noch alle weiteren Entdeckungsmarker auf dem alten Feld aus.



Kraftentzug: Wirf zwei zufällige Fertigkeitkarten von deiner Hand ab.



Krankheit: Leg diesen Marker auf deine Charakterkarte. Dein Leben schrumpft sofort um 1. Wirf diesen Marker ab, wenn du besiegt wirst oder wenn du einen großen Heiltrank nimmst.



Bombe: Du erhältst 2 Schaden.