

SCHRITT FÜR SCHRITT

Tauche kopfüber in die Welt von Myth ein, es wird überwältigend sein. Jeder Held spielt sich unterschiedlich und es gibt vertrackte Regeln, die die Dunkelheit agieren lässt. Du erhältst einen Überblick der wesentlichen Grundlagen des Spiels, der es dir erheblich einfacher macht die restlichen Regeln zu verinnerlichen. Diese Schritt für Schritt Anleitung ist so konzipiert, dass zwei Spieler die Chance erhalten zu erlernen, wie die Grundmechaniken des Spiels funktionieren. Einige Regeln haben wir entweder weggelassen oder nicht vollständig erklärt um den Fokus auf das Spiel zu richten.

SPIELAUFBAU

Diese exemplarische Vorgehensweise ist für zwei Spieler gedacht: Ein Spieler übernimmt die Rolle des Soldaten und der andere die Rolle des Gefolgsmannes (Akolyt). Für die Vorbereitung auf das Spiel befolge bitte folgende Schritte:

1. HELDEN SETUP

Jeder Spieler legt ein Helden Brett vor sich hin und stellt sein Heldendeck zusammen, fügt seinen Heldenmarker in das Helden-Brett ein, legt seinen Bedrohungs- (Threat) und Lebenskraft-Marker auf sein Helden-Brett. Außerdem sucht er seine Heldenminiatur aus dem Spielkarton. Um die Start Decks vorzubereiten:

- Rechts unten auf dieser Seite, unter der Überschrift "Beginner Decks" können die Spieler ablesen welche Karten sie für ihr Startdeck herausuchen müssen. Diese 9 Karten bilden die jeweiligen Stadtdecks für diese Schritt für Schritt Anleitung.
- Mische alle übrigen Karten und lege sie verdeckt, links neben das Helden-Brett. Dies stellt den Nachziehstapel dar.
- Jeder Spieler nimmt die Startkarten auf die Hand und legt die Reservekarten auf den Nachziehstapel.

2. DUNKELHEIT SETUP

Platziere das Dunkelheit-Brett in Sicht- und Reichweite an den Rand des Spielbereiches. Durchsuche das "Der Schrecken mit 1000 Beinen" Dunkelheitsdeck nach der rechts abgebildeten Karte und lege diese dann beiseite. Mische die restlichen Karten und lege sie verdeckt auf das DRAW Feld auf dem Dunkelheit-Brett. Die vorher aus-sortierte Karte wird nun verdeckt auf den Stapel gelegt. Lege den Bedrohungs- (Threat) Marker links neben die 1 des AP Zählers auf dem Dunkelheitsbrett. Die, zu den gewählten Miniaturen, zugeordneten Monster Karten werden neben das Dunkelheitsbrett gelegt.



3. BEREITE DEN SCHATZBEUTEL VOR UND MISCH DIE GEGENSTANDSKARTEN

Legen alle weißen und grünen Schatz -Marker in einen undurchsichtigen Behälter (den Schatzbeutel). Die blauen Schatzmarker werden vorerst zur Seite gelegt. Trenne die Gegenstandskarten in 3 Decks (weiß, grün und blau), mische die Decks und lege sie verdeckt, für alle Spieler gut erreichbar, neben den Spielbereich.

4. ERSTELLE DEN MARKER POOL

Da in diesem Tutorial nicht alle Marker benötigt werden ist es ratsam die Marker zu trennen und in separaten Haufen neben das Spielfeld zu legen um sich so mit den verschiedenen Arten der Marker vertraut zu machen.

5. QUEST DECK ZUSAMMENSTELLEN

Entferne vom Quest Deck alle Karten mit einem Symbol und einem Symbol. Aus diesen Karten wird für diese Kurzanleitung das Quest Deck erstellt. Alle anderen Karten werden in die Box zurückgelegt. Nun suchst du die „Die Weberin“ Karte heraus. Mische die übrigen Karten und lege die „Die Weberin“ Karte oben, verdeckt auf diesen Stapel und platziere das Deck für alle erreichbar neben den Spielbereich.

STARTAUSTRÜSTUNG

AKOLYT:

Dachlatte, Abgewetztes Gebetbuch, Abenteuerkombination



SOLDAT:

Schürhaken, Topfdeckel, Abenteuerkombination



BEGINNER DECKS



Akolyt Starthandkarten:
Standhaft, Letztes Ritual,
Niederschmetter, Eile,
Segnung des Sonnenaufgangs



Soldat Starthandkarten:
Knochenernte, Angriff,
Dieses Joch ist schwer, Eile,
Auf der Klinge reiten



Akolyt Reservekarten:
Heldenblut, Gerechter Zorn
Rüstung des Glaubens, Beten



Soldat Reservekarten:
Ich mach das, Kampfgebrüll,
Die verborgene Klinge,
Trennen

DEIN ERSTES SPIELPLANTEIL

Platziere das abgebildete Spielplanteil in die Mitte deines Spieltisches und stelle deine Heldenfiguren auf die markierten Felder (es sei denn, du spielst eine Story Quest, dann entscheiden die Spieler auf welcher Seite die Helden in das Spiel gelangen). Normalerweise würden die Spieler die Spielplanteil-Legende nutzen um das Spielplanteile zu bevölkern (nach gemeinsamer Absprache der Spieler). In diesem Tutorial ist die Auswahl bereits vorgegeben. Wie auch immer, um den Spielplanteilaufbau zu simulieren, beziehe dich auf die Spielplanteil-Legende und führe folgenden Schritte durch:



QUEST: Dieses Symbol bedeutet, dass die Spieler eine Karte vom Quest Deck ziehen müssen (es sei denn ihr spielt gerade eine Story Quest). Ziehe die oberste Karte des Decks (in diesem Fall die "Die Weberin"). Diese Quest erfordert ein spezielles Krabber-Versteck mit 6 Netzmarkern, die angrenzend an das Versteck gelegt werden müssen. Lege diese Quest Karten erst einmal beiseite und lege die Netzmarker auf diese Karte.

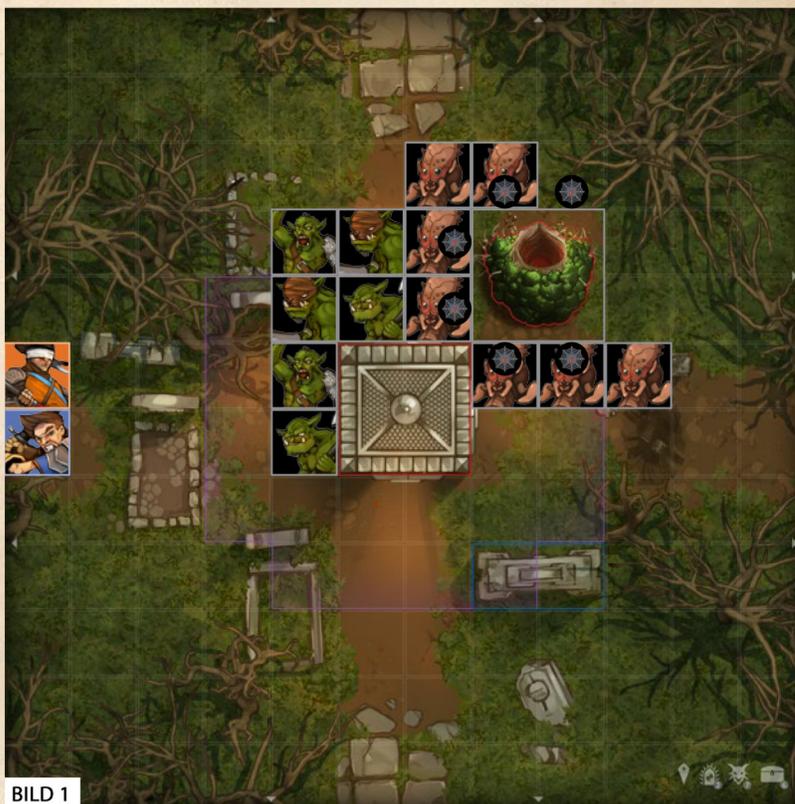


BILD 1



VERSTECK: Dieses Symbol zeigt an, dass es sein könnte, dass ein oder mehrere Verstecke auf dem Spielplanteil zu finden sind. Kann, muss aber nicht. Wenn hier eine Zahl zu finden ist, heißt dies, dass mindestens ein Versteck vorhanden sein muss und maximal der Zahl entsprechend Versteck vorhanden sein könnten (in diesem Beispiel 2). Die Karte "Die Weberin" zeigt ein Versteck an, dass wir nun auf dem Spielplanteil platzieren. So ist die Mindestanforderung für dieses Teil erfüllt. Du könntest noch weitere Verstecke hinzufügen, in diesem Tutorial ist dies aber nicht notwendig. Siehe hierzu auch Seite 9 des Regelheftes für spezielle Regeln wie man Verstecke platziert.

Start Versteck Spawn: Die Anzahl der Monster die zu Beginn im Versteck gespawnt werden hängt von der Art des Monsters und von der Anzahl der Spieler ab. Bei 2 Spielern spawnt ein Krabber-Versteck mit 7 Krabblern. Normalerweise können die Spieler entscheiden wieviele Nah- bzw. Fernkampf Monster erscheinen. Alle Monster in diesem Tutorial sind Nahkämpfer.

Quest Aufbau: Beziehe dich auf wieder auf die "Die Weberin" Kapitelquest um den Questaufbau zu vervollständigen. Platziere die 6 Netzmarker angrenzend zu dem Versteck.



Jagdgruppe: Ebenso wie Verstecke ist die variable Anzahl der Jagdgruppen abhängig von von der Ziffer oder dem ? auf dem Symbol. In unserem Beispiel hat das Spielplanteil ein ?. Eine Jagdgruppe ist also nicht zwingend notwendig und trotzdem fügen wir eine Wühler Jagdgruppe hinzu - nur so zum Spaß. Eine Jagdgruppe besteht immer aus mindestens 3 und höchstens 8 Mitgliedern. Platziere nun 6 Wühler wie oben beschrieben auf dem Spielplanteil.



Schatzlimit: Anders als bei den Verstecke oder den Jagdgruppen zeigt das Schatzlimit Symbol einen festen Wert an, der anzeigt wie viele Schätze auf dem aktuellen Teil gefunden werden können. Platziere sechs Schatz Marker auf dem Dunkelheits-Brett. Jeder erscheinende Schatz auf dem Spielplanteil wird vom begrenzten Vorrat des Dunkelheits-Brett entnommen.

Nun bist du bereit für die erste Runde!

SO VIELE WEGE...

Story Quests geben den Spielern vor, welches Spielplanteil aufgebaut und bespielt wird. Wenn du keine Story Quest spielst bist du in deiner Entscheidung welches Spielplanteil du nutzen möchtest völlig frei. Die Teile können auch kombiniert werden. Falls die Spieler entscheiden Teile zu kombinieren, werden die Spielplanlegenden ignoriert und es wird stattdessen im Regelbuch auf Seite 9 unter dem Abschnitt "Kartenabschnitte kombinieren" nachgesehen, wie in so einem Fall die Bevölkering der Spielplanteile abläuft.

DIE RUNDEN PHASE

Bei Myth ist man an keine feste Reihenfolge gebunden in der die Spieler agieren. Die Helden Phase (welche zur Runden Phase gehört) ist die Phase in der die Spieler agieren und dies können sie in beliebiger Reihenfolge tun. Die typischen Dinge die die Helden während dieser Phase tun ist:

- a) Bis zu einer Aktionskarte spielen und/oder eine beliebige Anzahl von Aktions Karten spielen.
- b) Bewegen (Basisbewegung + Bewegungskarten spielen)



BILD 2

I. HELDEN SETUP



Soldat (Bild 2)

Bereit zum Kampf! Der Soldat spielt eine "Eile" Karte und erhält +2 Bewegungspunkte. Die fügt er seinem Basiswert 2 hinzu, bewegt sich 4 Felder weit und steht unterhalb der Wühler Kolonne. Dies erhöht die Dunkelheitsskala um 1 (der Marker auf dem Dunkelheit-Brett wird ein Feld weiter nach rechts bewegt).



Nun spielt er die Karte "Dieses Joch ist schwer" auf ein freies Aktionsfelder auf seinem Heldenbrett. Diese Karte ist eine Reaktion und gewährt einen Bonus wenn ein Schild ausgerüstet ist. Falls ein Angriff erfolgreich war verursacht diese Karte keinen Schaden. Stattdessen werden Hauptleute und Schergen umgestoßen. Da der Soldat sich aggressiv bewegt hat (durch das Ausspielen der "Eile" Karte) gewährt diese Bewegungsmodifikation* -2MW und +2 \odot_{10} . Ziele auf den angrenzenden Wühler bei diesem Angriff.

Um den Würfelpool für den "Dieses Joch ist schwer" Angriff zusammenzustellen fügst du 1 \odot_{10} und 1 SW (Standardwert - abzulesen auf dem Heldenmarker). Außerdem +1 \odot_{10} für seinen Topfdeckel (weil auf der "Dieses Joch ist schwer" Karte das Schlüsselwort "Schild" zu finden ist) +2 zusätzliche \odot_{10} , da er sich in dieser Helden Runde aggressiv bewegt hat. Würfel diese Würfel probeweise (und nur so zum Spaß) und arrangiere die Würfelergebnisse wie folgt: 2,3,5 und 9 und der SW zeigt das \odot_{10} Symbol.



Die Verteidigung des Wühlers ist 3 (Basiswert 5 - 2 wegen der aggressiven Bewegung), so dass der Angriff erfolgreich war. Das Würfelergebnis des SW passt zu keinem Symbol der Gegenstände des Soldaten und wird deshalb ignoriert. Der Angriff hat den Wühler umgestoßen - lege die Wühler-Miniatur auf die Seite und lege einen Umgestoßen-Marker daneben um anzuzeigen das sie umgestoßen wurde. Dies bedeutet, dass der Wühler während seiner nächsten Aktivierung lediglich den Marker entfernt und seine Miniatur wieder aufstellt.

Da der Angriff keinen Schaden verursacht hat, wurde keine Bedrohung (Threat) generiert und der Soldat muss seinen Threat Zähler nicht erhöhen. Es wurde auch kein AP generiert, so das auch der Dunkelheitsmarker nicht bewegt wird.

BEWEGUNG EINSCHRÄNKUNGEN UND MODIFIKATIONEN

Aufgrund der Modifikation auf den Heldenkarten können die Möglichkeiten während der Heldenrunde eingeschränkt sein bevor man Karten ausgespielt hat. Sei dir im Klaren über die Karten die du auf der Hand hast und über die Reihenfolge in der du sie ausspielen willst. Außerdem kann Bewegung im Zusammenhang mit einigen Karten Boni und Mali bereitstellen und manchmal kann es vorkommen, dass wenn so ein Bonus im Zusammenhang mit Bewegungen in Anspruch genommen wird, man an diesen Bewegungstyp für den Rest der Heldenrunde gebunden ist.



Figure 3



Akolyt (Bild 2)

"Ich kann jetzt gerade nicht viel mehr tun als aus dem Weg zu gehen"



Soldat

"Du hast es erfasst". Um etwas Boden gut zu machen für den Akolyt, spiele die Karte "Auf der Klinge reiten" auf das nächste verfügbare Aktionsfeld. Dies ist eine Angriffsaktion, die es dem Spieler erlaubt sich durch Feinde hindurch zu bewegen und sie anzugreifen. Um die höchstmögliche Bewegung für den Soldaten herauszuholen, kann er seine Wut Mechanik nutzen.

Normalerweise würde der Soldat die oberste Karten seines Nachziehstapels (ohne sie aufzudecken) verdeckt auf das nächste verfügbare Aktionsfeld seines Heldenbretts spielen. Innerhalb dieses Tutorials wird die Karte von unten gezogen und verdeckt (ohne sie vorher umzudrehen) auf das nächste verfügbare Aktionsfeld seines Heldenbretts gespielt. Diese Karte zählt als **Wut** und erhöht die **Wut** auf insgesamt 2 (1 für die vorher gespielte "Dieses Joch ist schwer" Karte). **Wut** erhöht die Bewegung des Soldaten um jeweils 1 Feld für jede **Wut** wenn "Auf der Klinge reiten" gespielt wurde. Für diesen Angriff erhält der Soldat insgesamt 3 \blacklozenge_{10} (1 Basiswürfel +1 für den "Topfdeckel" und +1 für die aggressive Bewegung) und 1 \blacksquare . Würfle die Zusammenstellung und arrangiere folgende Würfelergebnisse: 1,5 und 7 und \blacklozenge_{10} .

Die Verteidigung der Wühler ist 5. Der Soldat erzielt 2 Treffer, von denen er nur einen benötigt um die Wühler zu treffen. Außerdem hat er mit dem \blacksquare ein \blacklozenge_{10} gewürfelt was die Bedrohung dieses Angriffs durch den Topfdeckel um 1 erhöht. Jeder Wühler nimmt 1 Schaden (alle 4 Wühler sind betroffen) Nun wird der Soldat 5 Felder in gerader Linie durch die besiegten Krabblers bewegt. Er erhöht seine Bedrohung um 5 (1 pro Schaden dem der Dunkelheit zugefügt wurde +1 für das Schicksalsergebnis).

Entferne die Wühler vom Spielplanteil in der Reihenfolge in der sie besiegt wurden. Nachdem du den dritten Wühler entfernt hast, nimmst du einen Schatzmarker vom Dunkelheitsbrett und legst ihn auf das Feld dieses Wühlers (immer wenn während eines einzelnen Angriffs der dritte Feind besiegt wurde erscheint dort ein Schatz).

Abschließend wird der Dunkelheitszähler um 2 für das Spielen der "Auf der Klinge reiten" Karte erhöht, so dass der Marker auf der 3 des Bretts liegen bleibt.



Akolyt (Bild 4)

Spiele "Eile" auf das erste freie Aktionsfeld seines Heldenbretts. Bewege den Akolyt 4 Felder vorwärts (2 Basis Bewegung + 2 für "Eile"). Die rote Linie wird helfen ihn davor zu schützen während der Dunkelheitsrunde umzingelt zu werden.

Nachdem die "Eile" Karte ausgeführt wurde wird der Dunkelheitszähler um 1 erhöht (er sollte jetzt auf der 4 liegen).

Da auch er sich in dieser Heldenrunde durch das Spielen der "Eile" Karte aggressiv bewegt hat, hat der Akolyt nur noch 2 Handkarten die er spielen kann ("Niederschmettern" und Letztes Ritual"). Spiele "Niederschmettern" auf das nächste verfügbare Aktionsfeld auf seinem Heldenbrett und ziele auf den Wühler der angrenzend und diagonal zu ihm steht. Beachte, dass durch das aggressive Bewegten in diesem Zug "Niederschmettern" +1MW dem Angriff hinzugefügt (die Verteidigung des Wühlers erhöht sich hierdurch um 1).

Stelle den Würfelpool für "Niederschmettern" zusammen: 1 \blacklozenge_{10} und 1 \blacksquare (Basiswürfel durch den Heldenmarker) und 1 \blacklozenge_{10} für seine "Dachlatte" Waffe. Würfle nur so zum Spaß und arrangiere folgende Ergebnisse: 5 und 7 und \blacklozenge_{10} .

Da die Verteidigung des Wühlers 6 ist (+ 1 durch die Modifikation "Niederschmettern", trifft nur die 7 und fügt 1 Schaden durch "Niederschmettern" zu. Dies ist genug um den Wühler zu besiegen, dessen Vitalität 1 ist. Das \blacklozenge_{10} Ergebnis kann genutzt werden um die Bedrohung um 1 zu reduzieren die durch "Niederschmettern verursacht wurde.

-2MW
 -1MW
 JA
 +1MW

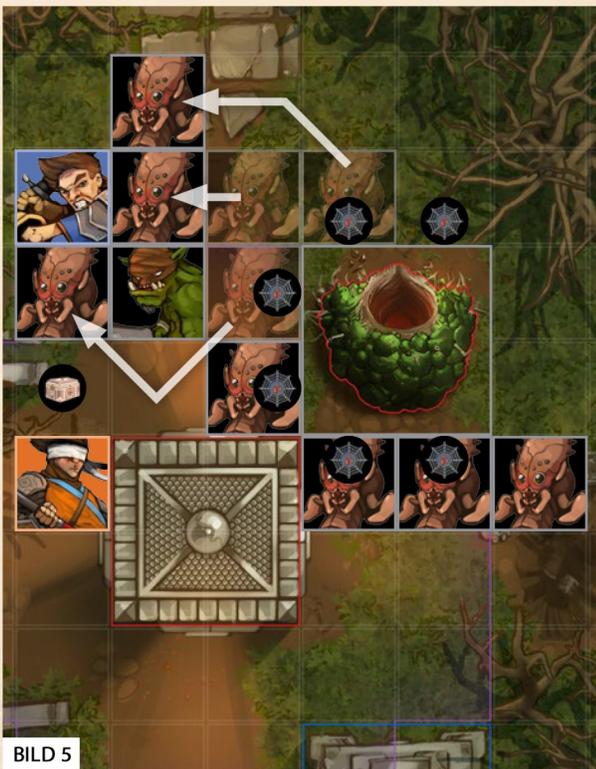


BILD 5



BILD 6

DIE DUNKELHEITSPHASE

Wenn die Dunkelheitsrunde ausgelöst wird (während der Runden Phase oder der Auffrischen Phase) unterbricht es die aktuelle Phase (nach dem Beenden der Aktivierung die das Erhöhen des AP ausgelöst hat). Die Dunkelheitsrunde beginnt mit dem Ziehen einer Karte vom Dunkelheitsdeck. Die Schritte der Dunkelheitsrunde sind auf dieser Karte skizziert.

DIE DUNKELHEITSPHASE

- 1 Ereignis
- 2 Bedrohungs-Einschränkungen
- 3 Aktivierung
- 4 Monster Erscheinen

Als erstes wird ein Ereignis ausgelöst. In unserem Beispiel hat das Ereignis keinen Effekt auf unsere Helden, da keiner von beiden eine Bedrohung von 8 besitzt. Das heißt, sie können die Bedrohungs-Einschränkungen ignorieren, die normalerweise ausgelöst würden wenn ein Held eine Bedrohung von 10 besitzt (oder in diesem Fall 8).

Der Aktivierungsschritt ist das Hauptmerkmal der Dunkelheit-Phase. In diesem Schritt wird jeder aktivierte Monstertyp bewegt und/oder greift einen Helden an. Es gibt spezifische Regeln, die die Monster Aktivierung regeln (siehe Kapitel 7 „Die Dunkelheit“ im Regelheft auf Seite 32). Für dieses Tutorial beziehen wir uns auf das Bild 5 und 6 um jedes Monster in Position zu bewegen.

Nachdem alle Monster sich bewegt haben, versuchen sie anzugreifen. Monster handeln in der Reihenfolge die ihre Klassifikation vorgeben (Instinkt vor Intellekt und zuletzt Untot). Krabbler besitzen Instinkt, also greifen sie vor den Wühlern (Intellekt) an.



Der Akolyt befindet sich in Reichweite von zwei Krabblern, die ihn nun angreifen. Die

ANGRIFF 1 **D10** 1 **SW** 1 **7**

Gift: 1 Angriff auf 1 Ziel
RW: 1 (Nahkampf, 3 Fernkampf)
1 Schaden pro Treffer

Krabbler greifen mit Gift (Venom) an, was bedeutet, dass jede Krabblertyp Miniatur 1 Angriff auf 1 Ziel ausführt der 1 Schaden pro Treffer verursacht. Diese Angriffe werden zusammen ausgeführt. Würfel 2 **D10** (so zum Spaß!) und arrangiere folgendes Ergebnis: 2 und 8.

Der MW (Mindestwurf) des Krabblers für sein Gift ist 7, so dass die 8 trifft. Da der Angriff erfolgreich war, wird ein **SW** gewürfelt mit dem Ergebnis. Dies bedeutet, dass der Krabblertyp Spezial Effekt für diesen Angriff ausgelöst wird, der „Vergiftet“ verursacht. Der Akolyt erleidet 1 Schaden und erhält den „Vergiftet“ Zustand. Bewege den Lebenskraft-Marker von 7 auf 6 und platziere den „Vergiftet“ Marker auf dem Statusfeld des Heldenbretts.

Die verbleibenden drei Krabbler die sich ebenfalls in Angriffreichweite befinden, greifen nun den Soldat an. Würfel 3 **D10** für diesen Angriff und arrangiere folgendes Ergebnis: 3,5 und 9. Der MW für diesen Angriff ist 7 (also trifft die 9). Der Soldat hält jedoch einige Unterbrechungskarten auf seiner Hand. Er spielt „Ich mach das“ auf sein nächstes freies Aktionsfeld auf seinem Heldenbrett. Diese Karte verhindert diesen Angriff (was bedeutet, dass der Soldat keinen Schaden erleidet). Der **SW** muss in diesem Fall nicht gewürfelt werden, da der Angriff den Helden nicht getroffen hat.

UNTERBRECHUNG

Unterbrechungskarten erlauben es dem Helden in der Dunkelheitsphase zu reagieren. Die Karten sind einzigartig, was bedeutet, dass sie nur in der Dunkelheitsphase gespielt werden können. Der Held kann beliebig viele Unterbrechungskarten spielen, solange er ausreichend freie Aktionsfelder besitzt.



BILD 7



BILD 8

Alle Krabblen sind nun aktiviert worden. Jetzt wollen die Wühler den Soldaten angreifen. Bevor die Wühler jedoch angreifen, spielt der Soldat auf sein nächstes verfügbares Aktionsfeld die Unterbrechungskarte „Trennen“. Dies erlaubt es dem Soldaten sich zu bewegen und dem Angriff auszuweichen. Bewege den Soldaten wie auf dem Bild 7 angegeben und ignoriere den Angriff.

Nachdem alle Monster, die angreifen konnten aktiviert wurden wird der letzte Schritt der Dunkelheits-Phase ausgeführt: Monster ins Spiel bringen. Die Dunkelheitskarte gibt an, dass ein normaler Spawn in jedem Versteck auf dem Spielplanteil stattfindet. Da das Versteck auf dem Spielplanteil ein Krabblen-Versteck ist, schau auf der Krabblen-Monsterkarte nach wie viele Krabblen ins Spiel kommen (unten auf der Karte). In diesem Fall sind es 2 Nahkampf Krabblen und 2 Fernkampf Krabblen (Nahkampf Monster werden immer zuerst platziert – Bild 8).

Die Dunkelheits-Phase endet nun und die Auffrischen-Phase wird jetzt bei Schritt 2 fortgesetzt.

DIE AUFRISCHEN PHASE, FORTSETZUNG

Schritt 2 der Auffrischen Phase erlaubt es dem Helden seine Verbündeten zu aktivieren. Dieser Schritt wird an dieser Stelle übersprungen, da die Helden in diesem Tutorial keine Verbündeten haben.

Während der Prüfung des Questerfolg-Schritts bestimmen die Spieler den Status ihrer aktuellen Quest und führen entsprechende Quest Effekte aus (wie beispielsweise das Fortschreiten des Quest Timers). Da das Questziel von „Die Weberin“ das Einsammeln aller 6 Spinnenweben Marker vorsieht und dies noch nicht geschehen ist, ist das Ziel noch nicht erreicht und somit ist keine Aktion in dieser Runde notwendig.

Status Effekte von Helden und Feinden werden während der Status Phase ausgeführt. Reduziere die Lebenskraft des Akolyten um 1 (wegen des Vergiftet Markers). Bewege den Lebenskraft Marker von 6 auf 5.

Es befinden sich keine Fallen auf dem Spielplanteil – also kann der Fallen Auswertungsschritt entfallen.

Der Aufräumen Schritt – wird nur ausgeführt wenn tote Helden vom Brett entfernt werden müssten – wird ebenfalls übersprungen. Jetzt wäre auch der Zeitpunkt an dem die Helden ihre Ausrüstung wechseln können. Sie können Gegenstände aus ihrem Inventar ausrüsten oder ausgerüstete Gegenstände gegen andere Gegenstände im Inventar austauschen.

Die Auffrischen Phase endet nun und wir machen weiter mit der nächsten Runde, beginnend mit der Helden-Phase.

DIE WEBERIN C

Als ihr durch die Wälder wandert, stoßt ihr auf eine sehr nervöse Frau, die aufgeregt auf eurem Pfad hin und her läuft. Sie stellt sich als Areva vor. Sie ist Weberin. „Ich habe den Auftrag, der Prinzessin, Lady Katherine, ein Hochzeitskleid anzufertigen. Aber es muss perfekt sein.“ Am Rande eines tränenreichen Zusammenbruchs erklärt sie: „Ich benötige sechs Fäden aus Krabblenseide, um das Kleid fertig zu stellen. Ihr wisst ja, dass Krabblenseide im Dunkeln schimmert. Wenn ich diese Fäden mit ins Kleid einweben, wird die Prinzessin erstrahlen. Das wird atemberaubend!“

Krabblen 6 Netzmarker werden an das Versteck angrenzend ins Spiel gelegt. Die Helden müssen die Netze einsammeln, indem sie darauf stehend je einen BP ausgeben. Wird ein Netz betreten, werden 4 **SW** gewürfelt. Für jedes Dunkelheitssymbol kommt ein Krabblen ins Spiel.

2 **CO** werden aus dem Schatzbeutel entfernt. Die Kettenquest **Säubert die Straße** wird hinzugefügt.

LÖSUNG

Areva ist überglücklich. „Oh, vielen, vielen Dank! Ich muss schnell los, das Kleid fertigstellen. Kommt doch zur Heirat der Prinzessin, es soll jedermann eingeladen sein. Wenn ich etwas Seide übrig habe, werde ich Euch etwas anfertigen, das dieser Heldentat angemessen ist.“



BILD 9

DIE RUNDEN PHASE: 2. HELDEN PHASE



Akolyt (Bild 9)

Um seine Vergiftung loszuwerden spielt der Akolyt „Heldenblut“ (als Reaktion). Diese Karte kostet keine AP, jedoch kostet sie 1 Bedrohung. Erhöhe den Bedrohungsähler um 1 Feld.

„Letztes Ritual“ ist eine verlockende 2. Wahl für den Akolyt, da die Feinde sich dafür in einer günstigen Position befinden. Er gibt 1 BP aus um sich 1 Feld zurückzuziehen um seinen Angriff vorzubereiten. Du solltest bevor du das „Letzte Ritual“ spielst, die Karte „Beten“ spielen um zusätzlichen **Glaube** zu erhalten. Mische den Ablagestapel des Akolyt und decke folgenden Karten auf: „Niederschmetter“, „Standhaft“ und „Segnung des Sonnenaufgangs“. Da die Karten „Standhaft“ und „Segnung des Sonnenaufgangs“ das Schlüsselwort **Glaube** besitzen, werde sie auf die „Beten“ Karte gelegt. Die „Niederschmetter“ Karte wird zurück auf den Ablagestapel gelegt.

Als nächstes spielst du „Gerechter Zorn“ (auch eine Glaubenskarte) auf das nächste freie Aktionsfeld. Dies erhöht den **Glaube** Wert 5. Dies kostet 1 AP, also erhöhe den Dunkelheitsähler um 1 (also auf das Feld 2).



Soldat

Bevor der Akolyt seinen Glauben entfesselt, spielt der Soldat „Kampfgebrüll“ auf das nächste freie Aktionsfeld. Diese Reaktion verringert den MW für „Das letzte Ritual“ und erhöht die Wahrscheinlichkeit zu treffen.



Akolyt

Der Akolyt spielt nun „Das letzte Ritual“ auf das nächste freie Aktionsfeld. Da er sich in diesem Zug mit Bedacht nur einen Schritt bewegt hat, kann er seinem Angriff 1 **D10** hinzufügen.

Der Angriff hat den Wühler als Ziel (Helden blockieren die LOS nicht). Das Fadenkreuz dehnt sich wie auf der Heldenkarte beschrieben, aus um die angrenzenden Krabblers zu treffen. Würfle die Würfelzusammensetzung für diesen Angriff (3 **D10** und 1 **SW** und arrangiere das Ergebnis wie folgt: 1,4 und 5 und).

Die 4 ist ausreichend um den Wühler zu treffen (Basis MW 5 -1 durch den „Kampfschrei“) und 2 Schaden zu verursachen (Basis 1 +1 durch „Gerechter Zorn“). Dies besiegt den Wühler. Da es sich bei den Krabblern um einen anderen Monstertyp handelt, wird ein weiteres **D10** Würfelergebnis benötigt (die 4 wurde bereits für den Wühler verwendet). Die 5 reicht aus um die Krabblers zu treffen (Basis MF 4 -1 durch den „Kampfschrei“). Auch hier wird jeweils 2 Schaden ausgeteilt. Das gewürfelte wird ignoriert.

Entferne alle besiegten Monster. Auf den Feldern des dritten und sechsten entfernten Monsters wird ein Schatzmarker (die vom Dunkelheitsbrett entfernt werden) gelegt (siehe auch Seite 5, oben rechts). Erhöhe die Bedrohung des Akolyt um 6 (von Feld 1 auf das Feld 7). Abschließend erhöhst du den Dunkelheitsähler um 2 AP (als auf Feld 4).



BILD 10



BILD 11



Soldat (Bild 10)

Bewege den Soldaten 2 Felder in Richtung des Verstecks (normale Bewegung). Spiel "Kochenernte" auf das letzte verfügbare Aktionsfeld. Diese Aktion lässt ihn in einem Radius von 90 Grad angreifen, beginnend beim Krabblerr und endend beim Versteck. Würfle die Würfelzusammenstellung (2 und 1 und arrangiere folgendes Ergebnis: 2 und 8 und .

Da der "Kampfschrei" dem MW für alle Angriffsaktionen gilt, reicht die 2 um das Versteck zu treffen (Basiswert 3 -1 für den "Kampfschrei") und die 8 ist mehr als genug um die Krabblers (Basiswert 4 -1 durch den "Kampfschrei") zu treffen. Dieser Angriff fügt allen Zielen 2 Schaden zu (Basissschaden 1 +1 durch "Gerechter Zorn"). Die Krabblers sind besiegt und das Versteck hat nur noch 3 Lebenskraft (Basiswert 5).

Dieser Angriff erhöht die Bedrohung des Soldaten auf 4 (1 Schaden für jeden Krabblers und 2 für das Versteck). Erhöhe den Bedrohungswert auf das Feld mit der 9. Abschließend erhöhe den Dunkelheitszähler um 2 AP (für "Kochenernte"). Der Dunkelheitszähler ist nun auf der 6, was bedeutet, dass die Dunkelheit-Phase ausgelöst wird.

STELLE DICH DER DUNKELHEIT

Nun hast du eine komplette Heldenrunde absolviert. Versuche jetzt das aktuelle Spielplanteil auf eigene Faust zu meistern. Unterbreche das Spiel wenn eines der folgenden Ereignisse stattfindet und folge den Anweisungen weiter unten.

- Ein Schatzmarker wird aufgenommen: Ein Held muss 1 BP ausgeben um den Schatzmarker auf seinem Feld aufnehmen zu können. Der Held zieht sofort 1 Marker aus dem Schatzmarkerbeutel und zieht eine Karte vom entsprechenden farbigen Schatzkartendeck. Der Marker wird dann zurück in den Beutel gelegt. Falls die Karte Gold oder einen Trank darstellt, nimmt der Held den passenden Marker und legt ihn in sein Inventar auf seinem Heldenbrett und mischt die Karte zurück in das Deck. Andernfalls legt der Held die Karte in sein Inventar. Der Schatzmarker geht zurück in die Spielschachtel.
- Der erste Spinnenweben-Marker wird aufgenommen: Ein Held muss 1 BP ausgeben um den Spinnenweben-Marker auf seinem Feld aufnehmen zu können. Lege den aufgenommenen Marker auf die Questkarte. Nun würfelst du 4 . Wenn mindestens 1 gewürfelt wurde, kommt ein Krabblers, angrenzend zum dem Helden der den Marker aufgenommen hat, ins Spiel. Normalerweise können Monster ohne ein aktives Versteck nicht ins Spiel kommen, Quest Effekte können diese Regel jedoch umgehen
- Der letzte Spinnenweben-Marker wird aufgenommen: Nachdem der sechste Marker aufgenommen wurde, wird die Quest in der nächsten Auffrischen-Phase vollendet. Diese Quest zu beenden verleiht einem Helden 1 Glück. Zusätzlich können zwei weiße Schatzmarker aus dem Beutel entfernt werden. Die "Räumt die Straße frei" Quest wird in das Quest Deck gemischt.
- Das Versteck und alle Monster wurden besiegt: Das Spielplanteil ist nun gesäubert. Sofort reduzieren alle Helden Ihre Bedrohung auf 0. Alle Schatzmarker werden vom Dunkelheitsbrett entfernt. Falls sich noch Schatzmarker auf dem Spielplanteil befinden, werden sie ebenfalls sofort entfernt und die Helden erhalten für jeden entfernten Marker 1 Gold (das Gold wird in einem gemeinsamen Pool gesammelt). Wenn ein Held eine Runde auf einem gesäuberten Spielplanteil beginnt, verdoppeln sich seine BP. Falls die Spieler es wünschen, können sie zum nächsten Spielplanteil Reisen um das Spiel fortzusetzen, um dort an der gegenüberliegenden Seite das Spielplanteil zu betreten.
- Ein Held stirbt: Wenn während des Aufräumen Schritts der Auffrischen Phase ein Held stirbt, kann der Spieler den Helden wiedererwecken. Hierbei werden die gleichen „Wiedererwecken“ Regeln befolgt wie auf Seite 47 des Regelbuchs beschrieben.