

Lutz Stepponat

IM SCHATTEN DES DRACHEN

SPIELREGEL

Erlebe phantastische Abenteuer!



Pegasus Press

Mit seinem riesigen Flügelpaar verdeckt das finstere Geschöpf die Sonne fast vollständig, und Dunkelheit breitet sich aus über das Land wie ein Vorbote von Tod und Verderben. Noch gleitet es auf seinen ledrigen Schwingen durch die Lüfte, doch schon im nächsten Moment kann es die Flügel an seinen blutroten Leib legen und sich in die Tiefe stürzen wie ein Falke. Ein Pfeifen geht dann aus von dem Wald aus Stacheln und Dornen, die auf seinem Rücken einen schier undurchdringlichen Panzer bilden. Schreiend und brillierend rennen alle Lebewesen davon, nur noch bestrebt, ein sicheres Versteck zu finden. Schon schießt eine Feuerlanze aus dem breiten Maul und scheint alles Leben zu vernichten.

Mit seinem Auftauchen haben Furcht und Schrecken Einzug gehalten in deiner Heimat, und nackte Angst ist der ständige Begleiter ihrer Bewohner. Lange schon verbreitet dieses uralte Wesen seinen Schrecken; wie lange, das weiß niemand mehr zu sagen. Doch wer will das starke und mächtige Ungeheuer besiegen? Wer will es mit diesem Geschöpf der Ewigkeit aufnehmen? Nur mit Mut allein ist der Kampf nicht zu gewinnen. Mit normalen Waffen sind seine schwimmernen Schuppen nicht zu durchdringen. Schwerter und Pfeile prallen von seinem Hornpanzer ab, und auch die Magie der Zauberkundigen reicht nicht aus.

Ohne eine magische Waffe ist der Kampf gegen den Drachen aussichtslos, doch wo kann eine solche Waffe gefunden werden? Auf uralten Schriftrollen, verborgen bei magischen Wesen überall im Land, steht geschrieben, was du für die Herstellung einer solchen berühmten Magister bringen, der daraus eine Waffe gegen den Drachen fertig. Nur mit dieser Waffe kannst du dich aufmachen, das grausame Treiben des roten Schreckens zu beenden.

Bist du bereit, dich dieser Aufgabe zu stellen?



IMPRESSUM

Verlag: Pegasus Spiele GmbH, StraÙheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany, Tel.: 06031 72170, Fax: 06031 721717, E-Mail: Verlag@Pegasus.de, Internet: www.pegasus.de

Idee/Konzept: Lutz Stepponat

Illustration Titel/Charaktere: Tom Thiel

Illustration/Grafik/Layout: Hans-Georg

Schneider, Christian Hanisch

Lektorat: Jan Christoph Steines

Verlagsleitung: Andreas Finkernagel

Copyright 2004 by Pegasus Spiele GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch

oder mit anderen Medien ist verboten.

Das Internet im Schatten des Drachen:

www.phantastische-abenteuer.de

VORWORT DES AUTORS

Nach dem unerwarteten Erfolg von „Rückkehr der Helden“ musste ich erst einmal Luft holen, um dann auf vielen Vorführungen in Läden und auf Spielertreffen zu erfahren, dass die Spielerinnen und Spieler eine Erweiterung fordern! Da „Rückkehr der Helden“ ursprünglich sowieso auf 25 Gebietskarten ausgelegt war, lag es nahe, dass Spiel um die fehlenden neun Gebietskarten zu erweitern.

Also begann ich, diese neun Gebietskarten zu überarbeiten. Einige Arbeit sicher, aber noch lange nichts Weltbewegendes. Doch dann kam vom Verlag die Frage, warum nur eine Erweiterung, warum nicht gleichzeitig ein 2-Personen-Spiel? Ein Spiel also, das zu zweit gespielt und gleichzeitig als Erweiterung für das Grundspiel verwendet werden kann! So etwas kann nur einem Verleger einfallen. Allerdings muss ich gestehen, ich fand die Idee äußerst spannend.

So habe ich fünf neue Helden entworfen (drei sind im Spiel) und zu testen begonnen. Zuerst die 2-Personen-Variante. Nach rund zehn Spielen stand die Grundstruktur fest, und ich begann das Grundspiel und die Erweiterung in Kombination zu testen, wobei dann die ersten Probleme auftraten. Es mussten Änderungen vorgenommen werden. Dann wieder testen, zuerst die 2-Personen-Variante mit den Änderungen und anschließend Grundspiel und Erweiterung, wieder Änderungen, wieder testen, und noch lange so weiter. Nun endlich liegt das fertige Spiel vor. Ganz besonders bedanken möchte ich mich bei Dieter Kiltz, für seine Ausdauer, seine intelligente Kritik und sein mathematisches Verständnis. Folgende Personen zeichneten sich ebenfalls durch sehr viel Geduld und Konstruktivität aus: Claudia und Michele Tucci, Robert Schröder, Christian Sell, Leonardo Chavez-Weyand, Gerd Blase, Burkhard Strube, Wolfram Stephan, Isabelle und Sarah Klöfer, Camilla Ender, Andreas Finkernagel, Friederike Stolz, Karsten Esser, Raimund Jahn, Rene Arden, Martin Wehnert, Claudia Rohde, Frank Schäfer, Dr. Stefan Benna, Rainer Scheer, Oliver Groß. Dank dieser Menschen ist es mir gelungen, ein 2-Personen-Spiel und eine Erweiterung zu entwickeln, die euch allen sicher gefallen wird, egal, ob ihr es zu zweit oder als Erweiterung verwendet. Grafisch ist dieses Spiel wie schon „Rückkehr der Helden“ ein echter Leckerbissen dank Hans-Georg Schneider, der wieder einmal von mir gequält wurde. Tom Thiel zeichnete das wunderbare Cover und entwarf die neuen Helden. Jan Christoph Steines übernahm die redaktionelle Arbeit, und ein ganz großes Dankeschön geht an Matthias Staber, der mich quälte, indem er die Spielregel und das Glossar aufmischte. Zuletzt möchte ich meiner Familie danken, nicht nur weil sie mich zum Teil bei meinen Vorführungen unterstützte, wie beispielsweise auf der Spielwarenmesse in Essen 2003 und 2004, sondern sich auch kritisch mit dem Spiel auseinandersetzte.

INHALTSVERZEICHNIS

DAS ZIEL	4
DIE GESCHICHTE BEGINNT	4
SPIELZUG	5
BEWEGUNG	5
AKTIONEN	5
DIE AUFGABEN	6
KAMPF	7
ERFAHRUNG	9
WERTE DER FERTIGKEITEN	9
DIE MAGISCHEN WAFFEN	9
DIE MARKEN	10
DIE GEHEIMWEGE	10
DIE HELDEN	. 11
SPIELLENDE: DER KAMPF GEGEN DEN DRACHEN	. 11
„IM SCHATTEN DES DRACHEN“ ALS ERWEITERUNG	12
GLOSSAR	14

DRAMATIS PERSONAE/DIE DARSTELLER



Wodan von Sonnenberg, Paladin



Freya von Sonnenberg, Paladin



Grothmaga Orkin



Grothmoog Ork

Primula Brandybock Hobbit



Milo Brandybock Hobbit



einer Gebietskarte gelegt, abwechselnd in Nord/Süd- und Ost/West Richtung. Dies bedeutet, dass beim Auslegen keine zwei Marken nebeneinander liegen dürfen.

Aus den offenen Marken wird der Drache herausgesucht und auf sein Feld (V 9) gelegt. Er ist nun bereit, den Helden das Leben schwer zu machen.

Die restlichen offenen Marken kommen in den Beutel. Die „Stadt der Magier“- Marken werden verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Die bunten Würfel (Erfahrungswürfel = EW), die kleinen Zahlenmarker (sie dienen zur Darstellung von Veränderungen der Fertigkeiten auf den Heldenbögen), die normalen sechsseitigen Würfel (mit ihnen werden die Proben abgelegt) und die Goldstücke werden ebenfalls neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich ein Holzhaus und stellt es neben das Feld T2 bzw. X2. Auf dem Feld selber positioniert seine Spielfigur. Die Geschichte kann erzählt werden.

SPIELZUG

Ein Spielzug besteht aus: **1. Der Bewegung** und **2. den Aktionen.**

Die erste Aktion ist immer der Kampf.

Danach folgen die anderen Aktionen in beliebiger Reihenfolge.

Eine Aktion beendet immer die Bewegung.

BEWEGUNG

Die Zahl in den Füßen auf dem Heldenbogen markiert die Anzahl der Felder, die ein Held in einem Spielzug laufen kann. Es müssen nicht alle Bewegungspunkte verwendet werden. Die Zahl gibt vielmehr nur das Maximum an Bewegungspunkten an.



Jeder Punkt auf der Gebietskarte ist ein Feld.

- Es gibt beige Felder. Dabei handelt es sich um normale Felder.
- Rote Felder sind normale Geheimwege.
- Grüne Felder sind Geheimwege im Wald.
- Blaue Punkte sind Felder am Wasser.

Die Bewegung erfolgt entlang der Wege von Feld zu Feld. Wird mit dem letzten Bewegungspunkt ein Teleportationsfeld (S3-6) erreicht, kann der Teleporter noch genutzt werden. Das gleiche gilt für das Labyrinth (Gebietskarte U). Danach ist die Bewegung beendet.

Es ist nicht möglich, beispielsweise die Gebietskarte R über das Feld R4 nach links zu verlassen und auf der Gebietskarte T auf dem Feld T7 wieder aufzutauchen. Im Schatten des Drachen ist die Welt noch eine Scheibe.

Verdeckte Marken

Bei verdeckten Marken (PA-Logo auf der Rückseite) muss angehalten und die Marke aufgedeckt werden. Das Aufdecken einer Marke ist keine Aktion, beendet also nicht die Bewegung.

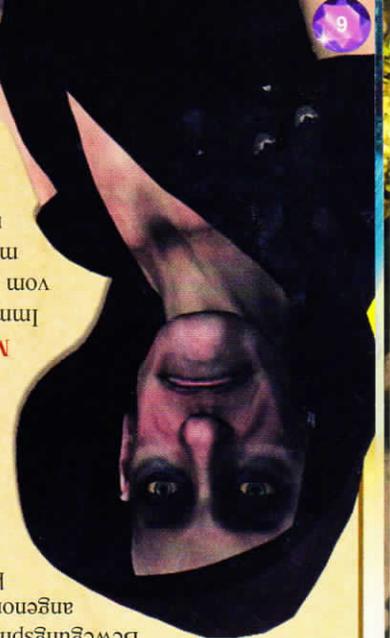
AKTIONEN

Aktionen werden durch Marken mit einem farbigen Rand beschrieben. Es gibt verschiedene Arten von Aktionen:

Marken mit einem roten Rand

Bei allen Marken mit einem roten Rand handelt es sich um Monster, hier kommt es zu einem Kampf. Kampf ist immer die erste Aktion nach der Bewegungsphase. Deckt ein Spieler ein Monster auf oder zieht auf eine offene Monstermarke, kommt es automatisch zur Aktion Kampf, und die Bewegungsphase ist beendet.





Ein Monster (roter Rand) wird besiegt und vom Spielplan genommen. Der Spieler zieht eine neue Marke aus dem Beutel gezogen werden. Für die verschiedenen Marken gilt:

Immer wenn eine Marke vom Spielplan aufgenommen wurde, muss anschließend eine neue Marke aus dem Beutel gezogen werden.

Marken nachziehen
Zeitpunkt des Spiels zu einem späteren sondern können auch erledigt werden.

Marken mit einem blauen Rand
Bei allen Marken mit einem blauen Rand handelt es sich um Aufgaben. Wer eine Aufgabe nicht annehmen will, kann weiterziehen. Wird eine Aufgabe angenommen, ist das eine Aktion, die die Bewegungsphase des Spielers beendet. Eine nicht angenommene Aufgabe bleibt offen liegen und kann von einem anderen Spieler, der auf das Feld kommt, angenommen werden. Aufgaben müssen nicht sofort erfüllt, sondern können auch erledigt werden.

Marken mit einem grünen Rand
Alle Marken mit einem grünen Rand sind Begegnungen. Diese Personen oder Gegenstände können pro Spielzug einmal genutzt werden, das allerdings beliebig oft. Wer eine Begegnung nicht nutzen will, kann weiterziehen. Wird eine Begegnung genutzt, ist dies eine Aktion und beendet die Bewegungsphase des Spielers. Nachdem eine Begegnung zum ersten Mal genutzt wurde, bleibt die entsprechende Marke offen liegen und steht dem nächsten Spieler zur Verfügung.



Marken nachziehen
Immer wenn eine Marke vom Spielplan aufgenommen wurde, muss anschließend eine neue Marke aus dem Beutel gezogen werden. Für die verschiedenen Marken gilt:

Immer wenn eine Marke vom Spielplan aufgenommen wurde, muss anschließend eine neue Marke aus dem Beutel gezogen werden.

Marken mit einem blauen Rand
Bei allen Marken mit einem blauen Rand handelt es sich um Aufgaben. Wer eine Aufgabe nicht annehmen will, kann weiterziehen. Wird eine Aufgabe angenommen, ist das eine Aktion, die die Bewegungsphase des Spielers beendet. Eine nicht angenommene Aufgabe bleibt offen liegen und kann von einem anderen Spieler, der auf das Feld kommt, angenommen werden. Aufgaben müssen nicht sofort erfüllt, sondern können auch erledigt werden.

Marken mit einem grünen Rand
Alle Marken mit einem grünen Rand sind Begegnungen. Diese Personen oder Gegenstände können pro Spielzug einmal genutzt werden, das allerdings beliebig oft. Wer eine Begegnung nicht nutzen will, kann weiterziehen. Wird eine Begegnung genutzt, ist dies eine Aktion und beendet die Bewegungsphase des Spielers. Nachdem eine Begegnung zum ersten Mal genutzt wurde, bleibt die entsprechende Marke offen liegen und steht dem nächsten Spieler zur Verfügung.

Marken mit einem blauen Rand
Bei allen Marken mit einem blauen Rand handelt es sich um Aufgaben. Wer eine Aufgabe nicht annehmen will, kann weiterziehen. Wird eine Aufgabe angenommen, ist das eine Aktion, die die Bewegungsphase des Spielers beendet. Eine nicht angenommene Aufgabe bleibt offen liegen und kann von einem anderen Spieler, der auf das Feld kommt, angenommen werden. Aufgaben müssen nicht sofort erfüllt, sondern können auch erledigt werden.

DIE AUFGABEN

Aufgaben sind Marken mit einem blauen Rand. Oben links auf der Marke steht in einem beigen Kreis die Zielkoordinate für diese Aufgabe. Der Text beschreibt den Inhalt der Aufgabe, und unten rechts steht die Belohnung, die es für diese Aufgabe gibt. Sind auf einer Aufgabenmarke Orte, Personen oder Gegenstände fett gedruckt und unterstrichen, handelt es sich um offene Marken, die erst aus dem Beutel gezogen werden müssen. Das Aufnehmen einer Aufgabe ist ebenso wie das Erledigen einer Aktion. Wird eine Aufgabe aufgenommen oder erledigt, muss eine Marke aus dem Beutel nachgezogen werden, wie oben beschrieben. Aufgenommene Aufgaben werden auf dem entsprechenden Feld des Heidenbogens abgelegt. Es können nur vier Aufgaben aufgenommen werden. Ein Spieler kann nur dann eine weitere Aufgabe aufnehmen, wenn er dafür eine seiner vier Aufgabenmarken wieder offen auf dem Feld abgelegt wird, auf dem die Spielfigur steht. In diesem besonderen Fall wird keine Marke aus dem Beutel nachgezogen.

Pro Spielzug zieht jeder Spieler maximal eine Marke aus dem Beutel, unabhängig davon, wie viele der Bedingungen zum Nachziehen von Marken in seinem Spielzug erfüllt wurden. Begegnungen (grüner Rand) bleiben offen liegen, nachdem sie genutzt wurden. Hier muss auch keine Marke nachgezogen werden. Aufgabe wird ebenfalls eine Marke aus dem Beutel gezogen. Zuordnung der Marke zu einem bestimmten Feld. Für eine erledigte Marke, in einem kleinen beigen Kreis, befindet sich die Angabe, auf welche Gebietskarte (Buchstabe) und welches Feld (Zahl) die Marke ebenfalls eine neue Marke aus dem Beutel. Auf der Vorderseite der Nimmt der Spieler eine Aufgabe auf (blauer Rand), zieht er um die Gebietskarte handeln, auf der der eigene Held steht. das Monster im späteren Verlauf des Spiels erneut gezogen, kommt es wieder verdeckt auf ein freies beiges Feld. Es darf sich allerdings nicht neue Marke und wirft anschließend das Monster in den Beutel. Wird



Die Aufgaben können, wie oben beschrieben, zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels erledigt werden.

Aufgabenarten

1. Stufe:

Eine Person, ein Wesen, ein Gegenstand sind an einen bestimmten Ort zu bringen, oder ein bestimmter Ort ist aufzusuchen. Ist die Aufgabe erfüllt, gibt es die auf der Marke abgedruckte Belohnung. Die Aufgabenmarke kommt anschließend aus dem Spiel, und eine neue Marke wird aus dem Beutel gezogen.

2. Stufe:

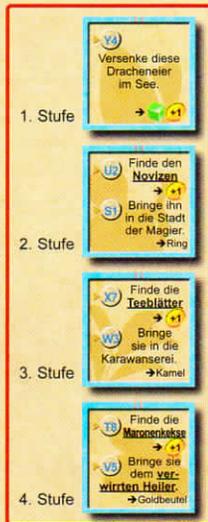
Eine Person (unterstrichen, es handelt sich um eine Marke aus dem Beutel) muss gefunden werden. Ist die Aufgabe erfüllt, gibt es die auf der Marke abgedruckte Belohnung. Die Aufgabenmarke kommt anschließend aus dem Spiel, und eine neue Marke wird aus dem Beutel gezogen.

3. Stufe:

Ein Gegenstand (unterstrichen, es handelt sich um eine Marke aus dem Beutel) muss gefunden werden. Wird der Gegenstand gefunden, gibt es die abgedruckte Belohnung (siehe die Ziffer in dem Goldstück auf der Marke). Nun ist dieser Gegenstand zu dem angegebenen Ort zu bringen. Hat der Held die Aufgabe erfüllt, wird die Marke mit dem Gegenstand umgedreht. Auf der Rückseite befindet sich die Belohnung für den Helden, ein besonderer Gegenstand. Die Aufgabenmarke kommt anschließend aus dem Spiel, und eine neue Marke wird aus dem Beutel gezogen.

4. Stufe:

Ein Gegenstand (unterstrichen, es handelt sich um eine Marke aus dem Beutel) muss gefunden werden. Wird der Gegenstand gefunden, gibt es die abgedruckte Belohnung



(siehe die Ziffer in dem Goldstück auf der Marke). Nun ist dieser Gegenstand zu der angegebenen Person zu bringen (unterstrichen, es handelt sich um eine Marke aus dem Beutel). Hat der Held die Aufgabe erfüllt, wird die Marke mit dem Gegenstand umgedreht. Auf der Rückseite befindet sich die Belohnung für den Helden, ein besonderer Gegenstand. Die Aufgabenmarke kommt anschließend aus dem Spiel, und eine neue Marke wird aus dem Beutel gezogen.

Achtung: Die eigenen Marken der unterstrichenen Personen oder Gegenstände haben einen zweifarbigen Rand (blau/gelb). Diese Marken können nur von dem Helden „gesehen“ werden, der auch die entsprechende Aufgabe hat. Die anderen Helden ziehen an dieser Marke vorbei, ohne zu wissen, dass sich dort etwas befindet.

KAMPF

Gegen die Monster nureine Runde lang Eine Ausnahme Kampf gegen den der Monstermarke Farbpunkt angegecher Fertigkeit das werden kann:

(roter Rand) muss gekämpft werden. stellt nur der Drachen dar. Auf ist durch einen ben, mit wel- Monster besiegt

Zu den Proben

Proben werden mit zwei sechsstelligen Würfeln abgelegt. Die Zahl hinter den drei Fertigkeiten auf dem Heldenbogen ist die Vorgabe für die Probe. Die Summe aus den beiden Würfeln muss gleich der Zahl oder geringer sein, dann wurde die Probe bestanden. Ist die Summe der beiden Würfel höher als der Wert der Fertigkeit, misslingt die Probe. Manche Proben werden modifiziert. Die Zahl, die in dem Farbpunkt auf einer Marke steht, wird von der entsprechenden Fertigkeit abgezogen oder hinzuaddiert, je nachdem, ob davor ein Plus- oder ein Minuszeichen steht.



ERFAHRUNG

Der Wert einer Fertigkeit und die Erfahrung, die der Held in einer Fertigkeit gesammelt hat, werden getrennt voneinander aufgelistet. Der Wert einer Fertigkeit kann durch Gegenstände oder Ausbilder verändert werden, aber nicht durch Erfahrung. Die Erfahrung, die in einer Fertigkeit gesammelt wurde, wird durch die Erfahrungswürfel in den Farben blau (Magie), grün (Fernkampf) oder rot (Nahkampf) dargestellt. Hat ein Spieler eine bestimmte Anzahl dieser Würfel in einer Fertigkeit durch das Lösen von Marken gesammelt, erreicht er eine neue Stufe. Diese neue Stufe ist auf dem Heldenbogen hervorgehoben und durch die Bezeichnung $3 \times W6$ (Probe mit drei sechsseitigen Würfeln), $4 \times W6$ und $5 \times W6$ gekennzeichnet.

Auswirkung der Erfahrung

Magiekampf-Probe mit drei Würfeln
Fernkampf-Probe mit vier Würfeln
Nahkampf-Probe mit drei Würfeln
Immer zwei Würfel von der gewürfelten Anzahl auswählen.

Hat der Held eine neue Stufe erreicht, kann er in dieser Fertigkeit beim Ablegen einer Probe drei, vier oder fünf Würfel einsetzen, entsprechend der Stufe, die er erreicht hat. Aus diesem Würfelwurf sucht er sich zwei Würfel heraus, die er für die Probe verwenden will. Die Chancen, eine bestimmte Summe zu erzielen, wachsen also mit zunehmender Erfahrung des Helden, denn je mehr Erfahrung er hat, desto mehr Würfel kann er einsetzen und danach auswählen. Erfahrung wird für den Spieler selbst greifbar und für die anderen Spieler sichtbar.

Erfahrungswürfel (EW)

- Magiekampf-Erfahrungswürfel
- Fernkampf-Erfahrungswürfel
- Nahkampf-Erfahrungswürfel
- Bei diesen EW kannst du zwischen den Farben wählen.

WERTE DER FERTIGKEITEN

Die Zahlenwerte der drei Fertigkeiten (siehe die Ziffern hinter den Fertigkeitssymbolen auf dem Heldenbogen) können auf folgende Weisen verändert werden:

- Durch Gegenstände (Säbel, Zauberknochen und die magischen Gegenstände – siehe Glossar). Pro Fertigkeit kann nicht mehr als ein Gegenstand eingesetzt werden, also entweder Säbel oder magische Axt, beides zusammen ist nicht möglich.
- Durch Ausbildung. Der einzige Ausbilder Kerberos, der alte Höllenhund. Er fordert 1 LP und 1 EW, dafür erhöht er einen beliebigen Wert um 1. Nach dieser Ausbildung landet der Spieler auf dem Feld Z 6.

DIE MAGISCHEN WAFFEN ZUR BEKÄMPFUNG DES DRACHEN

Es gibt drei magische Waffen, für jede Fertigkeit eine. Der Ausgangspunkt für jede dieser Waffen ist eine Schriftrolle, die von drei verschiedenen Wesen bewacht werden. Die Marken dieser Wesen sind durch einen kleinen Stern gekennzeichnet. Bei diesen

Magische Waffen

LYRA von Orpheus
BOGEN der Treffsicherheit
AXT von Bragg

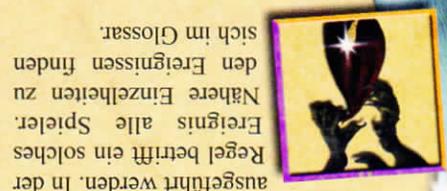
Wesen muss eine Probe gegen die entsprechende Fertigkeit abgelegt werden. Gelingt diese Probe, dann erhält der Held die Schriftrolle. Eine neue Marke wird aus dem Beutel nachgezogen.

Der Spieler erhält nun die Aufgabenkarte für die entsprechende Schriftrolle. Auf dieser Karte stehen die weiteren Schritte auf dem Weg, eine magische Waffe gegen den Drachen zu erlangen. Die Marken für den zweiten und dritten Teil der Herstellung haben einen zweifarbigen





Ereignisse



Ereignisse sind Marken mit einem orangen oder orange-lilafarbenem Rand (Drachenevents). Wird eine solche Marke gezogen, muss das Ereignis sofort ausgeführt werden. In der Regel betrifft ein solches Ereignis alle Spieler. Nähere Einzelheiten zu den Ereignissen finden sich im Glossar.

Glossar erklärt.



Begegnung ist eine Aktion, danach bleibt die Marke offen liegen. Die einzelnen Begegnungen werden im Glossar erklärt.

DIE MARKEN

Begegnungen

Begegnungen sind Marken mit einem grünen Rand. Diese Marke können von allen Spielern genutzt werden. Das Nutzen einer Begegnung ist eine Aktion, danach bleibt die Marke offen liegen. Die einzelnen Begegnungen werden im Glossar erklärt.

Die Schriftrolle und das gewonnene Material (weiterer Teil) müssen bei dem entsprechenden Magister (dritter Teil) abgegeben werden, der die Waffe anfertigt. Die beiden Marken (Schriftrolle und Material) werden abgelegt. Die Marke mit dem Magister wird dafür aufgenommen und umgedreht. Auf der Rückseite ist die gewonnene Waffe abgebildet.

Die Schriftrolle und das gewonnene Material (weiterer Teil) müssen bei dem entsprechenden Magister (dritter Teil) abgegeben werden, der die Waffe anfertigt. Die beiden Marken (Schriftrolle und Material) werden abgelegt. Die Marke mit dem Magister wird dafür aufgenommen und umgedreht. Auf der Rückseite ist die gewonnene Waffe abgebildet.

und muss auch nicht gegen sie kämpfen. stehen bleiben: Er bemerkt diese Wesen gar nicht kann an diesen Marken einfach vorbeiziehen oder de Schriftrolle (Karte) besitzt. Der andere Spieler dem Helden gesehen werden, der die entsprechenden Marken können nur von Rand. Diese zweifarbigen Marken können nur von



Gegenstände

Nachdem das Ereignis ausgeführt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Ereignismarke kommt aus dem Spiel, und es wird keine zusätzliche Marke gezogen.



Gegenstände sind Marken mit einem gelben Rand. Jeder Held kann bis zu vier Gegenstände tragen. Will er einen fünften Gegenstand aufnehmen, muss er einen der anderen vier Gegenstände ablegen. Stammt dieser Gegenstand aus der Stadt der Magier (S1), wandert er zurück zu den anderen „Stadt der Magier“-Marken. Andere Gegenstände verbleiben auf dem Feld liegen, auf dem die Spielfigur gerade steht.

Auch Zaubersprüche aus der Stadt der Magier sind Gegenstände. Einige von ihnen können nur einmal verwendet werden, etwa der Ritt auf einem Pegasus. Für andere Zaubersprüche muss vorher eine Magieprobe abgelegt werden, damit sie eingesetzt werden können. Misslingt die Probe, löst sich die Schriftrolle mit dem Zauberspruch auf, und die Marke kommt wieder zurück zu den anderen „Stadt der Magier“-Marken. Einige der Zaubersprüche sind keine Aktionen, sondern können während der Bewegungsphase eingesetzt werden, ähnlich dem Suchen von Geheimwegen.

DIE GEHEIMWEGE

Dies sind die roten und grünen Punkte. Wer auf ein solches Feld ziehen will, muss es erst einmal finden. Dazu wird mit 2W6 gewürfelt. Die Summe der beiden Würfel muss gleich oder niedriger sein als die Zahl, die auf dem Feld steht. In diesem Fall wurde der Geheimweg gefunden, und der Held kann mit den verbliebenen Bewegungspunkten weiterziehen. War die Summe höher als die Zahl auf dem Feld, wurde der Geheimweg nicht gefunden: Der Held sucht noch oder hat sich verlaufen. Die Spielfigur wird zwischen die beiden Felder gestellt. In der nächsten Runde muss diese Probe erneut abgelegt werden. Ist die Summe der beiden Würfel gleich oder niedriger, hat der Held

das Feld gefunden und kann mit den verbliebenen Bewegungspunkten weiterziehen. Ist die Summe höher, so wird die Spielfigur auf das Feld gestellt; sie hat das Feld zwar gefunden, aber damit ist die Bewegungsphase beendet, da das Suchen alle restlichen Bewegungspunkte aufgebraucht hat.

DIE HELDEN

Die Spieler können zwischen den Helden Hobbit, Paladin und Ork/in wählen, die sich durch ihre Sonderfertigkeiten voneinander unterscheiden. Die einzelnen Helden werden im Glossar näher beschrieben.

SPIELENDE: DER KAMPF GEGEN DEN DRACHEN

Der Kampf gegen den Drachen läuft ein wenig anders ab als die normalen Kämpfe. Nur mit einer magischen Waffe ausgerüstet kann ein Held den Drachen herausfordern. Er kämpft hier nicht nur eine Runde, sondern so lange, bis entweder der Drache oder er selbst keine LP mehr hat.

Die magische Waffe gibt vor, mit welcher Fertigkeit gegen den Drachen gekämpft werden kann. So ist es nicht möglich, mit der Lyra den Drachen im Nahkampf zu bezwingen, sondern die Lyra ermöglicht nur den Magiekampf gegen den Drachen (siehe Glossar). Wer ohne eine der drei magischen Waffen zum Drachen geht, hat den Kampf automatisch verloren und ist tot.

Ein Beispiel: Der Hobbit besitzt einen Fernkampfwert von 9. Er war zweimal bei Kerberos, um seinen Fernkampfwert zu steigern ($2x + 1$), und besitzt den magischen Bogen (+1 auf Fernkampf) von Rondel. Er hat 7 grüne EW gesammelt und kann somit eine Fernkampfprobe mit 5 sechsseitigen Würfeln ablegen. Zusätzlich hat er noch 1 blauen EW und 2 rote EW. Der Drache hat bei seinen Raubzügen (Ereignismarken „Raub“) 4 Goldstücke gesammelt (liegen im Drachenhort). Dies bedeutet, dass der Hobbit 4 EW abgeben muss, bevor er gegen den Drachen kämpfen kann. Er gibt alle blauen und roten EW und 1 grünen EW ab. Die Raubzüge des Drachen und deren Auswirkungen werden im Glossar erklärt.

Nun kann der Kampf beginnen. Der magische Bogen erlaubt einen Fernkampfangriff gegen den Drachen mit einer Modifikation von -3 . Der Hobbit muss also eine 6 ($9-3$) oder weniger würfeln, um dem Drachen 1 LP abzunehmen. Für seine Proben darf der Hobbit 4 sechsseitige Würfel verwenden; zwar durfte er vorher bei Proben 5 Würfel rollen, aber da er vor dem Kampf gegen den Drachen 1 EW abgeben musste, sind es nur noch 4. Von den 4 gerollten Würfeln darf sich der Hobbitspieler 2 aussuchen. Er würfelt eine 6, eine 5 und zweimal 3. Er nimmt die beiden 3er (Summe 6) und hat damit dem Drachen getroffen, der 1 LP verliert. Damit ist die Runde nicht zu Ende, sondern es erfolgt sofort die nächste Probe. Der Hobbit würfelt zweimal 6, eine 5, eine 4, in jedem Fall also mehr als 6. Die Probe ist daher misslungen, und der Drache hat den Hobbit getroffen, der 1 LP verliert. Auf diese Weise geht der Kampf weiter, bis entweder der Hobbit oder der Drache keine LP mehr besitzen.

Geht der Hobbit als Sieger aus dem Kampf hervor, hat er einen epischen Sieg errungen. Er ist der Retter, der Held, der in alten Liedern angekündigt wurde. Der Spieler kann nun um den Spieltisch rennen und sich laut singend feiern, muss es aber nicht tun. Er hat jedenfalls das Spiel gewonnen.

Geht der Drache als Sieger aus dem Kampf hervor, besteht für den Mitspieler nun die Möglichkeit, innerhalb der nächsten vier Runden ebenfalls den Drachen herauszufordern, um das Spiel zu gewinnen und damit einen großen Sieg zu erringen. (Der getötete Hobbit wird in diesem Fall nicht wieder aktiviert.) Gelingt ihm dies nicht oder er verzichtet darauf, den Drachen herauszufordern, hat er trotzdem einen kleinen Sieg errungen, denn er überlebt.





„IM SCHATTEN DES DRACHEN“ ALS ERWEITERUNG FÜR „RÜCKKEHR DER HELDEN“

Das vorliegende Spiel kann auch als Erweiterung zu „Rückkehr der Helden“ genutzt werden und erlaubt, dass ein fünfter und sechster Spieler teilnehmen.

Mit dem Drachen hat der Namenlose einen Konkurrenten um die Herrschaft des Königreichs erhalten. Beide beobachten sich ganz genau, wohlwissend, dass sie den jeweils anderen nicht bezwingen können. Besteigt ein Held den Drachen, dann wird sich der Namenlose zusammen mit seinen Dienern und Wächtern wieder verborgen. Ein Held, der stark genug ist, einen Drachen zu besiegen, wird es sicher auch vollbringen, den Namenlosen, zu besiegen. Das Spiel ist also mit der Bezwingung des Drachen zu Ende.

Der Sieg eines Helden über den Namenlosen wird ein Signal für den Drachen sein, sich erst einmal aus dem Königreich zu entfernen, denn ein Held, der stark genug ist, einen Drachen zu besiegen, wird es sicher auch vollbringen, den Namenlosen zu besiegen. Das Spiel ist also mit der Bezwingung des Namenlosen zu Ende.

Regelabweichungen

Werden die beiden Spiele miteinander kombiniert, gelten die folgenden Regeländerungen:

- Kein Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine Heldentat, sondern die Heldentaten müssen beim König abgeholt werden.
- Der Drache befindet sich zu Beginn des Spiels im Beutel. Wird er gezogen, kommen die 6 speziellen Drachenmarken in den Beutel (5x Drachenflug und 1x Drachenmensch).

- Der Namenlose wird erst in den Beutel getan, wenn ein Spieler den ersten Teil einer Heldentat gelöst hat.

- Wird der Magier als Held gewählt, kann der Spieler auf seine 3 Goldstücke verzichten und statt dessen einen Zauberspruch aus den „Stadt der Magier“-Marken auswählen.

- Das Spiel endet, wenn entweder der Drache oder der Namenlose besiegt wurden.

Alle 25 Gebietskarten werden gemischt und in einem 5x5 großen Quadrat ausgelegt. Man braucht also einen großen Tisch. Alle 50 verdeckten Marken werden ebenfalls gemischt und den Grundregeln entsprechend verteilt. Alle offenen Marken kommen in den Beutel mit folgenden Ausnahmen:

- der Namenlose, seine Wächter und seine Diener
- die 6 Drachenmarken (5x Drachenflug und 1x Drachenmensch).

Jetzt werden noch schnell die Karten mit den Namenlosen gemischt und eine von ihnen verdeckt neben das Königreich (die Gebietskarten) gelegt.

Der älteste Spieler beginnt. Er wählt sich aus den acht Helden einen aus. Danach folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler usw.

Hat jeder Spieler seine Auswahl getroffen, werden die Häuser der Helden auf dem Spielplan platziert. Beginnend mit dem Spieler, der als letzter seinen Helden wählen durfte, platziert nun gegen den Uhrzeigersinn jeder Spieler das Zuhause seines Helden. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Das Haus darf nicht auf folgende Gebietskarten gesetzt werden:
 - H, Turm des Namenlosen,
 - V, Drachenhöhle
 - R, Tor zur Unterwelt
 - N, der Tempel
 - J, die Hauptstadt
- Und nicht auf das Feld S1, die Stadt der Magier.

- Das Haus muss neben einem beigen Feld stehen.
- Das Haus muss zwei Gebietskarten vom nächsten Haus entfernt sein. Die Karte, auf die das Haus gestellt wird, wird mitgezählt. Gezählt wird waagrecht oder senkrecht. Zwei Häuser können auf zwei diagonal angrenzenden Gebietskarten stehen.

Beispiel: Die Gebietskarten liegen in der

1. Reihe	T,	A,	C,	H,	W
2. Reihe	U,	K,	J,	X,	B
3. Reihe	S,	E,	G,	N,	D
4. Reihe	Y,	F,	I,	Z,	V
5. Reihe	R,	M,	L,	O,	P.

Die Karten H, J, N, R und V sind tabu. Wird ein Haus auf die Karte T gestellt, dann kann auf die folgenden Karten ein Haus gestellt werden: C, K oder S (nicht auf S1), aber nicht auf die Karten A und U. Wird ein Haus auf die Karte G gestellt, dann kann kein Haus auf die Karten E und I gestellt werden, N und J sind sowieso tabu.

- Die Spielfiguren werden auf das Feld neben die Häuser gestellt.
- Der älteste Spieler beginnt, danach folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler, usw.

Zieht ein Spieler die Marke des Drachen, wird sie auf das Feld V9 gelegt, und die Drachenmarken kommen in den Beutel. Sobald ein Held den ersten Teil einer Heldentat erledigt, kommt auch der Namenlose in den Beutel. Die Marke des Namenlosen wird, nachdem ein Spieler sie gezogen hat, auf das Feld H6 gelegt, und die vier Wächter verdeckt auf die vier blauen Punkte um den Namenlosen herum. Es kommen so viele Diener ins Spiel, wie Aufgaben auf den Heldenbögen der Spieler liegen. Die Heldentaten werden dabei nicht gezählt. Überschüssige Diener kommen in den Beutel.

Zieht ein Spieler mit seinem Held in die Hauptstadt, kann er sich eine Heldentat aussuchen. Eine einmal gewählte Heldentat darf nicht wieder abgelegt werden. Es ist nicht möglich, mehr als eine Heldentat anzunehmen.

Ein Held, der die Schriftrolle für eine magische Waffe gegen den Drachen gefunden hat, erhält die dazugehörige Aufgabenkarte.

Es gibt die folgenden Aufgaben:

1. Aufgaben der Stufe 1-4: siehe oben „Aufgaben“
2. Schriftrollen und die dazu gehörigen Aufgabenkarten für die magischen Waffen
3. Heldentaten

Es ist nicht möglich, mehr als eine Heldentat und eine Schriftrolle zu besitzen.

Von den anderen Aufgaben können bis zu vier, entsprechend den freien Plätzen auf dem Heldenbogen, aufgenommen werden.

Jedes Mal, wenn eine Marke von einer Gebietskarte genommen wird (Ausnahme: Austausch zweier Aufgabenmarken), muss eine neue Marke aus dem Beutel gezogen werden. Auch dann, wenn es sich nur um Teile einer Aufgabe handelt.

Auch wenn eine Aufgabe erledigt wird, muss eine Marke nachgezogen werden. Allerdings zieht jeder Spieler pro Spielzug maximal eine Marke aus dem Beutel, unabhängig davon, wie viele der Bedingungen zum Nachziehen von Marken in seinem Spielzug erfüllt wurden.

Wird entweder der Namenlose oder der Drache besiegt, ist das Spiel auch dann zu Ende, wenn einer der Helden noch eine unerledigte Heldentat oder Schriftrolle besitzt.

Forum mit dem Autor, Regelfragen und weitere Varianten unter:
<http://www.phantastische-abenteurer.de>





Aktionen



Alp/Monster aus Schritt-rolle



Angst/Drachen-ereignis



Attacke/Drachen-ereignis

GLOSSAR

Die zweite Phase in der Spielrunde eines Spielers. Eine Aktion beendet immer die Bewegung. Aktionen sind nur der Kampf (der Kampf ist immer die erste Aktion; die anderen Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden), das Aufnehmen/Ablegen von Gegenständen, Ausbildung, das Aufnehmen oder Ablegen einer Aufgabe, das Nutzen einer Begegnung und das Trinken des Heiltranks. Das Ansehen einer verdeckt ausliegenden Marke ist keine Aktion, auch nicht der dazugehörige Zauberspruch Vision. Die Art einer Aktion wird durch eine bestimmte Farbe gekennzeichnet (z.B. Gegenstände = gelber Rand).

Der Sieger über den Alp erringt den großen Knochen (Marke umdrehen). Bei einer misslungenen Probe auf den MW verliert der Held allerdings 1 beliebigen EW. Sollte er keine EW haben, raubt das Monster ihm 1 LP. Der Alp kann nur von dem Helden gesehen werden, der die Schrittrolle für die magische Lyra besitzt.

Alle offenen Marken auf den an die Drachenhöhe angrenzenden Gebietskarten (nicht diagonal angrenzend und nicht auf der Gebietskarte Drachenhöhe selbst) verstecken sich im Beutel, jedoch keine Gegenstände! Offene PA-Marken werden wieder umgedreht.

Der Drache greift die Helden reihum an, beginnend mit dem Spieler, der die Marke gezogen hat. Der angegriffene Held muss eine beliebige Probe -3 bestehen. Wer die Probe nicht schafft, verliert einen Gegenstand nach eigener Wahl, da der Drache bei seinem Angriff diesen Gegenstand zerstört hat. Handelt es sich um einen Gegenstand von einem der Basare (aus der Stadt der Magier oder von einem der Basare aus „Rückkehr der Helden“), wandert die Marke dorthin re aus

zurück. Handelt es sich um einen besonderen Gegenstand - Belohnung für eine Aufgabe -, dann wird dieser Gegenstand ganz aus dem Spiel genommen. Der Drache zerstört keine magischen Waffen, Schrittrollen oder die 3 magischen Materialien, Eschenholz, Knochen und Metall. Schafft ein Held die Probe, beendet der Drache sofort seine Attacke und kehrt verärgert in seinen Hort zurück. Weitere Helden werden dann von ihm nicht mehr angegriffen. Gelingt die Probe nicht, greift der Drache den nächsten Helden an - so lange, bis er entweder besiegt oder jeder Held einmal Ziel eines Angriffs wurde.

Einer der 3 magischen Gegenstände zum Kampf gegen den Drachen. Wird von Hildebrandt gefertigt. Gegen den Drachen hat der Träger einen Malus von NW -3, gegen alle anderen Monster einen Bonus von NW +1.

Axt Braggs/magischer Gegenstand



Basilisk/Monster



Basar brennt/Drachen-ereignis



Begegnungen

Wer im Kampf gegen den Basilisk unterliegt (Probe nicht gelungen), verliert keinen LP, sondern wurde vom Blick des Basilisken gänzlich verwirrt. In der nächsten Runde zieht der linke Nachbar des Spielers die Spielfigur in eine beliebige Richtung. Der Drache vernichtet 4 „Stadt der Magier“-Marken und in der Erweiterungsvariante 6 Basarmarken (bitte nicht wirklich verbrennen, sondern nur aus dem Spiel nehmen). Die Marken werden zufällig ausgewählt, ohne sie zuvor aufzudecken.

Begegnungen sind Marken mit einem grünen Rand. Begegnungen kann man nutzen (Aktion) oder einfach ignorieren. Sie verbleiben, wenn einmal gezogen, auf der Gebietskarte.

Besonderes Metall/ Gegenstand



Bewegungspunkte



Blitzschlag/ Gegenstand (Zauberspruch)



Bogen der Treffsicherheit/ magischer Gegenstand

Das besondere Metall kann nur vom Besitzer der **Schriftrolle für eine magische Axt** gesehen werden. Bringt er ihn zu **Hildebrandt**, stellt dieser daraus die **Axt Braggs** für den **Kampf** gegen den **Drachen** her.

Die Bewegungspunkte der **Helden** sind auf dem Heldenbogen in Form eines Fußes abgebildet. Die Bewegung ist die erste Phase in der Spielrunde eines Spielers. Eine **Aktion**, erzwungen oder freiwillig, beendet immer die Bewegung. Überzählige Bewegungspunkte verfallen und können nicht in die nächste Runde übernommen werden. Die **Helden** bewegen sich entlang der Wege von einem Feld zum nächsten. Dies kostet sie pro Feld 1 Bewegungspunkt. Hat ein **Held** 4 Bewegungspunkte, kann er sich also 4 Felder weit bewegen. Die Anzahl der Bewegungspunkte kann durch verschiedene **Gegenstände** verändert werden.

Der Blitzschlag darf nur gegen Monster (Marken mit rotem Rand) eingesetzt werden, die nicht mit Magie angegriffen werden können (kein blauer Punkt auf der Marke) und gilt als magischer **Kampf (Aktion)**. Allerdings muss dem Anwender eine Magieprobe gelingen, um den Zauberspruch zu wirken. Gelingt die **Probe**, hat das Opfer 1 Lebenspunkt verloren; gelingt die **Probe** nicht, verpufft der Zauberspruch, und die Marke wird wieder zu den anderen „**Stadt der Magier**“-Marken gelegt. Der Zauber kann immer wieder gewirkt werden, so lange keine **Probe** misslungen ist.

Der Blitzschlag kann gegen das Drachenereignis **Attacke** eingesetzt werden. Gelingt die Magieprobe für den Zauberspruch, wird der **Drache** vertrieben. Misslingt sie, kommt es anschließend zu einem normalen **Kampf**, in dem der **Held** erneut eine **Probe** in einer seiner 3 **Fertigkeiten** ablegen muss.

Einer der 3 **magischen Gegenstände** zum **Kampf** gegen den **Drachen**. Wird von **Rondel** gefertigt. Gegen den **Drachen** hat der Träger einen Malus von FW -3, gegen alle anderen Monster einen Bonus von FW +1.

Doppelgänger/ Monster



Drache



Drachenereignisse

Gegen den Doppelgänger muss eine **Probe** gegen einen eigenen Ursprungswert ohne **Erfahrung** abgelegt werden. Es werden weder Waffen oder sonstigen Steigerungen des **Fertigkeiten**-Wertes noch **EW** berücksichtigt. Falls die **Probe** misslingt, verliert der **Held** 1 **EW** nach Wahl. Besitzt er keinen **EW**, geht 1 **LP** verloren.

Beispiel: Der Ork besitzt den **Säbel** und hat damit einen **NW** von 7; auf seinem Heldenbogen liegen 2 rote **EW**. Kämpft er gegen den Doppelgänger, werden weder der **Säbel** noch die beiden roten **EW** berücksichtigt. Der Ork muss eine **NW-Probe** mit 2 Würfeln gegen seinen ursprünglichen Wert von 6 ablegen.

Im 2-Personen Spiel wird der Drache gleich in seinen Hort gesetzt (V9); die 5 **Drachenereignisse** kommen in den Beutel. Dies ist anders wenn „Im Schatten des Drachen“ als Erweiterung zum Grundspiel „Rückkehr der Helden“ genutzt wird: In diesem Fall kommt die Marke Drache in den Beutel. Erst wenn ein Spieler sie zieht, werden die **Drachenereignisse** in den Beutel gelegt. Der Drache kann in beiden Spielvariationen nur mit einem der 3 **magischen Gegenstände** angegriffen werden. Es gibt 3 verschiedene **Schriftrollen**, die den **Helden** sagen, welche Materialien sie benötigen, damit ihnen eine bestimmte Person eine der 3 **magischen Gegenstände** herstellt. Wer ohne eine solche Waffe beim Drachen auftaucht, wird von diesem sofort getötet, ohne sich verteidigen zu können!

Wer den Drachen herausfordert, muss vor dem **Kampf** so viele **EW** abgeben, wie sich Goldstücke im Hort des Drachen befinden (aus dessen Raubzügen, siehe **Raub/Drachenereignis**). Welche **EW** er ablegt, bleibt dem Spieler überlassen. Besitzt der Drache beispielsweise 8 Goldstücke, so müssen 8 **EW** vom Heldenbogen genommen werden. Erst danach kommt es zum **Kampf**.

Drachenereignisse sind **Angst**, **Attacke**, **Basar brennt** und **Raub** (zweimal).

Erfahrung/ Gegenstand (Zauber-)
würfel (EW)

Erfahrung

Der Zauberspruch „(Große) Erfahrung“ ermöglicht es dem **Heiden**, einmal eine **Probe** mit 4 (5) Würfeln abzulegen, gleichzeitig, wieviele Erfahrungswürfel in dieser Fertigkeit er bisher errungen hat.

EW verändert also nicht den Wert der Fertigkeit, sondern die der Spieler aus den gewürfelten Würfeln zwei aussuchen. Die für diese Fertigkeit abgelegt werden. Bei einer **Probe** kann **Proben** verwendet werden. Dies gilt aber nur für **Proben**, die ab diesem Zeitpunkt die abgebildete Anzahl von Würfeln bei abgelegt, unter dem ein Würfelsymbol abgebildet ist, kann **EW** auf einem Feld rechts neben dem Wert. Wird ein **EW** auf einem Feld **ngkeiten** auf dem Heidenbogen abgelegt, beginnend mit dem **Farbe** entsprechend in den Reihen hinter dem Wert der **Fer-** grün für Fernkampf und rot für Nahkampf. **EW** werden ihrer genannt, kurz **EW**. **EW** gibt es in den Farben blau für Magie, fehn dargestellt. Diese Holzwürfel werden Erfahrungswürfel Die Erfahrung der **Heiden** wird in Form von kleinen Holzwür- die **Schriftrolle für eine magische Lyra** (Marke umdrehen).

Einhorn/ Begegnung
Erfahrung

Edelstein

Ein **Held**, dem eine **Probe** gegen seinen MW gelingt, erhält Feld des Heidenbogens abgelegt. Erfüllung einer Heldentat und wird auf dem entsprechenden „Rückkehr der Heiden“ ist der Edelstein die Belohnung für die Nur in der Erweiterungsvariante von Belang. Im Grundspiel



Der Drachmensch muss erst besiegt werden, um zum **Drachen** zu gelangen. Wer den Drachmensch über- wunden hat, muss in die Drachenhöhe gehen. Er kann das nicht auf einen späteren Zeitpunkt verschieben.

Drachen- mensch/ Drachen- monster

Es gibt drei verschiedene Fertigkeiten, Magie (zugeordnete

Fertigkeiten

Farbe: blau), Fernkampf (grün) und Nahkampf (rot). Der Wert einer Fertigkeit (Abkürzungen: MW Magiewert, FW Fern- kampfwert, NW Nahkampfwert) wird durch eine Zahl auf dem Heidenbogen dargestellt. Je höher die Zahl, desto besser, allerdings darf der Wert einer Fertigkeit niemals höher als 11 sein. Überschüssige Wertpunkte verfallen. Um eine **Probe** zu bestehen, muss der Spieler mit der entsprechenden Anzahl von Würfeln gleich oder weniger dem Wert der Fertigkeit würfeln. Wenn er mehr als 2 Würfel zur Verfügung hat, wählt er die Summe von 2 Würfeln aus. Der Wert der Fertigkeiten kann durch Lernen bei **Kerberos** oder durch einen **Gegenstand** ver- ändert werden. Allerdings lässt sich der Wert einer Fertigkeit nur einmal mit einem **Gegenstand** verbessern.

Gaukler/ Begegnung



Der Gaukler verlangt für seine Dienste ein Goldstück. Danach darf der Spieler mit einem Würfel würfeln. Bei einer 1-3 erhält der **Held** 1 beliebigen **EW**, bei einer 4-5 ist nichts passiert, bei einer 6 steht der Gaukler dem **Held** kein zusätzliches Goldstück, der Gaukler! Besitzt der **Held** kein Goldstück mehr, hat er natürlich Glück gehabt.

Gebietskarten

Die Gebietskarten sind die großen quadratischen Karten, die die verschiedenen verfügbaren Landschaften darstellen. Jede Gebietskarte weist oben links in der Ecke einen Buchstaben mit einem Pfeil daneben auf, der den Norden anzeigt. Auf den Gebietskarten befinden sich Wege, die von runden Feldern unterbrochen werden. Es gibt beige Felder (ganz normale Felder), grüne Felder (verborgene Waldfelder), rote Felder (Geheimfelder), blaue Felder (Wasserfelder) und ein violettes Feld (**Drache**).

Im Einführungsspiel werden die Gebietskarten in Form eines Quadrates, von R nach Z, ausgelegt. Später können die Gebietskarten beliebig angeordnet werden, dabei ist die qua- dratische Form nicht zwingend. Zu den einzelnen Gebietskar- ten und ihren Besonderheiten:
Das Tor zur Unterwelt (R)
Keine Besonderheiten



Die Stadt der Magier (S)

Die **Stadt der Magier** (Feld S1) schwebt über dem Riss in der Welt und versucht zu verhindern, dass er sich weiter ausdehnt. Sie ist nur über die 4 Teleporter von den Feldern S3, S4, S5 und S6 zu erreichen. Wer eines dieser Felder betritt (auch mit dem letzten Bewegungspunkt), kann anschließend mit einem Würfel würfeln. Der **Held** landet dann automatisch auf dem Feld mit der gewürfelten Zahl, erreicht die **Stadt der Magier** also nur mit einer 1. Für jeden gesammelten blauen **EW** kann ein zusätzlicher Würfel für die Teleportation verwendet und einer ausgewählt werden, da ein erfahrener Magier natürlich leichter Zugang zu der Stadt findet.

Von der **Stadt der Magier** aus kann umgekehrt auf die Felder S3, S4, S5 und S6 ohne Würfelwurf gezogen werden. Dies kostet einen **Bewegungspunkt**, verbliebene **Bewegungspunkte** können dann noch genutzt werden.

Wer die **Stadt der Magier** betritt, kann dort einen Basar veranstalten siehe **Stadt der Magier/Ort**.

Das Feld S2 ist die Müllhalde. Hier werfen die Magier alles hin, was sie nicht mehr brauchen. Wer hier landet, kann einen Würfel rollen: Bei einer 1 hat er einen **Gegenstand** gefunden („**Stadt der Magier**“- Marke), den ein Magier versehentlich weggeworfen hat. Zu Beginn einer Runde muss von Feld S2 aus der Teleporter aktiviert werden. Das Aktivieren des Teleporters, der Voraussetzung ist, um das Feld S2 zu verlassen, beendet die Bewegung. Die **Springschuhe** können nicht dazu eingesetzt werden, um von hier die **Stadt der Magier** (Feld S1) zu erreichen. Es ist auch nicht möglich, mit den Schuhen über den Graben zu springen.

Der Elfenwald (T)

Keine Besonderheiten

Das Labyrinth (U)

Wer eines der 4 Eckfelder betritt (auch mit dem letzten Bewegungspunkt), kann anschließend mit einem Würfel würfeln. Der **Held** landet automatisch auf dem Feld mit der gewürfelten Zahl. Auch innerhalb des Labyrinths wird zu Beginn immer gewürfelt; die gewürfelte Zahl ist das Feld, auf dem der **Held** landet. Der **Minotaurus** (Monstermarke) verfügt über eine

Karte durch das Labyrinth (Rückseite der Marke „**Minotaurus**“). Der Besitzer dieser Karte kann entlang der gestrichelten Linien durch das Labyrinth ziehen, ohne zu würfeln. Die **Springschuhe** dürfen im Labyrinth nicht eingesetzt werden, der Hexenbesen aus dem Grundspiel „Rückkehr der Helden“ in der Erweiterungsvariante dagegen schon.

Der Drachenhort (V)

Die Höhle des Drachen kann von zwei Feldern betreten werden: entweder von Feld 10 aus oder von Feld 1 aus. Letzteres ist nur dem Besitzer des **Seils** möglich.

Die Wüste (W)

In der Wüste verliert jeder **Held** pro Runde 1 **LP**, wenn er am Ende seiner Bewegung nicht auf dem Feld 6 - **Oase** oder dem Feld 1 **Karawanserei** steht. Einen zusätzlichen **LP** verliert ein **Held**, der vergeblich nach dem Geheimweg zu Feld 5 gesucht hat. Auch wenn er auf dem Feld 5 selbst steht, muss er zusätzlich 1 **LP** abgeben.

Der weiße Berg (X)

Keine Besonderheiten

Die Insel im See (Y)

Die Insel im See kann nur mit Hilfe des Fährmanns **Orchan** erreicht werden, außer ein **Held** setzt die **Springschuhe** ein. In diesem Fall muss die Insel aber das letzte Feld des Sprunges sein.

Das Hügelgrab (Z)

Keine Besonderheiten

Gegenstände



Goldbeutel/ Gegenstand

Gegenstände sind Marken mit einem gelben oder teilweise gelben Rand. Alle Gegenstände werden auf den entsprechenden vier Feldern des Heldenbogens abgelegt. Es können nur vier Gegenstände gleichzeitig von den **Helden** getragen werden. Ihnen ist es jedoch möglich, getragene Gegenstände jederzeit abzuwerfen. Gegenstände, die das Symbol „**Stadt der Magier**“ auf der Rückseite haben, werden sofort zu den anderen „**Stadt der Magier**“-Marken gelegt.

Der Goldbeutel ist ein Geschenk des **verwirrten Heilers**, wenn man ihm die **Maronenkekse** bringt (Marke umdrehen). Der Goldbeutel enthält sofort 1 Goldstück (ohne Würfelwurf), sobald er vom **verwirrten Heiler** als Geschenk

überreicht wird. Das Goldstück bleibt so lange auf der Marke des Zuges leer, kann gewürfelt werden: Bei einer 1-2 erscheint auf wundersame Weise 1 neues Goldstück.

Der große Knochen kann nur vom Besitzer der **Schrittfolie für eine magische Lyra** gesehen werden. Bringt er ihn zu **Orpheus**, stellt dieser daraus die **Lyra** für den **Kampf** gegen den **Drachen** her.



Großer Knochen/ Gegenstand



Helitränk/ Gegenstand

Dieser **Tränk** gibt einmal alle natürlichen **LP** zurück. Wird er genutzt, zählt dies als **Aktion**.
 Heliden sind die **Charaktere**, die die Spieler in Form einer Spielfigur auf den **Gebietskarten** ziehen. Die verschiedenen Werte des Heliden sind auf dem Helidenbogen abgebildet. Es gibt folgende Heliden:

Hobbit (m/w)
 Der **Hobbit** lernt sehr schnell: Um die 2. Stufe zu erreichen, benötigt er nur 1 **EW** pro **Fertigkeit**. Auch hat er die Möglichkeit, sich zu verstecken, wenn er auf ein Monster trifft. Bei einer 1-3 ist ihm dies gelungen, ansonsten muss er kämpfen. Gelingt es ihm, sich vor dem Monster zu verstecken, und hat er noch **Bewegungspunkte** übrig, kann er normal weiterziehen. Diese **Sonderfähigkeit** funktioniert nicht mit einem Reiter oder der **Kutsche** (in der Erweiterungsvariante).

Paladin (m/w)
 Der **Paladin** kann sich selbst heilen. Dazu muss er auf einem leeren Feld stehen und darf keine andere **Aktion** ausführen. Nun würtelt er: Bei einer 1 geht er leer aus, bei einer 2-5 erhält er 1 **LP** zurück. Sucht der **Paladin** einen Geheimgang und steht zwischen zwei Feldern, kann er diese **Eigenschaft** ebenfalls einsetzen.

Ork/in
 Der **Ork** kann gewonnene **EW** in Goldstücke umwandeln. Das geht aber nur in der gleichen Runde, in der die **EW** gewonnen

wurden. Ein Beispiel: Der **Ork** besiegt das **Sklett** und erhält 1 roten **EW**; er kann auf den roten **EW** verzichten und 1 Goldstück nehmen.

In der Erweiterungsvariante kann der **Ork** den anderen **Ork** (Monstermarke in „Rückkehr der Heliden“), als Begleitung mitnehmen, nachdem er ihn im **Kampf** besiegt hat. Die **Monstermarke** gilt nicht als **Gegenstand** und wird irgendwo auf dem **Helidenbogen** abgelegt. Der **Monsterork** bringt dem **Charakterork** einen zusätzlichen **LP**. Geht dieser **LP** zu einem späteren Zeitpunkt verloren, ist auch der „**Monsterork**“ tot und kommt wieder in den **Beutel**. Wann der **LP** des **Monsterorks** abgegeben wird, liegt ganz im Ermessen des **Orkspielers**. Solange der **Monsterork** den **Helidenork** begleitet, erhöht er dessen **NW-Wert** um 1.

Wann immer er selbst eine **Marke** aus dem **Beutel** ziehen muss, kann sich ein Spieler mit Hilfe des **Zauberspruchs** „**Helisehen**“ gezielt eine **Marke** aus dem **Beutel** herausuchen (**Aktion**). Es dürfen keine verdeckten **Marken** (Rückseite **PA-Logo**) gewählt werden. Dem **Heliden** des Spielers muss vorher eine **Magieprobe** gelingen. **Misslingt** sie, verschwindet der **Zauberspruch** zu den anderen „**Stadt der Magier**“-**Marken**.

Helisehen/ Gegenstand (Zauberspruch)



Hildebrandt/ Begegnung aus Schriftrolle



Holz der Esche/ Gegenstand



Hildebrandt wird nur von dem **Heliden** gesehen, der die **Schrittfolie für eine magische Axt** und das **besondere Metall** besitzt. Aus dem **besonderen Metall** schmiedet **Hildebrandt** die **Axt Braggs** (Marke umdrehen). Die **Axt Braggs** ist ein **magischer Gegenstand**, der es erlaubt, den **Drachen** im **Nahkampf** anzugreifen. Gegen den **Drachen** hat der **Träger** einen **Malus** von **NW -3**, gegen alle anderen **Monstert** einen **Bonus** von **NW +1**.

Das **Holz** der **Esche** kann nur vom **Besitzer** der **Schrittfolie für einen magischen Bogen** gesehen werden. Bringt er ihn zu **Rondel**, stellt dieser daraus den **Bogen der Treffsicherheit** für den **Kampf** gegen den **Drachen** her.

**Hüter/
Begegnung
aus Schrift-
rolle**

Der Hüter des Waldes übergibt das **Holz der Esche** (Marke umdrehen), falls bei ihm eine **FW-Probe** gelingt. Der Hüter kann nur von dem **Helden** gesehen werden, der die **Schriftrolle für einen magischen Bogen** besitzt.



**Kamel/
Gegenstand**

Als Reittier kann das Kamel die **BW** um +2 erhöhen. Allerdings muss vorher gewürfelt werden. Bei einer 1 bleibt das sture Tier stehen, und die Bewegungsphase ist vorbei. Auf der **Gebietskarte** „Wüste“ erleidet ein **Held**, der sich mit dem Kamel fortbewegt, keinen **LP**-Verlust.

Kampf

Zieht ein **Held** auf ein Monster (eine Marke mit einem roten Rand), kommt es zum Kampf. Damit ist seine Bewegung beendet, und überschüssige **Bewegungspunkte** verfallen. Auf den Marken der Monster wird oben rechts in einem Kreis die **Fertigkeit** angezeigt, mit der es bekämpft werden kann. Hat ein Monster einen blauen, einen grünen und einen roten Kreis, kann es mit allen **Fertigkeiten** angegriffen werden. Ist auf der Marke eine Farbe nicht abgebildet, dann kann das Monster mit der entsprechenden **Fertigkeit** auch nicht bekämpft werden. Manchmal befinden sich in den Kreisen Zahlen; diese Zahlen werden von dem Wert des **Helden** in der entsprechenden **Fertigkeit** abgezogen. Hat ein Monster beispielsweise einen blauen Kreis mit einer -1 und einen roten Kreis mit einer -2, dann kann es mit Magie oder im Nahkampf attackiert werden, aber beim Kampf mit Magie erhält der **Held** einen Malus von -1 auf seinen **MW**, im Nahkampf einen Malus von -2 auf seinen **NW**. Hat sich der **Held** für eine **Fertigkeit** entschieden, muss er eine **Probe** gegen den entsprechenden Fertigkeitwert ablegen. Ist das Ergebnis der **Probe** gleich oder weniger des Fertigkeitwertes, trägt der **Held** den Sieg davon. Ist das Ergebnis höher, so hat er den Kampf verloren. Im Falle des Sieges erhält er die auf der Marke angezeigte Belohnung, zieht eine neue Marke aus dem Beutel und legt das besiegte Monster dafür hinein. Hat er den Kampf verloren, gibt er 1 seiner **LP** ab. Es muss nur einmal

**Karawanserei/
Ort**

gekämpft werden. Der **Held** kann mit dem nächsten Zug das Feld verlassen, auch wenn er das Monster nicht besiegt hat.

Die Karawanserei ist Ausgangspunkt für die Karawanen, die durch die Wüste ziehen. Endet der Zug eines **Helden** hier, verliert er auf der **Gebietskarte** „Wüste“ (W) keinen Lebenspunkt.

**Karte durch
das Laby-
rinth/Gegen-
stand**

Der Besitzer dieser Karte kann sich frei durch das Labyrinth (**Gebietskarte** U) bewegen, ohne zu würfeln. Außerdem kann er über alle Geheimwege ziehen (rote und grüne Felder).

**Kerberos/
Begegnung**



Durch Ausbildung bei Kerberos, dem alten Höllenhund, können die **Helden** einen beliebigen Fertigkeitwert um +1 zu steigern. Kerberos verlangt dafür sowohl 1 **LP** als auch 1 **EW**. Nach der Ausbildung findet sich der **Held** auf dem Feld Z6, dem Hügelgrab, wieder.

**Kräuterfrau/
Begegnung**



Bei der Kräuterfrau kann ein **Held** versuchen, sich heilen zu lassen. Die Kräuterfrau verlangt für ihre Dienste 1 Goldstück. Danach darf der Spieler mit 1 Würfel würfeln. Bei einer 1-2 passiert nichts, der Heilungsversuch ist fehlgeschlagen. Bei einer 3-6 werden alle natürlichen **LP** geheilt.

**Lebenspunkte
(LP)**

Die roten Glassteine stellen die Lebenspunkte dar. Es gibt natürliche Lebenspunkte (die dunkelroten Herzen auf dem Heldenbogen) und künstliche Lebenspunkte (die hellroten Herzen). Zu Beginn des Spiels werden die dunkelroten Herzen mit roten Glassteinen aufgefüllt. Immer wenn ein **Kampf** verloren wurde, muss ein Glasstein abgegeben werden. Verliert er den letzten natürlichen Lebenspunkt, ist der **Held** tot. Natürliche Lebenspunkte können an verschiedenen Stellen wieder regeneriert werden:

1. Im Herrenhaus des Helden. Einmal aussetzen, und der Held erhält alle verlorenen Lebenspunkte zurück. Aussetzen bedeutet auf seinen kompletten Spielzug zu verzichten, d. h., ist das Feld vor dem Herrenhaus von einem Monster besetzt,

muss der Held nicht gegen dieses Monster kämpfen.

2. Der **Heiltrank**, den der **Held** in der **Stadt der Magier** kau-

fen kann.

3. Bei der **Kräuterfrau**.

4. Beim **verwirren Heiler**.

5. Der **Paladin** hat unter bestimmten Voraussetzungen die

Fähigkeit, sich selbst zu heilen (siehe **Held**).

Künstliche Lebenspunkte erhält die Spielfigur durch einen

Gegenstand. Verliert der **Held** einen **Kampf**, kann der Spieler

entscheiden, ob er einen natürlichen oder einen künstlichen

Lebenspunkt abgibt. Gleichgültig, über wieviele künstliche

Lebenspunkte der **Held** noch verfügt; Er stirbt, sobald er seinen

letzten natürlichen Lebenspunkt verloren hat.

Einer der 3 **magischen Gegenstände** zum **Kampf** gegen

den **Drachen**. Wird von **Orpheus** gefertigt. Gegen den

Drachen hat der Träger einen Bonus von MW +1.

anderen Monster einen Bonus von MW +1.

Magische Gegenstände



Lyra/magischer Gegenstand

Es gibt 3 verschiedene magische Gegenstände, um den **Drachen** zu besiegen: die **Lyra**, um die Kreatur zu bekämpfen; den **Bogen der Treffsicherheit**, um die Kreatur mit Fernkampf zu bekämpfen. Die **Axt Braggs**, um die Kreatur im Nahkampf zu bekämpfen. Ohne diese Waffen ist der **Kampf** gegen den **Drachen** aussichtslos und endet mit dem sofortigen Tod. Die magischen Waffen erlauben eine **Probe** gegen die genannte Fertigkeit, allerdings sind diese **Proben** um -3 erschwert.

Der Ausgangspunkt für alle 3 Gegenstände ist eine **Schriftrolle**-

le, die ein bestimmtes Wesen (mit einer kleinen Schriftrolle auf

der Marke gekennzeichnet) bei sich führt. Um die **Schriftrolle**

von dem Wesen zu erhalten, muss eine entsprechende **Probe**

gelingen beim **Phönix** auf den FW, beim **Skorpion** auf den

NW und beim **Einhorn** auf den MW.

Die **Schriftrolle** ist ein **Gegenstand**, den jeder **Held** sehen

kann. Wer die **Schriftrolle** „gefunden“ hat, nimmt sich die

entsprechende Aufgabenkarte. Darauf ist vermerkt, welche

weiteren Bedingungen zu erfüllen sind, um die magische

Waffe zu erhalten.

Der zweite Schritt ist, ein bestimmtes Material zu finden. Im

Fall der **Lyra** handelt es sich dabei um den **großen Knochen**,

im Fall der **Axt Braggs** um das **besondere Metall** und im Fall

des **Bogens der Treffsicherheit** um das **Holz der Esche**. Das

Material befindet sich im Besitz eines bestimmten Wesens,

gegen das der **Held** erneut eine entsprechende **Probe** ablegen

muss. Wesen und Material kann nur der **Held** sehen, der die

Schriftrolle bzw. die dazugehörige Aufgabenkarte besitzt.

Im letzten Schritt müssen **Schriftrolle** und Material zu einer

bestimmten Person gebracht werden. Im Fall der **Lyra** handelt

es sich dabei um den **Orpheus**, im Fall der **Axt Braggs** um

Hildebrandt und im Fall des **Bogens der Treffsicherheit** um

Rondel.

Sie müssen zum **verwirren Heiler** gebracht werden. Der

schenkt dem **Helden** dafür den **Goldbeutel** (Marke umdre-

hen)

Wer den **Minotaurus** besiegt, erhält eine **Karte** durch das

Labrynth (Marke umdrehen).

Wer die **Muräne** besiegt, erhält einen **Wassersack** (Marke

umdrehen).

Maronen-

kekse/Gegen-

stand

Minotaurus/

Monster

Monster

Muräne/

Monster

Novize/

Gegenstand

Oase/Ort



Der **Novize** verschenkt einen **Ring** mit 1 künstlichen LP

(Marke umdrehen), wenn ein **Held** ihn in die **Stadt der Magi-**

er geteilt.

Ein **Ort** auf der **Gebietskarte** „Wüste“ (W6). Endet der **Zug**

eines **Helden** hier, verliert er keinen LP, obwohl er sich in der

Wüste befindet.

**Orchan/
Begegnung**

Orchan bringt einen **Helden** für 1 Goldstück auf die Insel (**Gebietskarte Y**) und holt ihn von dort auch wieder ab.

**Orpheus/
Begegnung
aus
Schriftrolle**

Orpheus wird nur von dem **Helden** gesehen, der die **Schriftrolle für eine magische Lyra** und den **großen Knochen** besitzt. Aus dem **großen Knochen** fertigt Orpheus die **Lyra** (Marke umdrehen). Die **Lyra** ist ein **magischer Gegenstand**, der es erlaubt, den **Drachen** mit Magie anzugreifen. Gegen den **Drachen** hat der Träger einen Malus von MW -3, gegen alle anderen Monster einen Bonus von MW +1.



**Pegasus/
Gegenstand
(Zauber-
spruch)**

Der Pegasus startet und landet auf jedem beliebigen beigen Feld. Nach der Landung fliegt er (bzw. die Marke) zurück zu den anderen „Stadt der Magier“-Marken. Eine Magieprobe ist nicht erforderlich, um den Pegasus zu rufen.

**Phönix/
Begegnung
aus
Schriftrolle**

Der Phönix besitzt die **Schriftrolle für einen magischen Bogen** (Marke umdrehen). Ein **Held**, dem eine **FW-Probe** gelingt, erlangt sie.

Probe

Proben müssen in verschiedenen Situationen abgelegt werden. Bei einer Probe muss die Summe zweier Würfel gleich oder niedriger eines bestimmten Werts sein. Ist die Summe höher, so ist die Probe misslungen. Wird eine Probe gegen eine **Fertigkeit** abgelegt, in der der **Held** schon **Erfahrung** gesammelt hat (in Form von **EW**), kann der Spieler mit mehr als zwei Würfeln würfeln und dann zwei Würfel auswählen, die er zur Bestimmung des Ergebnisses verwenden will.

**Raub/
Drachen-
ereignis**



Der **Drache** raubt den **Helden** reihum, beginnend mit dem Spieler, der die Marke gezogen hat, 1 Goldstück. Die geraubten Goldstücke legt er in seine Drachenhöhle (V9). Wer kein Goldstück besitzt, kann vom Drachen natürlich auch nicht beraubt werden.

**Ring/
Gegenstand**



Wer den **Novizen** in die **Stadt der Magier** geleitet hat, erhält den Ring. Bei dem Ring handelt es sich um einen Schutzring, der seinem Träger einen künstlichen Lebenspunkt gibt. Dieser Ring kann zusammen mit Rüstung und Schild verwendet werden. Verliert der **Held** den Lebenspunkt für den Ring, ist dieser unwiederbringlich zerstört.

**Rondel/
Begegnung
aus
Schriftrolle**



Rondel wird nur von dem **Helden** gesehen, der die **Schriftrolle für einen magischen Bogen** und das **Holz der Esche** besitzt. Aus dem **Holz der Esche** fertigt Rondel den **Bogen der Treffsicherheit** (Marke umdrehen). Der **Bogen der Treffsicherheit** ist ein **magischer Gegenstand**, der es erlaubt, den **Drachen** im Fernkampf anzugreifen. Gegen den **Drachen** hat der Träger einen Malus von FW -3, gegen alle anderen Monster einen Bonus von FW +1.

**Säbel/
Gegenstand**

Es handelt sich um eine nicht-magische Waffe, die den NW um +1 erhöht.

**Schriftrolle
für eine
magische Axt/
Gegenstand**

Diesen ersten Teil zur Herstellung einer magischen Waffe gegen den Drachen erlangt ein **Held** beim **Skorpion**. Nur der Besitzer dieser Schriftrolle kann nun **Hildebrandt** sehen. Wenn er diesem das **besondere Metall** bringt, stellt **Hildebrandt** die **Axt Braggs** her, die im Kampf gegen den **Drachen** eingesetzt werden kann.



**Schriftrolle
für einen
magischen
Bogen/
Gegenstand**

Diesen ersten Teil zur Herstellung einer magischen Waffe gegen den Drachen erlangt ein **Held** beim **Phönix**. Nur der Besitzer dieser Schriftrolle kann nun **Rondel** sehen. Wenn er diesem die Schriftrolle und das **Holz der Esche** bringt, stellt **Rondel** den **Bogen der Treffsicherheit** her, der im **Kampf** gegen den **Drachen** eingesetzt werden kann.

**Schriftrolle
für eine magi-
sche Lyra/
Gegenstand**

Diesen ersten Teil zur Herstellung einer magischen Waffe gegen den Drachen erlangt ein **Held** beim **Einhorn**. Nur der Besitzer dieser Schriftrolle kann nun **Orpheus** sehen. Wenn er diesem den die Schriftrolle und den **großen Knochen**

bringt, stellt **Orpheus die Lyra** her, die im **Kampf** gegen den **Drachen** eingesetzt werden kann.

Schmiede/Ort

In der **Schmiede (R2)** können defekte Rüstungen mit bis zu 2 künstlichen **LP** wieder repariert werden. Für jeden zu ersetzenden Lebenspunkt muss der **Held** eine Runde aussetzen.

Der Besitzer des Seils kann sich von Feld V1 direkt in die Drachenhöhle V9 absellen. Damit erspart er sich Zeit und den **Kampf** gegen den **Drachemmenschen**.

Seil/ Gegenstand



Skorpion/ Monster aus Schriftrolle



Ein **Held**, der den Skorpion durch eine **Probe** gegen seinen **NW** bezwingt, erhält die **Schriftrolle für eine magische Axt** (Marke umdrehen). Misslingt die **Probe**, verliert er 1 **LP**.

Springschuh/ Gegenstand



Wer die Springschuh einsetzt, muss 4 Felder weit springen. Das Springen erfolgt entlang der Wege. Einige Routen bleiben einem springenden **Helden** versperrt: in oder durch die **Stadt der Magier**, in oder durch das Labyrinth (**Gebietskarte** U), über den **Drachemmenschen** in die Drachenhöhle und über oder auf farbige Punkte (Ausnahme: blau). Er kann allerdings blauen Punkt zum anderen springen.

Stadt der Magier/Ort

Zieht ein **Held** auf das Feld „Stadt der Magier“ (S1), kann er einen Basar ausrufen. Die „Stadt der Magier“-Marken werden verdeckt gemischt und 4 Marken gezogen. Die gezogenen **Gegenstände** oder Zaubersprüche stellen das Angebot in der Stadt der Magier dar. Der Spieler kann die **Gegenstände** selbst kaufen oder seinen Mitspieler zum Kauf anbieten. Die Reihenfolge des Kaufs und Verkaufts, oder an welchen Mitspieler er die Ware verkauft, liegt in der Hand des Spielers, dessen **Held** in der Stadt der Magier steht. Der Preis ist auf

den Marken der **Gegenstände** oder Zaubersprüche aufgedruckt und nicht verhandelbar. Der Verkäufer erhält für jeden verkauften **Gegenstand** 1 Goldstück Provision, egal, wie teuer der **Gegenstand** ist. Die Provision darf er behalten, während er den Kaufpreis an die Händler der Stadt der Magier abführen muss. Kauft er selbst den **Gegenstand**, muss er diese Provision natürlich nicht zusätzlich bezahlen. Die nicht verkauften **Gegenstände** werden zu den anderen Marken zurückgelegt.

Dieser Zauberspruch erhöht die natürlichen **LP** eines **Helden** dauerhaft um +1. Dieser **LP** kann auch wieder geheilt werden. Die Marke wird links neben den **Heldenbogen**, in Höhe der anderen natürlichen **LP** abgelegt. Ein Beispiel: Der Paladin hat anfangs 4 **LP**, von denen er im **Kampf** 2 verliert. Durch den Zauberspruch „Stärkung“ gewinnt er 1 Lebenspunkt, hat also 3. Gleichzeitig erhöht sich die Zahl seiner maximalen **LP** von 4 auf 5. Setzt der Paladin also zu einem späteren Zeitpunkt den **Gegenstand Heiltrank** ein, hat er nun 5 **LP**.

Die Teeblätter müssen in die Karawanserei (W1) gebracht werden, als Dank gibt es ein **Kamel** (Marke umdrehen). **Teeblätter/ Gegenstand**



Tod eines Helden

Hat ein **Held** keinen natürlichen **LP** mehr, ist er tot. Sollte dieser Fall eintreten, so wird die Spielfigur wieder auf das Feld vor ihrem Herrenhaus gesetzt. Alle **EW**, alle Wertesteigerungen, alle **Gegenstände** und alles Gold gehen verloren. Ausnahme: Jeder gestorbene Vorfahr vererbt dem Sohn oder der Tochter einen einzigen **Gegenstand**. Dies gilt auch für den Fall, dass er bereits eine der **Schriftrollen** und das entsprechende Material gefunden hat. Von einem der beiden **Gegenstände** muss sich der Spieler trennen, und er kommt zurück in den Beutel. (Es empfiehlt sich, das Material zurückzuliegen, denn die **Schriftrolle** kann jeder **Held** sehen, das Material dagegen nur der Besitzer dieser **Schriftrolle**.) Angenommene

Aufgaben werden auf dem Feld abgelegt, auf dem der **Held** gestorben ist. **Gegenstände** aus der **Stadt der Magier** (S1) werden wieder zu den anderen „**Stadt der Magier**“- Marken gelegt. Besondere **Gegenstände**, Rückseite einer anderen Marke, bleiben ebenfalls auf dem Feld liegen, auf dem der Held gestorben ist.

Dann werden die natürlichen **LP** wieder aufgefüllt und die entsprechenden Goldstücke ausgezahlt. Und die zweite Generation versucht, was der ersten nicht gelungen ist.

Unsichtbarkeit/Gegenstand (Zauberspruch)



Will ein **Held** den Zauberspruch „Unsichtbarkeit“ anwenden, muss ihm eine Magieprobe gelingen. Danach ist er für seine weitere Runde unsichtbar und kann an allen roten Marken (Monstern) vorbeiziehen, allerdings nicht am **Drachen** (Ausnahme: Dracheneignis **Angriff** und **Raub** dazu unten). In der Erweiterungsvariante zu „Rückkehr der Helden“ kann er auch nicht am Namenlosen vorbeiziehen, jedoch an allen Dienern und Wächtern des Namenlosen. Greift der **Held** unsichtbar ein Monster an, so hat er einen Bonus von +1 auf seine NW-Angriffe.

Dieser Zauberspruch ist keine **Aktion**. Gelingt die MW-**Probe** nicht, löst sich der Zauberspruch auf, und die Marke wird zu den anderen „**Stadt der Magier**“- Marken gelegt. Ansonsten kann er immer wieder gewirkt werden, bis eine **Probe** misslingt. Der Zauberspruch kann gegen die Dracheneignisse **Angriff** und **Raub** eingesetzt werden: Der **Held** kann eine MW-**Probe** ablegen, um sich unsichtbar zu machen; er wird dann vom **Drachen** weder attackiert noch beraubt.

Die Bewegungsweite beträgt nur noch 1, gleichgültig, welche Bewegungsweite der **Held** hat. Gleichgültig, welcher Spieler die Marke „Unwetter“ gezogen hat: Jeder Spieler würfelt vor der Bewegung 1W6, bei einer 6 ist das Unwetter vorbei. Ein Flug mit dem Hexenbesen (aus „Rückkehr der Helden“) oder dem **Pegasus** ist während des Unwetters nicht möglich.

Unwetter/ Ereignis



Verwirrter Heiler/ Begegnung



Vision/Gegenstand (Zauberspruch)



Wer den verwirrten Heiler besucht, kann sich von ihm heilen lassen (**Aktion**).

Der Spieler würfelt mit 1 Würfel, bei einer 1 verliert der **Held** 1 **LP**, bei einer 2-6 bekommt er alle **LP** wieder zurück. Der verwirrte Heiler liebt **Maronenkekse** über alles. Bringt ein **Held** ihm solche, beschenkt er ihn mit einem **Goldbeutel**.

Mit dem Zauberspruch „Vision“ kann der Zaubende sich, falls ihm eine MW-**Probe** gelingt, verdeckte Marken ansehen, bevor er auf das entsprechende Feld zieht. Die Marke muss angrenzend an das Feld des Zaubenden auf einem beigen Punkt liegen. Nachdem er sich die Marke angesehen hat, wird sie wieder verdeckt zurückgelegt. Der Zaubende kann jetzt frei entscheiden, ob er auf das Feld zieht oder nicht. Misslingt die MW-**Probe**, verschwindet die Marke „Vision“ zu den anderen „**Stadt der Magier**“- Marken. Ansonsten kann er immer wieder gewirkt werden, bis eine **Probe** misslingt. Der Zauberspruch „Vision“ ist keine **Aktion**.

Der Besitzer des Wassersacks kann sich ohne den Verlust von **LP** über die **Gebietskarte** „Wüste“ (W) bewegen.

Wer den Yeti besiegt, erhält einen **Säbel** (Marke umdrehen).

Der Zauberknochen erhöht den MW-Wert des Besitzers um 1.

Wassersack/ Gegenstand

Yeti/Monster

Zauberknochen/ Gegenstand

Zwergengeist/ Monster aus Schriftrolle

Der Sieger über den Zwergengeist erringt das **besondere Metall** (Marke umdrehen). Bei einer misslungenen **Probe** auf den NW verliert der **Held** allerdings 1 beliebigen **EW**. Sollte er keine **EW** haben, raubt das Monster ihm 1 **LP**. Der Zwergengeist kann nur von dem **Helden** gesehen werden, der die **Schriftrolle für die Axt Braggs** besitzt.





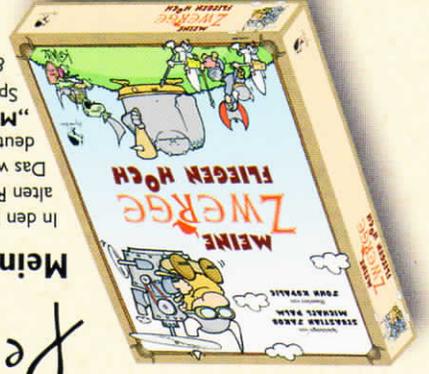
Erhältlich in Fachgeschäften oder direkt bei:
 Pegasus Spiele GmbH, Strobelmeier Str. 2, D-61169 Friedberg
 Besuchen Sie uns auch im Internet: www.pegasus.de & www.pegasusshop.de

Pegasus Spiele Neuheiten

Meine Zwerge fliegen hoch

In den Roten Bergen streben die verschiedensten Wesen nach den Schätzen der alten Riesen. In Gruppen kämpfen sie gegeneinander um Schatz und Beute. Das witzige Kartenspiel von Sebastian Jakob und Michael Palm ist eine deutsche Eigenentwicklung und ist von John Kovalic illustriert. „**Meine Zwerge fliegen hoch**“ erscheint zur Essener Spielwarenmesse im Oktober 2004.

88 Spielkarten, Spielplan, Spielsteine und Würfel.
 Art-Nr. 17200G, Preis: € 14,95, ISBN: 3-937826-02-5



Munchkin beißt!

Die Munchkins als Vampire, Werwölfe und Wechselbalger. Sie lassen Kain auferstehen, benutzen die superelastischen Walpurgisnacht-Hosenräger und kämpfen gegen die flammende Fledermaus des Verderbens. Und wie immer bleibt kein Auge trocken. „**Munchkin beißt!**“ ist ein Kartenspiel aus der Munchkin-Serie und erscheint zur Essener Spielwarenmesse im Oktober 2004.

168 Spielkarten, Art-Nr. 17150G, Preis: € 14,95, ISBN: 3-937826-10-6

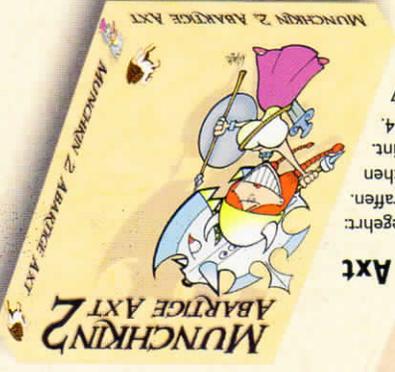


Munchkin 2 – Abartige Axt

Die Munchkins treiben weiter ihr Unwesen und tun, was das Spielherz begehrt: mit Hilfe der absurdsten Ausrüstung Monster plätzen und Schätze raufen. „**Munchkin 2 – Abartige Axt**“ ist die Erweiterung zu dem erfolgreichen Kartenspiel, dessen deutsche Version bei Pegasus Spiele erscheint. „**Munchkin 2**“ erscheint zur Essener Spielwarenmesse im Oktober 2004.

120 Spielkarten, Art-Nr. 17110G, Preis: € 12,95, ISBN: 3-937826-01-7

Mehr Informationen unter: www.pegasus.de/munchkin



Chez Geek

Du kannst sie nicht raussschmeißen – sie wohnen hier! Das preisgekrönte Kartenspiel um das Leben in einer WG gibt es nun endlich auch auf Deutsch. Illustriert von John Kovalic. „**Chez Geek**“ erscheint zur Essener Spielwarenmesse im Oktober 2004.

110 Spielkarten, Art-Nr. 17300G, Preis: € 12,95, ISBN: 3-937826-13-0

Mehr Informationen unter: www.pegasus.de/chezgeek

