

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME




Der Tag

Regelbuch

Inhaltverzeichnis

KOMPONENTENLISTE	4		
ZIELE	5		
SPIELMODI	6		
<i>Kampagne</i>	6		
<i>Einzelszenario</i>	6		
HAUPTBEGRIFFE	6		
RESSOURCEN	6		
AUSRÜSTUNG	6		
ANGRENZENDEN UND BEREICHS-BEGRIFFE	7		
STRUKTUREN	7		
<i>Verteidigungsanlagen</i>	7		
<i>Mauern</i>	7		
<i>Gebäude</i>	7		
<u>DER TAG</u>	8		
AUFBAU	8		
<i>Der Aufbau von Gildenberg</i>	8		
<i>Aufbau der Helden</i>	10		
<i>Belastung</i>	11		
<i>Grenzen des Szenarios</i>	11		
TAGESPHASE	11		
VERSORGUNGSPHASE	11		
1. <i>Nebel rückt vor</i>	11		
2. <i>Der Spawn auskundschaften</i>	12		
3. <i>Die verdorbene Harpyie auskundschaften</i>	13		
4. <i>Tagesproduktion</i>	13		
5. <i>Helden aufsteigen</i>	13		
HAUPTPHASE	14		
<i>Bau/Verbesserung von Strukturen</i>	14		
<i>Platzierungsregeln</i>	14		
<i>Strukturen reparieren</i>	15		
<i>Ausrüstungsgegenständen nehmen/zurücklassen</i>	15		
<i>Ausrüstungsgegenstände kaufen/verkaufen</i>	15		
<i>Ruinen plündern</i>	15		
<i>Fähigkeit der Seher ausführen</i>	16		
ENDE DER TAGESPHASE	16		
1. <i>Die Regenerierung</i>	16		
		2. <i>Einsatz des Helden</i>	16
		3. <i>Katapulte aufladen</i>	16
		ANDERE SZENARIEN	17
		LAKEBURG - TAG	17
		<i>Der Aufbau von Lakeburg</i>	17
		<i>Aufbau des Spielerbereichs</i>	18
		<i>Der Spawn auskundschaften</i>	18
		<i>Cetusia, der Verwesende Wurm</i>	
		<i>auskundschaften</i>	18
		<i>Grenzen des Szenarios</i>	18
		GLENWALD - TAG	18
		<i>Der Aufbau von Glenwald</i>	18
		<i>Aufbau des Spielerbereichs</i>	19
		<i>Der Spawn auskundschaften</i>	19
		<i>Die verfaulte Dryade auskundschaften</i>	19
		<i>Grenzen des Szenarios</i>	20
		STRUKTURBESCHREIBUNG	20
		<i>Verteidigungsanlagen</i>	20
		<i>Balliste</i>	20
		<i>Katapult</i>	20
		<i>Warp-Tor</i>	20
		<i>Wachturm</i>	20
		<i>Mauern</i>	21
		<i>Holz- und Steinmauern</i>	21
		<i>Holz- und Steintore</i>	21
		<i>Gebäude</i>	21
		<i>Ruinen</i>	22
		<i>Produktionsgebäude</i>	22
		<i>Goldmine</i>	22
		<i>Plünderercamp</i>	22
		<i>Haus</i>	22
		<i>Ausrüstungsgebäude</i>	22
		<i>Laden</i>	22
		<i>Rüstungsmacher, Schmied,</i>	
		<i>Bogenmacher</i>	23
		<i>Seher</i>	23



Das ist passiert.

Die Zauberschulen der bekannten Welt - getrieben von einem wahnsinnigen, machthungrigen Wettbewerb - haben schließlich den großen roten Knopf gedrückt. Wir wissen nicht mehr genau, wer was getan hat, aber die Auswirkungen waren überall und sofort zu spüren.

Eine schlichte und endgültige Vernichtung von 95 % aller Lebewesen in einer freudigen violetten Explosion reiner Magie.

Die Städte zerfielen und waren mit tiefenden Leichen übersät.

Auch die Luft veränderte sich. Sie wurde mit einem mehr oder weniger dichten Nebel gesättigt, der das Einzige war, was von der Reihe von Explosionen übrig geblieben war, die der Wahnsinn der Magier verursacht hatte.

Natürlich verursachte dieser Nebel, auch wenn er schöne und leuchtende Farben zeigte, den Tod.

Und manchmal Schlimmeres.

Es heißt, dass sowohl die Neugierigen als auch die Narren, die in den nebelverhangenen Gebieten lebten, sich in blutrünstige Monstren verwandelten.

Nach dem Durcheinander kam die Zeit des Handelns. Die meisten der überlebenden Wesen verfielen in einen gemüthlichen Wahnsinn, beschuldigten und töteten sich gegenseitig. Andere beschlossen, bis zum Ende zu kämpfen. Sie versammelten sich natürlich dort, wo der Nebel weniger dicht war, und versuchten, einige Städte über Wasser zu halten.

Die Überlebenden verstanden recht schnell den höllischen Kreislauf, der nun zu ihrem Alltag gehörte.

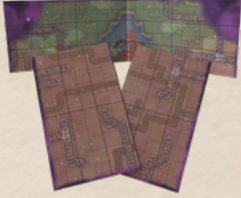
Die Tage waren ruhig und friedlich. Sie konnten sich Zeit nehmen, um sich zu organisieren, ihre Wunden zu heilen und die Umgebung nach Brauchbarem abzusuchen.

Aber die Nächte... Der Nebel verdichtete sich, und aus seinen Eingeweide er Horden mutierter Monster, die nach Blut und Magie lechzten.

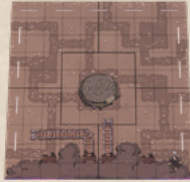
Nun müssen sie sie bis zum Morgengrauen abwehren. Stark bleiben, auf Biegen und Brechen. Und vor allem, haltet sie davon ab, unsere Mauern zu zerstören, die letzten Überbleibsel ihrer glorreichen Vergangenheit. Und beschützt diese verdammten Magier.

Sie sagen, sie haben einen Plan.

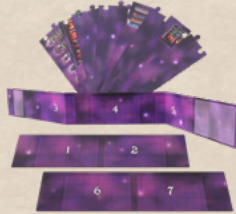
Komponentenliste



3 GELÄNDEBRETTER
(DOPPELGESEHT)



1 STADTBRETT



8 NEBEL-PUZZLE-RAHMENBRETTER
3 NEBELBRETTER

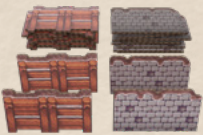


1 LADENBRETT



14 GEBÄUDE SPIELFIGUREN

1 Rüstungsmacher, 1 Schmied,
1 Bogenschütze, 1 Zauberladen, 1 Laden, 4 Häuser
2 Goldminen, 2 Plünderercamps, 1 Seher



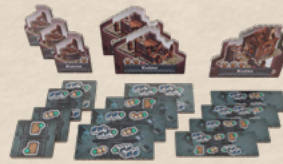
**22 MAUERSEKTOREN-
SPIELFIGUREN**
11 Holzmauern,
11 Steinmauern



4 TOR-SPIELFIGUREN
2 Holztore,
2 Steintore



1 LEUCHTFEUER
4 Magier-Spielfiguren,
1 Magischer Kreis-Spielfigur



12 RUINENPLÄTTCHEN
6 RUINEN-GEBÄUDEPLÄTTCHEN



12 VERTEIDIGUNGSANLAGEN

44 Ballisten, 2 Katapulte,
4 Warp-Tore, 2 Wachtürme



2 SICHTLINIEN-MESSPLÄTTCHEN



**9 NIEDRIGE
HINDERNISSE**



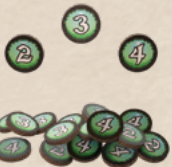
4 BAUM-SPIELFIGUREN



30 FLAMMENPLÄTTCHEN
18 Einzelflammen,
12 Doppelflammen



20 GOLD-TOKEN



18 BEWEGUNGSTOKEN



4 WURF-TOKEN



8 TRANKPLÄTTCHEN



20 MATERIAL-TOKEN
* Holz-Token in der KS-Ausgabe,
Papp-Token in der Einzelhandelsausgabe.



16 AKTIONS-TOKEN
* Holz-Token in der KS-Ausgabe,
Papp-Token in der Einzelhandelsausgabe.



4 HELDEN-MINIATUREN



65 MONSTERFIGUREN*

17 Klauer, 10 Läufer, 10 Bogenschütze,
10 Gerüstet, 7 Geflügelt, 7 Sprenger,
3 Wuchtig, 1 Verflucht
* Miniaturen in der KS-Ausgabe,
Spielfiguren in der Einzelhandelsausgabe.



**3 FARBIGE
MINIATUR-SOCKEL
FÜR WUCHTIGE***
* nur in der KS-Ausgabe



4 FIGUREN-KARTEN
(DOPPELSEITIG)



42 VORTEILE-KARTEN
(6 KARTENSTAPEL MIT 7 KARTEN)



6 EIGENSCHAFTSKARTEN
(DOPPELSEITIG)



**30 RÜSTUNGS- &
SCHILDKARTEN**
+3 epische Rüstungs- & Schildkarten
in der KS-Edition.



9 SCHRIFTRÖLLENKARTEN



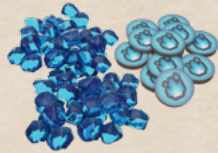
**5 SPAWN-
RICHTUNGSKARTEN**



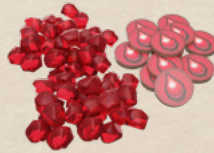
54 WAFFENKARTEN
+3 Epische Waffenkarten
+3 leere Waffenkarten
in der KS-Ausgabe.



15 SPAWN-MUSTERKARTEN



31 BLAUE MANA*
** Acrylsteine in der KS-Edition,
Pappplättchen in der
Einzelhandelsausgabe*



40 ROTE WUNDEN*
** Acrylsteine in der KS-Edition,
Pappplättchen in der
Einzelhandelsausgabe*



1 SCHICKSALSMÜNZE



1 ERSTER
SPIELER- TOKEN



2 FARBIGE WÜRFELTYPEN
(BLAU UND ORANGE)



4 WIEDERHOLUNGSWÜRFEL-
ERINNERUNGSTOKEN



1 VERDORBENE
HARPYIE-FIGUR
** Miniatur in der KS-Ausgabe,
Spielfigur in der Einzelhandelsausgabe*



3 ALERION-FIGUREN
** Miniaturen in der KS-Ausgabe,
Spielfigur in der Einzelhandelsausgabe*



1 VERDORBENE
HARPYIE-KARTE



1 ALERION-
KARTE



1 CETUSIA-KOPFFIGUR
1 CETUSIA-SCHWANZFIGUR
** Miniaturen in der KS-Ausgabe,
Spielfigur in der Einzelhandelsausgabe*



4 CETUSIA-SPAWN
-MUSTERKARTEN



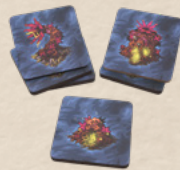
1 CETUSIA-KOPFKARTE
(DOPPELSEITIG)



1 CETUSIA-
SCHWANZKARTE
(DOPPELSEITIG)



1 VERFAULTE
DRYADE-FIGUR
** Miniaturen in der KS-Ausgabe,
Spielfigur in der Einzelhandelsausgabe*



3 BRUTSTÄTTEN-PLÄTTCHEN
3 SAMENMÖRSE-PLÄTTCHEN



5 MONOLITH-
SPIELFIGUREN



1 VERFAULTE DRYADE
MONSTER-KARTE



4 REFERENZBLÄTTER



1 STATUS-NOTIZBLOCK



4 HELDENTRUHEN
** Schachtel in der KS-Edition,
spezielle Plastiktüten in der
Einzelhandelsausgabe*



1 GEMEINSAME
VERSTECKTRUHE
** Schachtel in der KS-Edition,
spezielle Plastiktüten in der
Einzelhandelsausgabe*



6 STADTMISSIONSKARTEN



1 TAGESREGLERBUCH
1 NACHTREGLERBUCH

Ziele

The Last Spell ist ein kooperatives Spiel, das in einer düsteren Fantasiewelt spielt, die von zwei Zwillingsgöttinnen, Freude und Schaden, regiert wird, und in dem die Spieler Helden darstellen, die drei Städte gegen feindliche Horden verteidigen. Das Spiel besteht aus Tag/Nacht-Zyklen.

Am Tag konzentrieren sich die Spieler auf die Stärkung der Wirtschaft, der Verteidigung und der Helden, während sie in der Nacht die Stadt direkt gegen Feinde verteidigen.

Dieses Regelbuch behandelt nur die Tagesphase des Spiels.

Spiel-Modi

Das Spiel bietet drei verschiedene Szenarien, die einzeln oder als Kampagne gespielt werden können.

Jedes Szenario besteht aus drei Tag- und Nachtzyklen, wobei jedes Szenario auch über einzigartige Geländebrett und Sonderregeln verfügt.

Das Spiel bietet einen Speichermodus, den wir am Ende der zweiten und dritten Nacht empfehlen. Am Ende der zweiten Nacht müssen die Spieler mindestens eines der Ziele der Zwillingsgöttin (Stadtmission) gelöst haben, während sie in der dritten Nacht den Saenario-Boss besiegen müssen. **Die drei Szenarien entwickeln sich wie folgt: Gildenberg ist das erste Szenario, das zweite ist Lakeburg, dann Glenwald.**

◆ Kampagne ◆

In diesem Modus beginnen die Spieler mit dem ersten Szenario, und sobald sie dieses abgeschlossen haben, gehen sie zum nächsten über.

Die Fortschritte der Helden werden am Ende der Spielsitzung auf dem Status-Notizblock und in den Truhen festgehalten. Das Spiel kann gespeichert und später fortgesetzt werden, wobei Helden, Ausrüstungsgegenstände und Ressourcen in ihren jeweiligen Truhen aufbewahrt werden (siehe „Spiel speichern“, auf Seite 16, im Nachtregelbuch).

◆ Einzelszenario ◆

In diesem Modus können die Spieler jedes beliebige Szenario spielen, ohne dass sie die vorherigen Szenarien spielen müssen. Wenn sich die Spieler für diesen Modus entscheiden, zeigen die Eigenschaftskarten die Startausrüstung jedes Helden an (siehe „Start-Eigenschaft“, auf Seite 10).


Wichtig: Wenn dies dein erstes Spiel ist, empfehlen wir dir, zuerst den Kampagnenmodus zu spielen!

Hauptbegriffe


Ressourcen

Während der Tagesphase gibt es drei Ressourcentypen.


Gold

Gold  (Papp-Token) wird zum Kauf von Waffen, Rüstungen, Schriftrollen, Tränken und zum Bau oder Ausbau von Gebäuden und einigen Verteidigungsanlagen verwendet.


Material

Die Materialien  (Holzwürfel) werden zum Bau der Mauern und der meisten Verteidigungsanlagen verwendet.

Arbeiter

Arbeiter  sind virtuelle Elemente, die zum Plündern von Ruinen eingesetzt werden, um Gold und Materialien zu gewinnen.

Ausrüstung

Ausrüstung  umfasst alle Gegenstände, die die Helden während der Nachtphase ausrüsten und verwenden können:

	Nahkampf-, Fernkampf- und Zauberwaffen
	Rüstungen & Schilde
	Tränke
	Schriftrollen



Rüstung
und Schilde

Tränke

Waffen Schriftrollen

Hinweis: Das Symbol kann neben den Symbolen für Gold, Material oder Ausrüstung zu finden sein. In diesem Fall wird der entsprechende Gegenstand erhalten und sollte dem gemeinsamen Versteck , im Ladenbrett hinzugefügt werden. Wenn der Gegenstand hingegen ohne Symbol angezeigt wird, stellt die dargestellte Ressource/Ausrüstung Kosten dar.

Angrenzende und Bereichs-Begriffe

Im gesamten Regelbuch werden die Spieler zwei häufig verwendete Schlüsselwörter finden: „angrenzend“ und „Bereich“.

Angrenzend bezieht sich auf ein Objekt, das entweder vertikal oder horizontal neben einem anderen steht. Wenn sich zwei Objekte nur an einer Kante berühren, gelten sie nicht als benachbart. Jedes Objekt auf dem Spielbrett hat einen eigenen **Bereich**. Der Bereich eines beliebigen Objekts besteht aus dem „Ring“ von Feldern, die die besetzten Felder umgeben.



MISSING TRANSLATION

Strukturen

◆ Verteidigungsanlagen ◆

Verteidigungsanlagen sind zusätzliche Strukturen, die den Helden helfen, die feindlichen Horden zu vertreiben. Die Verteidigungsanlagen umfassen:



Wachturm



Balliste



Katapult



Warp-Tor

◆ Mauern ◆

Mauern sind einige der schützenden Strukturen der Stadt, die helfen, feindliche Horden aufzuhalten.

Die Mauern umfassen:



Holz- und Steinmauern

Holz- und Steintore

◆ Gebäude ◆

Es gibt 4 Arten von Gebäuden:

- **Ruinen:** Sie können geplündert werden, um Ressourcen oder Ausrüstungsgegenstände zu erhalten, und sie können unterschiedlich groß sein: Ruinen mit 1-, 2- und 3-Felder-Basis.



- **Produktionsgebäude: Goldmine, Plünderercamp, Haus.** Produktionsgebäude liefern Ressourcen, die für die Wirtschaft der Stadt von grundlegender Bedeutung sind.



- **Ausrüstungsgebäude: Laden, Zauberland, Rüstungsmacher, Schmied, Bogenmacher.** Ausrüstungsgebäude bieten Zugang zu fortgeschrittenerer Ausrüstung.



- Der **Seher** ist ein besonderes Gebäude: Der Seher kann den violetten Nebel und die Monsterwellen manipulieren.



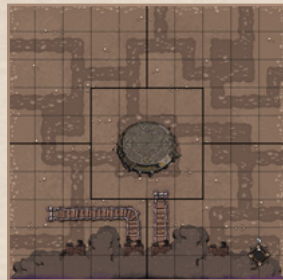


Aufbau

Gildenberg ist das erste Szenario, das gespielt wird. Die Aufbau-Regeln für die anderen Szenarien (Glenwald und Lakeburg) findest du am Ende des Kapitels „Der Tag“ (siehe „Der Aufbau von Lakeburg“ auf Seite 16 und „Der Aufbau von Glenwald“ auf Seite 18).

◆ Der Aufbau von Gildenberg ◆

1. Lege die Stadtbrett mit der A-Seite nach oben in die Mitte des Tisches.



2. Nimm alle drei Geländebretter und lege sie mit der A-Seite nach oben aus, um **Gildenberg** und seine **Umgebung** zu bilden (jeder Feld außerhalb des zentralen quadratischen Spielfelds), wie im Bild dargestellt.




Sichere die Karte, indem du den 8-teiligen Nebel-Puzzle-Rahmen um sie herum zusammenbaust.





3. Platziere niedrige Hindernisse auf der Karte, wie auf den Geländebretter dargestellt.



Niedrige Hindernisse

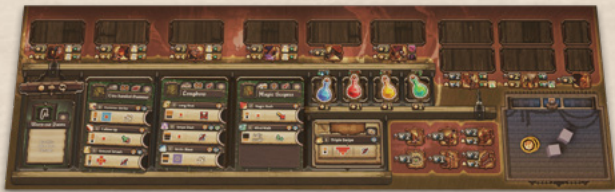
4. Lege das Ladenbrett neben das Spielbrett. Der gemeinsame Versteck  befindet sich auf der rechten Seite des Ladenbretts; lege dann die drei Nebelplättchen auf den Nebel-Puzzle-Rahmen, wie in der Abbildung unten gezeigt.



5. Bilde die Stapel für Rüstungen & Schild , Nahkampf , Fernkampf , und Zauberwaffen  der Stufe I, die durch das grün umrandete Symbol auf der Rückseite der Karten gekennzeichnet sind. Lege diese Stapel offen auf die entsprechenden Felder des Ladenbretts, wie in der Abbildung in Schritt 7 dargestellt. Beachte außerdem, dass Karten mit blau umrandeten Symbolen der Stufe II entsprechen, während Karten mit rot umrandeten Symbolen der Stufe III entsprechen.

6. Lege die Trankplättchen wie im Bild 7 dargestellt auf das Ladenbrett.

7. Lege den Stapel mit den Schriftrolle offen auf das Ladenbrett.



8. Setze den magischen Kreis zusammen mit den 4 Magier-Plättchen auf und lege sie in die entsprechenden Aussparungen in der Mitte der Stadt.



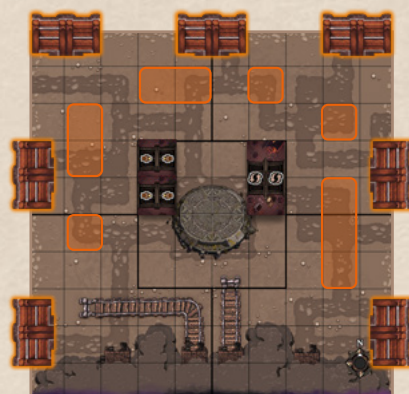
9. Platziere 2 Häuser und 1 Ladengebäude auf dem Stadtbrett, wie im Bild dargestellt.



10. Wähle zufällig 3 Ein-Feld-Ruinenbasen, 2 Zweifelder-Ruinenbasen und 1 Drei-Felder-Ruinenbase aus. Setze die entsprechenden Spielfiguren mit den ausgewählten Ruinenbasen zusammen und platziere sie dann auf dem Stadtbrett gemäß der im Bild gezeigten Anordnung.

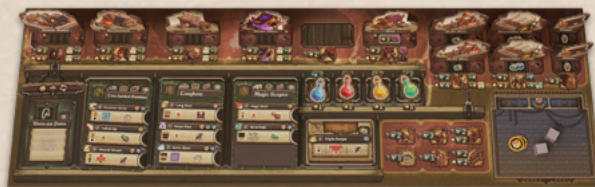


11. Platziere 7 Holzwände auf den entsprechenden Ausschnitten des Stadtbretts, wie im Bild dargestellt.



12. Lege 2 Gold und 2 Materialien auf den gemeinsamen Versteck.

13. Stelle die restlichen Gebäude auf das Ladenbrett, wie im Bild gezeigt.



14. Fülle den Panikbereich des Spielbretts mit Flammenplättchen (zwei Plättchen pro Feld).



15. Nimm die Schicksalsmünze und alle Verteidigungswürfel und lege sie neben das Spielbrett.

16. Mische die Schaden- und Freude-Stadtmissonskarten zu zwei getrennten Stapeln. Wähle aus jedem Stapel zufällig eine Karte aus. Lege diese beiden Karten auf ihre jeweiligen Plätze neben dem Ladenbrett. Die restlichen Karten können in die Schachtel zurückgelegt werden.



◆ Aufbau der Helden ◆

Jeder Spieler wählt eine Heldenkarte und nimmt sie zusammen mit der dazugehörigen Figur, wobei die Karte mit Stufe I offen ausgelegt wird. Heldenkarten sind doppelseitig, mit Stufe I auf der Vorderseite und der verbesserten Stufe II auf der Rückseite. Wenn dein Held eine Stufe aufsteigt, drehe die Karte einfach auf die Seite mit Stufe II um. Diese Karten zeigen die Hauptmerkmale des Helden, einschließlich **Bewegungspunkte** (MP), **Lebenspunkte** (HP), und **Manapunkte** (MC).

Mana-Kristalle und Bewegungstoken

Die Spieler nehmen so viele Mana-Kristalle, wie auf ihrer Heldenkarte abgebildet sind. Ebenso nehmen die Spieler die auf ihrer Heldenkarte abgebildeten Bewegungstoken und legen sie in ihre Nähe, wobei sie darauf achten, dass die Zahlenseite nach oben zeigt.



Aktionstoken

Jeder Spieler erhält eine Anzahl von Aktionstoken, die von der Anzahl der Spieler abhängt:

Anzahl der Spieler	Anzahl der AktionsToken
2	7
3	4
4	3

Angeborene Heldenfähigkeiten

Der untere Teil der Heldenkarte zeigt drei Symbole, die die Fähigkeiten der Helden darstellen:



Faust (für Nahkampfangriffe gegen Monster),



Hindernissprung (zum Springen über niedrige Hindernisse und Mauern),



Rüstungsaufwertung (zum Abschirmen von 1 Schaden, der dem Helden zugefügt wird).

Die Kosten für diese Fähigkeiten werden im Regelbuch „Die Nacht“ erläutert (siehe „Heldenphase“ auf Seite 15 im Nachtregelbuch). Jeder Held hat seine eigenen Eigenschaften und Ausrüstungsgegenstände. Befolgt die folgenden Vorbereitungs-schritte.

Start-Eigenschaft

Mische alle Eigenschaftskarten (doppelseitig) und gib jedem Spieler zufällig eine davon.

Jeder Spieler wählt dann eine Seite, mit der er spielen möchte.

Eigenschaftskarten verleihen eine positive Fähigkeit und eine im oberen Bereich der Karte (A) angegeben sind.

In Bezug auf das gespielte Szenario geben Eigenschaftskarten außerdem Folgendes an:

- **Ein Startvorteil (B)**, den Spieler erhalten;
- **Eine Schriftrolle oder einen Trank (E)**;

Zusätzlich wählen die Spieler je nach Startscenario:

- **Eine Waffe (C)**, die entsprechend dem geeigneten Stufe und Typ ausgewählt wird;
- **Rüstungen (D)**, eine oder keine, wie auf der Karte angegeben.



Hinweis: Wenn der Modus Einzelszenario gespielt wird, beginnen die Helden mit einer variablen Anzahl zusätzlicher Vorteilen, wie in der Szenarioeinrichtung angegeben (siehe „Aufbau des Spielerbereichs“: Seite 18 für Lakeburg, Seite 19 für Glenwald).

Vorteilskarten stellen dauerhafte Vorteile dar und beschreiben, wie und wann sie angewendet werden sollten. Sie sind in Kategorien sortiert und jeweils in vier Stufen unterteilt. Jeder Held erhält den auf der Eigenschaftskarte abgebildeten Vorteil der Stufe I.

Hinweis: Alle durch Vorteile und Eigenschaften erworbenen Fähigkeiten ersetzen die Standardregeln, einschließlich des Hinzufügens oder Entfernens von Grenzen.

Waffen und Rüstungen zu Beginn

Jeder Spieler erhält eine Rüstungskarte, eine Waffenkarte und andere Ausrüstungskarten, je nachdem, was auf der Eigenschaftskarte angegeben ist.

Die Spieler nehmen sie aus ihren jeweiligen Stapeln und legen diese Karten offen neben die Heldenkarte.

Wenn die Start-Eigenschaften abgehandelt sind, mische die Stapel für Rüstung & Schild, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Zauberwaffen der Stufe I (alle grünen Stapel) und lege sie offen zurück auf das Ladenbrett.

HANDEL

Sobald jeder Held seine Startwaffe und Rüstungskarten erhalten hat, können die Spieler diese untereinander tauschen. Die Anzahl der Objekte, die ein Held tragen kann, ist begrenzt und durch die Belastungsregel definiert (sofern nicht anders angegeben). Nicht benötigte Objekte können in den gemeinsamen Versteck gelegt werden.

Belastung

Helden können ausrüsten:

Maximal eine Beinrüstung, eine Oberkörperrüstung und einen Schild.

Maximal eine Schriftrolle.

Maximal einen Trank.

Maximal zwei Waffen, mit folgenden Einschränkungen:

- Maximal zwei Einhandwaffen (☞).
- Maximal eine Zweihandwaffe (☞☞).

◆ Grenzen des Szenarios ◆

Im Gildenberg-Szenario können die Spieler beliebige Strukturen errichten, aber nur Mauern verbessern.

Am Ende der Vorbereitung sollten die Spieler eine Konfiguration ähnlich der folgenden haben:



Wer zuletzt einen Zauber gewirkt hat, ist der erste Spieler und erhält den Erster-Spieler-Token.
Die Spielreihenfolge folgt dem Uhrzeigersinn.

Tagesphase

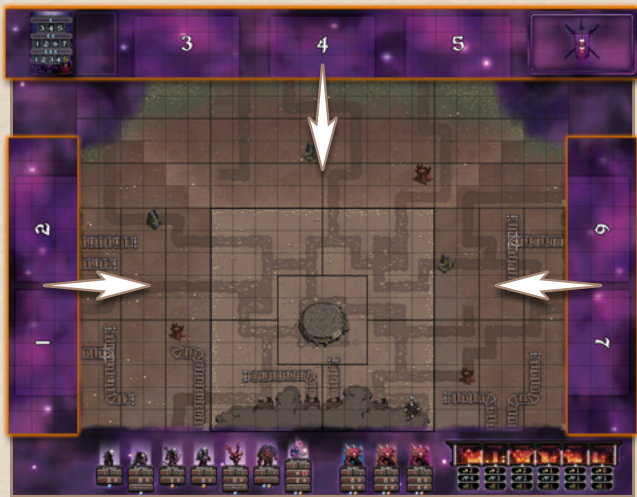
Versorgungsphase

Zu Beginn der Tagesphase führen die Spieler die folgenden Aktionen in dieser bestimmten Reihenfolge aus:

1. **Nebel rückt vor;**
2. **Der Spawn auskundschaften;**
3. **Tagesproduktion** (am ersten Tag überspringen);
4. **Helden aufsteigen** (am ersten Tag überspringen).

◆ 1. Nebel rückt vor ◆

Bewege jede Nebel-Plättchen um ein Feld vorwärts, beginnend von ihrer aktuellen Position.

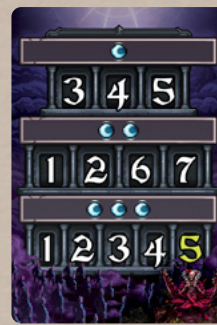


Spawn-Richtung
Stapel



Unabhängig davon, ob die Unterphase „Der Boss auskundschaften“ durchgeführt wurde oder nicht, ehmt den Spawn-Muster-Stapel und legt **zwei Spawn-Muster-Karten** auf jeden Nebel-Plättchen-Feld gelegt, das auf der aufgedeckten Spawn-Richtungs-Karte angegeben ist.

Beispiel: In diesem Beispiel zeigt die aufgedeckte Spawn-Richtungskarte die folgenden Informationen:



In ihrer ersten Tagesphase befolgen die Spieler die obersten Angaben zum Tag-/Nachtzyklus auf der Spawn-Richtungskarte und legen 2 Spawn-Musterkarten verdeckt auf die Nebel-Plättchen-Felder 3, 4 und 5.

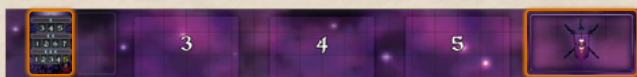
◆ 2. Der Spawn auskundschaften ◆

Mische die Spawn-Richtungskarten zu einem Stapel.

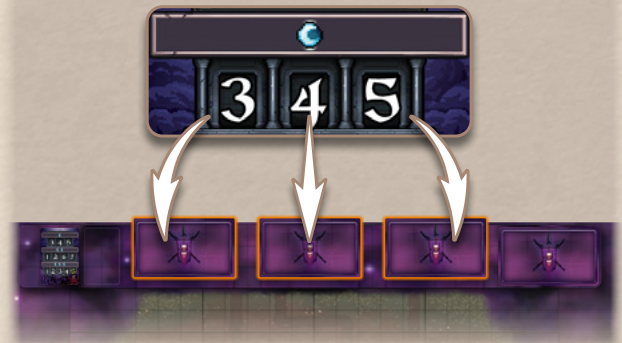
Nimm dann die Spawn-Musterkarten von 1 bis 10 (entferne dabei die Karten 1b bis 5b), mische sie zu einem Stapel und lege die übrigen Karten zurück in die Schachtel. Am Ende dieses Vorgangs solltest du einen Spawn-Musterstapel mit 10 Karten haben, der für das Szenario verwendet wird.

Hinweis: Für mehr Variabilität nach dem ersten Spiel können die Karten von 1b bis 5b anstelle der Basiskarten von 1 bis 5 verwendet werden.

Lege dann beide Stapel auf die obere Nebel-Plättchen, auf ihre jeweiligen Felder, und achte darauf, dass der Spawn-Richtung-Stapel mit der Bildseite nach oben liegt.



Ziehe die erste Spawn-Richtung-Karte und legt sie auf den dafür vorgesehenen Feld. Spawn-Richtung-Karten bestimmen, wo Monster während der Nachtphase erscheinen.



Hinweis: Wenn der Seher die Fähigkeit „Ratet mal, wer?“ erhält, dreht alle Spawn-Muster-Karten um (siehe Das Seher-Gebäude, auf Seite 23).

Der Boss auskundschaften

„Der Boss auskundschaften“ ist eine Unterphase der Phase „Die Spawn auskundschaften“ und sollte nur durchgeführt werden, wenn der dritte Tag-/Nachtzyklus des Szenarios gespielt wird. Jedes Szenario hat seinen eigenen Boss mit einzigartigen Regeln. Bitte beachte den Abschnitt „Der Boss auskundschaften“, der in den Einrichtungsanweisungen für jedes Szenario zu finden ist.

- Szenario I: **Gildenberg - Die verdorbene Harpyie auskundschaften**;
- Szenario II: **Lakeburg - Cetusia, den Verwesenden Wurm auskundschaften** (seite 18);
- Szenario III: **Glenwald - Die verfaulte Dryade auskundschaften** (seite 19).

Wenn die Gildenberg-Dritt-Tag/Nacht-Zyklus gespielt wird, dann fährt mit „Die verdorbene Harpyie auskundschaften“ unten fort, andernfalls überspringt ihn.



Die verdorbene Harpyie auskundschaften

Die **verdorbene Harpyie** ist der Boss des ersten Szenarios, Gildenberg. Die verdorbene Harpyie trägt drei **Alerion**, die auf einigen der **Spawn- Musterkarten** abgebildet sind. Achte auf sie, denn dies deutet darauf hin, dass sie Teil der nächsten **Spawn-Welle** sein werden.

Wirf mit der Schicksalsmünze, um zu bestimmen, wo die Harpyie in der nächsten Nacht platziert wird: entweder auf der linken oder rechten Seite der Klippe hinter der Stadt. Beachte, dass die Harpyie immer in Richtung Stadt blickt.



◆ 3. Tagesproduktion ◆

Mit dieser Aktion können Spieler Ressourcen aus den derzeit in der Stadt vorhandenen Produktionsgebäuden gewinnen.

Gebäudeproduktion

Die Spieler gehen zu den Produktionsgebäuden, die sich derzeit in der Stadt befinden, und sammeln Ressourcen

entsprechend den Angaben auf ihren Spielfigure-Sockeln. Anschließend werden die gewonnenen Ressourcen in den gemeinsamen Versteck gelegt.

Hinweis: Die Spieler nehmen die gewonnenen Ressourcen aus der Schachtel.

Beispiel: In diesem Beispiel beträgt die Produktion der Gebäude: 2 Materialien (aus einem Plünderercamp), 4 Gold (aus einer Goldmine und einer weiteren aufgerüsteten Mine) und 4 Arbeiter (aus 4 Häusern).



Verschiebe dann auf dem Ladenbrett die oberste Karte jedes Stapels nach unten.

◆ 4. Helden Stufe aufsteigen ◆

Wenn es sich um die erste Tagesphase des ersten Szenarios (Gildenberg) handelt, überspringt diesen Teil. Wenn es sich um die erste Tagesphase des zweiten Szenarios (Lakeburg) handelt, dreht jeder Spieler seine Heldenkarte auf die Seite „Stufe II“ und verbessert die entsprechenden Manakristalle und Bewegungstoken. Andernfalls führe „Vorteile erhalten“ aus.

Vorteile erhalten

Spiele können Vorteilskarten eines bestimmten Stufen nur dann wählen, wenn sie bereits mindestens zwei Vorteile des vorherigen Stufen besitzen.

Helden können nicht mehr als einen Vorteil der Stufe IV haben.



Hinweis: Am Ende des Kampagnenmodus verfügt jeder Held über insgesamt 8 Vorteilskarten.

Hauptphase

Während der Hauptphase wählen die Spieler abwechselnd eine der folgenden Aktionen aus:

- **Strukturen bauen/verbessern**
- **Struktur reparieren**
- **Ausrüstungsgegenstände nehmen/zurücklassen**
- **Ausrüstungsgegenstände kaufen/verkaufen**
- **Ruinen plündern**
- **Gebäudefähigkeit ausführen**

Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis sie keine Aktionen mehr ausführen können oder wollen. Dann ist die Hauptphase beendet.

◆ Strukturen bauen/verbessern ◆

Spieler können eine Struktur bauen oder verbessern, indem sie Gold oder Materialressourcen aus dem gemeinsamen Versteck ausgeben. Wenn eine Struktur gebaut oder verbessert wird, erhalten die Spieler eine sofortige Belohnung, die von der Struktur selbst abhängt. *Weitere Informationen zu diesen Belohnungen sind in der Struktur-Beschreibung auf Seite 20 oder in der Referenzhilfe auf dem Ladenbrett.* Die Platzierung der Struktur muss den **Platzierungsregeln** entsprechen.

Platzierungsregeln

Hinweis: Der Bereich der Struktur besteht aus Felder, die die Struktur umgeben. (Siehe „Angrenzende und Bereichs-Begriffe“, auf Seite 7).

1. Strukturen können nicht auf Landschaften rund um die Stadt platziert werden.

2. Gebäude können im Bereich von Mauern und Verteidigungsanlagen platziert werden und umgekehrt. Außerdem können Gebäude im Bereich des magischen Kreises platziert werden.



Im Bild: Die Häuser und der Laden wurden im Bereich des magischen Kreises (grüner Bereich) gebaut.

3. Produktionsgebäude desselben Typs können aufeinander platziert werden.



Im Bild: Zwei Goldminen wurden in den Gebieten der jeweils anderen Seite errichtet (orangefarbener Bereich).

4. Nicht-Produktionsgebäude dürfen nicht im Bereich eines anderen Gebäudes platziert werden.



Im Bild: Der Bogenmacher kann nicht im Hausbereich (orangefarbener Bereich) gebaut werden.

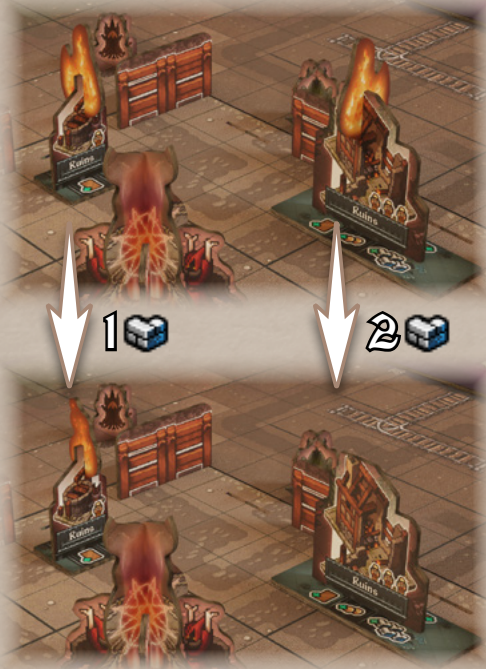
5. Mauern dürfen nur innerhalb des inneren Stadtgebiets in den dafür vorgesehenen Aussparungen errichtet werden.



◆ Strukturen reparieren ◆

Spieler können eine Struktur reparieren, indem sie Materialien ausgeben; auf diese Weise entfernen sie Flammenplättchen.

Beispiel: Die Spieler geben 2 Materialien aus, um 1 Doppel-Flammenplättchen zu entfernen, und geben ein weiteres Material aus, um ein Doppel-Flammenplättchen durch ein Einzel-Flammenplättchen zu ersetzen.



◆ Ausrüstungsgegenstände nehmen/zurücklassen ◆

Spieler können beliebige Ausrüstungsgegenstände, die sie besitzen, im gemeinsamen Versteck zurücklassen oder sich entscheiden, einen Gegenstand daraus mitzunehmen (immer unter Belastungsgrenzen, siehe Seite 11).

◆ Ausrüstungsgegenstände kaufen/verkaufen ◆

Spieler können Ausrüstungsgegenstände vom Ladenbrett kaufen. Nahkampf-, Fernkampf- und Zauberwaffen sowie Rüstungen und Schilde können aus den aufgedeckten Karten auf dem Ladenbrett ausgewählt werden. Tränke und Schriftrollen können ausgewählt werden, indem man alle auf dem Ladenbrett durchgeht. Die Spieler geben das erforderliche Gold aus dem gemeinsamen Versteck aus. Die Spieler können beliebig viele Ausrüstungsgegenstände verkaufen, die sich derzeit im gemeinsamen Versteck befinden. Der Verkaufspreis wird durch die Summe ihrer

Anschaffungskosten, geteilt durch zwei und abgerundet, bestimmt. Der gewonnene Goldbetrag wird dann in den gemeinsamen Versteck gelegt.

◆ Ruinen plündern ◆

Die Spieler können beliebig viele Ruinen plündern, solange die Anzahl der derzeit in der Stadt verfügbaren Arbeiter größer oder gleich der Summe der von den ausgewählten Ruinen belegten Felder ist. Ein Arbeiter kann eine Ruine mit einem Feld plündern.

Die Spieler benötigen mindestens zwei Arbeiter, um eine Ruine mit zwei Felder zu plündern, und drei Arbeiter, um eine Ruine mit drei Felder zu plündern. Die Spieler können eine Ruine nicht teilweise plündern. Sobald eine Ruine geplündert wurde, entfernen die Spieler sie aus der Stadt und erhalten die auf ihrem Sockel abgebildeten Ressourcen. Die gewonnenen Ressourcen kommen dann in den gemeinsamen Versteck. Bis zur nächsten Nachtphase bewahren die Spieler die entfernten Ruinen neben dem Spielbrett auf, um den Überblick zu behalten.

Beispiel: Es gibt drei Häuser in der Stadt, die drei Arbeiter bereitstellen. Die Spieler haben drei Optionen:

- Entscheiden, 1x eine Ruine mit 2 Felder UND 1x eine Ruine mit 1 Platz zu plündern, oder
- Entscheiden, 1x eine Ruine mit 3 Felder zu plündern, oder
- Entscheiden, 3x eine Ruine mit 1 Feld zu plündern.



Im ersten Beispiel liefert die Ruine 1 Ausrüstungsgegenstand und 2 Gold.



Im zweiten Beispiel liefert die Ruine 4 Gold und 4 Materialien.



Im dritten Beispiel liefert die Ruine 1 Ausrüstungsgegenstand, 2 Gold und 1 Gold sowie zwei Materialien.

◆ Seher-fähigkeit ausführen ◆

Spieler können eine Fähigkeit des Sehers auswählen und die erforderliche Ressource ausgeben, um sie auszulösen.

Die Fähigkeit des Sehers kann nur ausgeführt werden, wenn die Auslösebedingungen erfüllt sind.

Für weitere Details siehe Seher auf Seite 23.

Ende der Tagesphase

Um die Tagesphase abzuschließen, führen die Spieler die folgenden Schritte aus:

1. **Regenerierung;**
2. **Helden einsetzen;**
3. **Katapulte aufladen.**

◆ 1. Regenerierung ◆

Die Spieler stellen alle ihre Manapunkte (MC) wieder her und entfernen einen Wundkristall (WC), falls vorhanden, von ihrer Heldenkarte. Die Spieler stellen auch alle Rüstungen, Schilde und Zaubersprüche wieder her (sie umdrehen, sodass die gefüllte Seite nach oben zeigt).

◆ 2. Helden einsetzen ◆

Die Spieler setzen ihre Heldenfigur auf einem freien Feld der Stadt (einschließlich Wachtürmen und Warp-Toren) oder deren Umgebung ein.

Für das Einsetzen eines Helden sind keine Bewegungspunkte erforderlich.

◆ 3. Katapulte aufladen ◆

Lade Katapults Würfe wieder auf sein Maximum von 2 auf.

Wenn der Tag zu Ende geht, kommt die Nacht.

Andere Szenarien

Um das zweite Szenario (Lakeburg) und das dritte Szenario (Glenwald) zu spielen, befolgt bitte die folgenden Regeln.

Lakeburg - Tag

◆ Den Aufbau von Lakeburg ◆

Folge dem allgemeinen Aufbau von Gildenberg (Seite 8), mit den folgenden Ausnahmen:

1. Lege das Stadtbrett mit der Seite B nach oben in die Mitte des Tisches.

2. Nimm das obere Geländebrett und lege es mit der Seite B nach oben oben auf die Stadt. Nimm sowohl das linke als auch das rechte Geländebrett und lege sie mit der Seite A nach oben an die Seiten der Stadt. Befestige dann die Karte, indem du den 8-Nebel-Rahmen um sie herum zusammenbaust.

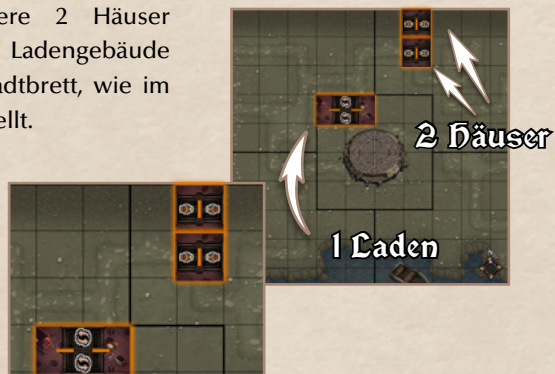


3. Platziere niedrige Hindernisse auf der Karte, wie auf den Geländebrettern abgebildet.



Niedrige Hindernisse

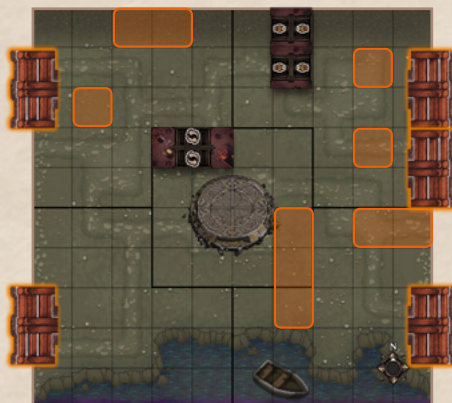
9. Platziere 2 Häuser und 1 Ladengebäude auf dem Stadtbrett, wie im Bild dargestellt.



10. Wähle zufällig 3 Ein-Feld-Ruinen-Basen, 2 Zwei-Felder-Ruinen-Basen und 1 Drei-Felder-Ruinen-Basen aus. Setze die entsprechenden Ständer mit den ausgewählten Ruinen-Basen zusammen und platziere sie dann auf dem Stadtbrett gemäß der im Bild gezeigten Konfiguration.



11. Platziere 5 Holzmauern auf den entsprechenden Ausschnitten des Stadtbretts, wie im Bild dargestellt.



12. Wenn der Kampagnenmodus gespielt wird und nach Abschluss des Gildenberg-Szenarios das Lakeburg-Szenario eingerichtet wird, nehmen die Spieler alle

gesammelten Ressourcen und Ausrüstungsgegenstände aus der gemeinsamen Versteckruhe zurück (weitere Details sind im Abschnitt „Schatten-Netzwerk“ im Regelbuch Die Nacht auf Seite 17). Wenn ein neues Spiel in Lakeburg begonnen wird, müssen alternativ 4 Gold und 4 Materialien in den gemeinsamen Versteck gelegt werden.

◆ Aufbau des Spielerbereichs ◆

Wenn der **Kampagnenmodus** gespielt wird und nach Abschluss von Gildenberg das Szenario Lakeburg eingerichtet wird, behalten die Spieler ihre Helden und nur 1 Ausrüstungsgegenstand. Die anderen Ausrüstungsgegenstände werden zurück in die entsprechenden Stapel gemischt. **Wenn ein neues Spiel in Lakeburg begonnen wird, erhalten die Spieler 3 Perks, darunter den Perk der Start-Eigenschaft.** Für eine schnelle Aufbau nehme 2x Stufe-1-Vorteile und 1x Stufe-2-Vorteil, andernfalls folge den Regeln ‚Vorteil erhalten‘ auf Seite 13. Anschließend erhalten die Spieler wie gewohnt Ausrüstungsgegenstände entsprechend ihrer Eigenschaftskarten.

Hinweis: Nach der Versorgungsphase des folgenden Tages steigt dein Held eine Stufe auf.

◆ Der Spawn auskundschaften ◆

Folge den Regeln Der Spawn auskundschaften (Seite 12).

Der Boss auskundschaften

Wenn der Dritte Tag/Nacht-Zyklus von Lakeburg gespielt wird, fahre mit Cetusia auskundschaften fort, andernfalls überspringe diesen Schritt.

Cetusia, die verfaulte Wurm auskundschaften

Cetusia ist der Boss des zweiten Szenarios, Lakeburg.

Die Spieler mischen die Cetusia-Spawn-Muster-Karten und legen sie neben das Spielbrett.

Wichtig: Lege keine der Cetusia-Spawn-Muster-Karten auf einen der Nebel-Felder.

Cetusia



◆ Grenzen des Szenarios ◆

Im Lakeburg-Szenario können die Spieler beliebige Strukturen errichten und beliebige Produktionsgebäude und Mauern aufrüsten.

Die Spieler können keine Mauern an der nördlichsten Grenze der Stadt errichten.



Glenwald - Tag

◆ Der Aufbau von Glenwald ◆

Folge dem allgemeinen Aufbau von Gildenberg (Seite 8), mit den unten stehenden Ausnahmen:

1. Lege das Stadtbrett mit der A-Seite nach oben in die Mitte des Tisches.
2. Nimm das obere Geländebrett und lege es mit der A-Seite nach oben oben auf die Stadt. Nimm sowohl das linke als auch das rechte Geländebrett und lege

sie mit der B-Seite nach oben an die Seiten der Stadt.

Befestige dann die Karte, indem du den 8-Nebel-Rahmen um sie herum zusammenbaust.

3. Platziere niedrige Hindernisse und Bäume auf der Karte, wie auf den Geländebrett dargestellt.



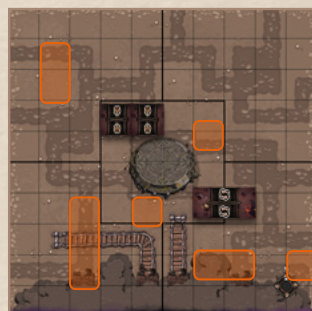


Niedrige Hindernisse **Baum-Spielfiguren**

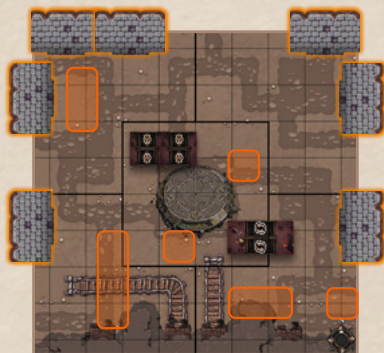
9. Platziere 2 Häuser und 1 Ladengebäude auf dem Stadtbrett, wie in der Abbildung dargestellt.



10. Wähle zufällig 3 Ein-Feld-Ruinen-Basen, 2 Zwei-Felder-Ruinen-Basen und 1 Drei-Felder-Ruinen-Basis aus. Setze die entsprechenden Spielfiguren auf die ausgewählten Ruinen-Basen und platziere sie dann auf dem Stadtbrett gemäß der im Bild gezeigten Anordnung.



11. Platziere 7 Steinmauern auf den entsprechenden Ausschnitten des Stadtbretts, wie im Bild gezeigt.



12. Wenn der Kampagnenmodus gespielt wird und nach Abschluss von Lakeburg das Glenwald-Szenario eingerichtet wird, nehmen die Spieler alle gesammelten Ressourcen und Ausrüstungsgegenstände

aus der gemeinsamen Verstecktruhe zurück (weitere Details sind in Abschnitt „Schatten-Netzwerk“ im Regelbuch „Die Nacht“ auf Seite 17). Wenn **ein neues Spiel von Glenwald aus gestartet wird**, können alternativ auch 6 Gold und 6 Materialien in den gemeinsamen Vorrat gelegt werden.

◆ Aufbau des Spielerbereichs ◆

Wenn der **Kampagnen-Modus** gespielt und das Glenwald-Szenario nach Abschluss von Lakeburg eingerichtet wird, behalten die Spieler ihre Helden und 2 Ausrüstungsgegenstände, jedoch maximal 1 Rüstung. Wenn **ein neues Spiel in Glenwald begonnen wird**, erhalten die Spieler alternativ 5 Vorteile, darunter den Vorteil der Starteigenschaft. Für einen schnellen Aufbau nimm 2x Stufe 1, 2x Stufe 2 und 1x Stufe 3 Vorteile, andernfalls olge den Regeln Vorteil erhalten auf Seite 13. Die Spieler erhalten dann wie gewohnt Ausrüstungsgegenstände entsprechend ihrer Eigenschaftskarten. Drehe dann ihre Heldenkarte auf die Stufe-II-Seite um und verbessere die entsprechenden Manakristalle und Bewegungstoken.

Hinweis: Nach der Versorgungsphase des folgenden Tages erhält dein Held einen zusätzlichen Vorteil.

◆ Der Spawn auskundschaften ◆

Folge den Regeln Der Spawn auskundschaften (Seite 12), mit den folgenden Ausnahmen:

Der Boss auskundschaften

Wenn der dritte Tag-/Nachtzyklus von Glenwald gespielt wird, fahre mit Die verfaulte Dryade auskundschaften fort, andernfalls überspringe ihn.

Die verfaulte Dryade auskundschaften

Die verfaulte Dryade ist der Boss des dritten Szenarios, Glenwald. Überprüfe die Spawn-Richtungskarte. Die verfaulte Dryade erscheint auf dem Nebel-Plättchen, das auf der Spawn-Richtungskarte angegeben ist. Beachte, dass die Dryade immer in Richtung der Stadt blickt.



Die Verfaulte Dryade



◆ Grenzen des Szenarios ◆

Im Glenwald-Szenario können die Spieler beliebige Strukturen bauen und verbessern.

Strukturen Beschreibung

Die Spieler können alle Strukturen außer Ruinen errichten. Dabei sind die Platzierungsregeln auf Seite 14 zu beachten. Jeder Struktur kann beschädigt werden. Wenn dies geschieht, legen die Spieler pro verursachtem Schaden ein Einzel-Flammenplättchen auf den Sockel der Struktur-Spielfigur. Pro zwei Schadenspunkte wird ein Doppel-Flammenplättchen verwendet. Wenn eine Struktur zerstört wird, wird sie vom Spielbrett entfernt.

Wichtig: Wenn der Stadtladen zerstört wird, entferne seinen Spielfigur vom Stadtbrett und lege ihn auf die entsprechende Stelle auf dem Ladenbrett, wobei du alle Ausrüstungskarten, die sich derzeit auf dem Ladenbrett befinden, umdrehst. Die Spieler können keine Ausrüstungsgegenstände mehr kaufen, bis sie den Laden wieder aufgebaut haben!

◆ Verteidigungsanlagen ◆

Verteidigungsanlagen sind zusätzliche Strukturen, die Helden dabei helfen, die feindlichen Horden zu vertreiben.



Balliste

Baukosten: 2 Material ausgeben. Die Balliste auf einen freien Feld in der Stadt setzen, gemäß den Platzierungsregeln (Seite 14).

Fähigkeit: Die Balliste kann ein Ziel im **aktuellen** oder **angrenzenden Sektor** beschießen, jedoch nur einmal pro Heldenphase. Die Schüsse der Ballisten verfügen über die Fähigkeiten und Sicht (Seite 21 im Regelbuch Die Nacht).

Lebenspunkte: Wenn die Balliste Schaden erleidet, gilt sie als zerstört.



Katapult

Baukosten: 3 Materialien ausgeben. Das Katapult auf einen freien Feld des Stadtbretts setzen, gemäß den Platzierungsregeln (Seite 14). Dann seine 2 Wurf-Plättchen darauf legen.

Fähigkeit: Das Katapult kann einen **angrenzenden** oder **entfernten Sektor** angreifen, indem es **einen** der verfügbaren **Wurf-Token** einsetzt. Der Schuss des Katapults verfügt über die Nicht-Ausweich-Fähigkeiten und Sicht. Nicht-Ausweich gilt nur für den Aufprall-Feld ■.

Lebenspunkte: Wenn das Katapult Schaden erleidet, gilt es als zerstört.



Warp-Tor

Baukosten: 1 Material ausgeben. Das Warp-Tor auf einen beliebigen freien Feld in der Stadt setzen, gemäß den Regeln zum Setzen (Seite 14).

Warp-Tore gelten als freie Felder für die Bewegung von Helden.

Fähigkeit: Das Warp-Tor ermöglicht es Helden, sich zu einem anderen Warp-Tor zu teleportieren, indem sie 2 **Bewegungspunkte** und 1 **Manapunkt** ausgeben.

Lebenspunkte: Wenn das Warp-Tor Schaden erleidet, gilt es als zerstört.

Helden, die sich auf einem zerstörten Warp-Tor befinden, erleiden keinen Schaden und nehmen den Platz des Warp-Tors ein.

Hinweis: Heldenvorteile können unter keinen Umständen den Schaden am Warp-Tor verhindern.



Wachturm

Baukosten: 1 Material ausgeben. Setze den Wachturm auf einen freien Feld in der Stadt, gemäß den Platzierungsregeln (Seite 14).

Fähigkeit: Die Helden der Spieler können auf einen Wachturm klettern oder ihn verlassen. Dazu geben sie 2 Bewegungspunkte () aus. Auf Wachtürme kann nicht gesprungen werden.

Helden auf einem Wachturm erhalten die Fähigkeit Sicht: Ihre Sichtlinie kann durch kein Spielelement blockiert werden (siehe „Sichtlinie“ auf Seite 7 und „Waffenfähigkeiten“ auf Seite 21, beide im Regelbuch Der Nacht).

Lebenspunkte: Wenn der Wachturm Schaden erleidet,

gilt er als zerstört. Helden auf einem Wachturm, der zerstört wird, erleiden keinen Schaden, sondern nehmen außerdem den Platz des Wachturms ein.

◆ Mauern ◆



Holz- und Steinmauern

Mauern gehören zu den Schutzstrukturen der Stadt, die dazu beitragen, feindliche Horden aufzuhalten. Spieler können Mauern nur im inneren Bereich der Stadt bauen, indem sie die entsprechenden Ausschnitte verwenden. Helden können nur dann über Mauern



springen, wenn es einen freien Landeplatz gibt.

HOLZMAUERN

Baukosten: 2 Materialien ausgeben. Die Mauer an einem verfügbaren Feld platzieren, gemäß den Platzierungsregeln (Seite 14).

Lebenspunkte: Wenn eine Holzmauer mit 2 Schadenspunkten einen dritten Schadenspunkt erhält, gilt sie als zerstört.

STEINMAUERN

Baukosten: 2 Materialien ausgeben. Wähle eine Holzmauer, die sich derzeit in der Stadt befindet, verbessere sie zu einer Steinmauer, indem du sie ersetzt, und behalte alle daran befestigten Flammenplättchen, falls vorhanden.

Lebenspunkte: Wenn eine Steinmauer mit 4 Schadenspunkten einen fünften Schadenspunkt erhält, gilt sie als zerstört.

Hinweis: Wenn die Horde angreift, sind die Sichtlinienregeln für Helden, die neben Steinmauern stehen, zu beachten (siehe Regelbuch Die Nacht, Abschnitt Sichtlinien, Seite 7).



Holz- und Steintore

Holz- und Steintore ähneln ihren Gegenstücken, den Mauern. Sie verhalten sich auch ähnlich.



HOLZTORE

Baukosten: 2 Materialien ausgeben. Die Mauer an einer verfügbaren Feld gemäß den Platzierungsregeln (Seite 14) platzieren.

Lebenspunkte: Wenn ein Holztor mit 1 Schaden einen zweiten Schaden erleidet, gilt es als zerstört.

STEINTORE

Baukosten: 2 Material ausgeben. Wähle ein Holztor, das sich derzeit in der Stadt befindet, verbessere es zu einem Steintor, ersetze es und behalte alle angehefteten Flammenplättchen, falls vorhanden.

Lebenspunkte: Wenn ein Steintor mit 3 Schaden einen vierten Schaden erhält, gilt es als zerstört.

Hinweis: Tore gelten als freie Stelle für die Bewegung von Helden.

◆ Gebäude ◆

Spieler können jedes Gebäude bauen, außer Ruinen. Um ein Gebäude zu bauen, gib die auf dem Referenzfeld des Ladenbretts angegebene Menge an Ressourcen aus und führe dann gegebenenfalls seine ausgelöste Fähigkeit aus.



Jedes Gebäude kann Schaden nehmen, Ruinen eingeschlossen. Wenn ein Gebäude Schaden nimmt, stecken die Spieler ein einzelnes Flammenplättchen pro Schaden auf den Standfigur des Gebäudes.

Verwende ein doppeltes Flammenplättchen für jeweils zwei Schäden. Wenn ein Gebäude eine Anzahl an gesteckten Flammen ansammelt, die der Anzahl der belegten Felder in der Stadt +1 entspricht, gilt es als zerstört.

Beispiel: Häuser belegen einen Feld in der Stadt. Wenn ein Haus einen zweiten Schaden erleidet, gilt es als zerstört.



Wenn ein Gebäude zerstört wird, lege es zurück auf das Ladenbrett. Wird es wieder aufgebaut, beginnt es als Basis-Gebäude und verliert alle vorherigen Aufwertungen.

Ruinen



1 Feld-Basis Ruine | 2 Feld-Basis Ruine | 3 Feld-Basis Ruine



Ruinen bieten Spielern die Möglichkeit, die Wirtschaft der Stadt anzukurbeln, indem sie sie plündern (siehe „Ruinen plündern“, Seite 15).

Hinweis: Wenn die Aktion „Eine Ruine plündern“ einen Ausrüstungsgegenstand gewährt, wähle eines der Ausrüstungsstapel und nimm die oberste Karte oder einen der verfügbaren Tränke deiner Wahl aus dem Laden.



◆ Produktionsgebäude ◆

Gold Mine



Baukosten: 2 Material ausgeben. Dann 1 Gold erhalten.

Verbesserungskosten: 4 Material ausgeben, die Goldmine-Basis auf die verbesserte Seite drehen. Dann 1 Gold erhalten.

Produktionsgebäude: Jede Goldmine gewährt 1 Gold während der Tagesproduktion (Seite 13) oder 3 Gold, wenn sie verbessert ist.

Lebenspunkte: Wenn eine Goldmine mit 2 Schaden einen dritten Schaden erhält, gilt sie als zerstört.

Plünderercamp



Baukosten: Gib 2 Gold aus. Erhalte dann 1 Material.

Verbesserungskosten: Gib 3 Gold aus, drehe die Basis des Plünderercamps auf die verbesserte Seite. Erhalte dann 1 Material.

Produktionsgebäude: Jedes Plünderercamp gewährt 2 Materialien während der Tagesproduktion oder 4 Materialien, wenn es verbessert wurde.

Lebenspunkte: Wenn ein Plünderercamp mit 2 Schaden einen dritten Schaden erhält, gilt es als zerstört.

Haus



Baukosten: 3 Gold ausgeben.

Produktionsgebäude: Häuser gewähren Arbeiter. Spieler können Ruinen plündern, abhängig von der Anzahl der Arbeiter, die sie derzeit in der Stadt haben (siehe Ruinen plündern, Seite 15).

Lebenspunkte: Wenn ein Haus mit 1 Schaden einen zweiten Schaden erhält, gilt es als zerstört.

◆ Ausrüstungsgebäude ◆

Shop



Der Laden ist die einzige Möglichkeit, neue Ausrüstungsgegenstände für Ihre Helden zu erhalten.

Baukosten: Um einen Laden zu bauen, müssen Sie 2 Gold ausgeben.

Lebenspunkte: Wenn ein Laden mit 2 Schadenspunkten einen dritten Schadenspunkt erhält, gilt er als zerstört.

Gebäude-Fähigkeit:

Auffrisch-Fähigkeit — Gib 1 Gold aus, nimm dann die oberste Karte aus den Stapeln Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen, Zauberwaffen und Rüstung und lege sie unter den entsprechenden Stapel.



Rüstungsmacher, Schmied Bogenmacher und Zauberladen

Diese Gebäude haben die gleichen Bau- und Verbesserungskosten. Jedes von ihnen gewährt einen kostenlosen Ausrüstungsgegenstand, wenn es gebaut oder verbessert wird, und gewährt außerdem Zugang zu einer höheren Stufe von Ausrüstungsgegenständen.



Jede Stadt kann maximal 1 Gebäude pro Typ haben: Rüstungsmacher, Schmied, Bogenmacher und Zauberladen.

Baukosten: 3 Gold ausgeben.

Die entsprechenden Karten der Stufe II (jeweils Rüstungen, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen, Zauberwaffen) mischen, um ein neues Deck zu bilden, das vorherige Deck der Stufe I im Laden ersetzen (verdeckt, wenn der Laden zerstört ist) und dann die erste Karte zum gemeinsamen Versteck hinzufügen.

Hier ein Beispiel mit dem gebauten Rüstungsmacher:



Lege die erste Rüstungskarte in den gemeinsamen Versteck

Verbesserungskosten: 4 Gold ausgeben.

Die Karten der Stufe III (jeweils Rüstungen, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen, Zauberwaffen) mischen, um ein neues Stapel zu bilden, das vorherige Stapel der Stufe II im Laden ersetzen (verdeckt, wenn den Laden zerstört ist), die erste Karte zum gemeinsamen Versteck hinzufügen.

Hier ist ein Beispiel mit dem verbesserten Rüstungsmacher:



Lebenspunkte: Wenn ein Rüstungsmacher, ein Schmied, ein Bogenmacher oder ein Zauberladen mit 2 Schaden einen dritten Schaden erhält, gilt er als zerstört.

Seher



Baukosten: 3 Gold ausgeben. Dann die drei Nebelplättchen um 1 Feld zurückdrängen.

Lebenspunkte: Wenn der Seher mit 2 Schaden einen dritten Schaden erhält, gilt er als zerstört.

Gebäude-Fähigkeit:

Nebel zurückdrängen — 2 Gold ausgeben: Schiebe die Nebel-Karte um 1 Feld zurück (niemals mehr als 6 Felder von der Stadtmauer entfernt).

Verbesserungskosten: Gib 2 Gold aus und drehe dann die Seher-Basis auf die verbesserte Seite.

Gebäude-Fähigkeit: Nach die Verbesserung erhält der Seher zusätzlich zu seiner bisherigen Fähigkeit zwei neue Fähigkeiten:

Errate Wer — Während der Aktion „Der Spawn auskundschaften“ (Der Spawn auskundschaften, Seite 12) lege die Spawn-Musterkarte offen aus.

Nochmals raten — Gib 2 Gold aus, um eine Spawn-Musterkarte von einem ausgewählten Stapel auf den Nebelplättchen unter diesen Stapel zu legen.

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



Abspann

**EIN BRETTSPIEL BASIEREND AUF DEM VIDEOSPIEL
VON ISHTAR GAMES**

Spieldesign: Nestore Mangone, Alessandro Veracchi

Redaktion: Eleonora Teloni, Beatrice Pancalli, Jasmin Movahedian, Barbara Parutto

Regelbuch "Der Tag" Design: Alessio Paniccia

Regelbuch "Die Nacht" Design: Eleonora Teloni

Kunst von Ishtar Games: Jacques Dedeken, Manon Bertin, Adrien Feugère, Éloïse Zirotti

3D-Kunst: Luca Cappellano, Michele Marchionni, Francesca Santucci

Besonderer Dank: All den fantastischen Testern, die uns mit unendlichem Enthusiasmus und unschätzbarem Feedback unterstützt haben!

 **TABUJA**
GAMES

ISHTAR
GAMES