

THUNDERSTONE

ZORN DER ELEMENTE



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

THUNDERSTONE

ZORN DER ELEMENTE

Erweiterung zu Thunderstone, dem phantastischen Spiel
um machtvolle Artefakte für 1 bis 5 Spieler

EINE DUNKLE MACHT ERWACHT

Auf einem dunklen und steilen Felsvorsprung thronen die uralten, stummen Gemäuer der Festung des Schreckens – und halten tief in ihrem lichtlosen Herzen den zweiten Donnerstein gefangen. Nach dem Fall von Grimholds Festung und der Befreiung des dortigen Donnersteins haben die verstreuten Günstlinge der Verdammnis einen neuen Zufluchtsort gefunden. Durch unzählige Fallen vor allzu neugierigen Abenteurern geschützt, versammeln sie sich im schwarzen Herzen der Festung wie Mehltau auf einem Getreidekorn.

Doch der Gesang der Sirenen bringt die Kunde, dass ein Donnerstein in der Festung verborgen liegt, und lockt so die größten Helden des Landes herbei, die sich zum Kampf bereit machen. Den Kreaturen der Finsternis bleibt keine Möglichkeit zur Flucht und so beschwören sie die Gunst des mächtigsten Wächters der Verdammnis, des Dunklen Meisters!

Können deine Helden die monströsen Bewohner der Festung besiegen? Werden sie an den tödlichen Fallen vorbeikommen, die den Donnerstein seit Jahrhunderten schützen? Oder wird der grauenvolle Dunkle Meister deine Linie durchbrechen und über das Land herfallen?

SPIELMATERIAL

339 Karten, davon

- 1 *Donnerstein*
- 12 Fallenkarten
- 28 Zufallskarten
- 5 Karten *Dungeon-Merkmal*
- 12 Basiskarten
(Krankheitskarten)
- 51 Monsterkarten
- 84 Heldenkarten
- 112 Dorfkarten
- 34 übergroße Kartentrenner

ZIEL DES SPIELS

Du musst deine Gruppe heldenhafter Abenteurer in den lichtlosen Dungeon der Festung des Schreckens führen. Dort wirst du auf unvorstellbare Monster, grässliche Fallen und – damit noch nicht genug – auf den grauenvollen *Dunklen Meister* treffen. Im nah gelegenen Dorf Brelingard kannst du schlagkräftige Helden anheuern und sie mit tödlichen Waffen und mächtigen Zaubersprüchen ausrüsten. Dein Ziel ist es, den mysteriösen *Donnerstein* aus den Tiefen des Dungeons zu befreien.

Jeder Spieler stellt sich während des Spiels sein eigenes Kommandodeck zusammen. Eure Kommandodecks repräsentieren die Mitglieder, Eigenschaften und Ausrüstung eurer Heldengruppen und entscheiden letztlich darüber, ob euch Ruhm und Sieg zuteil werden.

Zorn der Elemente ist eine Erweiterung des Basisspiels *Thunderstone*. Sie enthält neue Karten, die ihr mit dem oder auch unabhängig vom Basisspiel einsetzen könnt. Des Weiteren findet ihr im Folgenden die Spielregeln zu den neuen Karten der Erweiterung. In einem Glossar am Ende dieses Heftes werden Besonderheiten zu jeder neuen Karte erläutert. Alle neuen Karten von *Zorn der Elemente* sind auf ihrer Vorderseite unten mit einem kleinen „ZdE“ gekennzeichnet.

Schaut auch mal auf www.pegasus.de, dort gibt es u.a. eine FAQ-Liste mit häufig gestellten Fragen zu *Thunderstone*.

DAS ERSTE SPIEL

Wenn dies euer erstes Spiel mit der Erweiterung *Zorn der Elemente* sein sollte, empfehlen wir euch die folgenden Kartensätze. Die mit (*) markierten Kartensätze gehören zur Erweiterung.

Wächterkarte:

- *Dunkler Meister* *

Monsterkarten:

- *Die Horde* *
- *Elementar – Natur* *
- *Untoter – Verdammter*

Fallenkarten:

- *Falle – grausam* *

Heldenkarten (alle Stufen):

- *Gralsritter*
- *Faeyn*
- *Diin* *
- *Torier* *

Dorfkarten:

- *Verfluchter Streitkolben* *
- *Elixier der Voraussicht* *
- *Laterne*
- *Zauberstab* *
- *Magisches Geschoss* *
- *Weiser Mann* *
- *Kurzbogen* *
- *Stadtwache*

Basiskarten:

- *Dolch*
- *Proviand*
- *Miliz*
- *Fackel*

NEUE REGELN

Es gelten alle Regeln des Basisspiels *Thunderstone* – mit den unten erläuterten Änderungen.

SPIELAUFBAU

Durch *Zorn der Elemente* kommen zahlreiche neue Herausforderungen und Optionen ins Spiel. Zusätzlich zu den Kampagnen-Varianten, die ab Seite 10 beschrieben sind, gibt es nun auch Fallen, Wächter und einen neuen *Donnerstein*, die allesamt großen Einfluss auf das Spiel haben.

Wenn dies euer erstes Spiel mit der Erweiterung *Zorn der Elemente* sein sollte, empfehlen wir euch die Kartensätze, die im Kasten oben aufgelistet sind. In jedem folgenden Spiel solltet ihr die **Zufallskarten** verwenden, um den Spielaufbau zu bestimmen. Die Zufallskarten lassen euch die große Vielfalt der verschiedenen Kartenkombinationen von *Thunderstone* erfahren.

Der Ablauf des Spielaufbaus erfolgt genauso wie im Basisspiel – es gibt nur kleine Änderungen bei der Zusammenstellung des Dungeondecks.

Sortiert die Zufallskarten entsprechend ihrer 3 Typen in 3 Stapel: **Zufall – Monster**, **Zufall – Held**, **Zufall – Dorf**. Baut diese Stapel jeweils aus den kompletten Zufallskarten aus dem Basisspiel und aus *Zorn der Elemente* zusammen.

3 der neuen Zufallskarten zeigen ein großes **Fragezeichen** mit dem Titel **Dungeon-Merkmal**. Diese Karten stellen den Dungeon mit bestimmten neuen Merkmalen aus, sie werden dem Stapel mit Monster-Zufallskarten hinzugefügt.

Mischt jeden der 3 Stapel separat. Nun bestimmt ihr mithilfe der Zufallskarten den Spielaufbau zunächst nur für die Helden- und Dorfkarten – so wie im Basisspiel beschrieben. Danach legt ihr alle Helden- und Dorf-Zufallskarten wieder zurück in die Spieleschachtel.

Beim Aufbau des Dungeondecks geht ihr wie folgt vor: Deckt nacheinander so viele Monster-Zufallskarten auf, bis ihr 3 verschiedene Monster aufgedeckt habt, plus eine beliebige Anzahl von Zufallskarten *Dungeon-Merkmal*.

Wenn ihr *Dungeon-Merkmal-Zufallskarten* (Fragezeichen) aufdeckt, mischt ihr die 5 *Dungeon-Merkmale*. Von diesem Stapel zieht ihr dann so viele *Dungeon-Merkmale*, wie ihr *Merkmal-Zufallskarten* aufgedeckt habt. Damit fügt ihr dem Dungeon weitere Karten hinzu, die keine Monsterkarten sind, z.B. Fallen und Wächter.

Wenn ihr die Monster-Zufallskarte *Die Horde* aufdeckt, müsst ihr ein separates Hordendeck zusammenstellen (vgl. „Die Horde“ auf Seite 6).

Nehmt nun alle Monster und Fallen, die den aufgedeckten Zufallskarten entsprechen. Es gibt **10 Monster pro Monstertyp**, aber nur **6 Fallen pro Fallentyp**. Falls ihr die Monster-Zufallskarte *Die Horde* aufgedeckt habt, fügt ihr dem Dungeondeck die **Platzhalterkarten** hinzu. Eventuell bestimmte Wächter kommen zunächst noch nicht ins Deck. Die Monster-Zufallskarten legt ihr wieder zurück in die Spieleschachtel.

Mischt die Monster- und Fallenkarten zum Dungeondeck zusammen. Abhängig von den eventuell aufgedeckten *Dungeon-Merkmalen* kann das Dungeondeck nun zwischen 30 und 42 Karten beinhalten.

Wenn ihr eine Anzahl **Wächter-Dungeon-Merkmale** aufgedeckt habt, fügt ihr dem Dungeon nun dieselbe Anzahl an Wächtern hinzu. Für jeden Wächter nehmt ihr die 10 obersten Karten des Dungeondecks (ohne sie euch anzuschauen). Mischt die Wächterkarte (pro Wächtertyp gibt es nur einen Wächter) unter die 10 Karten und legt diese 11 Karten unter das Dungeondeck. Falls ihr mehrere *Wächter-Dungeon-Merkmale* aufgedeckt habt, wiederholt ihr diesen Vorgang.

Zuletzt nehmt ihr die 10 obersten Karten des so konstruierten Dungeondecks (ohne sie euch anzuschauen), mischt einen der **Donnersteine** hinein und platziert diese 11 Karten dann unter dem Dungeondeck.

Beachte: Ab Seite 10 werden Spielvarianten erläutert, bei denen zwei *Donnersteine* zum Einsatz kommen. Falls ihr eine solche Variante spielen möchtet, teilt dies schon beim Spielaufbau allen Mitspielern mit.

Deckt die obersten 3 Karten des Dungeondecks auf und bildet daraus wie gewohnt den Dungeon. Lasst Platz für die **Position 0**, falls sich Wächter im Dungeondeck befinden sollten (vgl. „Die Wächter“ auf Seite 5). Wenn ihr dabei schon Fallen aufdeckt, legt diese sofort unter das Dungeondeck und füllt den Dungeon auf, bis sich darin keine Fallen mehr befinden.

Die Festung des Schreckens öffnet nun ihre Tore für euch!

Nachdem der Dungeon komplett ist, bevölkert ihr das Dorf – so wie in den Regeln des Basisspiels beschrieben. Jeder Spieler mischt die 12 Karten seines anfänglichen Kommandodecks (6x *Miliz*, 2x *Fackel*, 2x *Dolch*, 2x *Proviant*) und nimmt davon 6 Karten auf die Hand. Das Spiel kann beginnen!

DIE FALLEN

Oftmals gehen die größten Gefahren für deine Helden nicht von den Monstern im Dungeon aus, sondern von den hinterhältigen, tödlichen Fallen, in die der Unvorsichtige tappen kann!



Fallen werden dem Dungeondeck auf ähnliche Weise wie Monster hinzugefügt (s. „Spielaufbau“ auf Seite 3). Alle Fallen werden

durch das Wort „Falle“ in der Kartentyp-Bezeichnung in der Mitte der Karte bestimmt. Momentan gibt es 2 Fallentypen: *Falle – grausam* und *Falle – tödlich*. Grausame Fallen können den Spielern schmerzhaft Unannehmlichkeiten (in Form von *Krankheiten*, Kartenverlust etc.) bereiten, während tödliche Fallen deine Helden schlichtweg umbringen können.

Im Gegensatz zu Monstern tritt der Effekt einer Falle in Kraft, **sobald die Falle vom Dungeondeck aufgedeckt wird** – und zwar genau **vor** eventuellen *Durchbruch*-Effekten im Ablauf „Kampf im Dungeon“. Falls du beim Auffüllen des Dungeons (nachdem ein Monster den Dungeon verlassen hat) eine Falle aufdeckst, musst du die Anweisungen auf der Fallenkarte sofort befolgen. Einige Fallen haben Auswirkungen auf alle Spieler, während andere nur den gerade aktiven Spieler betreffen. Vergiss nicht den Dungeon wieder aufzufüllen, **bevor** du am Ende deines Zugs deine Handkarten ziehst.

Im Normalfall wird eine Falle zerstört, nachdem du deren Effekt ausgeführt hast. Einige Fallen, wie z.B. *Der Käfig*, verbleiben jedoch im Spiel, nachdem ihre anfänglichen Effekte wirksam wurden. Nachdem eine Falle zerstört wurde oder wenn es der Falleneffekt verlangt, wird der **Dungeon wieder aufgefüllt**. Deckst du dabei eine weitere Falle auf, wird deren Effekt sofort ausgelöst. Decke danach weiter Karten auf, bis im Dungeon nur noch Monster (bzw. *Donnersteine*) liegen.

DIE WÄCHTER

Die Wächter sind die mächtigsten Günstlinge der Verdammnis. Sie sind furchtloser und stärker als die anderen Monster und können aus dem Dungeon ausbrechen, um über das Land herzufallen!

Die Wächter werden dem Dungeondeck auf ähnliche Weise wie Monster hinzugefügt (s. „Spielaufbau“ auf Seite 3). Wenn ein Wächter vom Dungeondeck aufgedeckt wird, verhält er sich wie ein reguläres Monster und kann normal von den Spielern beim „Kampf im Dungeon“ angegriffen werden.

Jeder Wächter hat einen speziellen **Durchbrucheffect**. Sobald dieser ausgelöst wird (wenn der Wächter auf Position 1 des Dungeons gelangt), verlässt der Wächter den Dungeon, um über das Land herzufallen! Schiebe den Wächter aus dem Dungeon heraus, indem du für ihn eine **Position 0** einrichtest. Danach füllst du den Dungeon normal wieder auf.



Nur ein Wächter kann die Position 0 besetzen. Wenn ein Wächter besiegt wird, verschwindet mit ihm auch die Position 0. Jeder Spieler kann den Wächter weiterhin beim „Kampf im Dungeon“ auf Position 0 angreifen; beim Kampf auf Position 0 werden keine Lichtabzüge angewendet (Lichtabzug = 0).

Im Gegensatz zu den normalen Durchbrucheffecten verfügt der Wächter über einen **dauerhaften Durchbrucheffect**, der solange in Kraft bleibt, bis der Wächter Position 0 verlässt. Sein Durchbrucheffect betrifft **alle Spieler**. Jeder muss in seinem Zug die Wirkung des Effekts berücksichtigen. Zudem darf niemand den *Donnerstein* aus dem Dungeon nehmen, solange sich ein Wächter auf Position 0 befindet! Erreicht der *Donnerstein* allerdings Position 1, endet das Spiel – auch wenn noch ein Wächter auf Position 0 liegt.

Wächter sind immun gegen jeden Effekt und jede Aktion, die bewirken würden, dass der Wächter den Dungeon (inklusive Position 0) verlassen oder seine Position verändern muss – **nur durch einem erfolgreichen Kampf kann der Wächter aus dem Dungeon bzw. von**

Position 0 entfernt werden. Das bedeutet, dass Effekte und Zaubersprüche, wie beispielsweise der *Zauberstab*, die *Verbannung* oder die Fähigkeiten des *Elfenhexers* und des *Erzmagiers der Elfen*, keine Auswirkungen auf einen Wächter haben. Nach einem erfolglosen Kampf gegen ihn verbleibt der Wächter auf seiner Position und wird nicht unter das Dungeondeck gelegt.

Grundsätzlich darf ein Wächter auf Position 0 Angriffsziel eines jeden Zauberspruchs oder Helden sein – sofern es durch die jeweiligen Kartentexte nicht verboten wird: *Amazonen* und *Feayn* können den *Dunklen Meister* beispielsweise angreifen, da ihr Kartentext Position 0 nicht ausschließt. Ein *Magisches Geschoss* hingegen kann nur gegen ein Monster auf Position 1 eingesetzt werden, also niemals gegen Position 0.

Im seltenen Fall, dass sich ein Wächter auf Position 0 befindet und ein anderer Position 1 erreicht, werden beide Wächter auf Position 0 gelegt. Sie teilen sich somit dieselbe Position. **Auf Position 0 können beliebig viele Wächter liegen.** Entscheidet sich ein Spieler für einen „Kampf im Dungeon“ darf er aber stets nur ein Monster angreifen – ganz egal ob sich auf derselben Position mehrere Monster befinden.

Beachte: *Zorn der Elemente* enthält nur einen von zahlreichen Wächtern.

DIE HORDE

Die Horde ist eine besondere Gruppe von Monstern, die stärker wird, je öfter du gegen sie kämpfst. Es gibt zwei Arten von Hordenkarten:



1. die **Platzhalter-Karten**, deren komplette Spielwerte „0“ betragen und die keinen Kartentext haben. Falls *Die Horde* im Spiel verwendet wird, werden alle Platzhalter-Karten beim Spielaufbau ins Dungeondeck gemischt – genauso wie die anderen Monstertypen auch (s. „Spielaufbau“ auf Seite 3).
2. ein separates, **offenes Hordendeck**, das aus den übrigen Hordenkarten gebildet wird. Sortiert die Karten dieses Decks aufsteigend nach ihren Lebenspunkten, wobei das Monster mit 3 Lebenspunkten ganz oben und das Monster mit 12 Lebenspunkten ganz unten liegt. Das Hordendeck wird nicht gemischt. Platziert es in der Nähe des Dungeondecks.

Sobald du eine Platzhalter-Karte vom Dungeondeck aufdeckst, wird sie sofort durch die oberste Karte des Hordendecks ersetzt. Die Platzhalter-Karte wird zerstört und aus dem Spiel entfernt. Somit wächst die Horde in ihrer Macht mit jeder neuen Karte.

Die Karten des Hordendecks sind während des Spiels keine Siegpunkte wert. Bei Spielende können sie allerdings in ihrem Siegpunkt-Wert enorm steigen. **Jede Hordenkarte ist so viele Siegpunkte wert, wie du bei Spielende Hordenkarten in deinem Kommandodeck hast - maximal jedoch 5 Siegpunkte pro Karte.** Wenn du also bei Spielende beispielsweise 1 Hordenkarte hast, ist diese 1 Siegpunkt wert. 3 Hordenkarten bringen dir 9 Siegpunkte (3 pro Karte). Und wenn du 7 Hordenkarten hast, würden diese jeweils den Maximalwert von 5 Siegpunkten wert sein, damit hättest du insgesamt 35 Siegpunkte.

Beachte: Vor sämtlichen Karteneffekten, die sich auf den Siegpunktwert einer Monsterkarte beziehen, z.B. „weniger als 4 Siegpunkte“, sind die Hordenkarten gefeit.

DER STEIN DER HÖLLENQUAL

Mit *Zorn der Elemente* kommt ein neuer *Donnerstein* ins Spiel, der in der Festung des Schreckens versteckt wird. Der *Stein der Höllenqual* unterscheidet sich in seinen Eigenschaften vom *Stein der Mysterien* aus dem Basisspiel: Er ist bei Spielende nur 1 Siegpunkt wert, und zudem verfügt er über einen Lichtbonus, der nur zum Einsatz kommt, wenn ihr eine der Kampagnen-Varianten spielt (s. Seite 10).



Grundsätzlich könnt ihr von Spiel zu Spiel entscheiden, ob ihr den *Donnerstein* aus dem Basisspiel oder einen *Donnerstein* aus einer der Erweiterungen verwenden wollt. Ihr könnt dasselbe Dungeondeck beim nächsten Mal mit einem anderen *Donnerstein* ausstatten, ihr könnt zufällig einen *Donnerstein* bestimmen, die Entscheidung liegt allein bei euch! Ihr könntet sogar beide *Donnersteine* ins Dungeondeck mischen und solange spielen, bis beide *Donnersteine* aufgetaucht sind!

MERKMALE

Zusätzlich zu ihren Kampfeffekten verfügen einige Monster über eine bestimmte Anzahl von Merkmalen. Von diesen Merkmalen profitiert das Monster zu jeder Zeit.

Beispiel: Der Drache *Schwarze Wut* verfügt über das Merkmal „Immun gegen MAGISCHE ANGRIFFE“. Durch dieses Merkmal wird dein magischer Gesamt-Angriffswert auf 0 reduziert.

Im Folgenden findet ihr eine **Gesamtübersicht der Merkmale** aus dem Basisspiel und aus *Zorn der Elemente*. Die neuen Merkmale sind mit einem * gekennzeichnet:

Der Angriff muss magischen Angriff enthalten: Um das Monster zu besiegen, muss in deinem Gesamt-Angriffswert mindestens ein magischer Angriffsbonus von +1 enthalten sein. Jede andere Kombination aus regulärem und magischem Angriff ist erlaubt. Du darfst das Monster sogar auch ohne magischen Angriff angreifen (um es unter das Dungeondeck zu legen).

***Helden mit Stärke X und weniger können nicht angreifen:** Helden, die einen Stärkewert von X und weniger haben, steuern keinen Angriffsbonus, keinen magischen Angriffsbonus und auch sonst keine Effekte und Vorteile (z.B. Lichtbonus) zum Kampf bei. Da diese Helden jedoch ebenfalls den Dungeon betreten, können sie auch als Ziele für Kampfeffekte der Monster gewählt werden.

***Helden ohne Waffen können nicht angreifen:** Helden, denen keine Waffe zugeordnet wurde, steuern weder ihren nicht-magischen noch ihren magischen Angriffsbonus noch andere Eigenschaften (z.B. Lichtpunkte) zum Kampf bei. Da diese Helden jedoch mit dem Rest der Gruppe ebenfalls mit in den Dungeon ziehen, können sie auch Ziele von Kampfeffekten des angegriffenen Monsters werden.

Immun gegen magische Angriffe: Die magischen Angriffsboni aller ausgelegten Karten werden auf 0 reduziert. Nur nicht-magische Angriffsboni können gegen dieses Monster zum Einsatz gebracht werden. Die am Kampf beteiligten Helden (einschließlich der Helden, die entweder keinen oder einen magischen

Angriffsbonus beigesteuert haben) bleiben jedoch immer noch im Besitz ihrer anderen Eigenschaften, z.B. Lichtpunkte und/oder anderer Merkmale.

Immun gegen scharfe Waffen: Jeder nicht-magische oder magische Angriffsbonus von scharfen Waffen wird auf 0 reduziert. Andere Effekte dieser Waffen (z.B. Lichtpunkte) sind nicht von diesem Merkmal betroffen.

***Immun gegen unbewaffnete Helden:** Jeder Angriffsbonus und magischer Angriffsbonus, der von unbewaffneten Helden ausgeht, wird auf 0 reduziert. Alle anderen Effekte und Eigenschaften, über die betroffenen Helden verfügen, z.B. Lichtpunkte, bleiben von diesem Merkmal unberührt. Ein unbewaffneter *Elfenzauberer* würde beispielsweise sein Licht +1 zum Kampf beisteuern aber nicht seinen MAGISCHEN ANGRIFF +2.

Immun gegen Zaubersprüche: Sowohl der Angriffsbonus als auch der magische Angriffsbonus von allen Zaubersprüchen wird auf 0 reduziert. Kein anderer Effekt und keine andere Eigenschaft dieses Zauberspruchs können dieses Monster zum Ziel haben. Ein Lichtbonus des Zauberspruchs bleibt jedoch weiterhin aktiv. So würde der *Feuerball* beispielsweise einen Lichtbonus von +1 zum Kampf beisteuern aber nicht seinen MAGISCHEN ANGRIFF +3.

***Kann nicht angegriffen werden, wenn in diesem Zug [etwas Bestimmtes] verwendet wird:** Du kannst dieses Monster nicht als Ziel deines Angriffs bestimmen, wenn du dabei [etwas Bestimmtes] verwendest und dadurch beispielsweise von einem Dungeoneffekt profitierst oder einen Bonus auf deinen Angriff, deinen magischen Angriff, deinen Lichtwert etc. erhältst. Du darfst das Monster nur angreifen, wenn du auf den Nutzen der Karte(n) komplett verzichtest, die [etwas Bestimmtes] bewirken.

***Kann nur aus dem Dungeon entfernt werden, wenn er besiegt wird:** Dieses Monster ist immun gegen Effekte, die bewirken, dass das Monster den Dungeon verlassen muss, z.B. aufgrund von *Verbannung* oder durch den *Zauberstab*. Zudem wird das Monster nicht unter das Dungeondeck gelegt, wenn es erfolglos bekämpft wurde. Nur wenn es im Kampf besiegt wurde, wird das Monster aus dem Dungeon entfernt.

Licht –X: Lichtabzüge sind konstant und werden nicht wie ein Kampfeffekt ausgelöst. Lichtabzüge werden stattdessen vor Kampfbeginn berechnet und nicht wie ein regulärer Kampfeffekt.

***Lichtabzüge können nicht verringert werden:** Der Lichtwert und alle anderen Effekte einer Karte, die einen Lichtabzug verringern würden, können gegen dieses Monster nicht zum Einsatz gebracht werden. Der Lichtabzug dieses Monsters errechnet sich also stets aus der Position des Monsters im Dungeon zuzüglich eventueller Lichtabzüge, die noch durch das Monster selbst generiert werden.

Magische Angriffe verursachen nur ½ Schaden: Nach Errechnung deines magischen Gesamt-Angriffswerts halbiert du den Wert. Es wird abgerundet.

Nur magische Angriffe möglich: Bei der Berechnung des Gesamt-Angriffswertes zählen nur die Karten, die einen magischen Angriffsbonus geben. Nur wenn dein magischer Gesamt-Angriffswert größer oder gleich den Lebenspunkten des Monsters ist, kannst du es besiegen. Die am Kampf beteiligten Helden (einschließlich der Helden, die entweder keinen oder nur einen nicht-magischen Angriffsbonus beigesteuert haben) bleiben jedoch immer noch im Besitz ihrer anderen Eigenschaften, z.B. Lichtpunkte und/oder anderer Merkmale.

Ohne [etwas Bestimmtes] nur ½ Schaden: Dein Gesamt-Angriffswert wird nach Berechnung aller Modifikatoren halbiert, sollten deine ausgelegten Karten [etwas Bestimmtes] nicht enthalten. Es wird abgerundet. Das Bestimmte können beispielsweise ein magischer Angriff oder bestimmte Waffen etc. sein. Nur wenn du die bestimmte Voraussetzung erfüllst, kämpfst du mit deinem vollen Angriffswert.

Globale Effekte

Wahrhaft mächtige Monster können über einen Globalen Effekt verfügen. Globale Effekte betreffen immer alle Spieler, Helden und/oder Monster. Solange sich das Monster im Dungeon (oder auf Position 0) befindet, bleibt der Globale Effekt aktiv. Deckst du allerdings ein Monster von deiner Hand auf, das über einen Globalen Effekt verfügt, so hat der Effekt, wie ein Kampfeffekt, keine Auswirkung.

Zorn der Elemente - Zufallskarten

Heldenkarten

- *Blinde*
- *Diin*
- *Gangländer*
- *Geweihter*
- *Gohlier*
- *Runenmagier*
- *Torier*

- *Clan* (Promokarten)

Monsterkarten

- *Die Horde*
- *Elementar – Natur*
- *Elementar – Qual*
- *Golem*

Dorfkarten

- *Ambrosia*
- *Amulett der Stärke*
- *Breitschwert*
- *Elixier der Voraussicht*
- *Klinge der Täuschung*
- *Kneipenschlägerei*
- *Kurzbogen*
- *Magisches Geschoss*
- *Schleichender Tod*
- *Schmied*
- *Steuereintreiber*
- *Verfluchter Streitkolben*
- *Weiser Mann*
- *Zauberstab*

Spezielle Karten

- *Dungeon-Merkmale*
- *Falle – tödlich*
- *Falle – grausam*
- *Wächter*

Blankokarten

KAMPAGNEN-VARIANTEN

Ihr wollt ein längeres Spiel mit noch mehr Herausforderungen und Abwechslung? Dann probiert doch einfach mal die folgenden Kampagnen-Varianten aus:

Variante 1: EPISCHE KAMPAGNE

Die Epische Kampagne stellt den Mut der tapfersten Heldengruppe auf die Probe. Ihr benötigt dazu die folgenden Karten aus dem Basisspiel und aus der Erweiterung *Zorn der Elemente*:

- 1 Wächter
- 2 *Donnersteine*
- die 4 Basiskartensätze (*Miliz, Fackel, Proviant, Dolch*)
- 4 Helden (jeweils alle Stufen) – bestimmt sie durch Zufallskarten
- 5 Monstertypen (jeweils 10 Karten pro Typ) – bestimmt sie durch Zufallskarten
- 8 Dorfkartenstapel – bestimmt sie durch Zufallskarten
- alle *Krankheiten* und *Erfahrungspunkte*

Stellt das Dungeondeck wie folgt zusammen:

1. Mischt die 50 Monsterkarten.
2. Bildet aus den gemischten Monsterkarten 5 verdeckte Stapel mit jeweils 10 Karten.
3. Nehmt davon 2 Stapel und mischt einen der beiden *Donnersteine* hinein, sodass 1 Stapel entsteht. Diese 21 Karten bilden den untersten Teil des Dungeondecks.
4. Mischt den zweiten *Donnerstein* in einen der übrigen 10er-Stapel und platziert diese 11 Karten oben auf den 21 Karten aus Schritt 3.
5. Mischt den Wächter in den vierten 10er-Stapel, den ihr dann oben auf das entstehende Dungeondeck legt.
6. Der fünfte 10er-Stapel kommt zuletzt oben auf die anderen Karten, und damit ist das Dungeondeck fertig.
7. Deckt die obersten 3 Monster auf und legt sie in den Dungeon.

Das Dorf wird nach dem regulären Ablauf bevölkert, jeder Spieler nimmt sich die regulären Karten für sein Kommandodeck.

Die Epische Kampagne wird nach den Regeln des Basisspiels gespielt – mit den folgenden beiden Ausnahmen:

Den ersten *Donnerstein* erhält der Spieler, der das Monster auf Position 1 besiegt und dadurch bewirkt, dass der *Donnerstein* auf Position 1 nachrückt. Sollte der *Donnerstein* auf Position 1 gelangen, ohne dass zuvor das Monster auf Position 1 besiegt wurde, wird er zerstört und aus dem Spiel genommen. In jedem Fall endet das Spiel dadurch nicht, der Dungeon wird aufgefüllt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer einen eingesammelten *Donnerstein* von seiner Hand auslegt, darf dessen Trophäen-Eigenschaft(en) nutzen.

Das Spiel **endet**, sobald der zweite *Donnerstein* Position 1 des Dungeons erreicht (und eingesammelt wird oder nicht). Zählt danach ganz normal eure Siegpunkte, der Spieler mit den meisten gewinnt.

Variante 2: DUNGEON CRAWL*

Dieser Variante bringt eine neue Herausforderung ins Spiel, bei der ihr in eurem persönlichen „Best of“-Szenario zwei Spiele in Folge gewinnen müsst, um den kompletten Dungeon Crawl zu schaffen.

Während des **Spielaufbaus des ersten Spiels** nehmt ihr 2 *Donnersteine* und wählt zufällig einen davon für das erste Spiel aus, der andere kommt dann im zweiten Spiel zum Einsatz. Das Dungeondeck, das Dorf und die Kommandodecks der Spieler werden nach den Standardregeln aufgebaut.

Die Regeln des ersten Spiels sind identisch mit denen des Basisspiels und mit denen, die ihr bislang aus *Zorn der Elemente* kennt (ihr könnt also auch mit Fallen, einem Wächter etc. spielen). Das Spiel endet, sobald der *Donnerstein* Position 1 erreicht, die Spieler zählen ihre Siegpunkte.

*Dungeon Crawl (engl.): Kampf durch endlose Burgverliese

Dabei gilt jedoch folgende **Regelausnahme**: Der *Donnerstein* wird erst im Anschluss der Punktwertung an den Spieler vergeben, der die **meisten Siegpunkte** hat (und nicht an den, der nach einem erfolgreichen Kampf den *Donnerstein* auf Position 1 bewegen konnte). Bei einem Gleichstand erhält von den betroffenen Spielern derjenige den *Donnerstein*, der das wertvollste Monster (Siegpunkte) in seinem Kommandodeck hat.

Spielaufbau des zweiten Spiels

Die Karten aus allen Kommandodecks und dem Müllhaufen werden wieder auf die entsprechenden Stapel im Dorf zurückgelegt. Der Spieler, der den *Donnerstein* des ersten Spiels gewonnen hat, fügt ihn nun seinem anfänglichen Kommandodeck hinzu (somit hat er zu Beginn des zweiten Spiels 13 und alle anderen Spieler die regulären 12 Karten im Kommandodeck). Aus den Monsterkarten wird das Dungeondeck wieder neu zusammengestellt – nun mitsamt dem **zweiten Donnerstein**.

Das zweite Spiel verläuft nach denselben Regeln wie das erste Spiel. Bei Spielende erhält wiederum der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** den zweiten *Donnerstein*. Bei einem Gleichstand gilt wieder die Regel des ersten Spiels.

Wenn nun ein Spieler **beide Donnersteine** gewonnen hat, gewinnt er den Dungeon Crawl!

Falls dies nicht der Fall ist, muss der Gewinner des ersten Spiels seinen *Donnerstein* wieder abgeben, der dann sofort in einem weiteren Spiel verwendet wird. Der Besitzer des zweiten *Donnersteins* darf diesen wiederum behalten und seinem Kommandodeck hinzufügen.

Es wird solange weitergespielt, bis ein Spieler nach zwei aufeinander folgenden Spielen beide *Donnersteine* gewonnen hat.



Variante 3: DIE JAGD

Die Regeln dieser Kampagnen-Variante sind identisch mit denen der Variante „Dungeon Crawl“ (s.o.). Dabei gilt jedoch folgende Ausnahme: Alle Monster und Dungeon-Merkmale (falls vorhanden), die sich am Ende des ersten Spiels noch im Dungeon und im Dungeondeck befinden, werden gemischt und verdeckt beiseite gelegt.

Für das zweite (und jedes folgende) Spiel stellt ihr das Dungeondeck mit komplett anderen Monstern (und Dungeon-Merkmalen) zusammen. Nachdem ihr jedoch in die untersten 10 Karten des neuen Dungeondecks den *Donnerstein* hineingemischt habt, platziert ihr auf diesen 11 Karten die zuvor beiseite gelegten Dungeonkarten des vorhergegangenen Spiels. Dieser Kartenstapel bildet dann den untersten Teil des neuen Dungeondecks.

Variante 4: DIE ODYSSEE

In dieser Kampagnen-Variante findet ihr Turnierregeln für *Thunderstone*, inklusive einer Punktetabelle und der Möglichkeit, euer Kommandodeck im Verlauf von mehreren Spielen zu modifizieren. Es gelten die Regeln des Basisspiels und von *Zorn der Elemente* – mit folgenden Ausnahmen:

1. Zu Beginn nehmt ihr 2 *Donnersteine* und wählt einen davon für das erste Spiel aus. Der zweite wird vorerst beiseite gelegt.
2. Der Dungeon und das Dorf werden nach den bekannten Regeln aufgebaut.
3. Jeder Spieler erhält ein anfängliches Kommandodeck bestehend aus: 2x *Miliz*, 2x *Fackel*, 2x *Proviand*, 2x *Dolch*. Ihr mischt eure Kommandodecks, zieht davon jeweils 6 Karten, bestimmt einen Startspieler und beginnt das Spiel.

Das erste Spiel

Das erste Spiel wird nach den bekannten Regeln gespielt, nur die Punktwertung am Spielende ändert sich wie folgt:

1. Schreibt die Siegpunkte der einzelnen Spieler auf einen Zettel und ermittelt den Gewinner des ersten Platzes, des zweiten Platzes usw.
2. Jeder Spieler erhält **1 Turnierpunkt** für jeden Spieler, der denselben Platz oder einen schlechteren Platz belegt hat. Zusätzlich erhält der **Sieger des Spiels 1 Turnierpunkt extra**. Turnierpunkte sind **keine** Siegpunkte. Schreibt die Turnierpunkte der einzelnen Spieler auf einem separaten Blatt nieder.

Beispiel: In einem 3-Personen-Spiel erhält der Spieler mit den meisten Siegpunkten 3 Turnierpunkte, der Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten 1 Turnierpunkt, und der Spieler auf Platz 3 erhält keinen Turnierpunkt.

Das zweite Spiel

Nachdem ihr die Turnierpunkte für das erste Spiel vergeben habt, beginnt ihr mit dem Spielaufbau des zweiten Spiels, der nach den bekannten Regeln verläuft – mit folgenden Ausnahmen:

1. Der Gewinner des ersten Spiels fügt seinem anfänglichen Kommandodeck den **Donnerstein** des ersten Spiels und **1 Heldenkarte** seiner Wahl aus seinem Kommandodeck des ersten Spiels hinzu. Die gewählte Heldenkarte darf keine Siegpunkte wert sein.
2. Alle anderen Spieler fügen ihren anfänglichen Kommandodecks **2 Heldenkarten** ihrer Wahl aus ihren jeweiligen Kommandodecks des ersten Spiels hinzu. Die gewählten Heldenkarten dürfen keine Siegpunkte wert sein.
3. Die Heldenkartenstapel im Dorf müssen im zweiten Spiel durch komplett neue Helden ersetzt werden (bestimmt diese durch Zufallskarten). Ein Heldenkartenstapel darf nicht in zwei aufeinander folgenden Spielen verwendet werden.
4. Stellt das Dungeondeck nach den bekannten Regeln zusammen, diesmal mitsamt dem **zweiten Donnerstein** (den ihr zuvor beiseite gelegt habt).

Somit beginnen alle Spieler das zweite Spiel mit insgesamt 10 Karten in ihren Kommandodecks. Die Regeln des zweiten Spiels sind mit denen des ersten identisch. Die Vergabe der Turnierpunkte funktioniert genauso wie oben beschrieben.

Nach dem zweiten Spiel addiert jeder seine Turnierpunkte. **Der Spieler mit den meisten Turnierpunkten gewinnt.** Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der betroffene Spieler, der einen *Donnerstein* besitzt. Haben beide Spieler einen *Donnerstein*, gewinnt derjenige von ihnen, dessen *Donnerstein* mehr Siegpunkte wert ist.

Beachte: Mit weiteren *Donnersteinen* könnt ihr Die Odyssee auf 3 oder mehr Spiele ausdehnen. Der Spielaufbau von jedem Folgespiel ist identisch mit dem des zweiten Spiels (s.o.).

ALLEN IN DER DUNKELHEIT – DIE SOLOREGELN

Diese Spielvariante eignet sich besonders für die Gelegenheiten, wenn du gerade keinen Mitspieler hast oder wenn du mit Windpocken, Mumps oder Scharlach gelangweilt zuhause herum sitzt.

Du hast die Wahl: Du kannst das Solospiel in 3 verschiedenen Schwierigkeits-Leveln spielen (normaler Level, Veteranen-Level, Alptraum-Level). Dabei gelten alle Regeln der Mehrspieler-Version mit folgenden Ausnahmen:

Der normale Level

Baue das Spiel nach den Regeln des Basisspiels (und ggf. von *Zorn der Elemente*) auf, lege aber noch **keine** Monster vom Dungeondeck in den Dungeon.

Du kannst während deines Zugs nach den bekannten Regeln das Dorf besuchen, im Dungeon kämpfen oder dich erholen. Aber nach jedem deiner Züge kriechen die Monster aus den Tiefen des Dungeons in Richtung in Dorf!

Am Ende deines ersten Zugs, nachdem du wieder 6 neue Karten gezogen hast, legst du 1 Monster vom Dungeondeck auf Position 3 des Dungeons. Sollte dort in späteren Zügen bereits ein Monster liegen, rückt dieses auf Position 2 vor und schiebt damit ein eventuell schon auf Position 2 liegendes Monster auf Position 1 vor. Wird dadurch wiederum ein Monster von Position 1 auf Position 0 geschoben, erreicht es das Dorf und greift es an!

Monster, die das Dorf erreichen, werden in einem verdeckten **Dorf-Punktstapel** abgelegt. Position 3 des Dungeons wird normal aufgefüllt.

Die Monster des Dorf-Punktstapels sind deine Gegenspieler: Dein Ziel ist es, bei Spielende mehr Siegpunkte erlangt zu haben als die Summe der Siegpunkte im Dorf-Punktstapel.

Der Ausgang eines Kampfes in Dungeon hat direkten Einfluss auf das Voranschreiten der Monster:

Verlorener Kampf: Jedes Monster, das angegriffen aber **nicht besiegt** wird, wird ebenfalls verdeckt auf den Dorf-Punktstapel gelegt – am Ende deines Zugs wird der Dungeon wieder normal aufgefüllt. Da du ein Monster aus dem Dungeon entfernt hast, wird **kein** Position-1-Monster auf Position 0 geschoben.

Siegreicher Kampf: Nachdem du ein Monster **besiegt** hast, legst du es wie gewohnt auf deinen Ablagestapel – am Ende deines Zugs wird der Dungeon wieder normal aufgefüllt. Da du ein Monster aus dem Dungeon entfernt hast, wird **kein** Position-1-Monster auf Position 0 geschoben. Als zusätzliche Belohnung wird der Dungeon **auch am Ende deines nächsten Zugs nicht** vorwärts bewegt (ein erfolgreicher Kampf verschafft dir also eine kleine Verschnaufpause).

Wenn du deinen Zug für einen Dorfbesuch nutzt, wird der Dungeon am Ende deines Zugs vorwärts bewegt – es sei denn, du hast in der Runde davor ein Monster im Dungeon besiegt.

Beachte, dass der Dungeon am Ende deines Zugs **niemals aufgefüllt und vorwärts bewegt wird!**

Sollte sich ein Wächter auf Position 0 befinden, so verbleibt dieser dort, bis er im Kampf besiegt wird. Bis dahin werden bei der Bewegung des Dungeons Monster von Position 1 direkt auf den Dorf-Punktstapel geschoben/gelegt.

Das Spiel endet, sobald der *Donnerstein* Position 1 erreicht. Falls es dir gelingt, das Monster (auf Position 1) zu besiegen, das **vor** dem *Donnerstein* liegt, erhältst du den *Donnerstein*, und das Spiel endet ebenfalls sofort.

Bei Spielende vergleichst du die Anzahl der Siegpunkte in deinem Kommandodeck mit denen im Dorf-Punktstapel. Hast du **mehr** Siegpunkte gesammelt, gewinnst du das Spiel und bewahrst das Dorf vor der totalen Zerstörung durch die Monster.

Über die Alternative denken wir besser nicht nach ...

In allen Varianten des Solospiels sind alle Karten (Zaubersprüche und Effekte) **nicht** erlaubt, die es dir erlauben, Monster auf andere Positionen im Dungeon zu verschieben, z.B. *Verbannung*, *Zauberstab*, *Elf* (*Elfenzauberer*) etc. Die entsprechenden Dorfkarten und Helden dürfen im Solospiel nicht verwendet werden!

Der Veteranen-Level

Es gelten die Regeln des normalen Levels mit folgenden Ausnahmen:

- Entferne beim Spielaufbau **die Hälfte der Karten** von jedem **Dorfkartenstapel** (sodass jeder Stapel nur 4 Karten beinhaltet) und jeder **Heldenstufe** (somit hat jeder Heldenkartenstapel nur 3 Stufe-1-Helden, 2 Stufe-2-Helden und 1 Stufe-3-Helden). Dadurch stehen dir weniger Ressourcen für den Kampf im Dungeon zur Verfügung!
- Nur wenn du in deinem Zug ein Monster, das **2 oder mehr Erfahrungspunkte** wert ist, besiegst, wird der Dungeon am Ende deines folgenden Zugs nicht vorwärts bewegt. Besiegst du ein Monster mit weniger als **2 Erfahrungspunkten**, wird der Dungeon am Ende deines nächsten Zugs regulär vorwärts bewegt.

Der Alptraum-Level

Es gelten die Regeln des Veteranen-Levels mit der folgenden Ausnahme: Der Dungeon wird **nach jedem deiner Züge** vorwärts bewegt, in dem du nicht im Dungeon gekämpft hast.

STREUNENDE MONSTER

Diese Spielvariante ist eine Mischung aus den Regeln der Mehrspieler-Version und denen des Solospiels mit seinen aggressiven Monstern. Beim Spielaufbau verwendet ihr 4 Monstertypen (anstatt der regulären 3) und beliebig viele Dungeon-Merkmale. Zudem benötigt ihr einen Würfel oder so viele Spielsteine wie Spieler mitspielen.

Am Ende jedes Zugs, in dem der aktive Spieler nicht im Dungeon gekämpft hat, legt ihr **1 Spielstein auf das Monster auf der vordersten Position im Dungeon** (Position 1 oder Position 0, wenn ihr mit Wächter spielt) – alternativ dreht ihr den Würfel auf die entsprechende Zahl.

Sollte zu Beginn eines Zugs die Anzahl der Spielsteine auf dem Monster der Spieleranzahl **entsprechen, muss** der Spieler in diesem Zug **entweder** das Monster angreifen **oder** die Monsterkarte zu sich nehmen und offen vor sich als **Strafkarte** ablegen (Eine solche Strafkarte wird niemals ins Kommandodeck gemischt).

Entscheidet er sich für letztere Möglichkeit, wird der Dungeon normal wieder aufgefüllt und die Spielsteine werden vom Monster entfernt und beiseite gelegt. Ab dem nächsten Zug beginnt die Zeit dann wieder für das neue vorderste Monster zu ticken.

Sollte er das Monster besiegen, legt er es wie gewohnt auf seinen Ablagestapel, die Spielsteine werden entfernt, und der Dungeon wird wieder aufgefüllt. Ab dem nächsten Zug beginnt die Zeit wiederum für das neue vorderste Monster zu ticken.

Wenn ein Spieler ein Monster angreift, das sich nicht in vorderster Position befindet, werden am Ende seines Zugs keine Spielsteine auf das vorderste Monster gelegt. Wird **das vorderste Monster angegriffen, bewegt oder aus dem Dungeon entfernt**, werden die Spielsteine von der Karte entfernt und am Ende des nächsten Zugs auf das neue vorderste Monster gelegt.

Für **jede Strafkarte**, die ein Spieler am Ende des Spiels vor sich liegen hat, erhält er einen **Abzug von jeweils 1 Siegpunkt**.

Beachte: Wächter können nur aus dem Dungeon entfernt werden, wenn sie erfolgreich bekämpft wurden. Sie können also niemals als Strafkarte vor einem Spieler liegen.

VORGEGEBENER DUNGEON-AUFBAU

Ihr könnt *Thunderstone* mit jeder Kartenkombination (Monster-, Helden-, Dorfkarten) spielen, die ihr entweder durch die Zufallskarten ermittelt oder auf die ihr euch geeinigt habt. Im Folgenden findet ihr zusätzlich vier Vorschläge zum thematischen Spielaufbau:

High Fantasy

Dungeon (Monster, Fallen, Wächter): *Drache, Die Horde, Untoter – Geist, Falle – tödlich*

Heldenkarten: *Geweihter, Zwerg, Elf, Lorigg*

Dorfkarten: *Magisches Geschoss, Feuerball, Laterne, Zauberbeeren, Wirt, Schmied, Kurzschwert, Hellebarde*

Der Heilige Krieg

Dungeon (Monster, Fallen, Wächter): *Ritter der Verdammnis – humanoid, Untoter – Geist, Untoter – Verdammter, Dunkler Meister*

Heldenkarten: *Geweihter, Gralsritter, Regier, Blinder*

Dorfkarten: *Magischer Lichtstein, Ambrosia, Weiser Mann, Verfluchter Streitkolben, Amulett der Stärke, Kriegshammer, Verbannung, Zauberstab*

Zorn der Elemente

Dungeon (Monster, Fallen, Wächter): *Elementar – Natur, Elementar – Qual, Golem, Falle – grausam*

Heldenkarten: *Barbar, Selurier, Torier, Diin*

Dorfkarten: *Magisches Geschoss, Feuerball, Schleichender Tod, Klinge der Täuschung, Festmahl, Speer, Beil, Amulett der Stärke*

Armageddon

Dungeon (Monster, Fallen, Wächter): *Elementar – Qual, Tiefenwesen, Drache, Falle – grausam, Falle – tödlich, Dunkler Meister*

Heldenkarten: *Lorigg, Rote Klinge, Runenmagier, Gangländer*

Dorfkarten: *Schleichender Tod, Elixier der Voraussicht, Steuereintreiber, Kneipenschlägerei, Kurzschwert, Speer, Arkane Energie, Wirt*

ERLÄUTERUNGEN DER KARTENTEXTE

Heldenkarten:

Blinder

Blinder Bekehrter / Mönch: Der magische Angriffsbonus, der durch die Zerstörung eines Licht-Gegenstands aktiviert wird, wirkt zusätzlich zum normalen Angriffsbonus des Helden. Licht-Gegenstände sind beispielsweise die *Laterne* und die *Fackel*, aber nicht das *Flammenschwert*, welches eine Waffe ist.

Blinder Großmeister: Alle Lichtabzüge werden auf 0 reduziert. Diese Fähigkeit kann dir ermöglichen, den *Hund des Zwielichts* auf jeder Position anzugreifen. Des Weiteren kannst du dadurch auch den Lichtabzug von *Zorn des Wassers* auf 0 reduzieren.

Diin

Diin Scharlatan: Wenn du keine *Miliz* ausgelegt hast, hat der Dungeoneffekt auch keine Wirkung. Wenn eine *Miliz* die Fähigkeiten eines anderen Helden dupliziert, so übernimmt sie alle Fähigkeiten inklusive Angriff, magischer Angriff, Lichtpunkte, Effekte und alle weiteren Fähigkeiten. Behandle die *Miliz* so, als wenn jede Kartenangabe identisch mit der des duplizierten Helden wäre. Du darfst den *Diin Scharlatan* nicht auf eine *Miliz* duplizieren.

Geweihter

Geweihter Heiler / Prophet: Der Dungeoneffekt ist kein Wiederholungseffekt. Du kannst durch den Dungeoneffekt maximal 1 Krankheit zerstören.

Gangländer

Bandenführerin aus Gangland: Wenn du von deiner Hand Karten mit einem Gesamt-Goldwert von 5 oder mehr auslegst, greift die *Bandenführerin* mit Angriff +7 an.

Verbrecherin aus Gangland: Wenn du den Dungeoneffekt dieser Heldin nutzt, muss jeder Mitspieler 1 Karte ablegen – unabhängig davon, ob der Kampf mit einem Sieg oder einer Niederlage endet.

Gohlier

Gohlischer Fallensteller/Spurenleser: Der Dungeoneffekt tritt nur in Kraft, wenn du ein Monster von deiner Hand auslegen kannst.

Gohlischer Jäger: Wenn du den Dungeoneffekt dieses Helden nutzt, muss jeder Mitspieler 1 Monster ablegen – unabhängig davon, ob der Kampf mit einem Sieg oder einer Niederlage endet. Der Monstertyp ist jeweils in der Mittelzeile der Monsterkarte vermerkt. Der Monstertyp muss exakt übereinstimmen, alle Wörter in der Zeile „Monstertyp“ müssen identisch sein.

Runenmagier

Sirene / Meisterin der Runenmagier: Wenn du den Dungeoneffekt dieser Heldin nutzt, muss jeder Mitspieler 1 Karte ablegen – unabhängig davon, ob der Kampf mit einem Sieg oder einer Niederlage endet.

Torier

Torier: Torische Helden dürfen mit beliebig vielen Waffen ausgerüstet werden. Jede dieser Waffen muss allerdings ein Gewicht haben, das die Stärke des Helden nicht überschreitet. Die Gewichtswerte der einzelnen Waffen werden nicht addiert.

Torischer Gladiator: Wenn eine ausgeleiene Waffe durch einen Kampfeffekt zerstört wird, wird sie nach dem Kampf nicht ihrem Besitzer zurückgegeben, sondern auf den Müllhaufen gelegt.

Übrige Karten:

Ambrosia: Ambrosia wirkt sich auf all deine ausgelegten Helden aus. Die Helden können weder durch Dungeon- noch durch Kampfeffekte zerstört werden.

Amulett der Stärke: Dieser Gegenstand sorgt für 2 Lichtpunkte, auch wenn kein Held anwesend ist.

Breitschwert: Der Dungeoneffekt dieser Waffe wird ausgeführt, nachdem der Kampf abgeschlossen ist oder wenn ein anderer Dungeoneffekt die Wiederauffüllung des Dungeons bewirkt. Der Dungeoneffekt jedes am Kampf beteiligten *Breitschwerts* kann nur einmal pro Kampf ausgelöst werden.

Dunkler Meister: Dieses Monster ist ein Wächter. Nachdem du am Ende deines Zugs neue Karten gezogen hast, wählst du selbst aus, welche von diesen du zerstört (du kannst auf diese Weise auch eine *Krankheit* zerstören, die du auf der Hand hast).

Elixier der Voraussicht: Wenn du diese Karte auslegst, um den Effekt einer Falle zu vermeiden, nimm die Karte anschließend wieder zurück auf deine Hand (lege sie nicht ab). Sollten alle Spieler ein *Elixier der Voraussicht* auf der Hand haben, werden die Auswirkungen der Falle ignoriert. Wenn *Elixier der Voraussicht* gegen *Rollender Fels* zum Einsatz kommt, decken nur die anderen Spieler Karten von ihren Kommandodecks auf. Du musst 2 Karten ziehen, wenn du den Dungeoneffekt nutzt.

Falle der Verpestung: Wer eine *Krankheit* erleiden möchte, ist nicht gezwungen, einen Kleriker oder Dieb aufzudecken.

Folter der Lava: Milizen haben keine Stufe, daher werden sie auch nicht vom Durchbrucheffekt dieses Monsters betroffen.

Folter des Blutes: Es ist egal, ob *Folter des Blutes* besiegt wird oder nicht, alle Spieler inklusive des aktiven Spielers werden Opfer des Kampfeffektes.

Folter des Dampfes: Der Globale Effekt bewirkt, dass Monster auf allen Positionen den Dungeon nur verlassen, nachdem sie im Kampf besiegt wurden. Im Solospiel werden jedoch weiterhin Monster aus dem Dungeon auf den Dorf-Punktstapel gelegt. Der Angriffsbonus ist eine Trophäe.

Folter des Rauches: Vom Durchbrucheffekt werden alle Spieler betroffen, inklusive des aktiven Spielers. Wenn du mehr als 1 Miliz aufdeckst, wird nur 1 davon zerstört.

Folter des Schattens: Milizen haben keine Stufe, daher werden sie auch nicht vom Durchbrucheffekt dieses Monsters betroffen.

Giftpfeile: Der aktive Spieler ist von den Auswirkungen dieser Falle nicht betroffen.

Golem, allgemein: Helden, deren Stärke zu gering ist, steuern nichts zum Kampf bei, auch keine Lichtpunkte.

Horde, Die: Während des Spiels verfügen die Monster der Horde über keine Siegpunkte. Die Karten erlangen ihren Siegpunktwert erst bei der Wertung am Ende des Spiels. Jede Hordenkarte ist so viele Siegpunkte wert, wie du bei Spielende Hordenkarten in deinem Kommandodeck hast - maximal jedoch 5 Siegpunkte pro Karte.

Käfig, Der: Nur der aktive Spieler platziert einen Helden im Käfig. Der nächste Spieler, der ein beliebiges Monster besiegt, befreit den Helden und legt ihn auf seinen Ablagestapel – auch wenn er nicht der Spieler ist, dem der Held ursprünglich gehörte.

Klinge der Täuschung: Dieser Zauberspruch hat keine Wirkung, wenn es keine Waffen im Dorf gibt. Du darfst die *Klinge der Täuschung* nicht zur Zerstörung einer Waffe benutzen, wenn du keinen Helden auslegen kannst, der stark genug ist, sie zu tragen.

Kurzbogen: Du darfst einen Helden mit dieser Waffe ausrüsten, auch wenn sich das Monster, das du angreifst, nicht auf Position 2 oder 3 befindet. Wenn der Kurzbogen von einem Bogenschützen geführt wird, so beträgt der Gesamt-Angriffswert der Waffe +5 – allerdings nur gegen Ziele auf Position 2 oder 3. Ein Monster auf Position 0 oder 1 greift ein Bogenschütze mit dieser Waffe mit ANGRIFF + 2 an.

Lehm-Golem: Der Stärkebonus ist eine Trophäe.

Magisches Geschoss: Dieser Zauberspruch kann nicht gegen Monster auf einer anderen Position eingesetzt werden – also auch nicht gegen Wächter auf Position 0.

Rollender Fels: Die Spieler decken reihum jeweils 1 Karte auf und legen sie ab, bis insgesamt 3 Helden aufgedeckt wurden. Wenn du an der Reihe bist und dein Kommandodeck aufgebraucht ist, mische es neu und decke dann 1 Karte auf.

Schmied: Da die zweite Fähigkeit des *Schmieds* ein Dorfeffekt ist, steuert der Held, den du auf dein Kommandodeck legst, seinen Goldwert nicht zum Gesamt-Goldwert bei.

Schleichender Tod: Du kannst mehrere Karten *Schleichender Tod* miteinander kombinieren, um die Lebenspunkte aller Monster um mehr als 2 Punkte zu reduzieren. Fallen die Lebenspunkte eines Monsters unter 1, legst du das Monster auf deinen Ablagestapel. Für Monster, die du durch *Schleichender Tod* erhältst, bekommst du keine *Erfahrungspunkte*. Durch *Schleichender Tod* ist es möglich, mehrere Monster auf einmal zu besiegen. Jedes neue Monster, das danach den Dungeon betritt, ist von der Wirkung des Zauberspruchs nicht betroffen.

Speerfalle: Der Effekt dieser Falle tritt in Kraft, bevor der aktive Spieler seine Kartenhand wieder auffüllt.



Stein der Höllenqual: Ihr könnt diesen oder jeden anderen *Donnerstein* in jedem beliebigen Spiel verwenden. Ihr könnt auch den Zufall entscheiden lassen, welchen *Donnerstein* ihr in eurem Spiel verwendet.

Steuereintreiber: Der Goldwert dieser Karte beträgt 0.

Verfluchter Streitkolben: Du bist nicht gezwungen, einen Helden mit dieser Waffe auszurüsten, wenn du sie für den Kampf von deiner Hand auslegst. Der Effekt „Erleide 1 *Krankheit*“ tritt nur dann in Kraft, wenn ein Held mit dem *Verfluchten Streitkolben* kämpft.

Weiser Mann: Du darfst eine beliebige Handkarte zerstören, die keine Heldenkarte ist, um 1 *Erfahrungspunkt* zu erhalten.

Zauberstab: Du musst 1 Karte ziehen, wenn du den Dungeoneffekt nutzt. Du kannst den Effekt des *Zauberstabs* nur nutzen, wenn ein Held mit der Waffe ausgerüstet ist. Deckst du als Folge des Dungeoneffekts eine Falle auf, wird deren Auswirkung sofort ausgelöst. Danach füllst du den Dungeon wieder auf.

Zorn der Erde: Jeder ausgelegte Elementar negiert den Kampfeffekt, unabhängig vom Typ des Elementars (Natur, Qual).

Zorn der Luft: Du darfst auf die Wirkung all deiner ausgelegten Zaubersprüche verzichten, um diesen Elementar angreifen zu dürfen.

Zorn des Donners: Alle deine ausgelegten (Hand-) Karten – ganz egal, ob du sie im Kampf verwendet hast oder nicht – werden bei der Ausführung des Kampfeffekts gemischt. Ist die aufgedeckte Karte kein Elementar (Natur oder Qual), wird sie zerstört.

Zorn des Feuers: Der Lichtbonus ist eine Trophäe.

Zorn des Wassers: Der Kampfeffekt hat keine Auswirkungen, wenn alle deine Helden bewaffnet sind oder über magische Angriffe verfügen.

IMPRESSUM

Autor: Mike Elliott

Zusätzliche Entwicklung: jim pinto

Grafik und Illustration: Jason Engle

Spielregelmaterbearbeitung: William Niebling, Ryan Metzler

Redaktion: Brent Keith, Dr. Roger Giner-Sorolla

Assistenten: Brian Modreski, Mike Rimer, Przemysław Sołtys, Mark Wooton

Spielerstester: David Eggers, James Epstein, Jordan Fleming, Dan McCarty, Bryan Reese, Reilley Scott, Doug Sun, Rob Watkins, Dirty Westen, Kurt White, Erik Yaple

Mitwirkende Spielerstester: The BGG crew, Ryan Metzler, David Lepore, John Zinser

Übersetzung und Realisation: Marc Hardenack

Satz und Layout der deutschen Ausgabe:

Hans-Georg Schneider

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). Copyright © der deutschen Ausgabe 2011 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de



Pegasus Spiele

KURZÜBERSICHT

DORFBESUCH

1. Lege deine Handkarten offen vor dir aus.
2. Du darfst beliebig viele der **Dorfeffekte** nutzen, die auf deinen Karten vermerkt sind. Einige dieser Effekte vergrößern deinen Goldvorrat, andere erlauben dir, weitere Karten zu ziehen usw. Die Reihenfolge, in der du diese Effekte einsetzt, ist beliebig. Allerdings darfst du dabei **jede Karte** mit ihren Effekten **nur einmal nutzen**. Karten, die du zerstörst, wandern sofort auf den Müllhaufen. Effekte und Goldproduktion sind kumulativ.
3. Nun ermittelst du den **Gesamtgoldwert** deiner Karten, indem du die Goldwerte aller aufgedeckten (unzerstörten) Karten mit dem Goldwert addierst, den du in Schritt 2 produziert hast.
4. Du darfst **1 Karte** aus dem Dorf kaufen – dies kann eine Basis-, Helden- oder Dorfkarte sein. Du darfst nur die **oberste** Karte eines Kartenstapels kaufen. Der Preis der Karte muss **kleiner oder gleich** deinem ermittelten Gesamtgoldwert sein. **Eine erworbene Karte wird immer offen auf deinen Ablagestapel gelegt**. Überzähliges Gold verfällt am Ende deines Zuges. Falls ein Effekt dir erlaubt, mehrere Karten zu kaufen, muss der **Gesamtpreis** kleiner oder gleich deinem ermittelten Gesamtgoldwert sein.
5. Mithilfe von bereits gesammelten *Erfahrungspunkten* darfst du jetzt beliebig viele der Heldenkarten, die du **auf der Hand** hast, um 1 Stufe **hochstufen**.
6. Lege alle deine Handkarten (auch wenn du sie nicht benutzt hast) und deine eventuell zusätzlich von deinem Kommandodeck aufgedeckten Karten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.

Beachte: Die Aktionen müssen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden, sodass Karten abgelegt oder zerstört werden (in Schritt 2), bevor in Schritt 3 das Gold produziert wird. Wenn du mit dem *Pfandleiher* beispielsweise eine Karte mit einem Goldwert zerstörst, erhältst du den Goldwert der zerstörten Karte nicht.

KAMPF IM DUNGEON

1. Lege deine Handkarten offen vor dir aus.
2. Du darfst beliebig viele der **Dungeoneffekte** nutzen, die auf deinen Karten vermerkt sind. Sofern eine Karte dich nicht zu ihrer Verwendung zwingt (wie z.B. eine *Krankheit*), musst du nicht alle Effekte und Zaubersprüche nutzen. Du darfst jeden Helden mit 1 Waffe ausrüsten, falls der Held über die nötige Stärke verfügt.
3. Bestimme die Position genau **eines** Monsters, das du angreifen möchtest.
4. Führe den Kampf durch:
 - a) Errechne deinen **Gesamt-Angriffswert** abzüglich aller Lichtabzüge.
 - b) Wende alle Kampfeffekte an (und passe gegebenenfalls deinen Gesamt-Angriffswert an).
 - c) Solltest du im Kampf **unterliegen**, lege die unbesiegte Monsterkarte unter das Dungeondeck.
 - d) Solltest du den Kampf **gewinnen**, lege die besiegte Monsterkarte offen auf deinen Ablagestapel.
 - e) Falls ein besiegtes Monster Beute dabei hatte, erhältst du diese jetzt.
 - f) Schließe die Lücke(n) im Dungeon, indem du alle verbleibenden Karten im Dungeon weiter in Richtung Position 1 schiebst und den Dungeon mit Karten vom Dungeondeck wieder auffüllst.
 - g) Wende **Falleneffekte** an (falls vorhanden).
 - h) Wende Durchbrucheffekte an (falls vorhanden).
5. Lege alle deine Handkarten (auch wenn du sie nicht benutzt hast) und deine eventuell zusätzlich von deinem Kommandodeck aufgedeckten Karten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.

ERHÖLUNG

1. Du darfst **1 Handkarte zerstören**.
2. Lege alle deine verbleibenden Handkarten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.