

Przemek Wojtkowiak

Bartłomiej Kordowski

DUNGEON LEGENDS



Avel
UNIVERSUM

GESCHICHTENBUCH

rebel
STUDIO

Kapitel I: „Feuer“

Schwierigkeitsgrad 2/5

Kühn steigt ihr in die Tiefe hinab. Noch immer erinnert ihr euch an die Worte von Königin Sarisa: „Fürchte die Dunkelheit nicht, denn das Licht der Monde wird immer mit euch sein.“ Ihr lasst ein uraltes Tor hinter euch, das während der jüngsten Angriffe auf die Burg von Kröterichen zerstört wurde. Eigentlich hattet ihr Horden von Monstern erwartet. Stattdessen werdet ihr von einer bedrohlichen Stille empfangen ... Und ist es hier nicht deutlich zu hell? Durch die verschiedenen Gänge könnt ihr ein orangefarbenes, flackerndes Leuchten ausmachen. Und es wird immer heißer ... Die oberen Ebenen der Mine stehen in Flammen! Und in ihnen lauern Monster! Wenn ihr das Feuer nicht löschen könnt, wird ein Weiterkommen unmöglich sein!

Vorbereitung Kapitel I

- ☑ Nehmt das Material aus der Schachtel von Kapitel I („Feuer“). Mischt die 6 Ortskarten und platziert sie zufällig und aufgedeckt auf den 6 Ortskarten-Feldern. Fügt den 20 Karten des allgemeinen „U“-Stapels die 10 Kapitel-I-Karten hinzu. Mischt diese 30 Karten und platziert sie verdeckt auf der Spielmatte.

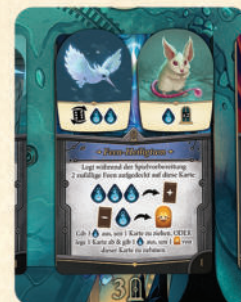


- ☑ Wählt euren bevorzugten Schwierigkeitsgrad und legt entsprechend viele Brände auf die **Großbrand**-Karte:
Einfach = 6 Brände
Normal = 7 Brände
Schwer = 8 Brände



Legt die restlichen Brände neben die Matte.

- ☑ Zieht 2 zufällige Feen aus dem Vorrat neben der Matte und legt sie aufgedeckt auf die **Feen-Heiligtum**-Ortskarte.



- ☑ Nehmt jeweils einen Eimer und legt ihn mit der leeren Seite nach oben neben eure Charaktertableaus.



- ☑ Jetzt seid ihr bereit für Kapitel I.

Ziel für Kapitel I

Um Kapitel I zu gewinnen, müsst ihr alle Brände löschen.

Tip: Wenn du einen vollen Eimer hast, aber in diesem Zug keinen Brand erreichen kannst, solltest du den Eimer möglichst mit jemandem tauschen, der einen Brand erreichen und löschen kann.

Regeln für Kapitel I

- Falls du am Ende deines Zugs über einem Ort mit Brand bist, entferne 1 Ausdauer-Marker von deinem Charaktertableau.
- Wenn zwei Helden auf demselben Feld stehen, können sie ihre Eimer tauschen, solange einer einen vollen und der andere einen leeren Eimer hat. Alternativ können beide Helden auch einfach ihre Eimer auf die andere Seite drehen, sodass der volle Eimer leer und der leere Eimer voll wird.

Ortskarten für Kapitel I



Großbrand: Von diesem Ort breiten sich die Brände aus. Um einen Brand zu löschen, musst du mit einem vollen Eimer auf einem Feld über einem Ort mit Brand sein. Leere dann deinen Eimer (drehe den Eimer auf die leere Seite) und entferne 1 Brand von dem Ort.

Jedes Mal, wenn du 1 Brand löschst (einen Brand von der Matte entfernst), kannst du:

- 1 Fortgeschrittene-Gegenstand-Karte vom Markt nehmen und auf deinen Stapel legen (und dann einen neuen Fortgeschrittenen Gegenstand auf den Markt legen) oder
- 1 Fee aus der Feengrotte nehmen (und dann eine neue zufällige Fee aus dem Vorrat in die Grotte legen).

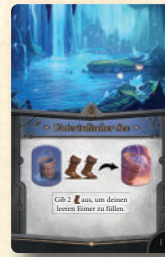



Balliste: Ziele mit der Balliste auf ein Monster (außer das auf dem Feld über dir). Gib 2 Staub aus und wirf dann den Würfel, um zu sehen, wie viel Schaden das Monster nimmt (0–2).

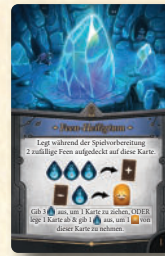
Falls du durch diesen Schaden ein Monster besiegst, erhältst du wie üblich Belohnungen.



Uralter Brunnen: Gib 3 Staub aus, um deinen leeren Eimer mit Wasser zu füllen (drehe ihn auf die volle Seite).



Unterirdischer See: Gib 2  aus, um deinen leeren Eimer mit Wasser zu füllen (drehe ihn auf die volle Seite).



Feen-Heiligtum: Führe 1 dieser Aktionen aus:

- ◆ Gib 3 Staub aus, um 1 Karte von deinem Stapel auf die Hand zu ziehen.

ODER

- ◆ Lege 1 Karte von deiner Hand auf deinen Ablagestapel und gib 1 Staub aus, um 1 Fee von dieser Karte zu nehmen. Lege dann 1 zufällige Fee aus dem Vorrat aufgedeckt auf diese Karte.



Meister der Fallen: Gib 2 bis 5 Staub aus, um eine verfügbare Falle mit derselben Ziffer wie du Staub ausgegeben hast (2, 3, 4 oder 5) auf 1 leeres Fallen-Feld zu legen (1 der 2 markierten Fallen-Felder auf dem Monsterpfad).

Falls sich ein Monster auf die Falle bewegt (also über den Monsterpfad geschoben wird), nimmt das Monster so viel Schaden, wie die Ziffer der Falle angibt. Lege so viele Monsterschaden-Plättchen auf die Monsterkarte. Lege dann die Falle von der Matte zurück in den Vorrat. Falls das Monster dadurch besiegt wurde, entferne es von der Matte, aber niemand erhält eine Belohnung.



Beispiel für eine Falle



Michael deckt am Ende seines Zugs eine Monsterkarte auf, wodurch die Monster auf dem Monsterpfad nach rechts geschoben werden. Da sich der Ritter der Dunkelheit dabei über eine 2er-Falle bewegt, fügt sie ihm 2 Schaden zu.



Michael legt 2 Monsterschaden-Plättchen auf den Ritter der Dunkelheit. Anschließend legt er die Falle von der Matte zurück in den Vorrat. Alle Monster, die noch nicht bewegt wurden, bewegen sich nun 1 Feld weiter auf die Burg zu.

Karten für Kapitel I



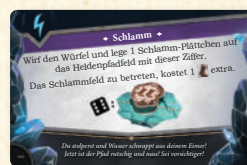
Feuer: (2 Karten). Wirf den Würfel, um zu sehen, wo ein Brand ausbricht. Lege einen Brand aus dem Vorrat auf die Ortskarte, die unter dem Feld mit dem Würfelresultat liegt.



Nacktmull: (3 Karten). Stelle 1 Nacktmull-Aufsteller auf die Monsterkarte, die am nächsten bei der Burg liegt. Bevor du einer Monsterkarte, auf der ein Nacktmull steht, Schaden zufügen kannst, musst du zuerst dem Nacktmull Schaden zufügen und ihn besiegen.



Hinweis: Falls kein Monster auf dem Monsterpfad ist, platziere den Nacktmull auf Feld 6. Wenn ein Monster Feld 6 betritt, stellst du den Nacktmull auf die Monsterkarte. Ein Monster kann mehr als einen Nacktmull haben.



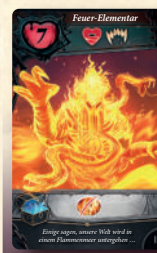
Schlamm: (1 Karte). Wirf den Würfel und platziere 1 Schlamm-Plättchen auf dem Feld des Heldenpfads mit dieser Ziffer. Wenn sich ein Held auf das Schlammfeld bewegen möchte, kostet ihn das 1 zusätzlichen . Der Schlamm bleibt bis zum Ende des Kapitels und kann während der Partie nicht entfernt werden.





Feuerschlange: (3 unterschiedliche Karten). Wenn eine Feuerschlange auf dem Monsterpfad erscheint, lege sofort einen Brand auf ihre Karte. Wenn die Feuerschlange das Feld über dem Ort betritt, welcher auf ihrer Karte erwähnt wird, lege den Brand der Feuerschlange auf diesen Ort. Wird die Feuerschlange besiegt, bevor sie den erwähnten Ort erreicht, lege den Brand zurück in den Vorrat.

Falls eine Feuerschlange auf Feld 1 des Monsterpfads erscheint, und der erwähnte Ort ebenfalls auf Feld 1 liegt, lege sofort 1 Brand auf diesen Ort.



Feuer-Elementar: (1 Karte). Der Hauptgegner dieses Kapitels! Wenn du den Feuer-Elementar besiegst, kannst du einen beliebigen Ort wählen und dort einen Brand entfernen.



Beispiel für eine Feuerschlange



Isabell deckt am Ende ihres Zugs eine Monsterkarte auf. Die Feuerschlange bewegt sich dadurch über die **Balliste**-Ortskarte. Dieser Ort wird auf der Karte der Feuerschlange erwähnt, also legt Isabell den Brand von der Feuerschlange auf die **Balliste**.

- Sobald auf keinem Ort mehr ein Brand liegt, **gewinnt ihr**.
- Falls ein Monster die Burg betritt oder wenn der Spielstapel leer ist und ihr eine Karte aufdecken müsst, **verliert ihr** (siehe Seite 7 & 9 der Anleitung.)

Falls ihr dieses Kapitel als Anfang einer Kampagne gespielt habt, befolgt jetzt die folgenden Schritte:

- Ihr wählt alle jeweils 1 Fortgeschrittene-Gegenstand-Karte in eurem Stapel, um sie für das nächste Kapitel zu behalten. Legt alle übrigen Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten (die ihr nicht behalten habt) zurück in den Stapel der Fortgeschrittenen Gegenstände. Legt euren Stapel zurück in die Schachtel eures Helden.
- Legt alle Fähigkeitsleisten zurück in den Vorrat. Wenn ihr das nächste Kapitel vorbereitet, könnt ihr neue Fähigkeitsleisten wählen.
- Legt eure Ausdauer-Marker und euren Staub zurück in die Schachtel eures Helden. Mit dieser Anzahl an Ausdauer-Marker und Staub startet ihr im nächsten Kapitel.
- Legt alle Feen in den Vorrat zurück. Ausnahme: Die 2 Start-Feen (der Magierin und des Spähers) legt ihr in die dazugehörigen Schachteln.

Legt alle übrigen Spielmaterialien in die dazugehörigen Schachteln.



Kapitel II „Mondverschmelzung“

Schwierigkeitsgrad 2/5

Monde sind ein wichtiger Bestandteil der Welt von Avel. Ununterbrochen wandern sie über den Himmel und läuten Zeiten der Ruhe oder des Unheils ein. All jene, welche die Mondbahnen zu lesen wissen, können darin vergessene Wahrheiten entdecken und sogar die Zukunft vorhersagen. In den Tiefen findet ihr ein verstaubtes Gerät, mit dem ihr den Himmel beobachten könnt. Unter der Schmutzschicht kommen uralte Symbole zum Vorschein, die einst mit Magie gefüllt waren. Ihr müsst diese Maschine aktivieren und ihr Teleskop nutzen, um alle wichtigen Monde am Firmament zu beobachten. Wenn ihr das schafft, werdet ihr geheime Pfade in die tiefste Unterwelt entdecken. Aber die Monster scheinen eure Gedanken lesen zu können, denn ihr werdet bei eurem Vorhaben ununterbrochen angegriffen. Auch eine noch unbestimmbare Gestalt lauert in den Schatten und versucht, eure Pläne zu durchkreuzen. Und in der Dunkelheit, zwischen den Sternen, erscheint eine Kreatur, die sich nach Magie verzehrt ...

Vorbereitung Kapitel II

- Nehmt das Material aus der Schachtel von Kapitel II („Mondverschmelzung“). Mischt die 6 Ortskarten und platziert sie zufällig und aufgedeckt auf den 6 Ortskarten-Feldern. Fügt den 20 Karten des allgemeinen „U“-Stapels die 10 Kapitel-II-Karten hinzu. Mischt diese 30 Karten und platziert sie verdeckt auf der Spielmatte.



- Nehmt 2 zufällige Feen aus dem Vorrat neben der Matte und legt sie aufgedeckt auf die **Feen-Heiligtum**-Ortskarte.
- Mischt die 6 Magischer-Sturm-Plättchen und legt sie verdeckt in einen Vorrat neben die Matte.
- Stellt die 3 Portal-Aufsteller neben die Matte.

- Legt das Sabotage-Plättchen neben die Matte.



- Jetzt seid ihr bereit für Kapitel II.

Ziel für Kapitel II

Um Kapitel II zu gewinnen, müsst ihr alle Monde beobachten.

Tipp: In diesem Kapitel solltet ihr so schnell wie möglich die 6 Mondkarten finden. Die **Astronom**-Ortskarte hilft euch dabei. Wenn sich ein Mond von einem Feld bewegt, auf dem ihr ihn beobachten konntet, könnt ihr den Ort **Sternkarte** nutzen, um den Mond zu verschieben.

Regeln für Kapitel II

In diesem Kapitel werden Mondkarten auf den Feldern des Monsterpfads erscheinen. Die Monde bewegen sich wie Monster auf die Burg zu. Da sie Himmelskörper sind, bewegen sie sich über Fallen, ohne sie auszulösen.

Ortskarten für Kapitel II



Meister der Fallen: Gib 2 bis 5 Staub aus, um eine verfügbare Falle mit derselben Ziffer wie du Staub ausgegeben hast (2, 3, 4 oder 5) auf 1 leeres Fallen-Feld zu legen (1 der 2 markierten Fallen-Felder auf dem Monsterpfad).

Falls sich ein Monster über die Falle bewegt (also über den Monsterpfad geschoben wird), nimmt das Monster so viel Schaden, wie die Ziffer der Falle angibt. Lege so viele Monsterschaden-Plättchen auf die Monsterkarte. Lege dann die Falle von der Matte zurück in den Vorrat. Falls das Monster dadurch besiegt wurde, entferne es von der Matte, aber niemand erhält eine Belohnung.

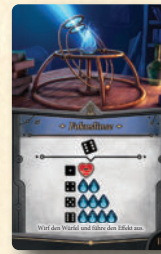


Feen-Heiligtum: Führe 1 dieser Aktionen aus:

- ◆ Gib 3 Staub aus, um 1 Fee von dieser Karte zu nehmen. Lege dann eine zufällige Fee aus dem Vorrat aufgedeckt auf diese Karte.

ODER

- ◆ Gib 3 Staub aus, um 2 Karten von deinem Stapel auf die Hand zu ziehen.



Fokusslinse: Wirf den Würfel und führe den Effekt aus:

- ◆ Verliere 1 Ausdauer-Marker.
- ◆ oder Nichts passiert.
- ◆ Erhalte 2 Staub.
- ◆ Erhalte 3 Staub.
- ◆ Erhalte 4 Staub.



Sternkarte: Gib 4 Staub aus, um 1 der folgenden Aktionen auszuführen:

- ◆ Tausche die Position von 2 Karten auf dem Monsterpfad

ODER

- ◆ lege 1 Karte vom Monsterpfad auf ein leeres Feld des Monsterpfads.

Beispiel für die Sternkarte

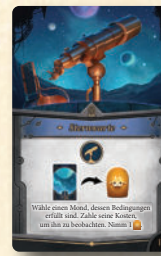


Die Helden haben den Mond Roter Sohn nicht beobachtet, als er an der richtigen Position lag. Derzeit liegt der Rote Sohn auf Feld 3. Michael (der Ritter) entscheidet sich dazu, den Ort **Sternkarte** zu nutzen und gibt die benötigten 4 Staub aus. Dann bewegt er den Roten Sohn auf dem Monsterpfad von Feld 3 zu Feld 1. Jetzt kann der Mond wieder am Ort **Sternwarte** beobachtet werden.



Astronom: Gib 4 Staub aus, um die obersten 2 Karten des Spielstapels anzusehen. Entscheide für jede Karte (in beliebiger Reihenfolge), ob du sie auf oder unter den Spielstapel zurücklegen möchtest.

Hinweis: Die **Magieverschlinger**-Karte musst du wieder auf den Spielstapel zurücklegen.



Sternwarte: An diesem Ort kannst du einen Mond durch das Teleskop beobachten. Der Mond muss dafür auf dem richtigen Feld sein und du musst seine Kosten zahlen. Als Belohnung nimmst du dir 1 Fee aus der Feengrotte und legst dann 1 zufällige Fee aus dem Vorrat in die Grotte.

Nachdem du einen Mond beobachtet hast, entfernst du ihn von der Matte und legst ihn neben die Matte zu den beobachteten Monden.

Beispiel für den Astronom



Marta nutzt den Ort **Astronom** und gibt die benötigten 4 Staub aus. Sie deckt die obersten 2 Karten des Spielstapels auf: **Sabotage** und **Magieverschlinger**. Marta entscheidet sich, die **Sabotage**-Karte wieder unter den Stapel zu legen. Da der **Magieverschlinger** nicht unter den Stapel gelegt werden darf, legt sie diesen auf den Stapel. Daher wird sie diese Karte auch am Ende ihres Zuges aufdecken.

Beispiel für die Sternwarte



Isabell ist am Zug. Sie entscheidet sich, den Mond Kurodar zu beobachten, welcher sich gerade an der richtigen Position befindet. Sie befindet sich auf dem Feld des Heldenpfads über der **Sternwarte**, daher gibt sie 1 Staub aus und spielt eine Karte mit dem ♠-Symbol aus, um die Kosten des Mondes zu zahlen. Dann entfernt sie den Mond vom Monsterpfad und legt ihn neben die Matte zu den anderen beobachteten Monden.

Karten für Kapitel II

Mondkarten (6 Karten): Um einen Mond zu beobachten, musst du die folgenden 2 Bedingungen erfüllen:

- ◆ Die Mondkarte muss auf dem angegebenen Feld des Monsterpfads liegen (Ziffer 1–6)

UND

- ◆ du musst bei der **Sternwarte** die angegebenen Kosten bezahlen.

Sobald du beides erfüllst und einen Mond beobachtet hast, entferne diesen Mond vom Monsterpfad und lege ihn neben die Matte zu den beobachteten Monden. Dadurch seht ihr schneller, wie viele Monde ihr bereits beobachtet habt.

Als Belohnung nimmst du dir 1 Fee aus der Feengrotte und legst dann 1 zufällige Fee aus dem Vorrat in die Grotte.

MONDKARTEN:



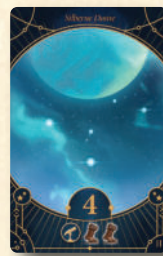
Roter Sohn: Damit du diesen Mond beobachten kannst, muss er auf Feld 1 des Monsterpfads liegen und du musst über der **Sternwarte 1** und 1 Staub ausgeben (indem du beliebig Karten, Fähigkeiten von deiner Fähigkeitsleiste und Feen kombinierst).



Kurodar: Damit du diesen Mond beobachten kannst, muss er auf Feld 2 des Monsterpfads liegen und du musst über der **Sternwarte 1** und 1 Staub ausgeben (indem du beliebig Karten, Fähigkeiten von deiner Fähigkeitsleiste und Feen kombinierst).



Aventurinsplitter: Damit du diesen Mond beobachten kannst, muss er auf Feld 3 des Monsterpfads liegen und du musst über der **Sternwarte 1** oder 1 roten Herzstein ausgeben (indem du beliebig Karten, Fähigkeiten von deiner Fähigkeitsleiste und Feen kombinierst).



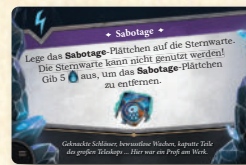
Silberne Dame: Damit du diesen Mond beobachten kannst, muss er auf Feld 4 des Monsterpfads liegen und du musst über der **Sternwarte 2** ausgeben (indem du beliebig Karten, Fähigkeiten von deiner Fähigkeitsleiste und Feen kombinierst).



Umbri-Drache: Damit du diesen Mond beobachten kannst, muss er auf Feld 5 des Monsterpfads liegen und du musst über der **Sternwarte 4** Staub ausgeben (indem du beliebig Karten, Fähigkeiten von deiner Fähigkeitsleiste und Feen kombinierst).

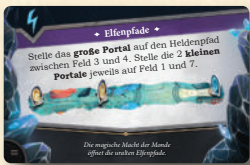


Tanzender Komet: Damit du diesen Mond beobachten kannst, muss er auf Feld 6 des Monsterpfads liegen und alle Helden müssen über der **Sternwarte** sein. Nachdem du diesen Mond beobachtet hast, nimmt sich jeder Held in beliebiger Reihenfolge als Belohnung 1 Fee aus der Grotte (und legt dann 1 neue zufällige Fee aus dem Vorrat in die Grotte).



Sabotage: Lege das Sabotage-Plättchen auf die **Sternwarte**. Die Sternwarte wurde beschädigt und kann nicht genutzt werden! Um sie zu reparieren, muss ein Held bei der **Sternwarte 5** Staub ausgeben und dann das Sabotage-Plättchen entfernen.

Hinweis: Falls auf der Sternwarte bereits ein Sabotage- oder Finsternis-Plättchen liegt und du ein weiteres hinzufügen sollst, lege es auf das bereits dort liegende Plättchen. Ihr müsst zunächst das obere Plättchen entfernen, bevor ihr das untere entfernen könnt.



Elfenpfade: Stelle den großen Portal-Aufsteller auf den Heldenpfad zwischen Feld 3 und 4. Stelle dann die kleinen Portal-Aufsteller jeweils auf Feld 1 und auf Feld 7 (so, dass die farbigen Seiten des großen Portals zu den farblich gleichen kleinen Portalen zeigen).

Wichtig: Wenn du dich von Feld 3 zu Feld 4 bewegen würdest und so das große Portal durchquerst, bewegst du dich stattdessen sofort zum kleinen Portal auf Feld 7. Wenn du dich von Feld 4 zu Feld 3 bewegen würdest, bewegst du dich stattdessen auf Feld 1.

Hinweis: Bewegst du dich auf Feld 1 oder 7, hat das kleine Portal dort keinen Effekt. Das Portal ist nur in eine Richtung geöffnet: von der Mitte zu den Enden des Heldenpfads und nicht andersherum.

Jedes Mal, wenn ein Held sich durch das große Portal bewegt, erhält er 1 Staub zurück. Portale haben keinen Einfluss auf den Teleportations-Effekt (siehe Seite 28). Die Elfenpfade bleiben bis zum Ende des Kapitels und können während der Partie nicht entfernt werden.




Magieverschlinger: Der Hauptgegner dieses Kapitels! Nachdem der **Magieverschlinger** auf dem Monsterpfad erschienen ist, müsst ihr alle jeweils 3 Staub auf seine Karte legen (egal ob aktiv oder nicht-aktiv). Du kannst deine 3 Staub zurücknehmen, indem du dem **Magieverschlinger** Schaden zufügst: Nimm dir für jeden Schaden, den du dem **Magieverschlinger** zufügst, 1 Staub (bis zu 3) und lege ihn auf den Platz für nicht-aktiven Staub auf deinem Charaktertableau. Sobald der **Magieverschlinger** keinen Staub mehr hat, ist er besiegt: Entfernt ihn von der Matte.

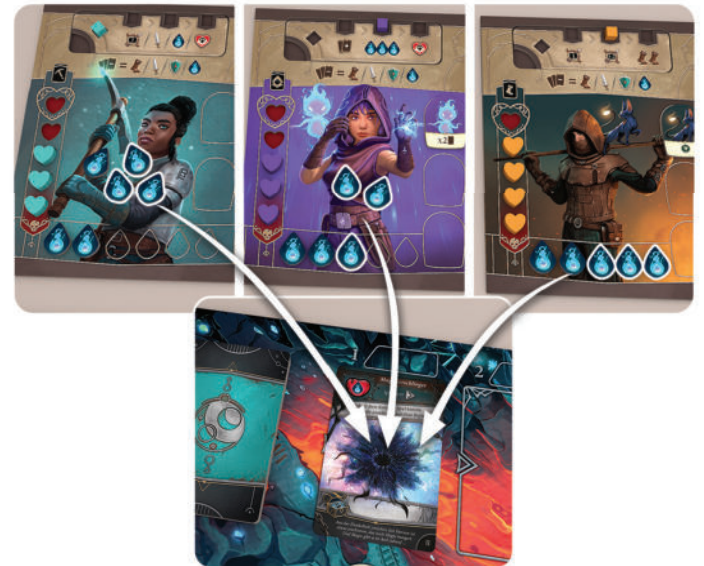
Der **Magieverschlinger** löst keine Fallen aus.

Beispiel für das Portal



Isabell gibt  aus, um sich durch das große Portal zu bewegen. Es teleportiert sie auf Feld 7. Da sie sich durch das Portal bewegt hat, erhält sie 1 Staub.

Beispiel für den Magieverschlinger



Marta deckt am Ende ihres Zugs die oberste Karte des Spielstapels auf: Es ist der **Magieverschlinger**! Sie legt ihn wie üblich auf Feld 1 des Monsterpfads. Dann legen alle jeweils 3 Staub auf die Monsterkarte.



Magischer Sturm: Platziere jeweils 1 Magischer-Sturm-Plättchen zufällig und verdeckt auf die 6 Orte. Wenn du einen Ort mit einem Magischer-Sturm-Plättchen nutzt, bewegst du das Plättchen auf den Spielstapel. Am Ende deines Zugs, bevor du eine Karte vom Spielstapel aufdeckst, deckst du zunächst alle Magischer-Sturm-Plättchen auf dem Spielstapel auf und handelst sie ab. Dann deckst du wie üblich eine Karte vom Spielstapel auf.



Tauscht die Positionen der Ortskarten auf den angegebenen Feldern (2 und 4, oder 1 und 6). Falls auf einer der Ortskarten Plättchen liegen, lasst sie darauf liegen.



Jeder von euch führt jeweils einen anderen der folgenden Effekte aus:

- * Erhalte 1 Ausdauer-Marker.
- * Erhalte 2 Staub zurück.
- * Ziehe 1 Karte von deinem Heldenstapel.
- * Teleportiere dich auf ein beliebiges Feld.



Wählt 1 Effekt:

- * Ihr verliert alle jeweils 1 Ausdauer-Marker, ODER
- * deckt am Ende des Zugs 1 zusätzliche Karte vom Spielstapel auf.



Ihr werdet in die Burg geweht. Bewegt alle eure Helden auf Feld 7.



Erhaltet alle all euren Staub zurück.

2. Beispiel für den Magieverschlinger



Julia möchte ihren Staub vom **Magieverschlinger** zurück-erlangen, also greift sie ihn an. Sie nutzt ihre Fähigkeit, um ihm 2 Schaden zuzufügen, und bewegt daher 2 Staub von der Karte des **Magieverschlinger** auf den Platz für nicht-aktiven Staub auf ihrem Charaktertableau.

Ende von Kapitel II

- ☑ Sobald ihr alle 6 Monde beobachtet habt, **gewinnt ihr**.
- ☑ Falls sich ein Mond oder ein Monster von Feld 6 in die Burg bewegt oder der Spielstapel leer ist und ihr eine Karte aufdecken müsst, **verliert ihr**.



Kapitel III „Der Kristall-Diebstahl“

Schwierigkeitsgrad 3/5

Der Pfad in die tiefsten Tiefen der Erde führt durch eine Staubmine. Obwohl Königin Sarisa angeordnet hat, die Mine zu evakuieren, ist hier noch eine Menge los! Eine Bande ruchloser Banditen treibt hier ihr Unwesen. Es sind Trolle, die vom schlaun „glatzköpfigen Schlüsselmeister“ Mordo kommandiert werden, und sie stehlen den Staub. Diese Vorräte sind für eure Expedition und damit auch für die Rettung der Burg unentbehrlich! Aber das ist den Banditen egal: Sie sind eifrig dabei, so viel zu stehlen, wie sie nur können. Ihr müsst die Kristalle zurückholen, sonst ist alles verloren!

Vorbereitung Kapitel III

- Nehmt das Material aus der Schachtel von Kapitel III („Der Kristall-Diebstahl“). Mischt die 6 Ortskarten und platziert sie zufällig und aufgedeckt auf den 6 Ortskarten-Feldern. Fügt den 20 Karten des allgemeinen „U“-Stapels die 10 Kapitel-III-Karten hinzu. Mischt diese 30 Karten und platziert sie verdeckt auf der Spielmatte.
- Nehmt 2 zufällige Feen aus dem Vorrat neben der Matte und legt sie aufgedeckt auf die **Feen-Heiligtum-Ortskarte**.
- Stellt die Lore auf Feld 7.




- Legt die Kristalle, den Schlüssel, die Abkürzung und die 2 Gilden-Plättchen neben die Matte. Stellt den Tor- und den Fledermäuse-Aufsteller daneben.
- Jetzt seid ihr bereit für Kapitel III.

Ziel für Kapitel III

Um Kapitel III zu gewinnen, müsst ihr 16 Kristalle zur Burg liefern (Feld 7), indem ihr sie in die Lore ladet und die Lore bewegt.

Achtung! In diesem Kapitel gibt es Karten, welche die Monster zur Burg bewegen. Dadurch könnt ihr verlieren.


Regeln für Kapitel III

Die Lore bewegt sich entlang des Heldenpfads. Ein Held auf dem Feld mit der Lore kann 1  ausgeben, um die Lore zu bewegen. Der Held bleibt dabei auf dem Feld, während die Lore 1 Feld in eine beliebige Richtung auf dem Heldenpfad bewegt wird.

- Die Lore kann 6 Kristalle gleichzeitig transportieren. Ihr müsst die Kristalle zur Burg liefern. Wenn Kristalle zur Burg gelangen, legt sie neben die Matte in die Nähe von Feld 7.
- Sind die Lore und ein Held über einem Ort mit Kristallen, kann der Held die Kristalle in die Lore laden. Dies gilt nicht als Nutzung des Ortes.
- Jeder Ort hat Kristallfelder, um Kristalle zu lagern – 1 Kristall pro Feld. Wenn ein Ort jemals mehr Kristalle erhält, als er Platz hat, legt die überschüssigen Kristalle zurück in den Vorrat neben der Matte.

Beispiel für die Lore



Michaels Held ist auf dem Feld mit der Lore. Er gibt 1  aus und bewegt die Lore auf ein benachbartes Feld. Sein Held bewegt sich nicht.

Beispiel für Kristalle

Michaels Held ist auf dem Feld mit der Lore. Der Ort, der unter ihm ist, hat 2 Kristalle. Michael belädt die Lore, indem er Kristalle von der Ortskarte in die Lore legt.



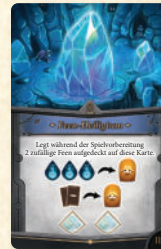
Ortskarten für Kapitel III



1 Kristallfeld

Meister der Fallen: Gib 2 bis 5 Staub aus, um eine verfügbare Falle mit derselben Ziffer wie du Staub ausgegeben hast (2, 3, 4 oder 5) auf 1 leeres Fallen-Feld zu legen (1 der 2 markierten Fallen-Felder auf dem Monsterpfad).

Falls sich ein Monster über die Falle bewegt (also über den Monsterpfad geschoben wird), nimmt das Monster so viel Schaden, wie die Ziffer der Falle angibt. Lege so viel Monsterschaden-Plättchen auf die Monsterkarte. Lege dann die Falle von der Matte zurück in den Vorrat. Falls das Monster dadurch besiegt wurde, entferne es von der Matte, aber niemand erhält eine Belohnung.



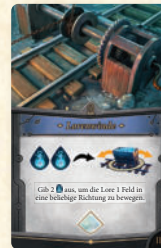
2 Kristallfelder

Feen-Heiligtum: Führe 1 dieser Aktionen aus:

◆ Gib 3 Staub aus, um 1 Fee von dieser Karte zu nehmen. Lege dann eine zufällige Fee aus dem Vorrat aufgedeckt auf diese Karte.

ODER

◆ Lege 2 Karten auf deinen Ablagestapel, um 1 Fee von dieser Karte zu nehmen. Lege dann 1 zufällige Fee aus dem Vorrat aufgedeckt auf diese Karte.



1 Kristallfeld

Lorenwinde: Gib 2 Staub aus, um die Lore 1 Feld in eine beliebige Richtung zu bewegen. Du kannst diese Ortsaktion auch nutzen, wenn die Lore gerade nicht mit dir auf einem Feld steht!



2 Kristallfelder

Gilde der Monsterjäger: Lege ein Gilden-Plättchen auf diese Karte, wenn du ein Monster an diesem Ort besiegst. Sobald 2 Gilden-Plättchen auf dieser Karte liegen, lege die Gilden-Plättchen zurück in den Vorrat; dann fülle die Karte auf 2 Kristalle auf.

Beispiel für die Gilde der Monsterjäger

Julia steht bei der **Gilde der Monsterjäger** und besiegt ein Monster, das über ihr auf dem Monsterpfad liegt. Sie entfernt das Monster und erhält wie üblich Belohnungen. Dann legt sie ein Gilde-Plättchen auf die **Gilde der Monsterjäger**. Jetzt liegen dort 2 Gilde-Plättchen, also legt sie diese zurück in den Vorrat und legt 2 Kristalle auf die Karte, da dort noch keine lagen.



2 Kristallfelder

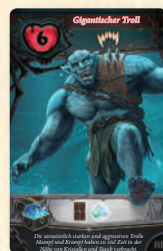
Fallenhebel: Gib 2 Staub aus, um am Fallenhebel zu ziehen. Dies fügt dem Monster, das über deinem Feld liegt, 2 -Schaden zu. Dieser Schaden kann durch einen -Effekt ignoriert werden (siehe Seite 27). Wenn dein Held durch diesen Schaden ein Monster besiegt, erhältst du wie üblich Belohnungen.



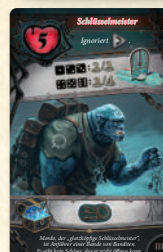
4 Kristallfelder

Zwergenmine: Gib 2, 3 oder 5 Staub aus, um 1, 2 oder 3 Kristalle auf die leeren Felder dieser Karte zu legen. Falls diese Karte weniger als 3 Kristalle hat und durch deine Aktion nun hierauf 3 oder 4 Kristalle liegen, erhältst du als Belohnung eine Fee aus der Feengrotte. Lege dann eine zufällige Fee aus dem Vorrat aufgedeckt auf diese Karte.

Karten für Kapitel III



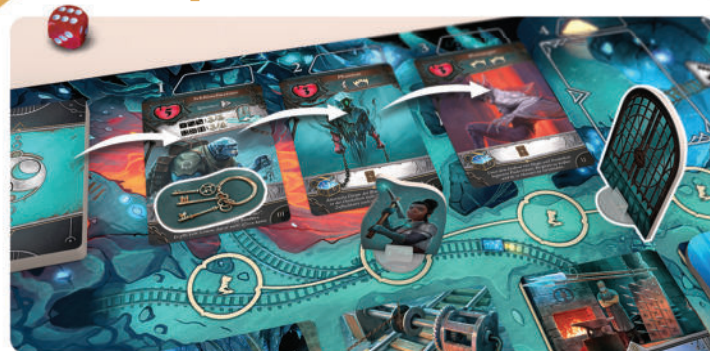
Gigantischer Troll (2 Karten): Die Hauptgegner dieses Kapitels! Wenn du einen **gigantischen Troll** besiegst, lege 1 Kristall auf den Ort unter dem Feld, auf dem du ihn besiegt hast (falls die Ortskarte ein leeres Kristallfeld hat). Ausnahme: Hat eine Falle ihn besiegt, lege keinen Kristall auf den Ort und niemand erhält eine Belohnung.



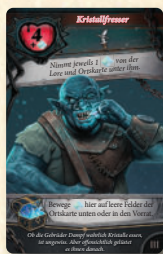
Schlüsselmeister: Wenn der **Schlüsselmeister** auf dem Monsterpfad erscheint, wirf den Würfel: Stelle den Tor-Aufsteller je nach Würfelergebnis zwischen 2 Felder des Heldenpfads (2 & 3 oder 3 & 4). Lege den Schlüssel auf den **Schlüsselmeister**. Das Tor blockiert die normalen Bewegungen von Helden und Loren zwischen den 2 Feldern, zwischen denen es steht. (Der -Effekt wird dadurch nicht beeinflusst.) Um das Tor zu öffnen, muss ein Held den **Schlüsselmeister** besiegen und nimmt dann den Schlüssel. Wenn ein Held mit dem Schlüssel auf einem der 2 Felder steht, zwischen denen das Tor steht, kann er das Tor öffnen: Lege das Tor und den Schlüssel in den Vorrat zurück.

Fallen beeinflussen den **Schlüsselmeister** nicht.

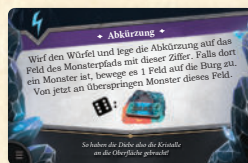
Beispiel für den Schlüsselmeister



Isabell deckt am Ende ihres Zugs den **Schlüsselmeister** vom Spielstapel auf. Sie schiebt die Monster auf dem Monsterpfad auf die Burg zu, um für den **Schlüsselmeister** auf Feld 1 Platz zu machen. Sie legt den Schlüssel auf den **Schlüsselmeister** und wirft den Würfel. Das Würfelergebnis ist eine 6, also stellt sie das Tor zwischen Feld 3 & 4 auf den Heldenpfad.



Kristallfresser (2 Karten): Wenn dieses Monster erscheint und nach jeder Bewegung, kann es 1 oder 2 Kristalle fressen: Nimm 1 Kristall vom Ort unter dem **Kristallfresser** (falls dort einer ist) und nimm 1 Kristall von der Lore (falls dort einer ist und sie unter dem **Kristallfresser** ist) und lege die Kristalle auf den **Kristallfresser**. Der Ausdauerwert des **Kristallfressers** oben links auf der Karte (4 oder 5) erhöht sich pro Kristall auf seiner Karte um 1. Wenn du einen **Kristallfresser** besiegst, bewege die Kristalle darauf auf leere Kristallfelder der Ortskarte darunter. Ausnahme: Falls der **Kristallfresser** durch eine Falle besiegt wurde, legt ihr alle seine Kristalle in den Vorrat zurück.



Abkürzung: Wirf den Würfel und platziere die Abkürzung auf dem Feld des Monsterpfades mit dieser Ziffer. Falls dort ein Monster ist, bewege es 1 Feld auf die Burg zu. Liegt dort bereits ein Monster, bewegst du dieses Monster ebenfalls 1 Feld auf die Burg zu und so weiter. Falls ein Monster die Burg betritt, verliert ihr!

Wann immer von jetzt an ein Monster das Feld mit der Abkürzung betritt, überspringt es dieses und bewegt sich automatisch auf das nächste Feld; Der Monsterpfad ist ab jetzt nur noch 5 Felder lang! Dieser Effekt gilt bis zum Ende des Kapitels.

Beispiel für einen Kristallfresser

Die Monster auf dem Monsterpfad bewegen sich. Dadurch bewegt sich ein **Kristallfresser** auf das Feld über der Lore. In der Lore ist ein Kristall, und auch auf dem Ort unter der Lore liegt ein Kristall, also nimmt der **Kristallfresser** beide Kristalle! Dadurch wird sein Ausdauerwert um 2 erhöht.



Beispiel für die Abkürzung



Marta deckt am Ende ihres Zugs das Ereignis **Abkürzung** auf. Sie wirft den Würfel. Es ist eine 4, daher platziert sie die Abkürzung auf Feld 4 des Monsterpfades. Da dort bereits ein Monster ist, bewegt sie dieses vorher 1 Feld auf die Burg zu.



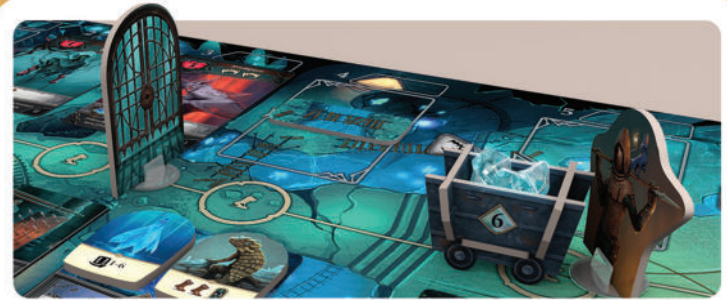
Scharfe Kurve: Bewege 1 Kristall von der Lore (falls dort einer ist) zu dem Ort unter der Lore. Bewege die Lore dann 1 Feld auf die Burg zu.

- ◆ Falls die Ortskarte kein leeres Kristallfeld hat, lege den Kristall zurück in den Vorrat.
- ◆ Falls das Tor die Bewegung der Lore blockiert, bleibt die Lore, wo sie ist (aber verliert trotzdem 1 Kristall).



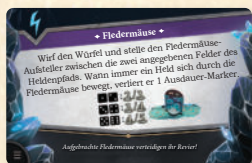
Bremsversagen: Bewege die Lore 2 Felder von der Burg weg. Falls die Lore sich nicht 2 Felder bewegen kann, da sie das Tor oder das Ende des Heldenpfades erreicht, lege 1 Kristall von der Lore (falls dort einer ist) zurück in den Vorrat.

Beispiel für ein Bremsversagen



Michael deckt am Ende seines Zugs die **Bremsversagen**-Ereigniskarte auf. Die Lore ist auf Feld 5. Michael bewegt die Lore auf Feld 4, aber da sie danach das Tor trifft, kann sie nicht auf Feld 3 bewegt werden. Also hält die Lore auf Feld 4 an. Michael muss 1 Kristall von der Lore entfernen und ihn in den Vorrat zurücklegen.





Fledermäuse: Würf den Würfel und stelle den **Fledermäuse**-Aufsteller zwischen die zwei angegebenen Felder des Heldenpfads (Felder 2 & 3, 3 & 4, oder 4 & 5). Wann immer ein Held sich von jetzt an durch die Fledermäuse bewegt, verliert er 1 Ausdauer-Marker. Ein **-**-Effekt kann den **Fledermäuse**-Effekt aufheben. Die Fledermäuse können für den Rest des Kapitels nicht entfernt werden.



Zusätzliche Lore: Platziere diese Karte wie ein Monster auf Feld 1 des Monsterpfads und lege dann 2 Kristalle darauf. Hat die **zusätzliche Lore** zu einem beliebigen Zeitpunkt in einem Spielzug 2 benachbarte leere Felder auf dem Monsterpfad, bewege die 2 Kristalle darauf auf die Kristallfelder des Ortes unter der **zusätzlichen Lore**. (Leg überschüssige Kristalle zurück in den Vorrat.) Entferne dann die **zusätzliche Lore** von der Matte und lege sie zurück in die Schachtel. Fallen beeinflussen die **zusätzliche Lore** nicht.

- ◆ Falls die **zusätzliche Lore** die Burg erreicht, habt ihr erfolgreich 2 Kristalle zur Burg geliefert! Legt die **zusätzliche Lore** dann zurück in die Schachtel.

Hinweis: Die **Lorenwinde** kann die **zusätzliche Lore** nicht bewegen.



Julia besiegt in ihrem Zug ein Monster neben der **zusätzlichen Lore**. Wie üblich erhält sie die Belohnungen und entfernt das Monster von der Spielmatte. Jetzt sind die beiden benachbarten Felder des Monsterpfads neben der **zusätzlichen Lore** leer! Daher bewegt Julia die 2 Kristalle der **zusätzlichen Lore** auf den Ort darunter (**Feen-Heiligtum**). Da dort nur 1 Kristallfeld frei ist, legt Julia nur 1 Kristall auf ihn und legt den anderen Kristall wieder in den Vorrat.

Ende von Kapitel III

- Sobald ihr 16 Kristalle zur Burg geliefert habt, **gewinnt ihr**.
- Falls sich ein Monster von Feld 6 in die Burg bewegt, oder der Spielstapel leer ist und ihr eine Karte aufdecken müsst, **verliert ihr**.



Kapitel IV „Der Boden ist Lava“

Schwierigkeitsgrad 4/5

Ihr gebt euch in die Tiefen der Erde. Die Luft flirrt aufgrund der Hitze der hier entlang fließenden uralten Lavaströme. Im Gewirr der Gänge und Tunnel stoßt ihr auf eine weitere Erfindung von mysteriösen, längst vergessenen Gelehrten. Es ist ein magischer Regulator, mit dem sich der Fluss des geschmolzenen Gesteins lenken lässt. Gefährliche Lavaschnecken kriechen um euch herum. Sie sind extrem aggressiv und durch magischen Staub gewachsen. Und auch ein anderes dunkles, böses Wesen nähert sich euch. Schnell findet ihr heraus, dass die Zerstörung einer Schnecke eine magische Explosion verursacht, welche die nahe gelegene Lava abkühlt. Folgt den Anweisungen der Maschine, zerstört die Schnecken und macht so den Weg zum finsternen Herz der Unterwelt frei!

Vorbereitung für Kapitel IV

- Nehmt das Material aus der Schachtel von Kapitel IV („Der Boden ist Lava“). Mischt die 6 Ortskarten und platziert sie zufällig und aufgedeckt auf den 6 Ortskarten-Feldern. Fügt den 20 Karten des allgemeinen „U“-Stapels die 10 Kapitel-IV-Karten hinzu. Mischt diese 30 Karten und platziert sie verdeckt auf der Spielmatte.
- Nehmt 2 zufällige Feen aus dem Vorrat neben der Matte und legt sie aufgedeckt auf die **Feen-Heiligtum**-Ortskarte.
- Setzt die Uralte-Maschine-Drehscheibe auf 1 (das kleine Fenster der Drehscheibe soll eine „1“ zeigen) und legt sie neben die Matte unter der **Uralte Maschine**-Ortskarte.
- Mischt die 5 Lava-Plättchen und platziert sie (mit der Lava-Seite nach oben) jeweils zufällig auf eines der 5 Felder des Heldenpfads, über den Ortskarten (außer auf das Feld über der **Uralten Maschine**). Immer wenn du deinen Zug auf einem Feld mit Lava beginnst, verlierst du 1 Ausdauer-Marker von deinem Charaktertableau.



- Platziert das **Magma-Plättchen** auf der **Explodierendes Magma**-Ortskarte.
- Legt die 4 **Wahnsinn**-Karten neben die Matte.
- Jetzt seid ihr bereit für Kapitel IV.

Ziel für Kapitel IV

Um Kapitel IV zu gewinnen, müsst ihr alle 5 Lava-Plättchen auf die abgekühlte Seite umdrehen. Ihr könnt ein Lava-Plättchen umdrehen, nachdem ihr auf seinem Feld eine Lavaschnecke besiegt habt, aber nur, wenn dieses Feld gerade auf der Uralten Maschine angezeigt wird. Die Uralte Maschine zeigt immer 2 Felder an, auf denen dies möglich ist.

Tipp: Es ist wichtig, dass ihr die Uralte Maschine mit *Bedacht* einstellt. Im Spielstapel befinden sich 7 Lavaschnecken und ihr braucht mindestens 5 davon, um zu gewinnen – indem ihr sie jeweils auf einem Feld mit Lava besiegt, das gerade auf der Uralten Maschine angezeigt wird. Die Bewegung der Schnecken könnt ihr nicht beeinflussen, also dürft ihr höchstens 2 Schnecken an den Lava-Plättchen vorbeikriechen lassen.

Regeln für Kapitel IV

Die Lava auf dem Heldenpfad ist brandgefährlich. Steht dein Held zu Beginn deines Zugs auf einem Feld mit Lava, verliert er 1 Ausdauer-Marker. Später kann abgekühlte Lava eure Bewegung verlangsamen.

Ortskarten für Kapitel IV



Meister der Fallen: Gib 2 bis 5 Staub aus, um eine verfügbare Falle mit derselben Ziffer wie du Staub ausgegeben hast (2, 3, 4 oder 5) auf 1 leeres Fallen-Feld zu legen (1 der 2 markierten Fallen-Felder auf dem Monsterpfad).

Falls sich ein Monster über die Falle bewegt (also über den Monsterpfad geschoben wird), nimmt das Monster so viel Schaden, wie die Ziffer der Falle angibt. Lege so viele Monsterschaden-Plättchen auf die Monstercarte. Lege dann die Falle von der Matte zurück in den Vorrat. Falls das Monster dadurch besiegt wurde, entferne es von der Matte, aber niemand erhält eine Belohnung.



Feen-Heiligtum: Führe 1 dieser Aktionen aus:

- ◆ Gib 3 Staub aus, um 1 Fee von dieser Karte zu nehmen. Lege dann 1 zufällige Fee aus dem Vorrat aufgedeckt auf diese Karte.

ODER

- ◆ Gib 3 Staub aus, um 2 Karten von deinem Stapel auf die Hand zu ziehen.



Spiegel der Zeit: Gib 3 Staub aus, um die obersten 2 Karten des Spielstapels anzusehen. Entscheide für jede Karte (in beliebiger Reihenfolge), ob du sie auf oder unter den Spielstapel zurücklegen möchtest.



Explodierendes Magma: Gib $\spadesuit + \heartsuit + \clubsuit$ aus, um das Magma-Plättchen von dieser Karte zu nehmen. Wenn du es nimmst, verlierst du 1 Ausdauer-Marker. Du kannst das Magma-Plättchen sofort oder später nutzen, um einem Monster über dir 4 Schaden zuzufügen (das kann durch Effekte verringert werden). Nachdem du mit dem Magma angegriffen hast, lege das Plättchen zurück auf die **Explodierendes Magma**-Ortskarte. Du kannst das Magma-Plättchen zu jeder Zeit mit einem anderen Helden auf deinem Feld tauschen, aber der andere Held verliert bei dem Tausch 1 Ausdauer-Marker! Besiegt ein Held ein Monster mit dem Magma, erhält er wie üblich die Belohnungen.

Beispiel für das Explodierende Magma



In einem vorherigen Zug hat Julia die Kosten bezahlt, um sich das Magma-Plättchen zu nehmen. In ihrem aktuellen Zug entscheidet sie sich dazu, das Magma zu nutzen, um dem Ritter der Dunkelheit 4 Schaden zuzufügen. Der Ritter der Dunkelheit ignoriert davon zwar 1 Schaden, aber die restlichen 3 Schaden genügen, um ihn zu besiegen. Julia erhält wie üblich die Belohnungen, entfernt den Ritter der Dunkelheit von der Matte und legt das Magma zurück auf die **Explodierendes Magma**-Ortskarte.



Splitter der Heilung: Gib 2 Staub aus, dann wirf den Würfel und führe Folgendes aus:

- Nichts passiert.
- und • Ziehe 1 Karte von deinem Stapel.
- und •••• Erhalte 1 Ausdauer-Marker zurück (falls möglich).
- Erhalte alle deine Ausdauer-Marker zurück (falls möglich).



Uralte Maschine: An diesem Ort kannst du die Uralte-Maschine-Drehscheibe drehen. Um die Drehscheibe einen Schritt im oder gegen den Uhrzeigersinn zur nächsten Ziffer zu drehen, musst du 1 Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte ablegen. Du darfst mit einer Aktion mehrmals drehen, musst aber für jede Drehung 1 Karte ablegen. Sobald du mit allen Drehungen fertig bist, teleportierst du deinen Helden sofort zu dem Feld mit der Ziffer, die auf dem inneren Ring der Drehscheibe abgebildet ist.

Die Ziffern im äußeren Ring der Drehscheibe geben an, auf welchen Feldern ihr Lava-Plättchen umdrehen könnt, wenn ihr auf demselben Feld eine Lavaschnecke besiegt. Ihr müsst die Drehscheibe also mehrmals drehen, um alle 5 Lava-Plättchen umzudrehen.

Nachdem du die Drehscheibe gedreht hast, teleportierst du dich auf das eingestellte Feld.

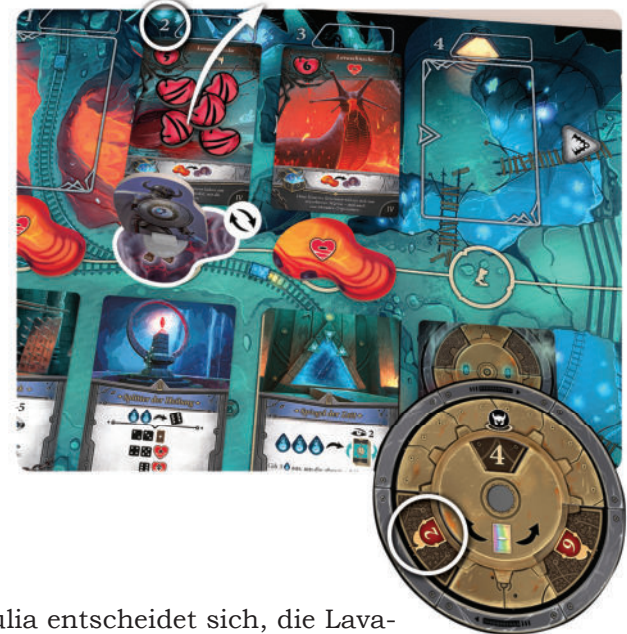
Kosten, um die Drehscheibe zu drehen.



Dies sind die 2 Felder, auf denen ihr aktuell ein Lava-Plättchen umdrehen dürft, wenn ihr eine Schnecke auf demselben Feld besiegt.

Hinweis: Vergesst nicht, dass ihr alle 5 Lava-Plättchen auf die abgekühlte Seite drehen müsst, um Kapitel IV zu gewinnen. Um ein Lava-Plättchen umzudrehen, müsst ihr auf seinem Feld eine Lavaschnecke besiegen UND dieses Feld muss gerade auf dem äußeren Ring der Uralten Maschine angezeigt werden. Im Spielstapel befinden sich 7 Lavaschnecken und ihr müsst 5 davon besiegen – 1 auf jedem der 5 Felder mit Lava. Ihr könnt die Bewegung der Schnecken nicht beeinflussen. Wenn sich also mehr als 2 Schnecken an den Lava-Plättchen vorbeibewegt haben, verliert ihr sofort.

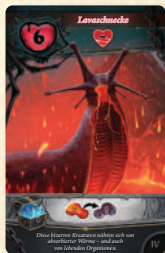
Beispiel für die Uralte Maschine



Julia entscheidet sich, die Lavaschnecke auf Feld 2 des Monsterpfads zu besiegen. Der äußere Ring der Uralte-Maschine-Drehscheibe zeigt derzeit die Ziffer 2, also darf Julia, wenn sie die Schnecke besiegt, das Lava-Plättchen auf Feld 2 umdrehen.

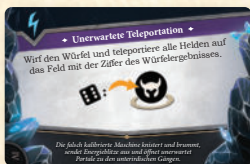
Hätte sie sich stattdessen dazu entschieden, die Lavaschnecke auf Feld 3 zu besiegen, dürfte sie nicht das Lava-Plättchen auf Feld 3 umdrehen, da die Drehscheibe derzeit nicht Feld 3 anzeigt.

Karten für Kapitel IV



Lavaschnecken (7 Karten): Besiegst du 1 Lava-schnecke auf einem der 2 Felder, deren Ziffer gerade auf dem äußeren Ring der Uralten-Maschine-Dreh-scheibe zu sehen ist, drehst du das Lava-Plättchen auf demselben Feld auf die abgekühlte Seite. Du drehst kein Lava-Plättchen um, wenn:

- ◆ du eine Schnecke auf einem Feld ohne Lava besiegst,
- ◆ du eine Schnecke auf einem Feld besiegst, dessen Ziffer nicht auf dem äußeren Ring der Uralten Maschine zu sehen ist,
- ◆ die Schnecke durch eine Falle besiegt wird.



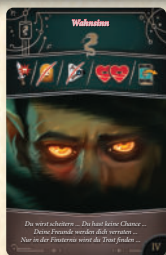
Unerwartete Teleportation: Wurf den Würfel und teleportiere alle Helden auf das Feld mit der Ziffer des Würfelergbnisses.



Perfekte Position: Ihr teleportiert alle jeweils euren eigenen Helden auf ein beliebiges Feld.



Dunkles Flüstern: Nehmt alle jeweils 1 **Wahnsinn-Karte** (vom Stapel neben der Matte) und legt sie auf eure Heldenstapel. Wenn du in deinem Zug eine Wahnsinn-Karte auf der Hand hast, musst du sie zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zugs ausspielen und 1 ihrer Effekte anwenden. Lege deine gespielte Wahnsinn-Karte am Ende deines Zugs auf deinen Ablagestapel. Du kannst die Wahnsinn-Karte bis zum Ende des Kapitels nicht aus deinem Stapel entfernen.



EFFEKTE DER WAHNSINN-KARTEN



Füge einem anderen Helden auf deinem Feld 1-Wahnsinn-Schaden zu. Der andere Held kann 1-Wahnsinn-Schaden ausgeben, um den Schaden zu ignorieren.



Lege 1 deiner Feen auf den Feen-Ablagestapel.



Entferne 1 Falle vom Monsterpfad und lege sie zurück in den Vorrat.



Verliere 2 Ausdauer-Marker.



Decke die oberste Karte des Spielstapels auf und wende die Effekte an. (Am Ende deines Zugs musst du wie üblich eine Karte vom Spielstapel aufdecken und abhandeln.)

Ende von Kapitel IV

- Sobald ihr alle 5 Lava-Plättchen auf ihre abgekühlten Seiten umgedreht habt, **gewinnt ihr**.
- Falls sich ein Monster von Feld 6 in die Burg bewegt, oder der Spielstapel leer ist und ihr eine Karte aufdecken müsst, **verliert ihr**.
- Falls mehr als 2 Lava-Schnecken an den Lava-Plättchen vorbeigekrochen sind, **verliert ihr**.

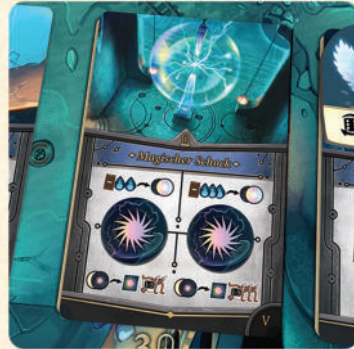
Kapitel V „Herz der Finsternis“

Schwierigkeitsgrad 5/5

Die Gänge scheinen zu atmen. Zu flüstern. Zu versprechen, dass Träume wahr werden. Hier, in den tiefsten Tiefen der Erde, werdet ihr von allen Seiten von der Finsternis förmlich erdrückt. Sie schluckt fast alles Licht, welches von euren Laternen und Fackeln ausgeht. Diese Tunnel wurden in das Urgestein von Avel gehauen und ihr entdeckt zu spät, dass sie als Gefängnis gedacht waren! Und jetzt habt ihr die Tore dieses Gefängnisses geöffnet und damit für seine Insassen den Pfad zur Oberfläche geebnet. Die Dunkelheit verdichtet sich und nimmt Gestalt an. Eine Gestalt, die kaum zu begreifen ist. Die einer gigantischen, dunklen Schlange. Sie ist die **Lebende Finsternis**. Ein uraltes Wesen, das nur eine Sache begehrt: dass überall Frost, Dunkelheit und Verzweiflung herrschen. Hier, in der tiefsten Unterwelt, werdet ihr zur Legende!

Vorbereitung für Kapitel V

- Nehmt das Material aus der Schachtel von Kapitel V („Herz der Finsternis“). Mischt die 6 Ortskarten und platziert sie zufällig und aufgedeckt auf den 6 Ortskarten-Feldern. Fügt den 20 Karten des allgemeinen „U“-Stapels die 10 Kapitel-V-Karten hinzu. Mischt diese 30 Karten und platziert sie verdeckt auf der Spielmatte.
- Platziert die **Kopf**-Karte über Feld 1 des Monsterpfads. Mischt die **Körper**-Karten und platziert sie als verdeckten Stapel über den Spielstapel. Dies ist der Lebende-Finsternis-Stapel. Legt den **Schwanz** unter den Stapel. Der Schwanz des Monsters wird als Letztes, nach allen 10 Körper-Karten, ins Spiel kommen.



- Platziert die 2 **Magischer-Schock**-Plättchen auf die Felder der **Magischer-Schock**-Ortskarten (mit der ungeladenen Seite nach oben).
- Legt das Riss-Plättchen unter die Matte.
- Nehmt 2 zufällige Feen aus dem Vorrat neben der Matte und legt sie aufgedeckt auf die **Feen-Heiligtum**-Ortskarte.
- Jetzt seid ihr bereit für Kapitel V.

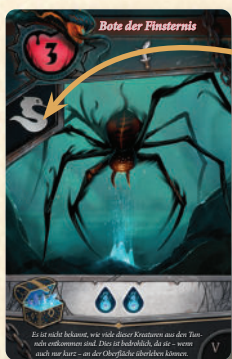
Ziel für Kapitel V

Um Kapitel V zu gewinnen, müsst ihr die **Lebende Finsternis** bezwingen: Ihr müsst alle 10 ihrer einzelnen Körperteile besiegen, um sie endgültig zu vernichten. Die **Lebende Finsternis** wird erbittert versuchen, in die Burg einzudringen. Andere Monster werden sie währenddessen verteidigen. Ihr müsst dies verhindern, indem ihr die **Lebende Finsternis** besiegt, bevor sie oder andere Monster in die Burg gelangen.

Tipp: Um zu gewinnen, müsst ihr die **Körper**-Karten der Lebenden Finsternis so schnell wie möglich besiegen. Ihr müsst dafür die **Staubnugget**-Ortskarte nutzen. Sie wird euch helfen, schneller Karten mit **Lebende-Finsternis**-Symbol zu finden. Monster werden euch daran hindern, den **Körper**-Karten Schaden zuzufügen, da sie euch blockieren. Daher müsst ihr die **Taktischer Trick**-Ortskarte nutzen, um die Monster zu bewegen.

Regeln für Kapitel V

- Die Regeln für Kapitel V unterscheiden sich leicht von denen vorheriger Kapitel. Die Kopf-, Schwanz- und Körper-Karten der **Lebenden Finsternis** bewegen sich auf einem neuen Pfad, parallel über dem Monsterpfad. Am Ende jedes Spielzugs deckt ihr wie üblich eine Karte vom Spielstapel auf. Wenn die aufgedeckte Karte das **Lebende-Finsternis**-Symbol hat, müsst ihr außerdem 1 Karte vom **Lebende-Finsternis**-Stapel aufdecken: Bewegt den **Kopf** und andere **Lebende-Finsternis**-Karten jeweils 1 Feld auf die Burg zu, und platziert dann die neue **Lebende-Finsternis**-Karte auf Feld 1.
- Manche Karten des Spielstapels sind Ereignisse oder Monster. Monster erscheinen wie üblich auf dem Monsterpfad.



Lebende-Finsternis-Symbol



Der **Kopf** und **Schwanz** sind gegen jeglichen Schaden immun. Alle **Lebende-Finsternis**-Karten sind gegen Gefahr-Plättchen immun. Um einer **Körper**-Karte Schaden zuzufügen, muss das darunterliegende Feld auf dem Monsterpfad leer sein (zwischen deinem Helden und dem **Körper**). (Falls zwischen deinem Helden und einem Körper ein Monster liegt, ignoriert es allen Schaden gegen den **Körper**.) Einige **Körper**-Karten sind anfällig gegen etwas. Das heißt, dass ihnen nur durch den entsprechenden Ort Schaden zugefügt werden kann. Nachdem du eine **Lebende-Finsternis**-Karte besiegt hast, schiebe alle **Lebende-Finsternis**-Karten, die näher als die besiegte Karte an der Burg waren, ein Feld von der Burg weg, um das leere Feld wieder aufzufüllen. Zwischen den **Lebende-Finsternis**-Karten sollten keine Lücken sein.

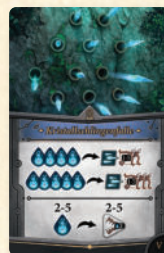
Sobald ihr alle 10 **Körper** besiegt habt, gewinnt ihr.

Beispiel für die Lebende Finsternis



Die einzige **Lebende-Finsternis**-Karte, der du Schaden zufügen kannst, ist auf Feld 2. Auf den Feldern 1 und 3 sind Monster, die die **Lebende-Finsternis-Karten** blockieren. Feld 4 hat kein Monster, aber dort liegt der **Kopf**, dem du niemals Schaden zufügen kannst.

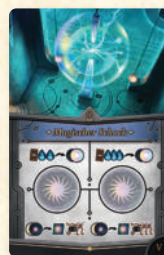
Ortskarten für Kapitel V



Kristallschlingenfalle: Dieser Ort lässt dich 1 von 2 Aktionen ausführen:

- ◆ Gib 4 oder 5 Staub aus, um 1 ausgewählten Monster oder einem nicht-blockierten **Körper** 2 bzw. 3 Schaden zuzufügen. Falls du dein Ziel besiegt, erhältst du wie üblich Belohnungen.
- ◆ Gib 2 bis 5 Staub aus, um eine verfügbare Falle auf einem leeren Fallen-Feld zu platzieren, die so viel Schaden zufügt, wie du Staub ausgegeben hast. Fallen liegen auf dem Monsterpfad, also haben sie keinen Effekt auf die **Lebende-Finsternis**, da diese sich über einen separaten Pfad bewegt.

Hinweis: Du kannst die **Kristallschlingenfalle** nicht nutzen, um einem **Körper**, welcher durch ein Monster blockiert wird, Schaden zuzufügen.



Magischer Schock: Dieser Ort lässt dich 1 von 2 Aktionen ausführen:

- ◆ Lege 1 Karte ab und gib 2 oder 3 Staub aus, um das linke (2) oder das rechte (3) **Magischer-Schock**-Plättchen aufzuladen. Du kannst mit 1 Aktion auch beide Plättchen aufladen, indem du beide Kosten bezahlst (2 Karten + 5 Staub). Drehe die Plättchen auf die aufgeladene (weiße) Seite, um anzuzeigen, dass sie aufgeladen sind.
- ◆ Nutze ein aufgeladenes **Magischer-Schock**-Plättchen, um einem nicht-blockierten **Körper** oder einem Monster 2 (linkes Plättchen) oder 3 (rechtes Plättchen) Schaden zuzufügen. Drehe die genutzten Plättchen auf die ungeladene (schwarze) Seite.



Aufgeladene (weiße) und ungeladene (schwarze) Seiten eines **Magischer-Schock**-Plättchens

Wenn beide **Magischer-Schock**-Plättchen aufgeladen sind, kannst du mit 1 Aktion beide Plättchen nutzen. In diesem Fall kannst du mit beiden Plättchen demselben Ziel Schaden zufügen (5 Schaden), oder du kannst 2 unterschiedlichen Zielen Schaden zufügen (2 Schaden gegen ein Ziel und 3 Schaden gegen das andere). Falls du auf diese Weise ein Monster besiegst, erhältst du wie üblich Belohnungen.

Hinweis: Du kannst den **Magischen Schock** nicht nutzen, um einem **Körper**, welcher durch ein Monster blockiert wird, Schaden zuzufügen. Das Monster beschützt ihn.

Beispiel für einen Magischen Schock



Julia nutzt den **Magischer-Schock**-Ort, um Monstern Schaden zuzufügen. Sie nutzt das linke Plättchen und fügt dem **Phantom** 2 Schaden zu. Sie nutzt das rechte Plättchen und fügt dem **Körper** 3 Schaden zu. Dann dreht sie beide **Magischer-Schock**-Plättchen auf deren ungeladene (schwarze) Seite.



Taktischer Trick: Gib 1 Staub aus und lege 2 Karten ab, um 1 Monster auf dem Monsterpfad auf 1 anderes leeres Feld des Monsterpfades zu legen. Dies ist sehr hilfreich, wenn du einem **Körper** Schaden zufügen möchtest, der durch ein Monster blockiert wird.



Staubnugget: Gib 1 Staub aus und sage ein Symbol an, das auf Heldenkarten vorkommt. Decke die nächste Karte deines Stapels auf. Falls die aufgedeckte Karte nicht das angesagte Symbol hat, legst du sie auf deinen Stapel zurück. Falls die aufgedeckte Karte das Symbol hat, darfst du:

1. die Karte auf die Hand nehmen. Du darfst sie in diesem Zug nutzen.

2. die obersten 2 Karten des Spielstapels ansehen. Entscheide für jede Karte (in beliebiger Reihenfolge), ob du sie auf oder unter den Spielstapel zurücklegen möchtest.

Hinweis: Der Effekt des **Staubnugget**-Ortes ist die einzige Möglichkeit, wie ihr den Spielstapel nach Karten mit **Lebende-Finsternis**-Symbol durchsuchen könnt.

Denk dran: Wenn du eine Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte erhältst, legst du sie immer oben auf deinen Stapel – daher weißt du, welche Symbole auf der Karte sind! Das Symbol, welches du ansagst, kann neben der oberen oder der unteren Aktion der Karte auftauchen.

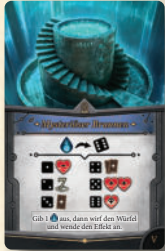
Beispiel für den Staubnugget-Ort



Michael nutzt den **Staubnugget**-Ort. Er sagt das **Lebende-Finsternis**-Symbol an. Er deckt die oberste Karte seines Heldenstapels auf und hat recht: Die Karte hat das **Lebende-Finsternis**-Symbol! Daher darf er sie auf die Hand nehmen. Dann sieht er sich die 2 obersten Karten des Spielstapels an und entscheidet für jede Karte einzeln, ob er sie auf oder unter den Spielstapel zurücklegt.



Feen-Heiligtum: Gib 2 Staub aus und lege 1 Karte ab, um 1 Fee von dieser Karte zu nehmen. Lege dann eine zufällige Fee aus dem Vorrat aufgedeckt auf diese Karte.



Mysteriöser Brunnen: Gib 1 Staub aus, dann wirf den Würfel und wende den Effekt an:



Verliere 1 Ausdauer-Marker.



Stelle deinen Helden auf Feld 7.



Ziehe 1 Karte von deinem Heldenstapel.



Ziehe 2 Karten von deinem Heldenstapel.



Erhalte 2 Ausdauer-Marker zurück (falls möglich).



Erhalte alle deine Ausdauer-Marker zurück (falls möglich).

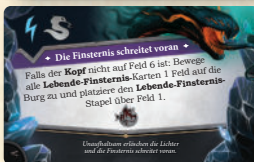
Karten für Kapitel V



Riss: Wirf den Würfel und lege das Riss-Plättchen auf das Feld des Heldenpfads mit dieser Ziffer. Wenn sich ein Held auf das Feld mit dem Riss bewegen möchte, kostet ihn das 1 zusätzlichen . Der Riss bleibt bis zum Ende des Kapitels und kann während der Partie nicht entfernt werden.



Die Finsternis schlägt zu: Der **Kopf** greift das Feld des Heldenpfads unter sich sowie alle dazu benachbarten Heldenpfad-Felder an. Jeder Held auf diesen Feldern verliert 1 Ausdauer-Marker.



Die Finsternis schreitet voran: Bewege den **Kopf** und jeden **Körper** 1 Feld auf die Burg zu. Platziere den **Lebende-Finsternis-Stapel** über Feld 1 des Monsterpfads. Von jetzt an erscheinen **Lebende-Finsternis-Karten** über Feld 2!

Ausnahme: Falls der Kopf über Feld 6 ist (und daher die Burg betreten würde), hat dieses Ereignis keinen Effekt.

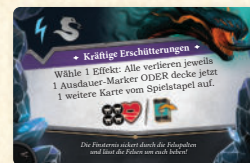


Beispiel für Die Finsternis schlägt zu

Julia deckt am Ende ihres Zugs das Ereignis **Die Finsternis schlägt zu** auf. Michael steht unter dem **Kopf** und Julia ist zu dem Kopf benachbart, also verlieren beide 1 Ausdauer-Marker.



Verstärkung aus der Burg: Ihr wählt alle jeweils, ob ihr 2 Ausdauer-Marker oder 3 Staub zurückerhalten wollt.



Kräftige Erschütterungen: Wähle 1 Effekt:

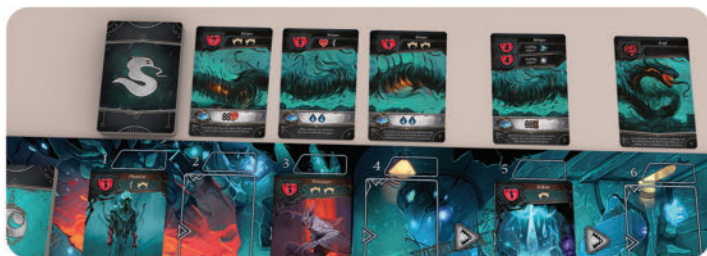
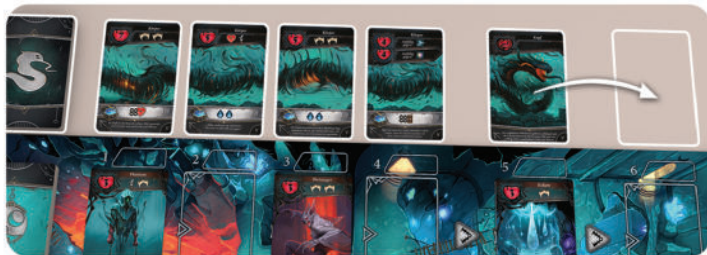
◆ Alle verlieren jeweils 1 Ausdauer-Marker ODER

◆ decke jetzt 1 weitere Karte vom Spielstapel auf und handle sie ab.



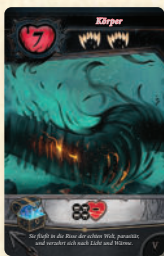
Kräftige Erschütterungen: Entferne alle Fallen von der Matte und lege sie in den Vorrat neben der Matte zurück. Sie können wieder aufgestellt werden. (Falls keine Fallen aufgestellt sind, hat diese Karte keinen Effekt.)

Beispiel für Die Finsternis schreitet voran



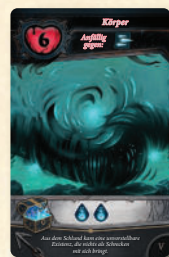
Isabell deckt am Ende ihres Zugs das Ereignis **Die Finsternis schreitet voran** auf. Dies führt nicht dazu, dass der **Kopf** die Burg erreicht, also wird der Effekt der Karte ausgeführt: Isabell bewegt jede **Lebende-Finsternis-Karte** 1 Feld auf die Burg zu. Dann platziert sie den **Lebende-Finsternis-Stapel** über Feld 1 des Monsterpfads.

Lebende-Finsternis-Karten

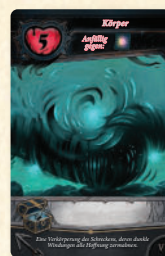


Die normalen **Körper** können wie normale Monster besiegt werden.

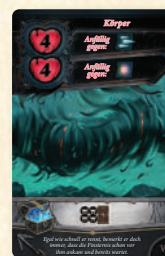
ANFÄLLIGKEITEN DER LEBENDE-FINSTERNIS-KARTEN



◆ Diese **Körper**-Karte kann nur durch die **Kristallschlingenfalle**-Ortskarte Schaden nehmen.



◆ Diese **Körper**-Karte kann nur durch die **Magischer-Schock**-Ortskarte Schaden nehmen.



◆ Diese **Körper**-Karte hat 2 Segmente. Jedes ist anfällig für eine andere Art Schaden (**Kristallschlingenfalle** und **Magischer Schock**). Jedem Segment wird einzeln Schaden zugefügt. Nachdem beide Segmente besiegt wurden, wird die Karte entfernt.



◆ Diese **Körper**-Karte muss durch einen einzigen Fernkampfangriff besiegt werden (der 2 oder 3 Schaden zufügt) oder durch einen Schwertangriff (der 4 oder 5 Schaden zufügt).

Ende von Kapitel V

- Sobald ihr die 10 **Körper** besiegt habt, **gewinnt ihr**.
- Falls sich ein Monster oder eine **Lebende-Finsternis-Karte** von Feld 6 in die Burg bewegt, oder der Spielstapel leer ist und ihr eine Karte aufdecken müsst, **verliert ihr**.

Symbole auf Heldenkarten und Fähigkeitsleisten



Füge dem Monster über dir 1 Schaden zu.



Ignoriere 1 Schaden, den dir ein Monster zufügt.



Erhalte 1 Staub zurück (bewege 1 Staub von deinem Charaktertableau auf die aktiven Felder).



Bewege deinen Helden auf ein benachbartes Feld des Heldenpfads.



Füge einem Monster innerhalb der angegebenen Reichweite 1 Schaden zu, z. B. „1“ = 1 Feld weit weg; „1-2“ = 1 oder 2 Felder weit weg. Du kannst keinem Monster Schaden zufügen, das direkt über deinem Feld ist (Reichweite 0).



Ziehe die angegebene Anzahl an Karten von deinem Heldenstapel auf die Hand.



Teleportiere deinen Helden auf ein beliebiges Feld des Heldenpfads.



Erhalte 1 Ausdauer-Marker zurück (falls deinem Helden mindestens 1 fehlt).



Erhalte alle Ausdauer-Marker zurück (falls deinem Helden mindestens 1 fehlt).



Normalerweise kannst du den Effekt eines Ortes nur ein Mal pro Zug nutzen. Dieser Effekt lässt dich den Effekt eines Ortes ein zweites Mal nutzen (z. B. kannst du den **Meister der Fallen** zwei Mal nutzen, um insgesamt 2 Fallen zu platzieren).




Nutze ein Symbol (, , , ) als anderes Symbol.




Nutze den Effekt von deinem Helden oder anderen Helden (falls der andere Mitspielende zustimmt).

Symbole auf Monsterkarten



Das Monster fügt einem Helden 1 Schaden zu, der mit  Schaden zufügt.



Das Monster ignoriert 1 -Schaden, den ein Held zufügt.



Wenn ein Held diesem Monster Schaden zufügt, verliert der Held 1 Ausdauer-Marker. Dieser Effekt kann nicht ignoriert werden.



Die Belohnung oder der Effekt gilt für alle Mitspielenden. Handelt ihn in Zugreihenfolge ab, beginnend bei dem Helden, der den Effekt ausgelöst hat.



Nachdem du dieses Monster besiegt hast: Nimm 1 Fortgeschrittener-Gegenstand-Karte vom Markt und lege sie verdeckt auf deinen Stapel (sodass du sie als Nächstes ziehst.)

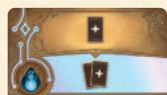


Nachdem du dieses Monster besiegt hast: Nimm 1 Fee aus der Feengrotte. Immer wenn du aus der Grotte 1 Fee nimmst, füllst du die Grotte wieder mit einer neuen aus dem Vorrat auf (außer der Vorrat ist leer). Nachdem du die Aktion einer Fee ausgeführt hast, lege sie auf den Ablagestapel neben der Spielmatte. Du darfst maximal 3 Feen auf deinem Charaktertableau haben, also nimm dir keine Fee, wenn du bereits die maximale Anzahl hast.

Symbole auf Fortgeschrittener-Gegenstand-Karten



Füge 2 ⚡-Schaden zu, ODER gib 1 Staub aus, um 3 ⚡-Schaden zuzufügen.



Ziehe 1 Karte von deinem Heldenstapel, ODER gib 1 Staub aus, um 2 Karten zu ziehen.



Bewege dich zwei Mal auf ein benachbartes Feld, ODER gib 1 Staub aus, um dich auf ein beliebiges Feld zu teleportieren (☁️). Führe einen Fernkampfangriff (🗡️) für 1 Schaden aus. (In beliebiger Reihenfolge.)



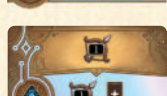
☁️ dich auf ein beliebiges Feld, ODER gib 1 Staub aus, um dich auf ein beliebiges Feld zu ☁️ und 2 ⚡-Schaden zuzufügen. (In beliebiger Reihenfolge.)



Erhalte 2 Staub zurück, ODER gib 1 Staub aus, um 4 Staub zurückzuerhalten.



Ignoriere 2 Schaden, die ein Monster dir zufügt, ODER gib 1 Staub aus, um 1 ⚡-Schaden zuzufügen und 2 Schaden zu ignorieren, die ein Monster dir zufügt.



Führe einen Fernkampfangriff (🗡️) in Reichweite 1 (1 Feld entfernt) aus, ODER gib 1 Staub aus, um einen Fernkampfangriff (🗡️) für 1 Schaden auszuführen und 1 Karte zu ziehen. (In beliebiger Reihenfolge.)



Führe einen Fernkampfangriff (🗡️) in Reichweite 1 bis 3 aus, ODER gib 1 Staub auf, um zwei Mal einen Fernkampfangriff (🗡️) in Reichweite 1 bis 3 auszuführen.



Erhalte 2 Ausdauer-Marker zurück, ODER gib 1 Staub aus, um 2 Ausdauer-Marker zurückzuerhalten und anschließend dich oder einen anderen Helden 1 Ausdauer-Marker zurückerhalten zu lassen.



Erhalte all deine Ausdauer-Marker zurück, ODER gib 1 Staub aus, um all deine Ausdauer-Marker zurückzuerhalten und 1 Ort zwei Mal zu nutzen. (In beliebiger Reihenfolge.)



Nutze 🗡️ oder 🛡️ oder ⚡, ODER gib 1 Staub aus, um 🗡️ + ⚡ oder 🗡️ + 🛡️ oder 🗡️ + 🛡️ zu nutzen.



Nutze ⚡ + 🛡️, ODER gib 1 Staub aus, um ⚡ + 🛡️ zu nutzen und dich auf ein beliebiges Feld zu ☁️. (In beliebiger Reihenfolge.)



Führe zwei Mal einen Fernkampfangriff (🗡️) in Reichweite 1 aus, und füge 1 ⚡-Schaden zu, ODER gib 1 Staub aus, um zwei Mal einen Fernkampfangriff (🗡️) in Reichweite 1 auszuführen, und 2 ⚡-Schaden zuzufügen.

Symbole auf Feen



Decke am Ende des Zugs, in dem du die Fee nutzt, keine Karte vom Spielstapel auf.



Ziehe 2 Karten von deinem Heldenstapel.



Bewege 3 nicht-aktiven Staub auf Felder für aktiven Staub.



Bewege dich zwei Mal und nutze 1 Ort zwei Mal. (In beliebiger Reihenfolge.)



Nutze den Effekt einer ausgespielten Karte zwei Mal (zahle die dazugehörigen Kosten auch zwei Mal). *Dies ist die Start-Fee der Magierin.*



Teleportiere dich auf ein beliebiges Feld des Heldenpfads. *Dies ist die Start-Fee des Spähers.*



Teleportiere dich auf ein beliebiges Feld und nutze 1 Ort zwei Mal. (In beliebiger Reihenfolge.)



Du und/oder andere Helden erhalten insgesamt 4 Ausdauer-Marker zurück. Du darfst die 4 Ausdauer-Marker unter allen Helden beliebig aufteilen.



Tausche deine Position mit einem anderen Helden.



Statt den Würfel zu werfen, wähle das Ergebnis (von 1–6).



Wirf den Würfel erneut. Erhalte dann 2 Staub zurück.



Tausche die Position von 2 Monstern.



Führe zwei Mal einen Fernkampfangriff (🗡️) in Reichweite 1 aus.



Erhalte alle Ausdauer-Marker und 1 Staub zurück.



Entferne 1 Gefahr-Plättchen.



Durchsuche deinen Stapel oder deinen Ablagestapel und nimm 1 Karte davon auf deine Hand. Mische danach die Stapel, die du durchsucht hast.



Du und/oder andere Helden erhalten insgesamt 3 Staub zurück. Du darfst die 3 Staub unter allen Helden beliebig aufteilen.



Sieh die obersten 2 Karten vom Spielstapel an. Dann lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Stapel.



Hebe den Effekt von 1 Monster-Symbol auf. (Dies hebt 1 🗡️ oder 1 🗡️ auf.)



Erhalte 1 Staub zurück und nutze einen Ort zwei Mal.