



DIE ALTEN CHRONIKEN

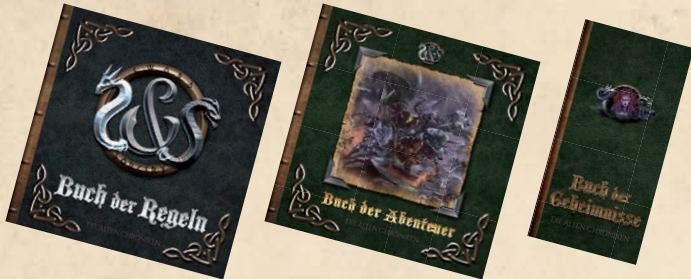
Amboss der Götter

Tutorial

S&S - TUTORIAL

Helden, eure Zeit ist gekommen!

Dieses Tutorial leitet euch durch euer erstes Abenteuer in der Welt von Sword & Sorcery. Bitte legt das Spielmaterial und die drei Hefte bereit:



Buch der Regeln Buch der Abenteuer Buch der Geheimnisse

Ihr müsst das Buch der Regeln nicht lesen, um dieses Tutorial zu spielen, aber ihr solltet die Marker und Kartenstapel vorbereiten. Schaut euch dafür die **Abschnitte 1.3 und 2.1 auf den Seiten 5, 6 und 7 im Buch der Regeln** an.

Schritt 1: Wer seid ihr?

Um mit dem Abenteuer zu beginnen, muss jeder von euch einen Helden wählen.

Der Spieler kontrolliert seinen Helden im Spiel. Die verfügbaren Helden sind im **Buch der Regeln auf Seite 20** beschrieben.

Wie ihr einen Helden wählt, ist im **Abschnitt 2.2.1 auf Seite 7 im Buch der Regeln** erklärt.

Wir haben für dieses Tutorial 2 Helden (die Mindestanzahl, die zum Spielen erforderlich ist) vorbereitet, die einfache Fähigkeiten haben und in den folgenden Beispielen verwendet werden.

Jeder von euch führt diese **5 Schritte** in der angegebenen Reihenfolge durch:

- 1) Wähle einen der Helden aus den verfügbaren Heldenkarten. Entscheide dich dann für eine der beiden verfügbaren Klassen des Helden. Die Klassen sind unter dem Heldenamen angegeben und außerdem an der vorherrschenden Farbe der Heldenillustration erkennbar.



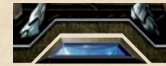
- 2) Lege die Heldentafel vor dich, die zu deinem gewählten Helden und der Klasse passt.



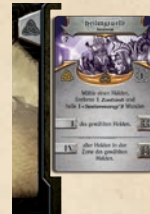
- 3) Lege den Seelenstein des Helden (der der Farbe der Klasse entspricht) über die Heldentafel und stelle ihn auf Seelenrang I ein.



- 4) Lege einen Heldenmarker unter die Heldentafel. Die Farbe spielt keine Rolle. Wähle einfach eine, die dir gefällt. Du verwendest diesen Marker, um festzuhalten, ob dein Held in dieser Runde bereits am Zug war.



- 5) Wähle die Fähigkeits- und/oder Talentkarten, mit denen dein Held beginnt, und lege sie rechts neben die Heldentafel.



Die Anzahl an Fähigkeiten und Talenten, die ein Held haben kann, ist auf dem Seelenstein neben diesem Symbol angegeben:



Die Ziffer gibt die Anzahl an Fähigkeitskarten an, während die Sternchen die Anzahl an Talentkarten angeben (normalerweise keine oder eine auf niedrigen Seelenrängen und bis zu zwei auf Seelenrang VII).

Wir haben für dieses Tutorial die folgenden Helden vorbereitet:



Jeanne - Rächerin (Klasse)
mit **Heilungswelle** (Fähigkeit).

Hinweis: Jeanne hat keine Talente auf Seelenrang I.



Robin – Dieb (Klasse)

mit **Säureangriff** (Fähigkeit) und **Experte** (Talent).

Im Buch der Regeln, Abschnitt 6 auf Seite 21 findet ihr weitere Informationen zu den Helden.

Tipp: Heldenerstellung

Die Heldenerstellung mag anfangs kompliziert wirken, da jeder Held viele Fähigkeiten hat, die ausgewählt werden können. Du kannst dir die Entscheidung erleichtern, indem du manche Fähigkeiten ausschließt:

- ◆ Fähigkeiten, die du auf Seelenrang I weder auswählen noch einsetzen kannst: **III**
Diese Fähigkeit kann z.B. nur auf Seelenrang III oder höher ausgewählt und eingesetzt werden. Auf der Fähigkeit muss die römische Zahl I angegeben werden, damit sie auf Seelenrang I ausgewählt und eingesetzt werden kann.
- ◆ Fähigkeiten, die nicht zum Seelenwesen des ausgewählten Helden passen:
Diese Fähigkeit ist z.B. Helden mit dem Seelenwesen Chaotisch vorbehalten. Sie kann nicht von Helden mit dem Seelenwesen Rechtschaffen verwendet werden.
Das Seelenwesen ist auf der Heldenkarte angegeben:

Rechtschaffen - **Neutral** - **Chaotisch**

- ◆ Fähigkeiten, die nicht zur Klasse des ausgewählten Helden passen:



Diese Fähigkeit ist z.B. Robin dem Alchemisten vorbehalten. Sie kann nicht von Robin dem Dieb verwendet werden.

Im Buch der Regeln, Abschnitt 8 ab Seite 27 findet ihr weitere Informationen zu den Fähigkeiten.

Schritt 2: Wo seid ihr?

In diesem Tutorial stellt ihr euch dem **Abenteuer 1** der Kampagne **Amboss der Götter**. Ihr findet es im Buch der Abenteuer auf den Seiten 8–9.

Bereitet als Erstes den Spielplan wie im **Buch der Abenteuer** auf Seite 9 angegeben vor.

Unter der Überschrift ist angegeben, welche Spielplanteile ihr verwenden müsst. Die Zahl gibt an, welches Spielplanteil ihr benötigt, und der Buchstabe (A oder B) gibt die Seite des Spielplanteils an.

Unter der Angabe der Spielplanteile seht ihr den Spielplan, den ihr aufbauen müsst. Legt die Spielplanteile wie auf der Abbildung gezeigt in die Tischmitte. Bei manchen Abenteuern müsst ihr Spielplanteile „beiseite legen“. Abhängig von den Aktionen der Helden werden sie später im Abenteuer benötigt.

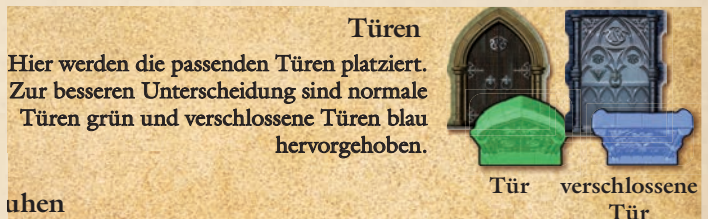
Spielplanteile: 4A, 7A, 15A, 17A, 19A, 20B.



Rechts neben dem Spielplan sind die Marker angegeben, die ihr auf dem Spielplan platzieren müsst. Bei den meisten müsst ihr nur nach den passenden Markern schauen und sie dann auf dem angegebenen Spielplanteil platzieren. Beispiel:

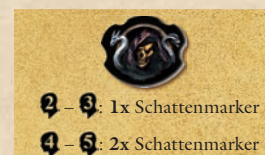


Steckt die Türen in die Aufsteller aus Pappe. Ihr könnt sie anhand der Farbe unterscheiden:



Schattenmarker sind etwas komplizierter. Sie haben verschiedene Rückseiten und ihre Anzahl und Art unterscheidet sich je nach Heldenanzahl. Schattenmarker stellen versteckte Gegner dar, die sich den Helden aus der Dunkelheit nähern.

Unter „Verwendete Marker“ seht ihr die Anzahl der Schattenmarker abhängig von der Heldenanzahl, die ihr auf dem Spielplan platzieren müsst:



In diesem Tutorial gibt es 2 Helden, also wird nur 1 Schattenmarker verwendet. Bei 4 oder mehr Helden würden 2 Schattenmarker verwendet.

Unter „Schattenmarker-Vorrat“ ist die Art und Anzahl der Schattenmarker angegeben, die ihr für den Schattenmarker-Vorrat braucht:

Schattenmarker-Vorrat		
Helden	Einzelner Gegner	Erfahrener Gegner
2 - 3	0	1
4 - 5	1	1

Die Tabelle gibt Folgendes an:

- ♦ Bei 2–3 Helden wird nur 1 Schattenmarker „Erfahrener Gegner“ verwendet.
- ♦ Bei 4–5 Helden werden 1 Schattenmarker „Einzelner Gegner“ und 1 Schattenmarker „Erfahrener Gegner“ verwendet.

In diesem Tutorial gibt es 2 Helden, also wird nur 1 Schattenmarker „Erfahrener Gegner“ verwendet.

Es ist möglich, dass mehr Schattenmarker im Schattenmarker-Vorrat angegeben sind, als Schattenmarker auf dem Spielplan zu sehen sind.

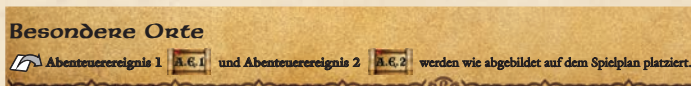
Platziert dann die Schattenmarker verdeckt auf dem Spielplan:



Wählt die Schattenmarker zufällig und verdeckt aus dem Schattenmarker-Vorrat und platziert sie in den angegebenen Zonen. Wenn ihr mit 4–5 Helden spielt, müsst ihr außerdem dort Schattenmarker platzieren, wo Schattenmarker, die mit „4+“ gekennzeichnet sind, zu sehen sind.

In diesem Tutorial gibt es 2 Helden, also wird nur 1 Schattenmarker in der angegebenen Zone platziert.

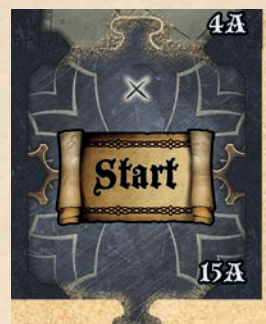
Danach müsst ihr die Spielelemente platzieren, die unten auf der Seite angegeben sind:



In diesem Abenteuer müsst ihr das Abenteuerereignis 1 und Abenteuerereignis 2 aufgedeckt auf dem Spielplan platzieren.



Platziert zum Schluss die Heldenfiguren in die Zone, die mit **Start** auf dem Spielplan gekennzeichnet ist:



Manche Abenteuer haben mehrere **Start**-Zonen, aus denen die Helden wählen können.

Der Spielplan ist bereit!

Jetzt müsst ihr die Kartenstapel vorbereiten. Ihr könnt euch an der Abbildung im Buch der Regeln auf Seite 9 orientieren, um alle Spielelemente auf dem Tisch zu ordnen.

Folgt diesen Schritten, um die Kartenstapel für das Spiel vorzubereiten:

- ♦ Mischt und legt die folgenden Kartenstapel verdeckt bereit: Aktivierungskarten, Karten für Gegnerfähigkeiten, Fallenkarten und Schatzkarten



- ♦ Stellt den Gegnerkarten-Stapel zusammen, indem ihr nur die Karten verwendet, die im Buch der Abenteuer angegeben sind (in diesem Abenteuer sind das 2 grüne Riesenspinne-Gegnerkarten).

Gegnerkarten-Stapel



- ♦ Mischt diesen Stapel und legt ihn verdeckt bereit. Legt außerdem die Gegner-Pergamente der Gegner im Stapel bereit (in diesem Abenteuer die grüne Riesenspinne). Hinweis: Jedes Gegner-Pergament wird für zwei Exemplare desselben Gegners verwendet. Die Gegner-Pergamente beschreiben das Verhalten der Gegner (siehe **Buch der Regeln, Abschnitt 15.1, ab Seite 47** für weitere Informationen).
- ♦ Stellt den Ereigniskarten-Stapel wie hier abgebildet zusammen:



Mischt bei diesem Abenteuer die Ereigniskarten 12 und 14 zusammen und legt sie verdeckt bereit. Legt dann die Ereigniskarte 20 verdeckt darauf.

Der Aufbau des Abenteuers ist nun abgeschlossen und ihr könnt beginnen!

Weitere Informationen zum Aufbau eines Abenteuers findet ihr im **Buch der Abenteurer, Abschnitt 5 auf den Seiten 4–7**.

Schritt 3: Abenteurer

Lest die Einleitung im Buch der Abenteurer auf Seite 8, um das Abenteuer zu beginnen.

Lest nach der Einleitung die Regel „Ausgangssituation“ unter **Sonderregeln für das Abenteuer**:

Sonderregeln für das Abenteuer

Ausgangssituation: Unabhängig vom gewählten Spielmodus (Kampagne oder eigenständiges Abenteuer) beginnen die Helden das Abenteuer ohne Gegenstände und befinden sich in ihrer Geisterform (umgedrehte Feldenkarte).

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird. In dies der Fall, lese Abschnitt §1.12.

Die Sonderregeln für das Abenteuer besagen in diesem Fall, dass ihr eure Helden nicht ausrüsten dürft und die Heldenkarten auf die Geisterform-Seite drehen müsst. Die Helden sind ätherische Geister, die noch nicht auferstanden sind.

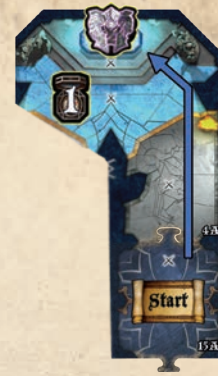


Wie am Ende der Einleitung angegeben, müsst ihr jetzt den **Abschnitt §1.1 auf Seite 25 im Buch der Geheimnisse** lesen.

Hier bekommen die Helden eine Aufgabe:

- ♦ Während seines Zuges muss sich jeder Held in Geisterform in die Zone des aktiven Altars bewegen und dort bis zur nächsten Zeitphase warten. Lies dann **Abschnitt §1.2**.

In ihrem ersten Zug müssen die Helden die Zone des aktiven Altars erreichen:



Dort müssen sie bis zur nächsten Zeitphase warten, um mit der Hilfe der Götter aufzuerstehen.

Jetzt geht es um den Spielablauf.

Ein Abenteurer in **Sword & Sorcery** wird über mehrere Runden gespielt, bis das Abenteuer mit einem Sieg oder einer Niederlage endet.

Jede Runde ist in drei Phasen gegliedert, die jeweils aus mehreren Schritten bestehen:

- 1) **Zeitphase:** Damit beginnt die Runde. Es werden alle Effekte von Fähigkeiten und Gegenständen abgehandelt, Fähigkeiten bereitgemacht und aufgefrischt und die Helden haben die Möglichkeit, aufzuerstehen oder ihren Seelenrang zu erhöhen.
- 2) **Kampfphase:** Die Kampfphase beinhaltet die folgenden beiden Schritte für jeden Helden.
 - ❖ **Zug eines Helden** (in dem ein einzelner Held Aktionen durchführt)
 - ❖ **Zug der Gegner** (in dem die Gegner abhängig von der gezogenen Aktivierungskarte agieren)
- 3) **Ereignisphase:** Damit endet die Runde. Die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels wird abgehandelt (falls verdeckt) oder abgelegt (falls aufgedeckt).

Jetzt geht es mit der ersten Runde los.

RUNDE I

1) Runde I – Zeitphase

In der ersten Runde könnt ihr diesen Schritt ignorieren. Die Schritte dieser Phase werden später erklärt.

2) Runde I – Kampfphase

Während der Kampfphase muss jeder Spieler den Zug seines Helden durchführen und **direkt im Anschluss** einen gegnerischen Zug. Immer wenn ein Held einen Zug durchführt, wird auch ein gegnerischer Zug durchgeführt. Ihr könnt selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge die Helden ihre Züge durchführen. Wir beginnen mit **Jeanne**.



Jeannes Zug:

Während seines Zuges kann der Held Aktionen durchführen (Bewegung, Kampf, Standardaktionen usw.), aber während er in seiner Geisterform ist, kann er nur die drei Aktionen in Geisterform durchführen. Er kann sie je ein Mal pro Zug in beliebiger Reihenfolge durchführen. Die Aktionen sind auf der Heldenkarte angegeben:

♦ Seelenschrei

Das ist eine besondere Fähigkeit, die auf der Heldenkarte genau beschrieben ist. **Jeanne** kann z. B. Helden heilen, während **Robin** Fallen weniger wirkungsvoll machen kann. Keine dieser Fähigkeiten wäre zum jetzigen Zeitpunkt nützlich, daher können wir diese Aktion fürs Erste ignorieren.

♦ Wiederkehr

Durch diese Aktion kann sich der Held sofort in eine Zone mit aktivem Altar (👁️) bewegen. Da das Ziel im ersten Zug ist, sich zu dem Altar zu bewegen, kann **Jeanne** einfach die Aktion **Wiederkehr** wählen und ihren Zug sofort beenden.

♦ Bewegung

Ein Held in Geisterform kann eine Bewegungsaktion durchführen. Er hat 5 Bewegungspunkte und bewegt sich nach den Regeln für fliegende Helden. Er kann sich nicht durch Wände sowie Türen bewegen und interagiert mit nichts auf dem Spielplan (Hindernisse, Figuren, Marker, Karten usw.).

Jeanne entscheidet sich für eine Bewegungsaktion. Sie hätte auch die Aktion **Wiederkehr** durchführen können, möchte es aber mit **Bewegung** versuchen.

- ♦ Sie darf 1 benachbarte Zone für jeden ausgegebenen Bewegungspunkt betreten.
- ♦ Sie kann keine Barrieren oder verschlossene Türen durchqueren.

Im Buch der Regeln, Abschnitte 7.1–7.1.3 auf den Seiten 24–25 findet ihr eine ausführliche Beschreibung der Bewegungsregeln.

Eine Zone auf dem Spielplan grenzt sich von anderen Zonen durch unterschiedliche Beschaffenheit des Untergrunds und hervorgehobene Muster ab. Jede Zone ist mit einem X markiert.

Beispiele dazu findet ihr im Buch der Regeln, Abschnitt 4 auf Seite 12.

Jeanne gibt 3 Bewegungspunkte aus, um sich durch die Zonen zu bewegen (da sie in ihrer Geisterform ist, handelt sie Wegmarker 1 in der durchquerten Zone nicht ab), und erreicht den Altar:



Jeannes Heldenzug ist abgeschlossen. Jetzt muss sie eigentlich einen gegnerischen Zug durchführen, aber Helden in Geisterform überspringen ihren Gegnerzug. Also hat **Jeanne** ihren Zug abgeschlossen und kann ihren Heldenmarker unterhalb ihrer Heldentafel auf die goldene Seite umdrehen, um das anzuzeigen. Zu Beginn jeder Runde (Zeitphase) wird der Heldenmarker wieder auf die bunte Seite gedreht. So wissen alle, dass dieser Held in der aktuellen Runde bereits am Zug war.



Robins Zug:

Jetzt kann **Robin** seinen Zug durchführen. Er kann den Altar ebenfalls mit einer Bewegungsaktion erreichen oder er führt dafür die Aktion **Wiederkehr** durch und sein Zug ist vorbei. Er entscheidet sich für die Aktion **Wiederkehr** und beendet seinen Heldenzug (er dreht seinen Heldenmarker auf die goldene Seite).

Robin ist auch in seiner Geisterform. Daher wird sein Gegnerzug ebenfalls übersprungen.

Die Kampfphase von Runde I ist nun abgeschlossen.

3) Runde I – Ereignisphase

In dieser Phase muss der aktive Held (der Held, der zuletzt am Zug war – hier ist **Robin** der aktive Held) den Ereigniskarten-Stapel überprüfen:

- ♦ Ist die oberste Karte verdeckt, zieht er diese Karte und handelt alle aufgeführten Effekte ab. Danach legt er die Karte aufgedeckt auf den Ereigniskarten-Stapel.
- ♦ Ist die oberste Karte bereits aufgedeckt, wird diese Karte abgelegt (ohne sie erneut abzuhandeln).

Es wird also in jeder zweiten Runde eine neue Ereigniskarte aufgedeckt und abgehandelt.

Robin deckt die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels auf. Es handelt sich um diese hier:



Die Helden erhalten 2 Seelensplitter für ihren gemeinsamen Vorrat, 1 für **Jeanne** und 1 für **Robin**. Seelensplitter können durch das Töten von Gegnern oder Abenteuerereignisse wie dieses erhalten werden. Sie werden in einem gemeinsamen Vorrat gesammelt und die Helden können sie für die Auferstehung eines Helden oder die Erhöhung des Seelenrangs eines Helden verwenden.

Ihr könnt den Zähler für Seelensplitter verwenden, um die Seelensplitter der Heldengruppe nachzuhalten. **Robin** kann ihn jetzt auf „2“ stellen.

Zähler für Seelensplitter



Die erste Runde ist abgeschlossen.



Die Position der Helden am Ende von Runde I

RUNDE II

1) Runde II – Zeitphase

Abschnitt §1.1 im Buch der Geheimnisse weist euch an, **Abschnitt §1.2 im Buch der Geheimnisse auf Seite 25** zu lesen.

In dieser Zeitphase müssen die Helden die Seelensplitter, die sie gerade erhalten haben, ausgeben, um aufzuerstehen (siehe **Buch der Regeln, Abschnitt 12.3, ab Seite 43**). Ein Held kann nur auferstehen, wenn er sich in einer Zone mit einem Altar befindet und die Anzahl an Seelensplittern seinem Seelenrang entspricht.

Hinweis: Denkt daran, dass der Seelenrang in den meisten Fällen nach dem Tod um 1 verringert wird. Ein Held, der z. B. auf Seelenrang II war, ist nach seinem Tod auf Seelenrang I und braucht für die Auferstehung daher nur 1 Seelensplitter.

Da die Helden jetzt bei einem aktiven Altar sind und genügend Seelensplitter haben, können sie jeweils 1 Seelensplitter ausgeben, um auf Seelenrang I aufzuerstehen.

Dreht eure Heldenkarten um und nehmt euch eure maximalen Lebenspunkte, die auf dem Seelenstein angegeben sind.



Die Zeitphase von Runde II ist abgeschlossen.

Von jetzt an können die Helden ihre normalen Züge spielen. So funktionieren sie:

2) Runde II – Kampfphase

Während des Heldenzuges können die Helden folgende Aktionen durchführen, wenn sie nicht in ihrer Geisterform sind:

Bewegungsaktionen

Die Bewegungspunkte eines Helden sind in der unteren rechten Ecke auf der Heldenkarte angegeben:



Die Bewegungsaktion wird durchgeführt (wie es auch im Beispiel gezeigt wurde), indem 1 Bewegungspunkt für jede Zone, die der Held betritt, aufgewendet wird. Wenn ein Held nicht in seiner Geisterform ist, interagiert er auf mehrere Arten mit dem Spielplan:

- ♦ Bewegt sich ein Held in eine Zone mit einem Wegmarker oder einer Ereigniskarte, muss er seine Bewegungsaktion sofort unterbrechen, um die entsprechenden Effekte abzuhandeln, die im Buch der Abenteuer und Buch der Geheimnisse beschrieben sind. Im Anschluss kann er verbleibende Bewegungspunkte ausgeben.
- ♦ Falls sich ein Schattenmarker in Sichtlinie eines Helden befindet, muss dieser sofort enthüllt und die Effekte wie im Buch der Abenteuer und Buch der Geheimnisse beschrieben abgehandelt werden. Das wird später in diesem Tutorial ausführlicher erklärt.
- ♦ Ein Held kann seine Bewegungsaktion nicht unterbrechen, um eine Kampfaktion durchzuführen, und danach die Bewegungsaktion fortsetzen. Allerdings kann ein Held seine Bewegungsaktion für beliebige viele freie Aktionen und Standardaktionen unterbrechen (z. B. Türen öffnen, Gegenstände wie Pfeile oder Verbandskästchen verwenden oder Fähigkeiten einsetzen, solange sie keine Kampfaktion erfordern) und die Bewegungsaktion im Anschluss fortsetzen. Ein Held kann also eine Kampfaktion vor oder nach einer Bewegungsaktion durchführen, aber nicht währenddessen.
- ♦ Betritt ein Held eine Zone mit einem oder mehreren Gegnern, gilt er sofort als im Kampf gebunden.

Eine Kampfaktion durchführen und einen Angriff durchführen ist nicht dasselbe. Manche Gegenstände und Fähigkeiten ermöglichen es dem Helden, Angriffe durchzuführen, indem er eine Standardaktion durchführt. Diese Angriffe können dann während einer Bewegungsaktion durchgeführt werden, ohne dass nicht verwendete Bewegungspunkte verfallen. Kampfaktionen **können** verwendet werden, um Angriffe durchzuführen, aber auch um gewisse Gegenstände und Fähigkeiten einzusetzen. Daher müsst ihr euch den Unterschied zwischen Kampfaktionen und Angriffen merken.

Kampfaktionen

Ein Held kann so viele Kampfaktionen durchführen, wie auf seinem Seelenstein angegeben sind (auf den Kampf kommen wir später in diesem Tutorial zurück):



Standardaktionen

Ein Held kann so viele Standardaktionen durchführen, wie auf seinem Seelenstein angegeben sind:



Ein Held kann in seinem Zug jederzeit eine Standardaktion durchführen. Dazu dürfen andere Aktionen unterbrochen und anschließend fortgesetzt werden.

Ihr findet alle möglichen Aktionen im **Buch der Regeln, Abschnitt 7.3 auf Seite 25**:

- ♦ **Vorbereiten:** Einen Angriff vorbereiten, um die Zahl der Treffer zu erhöhen.
- ♦ **Spurt:** Erlaubt es dem Helden, sich weiter zu bewegen.
- ♦ **Aufbrechen*:** Eine Truhe oder eine verschlossene Tür öffnen.
- ♦ **Gegenstände tauschen*:** Einen Gegenstand an einen anderen Helden abgeben, oder einen Gegenstand entgegennehmen.

- ♦ **Ausrüstung wechseln***: Ausgerüstete Waffen, Rüstungen und Artefakte gegen andere aus dem Inventar tauschen.
- ♦ **Beten***: Um das Eingreifen der Götter bitten.
- ♦ **Durchsuchen***: Eine Zone nach Schätzen oder Sonstigem durchsuchen.

*= Der Held darf nicht im Kampf gebunden sein, um diese Standardaktionen durchzuführen.


Freie Aktionen


Genau wie bei Standardaktionen kann ein Held in seinem Zug jederzeit freie Aktionen durchführen und andere Aktionen dazu unterbrechen und anschließend fortsetzen. Freie Aktionen sind nicht begrenzt. Ein Held kann in seinem Zug beliebig viele freie Aktionen durchführen. Ihr findet alle möglichen freien Aktionen im **Buch der Regeln, Abschnitt 7.4 auf Seite 26**:


- ♦ eine (unverschlossene) Tür öffnen
- ♦ einen Gegenstand aufnehmen oder ablegen
- ♦ sich aus einem Kampf lösen


Fähigkeiten und Gegenstände der Helden können zusätzliche freie Aktionen bieten.


Das Symbol auf der Karte gibt an, welche Art von Aktion der Held durchführen muss, um die Fähigkeit oder den Gegenstand einzusetzen:


 **Passive Fähigkeit:** Diese Fähigkeit ist ständig aktiv, auch außerhalb des eigenen Zuges, und benötigt keine Aktion.

 **Bewegungsfähigkeit:** Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Held auf die Bewegungsaktion seines Zuges verzichten.

 **Kampffähigkeit:** Das Einsetzen dieser Fähigkeit zählt als Kampfaktion.

 **Standardfähigkeit:** Das Einsetzen dieser Fähigkeit zählt als Standardaktion.

 **Freie Fähigkeit:** Das Einsetzen dieser Fähigkeit zählt als freie Aktion.

 **Reaktion:** Diese Fähigkeit kann jederzeit innerhalb oder außerhalb des eigenen Zuges angewendet werden und benötigt keine Aktion.

Ihr findet die ausführliche Beschreibung der Aktionen im **Buch der Regeln, Abschnitt 7 auf den Seiten 24–27**.

In diesem Tutorial werdet ihr Beispiele für Bewegungs- und Kampfaktionen sowie einige Standardaktionen und freie Aktionen sehen.

Dieses Mal beginnt **Robin** die Kampfphase.

Robins Zug:

Robin entscheidet sich dafür, eine Bewegungsaktion durchzuführen, und bewegt sich auf die Tür zu. Er hat 5 Bewegungspunkte.

Mit dem ersten Bewegungspunkt betritt **Robin** die Zone mit dem Wegmarker 1. Er muss die Effekte des Wegmarkers abhandeln, bevor er mit seiner Bewegungsaktion fortfahren kann (siehe **Buch der Abenteuer, Seite 6**).

Der Spieler schaut sich die Nummer des Wegmarkers an. Dieselbe Nummer ist auch in der Tabelle im **Buch der Abenteuer auf Seite 9** angegeben. Dort wird er zum entsprechenden Abschnitt im **Buch der Geheimnisse auf Seite 25** weitergeleitet.






§1.3 (Wegmarker 1)
Verschlossene Waffen legen verstreut auf dem Boden Klingen genagt. Aber sie sind immer noch gut genug.
• Jeder Held in dieser Zone kann einmal in Aktion durchzuführen, um bis zu zwei Gegenstände auszuwählen und auszurüsten.


Robin liest Abschnitt §1.3 vor. Er erfährt, dass er hier eine Standardaktion durchführen kann, um bis zu 2 Gegenstände aus dem Vorratskarten-Stapel auszuwählen und auszurüsten.

Robin hat 2 verfügbare Standardaktionen, also entscheidet er sich dafür, das sofort zu tun. Um einen Helden auszurüsten, sind einige Kenntnisse zum Organisieren der Gegenstände erforderlich. Jeder Held kann die folgenden Gegenstände tragen:



- 1) Hier wird eine Hauptwaffe  oder eine Zweihandwaffe  angelegt.
- 2) Hier wird eine Zweitwaffe  angelegt (aber nur, wenn der Held nicht mit einer Zweihandwaffe ausgerüstet ist).
- 3) Hier wird eine Rüstung abgelegt. Jeder Held hat auf seiner Heldentafel bereits Basis-Verteidigungswerte angegeben, die von einer darauf abgelegten Rüstungskarte verdeckt werden.
- 4) Hier wird ein Artefakt abgelegt.
- 5) Das ist das Inventar des Helden. Alle nicht ausgerüsteten Gegenstände des Helden werden hier in einer Reihe von rechts nach links angelegt. Die maximale Anzahl von Karten im Inventar des Helden (Traglast) ist in der unteren linken Ecke seiner Heldenkarte angegeben.



Hinweis: Gegenstände mit geringfügigem Gewicht sind mit diesem Symbol  gekennzeichnet. Solche Gegenstände zählen nicht zur Traglast.

Robin nimmt sich jetzt den Vorratskarten-Stapel, der alle Gegenstände enthält, die den Helden während der Kampagne immer zur Verfügung stehen. Zu Beginn der Kampagne besteht er nur aus den Karten, die in der unteren rechten Ecke mit „Vorrat“ gekennzeichnet sind:



Wenn die Helden in der Kampagne fortschreiten, können sie weitere Gegenstände kaufen und sie ihrem Vorratkarten-Stapel hinzufügen, um sie von Abenteuer zu Abenteuer mitzunehmen (wobei die Beschränkungen eingehalten werden müssen, siehe **Buch der Regeln, Abschnitt 3.4, Seite 12**).

Robin muss beim Auswählen eines Gegenstands seinen Kampfstil beachten, der durch die Rune(n) neben seinem Namen auf seiner Heldenkarte angegeben ist:



Gegenstandskarten haben eine oder mehrere Kampfstil-Runen neben dem Namen, die anzeigen, welchen Kampfstil ein Held benötigt, um diesen Gegenstand zu verwenden oder auszurüsten:



Wenn ein Gegenstand diese Rune zeigt, können alle Helden diesen Gegenstand verwenden.



Ein Gegenstand mit der Rune **K** kann nur von Helden mit dem Kampfstil Kraft verwendet werden.



Ein Gegenstand mit den Runen **L** und **K** kann von Helden mit dem Kampfstil Schnelligkeit oder Kraft verwendet werden.



Wenn eine Rune durchgestrichen ist, können Helden mit dieser Fähigkeit den Gegenstand nicht benutzen. Die Lederrüstung können alle Helden verwenden, die einen anderen Kampfstil als Magie verwenden.

Ein Held kann jeden Gegenstand in seinem Inventar aufbewahren, auch wenn er diesen aufgrund seines Kampfstils nicht benutzen kann.

Hinweis: Helden mit mehreren Kampfstilen können einen Gegenstand benutzen, wenn mindestens einer ihrer Kampfstile dazu passt.

Robin wählt die Waffenkarte **Kurzbogen** aus, eine Zweihandwaffe (die er an das entsprechende Feld seiner Heldentafel anlegt), und die Waffenkarte **Krummsäbel**, die er in sein Inventar legt (siehe Bild oben). **Robin** kann seinen **Krummsäbel** im Kampf nicht verwenden, solange er sich in seinem Inventar befindet. Um den **Krummsäbel** zu verwenden, muss er eine Standardaktion ausgeben, während er nicht im Kampf gebunden ist, um seine Ausrüstung zu wechseln und ihn mit dem **Kurzbogen** zu tauschen. (Manche Gegenstände können verwendet werden, wenn sie im Inventar sind, aber Waffen gehören nicht dazu.)

Robin hat eine Standardaktion durchgeführt, um sich auszurüsten, und kann jetzt mit seiner Bewegungsaktion fortfahren. Mit seinem zweiten Bewegungspunkt betritt er die Zone mit Wegmarker 2.

Er muss wie in der Tabelle im **Buch der Abenteuer auf Seite 9** angegeben im **Buch der Geheimnisse den Abschnitt §1.4 auf Seite 25** vorlesen.

Jetzt steht er vor einer normalen Tür. Hier könnte er klugerweise auf **Jeanne** warten, aber er ist risikofreudig und entscheidet sich dafür, die Tür zu öffnen und seine Bewegungsaktion fortzusetzen.

Eine normale Tür zu öffnen, ist eine freie Aktion. **Robin** kann die Tür entfernen, muss dann aber sofort eine Fallenkarte ziehen! **Robin** ist für diese Art von Aktion perfekt geeignet, da er eine besondere Fähigkeit hat, die sich auf Fallen bezieht. Sie ist auf seiner Heldenkarte angegeben:



Bevor er die Tür öffnet, kann er eine freie Aktion durchführen, um sich die oberste Fallenkarte des Fallenkarten-Stapels anzusehen. Das geht nur, wenn er sich in Reichweite befindet, was hier der Fall ist:



Zahlen in diesen Klammern geben die Reichweite an. Die Reichweite ist die Entfernung, die ein Effekt einer Waffe, eines Gegenstands, einer Fähigkeit usw. erreichen kann. Mit Reichweite **{0}** ist die Zone gemeint, in der sich der Held (oder der Gegner) befindet, mit Reichweite **{1}** ist die Zone des Helden oder Gegners oder eine beliebige benachbarte Zone gemeint, mit Reichweite **{2}** ist eine Zone in bis zu 2 Zonen Entfernung gemeint usw. Eine Tür ist ein Sonderfall: Sie steht auf der Grenze zwischen 2 Zonen, also werden beide angrenzenden Zonen als Reichweite **{1}** betrachtet.

Robin zieht die oberste Fallenkarte. Es ist – zum Beispiel – **Beschwörungspentagramm**. Da er Angst hat, dass damit ein Monster erscheinen könnte, beschließt er, die Karte unter den Stapel zu schieben. Jetzt kann er eine freie Aktion durchführen, um die Tür zu öffnen, Er zieht erneut eine Fallenkarte und hofft, dass es dieses Mal eine bessere ist.

Fallen haben zu viele komplexe Effekte, um sie alle in einem Tutorial zu erklären. Hier erfahrt ihr mehr über die grundlegenden Mechaniken. **Robin** zieht die Fallenkarte **Feuerkrater**. Eine Grube mit kochender Lava öffnet sich unter seinen Füßen!



Die Falle beeinträchtigt jeden Helden innerhalb von 2 Zonen (also wird dieses Mal nur **Robin** beeinträchtigt).

Robin erleidet **Feuer 1**. „Erleiden“ bedeutet, dass er sich gegen diese Wunden und Effekte nicht verteidigen kann. „Akt“ ist die aktuelle Phase der Kampagne. Die gesamte Kampagne „Die Alten Chroniken“ in dieser Schachtel findet in Akt I statt, also bedeutet „Akt“ jedes Mal „I“.

Danach muss er einen Rettungswurf durchführen. Wenn er nicht erfolgreich ist, erleidet er weitere Wunden, ist er erfolgreich, verhindert er das.

„Führt einen Rettungswurf durch gegen“ bedeutet, dass er einen blauen Würfel werfen muss und versucht, das unten auf seiner Heldenkarte angegebene Symbol zu erzielen:



Wird das angegebene Symbol erzielt, wird der negative Effekt verhindert. (In dieser Situation würde **Robin** sowieso 0 Wunden erleiden, da die Falle angibt, dass er 1 Wunde pro eigener Rüstung erleiden soll, welche 0 ist ... Es gibt also in diesem Fall keinen Grund, den Würfel zu werfen.)

Jetzt wird der Effekt **Feuer I** abgehandelt, den **Robin** erlitten hat (siehe **Buch der Regeln, Abschnitt 11.7.4, ab Seite 41**). Das ist eine der vielen besonderen Effekte und Zustände, die im Spiel auftreten können. Sie werden im **Buch der Regeln, Abschnitt 11 auf den Seiten 38–42** erklärt. **Feuer I** hat zwei Konsequenzen:

- ◆ **Robin** erleidet sofort 1 Wunde, also legt er 1 Wundenmarker auf seine Heldenkarte, um das nachzuhalten.



- ◆ **Robin** hat Feuer gefangen, also muss er einen **Feuer I**-Marker auf seine Heldenkarte legen.



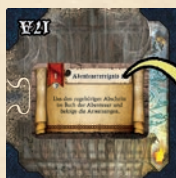
Robin hat jetzt 5 Lebenspunkte übrig und 1 **Feuer I**-Marker, der, wie viele andere dieser Effekte, in der nächsten Zeitphase abgehandelt wird.

Der Zug wird fortgesetzt.

Robin könnte jetzt seinen Zug beenden, aber er hat immer noch 3 Bewegungspunkte übrig, also beschließt er, die Tür zu durchqueren und weiter vorzudringen.

Bei der Verwendung seines dritten Bewegungspunkts passieren zwei Dinge:

1. Als Erstes betritt **Robin** eine Zone, die das Abenteuerereignis 1 enthält. Also muss er die Tabelle im **Buch der Abenteuer auf Seite 9** überprüfen, um herauszufinden, welchen Abschnitt er im Buch der Geheimnisse lesen muss (genau wie er es bei den Wegmarkern gemacht hat).



Einträge im Buch der Abenteuerereignis			
Abenteuerereignis	S	W	
Abenteuerereignis 1	1.5	W	
Abenteuerereignis 2	1.10	W	
		W	
		W	

§1.5 (Abenteuerereignis 1)
 Hinter der Tür verläuft ein vergessener Korridor, seit Langem sammeln. Dieser einst würdevolle O-lässenes Grab voller ... Riesenspinnen! Als sie eua-schen Kreaturen mit ihren Krieterklauen und reick-Opfer anzugreifen, die gerade in ihr Jagdgebiet e-

- ◆ Öffnet das Portal mit dem -Symbol.
- ◆ Legt Abenteuerereignis 1 ab.

In diesem Fall liest **Robin** Abschnitt §1.5 vor, der besagt, dass er das Portal mit dem -Symbol öffnen und das Abenteuerereignis ablegen muss. Er dreht den Portalmarker um:



Von jetzt an können Gegner bei diesem Portal erscheinen!

2. Von dieser Zone aus kann **Robin** den Schattenmarker sehen. Um zu überprüfen, ob ein Held oder Gegner etwas „sehen“ kann, muss eine Sichtlinie bestehen. Zwischen 2 Zonen besteht eine Sichtlinie, wenn eine ununterbrochene gerade Linie zwischen den aufgedruckten Zonenmarkierungen (X) gezogen werden kann. Eine Sichtlinie wird unterbrochen durch:

- ◆ Blockierende Elemente wie Wände, Wandmarker und Türen,
- ◆ Ränder eines Spielplanteils,
- ◆ Zonen mit Gegnerfiguren, ausgenommen derer in der Zielzone (das betrifft nur Helden, da Gegner immer Sichtlinie durch andere Gegner und Helden hindurch haben).
- ◆ Die Sichtweite ist auf maximal 5 Zonen begrenzt.

Die Sichtlinie wird im **Buch der Regeln, Abschnitt 4.4 auf den Seiten 15–16** ausführlich beschrieben.

In diesem Fall konnte **Robin** in seiner vorigen Zone den Schattenmarker nicht sehen, auch nicht, als die Tür geöffnet war (siehe rote Linie), aber von seiner neuen Position aus hat er Sichtlinie auf den Schattenmarker (siehe grüne Linie).



Sobald ein Held Sichtlinie auf einen Schattenmarker hat, muss er sofort enthüllt werden. **Robin** dreht den Marker um. Es ist ein „erfahrener Gegner“.

Erfahrener Gegner Das stellt einen Gegner dar, der eine zusätzliche Gegnerfähigkeit hat.



Der Schattenmarker wird abgelegt und die oberste Karte des Gegnerkarten-Stapels gezogen. Dann wird für diesen Gegner sofort eine Gegnerfähigkeit-Karte gezogen, auch wenn der ins Spiel gebrachte Gegner bereits eigene Gegnerfähigkeiten hat (bis zu 3).

Ihr findet eine Auflistung der Schattenmarker und ihrer Effekte im **Buch der Regeln, Abschnitt 15.4 auf Seite 50**.

Robin muss jetzt einen Gegner ins Spiel bringen, der den Schattenmarker ersetzt. Er befolgt diese Schritte:

1. Er zieht die erste Karte vom Gegnerkarten-Stapel. Es ist eine grüne **Riesenspinne**!



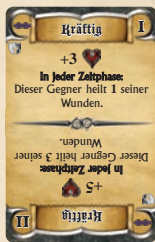
2. Er stellt die Figur des gezogenen Gegners (**Riesenspinne**) in die Zone mit dem Schattenmarker und legt den Schattenmarker ab.

3. Er nimmt die gezogene Gegnerkarte (die Gegnerkarte der grünen **Riesenspinne**) und ordnet sie zusammen mit dem passenden Gegner-Pergament dem aktiven Helden zu (sich selbst). Dafür legt er die Karten in seinen Spielbereich. Da es nur ein Gegner-Pergament für beide Exemplare desselben Gegners gibt, überprüft der Spieler, der für die Verwaltung zuständig ist, das Gegner-Pergament und aktiviert alle grünen **Riesenspinnen** (indem er die auf dem Gegner-Pergament angegebenen Verhaltensweisen überprüft), die im Spiel sind, solange er das Gegner-Pergament verwaltet.



Um das Spielgleichgewicht aufrechtzuerhalten, wird die gezogene Gegnerkarte normalerweise dem aktiven Helden zugeordnet, falls er bisher noch keinen Gegner verwaltet. Ansonsten wird der Gegner dem ersten Helden im Uhrzeigersinn zugeordnet, dem noch kein Gegner zugeordnet ist, oder dem im Vergleich zu den anderen Helden am wenigsten Gegnerkarten zugeordnet sind. Bei einem Gleichstand wird der Gegner dem aktiven Helden zugeordnet. Die einzige Ausnahme dieser Regel kommt zu Tragen, wenn ein zweites Exemplar eines Gegners, der bereits im Spiel ist, gezogen wird (z.B. eine zweite grüne **Riesenspinne**). In diesem Fall wird die Karte dem Spieler zugeordnet, der das Gegner-Pergament dieses Gegners bereits verwaltet.

4. Dieser Gegner ist (wegen des enthüllten Schattenmarkers) ein „erfahrener Gegner“, also muss **Robin** eine Gegnerfähigkeit-Karte ziehen und dem Gegner zuweisen, indem er sie mit der passenden Stufe oben neben die Gegnerkarte legt. Genau wie Fallen haben auch Gegnerfähigkeiten viele komplexe Effekte. In diesem Tutorial wählen wir also eine einfache Gegnerfähigkeit-Karte:



Es wird die Seite „I“ der Karte verwendet, da wir Akt I spielen.

Hinweis: Jeder Gegner kann maximal 3 Gegnerfähigkeiten erhalten, die von unterschiedlicher Art sein müssen: , und (links neben dem Namen erkennbar).

Die Regeln für Gegnerfähigkeiten findet ihr im **Buch der Regeln, Abschnitt 15.3–15.3.2 auf Seite 50**.

Ein gefährlicher Gegner ist in der Nähe von **Robin** erschienen. **Robin** ist mit einem **Kurzbogen** ausgerüstet, also beschließt er, seine Kampffaktion durchzuführen, um mit seiner Waffe einen Angriff gegen das Monster durchzuführen. (Das beendet **Robins** Bewegungsaktion und er kann nach dem Kampf keine weiteren nicht verwendeten Bewegungspunkte nutzen.)

Es ist an der Zeit, **Robins** Fähigkeiten und Waffen einzusetzen.

Robin verwendet einen **Kurzbogen**:



Auf der Karte steht, dass er Reichweite **{3}** hat, also bis zu 3 Zonen weit entfernt angreifen kann.

(Die **Riesenspinne** ist 2 Zonen weit weg und in Sichtlinie, also kann **Robin** sie angreifen.)

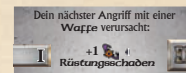
Der **Kurzbogen-Angriff** verursacht 1 automatischen Treffer **1**, plus zusätzliche Treffer basierend auf den Ergebnissen der 2 blauen Würfel.

Falls **Robin** mindestens 1 -Symbol mit einem blauen Würfel erzielt, kann er es verwenden, um 1 zusätzlichen Treffer zu verursachen.

Das sind **Robins** Fähigkeiten:



Säureangriff benötigt eine Standardaktion , um die Fähigkeit einzusetzen. **Robin** hat bereits eine Standardaktion verwendet, um seine Waffe zu erhalten, aber er kann 2 Standardaktionen in seinem Zug durchführen, also verwendet er seine zweite Standardaktion, um seine Fähigkeit einzusetzen. Es ist eine Fähigkeit mit verschiedenen Fähigkeitsstufen, die vom Seelenrang des Helden abhängig sind. **Robin** hat den Seelenrang I, also kann er nur die erste Fähigkeitsstufe wählen und einsetzen:



Robin setzt seine Fähigkeit ein: Sein nächster Angriff verursacht +1 und den besonderen Effekt **Rüstungsschaden**. (**Rüstungsschaden** beschädigt normalerweise die Rüstung des Gegners, aber da dieser Gegner keine Rüstung hat, wird er stattdessen 1 Wunde erleiden.)

Hinweis: **Robins** eingesetzte Fähigkeit ist jetzt inaktiv. **Robin** muss die Fähigkeitskarte umdrehen und sie so drehen, dass die Anzahl der Sanduhren oben ist, die mit der auf der Vorderseite angegebenen Anzahl Sanduhren der eingesetzten Fähigkeitsstufe übereinstimmt. (In diesem Fall wird die Fähigkeit auf die Vorbereitungszeit von 2 Sanduhren gedreht.)



Um das Talent **Experte** einzusetzen, wird eine freie Aktion benötigt. **Robin** setzt das Talent ein, um 1 Würfel weniger zu werfen und stattdessen ein automatisches -Symbol zu haben. Er kann es verwenden, um die Eigenschaft seines **Kurzbogens** zu nutzen und +1 zu verursachen.

Robins Attacke.

Robin wirft 1 blauen Würfel (2 Würfel für den **Kurzbogen**, -1 Würfel aufgrund seines Talents **Experte**) und erzielt 1 + .

Er verursacht also 1 , aber kann das zweite -Symbol nicht nutzen, um die Eigenschaft des **Kurzbogens** erneut zu nutzen, da jede Eigenschaft nur ein Mal eingesetzt werden kann.

Insgesamt verursacht er 1 Wunde (für den **Rüstungsschaden**) und 4 (1 automatischer Treffer von seinem **Kurzbogen**, 1 automatischer Treffer von der Fähigkeit **Säureangriff**, 1 Treffer von der Eigenschaft des **Kurzbogens**, die mit einem -Symbol eingesetzt wurde, und 1 Treffer von 1 blauen Würfel. Ein gelungener Schuss!)

Die grüne **Riesenspinne** hat keine Verteidigung (die Verteidigungswürfe, Magische Schutzschilde, Rüstungen usw. beinhalten kann), also ergeben die 4 + 1 Wunde von dem **Rüstungsschaden** insgesamt 5 Wunden. Die **Riesenspinne** hat jetzt nur noch 2 Lebenspunkte übrig.

Das Kampfsystem wird im **Buch der Regeln, Abschnitt 10 auf den Seiten 33–37** ausführlich beschrieben.

Robins Heldenzug ist vorbei.

Da es jetzt einen Gegner im Spiel gibt, muss der Spieler einen gegnerischen Zug durchführen.

Gegnerzug (aktiver Held: **Robin**)

Zu Beginn zieht **Robin** eine Aktivierungskarte vom Stapel. Der Aktivierungskarten-Stapel sorgt dafür, dass die Gegner unvorhersehbar sind. Die Helden wissen also nicht, in welchen Zügen die Gegner agieren. Die gezogene Aktivierungskarte gibt an, welche Gegner aktiviert werden. **Robin** zieht diese Karte:

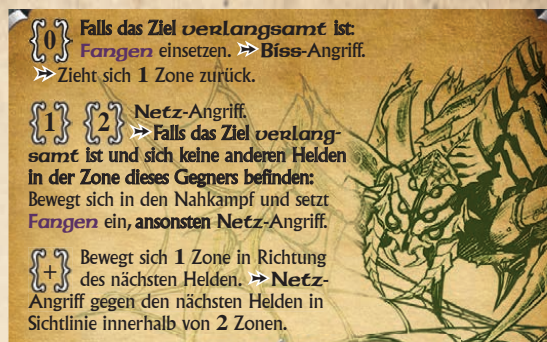


Normalerweise hat eine Aktivierungskarte 2 Aktivierungsmöglichkeiten. Die zweite Möglichkeit wird nur dann durchgeführt, falls die erste Möglichkeit nicht einmal teilweise durchgeführt werden kann. Falls keine der beiden Möglichkeiten durchgeführt werden kann, wird die Karte abgelegt und keine Ersatzkarte gezogen.

Hinweis: Später im Spiel werden die Helden gegen Plagen kämpfen, winzige und furchtbare Kreaturen, die in jedem Gegnerzug unabhängig von vorhandenen Gegnern und gezogenen Aktivierungskarten handeln.

Die Aktivierungskarte weist die Spieler an, alle -Gegner zu aktivieren. Die grüne **Riesenspinne** hat den Kampfstil , der auf ihrem Gegner-Pergament angegeben ist. Da es keine anderen Gegner gibt, kann die erste Aktivierungsmöglichkeit nicht durchgeführt werden. Die zweite Aktivierungsmöglichkeit besagt, dass bis zu 2 Gegner aktiviert werden müssen, also wird die grüne **Riesenspinne** aktiviert!

Um den Gegner zu aktivieren, muss das entsprechende Gegner-Pergament überprüft werden. Im oberen Bereich der Karte stehen die Verhaltensweisen des Gegners. Der Spieler muss nun die Verhaltensweise wählen, die auf die aktuelle Situation des Gegners basierend auf der Entfernung des Gegners zum nächsten Helden zutrifft. Er liest die Verhaltensweisen von oben nach unten durch und wählt die erste Verhaltensweise, die zutrifft, und führt diese aus.

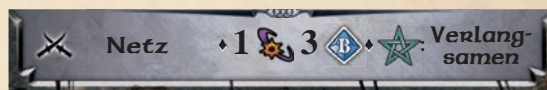


Zuerst wird die Entfernung zwischen dem Gegner und dem nächsten Helden überprüft. In diesem Fall ist der nächste Held **Robin**, er ist in Reichweite , also wird die zweite Verhaltensweise gewählt. (Die letzte Verhaltensweise, Reichweite , wird gewählt, wenn der nächste Held weiter entfernt als die größte angegebene Reichweite oder außer Sichtlinie ist.)

Hinweis: Jeder Gegner hat sein eigenes bevorzugtes Ziel (das Symbol oben links auf der Gegnerkarte und dem Gegner-Pergament). Es wird verwendet, wenn mehr als ein Held in Reichweite der zutreffenden Verhaltensweise ist. Befindet sich kein bevorzugtes Ziel oder befinden sich mehrere bevorzugte Ziele innerhalb der Reichweite der gewählten Verhaltensweise, wählt der Gegner sein Ziel entsprechend der folgenden allgemeinen Auswahlbedingungen (von oben nach unten):

1. Der am schwersten verwundete Held, also der Held mit den meisten Wundenmarkern.
2. Der Held mit den wenigstens verbleibenden Lebenspunkten.
3. Der Held mit dem geringsten Abstand zum Gegner (innerhalb der Reichweite der gewählten Verhaltensweise).

Der Gegner führt alle Sätze seiner Verhaltensweise aus. Die Sätze werden mit einem Pfeilsymbol voneinander getrennt. Die **Riesenspinne** führt zu Beginn einen **Netz-Angriff** gegen **Robin** durch.



Netz verursacht 1 automatischen und es werden 3 blaue Würfel geworfen, um die zusätzlichen und Effekte zu bestimmen (der Spieler, dem die Gegnerkarte zugeordnet wurde, liest das Gegner-Pergament und wirft die Würfel). Falls mindestens 1 -Symbol erzielt wird, erleidet der Held den Zustand **Verlangsamung**.






Die Würfel des Gegners werden geworfen und mit dem ersten Würfel wird 1 + -Symbol erzielt. Mit den anderen beiden Würfeln werden 2 -Symbole erzielt.


Die -Symbole aktivieren manchmal besondere Effekte, die sich negativ auf die Helden auswirken, aber zum Glück kann dieser Gegner sie nicht verwenden.


Der Angriff verursacht insgesamt 2 und den Zustand **Verlangsamung**, der durch das -Symbol ausgelöst wird. Jetzt kann **Robin** sich mit seinen Verteidigungswerten verteidigen:









Robin kann maximal 2 blaue Würfel werfen, aber nicht mehr Würfel als er Treffer abwehren muss (in diesem Fall 2).


Er kann für jedes Abwehrsymbol  1  aufheben und 1  für das erste erzielte -Symbol. **Robin** wirft 2 Würfel und erzielt nur 1 -Symbol.

Robin konnte einen der  nicht abwehren, aber er könnte Fähigkeiten und Eigenschaften nutzen, die den Verteidigungswurf modifizieren oder durch die Würfel erneut geworfen werden können. Allerdings hat **Robin** nichts davon, also erleidet er 1 Wunde (er hat nun 3 Lebenspunkte übrig).

Verlangsamten ist ein Zustand und wird nach der Verteidigung erhalten, unabhängig von  oder Wunden, die während der Attacke verursacht wurden. **Robin** legt das schwarze Zustandsplättchen mit dem Symbol für **Verlangsamten** oben vor sich und erleidet die Auswirkungen wie hier gezeigt:

 Ein Held, der den Zustand **Verlangsamten** erleidet, kann unabhängig von den Angaben auf seinem Seelenstein  neben unbegrenzt vielen freien Aktionen  in seinem Zug lediglich 1 der folgenden Aktionen durchführen:






1 Bewegungsaktion  oder 1 Standardaktion  oder 1 Kampfaction 

Jetzt geht es mit der Verhaltensweise des Gegners weiter. Der Spieler liest die Verhaltensweise nach dem ersten Pfeilsymbol  weiter.


[1] [2] Netz-Angriff.
 Falls das Ziel **verlangsamten** ist und sich keine anderen Helden in der Zone dieses Gegners befinden:
 Bewegt sich in den Nahkampf und setzt **Fangen** ein, ansonsten **Netz-Angriff**.


Robin ist **verlangsamten** und es befinden sich keine anderen Helden in der Zone der **Riesenspinne**, also bewegt sie sich in **Robin**s Zone und setzt **Fangen** ein.

Fangen ist eine Gegnerfähigkeit. Fähigkeiten sind auf der unteren Hälfte des Gegner-Pergaments angegeben:

-  **Achtbeiniges Spinentier** - Ignoriert **Hindernisse**. Jeder **Feuer**-Effekt, den dieser Gegner erleidet, verursacht zusätzlich 1 Wunde.
-  **Zusammenrotten 1** - Falls die Gegner die Zone kontrollieren, in der sich die Riesenspinne befindet: Die **Biss**-Angriffe dieses Gegners verursachen +1 .
-  **Fangen** - Das Ziel erleidet **Niederschmettern**. Das Ziel muss einen Rettungswurf durchführen. Ist der Rettungswurf nicht erfolgreich, erleidet das Ziel 1 Wunde.
-  **Hinterhältiger Angriff** - Falls im Nahkampf: Dieser Gegner greift mit seiner **X-Waffe** an und zieht sich dann 1 Zone zurück.

Fangen hat die folgenden Effekte:

 **Fangen** - Das Ziel erleidet **Niederschmettern**. Das Ziel muss einen Rettungswurf durchführen. Ist der Rettungswurf nicht erfolgreich, erleidet das Ziel 1 Wunde.

Robin erleidet den Zustand **Niederschmettern** (die Figur des Helden wird auf die Seite gelegt, um das darzustellen) und muss einen erfolgreichen Rettungswurf durchführen, sonst erleidet er 1 weitere Wunde! **Robins** Rettungswurf ist zum Glück erfolgreich, da er mit einem blauen Würfel ein -Symbol erzielt (welches mit dem Rettungswurf-Symbol auf seiner Heldenkarte übereinstimmt). Er erleidet also keine zusätzliche Wunde.

Die Verhaltensweise der **Riesenspinne** wurde vollständig abgehandelt. Da es keinen weiteren Gegner gibt, der aktiviert werden müsste, ist der Gegnerzug vorbei.

Hinweis: Falls **Robin** 3 weitere Wunden erlitten hätte, wäre er gestorben! Ein Held, der getötet wird, verliert 1 Seelenrang (der niedrigste mögliche Seelenrang ist I), alle Marker auf der Heldenkarte (Zustände und andere Effekte) werden abgelegt, alle Karten aus dem Inventar des Helden und seine Goldkronen werden in die Zone des Helden gelegt und seine Heldenkarte wird auf die Geisterform-Seite gedreht (wie zu Beginn dieses Abenteurers). Aufgepasst: Falls **alle** Helden zur gleichen Zeit in ihrer Geisterform sind, endet das Abenteuer normalerweise mit einer Niederlage!

Jetzt, da sowohl **Robins** Heldenzug als auch der Gegnerzug abgeschlossen sind, ist **Jeanne** an der Reihe.



Die Position der Helden und Gegner am Ende von **Robins** Zug in Runde 2

Jeannes Zug:

Jeanne hat 3 Bewegungspunkte, genug also, um **Robin** zu erreichen und zu versuchen, ihn vor dem Gegner zu retten. Sie könnte ihn sogar mit einer Standardaktion heilen, indem sie ihre Fähigkeit **Heilungswelle** oder ihre Heldenfähigkeit **Hände auflegen** verwendet. In diesem Zug entscheidet sie sich dafür, ihre einzige Standardaktion zu verwenden, um bei Wegmarker 1 Waffen zu erhalten.

Ansonsten hätte sie ohne Waffen kämpfen müssen, wobei sie nur 1 blauen Würfel werfen darf, um den Gegner anzugreifen. Sie führt also zuerst ihre Bewegungsaktion durch. Mit 1 Bewegungspunkt bewegt sie sich in die Zone mit Wegmarker 1 und führt 1 Standardaktion aus, um einen **Streitholben** (als Hauptwaffe) und einen **Faustschild** (als Zweitwaffe) zu erhalten:







Jetzt kann sie fortfahren und sich gut bewaffnet in den Kampf stürzen!


Auf **Jeanne**'s Heldenkarte sind 3 Bewegungspunkte pro Bewegungsaktion angegeben. Nach ihrer Standardaktion kann sie mit ihrer Bewegungsaktion fortfahren und die verbleibenden 2 Bewegungspunkte aufwenden, um sich in die Zone mit **Robin** und der grünen **Riesenspinne** zu bewegen.

Sie tut das und führt eine Kampfaktion durch. Die Kampfaktion beendet ihre Bewegungsaktion. Auch wenn sie noch Bewegungspunkte übrig hätte, würden sie verfallen.

Jeanne beschließt, mit ihrer Hauptwaffe (**Streitkolben**) anzugreifen. Sie hat keine Fähigkeiten für den Kampf, aber durch die Waffenkarte **Streitkolben** darf sie 1 roten Würfel und 3 blaue Würfel werfen.

Sie erzielt 3  und 2 -Symbole. Sie kann die beiden -Symbole nutzen, um den Zustand **Betäuben** zu aktivieren, oder sie kann eins davon verwenden, um einen beliebigen Würfel erneut zu werfen, aber 3  sind genug, um die **Riesenspinne**, die keine Verteidigung hat, zu töten. Also beschließt sie, keine der Waffeneigenschaften einzusetzen.

Hinweis: Die Eigenschaften, die durch Würfelsymbole eingesetzt werden (am „:“ erkennbar), sind optional. Alle anderen Eigenschaften müssen eingesetzt werden.

Der Gegner ist besiegt! **Jeanne** erhält die Belohnung, die unten links auf der Gegnerkarte angegeben ist: Sie nimmt sich 5 Goldkronen , die Währung in **Sword & Sorcery**. Belohnungen bestehen normalerweise aus Goldkronen, die zwischen den Abenteuern ausgegeben werden können, um Gegenstände im Emporium zu kaufen, oder aus Seelensplittern, die für die Auferstehung bei dem Tod eines Helden oder für das Erhöhen eines Seelenrangs verwendet werden können. Manche Gegner besitzen aber auch Schätze oder andere Beute!

Hinweis: Seelensplitter werden in einem gemeinsamen Vorrat gesammelt. Goldkronen dagegen gehören dem Helden, der sie erhalten hat. Er kann sich dafür entscheiden, sie anderen Helden zu geben.

Die Seelensplitter werden sofort dem gemeinsamen Vorrat hinzugefügt, während alle anderen Belohnungen in die Zone des Spielplans gelegt werden, in der der Gegner getötet wurde. Dann wird die Figur der grünen **Riesenspinne** vom Spielplan entfernt und ihre Gegnerkarte und gegebenenfalls Gegnerfähigkeit-Karten werden abgelegt. Das Gegner-Pergament bleibt bei dem Spieler, der es verwaltet, falls es andere Gegner dieser Art (grüne **Riesenspinne**) auf dem Spielplan gibt. Ansonsten wird es beiseitegelegt.

Da keine andere grüne **Riesenspinne** im Spiel ist, legt **Robin** das Gegner-Pergament der grünen **Riesenspinne** vorerst beiseite.

Jeanne kann zum Abschluss eine freie Aktion durchführen, um die Goldkronen in ihrer Zone aufzunehmen.

Jeanne's Heldenzug ist abgeschlossen.

Es sind keine Gegner (oder Plagen) im Spiel, also hat ihr Gegnerzug keine Auswirkungen (und sie zieht keine Aktivierungskarte).

Die Kampfphase von Runde II ist abgeschlossen.

3) Runde II – Ereignisphase

Zu Beginn der Ereignisphase liegt das Ereignis 20 aufgedeckt auf dem Ereigniskarten-Stapel. Diese Karte wird abgelegt und eine weitere Ereigniskarte wird erst in der nächsten Ereignisphase gezogen.




Die zweite Runde ist jetzt abgeschlossen.



Die Position der Helden am Ende von Runde II

Tipp: Fortgeschrittener Kampf

Dieser Kampf wurde zum Lernen des Spiels vereinfacht. Ihr könnt euch aber in ärgerlichen Situationen wiederfinden, in denen ein Treffer den Unterschied zwischen Sieg und Tod der Heldengruppe machen kann. Hier sind ein paar Tricks, wie ihr Vorteile im Kampf erhalten könnt:

- ♦ Ein Held, der eine Standardaktion übrig hat, kann immer die Aktion „Vorbereiten“ durchführen, um die Anzahl der Treffer seines nächsten Angriffs um 1  zu erhöhen (vor dem Würfelwurf). Die Aktion kann höchstens ein Mal pro Zug durchgeführt werden, egal wie viele Angriffe der Held durchführt.
- ♦ Es ist wichtig, zu überprüfen, welche Seite die Zone kontrolliert oder beherrscht, in der der Kampf stattfindet. Befinden sich mehr Figuren einer Seite (Helden oder Gegner) in einer Zone, dann kontrolliert diese Seite die Zone. Befinden sich mindestens doppelt so viele Figuren einer Seite in einer Zone, dann beherrscht (und kontrolliert) diese Seite die Zone. Während des letzten Kampfs hätten die Helden die Zone beherrscht, da dort 2 Heldenfiguren und 1 Gegnerfigur waren, aber **Robin** war **niedergeschmettert**. (**Niedergeschmetterte** Figuren werden bei der Ermittlung des Kräfteverhältnisses nicht mitgezählt.) Manche Gegner (und ein paar Helden mit besonderen Fähigkeiten) zählen als mehr als 1 Figur: Ihr „Figurenwert“ ist auf den Gegnerkarten mit dem Präsenz-Symbol angegeben (**Riesenspinnen** haben das -Symbol, also zählt jede von ihnen als 1 Figur). Die Beherrschung einer Zone gewährt einige Vorteile, wie +1  bei jedem Angriff, der von der Seite durchgeführt wird, die die Zone beherrscht. Aber aufgepasst: Die Gegner können auch Zonen beherrschen!

Hinweis: Eine Seite kontrolliert oder beherrscht eine Zone nicht, wenn sich keine Figuren der anderen Seite in dieser Zone befinden.

RUNDE III

1) Runde III – Zeitphase


Wir haben uns die Schritte der Zeitphase noch nicht im Detail angeschaut.

Ihr findet sie im **Buch der Regeln, Abschnitt 5.1 auf Seite 17**:

Diese Phase hat 4 Schritte:

- ♦ **Effekte verwalten:** Die Auswirkungen aller Fähigkeiten, Gegenstände und sonstiger Effekte werden in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:
 - ❖ **Wunden** zufügen (z. B. durch **Feuer** oder **Vergiften**),
 - ❖ alle anderen **Effekte abhandeln** (alle gleichzeitig),
 - ❖ Effekte **beenden und auffrischen** (z. B. magische Schutzschilde),
 - ❖ **Heldenmarker** aufdecken.
- ♦ **Fähigkeiten bereitmachen:** Nicht bereite (umgedrehte) Fähigkeitskarten, die bereits vollständig aufgeladen sind (die Seite der Karte mit nur einer Sanduhr zeigt vom Spieler weg), werden aufgedeckt und können nun wieder genutzt werden.
- ♦ **Fähigkeiten auffrischen:** Nicht bereite Fähigkeitskarten werden um 90° im Uhrzeigersinn gedreht, sodass sich die Zahl der Sanduhren auf der dem Spieler abgewandten Seite der Karte um 1 verringert (Abschnitt 8.1, S. 29–30).
- ♦ **Seelenrang erhöhen/Auferstehung:** Die Spieler können beliebig viele Seelensplitter aus dem gemeinsamen Vorrat einsetzen, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen (auch mehrfach, falls sie über ausreichend Seelensplitter verfügen):
 - ❖ **Seelenrang erhöhen** (Abschnitt 6.3.1, S. 23–24): Verbessert die Attribute und Fähigkeiten eines Helden.
 - ❖ **Auferstehung:** Wenn sich die Geisterform eines toten Helden (Abschnitt 12.3, S. 43–44) in einer Zone mit einem aktivierten Altar befindet, kann dieser Held von den Toten auferstehen.

In der Zeitphase dieser Runde ist einiges zu tun:

- ♦ Zuerst müssen die Effekte des **Feuer 1**-Markers abgehandelt werden, der auf **Robins** Heldenkarte liegt: **Robin** erleidet 1 Wunde (jetzt hat er nur noch 2 Lebenspunkte). Dann legt er den Marker ab.
- ♦ Die Heldenmarker werden auf die bunte Seite gedreht.
- ♦ Alle nicht bereiten Heldenfähigkeiten (in diesem Fall die eingesetzte Fähigkeit und das Talent von **Robin**) werden aufgefrischt: Die Fähigkeitskarten werden um 90° im Uhrzeigersinn gedreht. Jetzt zeigen **Robins** Fähigkeit und sein Talent oben das Symbol „Bereitmachen“ , was bedeutet, dass die Fähigkeit und das Talent in der Zeitphase der nächsten Runde wieder aktiv sind und eingesetzt werden können.
- ♦ Zum Schluss können die Helden Seelensplitter aus dem Vorrat einsetzen, um aufzuerstehen (wie in der vorigen Runde) oder ihren Seelenrang erhöhen. Zurzeit haben die Helden aber keine Seelensplitter, die sie einsetzen können.

Die Zeitphase von Runde III ist abgeschlossen.

2) Runde III – Kampfphase

Wer beginnt in dieser Phase?

Robin ist **verlangsam**. Das bedeutet, er kann freie Aktionen und nur eine der anderen Aktionen (entweder 1 Bewegungsaktion, 1 Kampfaktion oder 1 Standardaktion) durchführen. Außerdem ist er **niedergeschmettert**, also muss er eine Standardaktion durchführen oder 1 Bewegungspunkt aufwenden, um aufzustehen. In seinem Zug könnte er daher fast nichts tun.

Jeanne andererseits kann ihren Zug voll ausschöpfen. Sie ist außerdem am richtigen Ort, um **Robin** mit ihren Fähigkeiten zu heilen. Also beginnt **Jeanne** mit ihrem Zug. Zur Erinnerung: Die Reihenfolge der Helden kann beliebig gewählt werden, allerdings muss jeder Held genau ein Mal pro Runde einen Heldenzug und danach einen Gegnerzug durchführen.

Jeanne's Zug:

Jeanne setzt mit ihrer Standardaktion die Fähigkeit **Heilungswelle** ein. Sie kann einen Zustand von **Robin** entfernen und entscheidet sich für den Zustand **Verlangsam**. Außerdem kann sie 1 plus ihren Seelenrang geteilt durch 2 (aufgerundet) heilen. **Jeanne** hat den Seelenrang I, also heilt sie **Robin** um $1+1 = 2$ Wunden. (**Robin** legt die entsprechenden Wundenmarker von seiner Heldenkarte ab.)

Jeanne dreht dann ihre eingesetzte Fähigkeitskarte um und dreht die Karte so, dass 2 Sanduhren von ihr weg zeigen.

Jetzt führt **Jeanne** ihre Bewegungsaktion durch. Mit ihren 3 Bewegungspunkten erreicht sie Wegmarker X und liest im **Buch der Geheimnisse den Abschnitt §1.6 auf Seite 25** vor.


O nein! **Giftbeißer** stürzen sich auf die Helden! **Giftbeißer** sind **Plagen**: winzige und furchtbare Kreaturen, die keine richtigen Gegner sind. Ihr Verhalten und ihre Fähigkeiten stehen auf ihrem Plagen-Pergament. Sie werden durch Marker dargestellt. Es gibt keine Gegnerkarten für Plagen.

Hinweis: Normalerweise werden Plagen in verschiedenen Phasen des Spiels aktiviert (je nachdem, was auf ihrem Plagen-Pergament steht) und sie werden nicht durch Aktivierungskarten aktiviert!

Jetzt muss ein **Giftbeißer** in der Zone mit Wegmarker X platziert werden. Ein weiterer **Giftbeißer** hat sich auf **Jeanne** gestürzt, also muss er auf ihrer Heldentafel platziert werden. Dann wird Wegmarker X vom Spielplan entfernt. Die Regeln für Plagen stehen im **Buch der Regeln, Abschnitt 17 auf den Seiten 58–59**.

Das Verhalten der **Giftbeißer** steht auf ihrem Plagen-Pergament:



Ein **Giftbeißer** hat 1 Lebenspunkt (da wir in Akt I sind) und hat 4 Fähigkeiten, bei denen das Symbol  angegeben ist, was bedeutet, dass diese Fähigkeiten immer aktiv sind.

Falls die Helden nicht schnell genug reagieren, wird sich der zweite **Giftbeißer** im nächsten Gegnerzug auch auf **Jeanne** stürzen. Alle **Giftbeißer** auf **Jeanne**s Heldentafel fügen dann in der folgenden Ereignisphase den Zustand **Vergiften I** zu und werden anschließend abgelegt.

Zum Glück gibt es gerade keine anderen Gegner, die die Helden ablenken können. **Jeanne** kann daher ihre Kampfaktion durchführen, um den **Giftbeißer** auf dem Spielplan anzugreifen (nicht den auf ihrer Heldentafel). Sie fügt der Plage mit ihrem **Streitkolben** 1 Wunde zu, was ausreicht um sie zu töten. Legt den **Giftbeißer**-Marker vom Spielplan ab.

Jeannes Heldenzug ist abgeschlossen.

Gegnerzug (aktiver Held: **Jeanne**)

Es sind keine Gegner im Spiel, aber die Plage hat eine Fähigkeit, die sie während des gegnerischen Zuges aktiviert: siehe Fähigkeit **Opfersuche** auf dem Plagen-Pergament **Giftbeißer**. Am Ende des gegnerischen Zuges versuchen die **Giftbeißer**, sich auf die Helden zu stürzen. Da aber der einzige **Giftbeißer** bereits auf **Jeanne**s Heldentafel liegt, passiert nichts. **Robin** ist nun am Zug.



Die Position der Helden am Ende von **Jeanne**s Zug in Runde III

Robins Zug:

Robin ist **niedergeschmettert**, aber er kann einfach 1 Bewegungspunkt aufwenden, um aufzustehen (die Figur aufstellen). Jetzt kann er weitere 3 Bewegungspunkte aufwenden, um **Jeanne** zu erreichen. In ihrer Zone könnte er eine Kampfaktion durchführen und **Jeanne** von dem **Giftbeißer** befreien ... allerdings kann er seine Bewegungsaktion nicht fortsetzen, wenn er eine Kampfaktion durchführt und er würde gerne die Zonen dahinter erkunden. Er denkt, dass **Jeanne** keine Probleme mit einem einzelnen **Giftbeißer** haben wird (sie kann sich schließlich heilen) und beschließt, seine Bewegung fortzusetzen.

Er hat einen Bewegungspunkt übrig und entscheidet sich dafür, die Tür zu öffnen und seine Bewegung fortzusetzen.

Es ist eine verschlossene Tür, daher muss er 1 Standardaktion durchführen, um sie zu öffnen. **Robin** führt 1 Standardaktion durch, entfernt die Tür und muss wie immer eine Fallkarte ziehen. Hier ist das Risiko hoch, dass **Jeanne** auch von den Effekten der Falle beeinträchtigt wird, aber bevor **Robin** eine Fallkarte zieht, kann er seine Fähigkeit **Fallen finden** einsetzen, um die oberste Karte des Fallkarten-Stapels anzuschauen und sie unter oder auf den Stapel zurückzulegen. Mit etwas Glück zieht er vielleicht die Karte „**Keine Falle**“.

Danach wendet er seinen letzten Bewegungspunkt auf, um den Wegmarker 3 zu erreichen. **Robin** liest im **Buch der Geheimnisse Abschnitt §1.7 auf Seite 26** vor.

Hier müssen Würfel geworfen werden. Der Held folgt den Anweisungen im Buch der Geheimnisse und wirft die Würfel. Je nach Würfelergebnis kann er etwas Besonderes finden.

Robin hat noch 1 Standardaktion übrig. Da er das Abenteuer beenden möchte, führt er die Standardaktion „Spurt“ durch. Damit kann er sich 1 weitere Zone bewegen, in der die Ereigniskarte „Abenteuerereignis 2“ liegt.

Er liest im **Buch der Geheimnisse Abschnitt §1.10 auf Seite 26** vor.

O nein! Ein weiterer Gegner erscheint!

Robin muss 1 Gegnerkarte ziehen: die letzte grüne **Riesenspinne**. (Falls der Gegnerkarten-Stapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Gegnerkarten-Stapel gebildet.) Er stellt die Gegnerfigur in die Zone mit dem aktiven Portal. Das ist die Zone, in der sich **Jeanne** befindet!

Wie bei der vorigen Riesenspinne nimmt er sich die Gegnerkarte und das Gegner-Pergament, um die Verhaltensweise und die Eigenschaften des Gegners zu überprüfen. Dieses Mal zieht er keine Gegnerfähigkeit, da es sich nicht um einen erfahrenen Gegner handelt.

Robin hat keine Bewegungs- und Standardaktionen mehr. Er kann seine Kampfaktion nicht verwenden, weil der Gegner nicht in Sichtlinie ist. Also muss er passen und der Gegner ist am Zug.



Die Position der Helden und Gegner am Ende von **Robins** Zug in Runde III

Gegnerzug (aktiver Held: **Robin**)

Jetzt zieht **Robin** eine Aktivierungskarte. Falls die grüne **Riesenspinne**, die in Reichweite {0} von **Jeanne** ist, aktiviert wird, greift sie sie mit **Biss** an und zieht sich 1 Zone von ihr zurück. In diesem Tutorial gibt es bereits ein Kampfbeispiel, daher wird das jetzt übersprungen (aber ihr könnt das natürlich trotzdem zur Übung durchspielen).

Die Kampfphase von Runde III ist abgeschlossen.

3) Runde III – Ereignisphase

Die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels ist verdeckt, also wird sie aufgedeckt und die Effekte müssen abgehandelt werden.

- ♦ Es kann sich um Ereignis 12 handeln. In diesem Fall würde die grüne **Riesenspinne** (falls sie sich nicht aus **Jeanne's** Zone herausbewegt hat) ihre Fähigkeit **Hinterhältiger Angriff** einsetzen, um **Jeanne** anzugreifen und sich 1 Zone zurückzuziehen.
- ♦ Oder es kann sich um Ereignis 14 handeln. In diesem Fall müsste **Robin** 1 roten Würfel werfen und abhängig vom Ergebnis 1 Schatz (er zieht 1 Karte vom Schatz-Kartenstapel) oder 1 oder 2 Beutemarker (die aufgenommen werden und Goldkronen oder Schätze beinhalten können) in seiner Zone platzieren.

Zur Erinnerung: Am Ende der Ereignisphase erleidet **Jeanne** den Biss des **Giftbeißers** auf ihrer Heldentafel. Dafür muss sie die Fähigkeit **Inpektion** auf dem Plagen-Pergament lesen und die Anweisungen befolgen.

Runde III ist abgeschlossen.

RUNDE IV UND WEITER

Die grundlegenden Spielmechaniken sollten jetzt klar sein. Ihr könnt nun allein fortfahren, bis ihr den letzten Gegner losgeworden seid (indem ihr ihn tötet oder vor ihm fliehen konntet) und die Zone mit Abenteuerereignis 2 erreicht, wie im **Buch der Geheimnisse, Abschnitt §1.10 auf Seite 26** angegeben. Wenn ihr das geschafft habt, lest **Abschnitt §1.11**, nehmt euch eure Belohnungen und fahrt mit der Kampagne fort, indem ihr das Unterreich bereist.

Aber aufgepasst: Vergesst nicht die **Sonderregeln für das Abenteuer** im **Buch der Abenteuer auf Seite 8**:

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird. Ist dies der Fall, lest **Abschnitt §1.12**.

Falls ihr zu viel Zeit verschwendet und die letzte Ereigniskarte des Ereigniskarten-Stapels in der Ereignisphase ablegen müsst, müsst ihr sofort im **Buch der Geheimnisse Abschnitt §1.12 auf Seite 26** lesen und euch den Konsequenzen eurer Niederlage stellen!

REISEN

Nachdem das Abenteuer abgeschlossen ist, wird die Kampagne auf der Karte des Reichs fortgesetzt, die ihr auf der Rückseite des **Buch der Abenteuer** findet. Verwendet den Heldengruppe-Marker, um das Voranschreiten der Heldengruppe auf der Karte nachzuhalten.

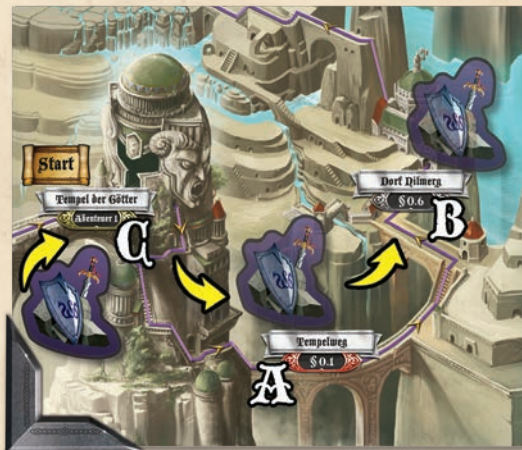


Die Helden beginnen ihre Reise mit **Abenteuer 1**, das ihr gerade gespielt habt. Dann folgen sie dem Pfad, der mit gelben Pfeilen markiert ist. Immer wenn sie einen Schauplatz erreichen, müssen sie den entsprechenden Abschnitt im **Buch der Geheimnisse** lesen.

Die Helden erhalten im Lauf der Kampagne Sanduhr-Marker, die sie ihrer Zeitreserve hinzufügen. Sie können ausgegeben werden, um in Orten Gebäude zu besuchen oder für andere Zwecke in der Kampagne. Außerdem müsst ihr Ortstafeln verwenden, wenn die Helden einen Ort erreichen. Auf einer Ortstafel können Sanduhren ausgegeben werden, um Gebäude zu besuchen, und es gibt weitere Abschnitte im **Buch der Geheimnisse**, die gelesen werden können.

Zum Beispiel: Bald nachdem die Helden **Abenteuer 1 – Tempel der Götter** abgeschlossen haben, wo das Abenteuer beginnt, werden sie den **Tempelweg** durchqueren, wo ihr im **Buch der Geheimnisse Abschnitt §0.1 auf Seite 3** lesen müsst. Danach erreichen die Helden das **Dorf Dilmery**, wo ihr im **Buch der Geheimnisse Abschnitt §0.6 auf Seite 3** lesen müsst.

Dieser Abschnitt besagt, dass ihr den Heldengruppe-Marker auf die Ortstafel **Dilmery** legen müsst.



Ihr findet alle Regeln für Reisen im **Buch der Regeln, Abschnitt 3 auf Seite 10**.

DAS ENDE

In diesem Tutorial habt ihr einen Überblick über die Regeln von **Sword & Sorcery – Die Alten Chroniken** erhalten und euch mit den Grundmechaniken vertraut gemacht. Das Spiel hat allerdings jede Menge weitere überraschende Elemente. Einer von euch muss jetzt das gesamte **Buch der Regeln** und die **Seiten 2–7 im Buch der Abenteuer** lesen, um alle Regeln zu kennen.

Dann könnt ihr mit der Kampagne **Die Alten Chroniken Akt I** beginnen!

Viel Spaß!

CREDITS:

Verfasst von:

Francesco Mattioli, Francesco Paolo Colliva

Grafikdesign & Layout:

Nunzio Surace

Redaktion:

Byron Campbell

Überarbeitet von:

Simone Romano

Produktion:

Roberto Di Meglio

Deutsche Übersetzung und grafische Bearbeitung:

Sebastian Klinge, Franziska Wolf, Monika Planeta

