Spielanleitung

GESCHICHTE

Das Königreich der Ewigen Flamme

In einer Welt voller Magie und uralter Geheimnisse erhebt sich das legendäre Königreich der Ewigen Flamme. Die Kraft des Königreichs entspringt einer Machtquelle, die älter ist als die Zeit selbst. Diese uralte Macht birgt jedoch auch eine dunkle Geschichte, denn sie gehörte einst einem grausamen Gott – einem gefallenen Herrscher, dessen Name in Vergessenheit geraten ist. In alten Zeiten erschuf dieser Gott alle Völker der Welt als seine Diener, unterwarf sie seinem Willen und hielt sie in endloser Knechtschaft. Doch eines Tages wagten diese Geschöpfe das Unmögliche: Sie erhoben sich gegen ihn, verbannten den Gott und nahmen ihm seine Macht. Mit dieser ersten Rebellion entstand das Königreich der Ewigen Flamme, und seither wacht das Königshaus über die gestohlene Kraft, die das Land bis heute schützt und gedeihen lässt.

Die Dunkelheit erwacht

Doch nach Jahrhunderten des Friedens regt sich erneut die Dunkelheit. Die Macht der Ewigen Flamme ist nicht unbegrenzt, und die Magie, die das Land schützt, beginnt zu schwinden. Überall im Königreich entstehen Konflikte, gefährliche Kreaturen erwachen, und die alten Siegel, die das Gleichgewicht wahren, drohen zu brechen. Um die Welt vor dem Zerfall zu bewahren, ruft das Königshaus die stärksten Krieger aller Völker zusammen – unerschrockene Helden, die den Mut und die Kraft besitzen, die härteste Prüfung ihrer Zeit zu bestehen.

Das Ringen um Macht beginnt

Ein Wettstreit um Macht und Ruhm beginnt. Die Helden brechen auf zu den entlegensten Winkeln des Königreichs, sie erkunden verfluchte Wälder, geheimnisvolle Dungeons, schneebedeckte Gebirgspässe und längst vergessene Ruinen. Ihre Taten bringen ihnen Machtpunkte ein, die sie auf der Machtleiste voranschreiten lassen – einem uralten Prüfmechanismus, den die Archonten der Ewigen Flamme einst schufen, um den wahren Beschützer des Königreichs zu finden.

Nur wer unerschütterlichen Mut, außerordentliche Klugheit und die volle Macht des Königreichs vereint, wird die Möglichkeit erhalten, seinen Namen für alle Zeiten als der wahre Retter des Königreichs in die Legenden einzugravieren.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, durch das Meistern von Quests und den gezielten Einsatz von Ressourcen als erster Spieler die sagenumwobene höchste Machtstufe auf der Machtleiste zu erreichen. Wer diesen höchsten Rang erklimmt, wird zum Auserwählten, dem die Aufgabe zuteil wird, die Ewige Flamme zu bewahren und das Gleichgewicht des Königreichs zu sichern.

SCHNELLEINSTIEG

Macht euch als Erstes mit dem Spielbrett und den Charakterbögen vertraut und widmet euch dann dem Spielaufbau. Ihr könnt danach direkt mit dem ersten Spielzug starten (siehe S. 12).

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch eine Proberunde spielen, um euch mit den weiteren Spielregeln und Mechaniken vertraut zu machen.

Brettspielveteranen können auch das gesamte Regelwerk vorab studieren, um ihre Mitspieler perfekt zu instruieren.

Wie ihr einsteigen wollt, ist euch überlassen. Das Team von HJO wünscht euch viel Spaß beim Zocken!

DIE CHARAKTERE

Oskar

„Der Erzschmied“

Oskar, ein Meisterschmied, spürt, wie die alten Erzadern, aus denen die Waffen des Königreichs geschmiedet werden, zu versiegen drohen. Als Hüter eines uralten Schmiedehammers, der einst für die Rebellion gegen einen gefallenen Gott geschmiedet wurde, sieht Oskar es als seine Pflicht, die Flamme zu schützen und das Königreich zu retten.

Merli

„Der Zauberkern“

Merli, ein Eichhörnchen-Magier, bewahrt einen magischen Ort, der von der Ewigen Flamme genährt wird. Doch die Blumen welken, und die Pflanzen verlieren ihre Kraft. Mit uralter Weisheit und Zaubersprüchen schließt sich Merli dem Wettstreit an, um die Geheimnisse der Flamme zu ergründen und sein Reich vor dem Verfall zu retten.

Grim

„Der Vulkangeist“

Grim opferte einst seinen Körper, um die schrumpfende Macht der Ewigen Flamme zu stabilisieren, und wurde zu einem Wesen aus Lavagestein und Knochen. Nun spürt er, wie die Energie weiter schwindet, und tritt in den Wettstreit ein, entschlossen, die Flamme zu bewahren – selbst um den Preis seines Seins.

Kai

„Der Tiefenjäger“

Kai, ein Krieger aus den dunklen Tiefen, sieht, wie sich das Meer verändert: Dunkle Strömungen und monströse Kreaturen bedrohen sein Volk. Die Ältesten prophezeien, dass nur die Flamme das Gleichgewicht wiederherstellen kann. Kai tritt an, entschlossen, jeden Gegner zu bezwingen und sein Volk zu retten.

Helga

„Die Flussbastion“

Helga, eine Söldnerin mit Handfeuerwaffen, sieht, wie in den Handelsreichen ihrer Heimat Chaos ausbricht. Die Ewige Flamme, die für Frieden sorgt, schwindet. Mit schwerer Rüstung und einem Herzen für Gerechtigkeit tritt Helga in den Wettstreit ein, entschlossen, das Königreich zu schützen – Schuss für Schuss.

Klausi

„Das Weihnachtswunder“

Klausi, einst der Schutzpatron seines Dorfes, sieht, wie der ewige Winter immer kälter wird und die schützende Flamme zu flackern beginnt. Mit seiner mächtigen Axt tritt er in den Wettstreit ein, um die Ewige Flamme wiederherzustellen und Hoffnung für alle zu bringen.

Rocco

„Der Klangbote“

Rocco, ein wandernder Musiker, spürt das Verblassen der Magie der Wälder und das Verstummen der harmonischen Klänge. Mit seiner verzauberten Laute schließt er sich dem Wettstreit an, entschlossen, die Melodien der Wälder wiederherzustellen und die Wahrheit hinter der schwindenden Flamme zu finden.

Silas

„Der Skelettkapitän“

Silas, einst ein legendärer Piratenkapitän, wurde durch ein Relikt in einen Untoten verwandelt. Mit der schwindenden Kraft der Flamme wird sein Fluch stärker. Silas tritt in den Wettstreit ein, um die Flamme zu stärken und seine Seele und die seiner Crew zu befreien.

Tristan

„Der Bergflüsterer“

Tristan, der Hüter der Berge, spürt, wie die Lebenskraft seines Reichs schwindet. Die Flamme, die das Königreich vereint wird immer schwächer. Mit seinen Geistervögeln Raka und Syl tritt Tristan in den Wettstreit ein, um die Flamme zu bewahren und das Gleichgewicht von Himmel und Erde zu schützen.

Thalia

„Die Schleierschützin“

Thalia, Hüterin des Lebens, sieht, wie die Dunkelheit ihre Heimat einhüllt und die uralten Bäume welken. Mit ihrem legendären Bogen und ihrer treuen Eule Nyra tritt sie in den Wettstreit ein, entschlossen, das Gleichgewicht der Natur wiederherzustellen und die Sterne erneut erstrahlen zu lassen.

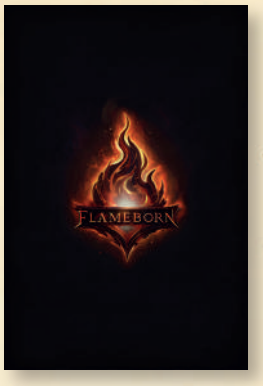
SPIELMATERIAL

Nachfolgend findest du eine Liste aller Komponenten, die in diesem Exemplar von Flameborn enthalten sind:

- 1 Spielanleitung
- 1 Spielbrett
- 5 Charakterbögen (doppelseitig bedruckt)
- 10 Spielfiguren
- 1 Markerbogen
- 20 Charaktermarker
- 20 Herzmarker
- 20 Segenmarker
- 15 Fähigkeitsmarker
- 10 Stärkemarker
- 10 Magiemarker
- 10 Trainingsmarker
- 36 Spielfeldmarker
- Goldmarker (20x 1 Gold, 15x 3 Gold, 15x 5 Gold)
- 4 Augenwürfel
- 1 Glückswürfel
- 1 Pechwürfel
- 1 Verheerungswürfel
- 3 Angriffswürfel
- 134 Questkarten (leicht, mittel, schwer)
- 25 Geheime Mission Karten
- 75 Ereigniskarten
- 20 Marktplatzkarten

SPIELBRETT

SPIELANLEITUNG



CHARAKTERBOGEN

SPIELFIGUREN

SPIELMARKER

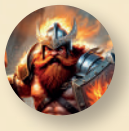
Gold

Spielfeld

WÜRFEL

Verheerungswürfel

Angriffswürfel



Charakter

Herzen

Segen

Augenwürfel

Glückswürfel

Pechwürfel

Stärke

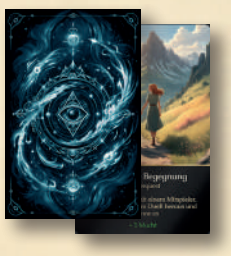
Magie

Fähigkeit

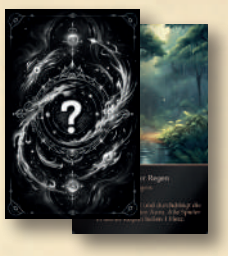
Training

KARTEN

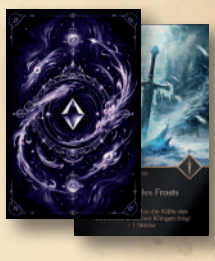
Quests



Geheime Missionen

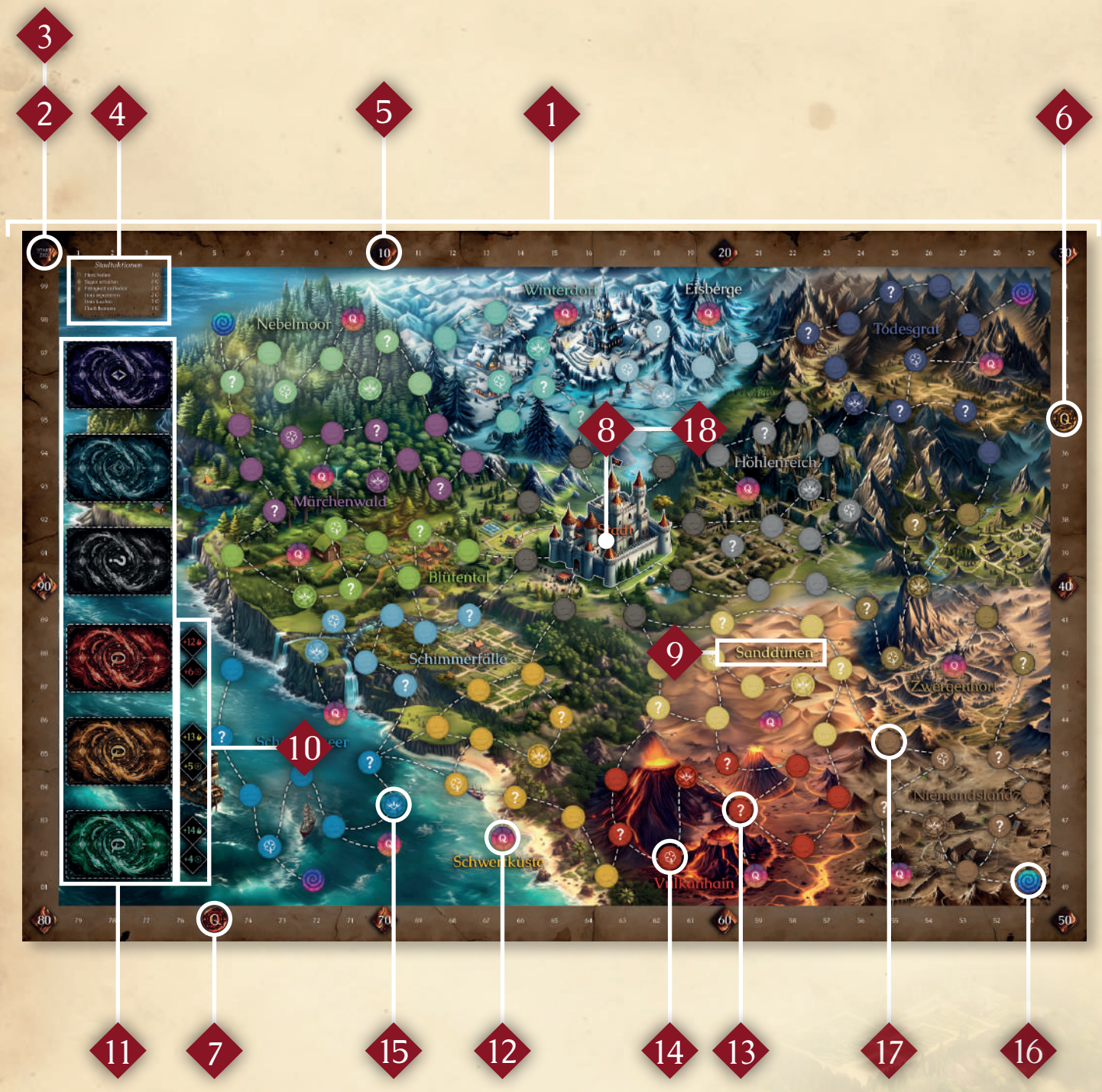


Ereigniskarten



Marktplatzkarten

SPIELBRETT


3
2
4
5
1
6
Winterdorf
Eisberge
Nebelmoor
Todesgrat
8
18
Höhlenreich
Märchenwald
Blütental
Schimmerfälle
9
Sanddünen
Zwergenthor
10
Niemandsland
Schwerküste
Vulkanhain
11
7
15
12
14
13
17
16

MARKIERUNGEN

1. **Machtleiste:** Wenn ein Spieler Macht erhält, bewegt er seinen **Charaktermarker** auf der Machtleiste entsprechend vorwärts.

2. **Startposition für Charaktermarker:** Zu Beginn des Spiels platzieren die Spieler ihren Charaktermarker auf der Startposition der Machtleiste.

3. **Ziel:** Der erste Spieler, der 100 oder mehr Macht anhäuft, gewinnt das Spiel.

4. **Stadtaktionen:** Eine Übersicht der Aktionen, die für **Gold** in der Stadt ausgeführt werden können.

5. **Machtstufen:** Beim Überschreiten oder Betreten jeder 10. Machtstufe (10, 20, 30, …) darf der Spieler seinen **Stärkemarker** auf der Stärkeleiste oder seinen **Magiemarker** auf der Magieleiste am Charakterbogen um eine Position nach vorne rücken.

6. **Mittlere Quest freischalten:**
Bei Überschreitung dieser Grenze kann der Spieler mittlere Quests annehmen.

7. **Schwere Quest freischalten:**
Bei Überschreitung dieser Grenze kann der Spieler schwere Quests annehmen.

8. **Startposition für Spielfiguren:**
Die Spieler stellen bei Beginn des Spiels ihre Spielfiguren in die Stadt.

9. **Name der Region:**
Regionsnamen ermöglichen es dem Spieler, die richtigen Questfelder zu finden. Die Namen der Regionen sind auch auf den Questkarten angegeben.

10. **Belohnungen:**
Die Spieler erhalten entsprechend der Schwierigkeitsstufe der Quest, die jeweilige Belohnung für einen erfolgreichen Questabschluss..

11. **Kartenstapel:**
Auf den Markierungen werden die einzelnen Kartenstapel positioniert. (Queststapel, Ereignisstapel, usw.)

SPIELFELDER

12. **Questfeld:** Ein Questfeld ist der Ort, an dem Spieler ihre aktuellen Quests abschließen können.

13. **Ereignisfeld:** Hier zieht der Spieler eine Karte vom Ereignisstapel und handelt diese ab.

14. **Glücksfeld:** Auf Glücksfeldern können Spieler Belohnungen durch einen Wurf mit dem Glückswürfel erhalten.

15. **Pechfeld:** Auf einem Pechfeld muss der Spieler die Konsequenzen eines Wurfs mit dem Pechwürfel tragen.

16. **Portalfeld:** Portalfelder teleportieren den Spieler zu einem gleichfärbigen Portal auf dem Spielfeld, von wo aus die Bewegung fortgesetzt wird.

17. **Gewöhnliches Feld:** Gewöhnliche Felder haben keinen speziellen Effekt.

18. STADT

Beim Betreten können mehrere Aktionen ausgeführt werden und die Bewegung endet.
(siehe S. 19)

CHARAKTERBOGEN

1. **Startwerte für Stärke & Magie:** Zeigt den Startwert für Stärke und Magie des Charakters, dargestellt durch Marker auf den jeweiligen Leisten.

2. **Fähigkeitenfeld:** Gibt Auskunft über die jeweilige Fähigkeit des Charakters. Einsetzbare Fähigkeiten werden durch einen **Fähigkeitsmarker** , auf der jeweiligen Markierung, angezeigt.

3. **Herzleiste:** Zeigt die Lebenspunkte des Charakters, dargestellt durch **Herzmarker** .

4. **Segenleiste:** Zeigt verfügbare Segen, dargestellt durch **Segenmarker** .

5. **Stärkeleiste:** Zeigt den aktuellen Stärkewert, dargestellt durch die Position des **Stärkemarker** .

6. **Magieleiste:** Zeigt den aktuellen Magiewert, dargestellt durch die Position des **Magiemarker** .

7. **+ Angriffswürfel:** Für jede 4. Stufe auf den Attributleisten (**Stärke** – oder **Magie**) erhält der Spieler einen zusätzlichen **Angriffswürfel**.

8. **Trainingsleiste und Trainingsfelder:** Felder, die beim Training nach Bezahlung des Goldwerts mit einem **Trainingsmarker** markiert werden.

9. **Waffenslot:** Platz für eine **Waffe** .

10. **Rüstungsslot:** Platz für eine **Rüstung** .

11. **Verbrauchsitemslot:** Platz für ein **Verbrauchsitem** .

SPIELAUFBAU

Empfehlung für 3 – 5 Spieler

1. Das **Spielbrett** (siehe S. 8) wird auseinandergefaltet und in die Mitte des Tisches gelegt.

2. Alle **Kartenstapel** werden gemischt und auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett gelegt.

3. Die **Kampfwürfel** werden bereitgelegt.

4. Der **Markervorrat** wird sortiert und vorbereitet.

5. Einer der Spieler nimmt die **Charakterbögen** (siehe S. 10), mischt sie gut und lässt jeden Spieler einen verdeckten Bogen ziehen.

6. Jeder Spieler entscheidet sich für einen der beiden Charaktere auf seinem **Charakterbogen** und legt diesen aufgedeckt vor sich hin. Das ist die Figur, die der Spieler darstellt.

7. Jeder Spieler platziert **3 Herzmarker** sowie **1 Segenmarker** auf den entsprechenden Feldern auf seinem Charakterbogen.

8. Jeder Spieler platziert **2 Fähigkeitsmarker** auf den entsprechenden Markierungen innerhalb der Fähigkeitenfelder.

9. Jeder Spieler platziert einen **Stärkemarker** auf der **Stärkeleiste** und einen **Magiemarker** auf der **Magieleiste** des **Charakterbogen**. Die Position der Marker entspricht dem Startwert des jeweiligen Attributs.

10. Jeder Spieler erhält **1 Gold**.

11. Jeder Spieler stellt seine **Spielfigur** in die Stadt auf dem Spielbrett. Das ist die Startposition aller Spieler.

12. Jeder Spieler setzt seinen **Charaktermarker** auf die Startposition der Machtleiste, die das Spielbrett begrenzt.

13. Der Startspieler wird durch Würfeln mit dem **Augenwürfel** bestimmt. Der Spieler mit der niedrigsten Augenzahl beginnt das Spiel.

14. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELZUG

Der 1. Zug

Jeder Spieler zieht in seinem ersten Zug als erste Aktion eine Startquest vom **Queststapel „leicht“** und legt sie offen vor sich ab. Zusätzlich zieht jeder Spieler eine **Geheime Mission**, die verdeckt bleibt.

Bewegung

Der Spieler würfelt mit dem **Augenwürfel**, um seine Bewegungsweite zu bestimmen. Er bewegt seine Spielfigur entlang der Pfade auf dem Spielbrett bis zu seinem Ziel oder so weit, wie der Würfelwurf es erlaubt.
(Bewegung siehe S. 13)

Spielfeld begegnen

Sobald die Bewegung des Spielers endet, begegnet er dem Spielfeld, auf dem er sich befindet. Mögliche Begegnungen: **Questfeld**, **Ereignisfeld**, **Pechfeld**, **Glücksfeld** oder **Spielerbegegnung**. (Begegnungen siehe S. 13)

Quest abhandeln

Befindet sich der Spieler auf einem **Questfeld**, kann er die Quest abhandeln. Dazu stellt sich der Spieler einer **Prüfung** oder einem **Kampf**, um die Quest zu erfüllen. Bei Erfolg erhält der Spieler Belohnungen in Form von **Gold** und **Macht**. Bei Misserfolg verliert der Spieler ein **Herz**. (Quests siehe S. 14)

Fähigkeiten und Ressourcen nutzen

Der Spieler kann während seines gesamten Zugs Fähigkeiten, Segen oder Items einsetzen, um taktische Vorteile zu erlangen. Diese können zum Beispiel die Bewegung beeinflussen, Prüfungen erleichtern oder andere Spieler stören. (Aktionen siehe S. 16)

Zug beenden

Der Spieler beendet seinen Zug, wenn keine weitere Aktion möglich ist, oder indem er den Abschluss seines Zugs dem nächsten Spieler mitteilt. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

WER GEWINNT?

Gewinner des Spiels ist der Spieler, der als Erster die höchste Machtstufe auf der Machtleiste erreicht. Dazu müssen Quests erfolgreich abgeschlossen, Ressourcen klug verwaltet und Fähigkeiten taktisch eingesetzt werden.

BEWEGUNG & BEGEGNUNG

Bewegung

Der Spieler kann seinen Charakter einmal pro Zug auf dem Spielbrett bewegen, indem er einen **Augenwürfel** wirft. Die gewürfelte Zahl gibt an, wie viele **Felder** der Spieler entlang der vorgegebenen **Pfade** ziehen darf. Die Bewegung beginnt in eine frei wählbare Richtung. Der Spieler darf Abzweigungen nutzen, jedoch die Richtung nicht ohne Abzweigung ändern.

FELDBEGEGNUNG

Sobald der Spieler seine Bewegung beendet, interagiert er mit dem Spielfeld, auf dem er steht. Die Art der Interaktion hängt vom Typ des Spielfelds ab.

Questfeld: Sobald der Spieler das Questfeld erreicht, endet seine Bewegung, und er handelt seine aktuelle Quest ab. (siehe S. 14)

Ereignisfeld: Der Spieler zieht eine Karte vom Ereignisstapel und handelt diese ab. (siehe S. 17)

Glücksfeld: Der Spieler würfelt den **Glückswürfel** und erhält sofort die angezeigte Belohnung.

Pechfeld: Der Spieler würfelt mit dem **Pechwürfel** und trägt die Konsequenzen.

Gewöhnliches Feld: Der Spieler hat eine Verschnaufpause - auf diesem Feld geschieht nichts.

Ausnahmen bilden das Portalfeld und das Stadtfeld. Der Spieler kann sich aktiv dafür entscheiden, mit diesen Feldern zu interagieren, sobald er darüber zieht.

Portalfeld: Wenn der Spieler über dieses Feld zieht, darf er sich zu einem gleichfärbigen Portal teleportieren. Von dort aus setzt er seine verbleibende Bewegung für diesen Zug fort.

Stadtfeld: Wenn der Spieler über dieses Feld zieht, kann er die Stadt betreten oder passieren. (siehe S. 19)

SPIELERBEGEGNUNG

Spielerbegegnungen treten ein, wenn ein Spieler über das Feld eines anderen Spielers zieht oder seine Bewegung direkt darauf beendet.

Der ziehende Spieler kann frei entscheiden, ob er mit dem stehenden Spieler interagieren möchte. Entscheidet sich der ziehende Spieler gegen eine Interaktion, setzt er seine **Bewegung** regulär fort. Andernfalls stehen ihm folgende Optionen zur Verfügung:

DUELL

Der ziehende Spieler kann den stehenden Spieler zu einem Duell herausfordern (siehe S. 22).

HANDEL

Der ziehende Spieler kann den stehenden Spieler zu einem Handel einladen. Ein Handel kommt nur zustande, wenn der stehende Spieler einwilligt. Dabei muss mindestens 1 **Item** gehandelt oder getauscht werden.

QUESTS

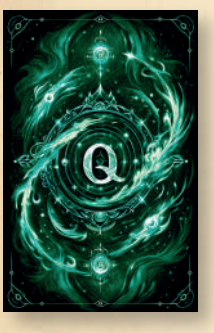
Aufbau einer Questkarte

1. **Questregion:** Der Spieler muss sich zum Questfeld in der jeweiligen **Region** auf dem Spielbrett bewegen, um die Quest abzuhandeln.

2. **Art der Quest:** Gibt an, ob es sich um eine **Magieprüfung**, eine **Stärkeprüfung** oder einen **Kampf** handelt.

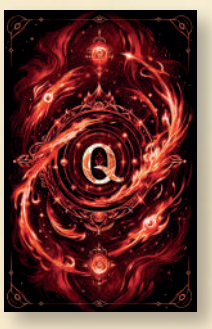
3. **Stufe der Prüfung/Monster:** Für einen erfolgreichen Abschluss der Quest muss die Stufe durch Würfeln erreicht werden.

Queststufen



leicht

mittel



schwer

QUESTABLAUF

Questkarte ziehen

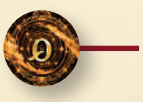
Jeder Spieler zieht in seinem ersten Zug eine Startquest vom **Queststapel „leicht“** und legt sie offen vor sich ab. Generell bestimmt die aktuelle Machtstufe des Spielers, von welchem Queststapel er ziehen darf. Weitere Queststapel werden freigeschaltet, sobald die entsprechenden Markierungen auf der **Machtleiste** erreicht werden.

Machtstufe 1–34
Spieler dürfen ausschließlich leichte Quests ziehen.

Machtstufe 35–74
Spieler dürfen leichte oder mittlere Quests ziehen.

Ab Machtstufe 75
Spieler haben die Wahl zwischen leichten, mittleren und schweren Quests.

Beispiel: Aktuelle Machtstufe 14 auf der Machtleiste- Der Spieler zieht eine leichte Quest



Markierung zum freischalten von Mittleren Quests auf der Machtleiste

Markierung zum freischalten von Schweren Quests auf der Machtleiste

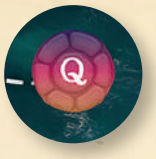
Zu einem Questfeld reisen

Der Spieler bewegt sich über das Spielbrett und muss das **Questfeld** der auf der **Questkarte** angegebenen **region** erreichen.

Questregion

Quest abhandeln

Der Spieler handelt eine Quest ab, sobald er ein **Questfeld** erreicht, und beendet damit seine Bewegung für diesen Zug. Die Symbole auf der Questkarte zeigen an, um welche **Art von Quest** es sich handelt. Je nach Art wird die Quest unterschiedlich abgehandelt.



Questfeld

MAGIEPRÜFUNG
(SIEHE S. 20)

STÄRKEPRÜFUNG
(SIEHE S. 20)

KAMPF
(SIEHE S. 21)

QUESTABSCHLUSS

Misserfolg

Bei einem Misserfolg verliert der Spieler 1 **Herz** . Anschließend kann der Spieler entscheiden, ob er die Quest verwirft und sofort eine neue Questkarte zieht oder ob er die Quest im nächsten Zug wiederholen möchte.

Erfolg

Schließt der Spieler die Quest erfolgreich ab, erhält er die neben dem Queststapel angezeigte Belohnung in Form von **Macht** und **Gold** .

Beispiel: Der Spieler erhält 14 Macht und 4 Gold für den Abschluss einer leichten Quest.

Belohnung einfordern

Der Spieler legt das **Gold** in seinen **Goldvorrat** und rückt mit seinem Charaktermarker die entsprechenden Felder auf der **Machtleiste** voran.

Beim Passieren jeder 10. Machtstufe darf der Spieler den **Stärke** - oder **Magiemarker** auf seinem Charakterbogen um eine Position vorrücken.

Anschließend legt der Spieler die Questkarte auf den Ablagestapel und zieht sofort eine neue Questkarte.

EINSCHRÄNKUNG BEI QUESTBELOHNUNGEN

1 **Machtstufe 1–34**
Leichte Quests gewähren Macht und Gold.

35 **Machtstufe 35–74**
Leichte Quests gewähren nur Gold.
Mittlere Quests gewähren Macht und Gold.

75 **Ab Machtstufe 75**
Leichte Quests gewähren nur Gold.
Mittlere Quests gewähren nur Gold.
Schwere Quests gewähren Macht und Gold.

GEHEIME MISSIONEN

Jeder Spieler zieht zu Spielbeginn eine Geheime Mission, die verdeckt bleibt und zusätzliche **Macht** gewähren kann.

Geheime Missionen können beim Stadtbesuch ausgetauscht oder neu gezogen werden, wenn keine vorhanden ist. Erfüllt ein Spieler die Bedingungen, erhält er die angegebene Macht, und die Karte wird in den Stapel zurückgemischt.

AKTIONEN

SPIELERAKTIONEN

Segen einsetzen

Der Spieler kann jederzeit einen **Segenmarker** vom Charakterbogen entfernen, um einen beliebigen **Würfelwurf** zu wiederholen. Solange der Spieler Segen besitzt, kann er diese Aktion beliebig oft wiederholen.

Fähigkeiten einsetzen

Fähigkeiten können jederzeit während des eigenen Zugs verwendet werden. Eine Fähigkeit darf nur genutzt werden, wenn auf dem Charakterbogen ein entsprechender **Fähigkeitsmarker** platziert ist. Nach dem Einsatz entfernt der Spieler den Marker für die angewandte Fähigkeit vom Charakterbogen, sie ist verbraucht und kann aktuell nicht benutzt werden. Fähigkeiten können in der Stadt **regeneriert** werden.

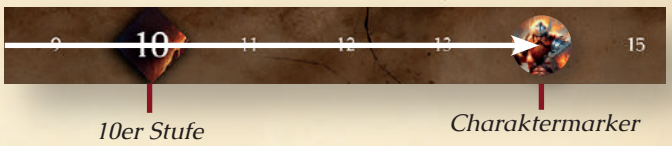
Markierung für Fähigkeitsmarker

Items einsetzen

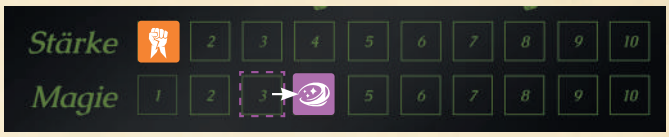
Items (siehe S. 18) können zu jedem Zeitpunkt im eigenen Zug eingesetzt werden. Die Effekte sind **temporär** und gelten nur für den aktuellen Zug. Manche Items bieten auch passive Effekte, die automatisch ausgelöst werden.

Macht erhalten

Wann immer der Spieler **Macht** erhält, bewegt er seinen **Charaktermarker** um die entsprechende Anzahl Felder auf der **Machtleiste** nach vorne. Beim Passieren jeder 10. Machtstufe darf der Spieler den **Stärkemarker** oder **Magiemarker** auf seinem Charakterbogen um eine Position vorrücken.



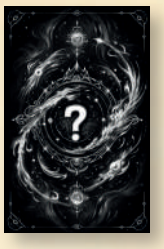
10er Stufe *Charaktermarker*



Beispiel: Der Spieler entscheidet sich Magie zu verstärken und zieht mit dem Magiemarker eine Position auf der Magieleiste nach vorne.

EREIGNISSE

Wenn der Spieler auf einem **Ereignisfeld** seine Bewegung stoppt, muss er eine **Ereigniskarte** vom Ereignisstapel ziehen und diese abhandeln. Folgende Ereignisse können unter anderem auftreten:



Ereigniskarte

STÄRKUNGEN

Beeinflussen den Spieler oder mehrere Spieler auf positive Weise (z. B. Heilung oder Segen erhalten).

SCHWÄCHUNGEN

Beeinflussen den Spieler oder mehrere Spieler auf negative Weise (z. B. Schaden nehmen oder Runde aussetzen).

ITEM

Wenn der Spieler ein Item zieht, kann er dieses sofort anlegen und einsetzen. (siehe S. 18).

MONSTER

Der Spieler kämpft gegen das Monster (siehe S. 22).

FLUCH

Der Spieler ist verflucht und führt die Anweisungen auf der Karte aus. Danach wird die Karte neben seinem Charakterbogen abgelegt. Sie bleibt solange liegen, bis der Fluch in der Stadt für Gold gebannt wird. (siehe S. 19).

SPIELFELDMARKER

Einige Ereignisse verändern dynamisch das Spielfeld durch Spielfeldmarker, die entweder direkt auf einem Spielfeld oder in der Region, beim Regionsnamen, platziert werden. Sie gelten nur in dieser Region oder auf dem Spielfeld und bleiben solange aktiv, bis sie entfernt werden.

MARKERBEISPIELE

Dieser Marker zählt 1 zum **Gesamtmagiewert** eines Charakters hinzu.

Diese Marker werden in einer **Region** zum Heilen platziert.

SPEZIALWÜRFEL

Glückswürfel

Wenn der Spieler auf einem **Glücksfeld** landet, würfelt er den **Glückswürfel** und erhält unmittelbar die angezeigte Belohnung. Die Würfelseiten zeigen folgende Belohnungen:

1 Segen

1 Gold

1 Herz

1 Fähigkeit aufladen

1 zusätzlicher Bewegungswurf

keine Auswirkung

Pechwürfel

Wenn der Spieler auf einem **Pechfeld** landet, würfelt er den **Pechwürfel** und trägt die Konsequenz. Die Würfelseiten zeigen folgende Konsequenzen:

1 Runde aussetzen

1 Gold verlieren

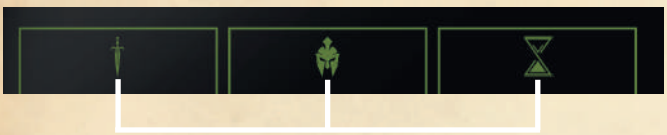
1 Herz verlieren

keine Auswirkung

ITEMS

Items Ausrüsten

Auf dem Charakterbogen befindet sich jeweils ein Slot für eine **Waffe**, eine **Rüstung** und ein **Verbrauchsitem**. Sobald der Spieler ein Item erhält, kann er es an seinem Charakterbogen anlegen. Ab diesem Zeitpunkt stehen ihm die speziellen Fähigkeiten des Items zur Verfügung. Der Spieler kann immer nur **1 Item pro Slot** ausrüsten.



Itemslots

Waffen und Rüstungen einsetzen

Die Effekte sind **temporär** und gelten nur für den aktuellen Zug. Wenn der Spieler eine **Waffe** oder **Rüstung** aus einem Ausrüstungsslot einsetzt oder diese ausgelöst wird, tritt der Effekt unmittelbar in Kraft. Die Karte wird dann auf die Rückseite gedreht, um zu zeigen, dass das Item beschädigt ist und nicht mehr verwendet werden kann. Waffen und Rüstungen können in der Stadt repariert werden.

Verbrauchsitems einsetzen

Die Effekte sind **temporär** und gelten nur für den aktuellen Zug. Wenn ein **Verbrauchsitem** eingesetzt wird, treten die Effekte unmittelbar in Kraft und die Itemkarte wird abgelegt.

Items austauschen

Der Spieler kann ein bereits ausgerüstetes Item mit einem neu gezogenen Item austauschen. Das zuvor ausgerüstete Item wird auf den Ablagestapel gelegt, dabei spielt es keine Rolle, ob das Item beschädigt ist. Das neu gezogene Item wird dann an seiner Stelle ausgerüstet. Wenn es sich um ein **Verbrauchsitem** handelt, kann dieses noch vor dem Austausch eingesetzt werden, falls es die Spielsituation zulässt. (z. B. Heilung von Herzen)

WAFFEN

Das Waffensymbol auf der Itemkarte gibt an, dass es sich um eine **Waffe** handelt. Waffen gewähren dem Spieler zusätzliche Boni im Kampf oder bei Prüfungen.

Waffensymbol

RÜSTUNGEN

Das Rüstungssymbol auf der Itemkarte gibt an, dass es sich um eine **Rüstung** handelt. Rüstungen gewähren dem Spieler Schutz und spezielle Fähigkeiten.

Rüstungssymbol

VERBRAUCHSITEMS

Das Symbol auf der Itemkarte gibt an, dass es sich um ein **Verbrauchsitem** handelt. Verbrauchsitems können den Spieler stärken oder sogar vor dem Tod bewahren.

Verbrauchsitemsymbol

DIE STADT

Die Stadt betreten

Sobald sich der Spieler auf dem **Stadtfeld** befindet, kann er sich dazu entscheiden, beliebig viele Stadtaktionen auszuführen. Damit endet seine Bewegung in diesem Zug.

Passieren

Der Spieler kann das **Stadtfeld** passieren. In diesem Fall ist das Feld ein gewöhnliches Feld und die Bewegung wird einfach fortgesetzt. Der Spieler kann keine Stadtaktionen ausführen.

STADTAKTIONEN

Der Spieler kann beliebig viele Stadtaktionen ausführen, solange er diese mit **Gold** bezahlen kann.

HERZ HEILEN

1 für 1 heilen. Der Spieler nimmt **1 Herzmarker** aus dem Markervorrat und platziert ihn auf einem leeren Herzfeld auf dem Charakterbogen.

SEGEN ERHALTEN

1 für 2 erhalten. Der Spieler nimmt **1 Segenmarker** aus dem Markervorrat und platziert ihn auf einem leeren Segenfeld auf dem Charakterbogen.

FÄHIGKEIT AUFLADEN

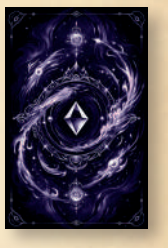
1 für 2 regenieren. Der Spieler nimmt 1 **Fähigkeitsmarker** und platziert ihn bei der Fähigkeit, die er regenerieren möchte.

ITEM REPARIEREN

1 **Item** für 2 reparieren. Wenn der Spieler ein Item repariert, dreht er die Itemkarte wieder auf die Vorderseite, somit ist es wieder einsatzbereit.

ITEM KAUFEN

1 **zufälliges Item** für 3 kaufen.
Der Spieler zieht die oberste Karte des Marktplatzstapels und kann das Item sofort im passenden Itemslot ausrüsten.



Marktplatzkarte

FLUCH BANNEN

1 **Fluch** für 3 heilen.
Der Spieler darf seine Fluchkarte wieder ablegen - alle Effekte des Fluchs enden sofort und die Ursprungswerte des Charakter werden wiederhergestellt.

GEHEIME MISSIONEN ANNEHMEN

Wenn der Spieler keine geheime Mission besitzt, zieht er eine neue **Geheime Mission** vom „Geheime Mission"-Stapel und legt diese vor sich verdeckt ab.

TRAINIEREN

Der Spieler zahlt den Goldbetrag für seine aktuelle Trainingsstufe, beginnend bei der 1. Stufe für **5** .

Beim Trainieren kann der Spieler entweder seine **Stärke** oder **Magie** verbessern indem der **Stärke - oder Magiemarker** um 1 Position auf dem Charakterbogen vorgerückt wird.

Danach wird ein **Trainingsmarker** auf der jeweiligen Stufe der Trainingsleiste platziert. Das Trainieren wird bei jedem Ausführen um 1 teurer, bis es nicht mehr zur Vefügung steht.

Es wird empfohlen regelmäßig zu trainieren, um auch schwerere Quests meistern zu können.

KÄMPFE & PRÜFUNGEN

STÄRKE & MAGIEWERTE

Die Attribute **Stärke** und **Magie** spielen eine zentrale Rolle bei Kämpfen und Prüfungen. Ihr aktueller **Gesamtwert** beeinflusst den Ausgang solcher Herausforderungen maßgeblich.

Zusammensetzung des Gesamtwerts

Der **Gesamtstärkewert** und der **Gesamtmagiewert** eines Spielers setzen sich aus **Basiswert** und **temporären Modifikatoren** zusammen.

Der **Gesamtwert** wird in jeder Situation neu berechnet, indem alle positiven und negativen Modifikatoren zum Basiswert addiert oder subtrahiert werden.

BASISWERT

Der aktuelle Wert auf der Stärke- oder Magieleiste des Charakterbogen des Spielers.

TEMPORÄRE MODIFIKATOREN

Items: Aktivierte oder ausgerüstete Gegenstände, die einen Bonus oder Malus auf das jeweilige Attribut geben.

Fähigkeiten: Eingesetzte Charakterfähigkeiten, die den Wert vorübergehend steigern oder senken.

Spielfeldmarker: Effekte, die durch bestimmte Felder auf dem Spielbrett ausgelöst werden.

Flüche: Negative Effekte, die den Wert vorübergehend oder dauerhaft reduzieren.

BEISPIEL:

Ein Spieler hat einen Basiswert von 4 in Stärke. Ein aktiviertes Item gibt ihm +2 Stärke, und ein Spielfeldmarker reduziert seine Stärke um -1. Der **Gesamtstärkewert** beträgt in diesem Fall 5 (4 Basis + 2 Item - 1 Spielfeldmarker).

TIPP:

Spieler sollten ihre Gesamtwerte für Stärke und Magie stets im Blick behalten, um optimal auf Prüfungen und Kämpfe vorbereitet zu sein.

PRÜFUNGEN

Stärkeprüfungen und **Magieprüfungen** werden immer im Rahmen einer Quest abgehandelt.

Prüfung bestreiten

Um eine Prüfung zu bestreiten, würfelt der Spieler mit dem **Augenwürfel** und addiert bei einer **Stärkeprüfung** seinen **Gesamtstärkewert** und bei einer **Magieprüfung** seinen **Gesamtmagiewert** hinzu.

Wenn die Summe aus Würfelergebnis und **Gesamtwert** des Attributs (**Stärke** oder **Magie**) die **Prüfungsstufe** erreicht oder übertrifft, ist die Prüfung erfolgreich und der Spieler erhält die Belohnung (siehe S. 15). Scheitert er, verliert er **1 Herz**.

KÄMPFE

Wann wird gekämpft?

Gekämpft wird bei **Questkämpfen**, bei **Monsterereignissen** oder **Spielerduellen**.

Angriffswürfel erhalten

Zu Beginn des Spiels stehen jedem Spieler **1 Verheerungswürfel** und **1 Angriffswürfel** zur Verfügung.

Während des Spiels erhält der Spieler zusätzliche Angriffswürfel, abhängig vom **Basiswert** eines Attributs, der dem Fortschritt auf der Stärke- oder Magieleiste entspricht. Für jede **4. Stufe** auf der entsprechenden Attributsleiste (**Stärke** oder **Magie**) erhält der Spieler einen weiteren **Angriffswürfel** für das jeweilige Attribut.

Beispiel: Der Spieler hat Stärke 3 und Magie 4. Wenn er mit dem Attribut Magie kämpft, stehen im 1 Verheerungswürfel und 2 Angriffswürfel zur Verfügung. Würde er in einen Kampf mit Stärke verwickelt werden, so stehen im lediglich 1 Verheerungswürfel und 1 Angriffswürfel zur Verfügung.

Wie wird gekämpft?

Die Kämpfe werden grundsätzlich durch Würfeln mit den **Kampfwürfeln** entschieden.

Bevor der Spieler im Kampf würfelt, wählt er das **Attribut** (**Stärke** oder **Magie**), mit dem er kämpfen möchte. Der Spieler führt den Kampf, indem er mit allen verfügbaren Kampfwürfeln würfelt. Die Schadenswerte aller geworfenen Würfel werden addiert, um den **Gesamtschaden** des Angriffs zu berechnen.

Kampfwürfel Layouts

VERHEERUNGSWÜRFEL

Gesamtschaden x2 | *1 Schaden* | *1 Schaden*

2 Schaden | *2 Schaden* | *kein Treffer*

ANGRIFFSWÜRFEL

1 Schaden | *1 Schaden* | *1 Schaden*

2 Schaden | *2 Schaden* | *3 Schaden*

Kampf gegen Monster

Der Spieler muss bei jedem **Kampf** gegen ein Monster, sei es bei einer Quest oder einem Monsterereignis, mit seinem **Gesamtschaden** mindestens die **Monsterstufe**, die auf der Monsterkarte angezeigt wird, erreichen, um erfolgreich zu sein.

Monsterstufe

Wenn der Spieler erfolgreich ist, kann er die Belohnung beanspruchen. Ist er nicht erfolgreich so verliert er **1** ♡.

Bei einem **Monsterereignis** wird die Monsterkarte bei Erfolg oder Misserfolg abgelegt.

Bei einem **Questkampf** gelten die Regeln für Quests (siehe S. 14)

Spielerduell

Der Spieler, der seinen Gegner zu einem Duell herausfordert, bestimmt, welches Attribut (**Stärke** oder **Magie**) für den Kampf verwendet wird. Beide Spieler würfeln anschließend mit allen Kampfwürfeln, die ihnen für das gewählte Attribut zur Verfügung stehen.

Die Ergebnisse der Würfel werden addiert und verglichen. Der Spieler mit dem höheren Gesamtschaden gewinnt das Duell.

Der Gewinner erhält **3 Macht**.
Der Verlierer verliert **3 Macht**.

HERZEN VERLIEREN

Immer wenn der Spieler **1** ♡ verliert, wird 1 **Herzmarker** vom Charakterbogen entfernt.

TOD DES SPIELERS

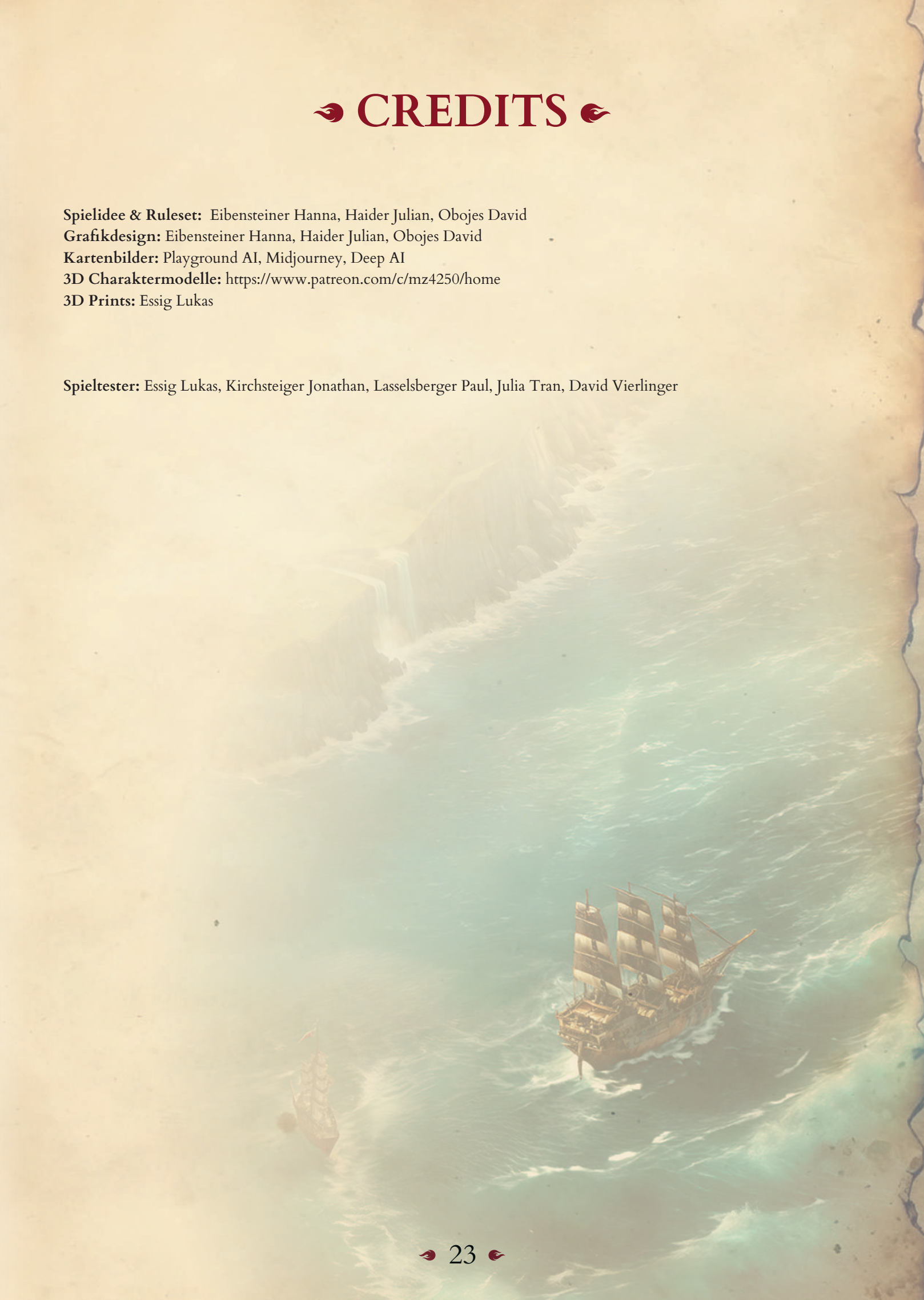
Hat der Spieler keine Herzmarker mehr, stirbt er.
In diesem Fall:

- Der Spieler verliert alle ausgerüsteten Gegenstände.
- Der Spieler verliert sein gesamtes Gold.
- Der Spieler startet seinen nächsten Zug in der Stadt mit 3 ♡ und 1◈.

CREDITS

Spielidee & Ruleset: Eibensteiner Hanna, Haider Julian, Obojes David
Grafikdesign: Eibensteiner Hanna, Haider Julian, Obojes David
Kartenbilder: Playground AI, Midjourney, Deep AI
3D Charaktermodelle: https://www.patreon.com/c/mz4250/home
3D Prints: Essig Lukas

Spieltester: Essig Lukas, Kirchsteiger Jonathan, Lasselsberger Paul, Julia Tran, David Vierlinger



A game by