

WARHAMMER QUEST™

VERSCHOLLENE SCHÄTZE



REGELBUCH

In den Kneipen von Herzweih, einer der strahlendsten Städte Sigmars, flüstert man, dass unter den Straßen ein gewaltiges, geheimes Labyrinth liegt. Der Orden von Azyr versucht schon lange, es zu entdecken, doch das Labyrinth verändert sich stets durch die Magie seiner Erbauer – geheimen Anbetern des verrückten Gottes Tzeentch –, die in den Stein gewirkt wurde. Dieser Ort wird der Hort genannt und ist sehr wohl real. Sein Herrscher, Magister Mondothis, ist ein furchterregender Hexer, der durch seinen loyalen Dienst an Tzeentch viele Segnungen erhalten hat.

Zum Glück für Herzweih ist Mondothis größte Obsession das Sammeln von Artefakten aus Schattenglas – einem mystischen Material, mit dem Seelen eingesperrt werden können. Über die Jahrzehnte haben Mondothis Akolythen viele solche Schätze für die wahnsinnigen Galerien ihres Meisters gesammelt. Dies jedoch beflügelte nur die Besessenheit des Magisters.

Schattenglas verbindet man seit langer Zeit mit dem Katophrane-Fluch, einer finsternen magischen Anomalie, in der Krieger in einem endlosen Kreislauf aus Tod und Wiederauferstehung gefangen werden. Manche sind diesem Fluch entkommen, aber dadurch zogen sie die interessierte Aufmerksamkeit von Mondothis Jüngern auf sich. Viele dieser Krieger wurden bald gefangen, ihre Seelen in Schattenglas-Gefängnisse gesperrt und ihre leeren Körper blieben als wenig mehr denn Statuen zurück.

Als ein gewaltiges Erdbeben Herzweih erschütterte, erlitt Mondothis eine Katastrophe. Im Hort zerbrachen viele Schattenglasschätze, wodurch gefangene Seelen wieder in ihre Körper zurückkehrten. Wiederbelebte Krieger fanden sich im Schlupfwinkel ihres Kerkermeisters wieder, von Feinden umringt. Augenblicklich brachen Kämpfe aus.

Obwohl ihn der Schaden an seiner Sammlung sehr erzürnte, überlegte sich Mondothis eine gerissene Lösung. Er hatte kürzlich ein neues wertvolles Ausstellungsstück erhalten – eine Schar Sturmgeschmiedete Ewiger. Diese Halbgottkrieger entließ er widerwillig aus der Stasis. Wenn irgendwer in der Lage war, seine anderen entkommenen Ausstellungsstücke zusammenzutreiben, dann sie, insbesondere, wenn sie sich mit den mächtigen Relikten aus seinen Galerien bewaffnet hatten. Nach ihrem Sieg wollte der Magister über die erschöpften Sturmgeschmiedeten herfallen und sie wieder in ihr höllisches Gefängnis stecken – bevor die himmlischen Helden seinem Reich entkommen konnten ...



EINLEITUNG

Warhammer Quest: Verschollene Schätze ist ein kooperatives Spiel für 1-4 Spieler. Indem ihr die Rollen der heldenhaften Sturmgeschmiedeten Ewigen annehmt, zieht ihr in die gefährlichen Tiefen des Horts von Herzweih, um die üblen Kräfte zu besiegen, die dort lauern. Werdet ihr über die Schergen von Chaos und Zerstörung triumphieren? Oder erfüllen sich ihre bössartigen Pläne und bringen allen den Untergang?

Mit diesem Regelbuch und den anderen Komponenten in der Box habt ihr alles, was zum Spielen nötig ist – auf diesen Seiten stehen die Regeln für die vielen Abenteuer, die eure Helden erleben werden, wie ihr sie aufstellt und zugewise spielt, Aktionen ausführt und hoffentlich die Reaktionen der versammelten Feinde übersteht.

KOMPONENTEN

Zusätzlich zu den Regeln in diesem Regelbuch enthält Warhammer Quest: Verschollene Schätze folgende Komponenten:



5 Citadel-Miniaturen

1 Abenteuermarker

1 Beutemarker

4 Initiativekarten

29 Schatzkarten

1 Abenteuerkarte

4 Schicksalsmarker

20 Schadensmarker

1 Blockierter-Bereich-Marker

5 doppelseitige Heldenkarten

15 doppelseitige Feindkarten

4 doppelseitige Spielfelder

6 doppelseitige Türmarker

31 Feindmarker

KARTEN

Jeder Held wird von einer Citadel-Miniatur dargestellt und jeder Feind von einem Marker mit dem Bild des Feindes. Außerdem wird jeder Held, Begleiter und Feindtyp von einer Karte repräsentiert, die euch sagt, wie sie im Spiel handeln. Das Spiel enthält auch Schatzkarten, die die Schätze darstellen, die die Helden entdecken, sowie Initiativekarten.

HELDENKARTE

- 1 Name
- 2 Aktionswürfelplätze
- 3 Attacken-Aktionen
- 4 Widerstandswert
- 5 Schadenskasten
- 6 Allgemeine Aktionen
- 7 Einzigartige Aktionen

CALTHIA XANDIRE HELDIN

WAFFE	TYP	SCHADEN
Breitschwert (5+)	X	1/3
Ring aus Stahl (5+)	X X }	1/2

BLLENDES LICHT (6+)
Überspringt in dieser Runde den Reaktionschritt nach jeder Aktion dieser Heldin.
Angeordnet: Zusätzlich können in dieser Runde Schergen keine Fernkampf-/Attacken-Aktionen (7) ausführen.

SCHADEN

BEGLEITERKARTE

Einer der Helden ist ein Begleiter namens Taros. Taros hat weder Initiativekarte noch Aktionswürfel – stattdessen kontrolliert der Spieler, der Luxa wählt, auch Taros und kann Aktionen mit Taros ausführen wie auf Luxas Heldenkarte beschrieben.

TAROS BEGLEITER

WAFFE	TYP	SCHADEN
Kralen und Schnabel	X	1

Wenn dieser Held eine Bewegen-Aktion ausführt, so sie immer eine angeordnete Bewegen-Aktion (5) ausführen.

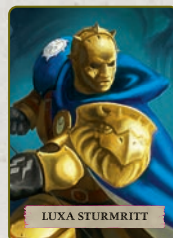
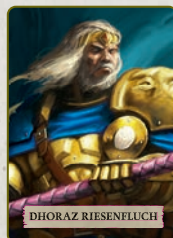
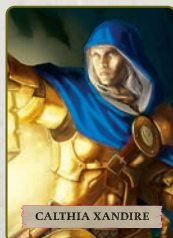
SCHADEN

- 1 Name
- 2 Attacken-Aktion
- 3 Widerstandswert
- 4 Schadenskasten
- 5 Fähigkeiten
- 6 Allgemeine Aktionen

Helden- und Begleiterkarten sind doppelseitig – die Rückseite wird verwendet, wenn der Held verwundet ist.

INITIATIVEKARTEN

Die vier Initiativekarten werden verwendet, um die Reihenfolge festzulegen, in der die Helden in jeder Runde handeln. Jede Initiativekarte zeigt die Heldin oder den Helden.



ABENTEUERKARTE

7 2
4
6 1
3
5 0

ABENTEUERKARTE

In manchen Abenteuern wird mit der Abenteuerkarte das Verstreichen von Zeit festgehalten.



FEINDKARTE (ANFÜHRER)

- 1 Name
- 2 Attacken-Aktionen
- 3 Reaktionen
- 4 Widerstandswert
- 5 Schadenskasten
- 6 Einzigartige Aktionen
- 7 Anführerphasenaktion



FEINDKARTE (SCHERGE)

- 1 Name
- 2 Attacken-Aktionen
- 3 Widerstandswert
- 4 Reaktionen
- 5 Einzigartige Aktionen

Beide Arten von Feindkarten sind doppelseitig – die Rückseite beschreibt eine gestärkte Version des Feindes. Die Abenteurerregeln sagen euch, wenn ihr die gestärkten Versionen verwenden sollt.

SCHATZKARTEN

Während der Abenteuer eurer Helden entdecken sie Schatzkarten. Es gibt drei Arten von Schatzkarten: eine Waffe gibt dem Helden eine zusätzliche Attacken-Aktion, Rüstung gibt dem Helden eine permanente Fähigkeit und ein Artefakt gibt einem Helden eine einzigartige Aktion, die er einmal einsetzen kann. Jeder Held kann bis zu eine von jedem dieser Kartentypen haben.


Wenn ein Held eine Schatzkarte erhält, kann er sie behalten oder sofort einem anderen Helden geben, egal wo sich jener Held auf dem Schlachtfeld befindet und sogar wenn er ausgeschaltet ist. Wenn ein Held eine zweite Waffe, Rüstung oder Artefakt erhalten würde, muss der Spieler jenes Helden eine jener Karten wählen und sie wieder in den Schatzkartenstapel mischen. Viele Karten können nur von einem bestimmten Helden verwendet werden – wo dies der Fall ist, ist der Name des Helden unter dem Namen der Karte vermerkt.

Taros kann keine Schatzkarten besitzen.

- 1 Kartenname, Heldenname (falls vorhanden) und Typ
- 2 Attacken-Aktion (nur Waffen), Fähigkeit (nur Rüstung), oder einzigartige Aktion (nur Artefakte)
- 3 Beschreibung. Dieser Text hat im Spiel keine Auswirkungen.



SPIELFELDER

Warhammer Quest: Verschollene Schätze verwendet doppelseitige Spielfelder, um die Schlachtfelder des Horts darzustellen. Jedes Segment trägt eine Bezeichnung, durch die es leicht für den Abenteueraufbau zu erkennen ist, und ist in eine Reihe von Bereichen aufgeteilt. Jeder Bereich ist durch einen dicken weißen Rand gekennzeichnet und enthält eine Zahl in einem Symbol wie diesem: . Diese Zahl ist das Bereichslimit, das festlegt, wie viele Helden und/oder Feinde sich gleichzeitig in jenem Bereich befinden können.



ANGRENZEND

Ein Bereich, der einen anderen Bereich berührt – auch nur an einer Ecke – grenzt an jenen Bereich an. Alles in einem dieser Bereiche gilt als an den anderen Bereich und allem in ihm angrenzend. Wenn zwei Bereiche denselben Türmarker berühren, sind sie auf die gleiche Weise angrenzend.

WIE GESPIELT WIRD

Diese Sektion der Regeln beschreibt, wie eine Partie Warhammer Quest: Verschollene Schätze gespielt wird.

VORBEREITUNG

Zunächst müsst ihr alle Komponenten bereit haben. Ist das noch nicht der Fall, baut die Citadel-Miniaturen nach der Anleitung auf Seite 15 zusammen und drückt die Marker aus den Pappbögen.

Wählt dann ein Abenteuer. Ihr könnt jedes Abenteuer in diesem Buch in beliebiger Reihenfolge spielen, allerdings solltet ihr wissen, dass der Schwierigkeitsgrad mit der Nummer zunimmt. Wollt ihr einfach der Geschichte der Helden folgen, fangt mit dem Abenteuer auf Seite 16 an und spielt jedes der Abenteuer nacheinander.

Jedes Abenteuer gibt euch folgende Informationen:

- ❖ Beschreibung, was die Helden erreichen wollen
- ❖ Karte, die die benötigten Spielfelder, Türmarker und Feindmarker sowie Orte von Interesse zeigt. Jede Karte zeigt einen oder mehrere Startbereiche an – stellt eure Helden in jenen Bereichen auf, bevor das Abenteuer losgeht.
- ❖ Ziel, das beschreibt, wie die Helden das Abenteuer erfolgreich abschließen
- ❖ Liste der Feinde im Abenteuer
- ❖ Regeln für die Abenteuerphase
- ❖ Regeln, die beschreiben, wie die Helden im Abenteuer Schicksalsmarker erringen können
- ❖ Zusätzliche Regeln, die für das Abenteuer gelten

1 ABENTEUER 3: ABRISSBIRNE

Die Helden rücken hier durch die Korridore des Horts vor. Die Wände sind mit vergessenen Schätzen überzogen, von denen einige in eine Sturzgefahr gefallen. Pfändlich sind die Stille von einem groben Krakengecko durchbrochen und ein Ork-Mob attackiert! Die Helden müssen schnell reagieren, um einen unerschütterlichen Gegenstand vor den Plattfahnen zu retten.

4 FEINDE

- 3 Plattfahnen
- 1 Plattfahnen-Boss
- 6 Knochenhorde-Sklette

LEGENDE

- Starbereich
- Zustuchort
- Reliquie
- Kiste



3 ZIEL
Die Helden müssen die Plattfahnen und deren Boss eliminieren, damit sie nach die Reliquie zerstreuen können (siehe unten). Wenn die Reliquie zerstört wird, haben die Helden versagt. Wenn die Helden alle Plattfahnen und deren Boss getötet haben, siegen sie.

5 ABENTEUERPHASE

- Steht einen verfügbaren Plattfahnen so nah wie möglich beim Plattfahnen-Boss auf.
- Bewegt jeden Plattfahnen in einen Bereich näher an den Reliquienbereich.
- Bewegt dann den Plattfahnen-Boss in einen Bereich näher an den Reliquienbereich.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

6 SCHICKSAL
Ein Held erhält sofort einen Schicksalsmarker, wenn ein Feind versucht, sich in seinen Bereich zu bewegen, aber dies nicht kann, weil der Bereich voll ist. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

**7 ZUSÄTZLICHE REGELN
DIE RELIQUIE**
Nicht-Reli, wenn ein Plattfahnen oder der Plattfahnen-Boss eine Bewegung-Aktion ausführt, bewegt das jeweiligen Feind in einen angrenzenden Bereich, der sich näher an Reliquienbereich befindet, be-

sichert, dass ihr die Bewegung-Aktion immer noch überspringt, wenn sich einer oder mehrere Helden im selben Bereich wie der Feind befinden (Seite 14).

Wenn sich ein Plattfahnen oder der Plattfahnen-Boss im selben Bereich befindet wie die Reliquie und eine Attacken-Aktion ausführt, zerstört er die Reliquie. Wenn dies geschieht, sind die Helden besiegt.

Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „4“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Ein Held im selben Bereich wie die Reliquie kann eine Interagieren-Aktion ausführen, um mit der Reliquie Zwiesprache zu haben. Wenn ein Held dies tut, bewegt der Abenteuermarker ein Feld die Abenteuerkarte hinab oder zwei Felder, wenn es sich um eine angrenzende Interagieren-Aktion handelt. Wenn der Abenteuermarker das mit „0“ markierte Feld erreicht, zieht der Held, der Zwiesprache gehalten hat, eine Schatzkarte.

Denkt daran, dass ein Held keine Interagieren-Aktion ausführen kann, wenn er gelandet ist (Seite 10).

KISTE
Ein Held im Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Hat er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel.

AUFBAU

Entscheidet, welchen Helden jeder Spieler kontrolliert. Wenn ihr keine vier Spieler seid, können die Spieler mehr als einen Helden kontrollieren, sodass jeder Held von einem Spieler kontrolliert wird. Baut dann den Spielbereich nach diesem Diagramm auf, mit den Heldenkarten der Spieler offen vor ihnen (die Verwundet-Seite verdeckt). Baut die Spielfelder und Türmarker wie auf der Abenteuerkarte angegeben auf, fügt dann die Feindmarker wie auf der Abenteuerkarte gezeigt und in den Abenteuerregeln angegeben hinzu.



- ❖ Schlachtfeld mit Spielfeldern, Türmarkern und Feindmarkern wie auf der Abenteuerkarte angegeben
- ❖ Heldenkarte
- ❖ Begleiterkarte
- ❖ Feindkarten wie in den Abenteuerregeln aufgeführt

- ❖ Initiativekarten
- ❖ Schatzkartenstapel, gemischt und verdeckt
- ❖ Manche Abenteuer verwenden die Abenteuerkarte sowie Abenteuermarker und/oder Beutemarker.

Es ist für euch vielleicht leichter, wenn ihr die Feindkarten für das Abenteuer zwischen den Spielern aufteilt – so behaltet ihr leicht den Überblick über die Reaktionen, die jeder Feind ausführen kann (Seite 13).

Ihr seid jetzt bereit für die erste Runde des Abenteuers.

EINE RUNDE SPIELEN

Um eine Runde zu spielen, spielt ihr jede der folgenden Phasen der Reihe nach. Danach endet die Runde und eine neue Runde beginnt. Spielt Runden, bis das Abenteuer wie gegenüber oder in den Abenteuerregeln beschrieben endet.

ABENTEUERPHASE

Das gespielte Abenteuer sagt euch, was in dieser Phase passiert. Dies umfasst oft Bewegungen und Attacken-Aktionen mit Feinden. Regeln für das Bewegen von und Attackieren mit Feinden stehen auf den Seiten 13-14.

WÜRFELPHASE

Jeder Spieler nimmt drei Aktionswürfel für seinen Helden. Hat er mehr als einen Helden, nimmt er drei Aktionswürfel für jeden Helden. Dann wirft er die Aktionswürfel und legt sie, ohne das Wurfresultat zu ändern, auf die Plätze auf der jeweiligen Heldenkarte. Ein Spieler setzt diese Würfel während der Aktionsphase für Aktionen mit seinem Helden ein. Nehmt keine Würfel für ausgeschaltete Helden (Seite 2).

INITIATIVEPHASE

Nehmt die Initiativekarten für eure Helden und mischt sie verdeckt zusammen. Teilt sie dann offen in einer Reihe an der Seite des Schlachtfelds aus. Dies ist die Reihenfolge, in der die Helden in der Aktionsphase ihre Züge ausführen. Tut dies nicht für ausgeschaltete Helden.

AKTIONSPHASE

Der Held, dessen Initiativekarte ganz links in der Reihe der Initiativekarten liegt, hat den ersten Zug in der Aktionsphase, dann der Held, dessen Initiativekarte danach folgt, und so weiter, bis alle Helden einen Zug hatten.

Wenn ein Held in der Aktionsphase am Zug ist, kann er drei Aktionen ausführen, eine für jeden seiner Aktionswürfel. Ein Held muss nicht alle drei Aktionen ausführen oder überhaupt welche – ein Spieler kann den Zug seines Helden sofort oder nach jeder Aktion beenden. Wenn er dies tut, drehe die restlichen Aktionswürfel des Helden so, dass sie eine 1 zeigen.

Nach jeder Aktion gibt es einen Reaktionsschritt, in dem ein einzelner Feind handeln kann (Seite 13). Außerdem gibt es einen Reaktionsschritt, nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ohne Aktionen auszuführen.

Die Aktionen, die ein Held während der Aktionsphase ausführen kann, sind auf den Seiten 9-12 beschrieben.

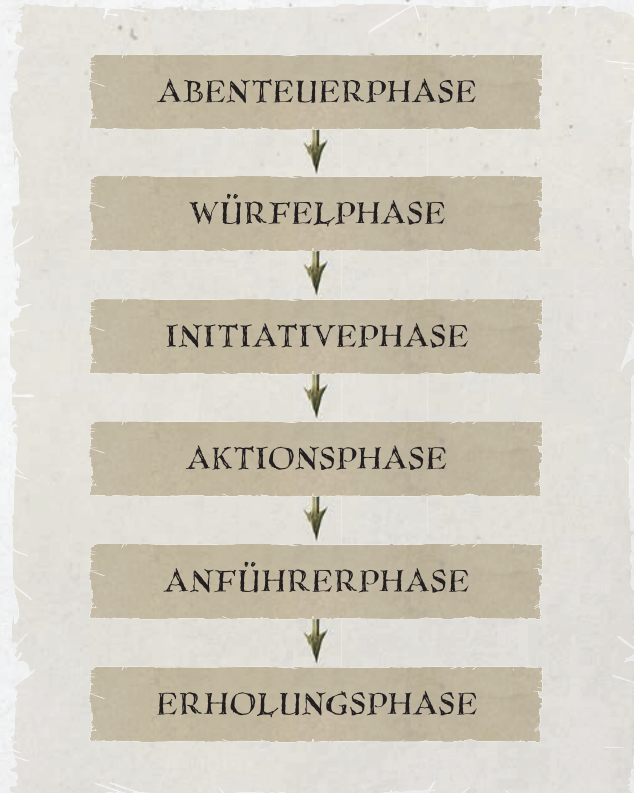
ANFÜHRERPHASE

Jeder Feindanführer auf dem Schlachtfeld führt seine Anführeraktion aus, wenn möglich. Ist mehr als ein Anführer dazu in der Lage, entscheidet der Spieler, der den ersten Zug in dieser Runde hatte, in welcher Reihenfolge die Anführer ihre Aktionen ausführen.

ERHOLUNGSPHASE

Platziert in dieser Phase, wenn ein oder mehrere Helden an einen leeren Zufluchtsortsbereich angrenzen (markiert auf der Abenteuerkarte), einen einzelnen ausgeschalteten Helden in jenem Bereich und dreht seine Heldenkarte um auf die unverwundete Seite.

Entfernt am Ende dieser Phase alle ungenutzten Aktionswürfel von den Heldenkarten aller Helden. Dann endet die Runde.



EIN ABENTEUER BEENDEN

Ein Abenteuer endet sofort, wenn das Ziel des Abenteuers erfüllt wird, wodurch die Helden siegen. Ein Abenteuer endet auch sofort, wenn alle Helden außer Taros ausgeschaltet sind, wodurch die Helden besiegt werden. Die Abenteuerregeln beschreiben alle anderen Umstände, unter denen das Abenteuer für die Helden als Niederlage endet.

AKTIONEN

Um eine Aktion mit einem seiner Helden auszuführen, muss ein Spieler eine der Aktionen auf der Karte des Helden oder einer seiner Schatzkarten wählen und einen Würfel einsetzen, indem er ihn von der Heldenkarte entfernt. Ist dies nicht möglich, kann der Held keine Aktion ausführen (sofern es keine andere Regel ermöglicht). Wenn der Spieler den Aktionswürfel einsetzt, führt der Held die Aktion aus.

ALLGEMEINE UND EINZIGARTIGE AKTIONEN

Allgemeine Aktionen sind Aktionen, die sich auf jeder Heldenkarte befinden: Bewegen, Attackieren, Ausruhen, Interagieren. Die Regeln für diese Aktionen stehen auf den folgenden Seiten. Einzigartige Aktionen sind andere Aktionen, die auf einer Heldenkarte, einer Schatzkarte oder in den Regeln des Abenteuers stehen können. Die Regeln auf der Karte oder im Abenteuer erklären, wie sie angewendet werden.

ANGESPORNT AKTIONEN

Ein Spieler kann einen Aktionswürfel mit einem beliebigen Wert einsetzen, um eine Aktion mit seinem Helden auszuführen. Die meisten Aktionen besitzen jedoch einen Angesporn-Wert wie diesen: ↗ Bewegen (3+). Wenn ein Spieler einen Aktionswürfel einsetzt, dessen Ergebnis mindestens so hoch ist wie der Angesporn-Wert, ist dies eine angespornte Aktion des Helden. Dieser Wert kann für unterschiedliche Helden unterschiedlich sein. Eine angespornte Aktion ermöglicht einem Helden, sich schneller zu bewegen, heftiger zu kämpfen oder unglaubliche Taten zu vollbringen! Wenn eine Aktion keinen Angesporn-Wert hat, kann sie nicht als angespornte Aktion ausgeführt werden.

Angespornte Bewegen-, Attackieren- und Ausruhen-Aktionen sind in diesen Regeln beschrieben. Alle weiteren Angesporn-Regeln sind neben der entsprechenden Aktion aufgeführt, nach dem Wort „Angesporn“ (siehe unten). Diese Regeln gelten nur, wenn ein Held die angespornte Version jener Aktion ausführt.

⚡BLENDENDEN LICHT (6+)

Überspringt in dieser Runde den Reaktionsschritt nach jeder Aktion dieser Helden.

Angesporn: Zusätzlich können in dieser Runde Schergen keine Fernkampf-Attacken-Aktionen (7) ausführen.

AKTIONSKETTEN

Aktionsketten ermöglichen Helden, mit mächtigen Ergebnissen zusammen zu arbeiten. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Aktionswürfel mit dem Ergebnis 1 für eine Aktion mit seinem Helden einsetzt, kann er eine Aktionskette starten. Tut er dies, kann ein Held (derselbe oder ein anderer) sofort eine Aktion ausführen, wenn sein Spieler einen Aktionswürfel mit einem Ergebnis von 2 einsetzt, um jene Aktion auszuführen (eine angespornte Aktion ist möglich, wenn das Ergebnis hoch genug ist). Dies geschieht vor dem Reaktionsschritt (Seite 12) und bevor der Held, der die Aktionskette gestartet hat, mit seinem Zug weitermacht.

Nach jener Aktion kann ein Held sofort eine Aktion ausführen, wenn sein Spieler einen Aktionswürfel mit einem Ergebnis von 3 einsetzt, um jene Aktion auszuführen (eine angespornte Aktion ist möglich, wenn das Ergebnis hoch genug ist), und so weiter, wodurch die Helden gemeinsam arbeiten können, um eine Aktionskette von bis zu sechs Aktionen auszuführen, eine sofort nach der anderen und ohne Reaktionsschritte dazwischen (Seite 13).

Wenn, nachdem eine Aktion der Aktionskette abgehandelt ist, die Helden die Aktionskette nicht weiter führen können oder wollen, gibt es einen Reaktionsschritt, danach macht der Held, der die Aktionskette begonnen hat, mit seinem Zug weiter.

SCHICKSALSMARKER

Während ihrer Abenteuer können Helden außer Taros Schicksalsmarker erringen, wie in den Regeln des jeweiligen Abenteuers beschrieben. Jeder Held kann nur einen einzelnen Schicksalsmarker haben – wenn er einen zweiten erringen würde, geschieht nichts.



Wenn ein Spieler einen Aktionswürfel einsetzt, kann er auch einen Schicksalsmarker einsetzen, wenn sein Held einen hat. Tut er dies, kann er die Zahl auf dem Aktionswürfel ändern, bevor er ihn einsetzt, damit er den gewünschten Wert hat.

BEWEGEN (↗)

Um eine **Bewegen-Aktion** auszuführen, bewegt sich ein Held aus einem Bereich in einen benachbarten Bereich, bis zu zweimal (ein Held könnte sich in einen Bereich bewegen und aus jenem Bereich in einen anderen Bereich).



Dieses Beispiel zeigt, wie Regis sich von seiner gegenwärtigen Position auf dem Schlachtfeld aus bewegen könnte. Er könnte seine **Bewegungsaktion** auch nach nur einem Bereich beenden.

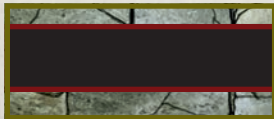
Ein Held kann sich nicht in einen Bereich bewegen, wenn die Anzahl der Helden und Feinde in jenem Bereich gleich dem Bereichslimit ist – der Bereich ist dann voll. Dies kann sich aber während einer angespornten **Bewegung-Aktion** ändern (siehe rechts).



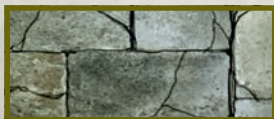
Bereich mit Bereichslimit 1

VERSCHLOSSENE TÜREN

Wenn sich ein verschlossener Türmarker zwischen zwei Bereichen des Schlachtfelds befindet, kann ein Held sich nicht aus einem der Bereiche in den anderen bewegen. Ein Held in einem Bereich, der die Tür berührt, kann sie mit einer **Interagieren-Aktion** öffnen. Wenn er dies tut, wird der Marker auf die offene Seite gedreht.



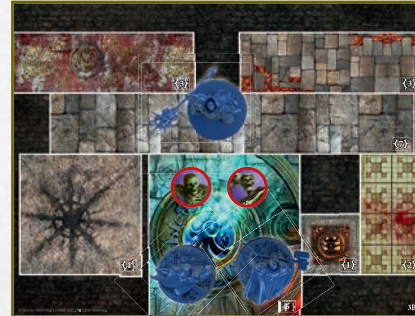
Verschlossener Türmarker



Offener Türmarker

GEBUNDEN

Wenn die Summe der Feinde in einem Bereich mindestens so hoch ist wie die Anzahl der Helden in jenem Bereich, gelten Helden in jenem Bereich als **gebunden** und können keine **Bewegen-** und keine **Interagieren-Aktionen** ausführen. Wenn ein Held während einer **Bewegen-Aktion** gebunden wird, endet jene **Bewegen-Aktion**.

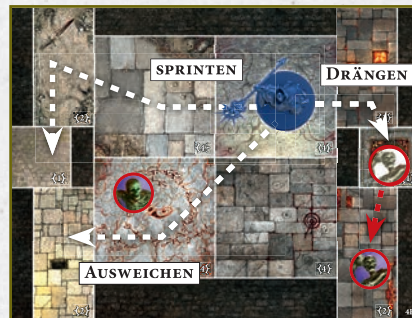


In diesem Beispiel befinden sich zwei **Knochenhorde-Skelette** im selben Bereich wie **Calthia** und **Dhoraz**. **Calthia** und **Dhoraz** sind **gebunden** und können keine **Bewegen-** und keine **Interagieren-Aktionen** ausführen. Wenn **Regis** eine **Bewegen-Aktion** in denselben Bereich ausführte, wäre keiner der Helden **gebunden**.

ANGESPORNTE BEWEGUNG

Wenn ein Held eine **angespornte Bewegung-Aktion** ausführt, führt er eine **Bewegen-Aktion** gemäß den obigen Regeln aus, aber mit einer der folgenden Änderungen (nach Wahl des Spielers des Helden):

- **Sprinten:** Der Held kann sich während jener **Bewegen-Aktion** dreimal statt zweimal in einen angrenzenden Bereich bewegen.
- **Ausweichen:** Der Held ignoriert die **Gebunden-Regel** während jener **Bewegen-Aktion**.
- **Drängen:** Der Held kann sich während seiner **Bewegen-Aktion** in einen vollen Bereich bewegen. Tut er dies, wird ein Held oder Feind nach Wahl des Spielers des Helden in einen angrenzenden Bereich bewegt, um Platz für den Helden zu schaffen.



Dieses Beispiel zeigt drei **angespornte Bewegung-Aktionen**, die **Regis** ausführen könnte: **Sprinten**, wobei er sich drei Bereiche weit bewegt, **Ausweichen**, wobei er die **Gebunden-Regel** ignoriert, um sich durch einen Bereich mit einem **Knochenhorde-Skelett** zu bewegen, und **Drängen**, mit dem er sich in einen vollen Bereich bewegt und das **Knochenhorde-Skelett** in einen angrenzenden Bereich drängt.

ATTACKIEREN (X/?)

Jeder Held verfügt über eine oder mehrere Attacken-Aktionen auf seiner Heldenkarte. Du kannst Attacken-Aktionen auch auf Waffen-Schatzkarten finden. In jenem Fall kann ein Held, der jene Schatzkarte hat, jene Attacken-Aktion ausführen.

Alle Attacken-Aktionen sehen folgendermaßen aus:

WAFFE	TYP	SCHADEN
Breitschwert (5+)	X	1/3
Ring aus Stahl (5+)	X??	1/2

Es gibt zwei Arten von Attacken-Aktion: Nahkampf (X) und Fernkampf (?).

- **Nahkampf:** Ziel des Attackierenden ist ein Feind im selben Bereich wie der Attackierende.
- **Fernkampf:** Ziel des Attackierenden ist ein Feind, der für den Attackierenden sichtbar ist (siehe unten).

Wenn ein Held eine Attacken-Aktion ausführt, wählt der Spieler des Helden zuerst einen Feind als Ziel der Attacken-Aktion gemäß den obigen Beschränkungen. Ein Held oder Feind, der eine Attacken-Aktion ausführt, wird „Attackierender“ genannt.

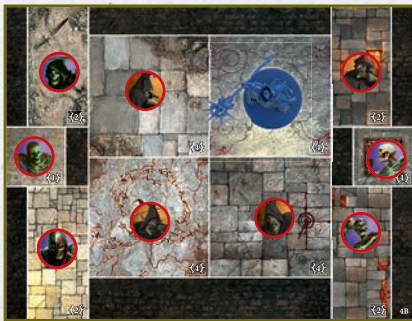
Der Attackierende richtet dann beim Ziel Schaden an wie in der Attacken-Aktion angegeben (siehe rechts). Bei zwei Werten gilt der erste für eine normale Attacken-Aktion, der zweite für eine angespornte Attacken-Aktion.

Bei manchen Attacken-Aktionen ist eine Fähigkeit nach den Profilen aufgeführt. Befolgt die Regeln jener Fähigkeit, wenn ein Held die Aktion ausführt. Wenn eine Fähigkeit mit „Angespornt“ beginnt, gilt die Fähigkeit nur, wenn der Held die angespornte Version jener Aktion ausführt.

Sobald der Attackierende Schaden angerichtet hat und alle eventuellen zusätzlichen Attacken-Aktionen-Fähigkeiten abgehandelt wurden, ist die Attacken-Aktion beendet.

SICHTBAR

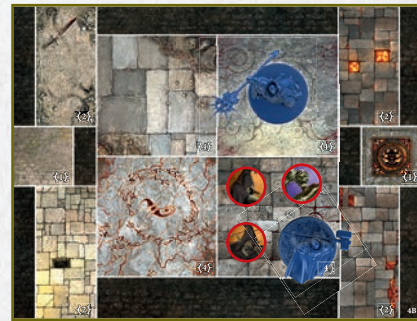
Ein Bereich – und alles in jenem Bereich – ist für einen Helden sichtbar, der sich im selben Bereich befindet oder in einem angrenzenden Bereich, sofern sich zwischen jenen Bereichen kein verschlossener Türmarker befindet.



In diesem Beispiel sind alle Grots (orange) für Regis sichtbar, aber keines der Knochenhorde-Skelette (lila).

BEREICHS-ATTACKEN-AKTIONEN

Manche Attacken-Aktionen haben das Symbol (X?) nach dem Symbol für Nahkampf (X) oder Fernkampf (?) in ihrem Profil. Wenn ein Held oder Feind ein Ziel für eine dieser Attacken-Aktionen wählt, wird auch jeder andere Held und Feind im selben Bereich wie das erste Ziel zum Ziel. Das heißt, dass ein Held (oder Feind) seine Verbündeten schädigen kann, wenn er nicht aufpasst! Der Spieler handelt diese Attacken-Aktionen nacheinander ab in einer Reihenfolge seiner Wahl.



Wenn Regis sich in diesem Beispiel entschiede, das Knochenhorde-Skelett mit seiner Attacken-Aktion Zorn des Sturms zu attackieren, wären auch die anderen Feinde und Helden in jenem Bereich Ziele: die beiden Grots und Dhoraz!

SCHADEN BEI FEINDEN

Wenn eine Attacken-Aktion Schaden bei einem Feind anrichtet, schau den Widerstandswert (W) des Ziels auf dessen Feindkarte nach.

Wenn die Attacken-Aktion Schaden anrichtet, der gleich hoch oder höher ist als der Widerstandswert des Feindes, wird jener Feind getötet und vom Schlachtfeld entfernt.

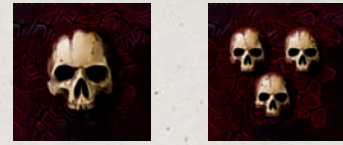
Andernfalls wird der Marker des Feindes, wenn er ein Scherge ist (kein Anführer), auf die verwundete Seite gedreht. Liegt der Marker schon auf der verwundeten Seite, wird jener Feind getötet und vom Schlachtfeld entfernt.

Das bedeutet, dass jeder Scherge, egal wie groß, durch zwei Attacken-Aktionen getötet werden kann. Denkt bei Schergen mit hohem Widerstandswert daran.

Wenn der Feind ein Anführer ist, legt eine dem Schaden entsprechende Anzahl Schadensmarker in den Schadenskasten auf der Feindkarte jenes Feindes. Ist die Anzahl Schadensmarker eines Anführers gleich hoch oder höher als sein Widerstandswert, entfernt die Schadensmarker. Der Anführer wird dann getötet und vom Schlachtfeld entfernt.

SCHADENSMARKER

Schadensmarker sind doppelseitig; sie zeigen eine „1“ auf einer Seite und eine „3“ auf der Rückseite. Die Seiten mit einer „3“ entsprechen drei Schadensmarkern; so kann der Schaden, den Helden und Anführer erlitten haben, leicht im Auge behalten werden. Wenn eine Regel sich auf einen Schadensmarker bezieht, denkt daran, dass ein Schadensmarker mit einer „3“ auch drei Schadensmarkern entspricht, nicht nur einem einzelnen.



Schadensmarker

Wenn beispielsweise eine Fähigkeit besagt, dass ein Schadensmarker bei einem Helden entfernt wird, und jener Held einen Schadensmarker mit einer „3“ hätte, wird dies behandelt, als hätte er drei Schadensmarker mit einer „1“. Nachdem die Fähigkeit abgehandelt wurde, hätte der Held zwei Schadensmarker, die jeweils eine „1“ zeigen.

ZÄH

Manche Feinde haben ein Zäh-Symbol (☒) anstatt eines Widerstandswerts. Jene Feinde sind zäh. Wenn eine Attacken-Aktion bei einem zähen Feind Schaden anrichtet und der Marker jenes Feindes unverwundet ist, wird der Marker auf die verwundete Seite gedreht.

Dies bedeutet, dass immer zwei Attacken-Aktionen nötig sind, um einen zähen Feind zu töten.

SCHADEN BEI HELDEN

Wenn eine Attacken-Aktion bei einem Helden Schaden anrichtet, legt eine Anzahl Schadensmarker, die dem Schaden entspricht, in den Schadenskasten auf der Heldenkarte des Ziels.

Wenn dies geschehen ist und der Held Schadensmarker in Höhe seines Widerstandswerts oder höher hat, wird die Karte des Helden auf die verwundete Seite gedreht und die Marker werden entfernt. Zeigt die Karte des Helden bereits die verwundete Seite, wird der Held ausgeschaltet – entfernt die Marker, entfernt dann die Miniatur jenes Helden vom Schlachtfeld und stellt sie auf seine Heldenkarte. Wenn jener Held eine oder mehrere Schatzkarten hatte, muss der Spieler des Helden eine davon wählen und wieder in den Schatzkartenstapel mischen.

Ein Held, der ausgeschaltet wurde, kann später in der Erholungsphase (Seite 8) wieder auf das Schlachtfeld zurückkehren.

AUSRUHEN (⚡)

Ein Held kann nur dann eine Ausruhen-Aktion ausführen, wenn keine Feinde für jenen Helden sichtbar sind. Wenn ein Held eine Ausruhen-Aktion ausführt, entferne einen Schadensmarker von seiner Heldenkarte. Wenn ein Held eine angespornte Ausruhen-Aktion ausführt, entferne stattdessen zwei Schadensmarker von seiner Heldenkarte; hat der Held keine Schadensmarker, aber zeigt seine Karte die verwundete Seite, drehe die Karte wieder auf die unverwundete Seite.

INTERAGIEREN (⚡)

Ein Held kann nur dann eine Interagieren-Aktion ausführen, wenn er nicht gebunden ist (Seite 10). Außerdem kann ein Held nur dann eine Interagieren-Aktion ausführen, wenn es etwas gibt, mit dem er interagieren kann – meist eine verschlossene Tür, aber viele Abenteuer enthalten auch andere interaktive Objekte. Jedes Abenteuer legt fest, welche zusätzlichen Interagieren-Aktionen ausgeführt werden können und wie (falls in dem Abenteuer überhaupt welche ausgeführt werden können). Wenn eine Interagieren-Aktion angespornt sein kann, weisen die Regeln dies aus.

FEINDE

Die Helden begegnen auf ihren Abenteuern vielen feindlichen Kreaturen. Jeder Feind wird durch eine Feindkarte und einen Marker dargestellt, der seine Position auf dem Schlachtfeld markiert.

Im Gegensatz zu den Helden haben Feinde weder Initiativekarten noch Aktionswürfel. Sie reagieren stattdessen auf die Aktionen der Helden wie auf den jeweiligen Feindkarten oder in den Regeln des jeweiligen Abenteurers beschrieben.

VERFÜGBARE FEINDE

In manchen Abenteuern müsst ihr einen oder mehrere „verfügbare“ Feinde aufstellen. Ein Feind ist verfügbar, wenn ihr mindestens einen Marker jenes Feindtyps habt, der sich nicht auf dem Schlachtfeld befindet.

ENTSCHEIDUNGEN FÜR FEINDE TREFFEN

Ihr werdet oft eine Entscheidung treffen müssen, wenn ein Feind reagiert oder eine Aktion in der Abenteurer- oder Anführerphase ausführt – meist die Wahl des Ziels für eine Attacken-Aktion. Wenn dies der Fall ist, wählt der Spieler, dessen Held in dieser Runde als Letzter gehandelt hat. Wenn noch kein Held gehandelt hat, entscheidet der Spieler, dessen Initiativekarte die erste ist.

REAKTIONSSCHRITT

Jedes Mal, wenn ein Held eine Aktion abschließt, gibt es einen Reaktionsschritt. Im Reaktionsschritt führt ein einzelner Feind, der für den Helden sichtbar ist, eine Reaktion aus – wenn beispielsweise ein Held einen Feind attackiert, attackiert oft ein Feind jenen Helden als Reaktion.

In jedem Reaktionsschritt kann nur ein einzelner Feind eine Reaktion ausführen.

Da jeder Held in jedem seiner Züge drei Aktionen ausführen kann, könnt ihr bis zu drei Feind-Reaktionen in jedem Heldenzug erwarten, solange es sichtbare Feinde gibt. Ein Schlüssel zum Erfolg der Helden ist, Möglichkeiten zu finden, die Anzahl der Reaktionen der Feinde zu reduzieren!

REAKTIONSSCHRITTE UND AKTIONSKETTEN

Beachtet, dass es nur einen Reaktionsschritt gibt, wenn die Helden eine Aktionskette ausführen – er geschieht nach der letzten Aktion der Kette, und der Held, der in der Aktion als Letzter gehandelt hat, gilt als der Held, der als Letzter eine Aktion ausgeführt hat.

REAKTIONSSCHRITTE UND TAROS

Wenn Taros durch eine von Luxas Aktionen eine oder mehrere Aktionen ausführt, geschieht der Reaktionsschritt nach Taros' Aktionen und Taros gilt als der Held, der als Letzter eine Aktion ausgeführt hat.

EINEN FEIND UND EINE REAKTION WÄHLEN

Zunächst wählt der Spieler, der die Aktion ausgeführt hat, einen Feind, der eine Reaktion ausführt.

- Wenn möglich muss der Spieler einen für den Helden sichtbaren Anführer wählen.
- Andernfalls muss der Spieler wenn möglich einen Feind im selben Bereich wie der Held wählen.
- Andernfalls muss der Spieler einen für den Helden sichtbaren Feind wählen.

Kann der Spieler mehr als einen Feind wählen, muss er wenn möglich einen Feind wählen, dessen Reaktion zu Schaden für einen oder mehrere Helden führt.

EINE REAKTION ABHANDELN

Derselbe Spieler handelt dann die erste Reaktion auf der Feindkarte des Feindes ab.

Jeder Feind hat zwischen einer und drei Reaktionen. Hier ist ein Beispiel, wie dies bei einem Feind mit drei Reaktionen aussieht:



Wenn die Reaktion mehr als eine Aktion enthält, handelt der Spieler sie in der aufgeführten Reihenfolge ab.

Wenn die Regeln der jeweiligen Aktion (siehe nächste Seite) den Spieler anweisen, eine Aktion in einer Reaktion zu überspringen, überspringt der Spieler jene Reaktion und handelt die zweite aufgeführte Reaktion stattdessen ab, und so weiter, bis der Spieler eine Reaktion abhandeln kann oder bis der Feind keine weiteren Reaktionen mehr hat.

Wenn beispielsweise die Reaktion ist, eine Bewegung-Aktion und dann eine Attacken-Aktion auszuführen, könnte der Spieler angewiesen werden, die Bewegung-Aktion oder die Attacken-Aktion zu überspringen, je nach der Situation auf dem Schlachtfeld. Wenn er nur angewiesen wird, eine jener Aktionen zu überspringen, wird die Reaktion immer noch abgehandelt (der Spieler handelt die Aktion ab, die abgehandelt werden kann). Wird der Spieler angewiesen, beide Aktionen zu überspringen, überspringt er die Reaktion ganz und handelt stattdessen die nächste Reaktion ab.

FEINDAKTIONEN

Feinde können während ihrer Reaktion eine Reihe von Aktionen ausführen. Die häufigsten sind hier beschrieben, andere stehen auf den Feindkarten oder in den Regeln für das gespielte Abenteuer.

⚔/🏹 – Attackieren: Der Feind führt wie angegeben eine Nahkampf-/Fernkampf-Attacken-Aktion aus, wobei ein Held das Ziel ist. Gibt es kein mögliches Ziel, überspringt diese Aktion.

⊕ – Exekutieren: Der Feind führt eine Attacken-Aktion aus, deren Ziel der Held mit den meisten Schadensmarkern ist, den er attackieren kann. Haben zwei oder mehr Helden die meisten Schadensmarker (auch wenn alle infrage kommenden Helden gar keine Schadensmarker haben), wählt der Spieler einen jener Helden als Ziel. Gibt es kein mögliches Ziel, überspringt diese Aktion.

➔ – Bewegen: Wenn sich dieser Feind im selben Bereich befindet wie einer oder mehrere Helden, überspringt diese Aktion.

Andernfalls bewegt, wenn sich einer oder mehrere Helden in einem oder mehreren angrenzenden Bereichen befindet, der Spieler, dessen Held als Letzter gehandelt hat, diesen Feind in einen jener Bereiche. Sind alle Bereiche voll, richte an einem Helden in einem jener

Bereiche Schaden an in Höhe des Schadenswerts der ersten Attacken-Aktion auf der Feindkarte jenes Feindes.

Andernfalls bewegt der Spieler, dessen Held als Letzter gehandelt hat, diesen Feind einen Bereich näher an den nächsten Helden heran. Ist dies nicht möglich, überspringt diese Aktion.

FEINDE UND TÜREN

Feinde behandeln bei ihrer Bewegung alle Türmarker als offen.

🏹 – Rückzug: Der Spieler, dessen Held als Letzter gehandelt hat, bewegt diesen Feind einen Bereich weit so, dass jener Feind für keinen Helden sichtbar ist. Ist dies nicht möglich, überspringt diese Aktion.

EINE KAMPAGNE SPIELEN

Jedes Abenteuer kann alleine gespielt werden, aber die Abenteuer erzählen gemeinsam von der Queste der Helden im Hort, von ihrem ersten Scharmützel mit der rachsüchtigen Knochenhorde bis zum Höhepunkt des Konflikts am Ende ihrer Reise.

Um eine Kampagne zu spielen, die diese Geschichte erzählt, spielt die Abenteuer einfach der Reihenfolge nach mit den folgenden zusätzlichen Regeln.

SCHÄTZE IN EINER KAMPAGNE

Jeder Held übernimmt seine Schatzkarten von einem Abenteuer zum nächsten. Wenn ihr nicht sofort das nächste Abenteuer spielt, schreibt die Schatzkarten der Helden hier mit Bleistift zur Erinnerung auf.

HELD	WAFFE	RÜSTUNG	ARTEFAKT
.....
.....
.....

AUSGESCHALTET IN EINER KAMPAGNE

Wenn ein Held am Ende eines Abenteuers ausgeschaltet ist, beginnt jener Held das nächste Abenteuer so, dass seine Heldenkarte die verwundete Seite zeigt. Wenn ihr das nächste Abenteuer nicht sofort spielt, schreibt zur Erinnerung die ausgeschalteten Helden hier mit Bleistift auf.

Ausgeschaltet:


Beachtet, dass sich Schicksalsmarker und Schadensmarker nicht von einem Abenteuer in das nächste übertragen und am Ende eines Abenteuers verwundete Helden zu Beginn des nächsten Abenteuers nicht mehr verwundet sind.

NIEDERLAGEN IN EINER KAMPAGNE

Wenn die Helden in einem Abenteuer während einer Kampagne besiegt werden, könnt ihr das Abenteuer einfach erneut spielen. Wenn ihr dies tut, behaltet die Schatzkarten, die eure Helden nach ihrer Niederlage behalten haben, und keiner der Helden beginnt das Abenteuer mit einer Heldenkarte, die die verwundete Seite zeigt.

ZUSAMMENBAU EURER MINIATUREN

Diese Box enthält 5 hochdetaillierte Citadel-Miniaturen. Alle Miniaturen in diesem Set wurden so entwickelt, dass die Teile einfach zusammengesteckt werden können. Entfernt zum Zusammenbau eurer Miniaturen vorsichtig die Teile aus dem Rahmen, ein Modell nach dem anderen, und folgt Schritt für Schritt den Anleitungen auf dieser Seite.

 - Kontaktflächen

ACHTUNG: KLEINE TEILE. SPITZE ENDEN, PRODUKT GEEIGNET AB 12 JAHREN.

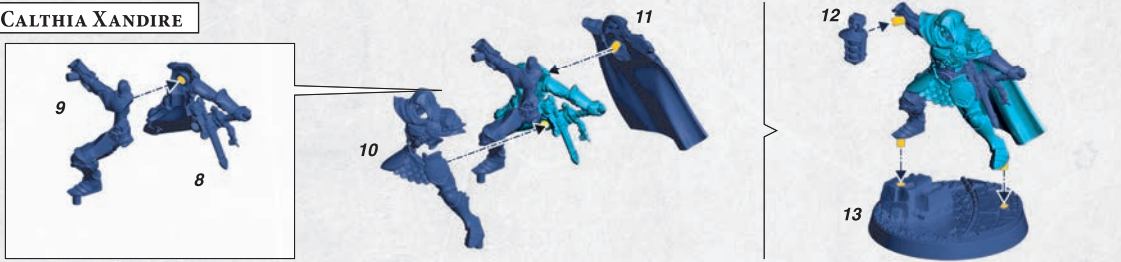
ADVERTENCIA. PARTES PEQUEÑAS. PUNTAS AFILADAS. NO APTO PARA MENORES DE 12 AÑOS.

ATTENTION. PETITS ÉLÉMENTS. POINTES ACÉRÉES. PRODUIT DESTINÉ AUX ENFANTS DE 12 ANS ET +.

1 REGIS DONNERBOTE



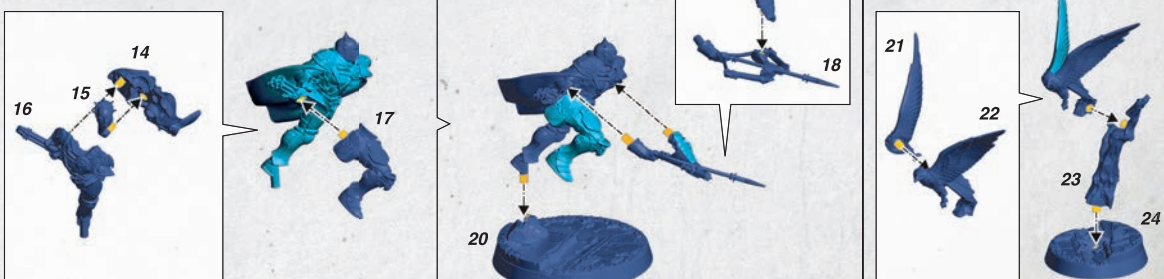
2 CALTHIA XANDIRE



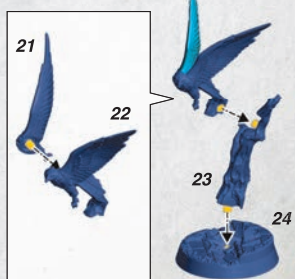
3 DHORAZ RIESENFLUCH



4 LUXA STURMRITT



5 TAROS



ABENTEUER 1: IN DEN HORT




Urplötzlich finden sich die Helden in einer unbekanntem Umgebung wieder. Ist dies ein Kerker, eine Schatzkammer, ein Tempel oder Grab? Noch unsicher und verwirrt werden die Helden von einer Einheit belebter Knochenhorde-Skelette angegriffen. Sie müssen sich ihren Weg freikämpfen!

FEINDE

- 5 Knochenhorde-Skelette

Denkt daran, dass Feinde einen Reaktionschritt nach jeder Aktion eines Helden bekommen (Seite 13). Schaut auf der Feindkarte der Knochenhorde-Skelette nach, wie sie auf die Helden reagieren.

LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Ausgang
-  - Kiste



ZIEL

Die Helden müssen durch die Knochenhorde-Skelette brechen, um aus dieser Falle zu entkommen. Dazu muss ein Held im Ausgangsbereich eine Beweg-Aktion ausführen. Wenn dies geschieht, siegen die Helden.

Beachte, dass Helden keine Beweg-Aktion ausführen können, wenn sie gebunden sind (Seite 10), es sei denn, jene Beweg-Aktion ist eine angespornte Beweg-Aktion.

ABENTEUERPHASE

- Stellt ein verfügbares Knochenhorde-Skelett in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.

Denkt daran, dass der Spieler, dessen Initiativekarte die erste der Reihe ist, entscheidet, wie dies geschieht, und dass keine Knochenhorde-Skelette mehr verfügbar sind, wenn sich bereits 6 Knochenhorde-Skelett-Marker auf dem Schlachtfeld befinden.

- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Knochenhorde-Skelett aus, das dies tun kann.

In der ersten Runde dieses Abenteuer kann keines der Knochenhorde-Skelette attackieren.

SCHICKSAL

Ein Held erhält einen Schicksalsmarker nach einer Aktionskette aus zwei oder mehr Aktionen, die er begonnen hat (Seite 9). Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN KUNDSCHAFTER

Verwendet in diesem Abenteuer nicht den Begleiter Taros.

KISTE

Ein Held im Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel.

Denkt daran, dass der Held, der die Schatzkarte entdeckt hat, sie sofort einem anderen Helden geben kann, wenn er möchte (Seite 5).

ABENTEUER 2: DER AUFSEHER SCHLÄGT ZU




Während sich die Helden von ihrem ersten Scharmützel gegen die Krieger des Todes erholen, werden sie erneut angegriffen. Diesmal werden die Skelette von dem schrecklichen und mächtigen Knochenhorde-Aufseher angeführt.

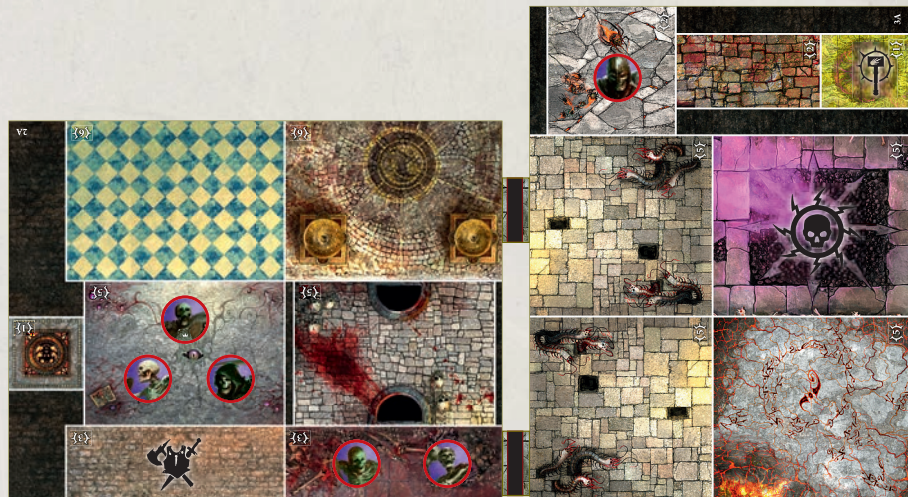
FEINDE

- 5 Knochenhorde-Skelette
- 1 Knochenhorde-Aufseher

Denkt daran, dass der Aufseher als Anführer in jeder Anführerphase eine Anführer-Aktion ausführt (Seite 8).

LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Zufluchtsort
-  - Kiste



ZIEL

Die Helden müssen den Angriff überstehen, bis der Abenteuermarker bis zum Ende der Abenteuerleiste vorrückt oder der Knochenhorde-Aufseher getötet wird. Wenn eines davon eintritt, siegen die Helden.

Der Aufseher ist gefährlicher als die Knochenhorde-Skelette. Schaut nach, wie seine Reaktionen funktionieren, und denkt über den Einsatz von Aktionsketten nach, um ihn zu töten.

ABENTEUERPHASE

- Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „6“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Bewegt den Abenteuermarker zu Beginn jeder Abenteuerphase ein Feld nach unten auf der Abenteuerleiste. Wenn der Marker das mit „0“ markierte Feld erreicht, endet das Abenteuer sofort – die Helden siegen.
- Stellt ein verfügbares Knochenhorde-Skelett in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.
- Bewegt dann jedes Knochenhorde-Skelett einen Bereich weit auf den nächsten Helden zu.
- Bewegt dann den Knochenhorde-Aufseher einen Bereich weit auf den nächsten Helden zu.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Knochenhorde-Skelett aus, das dies tun kann.

SCHICKSAL

Wenn ein Held eine oder mehrere Attacken-Aktionen während seines Zugs oder einer Aktionskette ausgeführt hat, deren Ziel der Knochenhorde-Aufseher war, erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

Denkt daran, dass Feinde alle Türmarker als offen behandeln, wenn sie sich bewegen. Die Helden hingegen müssen Türmarker mit einer Interagieren-Aktion öffnen, bevor sie durch die Tür gehen können.

ZUSÄTZLICHE REGELN

KISTE

Ein Held im Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel.





ABENTEUER 3: ABRISSBIRNE

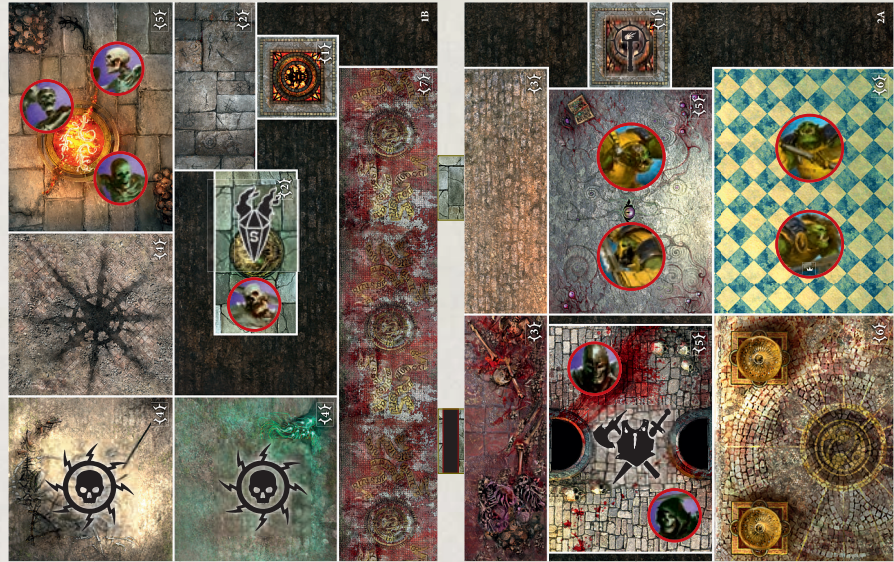
Die Helden rücken leise durch die Korridore des Horts vor. Die Wände sind mit vergessenen Schätzen übersät, von denen einige sicher in ein Sturmgewölbe gehören. Plötzlich wird die Stille von einem groben Kriegsschrei durchbrochen und ein Orruk-Mob attackiert! Die Helden müssen schnell reagieren, um einen unbezahlbaren Gegenstand vor den Platt'nhelmen zu retten.

FEINDE

- 3 Platt'nhelme
- 1 Platt'nhelm-Boss
- 6 Knochenhorde-Skelette

LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Zufluchtsort
-  - Reliquie
-  - Kiste



ZIEL

Die Helden müssen die Platt'nhelme und deren Boss eliminieren, damit jene nicht die Reliquie zerstören können (siehe unten). Wenn die Reliquie zerstört wird, haben die Helden versagt. Wenn die Helden alle Platt'nhelm und deren Boss getötet haben, siegen sie.

ABENTEUERPHASE

- Stellt einen verfügbaren Platt'nhelm so nah wie möglich beim Platt'nhelm-Boss auf.
- Bewegt jeden Platt'nhelm einen Bereich näher an den Reliquienbereich.
- Bewegt dann den Platt'nhelm-Boss einen Bereich näher an den Reliquienbereich.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

SCHICKSAL

Ein Held erhält sofort einen Schicksalsmarker, wenn ein Feind versucht, sich in seinen Bereich zu bewegen, aber dies nicht kann, weil der Bereich voll ist. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN

DIE RELIQUIE

Jedes Mal, wenn ein Platt'nhelm oder der Platt'nhelm-Boss eine Bewegung-Aktion ausführt, bewegt den jeweiligen Feind in einen angrenzenden Bereich, der sich näher am Reliquienbereich befindet. Be-

achtet, dass ihr die Bewegung-Aktion immer noch überspringt, wenn sich einer oder mehrere Helden im selben Bereich wie der Feind befinden (Seite 14).

Wenn sich ein Platt'nhelm oder der Platt'nhelm-Boss im selben Bereich befindet wie die Reliquie und eine Attacken-Aktion ausführt, vernichtet er die Reliquie. Wenn dies geschieht, sind die Helden besiegt.

Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „4“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Ein Held im selben Bereich wie die Reliquie kann eine Interagieren-Aktion ausführen, um mit der Reliquie Zwiesprache zu halten. Wenn ein Held dies tut, bewege den Abenteuermarker ein Feld die Abenteuerleiste hinab oder zwei Felder, wenn es sich um eine angespornte Interagieren-Aktion handelte. Wenn der Abenteuermarker das mit „0“ markierte Feld erreicht, zieht der Held, der Zwiesprache gehalten hat, eine Schatzkarte.

Denkt daran, dass ein Held keine Interagieren-Aktion ausführen kann, wenn er gebunden ist (Seite 10).

KISTE

Ein Held im Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel.




ABENTEUER 4: PLÖTZLICHES CHAOS

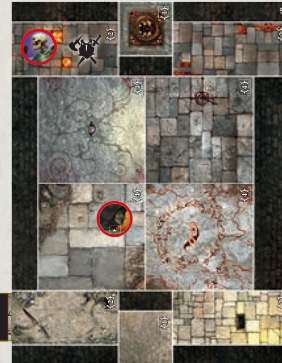
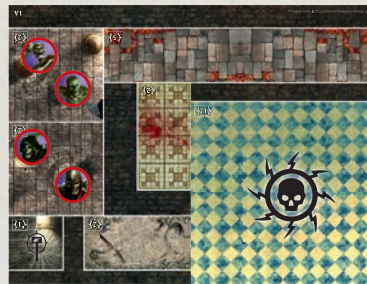
Kreischen und Kichern erfüllt die Hallen des Horts – diebische Grots beanspruchen die versteckten Schätze und dürfen nicht entkommen. Gefräßige, hüpfende Squigs und wirbelnde Fanatics machen dies zu einer schwierigen Aufgabe.

FEINDE

- 1 Squigtreiba
- 2 Squigs
- 4 Grots
- 1 Grot-Fanatic
- 5 Knochenhorde-Skelette

LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Zufluchtsort
-  - Kiste



ZIEL

Tötet den Squigtreiba, um die Moral der Grots zu brechen. Wenn die Helden den Squigtreiba töten, siegen sie.

ABENTEUERPHASE

- Stellt ein verfügbares Knochenhorde-Skelett in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.
- Bewegt dann jedes Knochenhorde-Skelett und jeden Squig einen Bereich näher an den nächsten Helden.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Knochenhorde-Skelett und jedem Squig aus, der dies tun kann.

SCHICKSAL

Wenn ein Held während seines Zugs oder einer Aktionskette einen oder mehrere Feinde umgelenkt hat (siehe rechts), erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN

KISTE

Ein Held in einem Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel für jenen Bereich.

UMGELENKTES DURCHEINANDER

Ein Held im selben Bereich wie der Grot-Fanatic und/oder einer oder mehrere Squigs kann eine Interagieren-Aktion ausführen, um einen jener Feinde in jenem Bereich umzulenken.

Wenn er dies tut, wähle einen für jenen Helden sichtbaren Bereich und stelle den umgelenkten Feind in jenen Bereich. Der umgelenkte Feind führt dann eine Attackenaktion aus, deren Ziel wenn möglich ein anderer Feind (oder Feinde im Fall des Grot-Fanatics) ist. Behandelt im darauf folgenden Reaktionsschritt den umgelenkten Feind als den Helden, der zuletzt gehandelt hat.

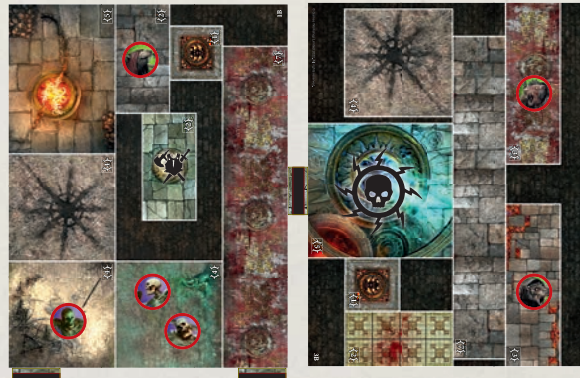
Denkt daran, dass ein Held keine Interagieren-Aktion ausführen kann, wenn er gebunden ist (Seite 10).

ABENTEUER 5: ZERSTÖRT DIE WÄCHTER




Die Helden sind entschlossen, den Wellen von Knochenhorde-Skeletten, die sie angreifen, ein Ende zu setzen. Dazu müssen sie deren Anführer ausschalten: den Aufseher.

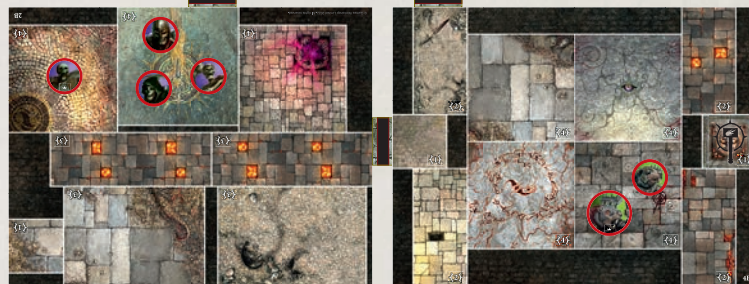
FEINDE

- 1 Knochenhorde-Aufseher
- 6 Knochenhorde-Skelette
- 1 Klauenmeute-Anführer
- 4 Clanratten



LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Zufluchtsort
-  - Kiste



ZIEL

Tötet den Knochenhorde-Aufseher, bevor der Abenteuermarker das Ende der Abenteuerleiste erreicht. Wenn der Knochenhorde-Aufseher getötet wird, siegen die Helden.

ABENTEUERPHASE

- Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „4“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Bewegt den Abenteuermarker zu Beginn jeder Abenteuerphase ein Feld nach unten auf der Abenteuerleiste. Wenn der Marker das mit „1“ markierte Feld erreicht, entfernt den Klauenmeute-Anführer vom Schlachtfeld, wenn er nicht schon getötet wurde. Wenn der Marker das mit „0“ markierte Feld erreicht, endet das Abenteuer sofort – die Helden wurden besiegt.
- Stellt dann eine verfügbare Clanratte und ein verfügbares Knochenhorde-Skelett in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.
- Bewegt dann jede Clanratte und jedes Knochenhorde-Skelett einen Bereich näher an den nächsten Helden.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jeder Clanratte und jedem Knochenhorde-Skelett aus, das dies tun kann.

SCHICKSAL

Wenn ein Held zwei oder mehr Feinde während seines Zugs oder einer Aktionskette getötet hat, erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN

KISTE

Ein Held im Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel.

BEUTE

Wenn der Klauenmeute-Anführer getötet wird, zieht der Spieler des Helden, der ihn getötet hat, eine Schatzkarte.

ABENTEUER 6: EINE KLÄVVARE FALLE




Die Helden sind durch die Verliese in einen Bereich voller tödlicher Fußangeln gewandert.
Können die Helden diesen Fallen ausweichen oder sie sogar gegen ihre Feinde einsetzen?

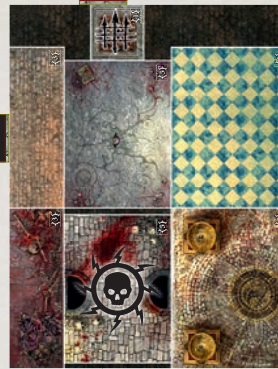
FEINDE

- 1 Platt'nhelm-Boss
- 3 Platt'nhelme
- 1 Grot-Schamane
- 4 Grots
- 1 Grot-Fanatic
- 1 Squigtreiba
- 2 Squigs



LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Zufluchtsort
-  - Schalter
-  - Falle



ZIEL

Tötet jeden Anführer, bevor der Abenteuermarker das Ende der Abenteuerleiste erreicht. Wenn der letzte Anführer getötet wird, siegen die Helden.

ABENTEUERPHASE

- Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „5“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Bewegt den Abenteuermarker zu Beginn jeder Abenteuerphase ein Feld nach unten auf der Abenteuerleiste. Wenn der Marker das mit „0“ markierte Feld erreicht, endet das Abenteuer sofort – die Helden wurden besiegt.
- Bewegt dann jeden Feind einen Bereich näher an den nächsten Helden.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

SCHICKSAL

Wenn ein Held während seines Zuges oder einer Aktionskette einen oder mehrere Anführer getötet hat, erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN

FALLEN

Wenn sich ein Held nach seinem Zug in einem Fallenbereich befindet und sich kein Held im Schalterbereich befindet, wird jener Held ausgeschaltet.

Der Beutemarker beginnt auf dem mit „0“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Ein Held im Schalterbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, wird ein einzelner Feind in einem Fallenbereich getötet. Wenn er eine angespornte Interagieren-Aktion, ausführt, wird stattdessen jeder Feind in jedem Fallenbereich getötet. Bewegt für jeden auf diese Weise getöteten Anführer den Beutemarker ein Feld die Abenteuerleiste hinauf. Wenn die Helden siegen, zieht der Held, der in diesem Abenteuer die letzte Aktion ausgeführt hat, eine Anzahl Schatzkarten, die durch die Position des Beutemarkers auf der Abenteuerleiste bestimmt wird.

ABENTEUER 7: DUNKLE GEHEIMNISSE

Endlich sehen die Helden ihre Peiniger – eine Gruppe Kultisten des Tzeentch, die sicherlich für die Trickserien verantwortlich sind, die sie hierher gebracht haben. Die Helden können die Flucht der Kultisten nur eine kurze Zeit lang verhindern, sie müssen sie schnell fangen und verhören.






FEINDE

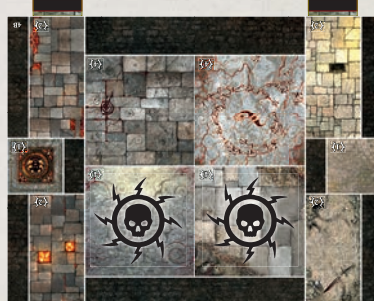
- 1 Gestärkter Klauenmeute-Anführer
- 4 Gestärkte Clanratten
- 2 Kairische Akolythen
- 2 Horrors
- 1 Tzaangor

Die Helden begegnen in diesem Abenteuer zum ersten Mal gestärkten Feinden. Verwendet die gestärkte Seite der Feindkarte für gestärkte Feinde und passt auf – sie sind wirklich sehr gefährlich!



LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Ausgang
-  - Zufluchtsort
-  - Pfad
-  - Kiste



ZIEL

Tötet beide Kairischen Akolythen, bevor einer von ihnen vom Schlachtfeld entkommt. Sind sie beide tot, siegen die Helden.

ABENTEUERPHASE

- Wenn sich ein Kairischer Akolyth im Ausgangsbereich befindet, sind die Helden besiegt.
- Bewegt andernfalls jeden Kairischen Akolythen den Pfad auf der Karte entlang einen Bereich in Richtung Ausgangsbereich. Können sie sich nicht in den nächsten Bereich des Pfads bewegen, führen sie stattdessen eine Exekutieren-Aktion (☠) aus. Wenn sich ein Kairischer Akolyth nicht mehr in einem Bereich des Pfads befindet, bewegt er sich einen Bereich näher an einen Bereich des Pfads. Ist dies nicht möglich, führt er stattdessen eine Exekutieren-Aktion (☠) aus.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.



Das Spiel enthält zwei Marker für Horrorschergen: einen Blauen Horror und einen Schwefelhorror. Im Spiel funktionieren sie gleich und verwenden dieselbe Feindkarte, auch wenn sie verschieden aussehen.

SCHICKSAL

Wenn ein Held während seines Zuges oder einer Aktionskette einen oder mehrere gestärkte Feinde getötet hat, erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN GESCHÜTZT

Kairische Akolythen können nicht Ziel einer Attacken-Aktion sein, bevor der Tzaangor und beide Horrors getötet wurden.

KISTE

Ein Held in einem Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel für jenen Bereich.

BEUTE

Wenn ein Held den Klauenmeute-Anführer tötet, zieht jener Held zwei Schatzkarten.

ABENTEUER 8: DIE RACHE DES AUFSEHERS

Während die Helden einen sicheren Ort für eine kurze Rast suchen, hören sie erneut das gefürchtete Klappern der Knochenhorde-Skelette. Der Aufseher ist zurück, mächtiger denn je zuvor und auf Rache aus!

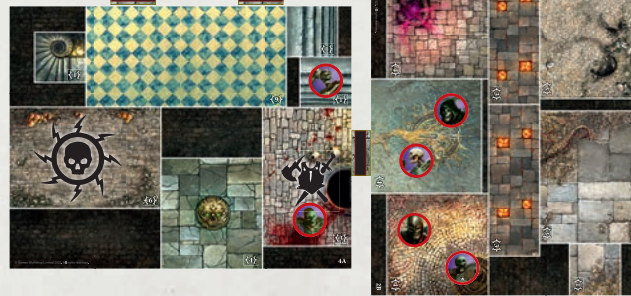
FEINDE

- 1 Gestärkter Knochenhorde-Aufseher
- 5 Gestärkte Knochenhorde-Skelette
- 4 Grots
- 1 Squigtreiba
- 2 Squigs



LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Ausgang
-  - Blockiert
-  - Kiste



ZIEL

Tötet den Knochenhorde-Aufseher oder entkommt vom Schlachtfeld – dazu muss ein Held im Ausgangsbereich eine Bewegun-Aktion ausführen. Wenn die Helden eines dieser Ziele erreichen, siegen sie.

*Es gibt auf diesem Schlachtfeld keinen Zufluchtsort-Bereich.
Wenn ihr den Aufseher angehen wollt, denkt daran: Es geht um
Leben oder Tod!*

ABENTEUERPHASE

- Stellt ein verfügbares Knochenhorde-Skelett in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.
- Bewegt dann jedes Knochenhorde-Skelett einen Bereich näher an den nächsten Helden.
- Bewegt dann den Knochenhorde-Aufseher einen Bereich näher an den nächsten Helden.
- Bewegt dann jeden Squig einen Bereich näher an den nächsten Helden.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

SCHICKSAL

Ein Held erhält einen Schicksalsmarker nach seinem Zug oder einer Aktionskette, wenn er jenen Zug oder jene Aktionskette auf einem anderen Spielfeld beendet als dem, auf dem er sich zu Beginn jenes Zugs oder jener Aktionskette befand. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN BLOCKIERTER BEREICH

Legt den Blockierter-Bereich-Marker auf den auf der Karte markierten blockierten Bereich. Helden und Feinde können sich nicht in den blockierten Bereich bewegen – behandelt den blockierten Bereich, als existierte er nicht.

KISTE

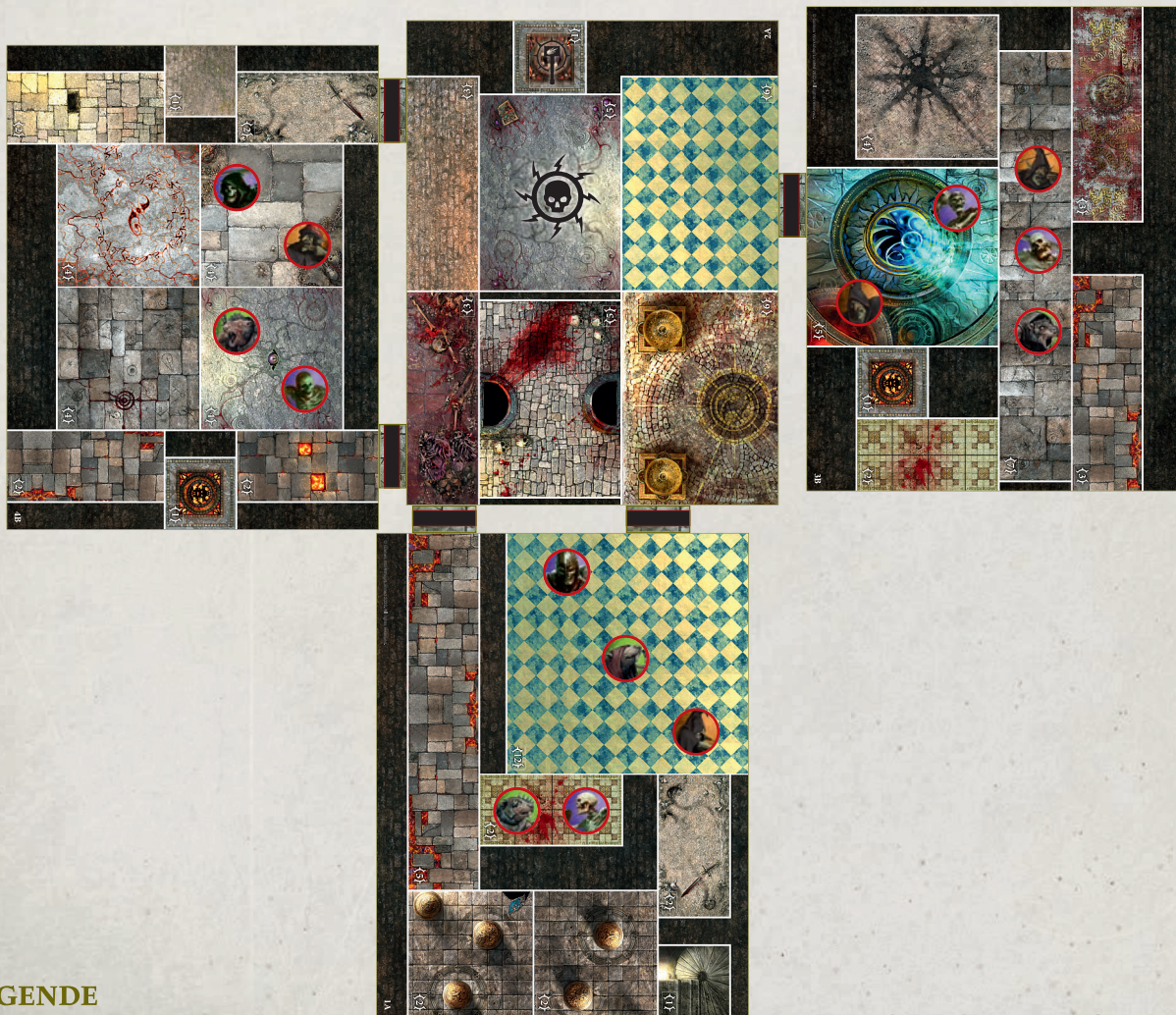
Ein Held in einem Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel für jenen Bereich.

ABENTEUER 9: LOSE ENDEN


Die Helden begegnen einigen verstreuten, plündernden Schergen ohne Anführer. Die Helden erkennen die Gelegenheit und fallen über ihre Feinde her, um diese Plage aus den Reichen der Sterblichen zu entfernen.


FEINDE

- 6 Gestärkte Knochenhorde-Skelette
- 4 Gestärkte Grots
- 4 Gestärkte Clanratten



LEGENDE

 - Startbereich

 - Zufluchtsort

ZIEL

Tötet alle Feinde, bevor der Abenteuermarker das Ende der Abenteuerleiste erreicht. Wenn der letzte Feind getötet wird, siegen die Helden.

SCHICKSAL

Wenn ein Held das letzte Knochenhorde-Skelett, die letzte Clanratte oder den letzten Grot während seines Zuges oder einer Aktionskette tötet, erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN GERETTETE SCHÄTZE

Sofern die Helden gesiegt haben, zieht am Ende des Abenteurers der Held, der als Letzter gehandelt hat, die folgende Anzahl Schatzkarten entsprechend der Position des Abenteuermarkers auf der Abenteuerleiste:

- 1: 1 Schatzkarte
- 2: 2 Schatzkarten
- 3 oder höher: 3 Schatzkarten

ABENTEUERPHASE

- Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „6“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Bewegt den Abenteuermarker zu Beginn jeder Abenteuerphase ein Feld nach unten auf der Abenteuerleiste. Wenn der Marker das mit „0“ markierte Feld erreicht, endet das Abenteuer sofort – die Helden wurden besiegt.
- Stellt dann, wenn sich eines oder mehrere Knochenhorde-Skelette auf dem Schlachtfeld befinden, jedes verfügbare Knochenhorde-Skelett auf das Schlachtfeld in einen Bereich mit einem anderen Feind, der kein Knochenhorde-Skelett ist. Ist dies nicht möglich, stellt es in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.
- Stellt dann, wenn sich eine oder mehrere Clanratten auf dem Schlachtfeld befinden, jede verfügbare Clanratte auf das Schlachtfeld in einen Bereich mit einem anderen Feind, der keine Clanratte ist. Ist dies nicht möglich, stellt sie in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.
- Stellt dann, wenn sich einer oder mehrere Grots auf dem Schlachtfeld befinden, jeden verfügbaren Grot auf das Schlachtfeld in einen Bereich mit einem anderen Feind, der kein Grot ist. Ist dies nicht möglich, stellt ihn in einem Bereich auf, der für einen oder mehrere Helden sichtbar ist.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

Jeder Feindtyp kehrt immer wieder auf das Schlachtfeld zurück, bis alle Feinde jenes Typs getötet wurden. Plant eure Attacken!

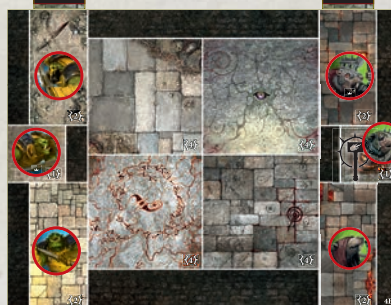
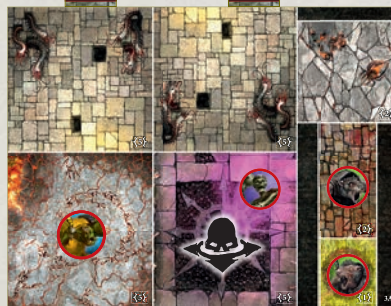
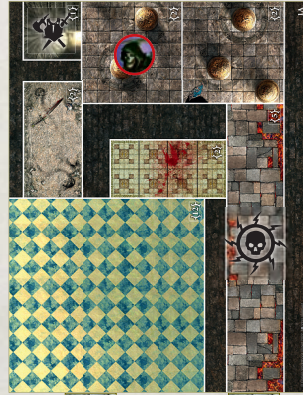


ABENTEUER 10: STOPPT DAS WÜTEN

Die Helden kämpfen unaufhörlich gegen die gerissenen Clanratten und die brutalen Orruks. Unter den Angreifern befinden sich der Klauenmeute-Anführer und der Platt'nhelm-Boss. Ist dies die Gelegenheit, sie endgültig auszuschalten?

FEINDE

- 1 Gestärkter Platt'nhelm-Boss
- 3 Gestärkte Platt'nhelme
- 1 Gestärkter Klauenmeute-Anführer
- 4 Gestärkte Clanratten
- 3 Gestärkte Knochenhorde-Skelette



LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Zufluchtsort
-  - Tunnel
-  - Kiste
-  - Reliquie

ZIEL

Tötet alle Feinde, bevor der Abenteuermarker das Ende der Abenteuerleiste erreicht. Wenn der letzte Feind getötet wird, siegen die Helden.

ABENTEUERPHASE

- Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „7“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Bewegt den Abenteuermarker zu Beginn jeder Abenteuerphase ein Feld nach unten auf der Abenteuerleiste. Wenn der Marker das mit „0“ markierte Feld erreicht, endet das Abenteuer sofort – die Helden wurden besiegt.
- Bewegt dann den Platt'nhelm-Boss einen Bereich weit (siehe rechts).
- Bewegt dann jeden Clanratte einen Bereich weit.
- Bewegt dann jede Clanratte einen Bereich weit.
- Bewegt dann den Klauenmeute-Anführer einen Bereich weit.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

SCHICKSAL

Wenn ein Held seinen Zug oder eine Aktionskette näher als jeder Feind an dem Reliquienbereich beendet, erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN

DIE RELIQUIE

Bewegt jedes Mal, wenn ein Feind eine Bewegen-Aktion ausführt, jenen Feind in einen angrenzenden Bereich, der sich näher am Reliquienbereich befindet. Beachtet, dass ihr immer noch die Bewegen-Aktion überspringt, wenn sich einer oder mehrere Helden im selben Bereich befinden wie jener Feind (Seite 14).

Wenn sich ein Feind im selben Bereich wie die Reliquie befindet und eine Attacken-Aktion ausführt, richtet jene Attacken-Aktion keinen Schaden an – stattdessen zerstört sie die Reliquie. Wenn die Reliquie zerstört ist, ignoriert jene Regeln für den Rest des Abenteuers.

Wenn am Ende des Abenteuers die Reliquie nicht zerstört worden ist, zieht der Held, der als Letzter gehandelt hat, eine Schatzkarte.

TUNNEL

Ein Held in einem Tunnelbereich kann sich in den anderen Tunnelbereich bewegen, indem er eine Bewegen-Aktion ausführt.

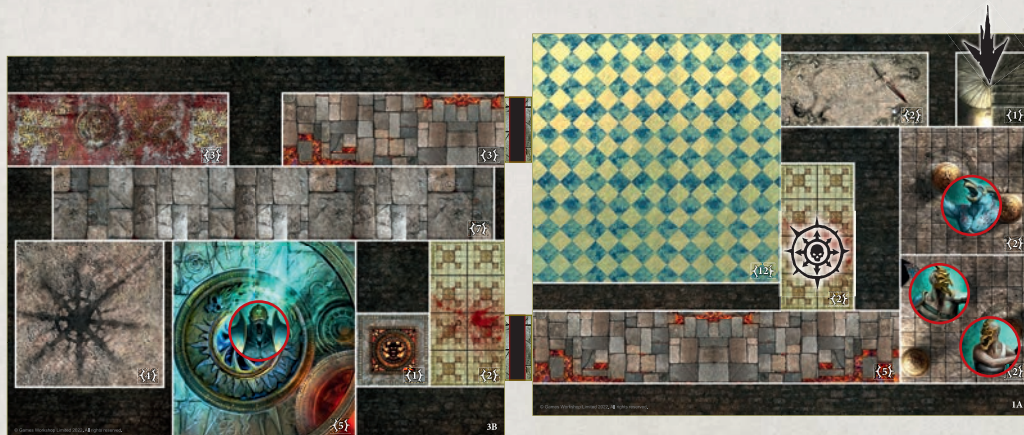
KISTE

Ein Held in einem Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte. Sobald ein Held dies getan hat, ignoriert diese Regel für jenen Bereich.



ABENTEUER II: IN DIE ECKE GEDRÄNGT

Die Helden haben den Schlupfwinkel des Schurken hinter ihrer Entführung und Gefangenschaft im Hort entdeckt – Magister Mondothis. Die Helden müssen einen Speißbrutenlauf hinter sich bringen, um diese Bedrohung zu eliminieren und die Zeit ist gegen sie.



FEINDE

- 1 Gestärkter Knochenhorde-Aufseher
- 6 Gestärkte Knochenhorde-Skelette
- 2 Horrors
- 1 Gestärkter Tzaangor
- 2 Gestärkte Kairische Akolythen
- 1 Magister Mondothis

LEGENDE

-  - Startbereich
-  - Zufluchtsort
-  - Portal
-  - Treppe

ZIEL

Tötet Magister Mondothis, bevor der Abenteuermarker das Ende der Abenteuerleiste erreicht. Wenn der Magister getötet wird, siegen die Helden.

ABENTEUERPHASE

- Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „6“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Bewegt den Abenteuermarker zu Beginn jeder Abenteuerphase ein Feld nach unten auf der Abenteuerleiste. Wenn der Marker das mit „0“ markierte Feld erreicht, endet das Abenteuer sofort – die Helden wurden besiegt.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

In diesem Abenteuer haben die Helden fünf Runden Zeit, ihr Ziel zu erreichen – und müssen am Aufseher vorbei und einen neuen Bereich erreichen, bevor sie ihrem Ziel überhaupt begegnen. Ihr werdet feststellen, dass ihr keine Aktion verschwenden könnt.

SCHICKSAL

Wenn sich ein Held während seines Zuges oder einer Aktionskette von einem Treppenbereich in den anderen bewegt hat (siehe unten), erhält er einen Schicksalsmarker nach jenem Zug oder jener Aktionskette. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN

TREPPEN

Ein Held in einem Treppenbereich kann sich in den anderen Treppenbereich bewegen, indem er eine Bewegen-Aktion ausführt. Wenn ein Held dies zum ersten Mal tut, stellt zwei Horrors in den Portalbereich (auch wenn sie sich schon auf dem Schlachtfeld befinden).

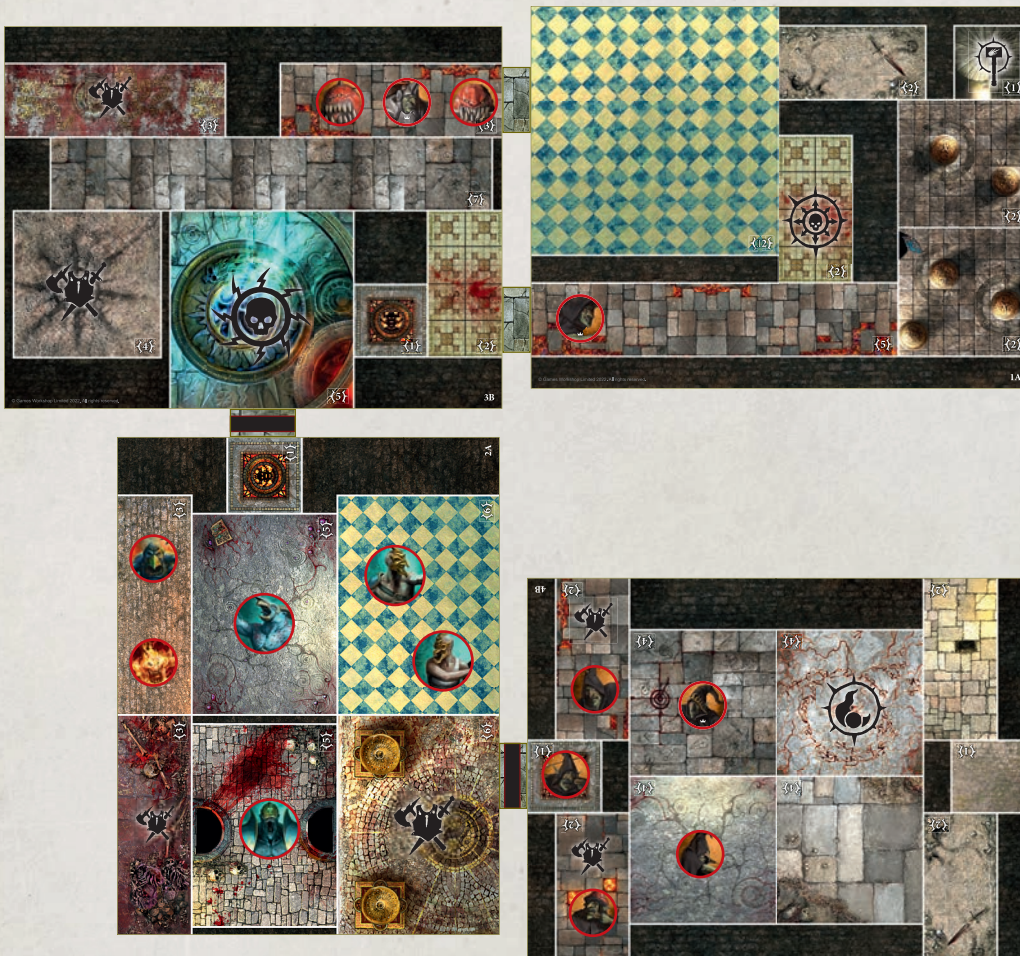
HORRORS

Jedes Mal, wenn ein Held den letzten Horror auf dem Schlachtfeld tötet, zieht er eine Schatzkarte.



ABENTEUER 12: DIE LETZTE SCHLACHT

Ein dunkles Kichern hallt in den Kammern des Horts wider, als sich der Magister auflöst – es war eine Illusion!
Der wahre Magister zeigt sich und spricht einen finsternen Zauber, als eine Horde Grots aus allen Fluren strömt.
Können die Helden überleben und die Schätze retten, die sie geborgen haben?



FEINDE

- 1 Gestärkter Magister Mondothir
- 2 Gestärkte Horrors
- 1 Gestärkter Tzaangor
- 2 Gestärkte Kairische Akolythen
- 1 Gestärkter Grot-Schamane
- 1 Gestärkter Grot-Fanatic
- 1 Gestärkter Squigtreiba
- 2 Gestärkte Squigs
- 4 Gestärkte Grots

LEGENDE

- Startbereich
- Zufluchtsort
- Portal 1
- Portal 2
- Kiste

ZIEL

Tötet Magister Mondothis, bevor der Abenteuermarker das Ende der Abenteuerleiste erreicht. Wenn der Magister getötet wird, siegen die Helden.

ABENTEUERPHASE

- Der Abenteuermarker beginnt auf dem mit „6“ markierten Feld auf der Abenteuerkarte. Bewegt den Abenteuermarker zu Beginn jeder Abenteuerphase ein Feld nach unten auf der Abenteuerleiste. Wenn der Marker das mit „0“ markierte Feld erreicht, endet das Abenteuer sofort – die Helden wurden besiegt.
- Bewegt dann jeden Schergen einen Bereich näher an den nächsten Helden.
- Führt dann eine einzelne Attacken-Aktion mit jedem Feind aus, der dies tun kann.

Dies ist die letzte Schlacht, gebt wirklich alles!

SCHICKSAL

Wenn ein Held während seines Zuges eine Aktionskette begonnen hat, erhält er nach jenem Zug einen Schicksalsmarker. Hat er bereits einen Schicksalsmarker, ignoriert diese Regel.

ZUSÄTZLICHE REGELN

SCHUTZZAUBER

Wenn Magister Mondothis zum ersten Mal durch eine Attacken-Aktion Schaden erleidet, stellt den Magister in den Bereich Portal 1, nachdem er die Schadensmarker erhalten hat. Ist das nicht möglich, stellt den Magister so nah wie möglich an jenem Bereich auf.

Wenn Magister Mondothis das nächste Mal durch eine Attacken-Aktion Schaden erleidet, stellt den Magister in den Bereich Portal 2, nachdem er die Schadensmarker erhalten hat. Ist das nicht möglich, stellt den Magister so nah wie möglich an jenem Bereich auf. Ignoriert danach diese Regel.

ZAHLLOSE SCHÄTZE

Ein Held in einem Kistenbereich kann eine Interagieren-Aktion ausführen. Tut er dies, zieht sein Spieler eine Schatzkarte.

Die Helden haben die versteckten Schätze des Archivs gefunden, die nahezu endlos sind! Jeder Kistenbereich enthält zahllose Schätze, aber lasst Euch nicht zu sehr von der Beute ablenken – die Zeit läuft ab!



MINIATURENGALERIE

Alle Miniaturen auf dieser Seite wurden mit dem Citadel-Farbsortiment bemalt. Das gesamte Farbsortiment, die neuesten Videos mit Bemalanleitungen, Expertentipps und mehr findest du auf citadelcolour.com



Regis Donnerbote



Calthia Xandire



Dhoraz Riesenfluch



Luxa Sturmritt



Taros

Um mehr über Warhammer Age of Sigmar zu erfahren und die Reiche der Sterblichen zu erkunden, besuche:

warhammer.com

warhammerquest-lostrelics.com

PRODUZIERT VOM WARHAMMER-STUDIO

Warhammer Quest: Verschollene Schätze © Copyright Games Workshop Limited 2022. Warhammer Quest, Verschollene Schätze, GW, Games Workshop, Warhammer, Sturmgeschmiedete Ewige und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Marken (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf reproduziert, auf einem Datenabfragesystem gespeichert oder auf irgendeine Weise übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, fotokopiert, aufgezeichnet oder anderweitiger Art, ohne dass es dafür eine vorausgehende Erlaubnis der Herausgeber gibt.

Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr dargestellten Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig. Alle Bilder dienen nur Illustrationszwecken.

Games Workshop Ltd, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

