

# MONSTERLANDE

## SPIELAUFBAU

Legt das Spielbrett für alle Spieler erreichbar aus. Die farbigen Balken am Rand des Spielbretts sind Karten-Anlegeflächen.

Legt die 8 Anwärterkarten mit dem Schleuder-Symbol legt offen an die untere Anlegefläche der **Schänke**.

Mischt den **Söldnerstapel** und legt ihn verdeckt neben das Spielbrett. Zieht die obersten 4 Karten und legt sie offen an die Söldner-Anlegeflächen links der Schänke. Zu Beginn des Spiels muss sich mindestens ein **Söldner pro Spieler mit Ansehenswert 4 oder niedriger** in der Auswahl befinden. Sollte dies nicht der Fall sein, legt den Söldner mit dem höchsten Ansehenswert zur Seite und zieht eine neue Karte bis diese Bedingung erfüllt ist. Dann mischt die beiseite gelegten Karten wieder in den Söldnerstapel.

Legt die **24 Auftragsplättchen** in die Nähe der **Schänke**. Legt die Auftragsplättchen der 4 Söldner in der Schänke auf ihre jeweilige Söldnerkarte.

Legt die 4 **Startfallen** beiseite. Legt die 18 **Hinterhaltplättchen** (brauner Hintergrund) und die 6 **geschützten Fallen** zurück in die Spielschachtel. Mischt die verbliebenen Fallenplättchen und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. Zieht 6 zufällige Plättchen und legt sie offen auf die Felder der **Jagdhütte**, sodass ihr den Effekt und ihren Preis sehen könnt.

Mischt den **Ausrüstungsstapel** (18 Karten) und legt diesen verdeckt an die untere Seite des Spielbretts. Zieht 3 Karten und legt diese offen als Startangebot des **Basars** aus.

Mischt die **Monsterkarten der Stufe A**. Nun zieht 2 zufällige Karten und legt sie offen an die Monster-Anlegeflächen. Diese Monster sind die **aktiven Monster** der ersten Runde und verteidigen ihr jeweiliges besetztes Land.

Bereitet dann den **Monsterstapel** vor, indem ihr die verbliebenen Monsterkarten beider Stufen (A und B) mischt und den Stapel verdeckt an die obere Seite des Spielbretts legt.

Mischt den **Länderstapel** und legt ihn verdeckt neben den **Monsterstapel**. Zieht 2 Karten und legt sie offen an die grünen Anlegeflächen. Dies sind die **aktiven Länder** der ersten Runde.

Mischt die **Pfadübersichtsplättchen**, zieht 2 und legt sie mit einer zufälligen Seite auf die Felder unter den Länderkarten.

**In einem 2-Spieler- oder Solo-Spiel zieht nur 1 Monster- und 1 Länderkarte sowie 1 Pfadübersichtsplättchen. Platziert sie auf dem jeweiligen Feld im Land A.**

Mischt die 16 **Beuteplättchen** und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. Legt 4 zufällige Beuteplättchen offen auf das angezeigte Feld zwischen den aktiven Ländern.

Gebt die 12 **Missionsplättchen** in den Missionsbeutel. Zieht 2 und legt das Erste mit der A-Seite nach oben auf Missionsfeld A und das Zweite mit der B-Seite nach oben auf das Missionsfeld B. Dies sind die aktiven Missionen der ersten Runde.

Legt den **Runden-Marker** auf das erste Feld der Rundenleiste.

Legt die **roten, lila und gelben** Würfel neben das Spielbrett. Das ist der **Würfel-Vorrat**. Legt die **schwarzen Monster-Würfel** dazu.

Sortiert die **Goldmünzen, Verteidigungs-, Trank- und Giftplättchen** in eigene Stapel. Mischt die **Panikplättchen** und bildet verdeckt einen Stapel auf dem entsprechenden Feld am Zugang zur Festung.

Der gierigste Spieler bekommt den **Startspieler-Marker** mit der A-Seite nach oben und beginnt als Erster mit der Einsetzphase.

**Jeder Spieler bereitet seinen Spielbereich vor:**

Nimmt eine **Clan-Fortschrittsleiste** und 2 **Clanmitglieder-Startkarten** mit gleicher **Affinität** (Symbol in der rechten, oberen Ecke).

Legt den Anführer an die linke Seite und den Start-Söldner an die rechte Seite der Fortschrittsleiste. Euer **Start-Anführer** ist ein Söldner in jeder Hinsicht, hat jedoch kein **Ansehen**.

Legt die Auftragsplättchen eurer Start-Clanmitglieder auf die entsprechenden Karten.

Setzt den blauen **Ruhm-Marker** auf Feld 5 und den roten **Ansehen-Marker** auf Feld 1 der Fortschrittsleiste. Nehmt 7 Goldmünzen und legt sie neben diese. Nehmt euch eine kostenlose **Startfalle** und legt sie auf das entsprechende Feld der Fortschrittsleiste.

Legt nicht verwendete Elemente zurück in die Spielschachtel.

### Zusätzliche Schwierigkeitsstufen

**Einführung** Legt das **Rundenmodifikationsplättchen** mit der A-Seite nach oben auf die Rundenleiste des Spielbretts und setzt den Runden-Marker auf Feld 1.

**Schwer** Beim Vorbereiten des **Monsterstapels**, mischt alle **Monsterkarten** zusammen und zieht 2 zufällige **Monster**, anstatt nur **Monster** der Stufe A auszuwählen.

**Mörderisch** Bereitet die **Monster** wie bei **Schwer** vor und legt den **Rundenmodifikator** mit der B-Seite nach oben auf das Spielbrett.

### Würfel

Euer **Würfel-Vorrat** besteht aus Zusatzwürfel eurer Söldner und aus Zusatzwürfel durch den **Ruhmbonus**. Jeder neu angeheuerte Söldner gewährt euch sofort seine entsprechenden Zusatzwürfel.

**Stärke-Würfel** haben keine besondere Eigenschaft, sind aber am häufigsten und am leichtesten zu manipulieren.

**Magie-Würfel** schwächen die Angriffe der **Monster** im Kampf. Mit ihrer Hilfe könnt ihr ebenfalls **Tränke** und **Gifte** beim **Alchemisten** herstellen.

**Feilschen-Würfel** können in einigen Gebäuden der **Festung** einen **Nachlass** gewähren.

### Affinität

Alle Länder, **Monster** und **Söldner** besitzen eine **Affinität**. Entweder **Feuer**, **Wasser**, **Luft** oder **Dschungel**. Passt das Symbol eines **Monsters** oder **Söldners** zu dem des Landes, nennt man das **"passende Affinität"**.

## SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über maximal **6 Runden**. Jede Runde besteht aus **4 Phasen**.

Das Spiel endet am Ende der 6. Runde oder am Ende der Runde, in der ein Spieler 30 oder mehr **Ruhmespunkte** erreicht.

### 1. WÜRFEL-VORRAT-PHASE

Alle Spieler bereiten ihren **Würfel-Vorrat** vor, indem sie kontrollieren, welche Quellen ihnen **Würfel** gewähren und sie in ihrem Spielbereich platzieren.

Zusätzliche **Würfel von Anführern und Söldnern**.

Würfel durch **Ruhmbonus** (abhängig von Ruhmespunkten)

- 1-10 Ruhmespunkte:
- 11-20 Ruhmespunkte:
- 21-30 Ruhmespunkte:

Würfelt jetzt nur eure **Feilschen-Würfel**.

### 2. EINSETZ-PHASE

Der Spieler, der den **Startspieler-Marker** hat, führt nun eine **Aktion** aus. Führt im **Uhrzeigersinn** weiter jeweils eine **Aktion** aus, bis alle keine **Würfel** mehr haben und passen müssen.

Eine **Aktion** besteht darin einen oder mehrere **Würfel** auf **freien** Feldern des Spielbretts oder besiedelten Ländern in eurem Besitz zu platzieren (einzusetzen).

In eurem Zug, führt eine der 3 möglichen **Aktionen** aus:

- In der Festung einsetzen**
- Im Umland einsetzen**
- In einem besiedelten Land einsetzen**

**Felder mit sind in einem 2-Spieler-Spiel nicht verfügbar.**

Habt ihr keine **Würfel** mehr in eurem **Würfel-Vorrat**, müsst ihr **passen** anstatt eine **Aktion** auszuführen. Es ist nicht erlaubt zu **passen**, bevor ihr alle **Würfel** eures **Vorrats** eingesetzt habt.

Erlauben **Karten** oder **Plättchen** die **Farbe** von **Würfeln** zu ändern, legt sie auf die **Karte** und nehmt die **Würfel** der angegebenen **Farbe(n)** aus dem allgemeinen **Vorrat**.

### Feilschen-Würfel

Ist euer **Feilschen-Würfel** der erste in einem **Gebäude**, entspricht der **Nachlass** eurem **Wurf**. **Reduziert den Preis um diese Zahl (bis zu einem Minimum von 1 pro Kaufaktion)**.

Ist euer **Feilschen-Würfel** **nicht** der erste und ist euer **Wurf** niedriger als der zuvor eingesetzte **Würfel**, addiert beide **Zahlen** zu einem **Gesamt-nachlass**. Ist er höher, zählt nur euer **Wurf**.

Vergleicht nur mit der **Zahl** des zuletzt eingesetzten **Würfels**, nicht mit anderen davor und ignoriert **Würfel** anderer **Farben**.

### A. IN DER FESTUNG EINSETZEN

Setzt **Würfel** in den **Gebäuden** der **Festung** ein und erhaltet **sofort** den **Bonus** des Gebäudes. Es gibt drei Arten von **Würfelfeldern**:

- Einzelwürfelfelder**, die genau einen **Würfel** benötigen.
- Doppelwürfelfelder** (die **Mine**), die genau zwei **Würfel** benötigen, um eine **Aktion** zu nutzen.
- Unbegrenzte Würfelfelder** (der **Pfandleiher**). Hier können unbegrenzt viele **Würfel** eingesetzt werden.

Ihr könnt **Würfel** nur in **Gebäuden** einsetzen, die diesen **Würfel** auch anzeigen. Mit Ausnahme des **Pfandleihers** können **Gebäude** nicht verwendet werden, wenn alle **Felder** besetzt sind.

Wenn ihr die erforderlichen **Goldmünzen** eines Gebäudes nicht bezahlen könnt, könnt ihr eure **Würfel** dort nicht einsetzen. **Feilschen-Würfel** können euch jedoch einen **Nachlass** gewähren.

Wenn **Würfel** in der **Jagdhütte**, **Schänke**, **Waffenkammer** oder **Basar** eingesetzt werden, setzt sie von links nach rechts, damit ihr die Reihenfolge der **Feilschen-Würfel** nachvollziehen könnt.

### DIE JAGDHÜTTE (FALLEN)

Setzt **Stärke-** oder **Feilschen-Würfel** als **Aktion** ein um so viele **Fallen** zu kaufen, wie ihr euch leisten könnt und legt sie verdeckt in eure **Beiche**. Jede **Falle** zeigt ihren **Preis** in **Goldmünzen**.

Wenn ihr **Feilschen-Würfel** benutzt, wendet den **Nachlass** auf die **Gesamtkosten** aller **Fallen** an (kann nie unter 1 sinken).

Ihr könnt maximal 5 **Fallen** auf eurer **Fortschrittsleiste** haben. Wenn ihr mehr **Fallen** erhaltet, müsst ihr **sofort** so viele **Fallen** ablegen, bis ihr die **Höchstgrenze** erreicht. **Fallen**, die bereits einem **Pfad** zugewiesen sind, zählen nicht zu diesem **Limit**.

Es muss immer 6 **Fallenplättchen** für neue **Käufer** in der **Jagdhütte** geben. Wenn ein **Spieler** alle seine **Fallen** gekauft hat, füllt er die **Felder** mit neuen, aufgedeckten **Fallen** vom **Stapel** neben dem **Spielbrett**. Wenn keine **Fallen** mehr im **Stapel** sind, bildet einen neuen **Stapel** mit den abgelegten **Fallen**.

### DER ALCHEMIST (TRÄNKE & GIFTE)

Ihr könnt einen **Magie-Würfel** einsetzen, um entweder 3 (oberes Feld) oder 2 (unteres Feld) **Tränke** und/oder **Gifte** in jeder **Kombination** zu erhalten.

Ihr dürft maximal 3 **Trank-plättchen** und maximal 3 **Giftplättchen** in eurem **Spielbereich** haben. **Tränke** und **Gifte** eines **Söldners**, der einem **Pfad** zugewiesen ist, zählen nicht zu diesem **Limit**.

### DIE SCHÄNKE (SÖLDNER)

Setzt **Stärke-** oder **Feilschen-Würfel** ein, um **einen** der **Söldner** an einer **Karten-Anlegefläche** oder **einen** der **Anwärter** anzuwerben. Bezahlte ihre **Anheuerkosten**.

Ihr könnt **Söldner** **jeder** **Affinität** anheuern. Allerdings könnt ihr nur **Söldner** anheuern, deren **Ansehen** **niedriger** oder **gleich** eures **Ruhmüberschusses** ist (**Ruhm-Wert** - **Ansehen-Wert**).

Wenn ihr keinen **Ruhmüberschuss** habt, könnt ihr keine **Söldner** anheuern. Ihr behaltet aber eure bereits angeheuerten **Söldner**.

Legt die **angeheuerten Söldnerkarte** rechts neben eure **Fortschrittsleiste** zu euren anderen angeheuerten **Söldnern**. Verschiebt **sofort** euren **Ansehen-Marker** auf eurer **Fortschrittsleiste** und fügt die **Bonuswürfel** zu eurem **Würfel-Vorrat** hinzu.

**Erhaltet ihr Feilschen-Würfel, würfelt sie sofort.** Alle neuen **Würfel** werden später in der **Einsetzphase** verwendet.

Es müssen immer 4 **Söldner** (3 im **Solo-Modus**) geben, wenn ein neuer **Käufer** die **Schänke** besucht - **Anwärter** zählen nicht dazu.

Wenn ihr **angeheuert** habt, legt einen neuen **Söldner** offen auf das **freie Feld**. Sind keine **Söldner** mehr im **Stapel**, bildet einen neuen **Stapel** aus den abgelegten **Söldnern**.

### Eine Runde Bier

Nachdem ihr **Würfel** in der **Schänke** einsetzt, aber bevor ihr einen **Söldner** anheuert, könnt ihr für **2 Goldmünzen** eine **Runde Bier kaufen** (kein **Nachlass** durch **Feilschen-Würfel**).

Legt die **Söldner** in der **Schänke** ab und ersetzt sie durch neue aus dem **Stapel**. Ihr könnt dann einen der **Söldner** anheuern.

### DIE WAFFENKAMMER (SCHILDPLÄTTCHEN)

Setzt **Stärke-** oder **Feilschen-Würfel** ein, um bis zu 3 **Schildplättchen** für jeweils 2 **Goldmünzen** zu erhalten.

Ihr könnt maximal 5 **Schildplättchen** auf eurer **Fortschrittsleiste** haben. Wenn ihr mehr **Schildplättchen** erhaltet, müsst ihr **sofort** so viele **Schildplättchen** ablegen, bis ihr die **Höchstgrenze** erreicht. **Plättchen**, die bereits einem **Pfad** zugewiesen sind, zählen nicht zu diesem **Limit**.

### DER PFANDLEIHER (GOLDMÜNZEN)

Setzt so viele **Würfel** aus eurem **Vorrat** ein wie ihr wollt, um 1 **Goldmünze** pro **Würfel** zu erhalten.

Der **Pfandleiher** hat kein **Würfel-limit** pro **Aktion** und kein **Limit** an **Aktionen**, die pro **Runde** dort ausgeführt werden können.

### DER BASAR (AUJRÜSTUNGSKARTEN)

Setzt **Stärke-** oder **Feilschen-Würfel** auf einem **freien Feld** ein, um eine **Ausrüstungskarte** zu kaufen. Bezahlte die jeweiligen **Kosten**, vorausgesetzt ihr könnt einen **Söldner** damit ausrüsten.

Eine **gekaufte Ausrüstungskarte** muss sie unter eine nicht zugewiesene **Söldnerkarte** gelegt werden. Jeder **Söldner** kann nur eine **Ausrüstung** jeden **Typs** tragen.

Ihr könnt die **Ausrüstungskarten** nach **Belieben** zwischen euren nicht zugewiesenen **Söldnern** tauschen (solange ihr das **Limit** von 1 **Karte** jeden **Typs** beachtet). Ihr könnt **Ausrüstungskarten** abwerfen, um **Platz** für neue **Karten** zu schaffen.

Füllt, wenn möglich, nach dem **Kauf** die **freie Anlegefläche** mit einer neuen **Ausrüstungskarte** vom **Ausrüstungsstapel**.

### DIE MINE (GOLDMÜNZEN)

Setzt 1 **Stärke-Würfel** auf ein **freies Feld** auf der rechten Seite und 2 **Stärke-Würfel** auf ein **freies Feld** auf der linken Seite. Erhaltet so viele **Goldmünzen** wie neben dem **Feld** angezeigt.

## B. EINSETZEN IM UMLAND

Schickt eure Söldner in Länder oder auf Missionen. Weist dazu ihre Auftragsplättchen und Würfel einem Pfad zu. Befindet sich im **Zugang zur Festung** ein Monster, könnt ihr dort einsetzen.

Platziert das Auftragsplättchen in das obere Feld des Pfades und setzt benötigte, sowie optionale Würfel, übereinstimmend mit der Pfadübersicht in die Felder unterhalb ein. Der Söldner wird nun für diesen Pfad als zugewiesen betrachtet.

Ihr dürft mehrere Söldner (in unterschiedlichen Aktionen) auf verschiedenen Pfaden desselben Ortes einsetzen.

Im Umland eingesetzte Würfel werden in der Abenteuerphase abgehandelt.

### DIE MISSIONSPFADE

Pro Runde sind immer zwei Missionsplättchen je eines Typs verfügbar: Die risikoarmen Würfelmissionen (links) und die risikofreien, vertragsbasierten Missionen (rechts).

Jede Mission hat zwei **Pfade** für bis zu zwei Söldner (desselben oder unterschiedlicher Clans). Bei Würfelmissionen konkurrieren Spieler miteinander und nur einer bekommt die Belohnung. Vertragsbasierte Missionen bieten dem Söldner für jeden Pfad eine konkrete Belohnung, solange er das Missionsziel erfüllt.

Um einen Söldner einem Missionspfad zuzuweisen, muss die Anzahl an Würfeln unterhalb des Söldner-Auftragsplättchen exakt der Anzahl auf dem Missionsplättchen entsprechen.

Bietet das Missionsplättchen eine Auswahl verschiedener Würfel, so kann jeder der angezeigten Typen eingesetzt werden.

### DIE LÄNDER

Jedes Land wird aus einer Länderkarte, einer Monsterkarte und einer Pfadübersicht, mit 4 verschiedenen Pfaden, gebildet.

In der Abenteuerphase werden Pfade von links nach rechts aktiviert und der zuerst aktivierte Pfad begegnet immer dem Monster. Söldner auf nachfolgenden Pfaden begegnen dem Monster nur, falls dieses noch nicht gefangen oder besiegt wurde. Ansonsten können sie versuchen das Land zu erobern.

Für die **Zuweisung eines Söldners zu einem Pfad**, müsst ihr die durch die Pfadübersicht vorgeschriebene Anzahl bestimmter Würfeltypen einsetzen. Anschließend könnt ihr zusätzliche Würfel, wie in der Pfadübersicht angegeben, hinzufügen.

Außerdem könnt ihr Fallen (verdeckt) und Schildplättchen einsetzen. Am unteren Ende des Pfades gibt es zwei spezielle Felder dafür. Weitere Plättchen können oberhalb eingesetzt werden, nehmen aber immer den Platz zweier Würfel ein.

Das Einsetzen des Auftragsplättchens, der Würfel und jeglicher Fallen- oder Schildplättchen zählt als eine Aktion. Ihr dürft dem Pfad durch spätere Aktionen nichts mehr hinzufügen.

Eingesetzte Fallen- und/oder Schildplättchen gehen nach dem Kampf verloren, ob sie verwendet wurden, oder nicht.

Falls ihr ein Monster fangen wollt, müsst ihr ein **Fallenplättchen einsetzen**. Überlegt ebenfalls, ob ihr eure Söldner mit jeweils einem Trank oder Gift ausrüsten möchtet, indem ihr das jeweilige Plättchen das Söldner-Auftragsplättchen legt.

#### Pfadvorteile

Jeder Pfad verleiht dem zugewiesenen Söldner einen Vorteil:



**Erneutes Würfeln:** Wird der zugewiesene Söldner in der Abenteuerphase aktiviert, dürft ihr den angezeigten Typ Würfel erneut würfeln. Falls eine Zahl im Vorteil-Symbol steht, dürft ihr einen oder mehrere Würfel der angezeigten Typen so oft erneut würfeln, wie angegeben.



**Verteidigungstalent:** Dieses Talent verteidigt gegen Monsterangriffe. Es kann nicht in Plättchen umgewandelt werden.



**Goldmünzen:** Platziert den angegebenen Betrag an Goldmünzen auf eurem Söldner-Auftragsplättchen. Ihr erhaltet sie, falls euer Söldner den Kampf überlebt.



**Trank/Gift:** Nehmt ein Trank-/Giftplättchen aus dem Vorrat und platziert es auf eurem Söldner-Auftragsplättchen. Ihr dürft es während des Kampfes benutzen. Überlebt euer Söldner ohne es, geht es in euren persönlichen Vorrat über. So kann ein Söldner mehr als einen Trank oder ein Gift im Kampf verwenden.

### DER ZUGANG ZUR FESTUNG

Der **Zugang zur Festung** besitzt eine Anlegefläche für 1 Monsterkarte und 2 Pfade. Ihr könnt nur im **Zugang zur Festung** einsetzen, wenn sich dort ein Monster befindet.

Um einen Söldner einem der **Pfade zuzuweisen**, wird das Söldner-Auftragsplättchen auf dem rechten Feld ausgelegt.

Platziert anschließend jedwede Kombination an Stärke- und/oder Magie-Würfeln, Fallen- und/oder Schildplättchen auf dem Pfad. Ihr müsst dem Pfad mindestens 1 Würfel oder 1 Falle oder 1 Schildplättchen zuweisen.

Diese Pfade erhalten Unterstützung durch die Wachen. Entweder 2 Verteidigungstalente oder 1 Verteidigungstalent und 5 Goldmünzen. Platziert die Goldmünzen auf eurem Söldner-Auftragsplättchen; erhaltet sie, wenn euer Söldner überlebt.

## C. EINSETZEN IN BESIEDELTEM LAND

Sobald ihr ein **Land besiedelt** habt, könnt ihr eine Aktion benutzen, um die abgebildete Anzahl an Würfeln einzusetzen und sofort die Fähigkeit des Landes zu aktivieren.

### 3. ABENTEUERPHASE

Handelt diese 3 Schritte nacheinander ab. Überspringt Schritte, wenn dem entsprechenden Feld kein Söldner zugewiesen ist.

#### 3.1. MISSIONEN

Erfüllt zunächst die Würfelmission auf der linken Seite und dann die vertragsbasierte Mission auf der rechten Seite

##### 1. WÜRFELMISSIONEN

**Wenn 1 Söldner dieser Mission zugewiesen ist:** Würfel mit allen dem Pfad zugewiesenen Würfeln, inklusive Feilschen-Würfel und wendet alle verfügbaren Talente und/oder Modifikatoren an.

Wenn die Summe der Würfel gleich oder größer dem **Missionsziel** ist, erhaltet die **Belohnung** der Missionskarte und legt sie ab. Scheitert ihr, erleidet die **Strafe** und legt die Missionskarte ab.

**Wenn zwei Söldner der gleichen Mission zugewiesen sind:** Beide Söldner würfeln alle eingesetzten Würfel und wenden alle verfügbaren Talente und/oder Modifikatoren an.

Wenn nur ein Söldner erfolgreich ist, bekommt dieser die Belohnung und die Missionskarte wird abgelegt. Dem Söldnern der das Missionsziel nicht erreicht hat, widerfährt die Strafe.

Wenn beide Söldner erfolgreich sind, erhält der Söldner mit dem höchsten modifizierten Würfelergebnis die Belohnung. Die Missionskarte wird abgelegt. Der andere Söldner bekommt 2 Goldmünzen, wie auf dem Spielbrett dargestellt.

Wenn beide erfolgreich sind und Gleichstand beim höchsten modifizierten Würfelergebnis herrscht, gewinnt der Söldner auf dem linken Pfad.

Wenn keiner von beiden Söldnern das Missionsziel erreicht, widerfährt beiden die Strafe. Die Missionskarte wird abgelegt.

##### 2. VERTRAGSBASIERTE MISSIONEN

Der Spieler, mit dem Söldner auf dem linken Pfad, kann die im Missionsziel abgebildete Ressource abwerfen und erhält die auf der **linken** Seite des Missionsplättchen abgebildete Belohnung.

Der Spieler, mit dem Söldner auf dem rechten Pfad, kann die im Missionsziel abgebildete Ressource abwerfen und erhält die Belohnung, die auf der **rechten** Seite des Missionsplättchens.

Es gibt keine Strafe für nicht erfüllte, vertragsbasierte Missionen.

## 3.2. GEFECHTE

Gefechte werden eines nach dem anderen durchgeführt, beginnend mit Land A auf der linken Seite, gefolgt von Land B auf der rechten Seite. Jedes Gefecht ist in Teile unterteilt:

##### 1. FALLEN AUFDECKEN

Alle Fallenplättchen, die diesem Land zugewiesen sind, werden aufgedeckt, um ihre verbesserte Fallenseite anzuzeigen. Durch verbesserte Fallen gewährte Zusatzwürfel werden aus dem Vorrat auf das Fallenplättchen gesetzt (ignoriert Pfadlimits). Alle gewährten Würfelmodifikationen werden während dem Söldnerangriff angewendet.

##### 2. MONSTERKÄMPFE

Ein Kampf gegen ein Monster startet mit dem ersten Pfad von links, dem ein Söldner zugewiesen ist. Zuerst greift das Monster an. Überlebt der Söldner, kann er zurückschlagen.

##### Monsterangriff

Für den Monsterangriff, nimmt der Spieler zu eurer Linken so viele schwarze Würfel, wie vom **Angriffswert** vorgegeben.

**Fügt 1 zusätzlichen Würfel hinzu, wenn die Affinität des Monsters zu der des Landes passt.** Fügt außerdem Würfel entsprechend der Rundenleiste, abhängig von der jeweiligen Runde, hinzu.

Monster haben eine besondere Kraft: gegebenenfalls aktivieren Vor dem Angriffswurf könnt ihr 1 **Magie-Würfel, der auf dem Pfad eingesetzt wurde, ablegen, um 1 Monster-Würfel vor dem Angriff zu entfernen.** Dies kann mehrmals durchgeführt werden.

Dann würfelt der Spieler. Jedes Ergebnis von 3, 4, 5 oder 6 zählt als Treffer. Der Söldner erhält für jeden Treffer eine Wunde. Bei der ersten Wunde wird das Auftragsplättchen auf die verwundete Seite umgedreht. Erhält er eine weitere wird er getötet.

Um euch nach dem Monsterangriff zu verteidigen, könnt ihr:

**Zugewiesene Schildplättchen ablegen, um 1 Treffer abzuwehren.**

**Spezialfähigkeiten nutzen** (Ausrüstungskarten, Söldnertalente, Vorteile durch die Pfadübersicht, Verteidigung der Festung, usw.)

**Trankplättchen auf eurem Auftragsplättchen ablegen, um eine Wunde zu verhindern.**

##### Tod eines Söldners

Stirbt ein Söldner, legt sofort seine Karte und alle Plättchen darauf, zusammen mit allen Ausrüstungskarten, die er zu diesem Zeitpunkt trug, beiseite. Entfernt das Auftragsplättchen und alle unbenutzten Würfel und Plättchen von dem zugewiesenen Pfad.

Stirbt ein Söldner, nachdem er das Monster angegriffen hat, bleiben seine Würfel und Fallenplättchen auf dem Pfad.

**Wenn euer Söldner während eines Gefechts stirbt, erhaltet ihr Ruhmespunkte wie auf dem zugewiesenen Feld angegeben.**

Passt euer Ansehen an, indem ihr das Ansehen des toten Söldners von eurem auf der Fortschrittsleiste abzieht.

Verliert ihr alle eure Söldner, dürft ihr zu Beginn der nächsten Runde (vor der Würfel-Vorrat-Phase) kostenlos einen Anwärter nehmen und ihn zu eurem neuen Anführer ernennen. Ihr behaltet alle Ruhmespunkte und Gegenstände in eurem Clan-Lager. Solltet ihr weniger als 5 Goldstücke haben, füllt sie auf 5 auf.

##### Söldnerangriff

Nach dem Monsterangriff, vorausgesetzt euer Söldner lebt, könnt ihr versuchen das Monster zu fangen oder zu besiegen. Würfelt eure zugewiesenen Würfel und vergleicht die Summe mit dem **Fangwert** (FW) und dem **Siegwert** (SW) auf der Monsterkarte.

Ihr **müsst** aufgedeckte Fallen, das Umlandtalent eures zugewiesenen Söldners und seine Ausrüstung verwenden, um das Würfelergebnis zu modifizieren. Erneutes Würfel ist optional.

Falls verfügbar, dürft ihr Giftplättchen von eurem Auftragsplättchen entfernen, um pro Plättchen +2 zu eurem Ergebnis zu addieren.

Würfelmodifikationen aufgedeckter Fallen, Talente und Ausrüstung gelten immer für alle Würfel der angegebenen Farbe des Pfades.

Um Monster zu fangen, müsst ihr ein **Fallenplättchen** auf dem Pfad auslegen (aufgedeckte Hinterhalte des Hinterhalt-Moduls zählen nicht) und die Würfelsumme muss **gleich oder größer dem FW sein, ohne den SW zu erreichen**. Fangt ihr das Monster, nehmt die **Fangbelohnung** (Ruhm und Gold) und legt die Karte ab.

Wenn eure Würfelsumme **größer oder gleich dem SW** ist, erhaltet ihr die **Siegbelohnung**. Nehmt die Monsterkarte und platziert sie in eurem Spielbereich mit der **Trophäenseite** nach oben.

Anstatt Trophäen für Siegpunkte aufzusparen, könnt ihr sie jederzeit für **5 Goldmünzen pro Trophäenpunkt** verkaufen (keine Aktion): legt die Karte ab und nehmt die Münzen aus dem Vorrat.

Wenn ihr das Monster fangen wollt anstatt es zu besiegen, könnt ihr die Würfel einen nach dem anderen würfeln und euren Angriff an jedem Punkt stoppen, ohne alle Würfel zu verwenden.

**Schafft ihr es nicht, das Monster zu fangen oder zu besiegen**, lasst alle Fallenplättchen und gewürfelten Würfel mit ihrem Ergebnis auf dem Pfad liegen. Das gesamte, modifizierte Würfelergebnis, inklusive Modifikatoren durch Talente und Fähigkeiten, gilt nun als dem Monster bereits zugefügter Schaden.

Der Spieler auf dem nächsten, besetzten Pfad, wiederholt die Schritte Monsterangriff und Söldnerangriff und addiert die gesamten, modifizierten Würfelergebnisse der Pfade links zu seinem eigenen Ergebnis

Verbesserten Fallen mit Würfelwert-Modifikatoren modifizieren nur Würfel des Pfades, auf dem sie platziert sind.

Würfel-Modifikatoren von Talenten und Ausrüstungen betreffen nur Würfel des, dem Söldner zugewiesenen, Pfades.

##### Ende des Monsterkampfes

Die Monsterkampfphase endet, wenn ein Spieler ein Monster fängt oder besiegt oder wenn alle eingesetzten Söldner im Land gekämpft haben und gescheitert sind.

Nachdem ein Spieler ein aktives Monster einfängt oder besiegt, erhält er die Belohnung und entfernt Würfel, Fallen und Schildplättchen der Söldner, die am Kampf teilgenommen haben.

Wenn einer oder mehrere aktive Söldner bisher noch nicht gekämpft haben, haben sie die Chance das aktive Land zu erobern.

Wenn das aktive Monster weder gefangen noch besiegt wurde, entfällt die Landerobung. Die Monsterkarte wird in der Aufräumpphase zum **Zugang zur Festung** bewegt, wo es in der nächsten Runde angreift und **Panik** verbreitet.

## 3. LANDEROBUNG

Wurde das aktive Monster des Landes überwunden, versuchen alle Söldner, die noch nicht gekämpft haben, das Land zu **erobern**.

Wollt ihr ein Land erobern, plant entsprechend und besetzt während der Einsetzphase einen der Pfade weiter rechts.

Von links nach rechts, versucht jeder verbliebene Söldner den **Eroberungswert** des aktiven Landes zu erreichen oder zu übertreffen, indem er alle Würfel und Modifikatoren des Pfades nutzt.

Schafft es der erste Söldner nicht, das Land zu erobern, wird das modifizierte Ergebnis seines Wurfes wieder zum Würfelergebnis des nächsten Söldners, der es versucht, hinzugezählt.

Fallen und Talente/Fähigkeiten mit Würfel-Modifikatoren zählen nur auf dem Pfad, auf dem sie ausgelegt wurden bzw. dem der Söldner zugewiesen wurde.

Erobert euer Söldner das Land, erhaltet sofort die Ruhmespunkte, wie von der **Eroberungsbelohnung** der Länderkarte angegeben. Legt dann die Länderkarte unterhalb eurer Clan-Fortschrittsleiste.

Ihr könnt nun einen eurer Söldner mit passender Affinität (es muss nicht der Söldner sein, der das Land erobert hat) das Land **besiedeln** lassen (platziert ihn links der Karte). Dies erlaubt euch die Fähigkeit des Landes während der Einsetzphase durch eine Aktion zu nutzen.

Ein unbesiedeltes Land kann jederzeit besiedelt werden, wenn euch ein Söldner mit passender Affinität zur Verfügung steht.

**Angesiedelte Söldner benötigen keinen Sold.** Einmal angesiedelt, könnt ihr ihre Position nicht mehr ändern, es sei denn, sie sind die letzte, mögliche Option, der neue Anführer zu werden. Sie sind aber immer noch aktiv und können sich ins **Umland** wagen.



Jeder Söldner auf einem Landpfad, der kein Monster fängt oder besiegt und kein Land erobert, **plündert das Land.** Nehmt ein **Beuteplättchen** aus dem Beute-Angebot und legt es in euren Spielbereich. Es kann jederzeit abgelegt werden, um den abgebildeten Vorteil zu erhalten. Plättchen mit dem **Umland**-Symbol können nur in der Abenteuerphase genutzt werden. Sie können für einen folgenden Kampf in derselben Runde genutzt werden.

Wurde ein Land abgehandelt, füllt freie Felder des Angebots auf.

### 3.3. VERTEIDIGUNG DER FESTUNG

Dieser Schritt wird nur ausgeführt, wenn ein Monster am **Zugang zur Festung** steht und wenigstens ein Söldner diesem Pfad zugewiesen wurde. Andernfalls wird dieser Schritt übersprungen.

Die Verteidigung der **Festung** ist in 2 Teile unterteilt:

#### 1. Fallen aufdecken

Dieser Schritt ist identisch zum Schritt "Fallen aufdecken" im Teil Gefechte. Alle Fallenplättchen werden aufgedeckt.

#### 2. Monsterkampf

Dieser Schritt ist fast identisch zum Schritt "Monsterkämpfe" während der Gefechtsphase. Allerdings wird die Affinität des Monsters nicht berücksichtigt und es gibt kein Land zu erobern.

Der obere Pfad wird zuerst abgehandelt, anschließend der untere.



**Ein Spieler, dessen Söldner während der Verteidigung der Festung stirbt, erhält 3 Ruhmespunkte.**

**Wenn ein Monster gefangen oder besiegt wurde, entfernt alle Panikplättchen** von den Gebäuden und mischt sie verdeckt zurück in den Panik-Stapel. Wenn das Monster nicht gefangen oder besiegt wurde, verbleibt es an der Anlegefläche.

Wenn beide Pfade von Söldnern besetzt sind, kann nur einer von beiden das Monster besiegen. Erfolgreiche Söldner erhalten keine Beute, nachdem sie die Festung verteidigt haben.

### 4. AUFRÄUMPHASE

#### 4.1. SPIELBRETT AUFRÄUMEN

Jeder Spieler nimmt alle Auftragsplättchen seiner noch lebenden Söldner zurück auf seine Clan-Fortschrittsleiste. Auch alles Gold, Tränke und Gifte, die dem Söldner zugewiesen waren.

Denkt daran **verwundete** Söldner auf ihrer verwundeten Seite zu lassen. Ihr könnt Tränke verwenden, um den Söldner zu heilen und ihn dann wieder auf die unversehrte Seite zu legen.

Alle Fallen- und Schildplättchen auf den Pfaden werden abgelegt, egal ob benutzt oder nicht.

#### 4.2. PANIK VERBREITEN

Bewegt jedes Monster, das während der Abenteuerphase angegriffen, aber nicht gefangen oder besiegt wurde, zum **Zugang zur Festung**.

Gibt es mehrere oder ist dort bereits ein Monster, bleibt das Monster mit dem höchsten Angriffswert (bei Gleichstand, das Monster mit höherem SW). Legt die übrigen Monsterkarten ab.



Wenn es ein Monster am **Zugang zur Festung** gibt, nehmt das oberste Panikplättchen, dreht es um und platziert es auf dem Gebäude, das dort angezeigt wird.

**Ihr könnt keine Würfel in einem Gebäude einsetzen, solange ein Panikplättchen darauf liegt.**

#### 4.3. TOTE ANFÜHRER ERSETZEN

Ist euer Anführer in dieser Runde gestorben, müsst ihr den **verfügbaren Söldner eures Clans mit höchstem Ansehen** zum Anführer befördern (bei Gleichstand, den mit den höchsten Kosten, gibt es weiterhin Gleichstand, nehmt den, der euch am besten gefällt). Legt ihn dafür an die Anführe-Anlegefläche.

Angesiedelte Söldner zählen **nicht** als verfügbar, es sei denn, sie sind die letzte mögliche Option, der neue Anführer zu werden.

#### 4.4. SOLD BEZAHLEN

Jedem Söldner, mit Ausnahme eures Anführers und angesiedelten Söldner, müsst ihr einen **Sold in Gold zahlen**:

- 1 pro wenn euer Ruhm unter 10 ist.
- 2 pro wenn euer Ruhm zwischen 11 und 20 ist.
- 3 pro wenn euer Ruhm größer als 20 ist.

**Habt ihr nicht genug Gold** für alle Söldner, bezahlt all euer Gold. Dann wird der Söldner mit dem höchsten Ansehen (ausgenommen Anführer und angesiedelte Söldner) desertieren (bei Gleichstand, der mit den höchsten Kosten, gibt es weiterhin Gleichstand, der, der euch am wenigsten gefällt). Legt die Karte und Auftragsplättchen ab. Wenn möglich, könnt ihr Gegenstände des Söldners auf andere Söldner verteilen, ansonsten legt die Karten ab.

#### 4.5. RUHM ÜBERPRÜFEN

**Ist dies die 6. Runde oder hat ein Spieler 30+ Ruhmespunkte,** endet das Spiel und die Spieler addieren ihre Punkte, um den Gewinner zu ermitteln.

#### 4.6. SPIELBRETT ZURÜCKSETZEN

Bewegt alle Würfel zurück in den Würfel-Vorrat. Ihr könnt die Würfel auch in euren eigenen Würfel-Vorrat nehmen, macht aber auf jeden Fall die Würfel-Vorrat-Phase am Anfang der nächsten Runde, da sich die Würfel-Quellen ständig ändern.

Legt die übriggebliebenen Missionsplättchen ab und ersetzt sie mit je einem neuen aus dem Missionsbeutel.

Wenn Monster-Anlegeflächen frei sind, füllt sie mit neuen Karten aus dem Monsterstapel auf.

Wenn Land-Anlegeflächen frei sind, füllt sie mit neuen Karten aus dem Länderstapel auf. Immer wenn ein neues Land platziert wird, ersetzt auch das Pfadübersichtsplättchen durch ein neues. Wird das Land nicht gewechselt, bleibt die Pfadübersicht gleich.

Fallen in der **Jagdhütte**, Söldner in der **Schänke**, Ausrüstung im **Basar** und Beuteplättchen bleiben liegen. Sie werden direkt nachdem ihr ein Plättchen oder eine Karte genommen habt ersetzt.

#### 4.7. STARTSPIELER-MARKER

**Gebt den Startspieler-Marker, mit der A-Seite nach oben, an den Spieler mit dem geringsten Ansehen.** Bei Gleichstand an den Spieler, der näher zur Rechten des aktuellen Startspielers sitzt.

#### 4.8. RUNDEN-MARKER BEWEGEN

Bewegt den Runden-Marker ein Feld weiter vorwärts.

### TALENTE UND FÄHIGKEITEN

Alle Söldner besitzen Talente und Ausrüstung des Basars kann ihnen weitere Fähigkeiten verleihen. Jedes Talent und jede Fähigkeit kann einmal pro Runde verwendet werden.



Talente und Fähigkeiten mit dem **Umland**-Symbol **müssen** während der Abenteuerphase, wenn der Söldner des entsprechenden Pfades aktiviert wird, verwendet werden.

Alle übrigen Talente/Fähigkeiten dürfen verwendet werden.

### ANWÄRTER

Anwärter geben einen Stärke-Würfel und können in der Einsetzphase einen **Würfel einer beliebigen Farbe in eine andere Farbe umwandeln**.

Legt ihn dafür auf die Anwärterkarte und nehmt einen andersfarbigen Würfel aus dem Vorrat (keine Aktion).

Lasst den Würfel bis zur Aufräumphase auf dem Anwärter liegen, um euch daran zu erinnern, dass ihr das Talent bereits genutzt habt. Der neue Würfel muss in der gleichen Einsetzphase verwendet werden, in der er genommen wurde.

Anwärter besitzen keine Auftragsplättchen, keine Affinität, können keinem Pfad zugewiesen werden, kein Land besiedeln und keine Affinitätssiegepunkte beisteuern. Ihnen wird aber der gleiche Sold gezahlt wie Söldnern.

### SCHILDPLÄTTCHEN VS. VERTEIDIGUNGSTALENT



Verteidigungstalente auf einigen Karten gelten nur bei Monsterangriffen. Das Talent hat die gleiche Funktion wie ein Schildplättchen, ohne dafür einen Platz auf dem Pfad einzunehmen.

Verteidigungstalente können einmal pro Runde genutzt werden. Schildplättchen werden in der Aufräumphase oder nach Verwendung, abgelegt. Schildplättchen werden in der Einsetzphase den Pfaden zugewiesen und im Kampf abgelegt, **um 1 Treffer abzuwehren**.

Sie können gegen Hinterhalte eingesetzt werden, sofern mit dem Hinterhalt-Modul gespielt wird.

### TRÄNKE UND GIFTE

Ihr könnt einen Trank aus eurem Spielbereich ablegen, um einen nicht zugewiesenen, verwundeten Söldner zu heilen.

Außerdem könnt ihr 1 Trank und/oder 1 Gift auf das Auftragsplättchen legen, sobald ihr diesen Söldner einem Pfad zuweist. Diese können während des Kampfes verwendet werden: Tränke **heilen Wunden**, Gift gibt euch **+2 auf euren Angriff**.

Ihr verliert sie nicht nach einem Kampf, werden sie nicht verwendet.

### PUNKTE UND SIEG

Am Ende des Spiels berechnet ihr eure **Siegpunkte** (SP), um den Gewinner zu ermitteln. Jeder Clan bekommt:

1 SP für jeden Ruhmespunkt auf eurer Fortschrittsleiste.

1 SP für jeden Ansehenspunkt auf eurer Fortschrittsleiste.

1 - 3 SP für jedes erlegte Monster (je nach Trophäenwert).

Zählt alle Symbole mit Affinität **Feuer** eurer Söldner (inklusive Start-Söldnern) und Ländern (besiedelt und unbesiedelt). Erhaltet Punkte entsprechend der folgenden Tabelle.

# Affinitäts-Symbole	0	1-2	3	4	5	6+
SP	0	1	3	5	7	10

Wiederholt diesen Schritt für jede Affinität im Spiel.

Bei einem Unentschieden entscheidet in folgender Reihenfolge: Anführer mit höchstem Ansehen, höchste Anzahl Trophäen, meiste Goldmünzen, sonst wiederholt das Spiel mit allen Spielern.

### HINTERHALT-MODUL

Das optionale Hinterhalt-Modul ergänzt das Spiel um eine konfliktreiche Variante.

Fügt dem Fallen-Vorrat beim Spielaufbau die **18 Hinterhalt-Plättchen** (braun) und **6 geschützten Fallen** hinzu.

Hinterhalte und geschützte Fallen können zusammen mit verbesserten Fallen in der **Jagdhütte** erworben werden. Legt sie verdeckt in euren Spielbereich. Anders als verbesserte oder geschützte Fallen, helfen euch aufgedeckte Hinterhalte nicht dabei Monster zu fangen.

In allen Kämpfen mit Monstern wird der Schritt **Fallen aufdecken** durch den Schritt **Konflikt zwischen Söldnern** wie folgt ersetzt:

#### Konflikt zwischen Söldnern

Beginnend mit dem ersten Pfad links, dem ein Söldner zugewiesen ist, und weiter, entscheidet jeder Spieler, ob er seine Fallen nacheinander von oben nach unten aufdecken möchte oder nicht. Ein aufgedeckter Hinterhalt zählt nicht mehr als Falle.

Entscheidet ihr, eure Falle aufzudecken, passiert Folgendes:

**Ist es eine verbesserte oder geschützte Falle**, erhaltet ihr gemäß den Regeln die entsprechenden Boni.

**Ist es ein Hinterhalt**, handelt den Effekt sofort auf 1 angrenzenden Pfad eurer Wahl ab. Der Spieler des angegriffenen Söldners kann den Effekt abwehren, indem er ein dem eigenen Pfad zugewiesenes Schildplättchen abwirft und das Hinterhaltplättchen aus dem Spiel nimmt. Verteidigungstalente haben keinen Effekt.

Hinterhalte die Angriffswürfel von Monstern umlenken, werden während dem **Monsterkampf** abgehandelt. Bevor die Angriffswürfel eines Monsters gewürfelt werden, könnt ihr ein oder zwei Würfel gegen den Spieler, auf den ihr euren Hinterhalt anwendet, umlenken. Die Würfel werden sofort gewürfelt und Treffer angewendet (ihr könnt diese abwehren, inklusive im Vorhinein Magie-Würfel abzuwerfen).

Andere Hinterhalte erlauben das Stehlen von Würfeln angrenzender Pfade: entfernt den (oder die) betroffenen Würfel und legt ihn auf das Hinterhaltplättchen, das zum Stehlen benutzt wurde. Gestohlene Würfel zählen nicht gegen das Limit des Pfades. Geschützte Würfel können nicht gestohlen werden.

Sobald der Spieler des ersten besetzten Pfades mit der Abhandlung seiner Hinterhaltplättchen fertig ist (oder kein weiteres Plättchen aufdecken möchte), ist der Spieler mit dem Söldner auf dem nächsten Pfad an der Reihe. Dies wird so lange fortgeführt, bis alle die Möglichkeit hatten, Fallen am aktiven Ort aufzudecken.

### VARIANTEN

#### ZUSCHUSS DER KÖNIGIN

Am Ende der ersten Runde dreht den Startspieler-Marker auf die B-Seite und spielt so das Spiel weiter. Der Startspieler bekommt nun den **Zuschuss der Königin**.

Es erlaubt ihm in der Würfel-Vorrat-Phase Folgendes zu nehmen:

1 Würfel (Stärke, Magie oder Feilschen) **und** eines der Folgenden: 1 Trank oder Gift, **oder** 1 Schildplättchen, **oder** 2 Goldmünzen.

#### MEHR MONSTER!

Ihr könnt die Zahl der Monster erhöhen indem ihr während der Würfel-Vorrat-Phase von Runde 2, 4 und 6 ein Monster zieht und es am **Zugang zur Festung** platziert. Wenn dort schon ein Monster ist, überspringt diesen Schritt.

Monster, die auf diesem Weg gezogen wurden, lösen nur **Panik** aus, wenn sie am Ende der Runde noch nicht besiegt wurden.

# MONSTERLANDE

## AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN (DÜRFEN NUR EINMAL PRO RUNDE EINGESETZT WERDEN)

	<b>KRAKHEN</b> Ihr könnt 2 Magie-Würfel auf einem Pfad erneut würfeln.		<b>RAJHNEK</b> Erhaltet einmal pro Runde 2 zusätzliche Goldmünzen, wenn ihr die Mine aktiviert.
	<b>KEDAVRA</b> Erhöht den Wert jedes Magie-Würfels auf dem Pfad um +2, wenn ihr versucht ein Land zu erobern.		<b>JLHAM</b> Ihr könnt 2 Abenteuerphase 2 Feilschen-Würfel erneut würfeln.
	<b>MORTIS</b> Erhöht den Wert jedes Magie-Würfels auf dem Pfad um +1.		<b>JLVZOR</b> Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem Pfad um +1, wenn ihr versucht ein Monster zu fangen oder zu besiegen.
	<b>NOXX</b> Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).		<b>TERGEO</b> Ihr könnt 2 Stärke-Würfel auf einem Pfad erneut würfeln.
	<b>PUGNOR</b> Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem Pfad um +1.		<b>TURZOKS</b> Bekommt einmal pro Runde einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr einen Fallen kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.









## LANDFÄHIGKEITEN (LANDFÄHIGKEITEN ZU NUTZEN IST EINE AKTION)

	<b>AL-DAHN</b> Setzt 1 Stärke-Würfel ein, um 1 Beuteplättchen zu erhalten. Füllt das Beuteangebot wieder auf.		<b>RYNIA</b> Setzt 2 Stärke-Würfel ein, um kostenlos 1 Söldner aus der <b>Schänke</b> anzuheuern.
	<b>GHADIK</b> Setzt 2 Feilschen-Würfel ein, um 9 Goldmünzen zu erhalten.		<b>SKYEHN</b> Setzt 1 Magie-Würfel ein, um 3 zusätzliche Stärke-Würfel in dieser Runde zu erhalten.
	<b>GURBAN</b> Setzt 2 Stärke- oder 2 Feilschen-Würfel oder 1 von jedem ein, um 3 zusätzliche Magie-Würfel in dieser Runde zu erhalten.		<b>THAKLAN</b> Setzt 2 Stärke- oder 2 Magie-Würfel oder 1 von jedem ein, um 3 zusätzliche Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten.
	<b>KALE</b> Setzt 1 Magie-Würfel ein, um kostenlos 3 Trankplättchen zu erhalten.		<b>UYUNIAH</b> Setzt 2 Stärke- oder 2 Feilschen-Würfel oder 1 von jedem ein, um kostenlos 1 Ausrüstung vom <b>Basar</b> zu erhalten.
	<b>KYZHUL</b> Setzt 1 Stärke-Würfel ein, um 2 zusätzliche Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten.		<b>WAHIBAH</b> Setzt 1 Magie-Würfel ein, um kostenlos 3 Schildplättchen zu erhalten.
	<b>NEGUERIA</b> Setzt 1 Stärke-, 1 Magie- und 1 Feilschen-Würfel ein, um 2 Ruhmespunkte zu erhalten.		<b>YUHA</b> Setzt 1 Feilschen-Würfel ein, um 2 zusätzliche Magie-Würfel in dieser Runde zu erhalten.

## FALLEN

	Platziert 1 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.		Platziert 2 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.		Platziert 2 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.
	Platziert 1 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.		Platziert 3 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.		Platziert 2 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.
	Der Wert jedes Stärke-Würfels des Pfades erhöht sich um +1.		Platziert 1 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.		Platziert 3 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.
	Der Wert jedes Stärke-Würfels des Pfades erhöht sich um +2.		Platziert 1 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.		Erhöht euer Wurfresultat um +4, wenn ihr ein Monster angreift.
	Der Wert jedes Stärke-Würfels des Pfades erhöht sich um +3.		Der Wert jedes Magie-Würfels des Pfades erhöht sich um +1.		Erhöht euer Wurfresultat um +6, wenn ihr ein Monster angreift.
	Platziert 2 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.		Der Wert jedes Magie-Würfels des Pfades erhöht sich um +2.		Erhöht euer Wurfresultat um +8, wenn ihr ein Monster angreift.

## HINTERHALTE

	Steht 1 Magie-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.		Steht bis zu 2 Stärke-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.		1 der Monsterwürfel greift statt dir einen Söldner auf einem angrenzenden Pfad an. Legt ihn beiseite und würfelt ihn vor den anderen.
	Steht bis zu 2 Magie-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.		Steht 1 Magie- oder Stärke-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.		2 der Monsterwürfel greifen statt dir einen Söldner auf einem angrenzenden Pfad an. Legt ihn beiseite und würfelt ihn vor den anderen.
	Steht 1 Stärke-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.		Steht bis zu 2 Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad (nur Stärke- oder Magie-Würfel).		

## BEUTE

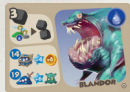
	Abwerfen, um +4 Ruhmespunkte zu erhalten, wenn ihr ein Land erobert.		Abwerfen, um 2 Tränke und 2 Gifte zu erhalten.		Abwerfen, um 12 Goldmünzen zu erhalten.
	Abwerfen, um +4 Ruhmespunkte zu erhalten, wenn ihr ein Monster besiegt.		Abwerfen, um 6 Gold, 1 Schildplättchen und einen Trank zu erhalten.		Abwerfen, um 10 Goldmünzen zu erhalten.
	Abwerfen, um +4 Ruhmespunkte zu erhalten, wenn ihr ein Monster fangt.		Werft in der Einsatzphase 1 Feilschen-Würfel ab und nehmt 3 Magie-Würfel aus dem Vorrat (keine Aktion).		Abwerfen, um Magie-Würfel erneut zu würfeln (Bis zu 3 mal mit gleichen/untersch. Würfel).
	Abwerfen, um Magie- oder Stärke-Würfel erneut zu würfeln (Bis zu 4 mal mit gleichen/untersch. Würfel).		Werft in der Einsatzphase 1 Magie-Würfel ab und nehmt 3 Stärke-Würfel aus dem Vorrat (keine Aktion).		Abwerfen, um einen Söldner in der <b>Schänke</b> kostenlos anzuheuern.
	Im Spielbereich behalten für 3 Trophäen. Kann für 15 Goldmünzen abgeworfen werden.		Abwerfen, um Wurfresultat aller Magie-Würfel eines Pfades um +2 zu erhöhen.		Abwerfen, um das Wurfresultat aller Magie-Würfel eines Pfades um +2 zu erhöhen.
	Abwerfen, um +6 auf Versuch zu erhalten, beim Versuch ein Monster zu besiegen (gilt nicht beim Fangen).				

## MONSTERKRÄFTE



### ABYSUR

Wird euer Söldner von diesem Monster verwundet, verliert ihr 1 Ruhmespunkt.



### BLANDOR

Erhält gemeinsam mit einem **Wasser-Land** 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



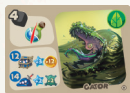
### CARIBDIS

Ihr könnt gegen dieses Monster keine Ausrüstung vom Typ **Waffe** verwenden.



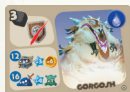
### DOGOR

Wird Dogor gezogen, setzt ihn direkt an den **Zugang zur Festung** und ersetzt ein bereits vorhandenes Monster. Zieht nun ein neues Monster für das Land.



### GATOR

Ihr könnt keine Tränke oder Gifte im Kampf gegen dieses Monster verwenden.



### GORGOSH

Ihr könnt gegen Gorgosh keine Verteidigungstalente verwenden. Schild-plättchen können trotzdem verwendet werden.



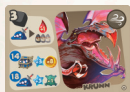
### KORCKO

Wird das Monster besiegt, verursacht es einen letzten Treffer bei allen Söldnern im Land (inklusive dem aktiven Pfad). Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



### KRINX

Ist dieses Monster am **Zugang zur Festung**, verursacht es doppelte Panik. Zieht in der Aufrümpphase 2 Panikplättchen statt 1.



### KRUNN

Wird das Monster besiegt, verursacht es einen letzten Treffer bei allen Söldnern im Land (inklusive dem aktiven Pfad). Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



### KRUSHUS

Zieht -1 von jedem Magie-Würfel auf dem Pfad des Angreifers ab.



### MOLDO

Zieht 1 von jedem Stärke-Würfel auf dem Pfad des Angreifers ab.



### SANDOR

Wird das Monster in einem Land gefangen, flüchtet es, nachdem ihr eure Belohnung erhaltet und taucht am **Zugang zur Festung** auf. Wird es am **Zugang** gefangen, legt es ab.



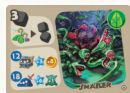
### SCKON

Erhält gemeinsam mit einem **Luft-Land** 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



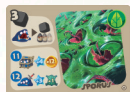
### SNAGUS

Das Monster verursacht, zusätzlich zu den Würfeln, 1 automatischen Treffer. Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



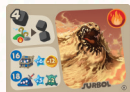
### SNAILER

Erhält gemeinsam mit einem **Dschungel-Land** 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



### SPORUS

Wirft mit jedem Monsterangriff einen zusätzlichen Würfel gegen alle Söldner im Land (inklusive dem aktiven Pfad).



### JURBOL

Erhält gemeinsam mit einem **Feuer-Land** 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



### TRONJ

Ist dieses Monster am **Zugang zur Festung**, erhält es 3 zusätzliche Angriffswürfel.



### TURFUS

Erfordert 2 Fallen um dieses Monster zu fangen.



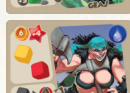
### WARKORS

Das Monster verursacht zusätzlich zu den Würfeln, 1 automatischen Treffer. Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



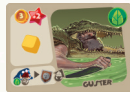
### GEAS

+3 auf das Gesamtergebnis, um Länder zu erobern.



### GINOVA

Einer der Monster-Würfel greift einen Söldner auf einem angrenzenden Pfad an. Legt ihn beiseite und würfelt ihn vor den anderen Würfeln.



### GUSTER

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe mit **Dschungel-** oder **Luftaffinität** (kein Effekt bei Hinterhalten).



### KAKRON

Kann 1 Stärke-Würfel auf seinem Pfad erneut würfeln.



### KARUNNA

Kann Stärke- oder Magie-Würfel auf ihrem Pfad erneut würfeln. 2 mal mit gleichen oder unterschiedlichen Würfeln möglich



### KORG0

Kann 1 Feilschen-Würfel auf einem Pfad erneut würfeln (gilt nur für Missionen).



### LORIOS

Nehmt euch einmal pro Runde kostenlos ein Gift aus dem Vorrat und legt es auf eure Clan-Fortschrittsleiste.



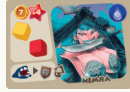
### LUSARA

Nachdem ihr ein Monster gefangen oder besiegt habt, bekommt ihr 2 Trankplättchen.



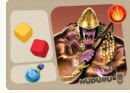
### NAIJALA

+3 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht um Monster zu fangen).



### NIMRA

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (kein Effekt bei Hinterhalten).



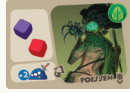
### NUDURU

Nehmt euch einmal pro Runde kostenlos einen Trank aus dem Vorrat und legt ihn auf eure Clan-Fortschrittsleiste.



### PARSAS

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe mit **Dschungel-** oder **Wasser** affinität (kein Effekt bei Hinterhalten).



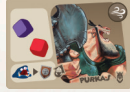
### POISSEN

+2 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht um Monster zu fangen).



### PUARGH

Erhältet einen zusätzlichen Ruhmespunkt, wenn er ein Monster fangt.



### PURKAS

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (kein Effekt bei Hinterhalten).



### SARUNA

Benötigt keine Fallen, um Monster zu fangen.



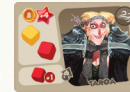
### SCKRAT

Kann 2 Stärke-Würfel auf seinem Pfad erneut würfeln.



### SHANDEE

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe mit **Wasser-** oder **Feueraffinität** (kein Effekt bei Hinterhalten).



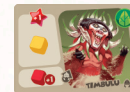
### TAROA

Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem dem Söldner zugewiesenen Pfad um +1.



### TARON

Erhaltet einmal pro Runde 2 zusätzliche Goldmünzen, wenn ihr die **Mine** aktiviert.



### TIMBULU

Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem dem Söldner zugewiesenen Pfad um +1.



### TORKO

+3 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu fangen (zählt nicht um Monster zu besiegen).



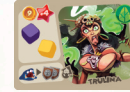
### TORTOCK

+1 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu fangen (zählt nicht um Monster zu besiegen).



### TRANOK

Erhaltet einmal pro Runde 2 Goldmünzen.



### TRULINA

Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe (kein Effekt bei Hinterhalten).



### VAIDALA

Bekommt einmal pro Runde einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr einen Söldner anheuert. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.



### WIJHOR

Bekommt einmal pro Runde einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr Fallen kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.



### WOND0U

Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe (kein Effekt bei Hinterhalten).



### WORMEE

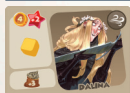
Zählt 2 Gold, um 1 zusätzlichen Stärke-Würfel in dieser Runde zu erhalten.



### ZONDU

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (kein Effekt bei Hinterhalten).

## JÖLDNERTALENTE (DÜRFEN NUR EINMAL PRO RUNDE VERWENDET WERDEN)



### DALINA

Ihr könnt 3 zusätzliche Fallen auf eurer Clan-Fortschrittsleiste lagern.



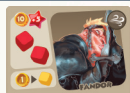
### DOLFUS

Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe (kein Effekt bei Hinterhalten).



### DRAPIS

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (kein Effekt bei Hinterhalten).



### FANDOR

Zahlt 1 Gold um 1 Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Nicht möglich, wenn Fandor bereits einem Pfad zugewiesen wurde.



### FROSTOR

Nehmt einmal pro Runde kostenlos einen Trank oder ein Gift aus dem Vorrat und legt ihn auf eure Clan-Fortschrittsleiste.



### FRUNKS

Erhöht den Wert jedes Magie-Würfels auf dem dem Söldner zugewiesenen Pfad um +1.