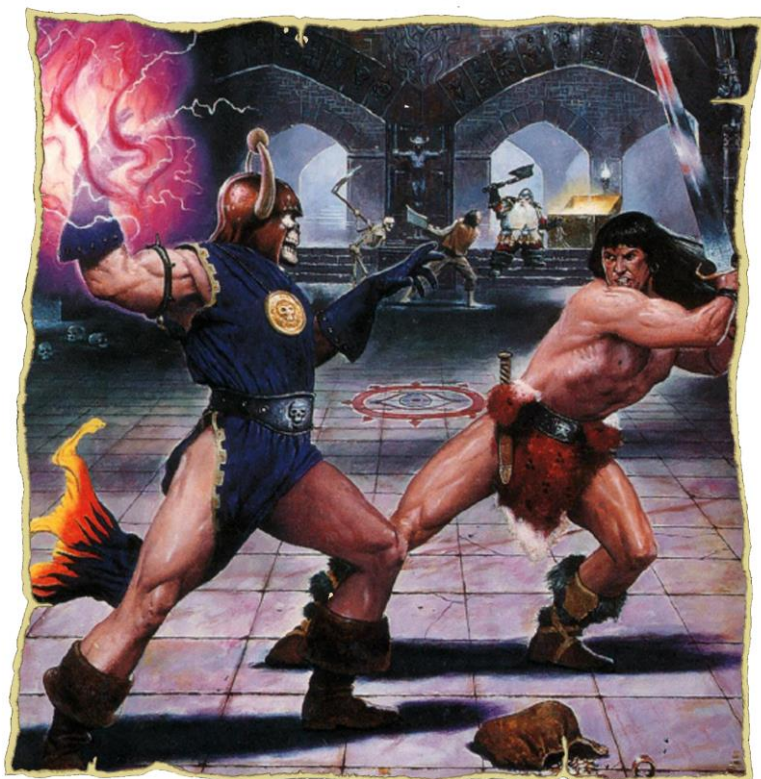


HERO QUEST

BRAVE EDITION

Hausregeln



www.BraveEdition.de

ICH BIN MENTOR.

Merkt auf, denn ich werde Euch erzählen von längst vergangenen Tagen. Von einer Zeit, die besser war als die heutige, in der wir leben. Eine Zeit vor dem Mondstein.

Auf eine Zeit, als alle Menschen auf einige wenige blickten, auf die Helden, deren selbstloser Mut die Hoffnung auf eine bessere Zukunft am Leben erhielt. Ich will Euch berichten von einem dieser Helden, Rogar, und den Männern die ihm folgten...

Zargons schwarze Legionen hatten alles überrannt, was es vorher gab. Unzählige Männer hatten sich zum Kampf erhoben, aber alle waren gescheitert.

Gnadenlos war der Vernichtungswille auf beiden Seiten. Zuerst kamen einzelne Stoßtrupps, begierig den Widerstand suchend. Dann folgten die Legionen: Endlose, waffenstarrende Kolonnen von Schwarzgekleideten Kämpfern.

An der Spitze ritt Baryn, Zargons erster Feldherr, dessen Kampfgeist genauso gefürchtet war, wie seine tückische Bosheit.

Über den Kämpfern wehte das Schwarze Banner.

Und wo es vorübergezogen war, da blieben nur rauchende Ruinen und nackte Verzweiflung zurück!

Doch aus der Epoche der Dunkelheit erwuchs ein Mann, der die Geschichte der Menschheit wenden sollte.

Rogar, ein Barbaren-Prinz aus dem Grenzland.

Er focht einen unermüdlichen Kampf gegen Zargons Legionen. Immer mehr Männer folgten ihm, denn er trug die Krone von Lithor – die legendäre Krone, die schon die Häupter der Altzeit Könige geziert hatte!

An Rogar erfüllte sich die Weissagung von Lithor:

Wer diese Krone besitzt, den wird große Weisheit erfüllen, und die Menschheit wird ihn zu ihrem Anführer wählen.

Und in der Tat: Rogar war wirklich weise,
und bald hatte er eine treue Gefolgschaft um sich versammelt,
aus der er eine ständig wachsende Armee rekrutierte.

Viele Jahre lang spielte er mit den Schwarzen Eroberern
Katz und Maus. Er wich aus, wenn die Chancen gegen ihn standen
und schlug zu, sobald sich ein Vorteil bot.

Andere große Helden stießen zu ihm:

Durgin, der Zwergenkrieger, kam aus dem Nordgebirge.

Ladril, der Alb, brachte viele nützliche Fertigkeiten
aus den Wäldern des Westens mit.

Und schließlich war da noch der Zauberer Telor,

dessen Zaubersprüche Rogar oft vor dem Schlimmsten bewahrten.

Endlich war der Tag gekommen, den Rogar so heiß ersehnte.

Seine Armee war nun stark genug ausgebildet und kampferprobt.

Auf der Ebene, kurz vor den Toren der Stadt Thalbruch,

trafen beide Heere aufeinander.

In einer schrecklichen Schlacht mussten sich die furchtlosen Männer
einer Überzahl seelenloser Kreaturen erwehren. Doch als der Abend
dämmerte, da hatte die Dunkelheit ihren Schrecken verloren.

Baryn war geschlagen!

Seine kopflose Armee bis über den Südpass zurückgeschmettert.

Die Schlacht am Tanos Feld hatte eine neue Ära im

Überlebenskampf der Menschheit eingeläutet.

Aber noch war der Sieg nicht gesichert. Baryn war entkommen,
und er würde keine Zeit verlieren, mit einer neuen Kriegsmacht
zurückzukehren.

Rogar ließ die Festung am Südpass errichten, wo seither die

Ritter von Kellar die östliche Flanke unseres Reiches bewachen.

Doch Baryn wird kommen, und vielleicht sogar früher
als uns lieb sein kann...

INHALTSVERZEICHNIS

Ablauf eines Kampfes	20
Aktionen	16
Angriff	20
Angriff mit zwei Waffen	21
Allianz	11
ARTEFAKTE	26
- Verlorene Artefakte	26
Aufstieg eines Kämpfers	12
Begleiter	42
Beutebeutel	39
Düstere Ereignisse	39
Ebenen	18
Erfahrene Kämpfer	12
Etwas annehmen	37
Etwas aufnehmen	37
Etwas übergeben	37
FALLEN	32
- Falle entschärfen	32
- Falle überwinden	32
Fernkampf	22
Fliegen	18
FÜR SPIELLEITER (neue Inhalte erstellen)	43
Glyphen	35
Gürteltasche	36
Horde	11
Intelligenzprobe	16
Inventar ordnen	38
KÄMPFEN	20
Kommunizieren	16
Kraftprobe	16
Langfristiger Spielverlauf	14
Landsknechte	41

LAUFEN	17
- Laufen durch zu enge Gänge	17
- Laufen auf Schnee	18
Magische Tränke	25
Mana durch Intelligenz	25
Mana regenerieren	25
Nahkampf	20
Nahkampf ohne Waffe	21
NICHTMAGISCHE FERTIGKEITEN	27
Persönlichkeitsspass	10
ROLLENKARTEN	9
Rollen wählen	10
Rucksack	36
Rüstungen	36
Runenmagie	25
Schatzkarten	29
SCHICKSAL	38
Schleichen	18
Schmuck	36
Schnee laufen	18
Schock	24
Schwarzpulver	22
Schwimmen	19
Spielrelevante Wesen	12
Sichtweite	15
SONSTIGE GEGENSTÄNDE	36
Spielablauf	13
Spielfeld	13
Spielleiter	10
Staffelung eines Abenteuers	14
SUCHEN	27
- Falle suchen	31
- Freies Gelände absuchen	27
- Geheimtüren suchen	30
- Gegenstände & Objekte absuchen	28
- Räume & Gänge absuchen	27
- Schätze suchen	28

STADT / DORF	40
- Schmied	40
- Alchemist	40
- Zaubergilde	40
- Bibliothek	40
Staffelung eines Abenteuers	14
Streunende Monster	30
Sturmangriff	21
 Tauchen	18
Tod	23
Treppen benutzen	17
TREPPEN, TÜREN & GLYPHEN	34
- Türen und Tore	34
- Gesicherte Türen	34
- Steintüren	35
- Türen öffnen	34
- Verschlossene Türen	34
 Ungehinderte Sichtlinie	15
 Verteidigung	23
Vorbereitung	13
Vorwort	6
 WAFFEN, RÜSTUNGEN & SONSTIGE GEGENSTÄNDE	36
Waffengürtel	37
Waffen wechseln	37
Werkzeugkiste	33
WÜRFEL	7
- Farbige Kampfwürfel	8
Würgen	21
 ZAUBERKUNST (Kunst des Zauberns)	24
Zauber sprechen	24
Zauberspruchrollen	25
Zerstörung von Gegenständen	22
Ziel des Spiels	13
ZUG EINES KÄMPFERS	
Zweihandwaffen	21

VORWORT

Wir haben aus den „alten“ HeroQuest Regeln, den guten Regeln anderer Spielsysteme und unseren eigenen Ideen diese BraveEdition Regeln geschrieben.

Sie sollen jedem Spieler/in der/die mit den unvollständigen, meist zweideutigen Original HeroQuest Regeln nicht einverstanden sind, ein umfassendes Regelwerk bieten!

Diese Regeln lassen sich auf fast jede Spielweise umsetzen.

Um jedoch komplett nach diesen Regeln spielen zu können solltet ihr euch auf unserer Homepage...

www.BraveEdition.de

... die Bretter, Karten, ... downloaden.

Wir wünschen euch nun viel Spaß beim Lesen!

Euer BraveEdition Team.



(Stand: Juni 2021 – by Falkos & Akio Nagai)

Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von uns sofort gemeldet.

DIE WÜRFEL

Während des Spiels beeinflussen verschiedene Würfel das Geschehen.

W6



Dieser Würfel wird meistens dazu eingesetzt, dass man mit ihm die Anzahl der möglichen Schritte eines Wesens ermittelt.

Kampfwürfel



Dieser Würfel hat 3 verschiedene Symbole. Weiße und schwarze Schilde und Totenschädel. Die Schilder stehen für die gelungene Abwehr von Angriffen, wobei gute und neutrale Wesen weiße und böse Wesen schwarze Schilde würfeln müssen. Die Totenschädel ergeben die Angriffsstärke!

Sternwürfel



Dieser Würfel hat nur 2 verschiedene Symbole. Stern und Kreis. Oft wird dieser Würfel bei Entscheidungsfragen eingesetzt, in einem Verhältnis 1:1. (Mana regenerieren, ...)

Augenwürfel



Diesen Würfel benötigen die Kämpfer, wenn sie nach Fallen suchen möchten. Für jedes gewürfelte Auge findet der Suchende eine Falle. Wird eine Hand gewürfelt ist sich der Suchende sicher, dass keine weiteren Fallen vorhanden sind und kann diesen Abschnitt nicht mehr nach Fallen durchsuchen.

Fallenwürfel



Sobald ein Halbling, Zwerg, ... eine Falle entschärfen möchte, benötigt er diesen Würfel. Dabei sollte er nicht das Symbol mit der Explosion würfeln.

Oft werden die beschriebenen Würfel auch anderweitig eingesetzt. Wenn dies der Fall ist, wird es zuvor genauestens beschrieben.
(Alle schwarzen Würfel auf dieser Seite stammen aus dem D&D-Brettspiel)

Farbige Kampfwürfel

Es gibt auch die Möglichkeit farbige Kampfwürfel einzusetzen. Bei diesen Würfeln ist das Verhältnis der Symbole verändert worden.

Die Würfel gibt es bei www.Spielwarensaloon.de

Würfelseiten nach Würfelfarben:	
	Weiß      
	Blau      
	Grün      
	Gelb       
	Orange       
	Schwarz      
	Lila       
	Oliv       
	Grau       
	Beige       

www.BraveEdition.de

DIE ROLLENKARTEN

Es stehen den Spielern verschiedene Charaktere (Kämpfer) mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl.

Für jeden dieser Charaktere existiert eine spezielle Rollenkarte auf der die folgenden Fähigkeiten angegeben werden.

- Zugehörigkeit zu Allianz oder Horde
- Klasse (Krieger, Abenteurer, Halbmagier, Vollmagier)
- Ist eine magische Begabung vorhanden?
- Grundgeschichte des Charakters
- Grundwert des Angriffs, der Verteidigung und der Laufgeschwindigkeit
- Anfangswert der Körperkraft, der Intelligenz und der Lernpunkte
- Der Manavorrat & Braukunst
- Wie viele Gegenstände er mit sich führen kann
- Wie viele Gegenstände, Zauber er maximal aktiv benutzen darf
- Spezielle Fähigkeiten auf der Rückseite der Karte.
- Startausrüstung

Ein Charakter muss solange gespielt werden, bis er stirbt. Jeder Spieler darf aber auch mehrere Charaktere anlegen. Ein Wechsel des Charakters zwischen den einzelnen Herausforderungen eines Abenteuers ist nicht möglich.

Anlegen der Ausrüstung an die Rollenkarte (Übersicht):

Der Dolch ist die aktive Waffe.
(Angriff 1 Würfel)

Der Mantel ist der aktive Schutz.
(Verteidigung +1 Würfel)

Diese Zauber sind aktiv. Sie können sofort eingesetzt werden.

Im Goldbeutel werden Gold und Juwelen aufbewahrt. (Jeder Charakter besitzt einen.)
Er braucht keinen Platz im Inventar.

Ringe & Amulette entfalten nur ihre Wirkung, wenn sie aktiv ausgerüstet werden

Diese Sachen liegen im Rucksack. Um sie benutzen zu können, benötigt man eine Aktion. Die Gürteltasche (wenn im Besitz) erhöht die Anzahl der zu tragenden Gegenstände.

Alles in der Gürteltasche kann ohne eine Aktion zu verbrauchen, verwendet werden



Legt der Kämpfer seine Waffe ab kann, er stattdessen einen weiteren Gegenstand / Zauber aktivieren.

Rollen wählen

Es sollten 3-7 Spieler am Spiel teilnehmen, um einen guten Spielfluss zu haben. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bösen (Spielleiter) und befehligt alle anderen Wesen. Die übrigen Spieler steuern die Kämpfer der Allianz, bzw. der Horde; ggf. auch gute Wesen, wenn es im Abenteuerbuch so beschrieben steht!

Der Spielleiter

Er führt durch das Spiel und leitet die Geschehnisse des Bösen. Sollte eine Regel in diesem Buch ungenau beschrieben sein, entscheidet der Spielleiter wie sie genau gespielt wird.

Der Persönlichkeitspass

Im Laufe des Spiels werden die einzelnen Werte & Fähigkeiten eines Kämpfers durch verschiedenste Ereignisse beeinflusst.

Um diese und alle weiteren Veränderungen langfristig nachvollziehen zu können, müssen diese genauestens vermerkt werden.



The image shows a character sheet titled "HERO QUEST - DRAVE! PERSÖNLICHKEITSPASS". It is designed for a player to record their character's progress. The sheet includes fields for "Held:" (Hero) and "Spieler:" (Player), each with a name field and a character icon. Below these are sections for "Waffen:" (Weapons), "Gegenstände:" (Items), "Rucksack:" (Backpack), "Schmuck:" (Jewelry), "Gürteltasche:" (Belt bag), and "Zauber / Fertigkeiten:" (Spells / Skills). At the bottom, there are sections for "Munition:" (Ammunition) and "Sondermunition:" (Special ammunition). The sheet also features various icons representing different game mechanics: a sword for combat, a shield for defense, a mana symbol, a key for experience points, and a star for learning points. The sheet is divided into two main columns by a central vertical line, with a small "Held:" label on the left and "Spieler:" on the right.

Auf dem Persönlichkeitspass vermerkt der Spieler seinen Namen und den Charakter den er im Spiel verkörpert. In die ovalen Felder werden die maximalen Werte eingetragen. Die quadratischen Felder sind für die momentanen Werte vorgesehen.

Die Symbole stehen für:
Körperkraft/Leben, Intelligenz,
Angriff, Verteidigung, Mana,
Braukunst, Fernkampf und Tempo.

Die unteren Symbole stehen für:
Allianz oder Horde, Gold, Schlüssel,
Lernpunkte und Erfahrung.

An den Persönlichkeitspass ist das Anlegen der Ausrüstungskarten genauso möglich, wie an die Rollenkarte.

Allianz oder Horde

Jeder Spieler darf zu Beginn wählen, ob er einen menschlichen bzw. menschenähnlichen Kämpfer spielen möchte, oder sich auf die Seite der Horde schlägt, und sich dort einen Kämpfer wählt.

Egal für welchen Charakter er sich entscheidet, es gelten immer die gleichen Regeln.

ALLIANZ



Die Kämpfer der Allianz sind meist Menschen oder menschenähnlicher Herkunft.

Sie sind mutige Kämpfer die sich dem Guten zugewandt haben und das Böse bekämpfen wollen. Oft bilden sie Gruppen, um noch mächtiger sich dem Bösen gegenüber zu stellen.

Dabei werden sie auch von Landsknechten und Begleitern unterstützt.

HORDE



Die Horde sind Wesen welche von Natur aus allem Neutral gegenüberstehen.

Sie sind meist extrem starke Kämpfer, die vor dem Bann Zargons fliehen konnten, und nun ihren Stamm rächen wollen oder eigene Gründe verfolgen.

Sie sind Einzelgänger und schließen sich nur dann einer Gruppe an, wenn sie eine Verbesserung ihre Ziele dadurch erwirken können. Dies kann aber auch zur Folge haben, dass sie sich das Vorrecht nehmen, sämtliche Schätze für sich zu behaupten. Kämpfer der Horde können keine Landsknechte oder Begleiter anheuern.

(Wappenbilder auf dieser Seite aus dem Computerspiel: World of Warcraft)

Erfahrene Kämpfer

Die erfahrenen Kämpfer sind Wesen, die schon einige Abenteuer bestritten, und sich damit einen Namen gemacht haben

Diese Kämpfer können oft mit allerlei besonderen Waffen, Artefakte, ... aufwarten, die sie in ihren Abenteuern gesammelt haben.

Oft werden sie auch von anderen Kämpfern, Landknechten oder Begleitern unterstützt.

Dieser Kämpfer ist an seine Gruppe gebunden, und teilt deren Schicksal. Sollte einer seiner Gefährten fallen, trägt er die Verantwortung und die daraus folgende Konsequenz.

Aufstieg eines Kämpfers

Um eine Legende zu werden, müssen allerhand Aufgaben bewältigt werden! Sollte ein Spieler aber den nächsten Rang erreichen, lohnt man ihn mit einem neuen Titel, Goldmünzen und anderen, nicht zu verachtenden Vorzügen.

Wann ein Kämpfer aufsteigt, kann man der folgenden Tabelle entnehmen:

Bestandende Aufgaben	Status	Max. Landsknechte/ Begleiter	Belohnung Gold	Sonstiges
0	Getreuer			
5	Held	1/1	200	
10	Champion	2/1	300	+1 KK oder 1 IN
20	Legende	4/1	500	+1 KK oder 1 IN
Je weitere 10		4/2	500	+1 KK oder 1 IN

Sollten die Kämpfer einen Rang haben, welcher für das zu bestehende Abenteuer zu hoch erscheint, kann der SL weitere Wesen aus einem Versteck holen, und diese auf die Kämpfer loslassen
Diese Wesen sind im jeweiligen Abenteuer beschrieben.

Spielrelevante Wesen

Diese Wesen sind oft Schlüsselfiguren.

Sie sind meist neutrale Bewohner eines Dorfes oder Stadt.

Trifft man auf eines dieser Wesen, sollte man sie in ein Gespräch verwickeln. Oft erfährt man Dinge, die für das weitere Abenteuer notwendig sind. Ein selbstspielendes Wesen, wird immer vom Spielleiter geführt.

Dieser muss sich aber explizit an die im Abenteuerbuch für dieses Wesen angegeben Handlung halten.

Das Spielfeld

Zum Spielen der BraveEdition wird ein Spielfeld benötigt. Dieses kann natürlich das Originalbrett sein. Es können aber auch selbstgestaltete Variationen oder die Spielbretter anderer kompatibler Spiele (z.B. D&D Brettspiel) zum Einsatz kommen.

Hinweis: Auf www.HeroQuestWorld.de kannst du mehrere Varianten finden.

Vorbereitung

Die Kämpfer starten auf einem Feld welches der Spielleiter laut Missionsbeschreibung ihnen vorgibt. Außer den in Sichtweite der Kämpfer gelegenen Dingen wird noch nichts auf das Spielbrett gestellt, auch nicht die Türen oder die blockierten Felder. Sämtliche sichtbaren Türen sind geschlossen, außer im Abenteuerbuch wird es anders beschrieben!

Spielablauf

Jeweils der Spieler zur Linken des Spielleiters beginnt das Spiel. Nach seinem Zug gibt er weiter an den nächsten Spieler zu seiner Linken, und so weiter. Mit dem Spielleiter wird jede Runde beendet. Wenn der Spielleiter an der Reihe ist, kann er alle seine Wesen marschieren und angreifen lassen, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielbrett befinden. Sämtliche Angaben zu Körperkraft, Intelligenz, Angriffs- und Verteidigungsstärke sowie des Bewegungsradius der Wesen sind auf den Wesenskarten angegeben.

Damit die Züge übersichtlich bleiben, sollte der Spielleiter die Wesen einzeln, nacheinander bewegen und angreifen lassen.

Ziel des Spiels

Um eine Herausforderung erfolgreich zu bestehen, muss das jeweilige Ziel von mindestens einem Kämpfer erreicht werden.

Eine Herausforderung kann jedoch auch vorzeitig beendet werden, indem die Kämpfer freiwillig zum Startpunkt zurückgehen.

Dann gilt sie allerdings als nicht abgeschlossen und muss noch einmal ganz von vorne begonnen werden.

Anmerkung: Dem Spielleiter wird empfohlen in solch einem Fall die Herausforderung etwas schwieriger bzw. umzugestalten, da die Kämpfer mit den örtlichen Gegebenheiten bereits vertraut sind!

Langfristiger Spielverlauf

Wenn ein Kämpfer eine Herausforderung überlebt, muss er in der Nächsten erneut verkörpert werden. Sämtliche Besitztümer bleiben ihm dabei erhalten. Dadurch wird der Kämpfer immer mächtiger, denn er kann Gold sammeln und sich dafür bei verschiedenen Händlern eine bessere Ausrüstung kaufen.

Wichtig: Ein Wechsel des Kämpfers zwischen den einzelnen Herausforderungen eines Abenteuers ist nicht möglich!!!

Staffelung eines Abenteuers

Um besser erklären zu können wie sich ein komplettes Abenteuer zusammensetzt, sollte man folgende Tabelle nutzen.

2 Aktionen	= 1 Runde
x Runden	= 1 Herausforderung
x Herausforderungen	= 1 Abenteuer

Eine Aufgabe setzt sich aus dem im Abenteuerbuch beschriebenen Spielabschnitten, meist 1 - 2 Seiten, zusammen.

Sollte das Abenteuer ohne nachvollziehbare Spielabschnitte geschrieben stehen (Endlose Spielwelten), dann muss der Spielleiter die angegebenen Zielpunkte beachten.

Sobald ein Kämpfer diesen Punkt erreicht hat, gilt dies als eine bestandene Herausforderung. Der Kämpfer darf sich einen Erfahrungspunkt und einen Lernpunkt aufschreiben.



Erfahrung

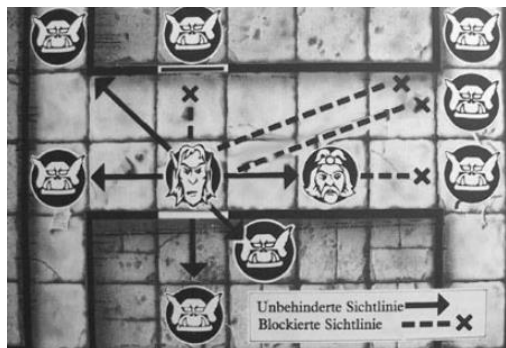


Lernpunkte

Sichtweite

Räume und Gänge können immer komplett überblickt werden. An anderen Wesen kann immer vorbeigesehen werden. Im Freien unterteilt der Spielleiter das Terrain durch Gegenstände, Bäume und Sträucher bzw. Häuser. Gibt es Einschränkungen in der Sichtweite ist dies in der Missionsbeschreibung angegeben.

Ungehinderte Sichtlinie



Generell ist es einem Kämpfer möglich, alles anzugreifen, was sich in gerader ungehinderter Sichtlinie zu ihm befindet. Es dürfen keine Gegenstände oder andere Wesen im Weg stehen. Die Reichweite der momentan ausgerüsteten Waffe muss allerdings generell berücksichtigt werden.

Wichtig: Durch Türen darf im Fernkampf nur gerade angegriffen werden.

Anmerkung: Ist unklar ob die Sichtlinie ungehindert ist, kann sie mit einem Stab (Schaschlikstäbchen oder ähnliches) kontrolliert werden. Dabei muss der Stab von Mittelpunkt zu Mittelpunkt der Felder legbar sein. Ein Feld auf dem ein Hindernis steht darf mit dem Stab nicht berührt werden.

ZUG EINES KÄMPFERS

Jeder Zug eines Kämpfers setzt sich aus 2 Aktionen zusammen!

Wer am Zug ist darf entscheiden ob er marschieren, angreifen, zaubern oder eine andere Aktion tätigen möchte. Dabei ist es dem jeweiligen Spieler überlassen, ob er zuerst marschiert und dann eine andere Aktion tätigt oder umgekehrt. Er darf aber nicht erst ein Stück marschieren, dann eine Aktion ausführen, und danach den Rest seines Weges zurücklegen. Er darf aber auch 2x dieselbe Aktion tätigen. z.B.: 2x marschieren, 2x kämpfen, ...!

Aktionen

Während einer Aktion haben die Kämpfer die Möglichkeit, verschiedenste Dinge zu tun. Jeder Kämpfer nur zwei Aktionen pro Zug durchführen darf. Eine Aktion kann folgendes sein.

- Kommunizieren
- Kämpfen (Angreifen, Verteidigen, Sturmangriff)
- Fortbewegen (Marschieren, Schleichen, Fliegen, ...)
- Suchen (Schätze, Fallen, Geheimtüren)
- Zaubern
- Auffrischen (Tränke nutzen, Meditieren, ...)

Kommunizieren

Die Kämpfer werden während ihren Abenteuern oft auf Wesen treffen, welche ihnen nützliche Informationen geben können.

Um an diese zu gelangen muss der Kämpfer das Wesen in ein Gespräch verwickeln.

Jedes Gespräch, sei es noch so lang, kostet dem Kämpfer nur eine Aktion. Manchmal glaubt das Wesen, das seine Informationen wichtig, und deshalb auch etwas wert seien.

Dann erwarten sie eine Belohnung für diese Information.

Ab und zu kann es auch sein, dass ein Wesen kein Gespräch wünscht. Sollte der Kämpfer es trotzdem belästigen, greift es an!

Kraftprobe

Manchmal kann es vorkommen, dass ein Kämpfer eine Tür, ... nur durch eine Kraftprobe öffnen kann. Eine Kraftprobe läuft wie folgt ab:

Der Kämpfer würfelt so viele Kampfwürfel, wie er momentan Körperkraft besitzt. Die Probe ist bestanden, wenn der Kämpfer es schafft, mindestens ein schwarzes Schild zu würfeln.

Intelligenzprobe

Manchmal kann es vorkommen, dass ein Kämpfer einen Mechanismus verstehen oder eine andere Prüfung bestehen muss.

Eine Intelligenzprobe läuft wie folgt ab:

Der Kämpfer würfelt so viele Kampfwürfel, wie er momentan Intelligenz besitzt. Die Probe ist bestanden, wenn der Kämpfer es schafft, mindestens ein schwarzes Schild zu würfeln.

LAUFEN

Auf der jeweiligen Rollenkarte ist angegeben, wie viele normale Würfel ein Kämpfer werfen darf, um seine Schritte zu ermitteln.

(üblicherweise mit 2W6) Für jedes geworfene Auge darf der Kämpfer sich ein Feld weiterbewegen, unabhängig davon, wie viele Felder seine Figur einnimmt. Es bleibt ihm überlassen, ob er die volle Augenzahl marschiert oder auch weniger. Wird die 2. Aktion auch zum Laufen verwendet, können die übrigen Schritte dazugerechnet werden.

Während des Laufens muss darauf geachtet werden, dass folgendes **nicht erlaubt** ist:

- Diagonal marschieren
- Einen Zug auf einem besetzten Feld beenden.
- Über eine Figur hinweg marschieren, wenn es nicht ausdrücklich von dem jeweiligen Spieler der betroffenen Figur erlaubt wird.
- Über ein Hindernis hinweg zu ziehen.

Wenn die Kämpfer über das Spielbrett marschieren, betreten sie immer wieder neues, unbekanntes Terrain.

Der Kämpfer, der als erster dieses Terrain betreten möchte, muss seinen Zug zunächst unterbrechen und dem Spielleiter laut mitteilen, dass er es erkunden möchte.

Der Spielleiter hat nun Zeit, alle sichtbaren Wesen und Dinge in diesem Raum oder Gang auf das Spielbrett zu setzen.

Danach bleibt es dem Kämpfer überlassen, ob er weiter geht oder lieber etwas anderes macht.

Laufen durch zu enge Gänge

Wesen die aufgrund ihrer Größe zu breit für die schmalen Gänge sind, können trotzdem versuchen sich durch die Gänge zu zwängen.

Ein Gang darf aber nicht schmaler sein als -1 Feld des Platzes, welches ein Wesen zum Laufen benötigt.

Um durch den Gang zu laufen darf das Wesen sich nur mit der Hälfte der möglichen Geschwindigkeit fortbewegen.

Treppen benutzen

Wenn du eine Treppe hochläufst, benötigst du zwei Schritte pro Stufe. Beim abwärts gehen, benötigst du einen Schritt pro Stufe.

Schleichen

Einige Kämpfer haben die Fähigkeit zu schleichen und unbemerkt an anderen Wesen vorbei gehen. Dabei dürfen sie aber keinen Fehler machen. Der Spieler würfelt wie gewohnt mit seinen Tempowürfeln, wie weit er marschieren darf.

Sobald der Kämpfer vor einem Wesen steht, an dem er vorbei schleichen will, muss er einen Fallenwürfel werfen. Bei einem Zahnrad darf er weiterziehen,

Bei einer Explosion endet der Zug direkt vor dem Wesen.

Das Schleichen zählt zur Aktion des Laufens, egal wie viele Wesen man mit seinen Schritten passieren möchte.

Laufen auf Schnee

Auf Schnee ist das Marschieren für die Kämpfer schwieriger.

Der Spieler nimmt 2W6 und würfelt einen Würfel nach dem Anderen.

Der 1. Würfel zählt komplett! Vom 2. gewürfelten W6 muss der Kämpfer jedoch die Hälfte der gewürfelten Augen abziehen. (ggf. abrunden)

Alle Elben, sowie alle Wesen die im Eis zuhause sind, können ungehindert auf Schnee laufen.

Ebenen

Um in eine Ebene zu gelangen benötigt man die folgenden Schritte.

Ebene	Schritte	Höhe
0	1	Schweben
1	2-6	Haushöhe + Bäume
2	7-18	Bis Hügelspitze
3	19-31	Bis Berggipfel
4	32-X	Alles oberhalb der Berggipfel

Fliegen

Einigen Wesen ist es möglich zu fliegen. Sei es alleine, oder auf irgendwelchen Flugtieren, bzw. Maschinen. Bei einem Flug wird genauso gezogen, als wenn man am Boden laufen würde. Will man die Flugbahn nach oben oder unten ändern, gelangt man dabei in verschiedene Ebenen. Dabei würfelt man wie gewohnt. Die Augen der Würfel kann der Spieler nach Belieben einsetzen. Er entscheidet, ob das Wesen nach oben steigt, einen Weg im Flug zurücklegt, oder gar Beides.

Beispiel: Ein Drache würfelt mit 3 Würfeln 16 Punkte.

Er startet vom Boden aus, und möchte in die 2. Ebene gelangen.

Er benötigt 7 Punkte um in die Ebene zu fliegen, und hat dann noch 9 Schritte übrig, die er zum Fliegen nutzen kann.

Angriff: Fliegende Wesen können nur mit Waffen angegriffen werden, die auch die entsprechende Reichweite besitzen.

Verteidigung: Sollte ein Kämpfer aus der 1. Ebene zu Boden fallen, erleidet er einen Schaden von 3 Punkten Körperkraft.

Er kann sich je nach momentan getragener Rüstung verteidigen:

ohne Rüstung	leichte Rüstung	schwere Rüstung
0 Teile	min. 2 Teile	min. 3 Teile
1 Würfel	2 Würfel	3 Würfel

Ab der 2. Ebene stirbt der Kämpfer, sobald er auf den Boden aufschlägt.

Erklärung: Spielfeld 3cm pro Feld = 2m = 1 Schritt

Schwimmen

Wenn Kämpfer durch Wasser ziehen möchten, müssen sie darauf achten, dass das Gewässer nicht tiefer ist, als dass man hindurchwaten kann. Sollte dies aber tiefer sein, müssen sie schwimmen oder gar tauchen.

Will ein Kämpfer ein Gewässer durchschwimmen darf er mit 1W6 ziehen, Dabei muss es sich aber von seinem Rucksack, und seiner kompletten Ausrüstung trennen, weil diese ihn behindern würden. Falls er Schmuck trägt oder eine Gürteltasche besitzt, kann er diese anbehalten

Während ein Kämpfer durch das Wasser schwimmt kann er weder angreifen, noch sich verteidigen, wohl aber Suchen.

Tauchen

Wenn ein Kämpfer tauchen möchte, gelten dieselben Regeln wie beim Schwimmen. Jedoch muss man zusätzlich folgendes beachten:

Ein Kämpfer kann mit 2W6 tauchen.

Ein Kämpfer kann maximal 4 Aktionen am Stück tauchen.

Danach geht ihm die Luft aus, und er erstickt, wenn er bis dahin nicht wieder aufgetaucht ist!

KÄMPFEN

Jeder Kampf untergliedert sich in zwei Phasen: Angriff und Verteidigung. Obwohl alle unten aufgelisteten Aktionen grundsätzlich immer während einer Aktion durchführbar sind, gibt es dennoch unbedingt zu beachtende Einschränkungen:

- Befindet sich ein Kämpfer in unmittelbarer Sichtweite eines feindlichen Wesens, steht er im Kampf.
- Während des Kampfes kann er keine Suche durchzuführen, keine Falle entschärfen und keine Manapunkte regenerieren.
- Er kann während eines Kampfes seine Waffen tauschen aber sonst nichts anderes aus dem Rucksack nehmen.

Ablauf eines Kampfes

Sind alle Voraussetzungen für einen erfolgreichen Angriff erfüllt, kann man versuchen seinen Gegner zu attackieren. Hierzu muss als erstes die Anzahl der zur Verfügung stehenden Kampfwürfel ermittelt werden.

Während die Angriffs- und Verteidigungsstärke eines Kriegers immer direkt von seiner gegenwärtigen Bewaffnung und Ausrüstung abhängig ist und somit variiert, besitzen andere Wesen in der Regel feststehende Werte.

Diese Werte werden den Wesenskarten entnommen.

Angriff

Zum Angriff darf der Angreifer die Anzahl Kampfwürfel werfen, die ihm aufgrund seiner momentanen Bewaffnung zur Verfügung stehen.

Für jeden geworfenen Totenschädel verliert der Angegriffene einen Punkt seiner Körperkraft.

Wird kein einziger Totenschädel geworfen, ist der Angriff gescheitert.

Nahkampf

Um ein Wesen mit einer Nahkampfwaffe anzugreifen, muss man sich auf einem Feld direkt neben diesem befinden.

Generell ist es nicht erlaubt, diagonal anzugreifen.

Es gibt jedoch bestimmte Waffen, mit denen auch diagonale Angriffe möglich sind. Diese sind mit einem Symbol gekennzeichnet.

Reichweite



Diagonalangriff möglich



Nahkampf ohne Waffe

Sollte ein Kämpfer keine Nahkampfwaffe besitzen, kann er die Würfel werfen, die auf der Rollenkarte als Grundwert angegeben sind.

Zweihandwaffen

Jede Zweihandwaffe ist mit diesem Symbol auf seiner Karte versehen.



Waffe kann mit einer Hand geführt werden.



Waffe benötigt 2 Hände um mit ihr kämpfen zu können.

Beispiel: Ein Bogen benötigt 2 Hände um benutzt zu werden. Er kann aber mit einer Hand getragen werden. Nur wenn der Kämpfer einen Angriff ausüben möchte, braucht er zwei Hände.

Einen Angriff mit zwei Waffen

Ein Kämpfer kann versuchen mit zwei Waffen einen Angriff auszuführen. Dafür müssen aber beide Waffen derselben Gattung (Hieb oder Stichwaffen) zugehören. Die geworfenen Würfelergebnisse beider Waffen werden addiert. Für einen Angriff mit 2 Waffen benötigt der Kämpfer beide Aktionen.

Sturmangriff

Einigen Kämpfern ist es möglich einen Sturmangriff auf einen Gegner auszuführen. Der Sturmangriff ist eine verheerende Waffe, welche aber beide Aktionen fordert. Die genaue Vorgehensweise steht auf der Rückseite der Rollenkarte des Kämpfers.

Würgen

Einige Wesen können ihr Opfer würgen. Wird ein Wesen gewürgt, verliert es pro Aktion einen Punkt an Körperkraft. Wer gewürgt wird, kann weder angreifen, noch sich verteidigen. Er kann aber versuchen aus den Fängen zu entfliehen. Pro Aktion kann er mit einem Kampfwürfel versuchen ein schwarzes Schild zu werfen. Nur wenn dies gelingt, der Angreifer vom Opfer ablässt, oder einer von beiden stirbt, ist der Angriff beendet.

Fernkampf

Fernangriffe können nicht auf Wesen auf unmittelbar benachbarten Feldern ausgeführt werden. Der Angegriffene muss sich in ungehinderter Sichtlinie zum Angreifer befinden. Ist die Sichtlinie durch eine Mauer, eine verschlossene Tür, einem Wesen, einen Gegenstand oder etwas anderem blockiert, dann ist der Angriff nicht durchführbar. Die Reichweite jeder Waffe, ist auf der jeweiligen Waffenkarte mit einem entsprechenden Symbol angegeben.



Reichweite 1 Feld = Nahkampf



Fernkampf-Reichweite = momentane Körperkraft +0 Felder

Reichweite 2-14 Felder

Gebrauch von Schwarzpulver

Manche Kämpfer sind in der Lage mit Schusswaffen & Schwarzpulver umzugehen.

Um aber mit Schwarzpulver hantieren zu können, muss man die Fähigkeit Munitionist beherrschen. Eine Schusswaffe muss nachgeladen werden. Die Nachladezeit ist auf der Waffenkarte angegeben. Dabei spielt es keine Rolle ob der Kämpfer innerhalb einer Runde seine Waffe lädt, eine weitere Aktion (z.B.: laufen, suchen, usw.) ausführt, und dann in der nächsten Runde erst schießt. Den Schaden den die Waffe ausrichtet, kann man auf der jeweiligen Karte nachlesen.

Zerstörung von Gegenständen

Manchmal kann es nötig sein, dass man eine Tür, ein Möbelstück oder ein anderes Objekt zerstört! Dies ist immer dann der Fall, wenn solch ein Objekt den Kämpfern im Weg steht!

Jedes Objekt besitzt eine Resistenz.

Sollte diese auf null sinken, ist das Objekt zerstört.

Objekte aus Holz verlieren, falls sie mit Feuer angegriffen werden, in jeder Runde zusätzlich einen Punkt an Resistenz.

Wichtig: Gegenstände mit hohen Resistenzen können sich beim zerstört werden negativ auf den Zustand der benutzten Waffe auswirken. Wie genau steht in der Missionsbeschreibung oder obliegt dem Spielleiter!

Verteidigung

Nachdem der Angreifer seinen Wurf ausgeführt hat, kann der Gegner versuchen sich zu verteidigen. Dazu darf er die ihm zur Verfügung stehende Anzahl Kampfwürfel werfen. Jedes geworfene Schild wehrt einen Totenschädel des Angreifers ab. Hierbei müssen Kämpfer, gute und neutrale Wesen weiße Schilder und böse Wesen schwarze Schilder werfen. Für jeden vom Angreifer geworfenen Totenschädel, der nicht durch ein Schild abgewehrt werden konnte, muss sich der Angegriffene einen Punkt seiner Körperkraft abziehen und diesen Verlust auf seinem Persönlichkeitspass vermerken. Sinkt der Körperkraftwert dabei auf null stirbt das Wesen.

Tod

Wenn die Körperkraft eines Kämpfers auf null fällt, stirbt er; es sei denn ein anderer Kämpfer kann ihn innerhalb einer Runde wieder beleben (*Wiederbelebung oder Heiltrank*).

Ein gestorbener Kämpfer scheidet umgehend aus dem Spiel aus, kann aber in der nächsten Runde wieder als neuer Charakter zum Einsatz kommen. Er kann diese Mission aber nicht mit Erfolg bestehen. Es muss allerdings beachtet werden, dass er sämtliche Besitztümer und bis dahin erlernte Fähigkeiten verloren hat. Im Todesfall eines Kämpfers erscheint ein Dimensionen Dieb. Dieser lauert schon eine Weile, und hat nur auf den Moment gewartet, wann er dem Kämpfer dessen Ausrüstung abnehmen kann! Der Dieb flüchtet sofort. Nun haben die anderen Kämpfer die Möglichkeit, den Dimensionen Dieb einzuholen, und ihm seine Beute abzunehmen. Die Kämpfer sollten aber bedenken, dass sie nur so viele Gegenstände an sich nehmen können, wie sie noch Platz im Rucksack haben! Zum Aufnehmen der Gegenstände haben sie solange Zeit bis sie den Dimensionen Dieb aus den Augen verlieren.

Sollte ein toter Kämpfer nicht innerhalb einer Runde wieder belebt werden, ist er nicht mehr zu retten.

Anmerkung: *Um die Hinterlassenschaft eines verstorbenen Kämpfers darzustellen benutzt man die speziellen Einzelmarkierungen für Ausrüstungen! Trägt ein anderes Wesen die Ausrüstung eines verstorbenen Kämpfers, wird die entsprechende Markierung unter ihm platziert!*

Schock

Wenn die Intelligenz eines Kämpfers auf null sinkt, verfällt er in einen schockähnlichen Zustand. Der Kämpfer kann nur noch mit 1 W6 laufen, nicht mehr angreifen und sich nicht verteidigen.

Dieser Zustand hält solange an, bis der Kämpfer verstirbt, oder seine Intelligenz auf mindestens einen Punkt steigt.

KUNST DES ZAUBERNS

Kämpfer die des Zauberns mächtig sind, können anstatt zu kämpfen während ihrer Aktion auch einen Zauber aussprechen.

Zauber dürfen sowohl auf sich selbst, als auch auf einen anderen Krieger oder ein anderes Wesen angewendet werden. Ein Zauber kann nur in ungehinderter Sichtlinie gesprochen werden, es sei denn, es ist auf der Zauberkarte anders beschrieben. Da das Zaubern jedoch sehr viel Energie erfordert, kann immer nur ein Zauber pro Aktion aufgesagt werden. Kämpfer können in einer Runde nur dann mehrere Zauber aussprechen, wenn sie eine der wenigen Gegenstände besitzen, die diese Aktion ermöglichen.

Anmerkung: *Es kann sein, dass eine Karte eine Änderung zu einer bestehenden Regel beschreibt. Diese ist dann anzuwenden!*

Einen Zauber aussprechen

Möchte man einen Zauber gegen ein Wesen aussprechen, gelten dieselben Regeln wie beim Fernkampf.

Wichtig: *Man kann einen Zauber auch auf ein Wesen, welches auf einem direkt angrenzenden Feld steht, aussprechen.*

Es kann jeweils nur ein Zauber auf ein Wesen wirken. Sollte ein weiterer Zauber angewendet werden, verpufft die Wirkung des vorherigen.

Man kann aber einen Zauber und einen magischen Trank miteinander kombinieren. Eine Spruchrolle zählt als Zauber.

Runenmagie

Die Runenmagie ist die höchste Form der Zauberei, und kann deshalb nur vom Runenmagier bzw. einem Magier mit dem Rang eines Großmeisters beschworen werden. Jede Rune ist ein Zauber für sich. Geübte Magier können durch geschickte Kombinationen mehrere Runen neue, noch effektivere Zauber wirken.

Um einen Zauber zu wirken, benötigt der Magier nur eine Aktion, egal wie viele Runen er kombiniert, und die dafür beschriebene Anzahl an Mana!

Mana Regenerieren

Wenn man seine Mana auffrischen will, hat man folgende Möglichkeiten:

- **Meditieren:** Der Zauberer nimmt den Sternwürfel. Würfelt er einen Stern, darf er sich einen Punkt Mana auffüllen. Meditieren geht nur, wenn sich **kein böses Wesen in seiner Sichtweite** aufhält!
- **Manatrank:** Der Manatrank frischt bis zu 4 Punkte Mana auf!
- **Übertragung:** Ein Zauberer kann von einem anderen Zauberer Mana bekommen, wenn dieser ihm von dessen Vorrat einige Punkte Mana abgibt. Mana übertragen, egal wie viel, kostet aber eine Aktion. Die Übertragung ist nur möglich, wenn sich **kein böses Wesen in seiner Sichtweite** aufhält!

Mana durch Intelligenz

Während des Abenteuers kann man aber zusätzliche Intelligenz erlangen.

Dabei gilt die Regel: *Pro neugewonnenen Punkt Intelligenz darf man seinen Managrundwert um 2 Punkte erhöhen. Bei Intelligenzverlust sind die Punkte aber auch genauso zu reduzieren!*

Zauberspruchrollen & Magische Tränke

Wirkung und Dauer eines Trankes ist der jeweiligen Karte zu entnehmen.

Möchte ein Krieger einen Trank trinken oder eine Zauberspruchrolle aus seinem Rucksack benutzen, kostet es ihn eine komplette Aktion.

Er kann dies aber nicht während eines Kampfes tun.

Befindet sich der Trank in der Gürteltasche oder wurde eben erst gefunden bzw. gekauft, kann man ihn sofort trinken, ohne eine Aktion zu verbrauchen.

Anmerkung: *Gelingt es einem Monster an einen Trank oder eine Spruchrolle zu kommen, so kann es diese einsetzen, wenn es die Anforderungen erfüllt.*

Bei den Tränken gilt dasselbe wie bei den Zaubern. Es kann pro Runde immer nur einer getrunken werden. Jeder weitere bleibt wirkungslos.

Anmerkung: *Man kann sie aber mit Zaubern oder Spruchrollen kombinieren.*

MAGISCHE ARTEFAKTE

Es gibt spezielle Artefakte, die ihrem Träger besondere Fähigkeiten verleihen. Oft ist das finden eines solchen Artefakts wesentlicher Bestandteil einer Herausforderung. Magische Artefakte sind nicht käuflich.



Waffen



Rüstungen



Schmuck



Gegenstände

Verlorene Artefakte

Es kann vorkommen, dass der Besitz bestimmter Artefakte, für das erfolgreiche Bestehen einer Herausforderung, unabdingbar ist. Sollte ein solches Artefakt durch den Tod eines Kriegers oder anderer Umstände verloren gegangen sein, muss der Spielleiter es in der nächsten Herausforderung als Sonderschatz wieder ins Spiel einbringen.



NICHTMAGISCHE FERTIGKEITEN



Ein Kämpfer ohne magische Begabungen kann seine Lernpunkte dazu verwenden, nichtmagische Fertigkeiten zu erlernen.

Auf den Fertigkeitenkarten ist angegeben welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen um die Fertigkeit zu erlernen. Sind Stufen auf der Karte angegeben, muss die vorhergehende Stufe vorher erlernt worden sein.

Erlernte nichtmagische Fertigkeiten können jederzeit eingesetzt werden, solange die Fertigkeitenkarte es zulässt.

Anmerkung: *Es kann sein, dass eine Karte eine Änderung zu einer bestehenden Regel beschreibt. Diese ist dann anzuwenden!*

DAS SUCHEN

Während einer Runde hat ein Krieger die Möglichkeit nach Etwas zu suchen. Da eine intensive Suche sehr zeitaufwendig ist, dauert es eine Aktion. Es darf sich aber kein Gegner in Sichtweite befinden. Gesucht werden kann nach drei verschiedenen Dingen:

- Nach Schätzen
- Nach Geheimtüren
- Nach Fallen

In Räumen und Gängen suchen

Räume und Gänge können immer komplett und auf einmal, unter Beachtung der obenstehenden Regeln, abgesucht werden.

Im Freien suchen

Im Freien definiert der Spielleiter den Abschnitt, der abgesucht werden kann.

Absuchen von Gegenständen und Objekten

Gegenstände und Objekte, wie beispielsweise Möbelstücke, können grundsätzlich nur einzeln und getrennt voneinander abgesucht werden. Jedes Suchen erfordert eine Aktion. Um einen Gegenstand zu durchsuchen, muss der Suchende direkt auf einem Feld neben dem Gegenstand stehen.

Nach Schätzen suchen

Nach Schätzen kann überall gesucht werden.

(Ist eine nicht gefundene Falle in der Nähe, wird diese zuerst ausgelöst)

In sämtlichen Räumen, Gängen und auch im Freien darf man einmal nach Schätzen suchen - allerdings ist es nicht erlaubt, ein und denselben Abschnitt zweimal während einer Herausforderung nach Schätzen abzusuchen.

Befinden sich dort mehrere Schätze, muss der SL dies mitteilen.

Er braucht aber nicht sagen, wo sich diese Schätze befinden.

Ausnahme: *Befinden sich mehrere Gegenstände in einem Raum oder Gang, darf jeder Gegenstand separat durchsucht werden!*

Wichtig: *Wird im selben Abschnitt ein zweites Mal nach Schätzen gefragt, ohne dass der SL auf einen weiteren Schatz hingewiesen hat, erscheint ein Streunendes Monster!*



Schatzkarten

Einige Herausforderungen enthalten genaue Angaben über spezielle Schätze oder Artefakte, die durch Suchen gefunden werden können.

Sind keine speziellen Schätze angegeben, so muss der Kämpfer die oberste Schatzkarte ziehen:

- Einige Schatzkarten geben an, das **GOLD** oder **JUWELEN** gefunden wurden. Der Kämpfer der eine solche Karte zieht, vermerkt den Wert des Fundes auf seinem Persönlichkeitspass und legt die Karte anschließend neben dem Stapel ab. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.

- Andere Schatzkarten zeigen **TRÄNKE** an.

Diese können beliebig lange behalten werden, bis der Kämpfer den Trank verwendet. Gefundene Tränke dürfen aber auch sofort getrunken werden. Nach dem Benutzen wird die Karte anschließend neben dem Stapel abgelegt. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.

- Manche Schatzkarten versorgen die Krieger mit **NAHRUNG**.

Sollte ein Krieger solch eine Karte ziehen, kann er diese sofort einsetzen und sich die dadurch gewonnenen Körperkraftpunkte gutschreiben. Er kann die Nahrung aber auch in seiner Gürteltasche oder im Rucksack verstauen. Nach dem Benutzen wird die Karte anschließend neben dem Stapel abgelegt. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.

- Einige Schatzkarten zeigen auch neue **ZAUBERSPRUCHROLLEN**.

Wenn ein Kämpfer eine Zauberspruchrolle findet, darf er die oberste Karte des Zauberspruchrollenstapels ziehen, die gefundene Schriftrolle in seinem Rucksack oder seiner Gürteltasche verstauen und den Fund auf seinem Persönlichkeitspass vermerken. Diese können beliebig lange behalten werden. Nach dem Benutzen wird die Karte anschließend neben dem Stapel abgelegt. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.

- Andere Schatzkarten zeigen SCHLÜSSEL. Diese können beliebig lange behalten werden, bis der Kämpfer sie einsetzt. Nach dem Benutzen wird die Karte anschließend neben dem Stapel abgelegt. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.
- Die restlichen Schatzkarten zeigen FALLEN, STREUNENDE MONSTER oder LANDSKNECHTE an. Diese Karten müssen unmittelbar nachdem sie aufgenommen wurden laut vorgelesen und die Anweisungen sofort befolgt werden. Nach dem Benutzen wird die Karte anschließend neben dem Stapel abgelegt. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.

Durch Schatzsuche gefundene Gegenstände dürfen immer sofort verstaut werden. Ist kein Platz im Rucksack oder der Gürteltasche vorhanden, muss der gefundene Gegenstand liegengelassen werden, und kann von einem anderen Kämpfer oder ein anderes Wesen mitgenommen werden. Sollten während einer Herausforderung alle Karten gespielt worden sein, muss der Kartenstapel gemischt werden und kommt neu ins Spiel!

Streunende Monster

Streunende Monster sind Kreaturen die plötzlich aus Löchern, Ritzen, Spalten oder anderen verborgenen Orten auftauchen und den suchenden Kämpfer überraschen.

Der jeweilige Typ des Streunenden Monsters ist für jede Herausforderung im Abenteuerbuch angegeben.

Wenn bereits alle Monster dieses Typs anderweitig verwendet werden, muss der Spielleiter einen gleichwertigen Monstertyp ermitteln.

Streunende Monster greifen immer sofort an.

Nach Geheimtüren suchen

Geheimtüren und versteckte Durchgänge können ausschließlich durch Suchen gefunden werden, und sind umgehend auf das Spielbrett zu setzen, sobald sie ein Kämpfer entdeckt hat. Nach Geheimtüren kann überall gesucht werden. Jede Geheimtür bleibt solange geschlossen, bis man zu ihr geht und sie öffnet. Ab diesem Zeitpunkt gilt die Tür, bis zum Ende des Abenteuers, als offen und ist für jedes Wesen passierbar.

Nach Fallen suchen

Fallen und versteckte Mechanismen können genau wie Geheimtüren durch Suchen gefunden werden und sind auf dem Spielbrett zu markieren, sobald ein Kämpfer sie entdeckt oder ausgelöst hat.

Jede Falle die entdeckt, aber nicht ausgelöst oder entschärft wurde, ist aktiv und scharf. Nach Fallen kann überall gesucht werden.

Einzelne Gegenstände oder Objekte sollten einzeln abgesucht werden, da sie oft durch versteckte Mechanismen geschützt sind.

Es gibt einige Fallen, die unmittelbar hinter einer Tür installiert sind.

Diese Fallen können nur gefunden werden, wenn man direkt dieses Feld nach Fallen durchsucht. Es darf aber kein böses Wesen in Sichtweite sein.

Um nach Fallen zu suchen benötigt man den Augenwürfel.

Für jedes gewürfelte Auge findet der Kämpfer eine Falle.

Zeigt der Würfel einen Kreis, so ist die Suche erfolglos.

Der Suchende kann in seiner zweiten Aktion, sofern er diese nicht anders einsetzen will, ein weiteres Mal nach Fallen suchen. Zeigt der Würfel die Hand, ist der Suchende sich sicher, dass in diesem Raum oder Gang keine Fallen vorhanden sind. Er kann hier nicht mehr nach Fallen suchen!



DIE FALLEN

Fallen werden sichtbar sobald sie entweder durch Suchen entdeckt, oder durch Betreten des jeweiligen Feldes ausgelöst werden.

Gefundene Fallen werden verdeckt auf das Spielbrett gelegt.

Wenn eine Falle entdeckt wurde, kann Jeder versuchen, sie entweder unbeschadet zu passieren, oder sie in seinem nächsten Zug zu entschärfen.

Da Zargons Kreaturen mit der Umgebung vertraut sind, können sie sich frei bewegen ohne Fallen auszulösen.

Sie dürfen allerdings nicht auf einer Falle stehen bleiben, denn dann wird die Falle ausgelöst.

Erst wenn eine Falle entschärft oder ausgelöst wurde, erfahren die Kämpfer um was für eine Falle es sich handelt.

Eine Falle überwinden

Jeder der eine Fallenüberquerung wagt, muss einen Sternwürfel werfen.

Wirft er einen Stern, kann er die Falle unbeschadet überwinden.

Ansonsten wird die Falle ausgelöst.

Schlagfallen die einmal ausgelöst wurden können nicht mehr passiert oder entschärft werden, da diese Stelle dauerhaft mit Geröll blockiert ist.

Fallgruben aller Art die ausgelöst wurden, können ebenfalls nicht mehr passiert oder entschärft werden, sondern sind nur noch durch einen Sprung zu überwinden!

Eine Falle entschärfen

Sobald eine Falle sichtbar aber noch nicht ausgelöst ist, können die Kämpfer versuchen sie zu entschärfen.

Wer eine Falle entschärfen möchte, muss dieses zuerst dem Spieleiter laut mitteilen.

Erst dann darf sich der Kämpfer vorsichtig auf das Feld mit der Falle begeben und versuchen sie zu entschärfen.

Ist eine Falle erfolgreich entschärft worden, wird sie vom Spielbrett entfernt. Das Feld ist fortan von jedem gefahrlos zu passieren.

Ohne Werkzeug und ohne Kenntnisse

Wenn jemand ohne Kenntnisse versuchen möchte eine Falle zu entschärfen, muss er einen Kampfwürfel werfen. Bei einem schwarzen Schild ist die Falle entschärft, jedes andere Ergebnis löst die Falle mit all ihren Konsequenzen aus.

Die Werkzeugkiste

Eine Werkzeugkiste oder Tasche erhöht die Wahrscheinlichkeit, eine Falle erfolgreich zu entschärfen.

Sie kann bei einem Händler erworben werden, wenn er sie im Angebot hat.

Assassinen, Zwerge, Gnome und Halblinge

Einige von ihnen sind von allen Kämpfern die geschicktesten im Umgang mit Fallen. Außerdem sind sie im Besitz einer speziellen Werkzeugkiste.

Möchte einer von ihnen eine Falle entschärfen, muss er den Fallenwürfel werfen:

- Wirft er das Symbol der Explosion, ist sein Versuch misslungen, und die Falle wird mit all ihren Konsequenzen ausgelöst.



TREPPEN, TÜREN & GLYPHEN

Meist beginnt eine Spielrunde auf einer Treppe und/oder endet auf einer. Manchmal führt eine Treppe auch nur in eine andere Ebene. Um in eine andere Ebene zu gelangen benötigt der Kämpfer 4 Schritte.

Türen und Tore

Oft treffen die Kämpfer auf Türen und Tore, welche Räume oder Gänge voneinander trennen. Erst wenn diese Türen geöffnet werden, erfahren sie was sich dahinter verbirgt.

Tore die mehrere Felder einnehmen werden ebenso wie Türen gespielt. Türen und Tore, die hier nicht beschreiben stehen, haben eine eigene Spielkarte, auf der alle Werte und deren Spielweise beschrieben stehen.

Türen öffnen

Will ein Kämpfer durch diese Tür gehen, muss er dies laut mitteilen. Der Spielleiter öffnet nun die Tür, sofern diese nicht durch eine Falle gesichert oder abgeschlossen ist, und baut alles Sichtbare dahinter auf. Das Öffnen dieser Tür kostet es den Spieler keine Aktion.

Gesicherte Türen

Sollte eine Tür durch eine Falle gesichert sein, so muss der Kämpfer deren Auswirkung mit allen Konsequenzen tragen.

Verschlussene Türen

Sollte eine Tür verschlossen sein, teilt dies der Spielleiter dem Kämpfer mit, wenn dieser die Tür öffnen will.

Der Spielleiter teilt dem Kämpfer außerdem mit, welchen Schlüssel er zum Öffnen dieser Tür benötigt!

Sobald eine Tür geöffnet wurde, baut der Spielleiter alles Sichtbare dahinter auf. Sollte dem Kämpfer nicht gefallen, was er sieht, kann er die Tür auch wieder verschließen.

Alle Wesen hinter dieser Tür bleiben eingesperrt.

Die Wesen können auf die Tür einschlagen, bis es ihnen gelingt die Tür aufzubrechen. Nun können sie dem Kämpfer folgen.

Das auf- bzw. abschließen einer Tür kostet jeweils eine Aktion.

Steintüren

Eine Steintür ist nur durch rohe Gewalt zu öffnen.

Ein Kämpfer muss versuchen eine Kraftprobe zu bestehen.

Ist eine Steintür einmal offen bleibt sie offen.

Die Glyphen

Außer den bisher beschriebenen Möglichkeiten um von Raum zu Raum oder von Ebene zu Ebene zu gelangen, können die Krieger sich auch von Glyphen zu Glyphen fortbewegen.

Eine Glyphen teleportiert einen Kämpfer an einen meist unbekannten Ort. Dies kann ein gegenüberliegender Raum, eine entfernte Stadt, aber auch eine andere Zeit oder Welt sein.

Wo letztendlich der Kämpfer landet, wissen nur diejenigen, die sich schon einmal durch diese Glyphen getraut, und sich daran erinnern haben.

Der Kämpfer sollte dies, falls gewünscht, hinten auf dem Persönlichkeitspass notieren.

Wer sich von einer Glyphen zu einer anderen bewegt, benötigt dafür keine Aktion und auch keinen Schritt!

Im Spiel kann der Krieger auf verschiedene Glyphen treffen:

2 Glyphen

Bei 2 Glyphen bewegt sich der Kämpfer zwischen der Einen und der Anderen hin und her.

3 und mehr Glyphen:

Teilen sich mehr als 2 Glyphen eine Ebene, muss der W6 zeigen, auf welcher Glyphen der Kämpfer erscheint.



WAFFEN, RÜSTUNGEN UND SONSTIGE GEGENSTÄNDE

Im Verlauf des Spiels haben Kämpfer die Möglichkeit, durch Kaufen oder Finden verschiedener Waffen, Rüstungen und Gegenstände ihre Grundfähigkeiten zu erweitern.

Waffen und Rüstungen dienen hierbei der Anhebung von Angriffs- und Verteidigungsstärke, andere Gegenstände wiederum geben dem Kämpfer besondere Fähigkeiten.

Anmerkung: *Es kann sein, dass eine Karte eine Änderung zu einer bestehenden Regel beschreibt. Diese ist dann anzuwenden!*

Rüstungen

Rüstungsgegenstände können am Körper getragen werden, Sie nehmen einen Gegenstandsplatz auf der aktiven Seite ein. Auf der Rüstungskarte zeigt ein Symbol an, welche Körperstellen geschützt werden. Es kann keine Stelle doppelt geschützt werden. Transportiert der Kämpfer diese Sachen im Rucksack, zeigen sie keine Wirkung.



Schmuck

Amulette und Ringe können seltene Eigenschaften entfalten, wenn sie offen am Körper getragen werden. Jeder Kämpfer kann 2 Schmuckstücke ausrüsten.

Rucksack

Zu der Grundausrüstung eines jeden Kämpfers gehört ein Rucksack in dem alle Waffen und Gegenstände aufbewahrt werden können, die gerade nicht aktiv gebraucht werden.

Außerdem gehört ein Goldbeutel dazu.

In ihm bewahrt der Kämpfer sein gesamtes Gold und Juwelen auf.

Wird dieser gestohlen, kann er maximal Gold und Juwelen im Wert von 300 Goldmünzen in den Rucksack stecken.

Wie viel in den Rucksack des Kämpfers passt, steht auf dessen Rollenkarte!

Gürteltasche

Zudem kann der Kämpfer eine Gürteltasche kaufen. In ihr können nur Gegenstände transportiert werden, die auf ihrer Karte mit dem Gürteltaschensymbol versehen sind!



Waffengürtel

Ein Kämpfer kann bei einem Händler einen Waffengürtel erstehen mit dem ein Waffenwechsel jederzeit und ohne Abzug einer Aktion möglich ist. Wer einen Waffengürtel benutzt, kann keinen Rucksack mehr tragen. Eine Gürteltasche kann aber verwendet werden! Ein Waffengürtel kann maximal 2 Waffen oder Gegenstände tragen!

Waffen wechseln = 1 Aktion

Während des Spielverlaufs können bestimmte Situationen auftreten, in denen der Krieger seine aktiv getragenen Waffen wechseln möchte beispielsweise um von einem Langschwert und einem Schild zu einem Bogen zu wechseln, um einen entfernt stehenden Gegner attackieren zu können.

Wichtig: *Solch ein Waffenwechsel zählt immer als eine Aktion.*

Etwas übergeben

Wenn ein Kämpfer einem anderen Kämpfer etwas übergeben möchte, muss er unmittelbar neben ihm stehen und eine Aktion dafür opfern.

Etwas annehmen

Wenn ein Kämpfer einem anderen Kämpfer etwas überreicht, was dieser nicht sofort aktiv verwenden möchte, verstaut er den jeweiligen Gegenstand normalerweise direkt im Rucksack oder der Gürteltasche seines Gegenübers. Es kann jedoch vorkommen, dass dieser einfach keinen Platz mehr hat. In solch einem Fall kann der Transfer nicht stattfinden und dem Empfänger bleibt nichts anderes übrig, als, während seines nächsten Zugs, sein Inventar zu neu ordnen.

Etwas aufnehmen

Wenn ein Kämpfer etwas aufnehmen und verstauen möchte, beispielsweise Ausrüstungsgegenstände eines toten Gefährten oder eine gerade gefundene Waffe aus einem Schrank, muss er sich unmittelbar neben dem jeweiligen Objekt befinden und eine Aktion dafür opfern.

Er kann aber innerhalb einer Aktion so viel aufnehmen, wie er möchte und er bei sich verstauen kann.

Inventar ordnen

Es kann vorkommen, dass ein Kämpfer so viele Gegenstände mit sich führt, dass ein neuerliches Aufnehmen eines Gegenstandes nicht mehr möglich ist. In solch einem Fall ist der Kämpfer gezwungen, sein Inventar komplett neu zu ordnen. Weil dies jedoch immer eine recht langwierige Angelegenheit ist, kostet es eine komplette Runde und darf nicht durchgeführt werden, falls sich der Kämpfer in der Kampfphase befindet.

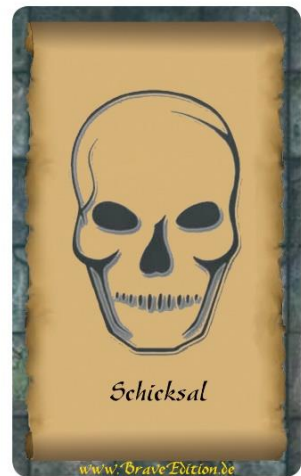
Wer sein Inventar ordnet, darf beliebig viele Waffen, Rüstungen und Gegenstände zwischen aktiv getragenen, dem Rucksack und der Gürteltasche hin und her tauschen.

Wichtig: *Es muss jedoch darauf geachtet werden, dass er in dieser Runde weder marschieren, noch angreifen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen darf.*

SCHICKSAL

Wenn der Spielleiter keine Gegner für die Kämpfer aktiv auf dem Spielfeld hat, kann es passieren, dass bei einem Kämpfer das Schicksal zuschlägt. Wenn der Spielleiter am Zug ist, wirft er einen Würfel. Eine Schicksalskarte vom entsprechenden Stapel zeigt, was dem Kämpfer widerfährt, dessen Nummer gewürfelt wurde.

Beispiel: *Bei 4 Kämpfern wirft der Spielleiter einen W8. Bei einem Ergebnis von 1-4 trifft das Schicksal den Spieler der an der Position nach dem Spielleiter am Zug ist. Ein Ergebnis von 6-8 zeigt keine Wirkung. Wenn die 5 gewürfelt wird, kann der Spielleiter eine Karte vom Stapel der Düsternen Ereignisse ziehen.*



Anmerkung: *Um den Schwierigkeitsgrad zu verändern ist es dem Spielleiter überlassen, ob er einen niedrigeren oder höheren Würfel benutzt. So kann die Häufigkeit des Schicksals beeinflusst werden.*

Düstere Ereignisse

Diese Karten kommen durch die Missionsbeschreibung oder das Schicksal ins Spielgeschehen.

Hat der Spielleiter diese Karten auf der Hand, kann er sie jederzeit spielen, wenn er es möchte und die Karte es zulässt.



Der Beutebeutel

Wenn ein Monster durch einen Kämpfer getötet wurde, kann der Spielleiter entscheiden, ob und wieviel der Kämpfer nach Beute in den Überresten schauen darf. Der Spieler darf dann ohne eine Aktion zu verbrauchen, in den Beutebeutel greifen und nehmen was in den Taschen des Monsters zu finden ist. Wenn der Spieler nicht plündern möchte, muss er dieses auch NICHT tun.



DIE STADT / DAS DORF

Manchmal treffen die Kämpfer während ihres Abenteuers auf eine Stadt oder ein Dorf, und können dort die verschiedensten Handwerker und Händler antreffen.

Anmerkung: Welche Häuser und Händler in der Siedlung vorhanden sind, steht in der Missionsbeschreibung oder wird vom Spielleiter entschieden.

Wollen die Kämpfer in dieser Stadt verweilen, **kann** der Bürgermeister (der Spielleiter) einen Zehnt verlangen.

Im Wirtshaus verkauft der Wirt Nahrung. Der Spielleiter entscheidet wie die momentane Verfügbarkeit ist und zieht eine Anzahl an Karten vom Nahrungsstapel. Möchte ein Kämpfer einen Gegenstand verkaufen, so bekommt er standartmäßig jedoch nur den halben Kaufpreis.

Die Kämpfer können hier auch Landsknechte und Begleiter anheuern. Der Spielleiter entscheidet ob und welche sich im Wirtshaus aufhalten.

Doch wie in allen Wirtshäusern lungert dort gerne allerhand Abschaum, welche die Kämpfer in betrügerische Glücksspiele verwickeln wollen, oder sie gar bestehlen.

Der Schmied verkauft Waffen und Rüstungsgegenstände. Der Spielleiter entscheidet wie die momentane Verfügbarkeit ist und zieht eine Anzahl an Karten vom Waffen- und Rüstungsstapel.

Möchte ein Kämpfer einen Gegenstand verkaufen, so bekommt er standartmäßig jedoch nur den halben Kaufpreis.

Dem Alchemisten können die Kämpfer einen Besuch abstatten, um ihre Ausrüstung um einige hilfreiche Zaubetränke zu erweitern.

Der Spielleiter entscheidet wie die momentane Verfügbarkeit ist und zieht eine Anzahl an Karten vom Tränkestapel.

Möchte ein Kämpfer einen Trank verkaufen, so bekommt er jedoch standartmäßig ebenfalls nur den halben Kaufpreis erstattet.

In der Bibliothek kann jeder Kämpfer sein Wissen auffrischen. Zauberer können außerdem neue Zaubersprüche erlernen.

Auf dem Kampfplatz können Nichtmagische Fertigkeiten erlernt werden.

Die Landsknechte

Wenn ein Kämpfer den Heldenstatus erreicht hat, kann er sich Gefolgsleute suchen, die mit ihm gemeinsam für das Gute kämpfen wollen.

Es gibt verschiedene Typen von Landsknechten, jeder von ihnen hat seine eigenen Stärken und Schwächen und seinen eigenen Preis.

- Ein Kämpfer kann je nach Erfahrung maximal 4 Landsknechte anheuern.
- Landsknechte müssen vor jeder Herausforderung neu bezahlt werden.
- Sie dürfen nur von dem kontrolliert werden, der sie angeheuert hat.
- Sie dürfen erst nach ihrem Anführer gezogen werden.
- Sie können sich bewegen, Türen öffnen und angreifen oder verteidigen.
- Sie dürfen nicht nach Fallen, Geheimtüren oder Schätzen suchen.
- Nur der Pfadfinder kann zusätzlich nach Geheimtüren und Fallen suchen und solche entschärfen.
- Falls ihr Anführer während einer Herausforderung umkommen sollte, quittieren sie umgehend ihren Dienst.
- Sie sterben, wenn ihre Körperkraft auf null sinkt, und sie nicht innerhalb einer Runde gerettet werden (*Heiltrank oder Wiederbelebung*).

Ab 5 bestanden Herausforderungen kannst Du 1 Landsknecht anheuern.

Ab 10 bestanden Herausforderungen kannst Du 2 Landsknechte anheuern.

Ab 15 bestanden Herausforderungen kannst Du 3 Landsknechte anheuern.

Ab 20 bestanden Herausforderungen kannst Du 4 Landsknechte anheuern.

Man kann aber Landsknechte bekommen, die unentgeltlich, aus Dankbarkeit sich dem Kämpfer anschließen.

Hier gibt es keine Grenze wie viele Landsknechte man um sich scharen kann!

Wichtig: *Wer Landsknechte anheuert, kann zusätzlich keine Begleiter um sich scharen!*

Die Begleiter

Kämpfer können auch Begleiter anheuern. Diese sind stärker und fähiger als Landsknechte. Dafür verlangen sie auch wesentlich mehr Heuer!

- Ein Kämpfer kann je nach Erfahrung maximal 2 Begleiter anheuern!
- Zuerst ist immer die Anfangsheuer fällig.
- Jeder Begleiter ist einmalig, und darf nie mehrmals im Spiel vorkommen.
- Nachdem die Begleiter eine Herausforderung bestanden haben, trennen sich eure Wege, wenn nicht eine weitere Heuer den Begleiter umstimmen kann.
- Wird ein erfahrener Begleiter von einem anderen Kämpfer angeheuert, ist eine Anfangsheuer fällig.
- Sie dürfen nur von dem kontrolliert werden, der sie angeheuert hat.
- Sie dürfen erst nach ihrem Anführer gezogen werden.
- Sie können sich bewegen, Türen öffnen und angreifen oder verteidigen.
- Sie dürfen nach Fallen, Schätzen und Geheimtüren suchen und entschärfen!
- Falls ihr Anführer während einer Herausforderung umkommen sollte, quittieren sie umgehend ihren Dienst.
- Sie sterben, wenn ihre Körperkraft auf null sinkt, und sie nicht innerhalb einer Runde gerettet werden (*Heiltrank oder Wiederbelebung*).

Ab 5 bestanden Herausforderungen kannst Du 1 Begleiter anheuern.

Ab 20 bestanden Herausforderungen kannst Du 2 Begleiter anheuern.

Man kann aber Begleiter bekommen, die unentgeltlich, aus Dankbarkeit sich dem Krieger anschließen.

Hier gibt es keine Grenze wie viele Begleiter man um sich scharen kann!

Wichtig: *Wer Begleiter anheuert, kann keine Landsknechte um sich scharen!*

FÜR SPIELLEITER

Regeln zum Erstellen neuer Charaktere (Kämpfer) und anderer Wesen:

Erstellung neuer Kämpfer

Wer neue Helden für die BraveEdition erstellen möchte, sollte folgendes beachten:

ALLIANZ



Summe von Körperkraft & Intelligenz: 10 Punkte
Summe Aktive Seite + Rucksack: 4+5 (5 wenn Rucksack 4)
2 Schmuckstücke
nichtmagisch oder magisch
Klassen (Krieger/Abenteurer/Halbmagier/Vollmagier)

HORDE



Summe von Körperkraft & Intelligenz: 11 Punkte
Summe Aktive Seite + Rucksack: 4+5 (5 wenn Rucksack 4)
2 Schmuckstücke
nichtmagisch oder magisch
Klassen (Krieger/Abenteurer/Halbmagier/Vollmagier)

Körperkraftverteilung

Beim erstellen von Helden ergeben sich aus der Körperkraft die Grundwerte für den unbewaffneten Angriff.

1-4 Körperkraft
0 Würfel

5-7 Körperkraft
1 Würfel

ab 8 Körperkraft
2 Würfel

Manaverteilung

Einige Wesen können aufgrund ihrer Intelligenz auch zaubern.

Damit man beim Erstellen eines Wesens auch das Verhältnis von Intelligenz und Mana richtig zuordnet, sollte man folgende Tabelle nutzen.

Intelligenz	Mana	Intelligenz	Mana	Intelligenz	Mana	Intelligenz	Mana
1	0	4	5	7	18	10	27
2	1	5	10	8	21	11	30
3	3	6	15	9	24	12	33

Erstellung neuer Landsknechte/Begleiter

Will man einen Begleiter erschaffen, kann man dies genauso tun, als wenn man einen Kämpfer erschafft!

Der einzige Unterschied zu einem Kämpfer ist, dass man zum Verteilen der Körperkraft und Intelligenz nur 8 Punkte zur Verfügung hat! Ein Begleiter dessen Rasse der Horde zugeordnet werden kann, hat zum Verteilen insgesamt 9 Punkte!

Erstellung neuer Monster

Erschaffen eines neuen Wesens erfordert Erfahrung im Spiel. Um ein interessantes herausforderndes Wesen zu erschaffen sollte man sich Gedanken über die Stärke und Eigenschaften machen, die das neue Wesen haben soll.

