

# THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



## Die Nacht

Regelbuch

# Inhaltverzeichnis

<b><u>DIE NACHT</u></b>	3	4. <i>Monster-Spawn</i>	12
<b>HAUPTBEGRIFFE</b>	3	5. <i>Monsterbewegung</i>	12
SEKTOREN UND BEREICHE	3	<i>Monsterausrichtung</i>	12
<i>Sektoren</i>	3	<i>Bewegung der Monster-Miniatur</i>	13
<i>Bereiche</i>	4	BESONDERHEITEN DER BEWEGUNG	
<i>Felder und Hindernisse</i>	4	DER MONSTER	13
HELDEN	5	6. <i>Monsterangriff</i>	14
1. <i>Lebenspunkte</i>	5	HELDENPHASE	15
2. <i>Manapunkte</i>	5	<i>Alktionen</i>	15
3. <i>Angeborene Heldenfähigkeiten</i>	5	<i>Einsatz von Verteidigungsanlagen</i>	15
4. <i>Bewegungspunkte</i>	5	ENDE DER NACHTPHASE	16
WAFFEN	5	<i>Stadtpanik verwalten</i>	16
<i>Waffentypen</i>	6	<i>Stadtmission-Prüfung</i>	16
<i>Nahkampfaffen</i>	6	SPIEL SPEICHERN	16
<i>Fernkampfaffen</i>	6	SCHATTEN-NETZWERK	17
<i>Zauberaffen</i>	6	SPEZIALREGELN DER SZENARIEN	17
BELASTUNG	6	<i>Lakeburg</i>	17
<i>Zugefügter Schaden</i>	6	<i>Wasser</i>	17
<i>Angriffsarten</i>	6	<i>Glenwald</i>	17
<i>Sichtlinie</i>	7	<i>Bäume</i>	17
RÜSTUNGEN UND SCHILDE	8	SPEZIALREGELN DER BOSSE	18
TRÄNKE	8	<i>Cetusia, der Verwesende Wurm</i>	18
SCHRIFTROLLE	8	CETUSIA KOPF UND SCHWANZ	18
MONSTER	8	<i>Cetusia-Phasen</i>	18
<i>Monster-Eigenschaften</i>	9	<i>Erste Phase</i>	18
<i>Lebenspunkte</i>	9	<i>Zweite Phase</i>	18
<i>Bewegungspunkte</i>	9	<i>Boss Spawn: Cetusia</i>	18
<i>Angriff</i>	9	<i>Die Verwesende Dryade</i>	19
<i>Zugefügter Schaden</i>	9	<i>Monolithen</i>	19
<i>Verteidigungswürfel</i>	9	<i>Brutstätte</i>	19
MONSTER-SPEZIALFÄHIGKEITEN	10	<i>Samenmörser</i>	19
NACHTPHASE	10	<i>Brutstätten &amp; Samenmörser</i>	19
MONSTER-PHASE	10	<i>Spawn-Muster</i>	19
1. <i>Panik verbreiten</i>	10	VERFAULTE DRYADE	19
2. <i>Schicksalsmünze werfen</i>	10	<i>Wachstumsleiste</i>	20
3. <i>Boss-Spawn</i>	10	<i>Boss-Spawn: Verfallte Dryade</i>	20
VERDORBENE HARPYIE	11	ANHANG	21
ALERION	11	WAFFENFÄHIGKEITEN	21
<i>Boss-Spawn: Verdorbene Harpyie</i>	11	RÜSTUNGEN UND SCHILDE	23



The Last Spell: Das Brettspiel ist um Tag- und Nachtzyklen herum aufgebaut. Dieses Regelbuch behandelt speziell die Nachtphase des Spiels. Falls du es noch nicht getan hast, empfehlen wir dir, zuerst das Regelbuch „The Last Spell – Der Tag“ zu lesen. Während der Nachtphase übernehmen die Spieler die Rolle tapferer Helden und versuchen, die Stadt und ihren magischen Kreis vor den Horden von Monstern zu schützen, die aus dem unheimlichen Nebel auftauchen. Diese Phase folgt auf die Tagesphase, in der die ersten Aktionen des Spiels stattfinden.

## Spielziel

Das Spiel besteht aus drei Szenarien, die in zwei Akte unterteilt sind. Es wird empfohlen, den ersten Akt jedes Szenarios in einer Spielsitzung zu spielen und, wenn du gewinnst, die für die Fortsetzung des zweiten Akts erforderlichen Endspielformen zu speichern (der mit dem Spiel mitgelieferte Status-Notizblock dient diesem Zweck). Alternativ kannst du die beiden Akte nacheinander spielen oder sogar die gesamte Kampagne!

Behalte diese allgemeinen Regeln während des Spiels im Kopf:

## Das Spiel verlieren

- Wenn auch nur ein Held stirbt, ist das Spiel für alle Spieler verloren!
- Am Ende der zweiten Nacht jedes Szenarios endet der erste Akt, und es findet eine Nachbesprechung der beiden Urban Quests statt. Mindestens eine der beiden Stadtmissionen muss gelöst werden; andernfalls ist das Spiel verloren!

## Das Spiel gewinnen

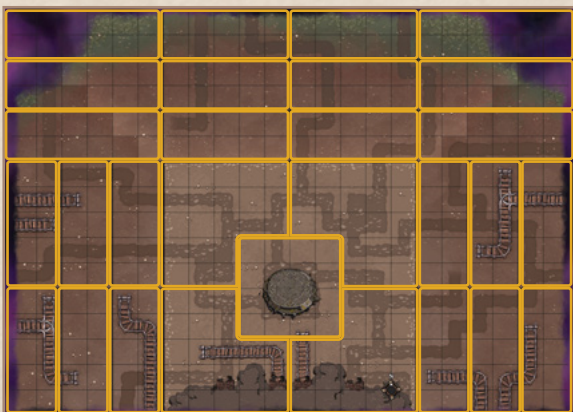
- In der ersten und zweiten Nacht jedes Szenarios gewinnen die Spieler, wenn alle Spawn-Musterkarten aufgedeckt sind und die Gesamtzahl der Lebenspunkte der verbleibenden Monster gleich oder kleiner die Anzahl der im Spiel befindlichen Helden ist.
- In der dritten Nacht jedes Szenarios gewinnen die Spieler sofort, wenn der Szenario-Boss stirbt, wodurch der zweite Akt des Szenarios beendet wird.

# Hauptbegriffe

## Sektoren und Bereiche

### ◆ Sektoren ◆

Das Spielbrett ist in **Sektoren** unterteilt.



Sektoren können sich entweder **innerhalb** oder **außerhalb** der Stadt befinden.



In Bezug auf eine Heldenfigur wird ein Sektor wie folgt definiert:

- **Aktuell**, wenn sich die Figur im Sektor befindet;



- **Angrenzend**, wenn es sich um einen an den **aktuellen Sektor** angrenzenden Sektor handelt, wobei **nur orthogonale Sektoren gezählt werden**.



- **Entfernt**, wenn es sich um einen Sektor handelt, der an die **angrenzenden Sektoren angrenzt**, ausgenommen die angrenzenden und den aktuellen Sektor. Mit anderen Worten: zwei Sektoren entfernt.



Jede **Stadt** ist in **vier Sektoren** und den zentralen **Magischen Kreis** unterteilt.

**Der Magische Kreis gilt als an jeden anderen Stadtsektor angrenzend.**

## ◆ Bereiche ◆

Jede Spielkomponente hat ihren eigenen Bereich, der aus dem „Ring“ von Feldern besteht, die sie orthogonal und diagonal umgeben (*siehe Angrenzende und Bereichs-Begriffe, Seite 7, Regelbuch Der Tag*).



## ◆ Felder und Hindernisse ◆

Jeder Sektor ist in **Felder** unterteilt. Felder gelten als **besetzt**, wenn sie ein Spielelement enthalten.

Jedes Spielelement, das ein Feld einnimmt, gilt als **Hindernis** und **kann nicht passiert werden**, sofern nicht anders angegeben.

Einige Hindernisse gelten als **niedrige Hindernisse** und Helden können sie durch ihre **Hindernissprung**-Aktion überwinden (*siehe Aktionen, auf Seite 15*).



Niedrige Hindernisse

Eine Ausnahme bildet das **Warp-Tor**, das **nicht als Hindernis** gilt.



Die **Klippe** im ersten und dritten Szenario ist ein Hindernis und **kann von niemandem überquert werden**, sofern nicht anders angegeben.



# Helden

Während der Nachtphase spielen Helden eine wichtige Rolle. Ihre Eigenschaften und Aufgaben werden im Folgenden beschrieben:

1. Lebenspunkte;
2. Manapunkte;
3. Angeborene Heldenfähigkeiten;
4. Bewegungspunkte.



## 1. Lebenspunkte

**Lebenspunkte** geben den Gesundheitszustand des Helden an. Wenn die **Wunden** eines Helden seine Lebenspunkte erreichen oder überschreiten, gilt er als tot.

Die Spieler **entfernen** während der Regenerierung in der Endphase des Tages **eine Wunde** von ihren Helden (siehe Seite 16, Regelbuch Der Tag).

**Wenn ein Held stirbt, endet das Spiel** mit der Niederlage aller Spieler.

## 2. Manapunkte

**Manapunkte** ( ) werden ausgegeben, um bestimmte **Waffen** oder **Schriftrolle** zu aktivieren, die diese benötigen. Helden **regenerieren ihre Manapunkte** nur während der **Regenerierungsphase** am Ende des Tages vollständig.

## 3. Angeborene Heldenfähigkeiten

**Aktionspunkte** ( ) oder **Bewegungspunkte** ( ) werden ausgegeben, um **Fähigkeiten** zu aktivieren.



**Faust:** Helden können sich entscheiden, **1 Aktionspunkt auszugeben**, um einen **Nahkampfangriff** gegen ein Monster auszuführen. Die Anzahl der Male, die diese Fähigkeit während jeder Heldenphase ausgeführt werden kann, ist unbegrenzt.



**Hindernissprung:** Helden, die neben einem **niedrigen Hindernis** oder einer **Holzmauer** stehen, können mit **3 Bewegungspunkten darüber springen**.



**Rüstungsaufwertung:** Helden können **1 Aktionspunkt ausgeben**, um beim nächsten **Monsterangriff 1 Schaden weniger zu erleiden**. Diese Fähigkeit kann einmal pro Heldenphase eingesetzt werden.

## 4. Bewegungspunkte

Jeder **Bewegungstoken** hat einen Wert zwischen 2 und 4 (2, 3, 4).

Während ihres Zuges können die Spieler **Bewegungstoken** auf die verwendete Seite ( ) **drehen, um Bewegungspunkte** ( ) **zu erhalten**.

**Bewegungspunkte werden dann ausgegeben, um den Helden**, um die entsprechende Anzahl von Feldern oder weniger **zu bewegen**.

Die Bewegung der Helden auf dem Spielbrett erfolgt nur **orthogonal**. Helden können sich nicht diagonal bewegen, anhalten oder einen besetzten Feld passieren.



### Wichtig:

Ein Held kann nicht über einen **Nebel-Feld** hinweggehen oder seine Bewegung dort beenden.

**Bewegungspunkte** werden zu Beginn jeder Heldenphase der Nacht vollständig regeneriert.

# Waffen

Waffenkarten enthalten die folgenden Elemente:



**Hinweis:** Um Bosse oder mächtige Monster effektiv zu besiegen, deinen Helden mit mächtigen Waffen auszustatten, die mehrere sekundäre Effekte besitzen. Denke daran, dass die Verbesserung deiner Waffen durch Levelaufstiege deine Überlebenschancen während der Nächte erheblich erhöht.

## ◆ Waffentypen ◆

Waffen gehören zu einem der folgenden Typen:

- Nahkampfwaffen,
- Fernkampfwaffen,
- Zauberwaffen.

### Nahkampfwaffen


**Nahkampfwaffen** sind die einzigen, die bei beidhändigem Einsatz **2 Schäden** verursachen.

### Fernkampfwaffen

**Fernkampfwaffen** ermöglichen es Helden, Ziele in **aktuellen, angrenzenden** und/oder weit **entfernten Sektoren** zu treffen. Sie verursachen **1 Schaden**, wenn sie ein Monster treffen.

Eine Fernkampfwaffe kann unter keinen Umständen Gegner innerhalb des Bereichs des ausgerüsteten Helden angreifen.

### Zauberwaffen


**Zauberwaffen** haben eine besondere Fähigkeit: befindet sich ein Monster auf dem **Trefferfeld**  und ist der erste Versuch fehlgeschlagen, **können die Spieler erneut mit den Verteidigungswürfeln würfeln**, wobei sie einen **zusätzlichen Manapunkt** ausgeben müssen. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Angriff eingesetzt werden.




**Beispiel.** Mit Zauberpfeil kann ein Spieler zweimal würfeln, um einen der drei Felder anzuvisieren, die von dieser Angriffsart betroffen sind.

Mit Feuerball kann ein Spieler zweimal in dem Bereich würfeln, in dem diese Angriffsart zentriert ist.



## Belastung

Waffen mit diesem Symbol  gelten als **Zweihandwaffen**.

Waffen mit diesem Symbol  gelten als **Einhandwaffen**.




**Beachte** bei der Auswahl von Waffen **immer die Belastungsregel** (Belastung, Seite 11, Regelbuch Der Tag).

## ◆ Zugefügter Schaden ◆

Mit Ausnahme einiger weniger Waffentypen, die mit ihren Angriffen **2 Schäden**  verursachen, verursachen alle anderen **1 Schaden** .

## ◆ Angriffsart ◆

Waffen verfügen über verschiedene **Angriffsart**.

Um eine Waffe einzusetzen, müssen Spieler einen **Angriffsart** auswählen und die erforderlichen **Aktionspunkte** () und die potenziellen **Manapunkte** () und/oder **Bewegungspunkte** () aufwenden, die durch die Kosten pro Einsatz angegeben sind. Jeder Angriffstyp kann nur **eine begrenzte Anzahl von Mal** pro Heldenphase eingesetzt werden (begrenzt auf einen pro Zug).





Angriffsart-Beispiel: **Ansturm**.


**Hinweis:** Um zu verfolgen, wie oft Spieler denselben Angriffsart ausführen, stapeln sie die verbrauchten Aktionstoken auf dem **Aktionspunktfeld** der Karte.


Jede Angriffsart verfügt über drei Attribute: eine Reichweite, einen Angriffsbereich und einen möglichen **sekundären Effekt**.

- Die **Reichweite** gibt den Bereich an, den die Angriffsbereich abdecken kann, und wird in **Felder** oder **Sektoren** gemessen.

 » **Felder** - werden häufig für **Nahkampfwaffen** verwendet.

 » **Sektoren**, die mehrere Felder umfassen (siehe **Sektoren und Bereiche**, Seite 3) – werden häufig für **Fernkampfwaffen** verwendet.

- Der **Angriffsbereich** ist die Gesamtheit der Felder, die tatsächlich vom Angriff betroffen sind. Er erstreckt sich vom **Trefferfeld**  bis zum angegebenen Bereich (siehe *Waffenfähigkeiten im Anhang, Seite 21*).
- Die sekundären Effekte werden durch eine Reihe von Symbolen dargestellt und zeigen zusätzliche Effekte an (siehe *Waffenfähigkeiten im Anhang, Seite 21*).

Der **Trefferfeld**  kann ein leeres Feld, ein Feld, das von einem Monster besetzt ist, oder sogar ein Feld sein, das von einem Helden besetzt ist.


Angriffe von Helden und Verteidigungen können freundliche Charaktere treffen. Sie verursachen denselben Schaden wie bei einem Monster und können mit Rüstungs- und Schildkarten gemildert werden.

## ◆ Sichtlinie ◆

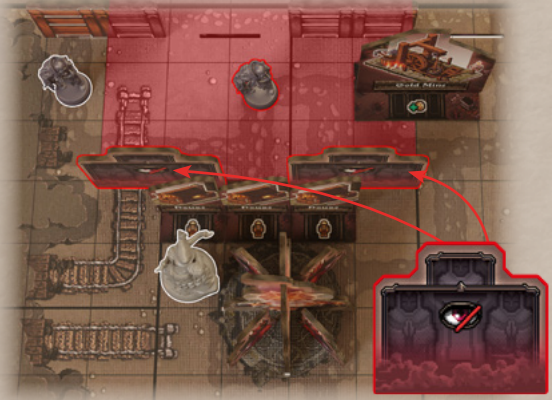
Alle **Fernkampfwaffen-Angriffsarten** erfordern **Sichtlinie** zum Ziel, egal ob es sich um ein Monster oder einen Helden handelt.


Nur einige **Zauberwaffen-Angriffsarten** erfordern Sichtlinie, insbesondere solche mit einer Reichweite, die in **Sektoren** angegeben ist.

**Nahkampfwaffen-Angriffsarten** benötigen keine Sichtlinie.

Um die Sichtlinie eines Helden zu definieren, verwende die mitgelieferten **Lineale**  und befolge die folgenden Regeln:

- Helden haben eine Sicht von **360 Grad** um sich herum.
  - Die **Sichtlinie kann jedoch teilweise behindert sein**, wenn sie neben **Gebäuden, Steinmauern** und **Bäumen** stehen.
  - Holzmauern, Holztore, Steintore, Verteidigungsanlagen und niedrige Hindernisse blockieren die Sichtlinie der Helden nicht.
  - Wenn ein Held neben einem oder mehreren Elementen steht, die seine Sicht blockieren, lege die beiden Lineale an deren Enden an, wie in der nebenstehenden Bild gezeigt.
  - Die Lineale werden einen Feld innerhalb des blockierenden Elements platziert, der Rest ragt nach außen. Aus der Perspektive des Helden, der auf das blockierende Element blickt, liegen die Felder jenseits der Lineale außerhalb der Sichtlinie des Helden.
- **Helden können keine Monster angreifen, die sich außerhalb ihrer Sichtlinie befinden.**



*In diesem Beispiel befindet sich der blaue Held neben einem Haus, das wiederum neben zwei Häusern steht. Die Lineale  zeigen die Grenze des Sichtfelds des Helden an. Alle Monster und Helden jenseits dieser Linie werden als außerhalb ihrer Sichtlinie (rote Farbe) befindlich betrachtet, während die anderen als innerhalb ihrer Sichtlinie befindlich betrachtet werden.*



*In diesem Beispiel befindet sich der Held neben zwei Gebäuden, die senkrecht zueinander stehen. Die Sichtlinie des Helden wird dann so bewertet, als ob die beiden Strukturen aneinandergrenzen würden, obwohl sie nur an einer Ecke miteinander verbunden sind.*

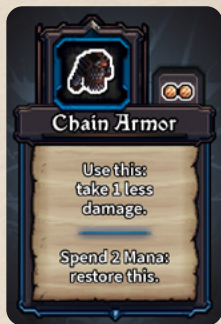
**Wichtig:** Die Sichtlinie von Helden mit **Sehvermögen** (siehe Sicht-Fähigkeit, Seite 21) wird niemals durch ein Spielelement blockiert.



# Rüstungen und Sehbilde

Helden, die durch den Angriff eines Monsters Schaden erleiden, können eine **ausgerüstete Rüstung** oder einen Schild verwenden, um den **Schaden** zu vermeiden.

*Hinweis: Die Vorteile können auch dazu verwendet werden, Schaden durch Monster zu vermeiden.*



Alle **Rüstungs- & Schildkarten** verfügen über eine „Diese benutzen“ **Fähigkeit**, während nur einige von ihnen auch eine zusätzliche Fähigkeit enthalten. Um die „Diese benutzen“ Fähigkeit auszuführen, drehen die Spieler **die Karte horizontal**. Um die „Diese benutzen“ Fähigkeit erneut nutzen zu können, müssen die Spieler die Karte wiederherstellen.

*Hinweis: Einige der **zusätzlichen Fähigkeiten** ermöglichen es den Spielern, die Karte **wiederherzustellen**. Weitere Informationen zur Wiederherstellung von Rüstungskarten siehe Regenerierung auf Seite 16 im Regelbuch Der Tag.*

Zusätzliche Fähigkeiten können jederzeit ausgeführt werden, indem die erforderlichen Aktivierungskosten bezahlt werden.

# Tränke

Während ihres Zuges können Spieler einen **Trank** als kostenlose zusätzliche Aktion einsetzen. Jeder Trank hat je nach Farbe eine bestimmte Wirkung.

- **Grün:** Stellt einen **verbrauchten Bewegungstoken** wieder her.
- **Rot:** Heilt eine **Wunde** die der Held erlitten hat. Die Spieler werfen den entsprechenden Wundkristall ab.
- **Blau:** Stellt **bis zu 3 Manapunkte** eines Helden wieder her. Die Spieler können nicht mehr Manapunkte sammeln als das Maximum des Helden.
- **Gelb:** Stellt **2 Aktionspunkte** wieder her. Die Spieler wählen, welche Aktionspunkte wiederhergestellt werden sollen.



Tränke können maximal **zweimal verwendet werden**. Nach dem Kauf legen die Spieler sie mit der **vollen Seite nach oben** neben ihre Heldenkarte.



Nach der ersten Verwendung drehen die Spieler den Trankplättchen um, sodass die **halb leere** Seite zu sehen ist.

Nach der zweiten Nutzung **legen** die Spieler **das** Trankplättchen **sofort ab**.

*Hinweis: Einmal verwendete Tränke, deren halb leere Seite nach oben zeigt, werden während der **Wiederherstellungsphase** vollständig wiederhergestellt (siehe Regenerierung, Seite 16, Regelbuch Der Tag).*

# Sehriftrolle

Während ihres Zuges können Spieler eine **Schriftrolle** als kostenlose zusätzliche Aktion einsetzen. Jede Pergament hat **ihre eigene Wirkung**, die auf der Karte selbst angegeben ist. Pergamente führen **magische Angriffe** wie **Zauberwaffen** aus.



Sie verbrauchen **Manapunkte** und können mehrfach eingesetzt werden, solange Helden über Manapunkte verfügen, die sie ausgeben können.

# Monster

Das Basisspiel enthält acht Arten von Monstern, die in Stufen unterteilt sind:

- **Stufe 1:** Bogenschütze, Gepanzert, Klauer, Läufer;
- **Stufe 2:** Sprenger, Geflügelt;
- **Stufe 3:** Verflucht, Wuchtig.

Die Eigenschaften jedes Monsters sind auf den Monster-Referenzkarten beschrieben, die auf dem Spielbrett abgebildet sind.



**Wichtig:** Die drei **Wichtigen** und **Verfluchten** Monster haben jeweils einzigartige Eigenschaften, die auf ihren jeweiligen detaillierten Monster-Referenzkarten angegeben sind.

## ◆ Monster-Eigenschaften ◆

Jedes Monster hat die folgenden Eigenschaften:

### ♥ Lebenspunkte

Monster der Stufen 1 und 2 haben einen **einzigen Lebenspunkt**, während Monster der Stufe 3 (Wichtig und Verflucht) eine **variable Anzahl an Lebenspunkten** haben.

*Hinweis: Wenn ein Monster mit mehr als einem Lebenspunkt getroffen wird (Monster der Stufe 3), notieren die Spieler die Anzahl der erlittenen Wunden, indem sie die entsprechende Anzahl von Wundkristallen auf dessen Karte auf dem Spielbrett platzieren.*

### 👣 Bewegungspunkte

Dieser Wert gibt die **Anzahl der Schritte** an, die ein Monster während seiner Bewegung ausführen kann: 1 Schritt entspricht einem Bewegungsfeld.

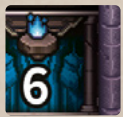
### Angriff

Monster können zwei Standard-**Angriffsarten** ausführen:

- **Nahkampfangriff**

Wenn ein Monster seine Bewegung an einem Feld beendet, der an einen Helden oder eine Struktur angrenzt, **greift es sofort einen der vier orthogonalen Felder an**.

*Wichtig: Wenn ein Monster seine Bewegung auf einem Feld beendet, das sowohl an eine Struktur als auch an einen Helden angrenzt, richtet sich der Angriff immer gegen den Helden. Bei mehreren Helden richtet sich der Angriff immer gegen den Helden mit den meisten erlittenen Verwundungen; bei Gleichstand ist das Ziel der Held mit dem höchsten Mana-Grundwert.*



- **Fernangriff**

Während der Angriffsphase treffen Monster mit einem Fernangriff **die erste Struktur oder den ersten Helden**, auf die/den sie in ihrer Ausrichtung und innerhalb ihrer Angriffsreichweite treffen.

*Beispiel: Ein Monster mit „Fern 4“ trifft das erste Ziel, auf das es in einer Reichweite von 4 Feldern trifft.*

### PRIORITÄT DES ANGRIFFS: STRUKTUREN UND MAGISCHER KREIS

Der **Magische Kreis** ist bei einem Angriff immer das **erste Ziel**.

Ein Monster, das an zwei **Strukturen** angrenzt (mit Ausnahme des magischen Kreises), **greift immer die**

**schwächere an** (diejenige, die mit weniger Angriffen zerstört werden kann); bei Gleichstand greift es **zuerst die Verteidigungsanlagen** an, dann die **Mauern** und zuletzt die **Gebäude**. Bei weiterem Gleichstand können die Spieler wählen.

### 🔪 Zugefügter Schaden

Dieser Wert gibt an, wie **viel Schaden ein Monster** seinen Zielen während der **Angriffsphase zufügt**, indem es eine Anzahl von **Wunden** verursacht, die seiner **Stärke** entspricht.

### Verteidigungswürfel

Es gibt zwei Arten von **Verteidigungswürfeln: blaue und orangefarbene**.



Jeder Würfel gibt die Art der **Verteidigung des Monsters** an und bestimmt dessen Anfälligkeit gegenüber bestimmten **Angriffsarten**. Wenn ein Monster angegriffen wird, **würfelt** der Spieler **den Verteidigungswürfel des Monsters**, wie auf der Monster-Referenzkarte auf dem Spielbrett angegeben. Das Ergebnis des Würfelwurfs bestimmt, ob das Monster getroffen wurde oder nicht. Nachfolgend werden die einzelnen Ergebnisse beschrieben:



Das Monster wird **getroffen**.



Das Monster wird **getroffen**.

Wenn die Waffe über die **Betäubungsfähigkeit** verfügt und das Monster nicht mit demselben Angriff getötet wurde, wird das Monster zusätzlich **betäubt**.\*

*Wichtig: Dieser Effekt gilt nicht für Bosse (siehe „Betäubung“ unter Waffenfähigkeiten, Seite 21).*



Das Monster wird **nicht getroffen**.




Das Monster wird nur getroffen, wenn die verwendete Waffe über die **Nicht-Ausweichfähigkeit** verfügt. Wenn die Waffe über die **Betäubungsfähigkeit** verfügt und das Monster nicht mit demselben Angriff getötet wurde, wird das Monster zusätzlich **betäubt**.\*



Das Monster wird nur getroffen, wenn die verwendete Waffe über die **Rüstungsdurchdringungsfähigkeit** verfügt.

Wenn die Waffe über die **Betäubungsfähigkeit** verfügt und das Monster nicht mit demselben Angriff getötet wurde, wird das Monster zusätzlich **betäubt**.\*

*\*Ein betäubtes Monster kann sich bis zum Ende der nächsten Monsterphase nicht bewegen oder angreifen. Die Betäubung gilt für den gesamten Angriff, sofern nicht anders angegeben.*

Um ein Monster mit zwei Verteidigungswürfeln zu treffen, **müssen beide Würfel**  **ein Treffer sein**, wobei die Fähigkeiten des aktuellen Angriffsarten zu berücksichtigen sind.

Wenn der Angriffsart eine Betäubung zulässt, wird diese angewendet, wenn **beide Würfel das Betäubungssymbol**

**zeigen** (unabhängig von den zusätzlichen Symbolen Treffer, Nicht-Ausweichend und Rüstungsdurchdringung).

## ◆ Monster-Spezialfähigkeiten ◆

Einige Monster verfügen über **Spezialfähigkeiten**:

- **Unerschütterlich**: Wenn ein Monster die Unerschütterlich-Fähigkeit hat, **hält es nicht vor Helden und Gebäuden an**, sondern setzt seine Bewegung fort, wobei es stets die Schicksalsmünzenregel befolgt. Anschließend greift das Monster an, sofern dies möglich ist. Die Bewegung des Monsters endet jedoch, wenn es auf den Magischen Kreis trifft.

***Hinweis**: Wenn ein Monster mit **Unerschütterlich** seine Bewegungsphase auf dem **Bereich eines Gebäudes, einer Verteidigungsanlage, des magischen Kreises oder eines Helden** beginnt, **bewegt sich das Monster überhaupt nicht**.*

- **Flug**: Während seiner Bewegung ignoriert ein Monster mit der Flug-Fähigkeit **Verteidigungsanlagen und niedrige Hindernisse**, denen es während seiner Bewegung begegnet, als würde es über das Gelände fliegen. **Es kann jedoch nicht auf einem belegten Feld anhalten**. Wenn das Monster sich nicht weiter bewegen kann, beendet es seine Bewegung an der vorherigen Feld.
- **Explosion**: Die **Explosionsfähigkeit** des Monsters ersetzt dessen Angriff und **wirkt sich auf alle Ziele in seinem Wirkungsbereich aus**, einschließlich anderer Monster. In diesem Fall wählen die Spieler, wenn ein oder mehrere Monster an dem Angriff beteiligt sind, **eines** davon aus und verwenden die üblichen Verteidigungswürfel gegen einen Angriff ohne Nicht-Ausweichend. Andererseits erleiden alle Helden in seinem Bereich **4 Schaden**. Dieser **Schaden kann nicht durch Rüstungs- und Schildkarten abgewehrt werden**. Nachdem der Angriff abgehandelt wurde, wird die **Monsterfigur mit Explosion aus dem Spiel entfernt**.
- **Manasog**: Der Angriff eines Monsters mit Manasog fügt dem Zielhelden nicht nur Schaden zu, sondern entzieht ihm auch **2 Manapunkte**.

# Nachtphase

Die **Nachtphase** besteht aus zwei sich abwechselnden Unterphasen, **Monsterphasen** und **Heldenphasen**.

Sie endet, wenn die Gesamtzahl der Lebenspunkte der Monster gleich oder kleiner als die Anzahl der Helden auf dem Spielfeld ist.

## Monsterphase

Die Monsterphase ist in sechs Unterphasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. **Panik verbreiten**;
2. **Schicksalsmünze werfen**;
3. **Boss-Spawn**;
4. **Monster-Spawn**;
5. **Monsterbewegung**;
6. **Monsterangriff**.

## ◆ 2. Schicksalsmünze werfen ◆

Ein Spieler **wirft die Schicksalsmünze** und legt sie in einen gemeinsamen Bereich, der für alle Spieler erreichbar ist. Das Ergebnis der Münze bestimmt die **Bewegungsrichtung der Monster während der Monsterphase**.



## ◆ 1. Panik verbreiten ◆

Die Spieler überprüfen, wie viele Monster es geschafft haben, in die Stadt zu gelangen, und entfernen dann die gleiche Anzahl von Flammenplättchen von der Panikleiste, beginnend mit dem Plättchen ganz links.

## ◆ 3. Boss-Spawn ◆

Während der **dritten Nacht** des ersten Szenarios **erscheint Gildenberg, die verdorbene Harpyie**.

Bevor wir die Boss-Spawn der verdorbenen Harpyie beschreiben, müssen einige neue Konzepte definiert werden.

## Verdorbene Harpyie

♥ Lebenspunkte: 7

♣ Bewegungspunkte: 5 + Flugfähigkeit

Verteidigung: orange 🟡 and blau 🔵

Angriff:

- ♦ **Sturzflug:** Wenn die Harpyie zum ersten Mal ins Spiel kommt, fügt sie allen Helden, Gebäuden und Monstern in ihrem Bereich 2 Schaden zu.
- ♦ **Verwüstende Wut:** Ein normaler Nahkampfangriff, der einem Ziel 3 Schaden zufügt.

Verdorbene Harpyien und Alerion-Monsterkarten



## Alerion

♥ Lebenspunkte: 1

♣ Bewegungspunkte: 3 + Flugfähigkeit

Verteidigung: orange 🟡 and blau 🔵

Angriff: Ein normaler Nahkampfangriff, der 1 Schaden verursacht.

Töte den Alerion:

- » Wenn ein Alerion getötet wird, lege ihn beiseite.
- » Sobald alle drei Alerionen eliminiert wurden, **betritt die Harpyie sofort die Umgebung der Stadt**. Legt die Harpyien-Referenzkarte neben die Informationen der anderen Monster.
- » **Platziere die Harpyie genau an der Stelle, an der der letzte Alerion getötet wurde**, (z. B. aufgrund der Nachfolgefähigkeit eines Helden), **platziere die Harpyie auf einer benachbarten freien Feld**.



## Boss-Spawn: Verdorbene Harpyie

Führt die folgenden Schritte aus:

### 1. Alerion-Spawn:

- » Während der Monster-Spawn-Phase können ein oder mehrere Alerion erscheinen.
- » Lege die Alerion-Referenzkarte neben die Informationen der anderen Monster.

### 2. Schrei der Harpyie (überspringe diesen Schritt, wenn der dritte Alerion eliminiert wurde):

Platziere die Harpyie **auf einem beliebigen Feld rechts oder links von der Klippe** hinter der Stadt, je nachdem, wie die Schicksalsmünze während der Tagesphase geworfen wurde (*siehe Der Boss auskundschaften, auf Seite 18, Regelbuch Der Tag*). **Die verdorbene Harpyie kann nicht angegriffen werden, solange sie sich auf der Klippe befindet.**



- » Stelle dir das gesamte Spielbrett vor, vertikal in zwei Hälften geteilt, die linke und die rechte Seite des Spielbretts (einschließlich der Stadt und ihrer Umgebung). Der **Schrei der Harpyie wirkt sich auf alle Charaktere aus, die sich derzeit auf derselben Seite des Spielbretts wie die Harpyie befinden.**

» Alle betroffenen Charaktere **verbrauchen sofort einen Bewegungstoken** nach Wahl des Spielers.

**Wichtig:**


Bitte beachte die spezifischen Regeln für das **Boss-Spawn in jedem Szenario:**

- ◊ Szenario I: Gildenberg, verdorbene Harpyie;
- ◊ Szenario II: Lakeburg, Cetusia, der Verwesende Wurm;
- ◊ Szenario III: Glenwald, verfaulte Dryade.

Siehe die oben beschriebenen Regeln für das **Boss-Spawn Verdorbene Harpyie.**

Die weiteren Regeln zu Boss-Spawn sind in den **Sonderregeln der Bosse** auf Seite 18 zu finden. Dort finden die Spieler alle notwendigen Details zu den einzelnen Begegnungen mit den anderen Bossen.

Die Spawn von Wuchtigen unterliegen den folgenden zusätzlichen Regeln:

Die **spezifische Farbe** auf der Spawn-Musterkarte gibt an, **welcher Typ von Wuchtigen** ins Spiel kommt :



- » Nimm die entsprechende **farbigen Sockel** und lege sie auf die Figur des Wuchtigen.
- » Verfolge von nun an alle Schäden, **die dem Wuchtig zugefügt werden, indem du einen Wundkristall auf seine Monster-Referenzkarte** auf dem Spielbrett legst.



## ◊ 4. Monster-Spawn ◊

Zu Beginn der **ersten von zwei Monsterphasen** decke die oberste **Spawn-Muster-Karte** aus jedem der **Nebel-Plättchen-Felder** auf (diese Karten wurden während der vorherigen Tagesphase ausgelegt).

Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, platziere die entsprechende **Monsterfigur auf ihrem eigenen Symbol.**

## ◊ 5. Monsterbewegung ◊

**Wichtig:**

Das **Szenario**, das du spielst, bestimmt, **welche Figuren** auf den Spawn-Muster-Karten **platziert werden sollen** und welche ignoriert werden sollen.

Die Spieler halten sich an das folgende Diagramm:

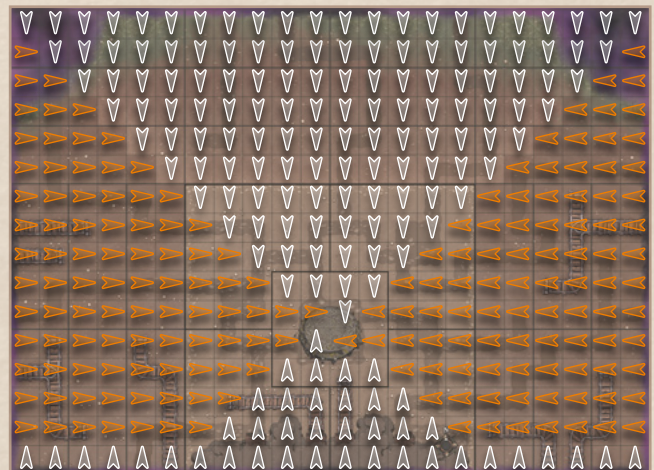
- ◊ **Szenario I, GILDENBERG:** nur Monster mit grünem  Hintergrund;
- ◊ **Szenario II, LAKEBURG:** nur Monster mit grünem  und gelbem  Hintergrund;
- ◊ **Szenario III, GLENWALD:** alle Monster   .

**Hinweis:** Einige Bosse können **neue Spawn-Muster-Karten mit bestimmten Monstern hinzufügen**. Diese, wie beispielsweise Alerion, gelten als **vollwertige Monster**, deren Eigenschaften auf **ihren Monster-Referenzkarten angegeben sind**.

### Monsterausrichtung

Wenn **Monster erscheinen**, verlassen sie den **Nebel** immer **orthogonal zur Stadt** ausgerichtet.

Am Ende **ihrer Bewegung ändern Monster ihre Ausrichtung** gemäß den imaginären Pfeilen in der folgenden Tabelle:



## Bewegung der Monsterfiguren

Monster im Spiel bewegen sich nach bestimmten Regeln:

- » **Monster bewegen sich in einer geraden Linie** entsprechend ihrer **Ausgangsrichtung**. Sie bewegen sich um eine Anzahl von Schritten, die durch ihren Bewegungswert bestimmt wird, der auf der Monster-Referenzkarte auf dem Spielbrett angegeben ist.
- » Die **Monsterhorde rückt vor** und die Spieler bewegen jede Figur **nacheinander**, beginnend mit **der ersten im äußersten Westen und im Uhrzeigersinn fortfahrend**.
- » **Befinden sich mehrere Monster in derselben Linie in Richtung** der Stadt, **bewegt sich zuerst das Monster, das der Stadt am nächsten ist**. Das unmittelbar dahinter folgende Monster bewegt sich als nächstes und so weiter.



Als Nächstes ist der gelbe Klauer an der Reihe, wobei die gleichen Regeln gelten.



In diesem Beispiel müssen die beiden Klauer (blau und gelb) während der Monsterbewegung jeweils eine Dreischrittbewegung ausführen.

Der blaue Klauer bewegt sich zuerst und führt seine Bewegung entsprechend seiner Ausrichtung aus, oder besser gesagt, entsprechend der Richtung des imaginären Pfeils an seinem Startpunkt auf der Karte (siehe Abschnitt Monsterausrichtung oben).



Am Ende seiner Bewegung ändert es seine Ausrichtung und dreht sich in die Richtung, die durch den imaginären Pfeil an seinem Endfeld auf der Karte angezeigt wird.

### BESONDERHEITEN DER MONSTERBEWEGUNG

Der Monsterbewegung folgt bestimmten Regeln, je nachdem, ob sie auf dem Schlachtfeld oder im Nebel stattfindet.

#### A. Monsterbewegung auf der Karte:

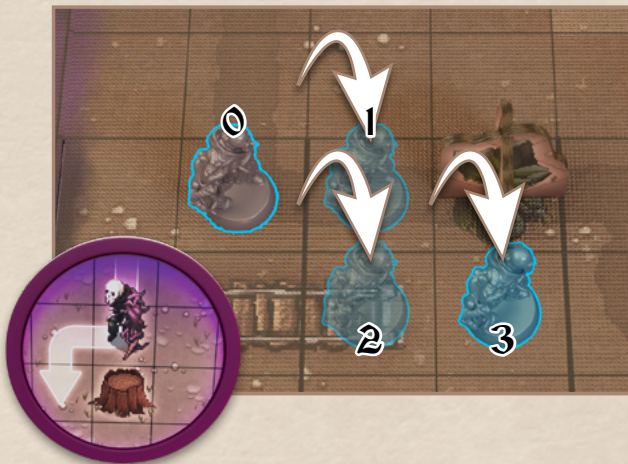
1. Wenn **ein Monster während seiner Bewegung auf eine Struktur**, einen Helden oder den **Magischen Kreis** trifft, **hält es sofort an**.
2. Wenn **ein Monster über genügend Bewegungspunkte verfügt**, kann es **andere Monster**, denen es während seiner Bewegung begegnet, **überqueren**; andernfalls bleibt es stehen, bevor es sie erreicht.



3. Wenn **ein Monster während seiner Bewegung auf ein anderes Hindernis trifft**, **umgeht es dieses**, indem es einen Schritt seitwärts macht, **entweder nach links oder nach rechts**, je nach der aktuellen Anzeige der Schicksalsmünze.

**Wichtig:** Die **seitliche Bewegung** ändert nicht die **Ausrichtung** des Monsters.

Unmittelbar nach dem seitlichen Schritt wird das Hindernis umgangen: das Monster setzt dann seine Bewegung in einer geraden Linie fort und behält dabei seine Ausrichtung bei.



**Wichtig:** Wenn das Monster aufgrund eines anderen Hindernisses der Schicksalsmünze bei seiner seitlichen Bewegung nicht folgen kann, bewegt es sich seitlich in die **entgegengesetzte Richtung**.

Wenn das Monster weder nach links noch nach rechts bewegt werden kann, bleibt es stehen.



Das Monster kann sich seitlich durch den Nebel bewegen, ohne Bewegungspunkte zu verbrauchen. Wenn sich der Bogenschütze von Punkt 0 zu Punkt 1 bewegt, fallen keine Bewegungspunktkosten an. Anschließend beginnt das Monster seine Bewegung. **Beim Verlassen des Nebels trifft es auf den Helden und hält sofort an!**

**Wichtig:** Am Ende der Monsterbewegungen werden die aktuell aufgedeckten Spawn-Karten abgeworfen!

## B. Bewegung von Monstern im Nebel:

1. Wenn ein Monster auf **einen Helden oder ein anderes Monster trifft, während es versucht, den Nebel zu verlassen**, umgeht es diese, indem es **einen Schritt seitwärts macht, entweder nach links oder nach rechts**, je nach der aktuellen Anzeige der Schicksalsmünze.

Monster im Nebel verbrauchen keine Bewegungspunkte, wenn sie sich seitwärts bewegen. Sie folgen immer der Schicksalsmünze, um ihre Richtung zu bestimmen, wenn sie auf ein Hindernis treffen.

**Wichtig:** Monster bewegen sich immer, um den Nebel zu verlassen, sodass sie nicht anhalten, um benachbarte Helden anzugreifen, wenn sie sich noch im Nebel befinden.



In diesem Beispiel zeigt die Schicksalsmünze nach links. Der Bogenschütze ist das erste Monster, das sich bewegt, und er hat zwei Bewegungspunkte; jedoch ist der erste Feld vor ihm von einem Helden besetzt. Der Bogenschütze macht dann einen seitlichen Schritt nach links, wie durch die Schicksalsmünze angezeigt.

## ◆ 6. Monsterangriff ◆

In dieser Unterphase setzen Monster (einschließlich Bosse) ihre Angriffe und Spezialfähigkeiten ein.

Wenn ein Monster einem Helden Schaden zufügt, vermerkt der jeweilige Spieler dies, indem er Wundkristalle auf die Heldenkarte legt.

Wenn ein Monster einer Struktur Schaden zufügt, zeigen die Spieler dies an, indem sie Flammenplättchen auf die Struktur legen.

**Flammenplättchen für Mauern werden aus der Schachtel genommen, während diejenigen für andere Strukturen aus der Panikleiste genommen werden.**

Bei jedem Angriff auf den Magischen Kreis müssen die Spieler eine Anzahl von Magiern entfernen, die dem verursachten Schaden entspricht. Wenn keine Magier mehr im Magischen Kreis vorhanden sind, verlieren die Spieler das Spiel.

Einige Monster haben einen Angriffsbereich, der mehrere Elemente gleichzeitig betreffen kann, wie Sprenger, Cetusia und Verfluchte Monster. Sowohl Helden als auch Strukturen erleiden durch denselben Angriff Schaden. Alle Monsterangriffe finden gleichzeitig statt.

Am Ende der Monsterphase beginnt die Heldenphase.

# Heldenphase

Zu Beginn der Phase füllen die Spieler alle verbrauchten Aktionspunkte (⚡) und Bewegungspunkte (👣) wieder auf, jedoch keine Manapunkte (🔮)!

## ◆ Aktionen ◆

In der Reihenfolge ihres Zuges können die Spieler eine oder mehrere der folgenden Aktionen ausführen: mit einer Waffe **angreifen**, eine **Bewegung** ausführen, ihre **Vorteile** einsetzen, ihre **ausgerüsteten Gegenstände** verwenden oder die **angeborenen Fähigkeiten ihrer Helden** nutzen.

- ◆ **Waffenangriff:** Der Spieler wählt der Waffentyp und gibt die erforderlichen Aktionspunkte aus, um sie auszuführen. Der Angriff kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden.
- ◆ **Tränke und Schriftrollen verwenden:** Diese Aktion erfordert keine Aktionspunkte.
- ◆ **Vorteile nutzen:** Diese Aktion erfordert in der Regel keine Aktionspunkte, sofern auf der Vorteilskarte nichts anderes angegeben ist.
- ◆ **Bewegungspunkte verwenden:** Diese Aktion erfordert keine Aktionspunkte (⚡), sondern Bewegungspunkte (👣) instead.

*Helden verfügen über die angeborene **Hindernissprung**-Fähigkeit, die es ihnen ermöglicht, über niedrige Hindernisse oder Holzmauern auf dem Spielbrett zu springen.*

*Diese angeborene Fähigkeit erfordert 3 Bewegungspunkte und führt dazu, dass der Held auf der Stelle hinter dem übersprungenen Hindernis landet.*

*Wenn die Landefeld besetzt ist, kann der Held den Hindernissprung nicht ausführen.*



- ◆ **Faust einsetzen:** Alternativ zum Waffenangriff können Helden entscheiden, 1 Aktionspunkt auszugeben, um einen Nahkampfangriff gegen ein Monster auszuführen. Faust einsetzen kann nur einmal pro Runde und unbegrenzt oft pro Heldenphase ausgeführt werden.

*Helden können jederzeit einen Faustangriff ausführen, indem sie 1 Aktionspunkt ausgeben. Dieser kann einmal pro Runde ausgeführt werden und ersetzt jeden anderen möglichen Heldenangriff.*

- ◆ **Hindernissprung verwenden:** Für drei Bewegungspunkte kann der Held über niedrige

Hindernisse und Holzmauern springen. Diese Aktion ist nicht möglich, wenn der Landepunkt besetzt ist.

- ◆ **Rüstung aktivieren:** Diese Aktion erfordert 1 Aktionspunkt, um aktiviert zu werden. Wenn diese Aktion verwendet wird, lege den verbrauchten Aktionstoken auf den dafür vorgesehenen Platz. Wenn der Held in der nächsten Monsterphase Schaden durch ein Monster erleidet, entferne den Aktionstoken, um den Schaden um 1 zu reduzieren.

**Wichtig:** Spieler können Bewegungspunkte (👣) und Aktionspunkte (⚡) in beliebiger Reihenfolge und so oft wie möglich einsetzen. Allerdings dürfen sie nur einen Waffenangriff (oder Faust einsetzen) pro Zug ausführen, ausgenommen Schriftrollen.

**Wichtig:** Spieler haben die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten oder Waffentypen von Angriffen zu nutzen, um den Verteidigungswürfel während eines Heldenangriffs erneut zu würfeln. Einige Fähigkeiten ermöglichen es Ihnen, die Anzahl der Würfelwürfe zu erhöhen. Die Anzahl der Würfelwürfe kann bis zu **maximal vier für ein einzelnes Ziel addiert werden**.

Wenn Spieler keine Aktionspunkte (⚡) mehr ausgeben können oder sich entscheiden, keine weiteren Aktionspunkte (⚡) auszugeben, beginnt eine neue Monsterphase.

## ◆ Verteidigungsanlagen einsetzen ◆

Spiele können sich jederzeit während der Heldenphase dazu entschließen, ihre Stadtverteidigung einzusetzen. Dies ist eine kostenlose Zusatzaktion, die ihnen spezielle Fähigkeiten gewährt.



Balliste



Katapult



Warp-Tor



Wachturm

### Balliste

Die **Balliste** kann ein Ziel entweder im **aktuellen** oder im **angrenzenden Sektor** beschießen, jedoch nur einmal pro Heldenphase. Diese Verteidigung **fügt** dem Ziel **1 Schaden zu** und verfügt über die **Fähigkeiten Rüstungsdurchdringung und Sicht**.

### Katapult

Das **Katapult** kann in einem **angrenzenden** oder **entfernten Sektor** angreifen, indem sie einen ihrer verfügbaren **Wurf-Token** einsetzen. Diese Verteidigungsanlage hat einen **Angriffsbereich** von **3x3 Feldern**. Ihre Angriffe verursachen **1 Schaden** und verfügen über die **Sicht- und Nicht-Ausweich-Fähigkeiten**. Die Nicht-Ausweich-Fähigkeit gilt nur für das **Trefferfeld**, während der Angriff auch **die umliegenden 8 Felder trifft**. Die Spieler können **einen beliebigen Trefferfeld als Ziel** auswählen, auch wenn dieser von einem anderen Spielelement besetzt ist, solange er innerhalb der Angriffsreichweite des Katapults liegt.

## Warp-Tor

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

*Hinweis: Die Verwendung eines Warp-Tors unterbricht keine bereits begonnene Bewegung.*

## Wachturm

Helden auf dem Wachturm erhalten die **Sicht-Fähigkeit**. Um auf den Wachturm zu klettern oder ihn zu verlassen, müssen Helden **2 Bewegungspunkte** ausgeben.

# Ende der Nachtphase

Wenn du die erste oder zweite Nachtphase eines beliebigen Szenarios spielst:

**Die Nacht endet, wenn die Gesamtzahl der Lebenspunkte der Monster gleich oder geringer ist als die Anzahl der Helden auf dem Spielfeld.**

Führe die folgenden Schritte aus:

1. Stadtpanik verwalten;
2. Stadtmission-Prüfung (nur am Ende der zweiten Nacht).

## ◆ Stadtpanik verwalten ◆

Wenn die Nacht vorbei ist, ist es Zeit, die Stadtpanik-Leiste zu verwalten. Beginnend mit dem am weitesten links gelegenen nicht leeren Feld der Panik-Leiste sammelst du die angegebene Menge an Ressourcen und einen Ausrüstungsgegenstand deiner Wahl und legst sie in den gemeinsamen Versteck.

Wenn die Panikleiste vollständig leer ist, werden keine Ressourcen oder Ausrüstungsgegenstände erhalten. Dann wird die Panikleiste mit Flammenplättchen aufgefüllt, wobei ein einzelnes Flammenplättchen pro Feld platziert wird.

## ◆ Stadtmission-Prüfung ◆

Wenn es das Ende der zweiten Nacht eines Szenarios ist, überprüfe, ob die Bedingung mindestens einer der beiden Stadtmissionen erfüllt wurde; wenn nicht, hast du das Spiel verloren! Andernfalls beanspruche die Belohnungen für die gelösten Missionen.

Die Spieler entfernen die Figuren ihrer Helden vom Spielbrett, **und eine neue Tagesphase beginnt!**

**Wenn dies die dritte Nacht eines Szenarios ist, endet diese, sobald die Spieler den Boss besiegt haben.**

- ◆ Wenn du den Einzelszenario-Modus spielst und den Endgegner besiegt hast, herzlichen Glückwunsch! Du hast das Spiel gewonnen!
- ◆ Wenn du den Kampagnenmodus spielst, gehe zum **Schatten-Netzwerk**, auf Seite 17, um den Spielstand für das nächste Szenario zu speichern.

# Spiel speichern

Nach Abschluss eines Tag-/Nachtzyklus können die Spieler alle von ihren Helden gesammelten Spielmaterialien in ihren jeweiligen Heldenkisten sammeln und aufbewahren.

Dadurch wird sichergestellt, dass die Spieler im nächsten Zyklus dieselben Helden wiederverwenden können, einschließlich ihrer Eigenschaften, Vorteile und aller anderen Ausrüstungsgegenstände.

Der gemeinsame Versteck hat eine eigene Truhe, in der die Spieler ihre Beute aufbewahren können. Um den Speicherspeicherungs-Prozess abzuschließen, sollten die Spieler auch ihre aktuelle Stadtkonfiguration auf dem im Schachtel enthaltenen Notizblock unter Verwendung der dort abgebildeten Legende notieren.

*Hinweis: Die Spieler sollten daran denken, im Notizblock nachzuschauen, ob ein Spieler die einzigartige Fähigkeit seiner Eigenschaft genutzt hat!*



# Schatten-Netzwerk

Im Kampagnenmodus speichern die Spieler nach Abschluss eines Szenarios das Spiel gemäß den Anweisungen im vorherigen Abschnitt.

Außerdem sammeln die Spieler Ressourcen aus der Panikleiste und legen sie zusammen mit allen anderen Ressourcen in der gemeinsamen Versteckruhe. Diese Ressourcen werden mit denen kombiniert, die durch die Vorbereitung des nächsten Szenarios garantiert sind.

## Spezialregeln der Szenarien

### ◆ Lakeburg ◆

#### Wasser

Dieses Szenario führt ein neues Element ein, **Wasser**, das als **besonderes Terrain** gilt.

Monster und Helden, die ihre Bewegung von einem Wasserfeld aus beginnen, bewegen sich zwei Felder weniger, mindestens jedoch ein Feld. Bei Helden wird diese Strafe für jeden Bewegungstoken angewendet, den sie ausgeben, während sie sich auf einem Wasserfeld befinden.

Dies gilt nicht für Monster mit der Flug-Fähigkeit. Dieses Szenario enthält zwei Seen: einen im Norden, in den oberen Terrains, und einen im Süden der Stadt.

**Monster mit der Flug-Fähigkeit sind von diesem besonderen Terrain nicht betroffen.**



### ◆ Glenwald ◆

#### Bäume

Dieses Szenario führt eine neue Art von Hindernis ein: **Bäume**. Innerhalb des Bereichs eines Baumes können keine Stellen als VTrefferfeld für die folgenden Angriffe ausgewählt werden:



Diese Stellen können jedoch weiterhin von Fähigkeiten mit Bereichseffekt beeinflusst werden, die auf Zonen abzielen, die unmittelbar an den Bereich des Baumes angrenzen. Diese Regel hat keinen Einfluss auf Nahkampfangriffe oder Angriffe mit Sicht-Fähigkeit.

*Hinweis: Dies ist eine zusätzliche Regel, die zusammen mit der Sichtlinienregel angewendet wird.*



Glenwalds Baum

# Spezialregeln der Bosse


## ◆ Cetusia, der verwesende Wurm ◆



Bevor wir uns mit den Boss-Spawn-Regeln für Cetusia befassen, ist es notwendig, einige neue Begriffe vorzustellen.

### Cetusia Kopf und Schwanz

**Kopf-Lebenspunkte:** 8

**Schwanz-Lebenspunkte:** 6

**Kopf- und Schwanz-Verteidigungsstufe I:** orange 

**Kopf- und Schwanz-Verteidigungsstufe II:** orange  und blau 

**Angriff:** Cetusia greift vor allen anderen Monstern mit seinen besonderen Fähigkeiten an: **zuerst** mit dem **Kopf**, dann mit dem **Schwanz**. Cetusia greift immer gemäß den Nahkampfgregeln für Monster an (siehe *Monster-Eigenschaften*, Seite 9) und ändert dabei seine Ausrichtung zum Ziel.



Cetusia-Kopf-Monsterkarte

Cetusia-Schwanz-Monsterkarte

### Cetusia-Phasen

Sowohl der **Kopf** als auch der **Schwanz** dieses Bosses haben **zwei Phasen**, die **erste Phase** und die **zweite Phase**.

Jede Phase umfasst **zwei Angriffsarten**. Die Aktionen, die Cetusia während des Zuges ausführt, werden durch die **Spawn-Muster-Karte** bestimmt.

### Erste Stufe I

#### Kopf



**Schädelhieb:** Dieser Angriff geht von Cetusias Kopf (blauer Feld) aus und fügt allen Helden, Monstern und Strukturen, die sich im roten Bereich befinden, 2 Schaden (während der ersten Stufe) zu.



**Hydro-Katapult:** Dieser Angriff geht von Cetusias Kopf aus und fügt allen Helden, Monstern und Strukturen im roten Bereich 1 Schaden (während der ersten Stufe) zu.

### Schwanz



**Gezeitenangriff:** Dieser Angriff geht von Cetusias Schwanz (blauer Feld) aus und fügt allen Helden, Monstern und Strukturen im roten Bereich 1 Schaden (während der ersten Phase) zu.



**Gezeiten-Eingang:** Dieser Angriff geht von Cetusias Schwanz (blauer Feld) aus und fügt allen Helden, Monstern und Strukturen im roten Bereich 2 Schaden (während der ersten Phase) zu.

### Zweite Stufe II

Wenn der **Kopf seine 8. Wunde** oder der **Schwanz seine 6. Wunde erhält**, drehe beide Karten, Kopf und Schwanz, auf die **zweite Stufe**.

Wenn der **Schwanz 6+ Schaden** erhält, wird er aus dem Spiel entfernt, während der Kopf normal weiter angreift.

Wenn der **Kopf 8+ Schaden** erhält, wird er aus dem Spiel entfernt, während der Schwanz normal weiter angreift.

### Boss-Spawn: Cetusia

Diese Phase überspringen, wenn es sich um die erste Monsterphase der dritten Nacht handelt. Eine **Cetusia-Spawn-Musterkarte** ziehen. Diese Karte gibt den Ort an, an dem der Kopf und der Schwanz erscheinen werden.

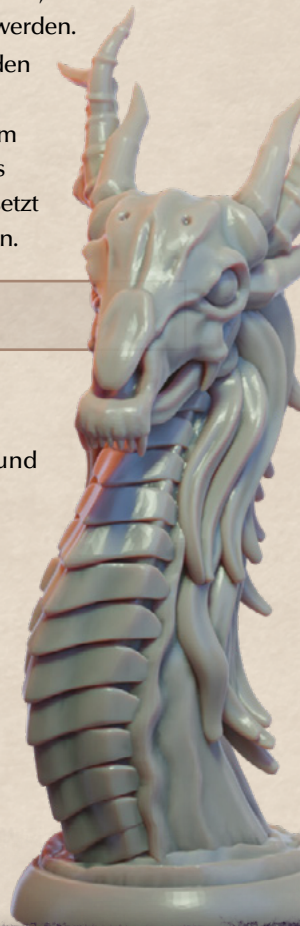
Wenn der Feld, an dem Cetusia platziert werden soll, von einem Helden besetzt ist, bewege den Helden geradeaus in Richtung Nebel zum nächsten verfügbaren Ort. Wenn der Ort des Bosses von einem anderen Spielelement besetzt ist, entferne dieses, um den Ort freizumachen.

**Hinweis:** Der Sprenger explodiert nicht.

Wenn drei Cetusia-Spawn-Muster-Karten aufgedeckt wurden, mische am Ende der aktuellen Monsterphase alle vier Karten und lege sie verdeckt ab, um ein neues Cetusia-Spawn-Muster-Stapel zu bilden.



Cetusia-Spawn-Musterkarte



## ◆ Die verfaulte Dryade ◆

Bevor wir uns mit den Boss-Spawn-Regeln für die Verwesende Dryade befassen, müssen wir einige neue Begriffe einführen.

**Hinweis:** Jeder Angriff fügt einer Figur nur einmal Schaden zu, auch wenn diese Figur mehr als einen Feld einnimmt.

### Monolithen



**Monolithen** sind den Stadtmauern sehr ähnlich, da sie die verfaulte Dryade vor Nahkampfgriffen auf bestimmten Seiten schützen. Bei einem Angriff werden Monolithen immer getroffen. Jeder Monolith kann bis zu

3 **Flammenplättchen** aufnehmen. Wenn ein Monolith zusätzlichen Schaden erleidet, wird er zerstört.

### Brutstätte

Die Brutstätte ist ein spezieller Ziegel mit **zwei Seiten** und kommt während des Boss-Spawn: Die **verfaulte Dryade** ins Spiel.

Die Brutstätte **greift nicht an**. Die Brutstätte verwendet einen **orangefarbenen** und einen **blauen Verteidigungswürfel** und wird zerstört, sobald sie einen Schaden erleidet.



Erste Brutstätte-Seite und Zweite Brutstätte-Seite

### Samenmörser

Der **Samenmörser** verhält sich wie ein **Bogenschütze** mit einer **Reichweite von 7**, bewegt sich jedoch **nie**. Der **Samenmörser** verwendet einen **orangefarbenen** und einen **blauen Verteidigungswürfel** und wird zerstört, sobald er einen Schaden erleidet.



### Brutstätten & Samenmörser Spawn-Muster

**Brutstätten & Samenmörser** erscheinen dort, wo die Spawn-Muster-Karte mit ihren Symbolen markiert ist.



In der Abbildung bezeichnet **A** die **Brutstätten** und **B** den **Samenmörser**.



Siehe den **Wachstumsleiste** der verfaulten Dryade (Seite 20), um die **Anzahl der Felder zu bestimmen, die für die Stadt zählen**, bevor die **Brutstätten** und **Samenmörser** erscheinen.

### verfaulte Dryade

**Lebenspunkte:** 11

**Verteidigung:** orange  und blau 

**Bewegung:** Die Dryade bewegt sich nicht und wird immer als in alle vier Richtungen blickend betrachtet.

**Angriff:** Die verfaulte Dryade greift nach allen anderen Monstern an und verursacht 2 Schaden.

Dabei greift sie gleichzeitig alle Helden und Strukturen in ihrem aktuellen Sektor und allen anderen angrenzenden Sektoren an, abhängig von ihrer Wachstumsphase (siehe **Wachstumsleiste** auf der nächsten Seite).

Dieser Boss hat eine spezielle **Wachstumsleiste**, die sein Verhalten während der Monsterphase bestimmt.

Wenn die Dryade besiegt ist, gewinnen die Spieler die **dritte Szenario-Herausforderung**.



verfaulte Dryade Monsterkarte



Der **aktuelle Sektor der Dryade** hängt von ihrer **Bereich** ab, nicht nur von der **Basis der Figur**.



## Wachstumsleiste

Die Wachstumsleiste veranschaulicht die **Wachstumsphasen der Dryade**.

**Jede Phase** bestimmt die **Art des Angriffs**, den die verfaulte Dryade ausführt.

<b>1</b>	<b>Keim:</b> Die verfaulte Dryade greift nicht an und kann keinen Schaden nehmen.
<b>2</b>	<b>Wachstum:</b> Die verfaulte Dryade greift in ihrem aktuellen Sektor/ihren aktuellen Sektoren an.
<b>3</b>	<b>Reife:</b> Die verfaulte Dryade greift in ihrem aktuellen Sektor/ihren aktuellen Sektoren und den angrenzenden Sektoren an.

## Boss-Spawn: Die Verfaulte Dryade

Wenn auf der Spawn-Richtungskarte keine verfaulte Dryade abgebildet ist, kann dieser Schritt übersprungen werden. Andernfalls sind folgende Schritte auszuführen:

1. **Überprüfe die Spawn-Richtungskarte** und identifiziert die Spawn-Muster-Feld-Nummer, in der die **Dryade** spawnen wird. Entferne die erste Spawn-Muster-Karte aus diesem Feld.

2. Nachdem ermittelt wurde, in welchem Spawn-Richtungs-Feld die verfaulte Dryade erscheint, und unter Berücksichtigung der Tatsache, dass dieser Boss zwei Felder in der Breite einnimmt, **platziere seine Figur in der genauen Mitte der Spawn-Musterkarte** (siehe Bild).



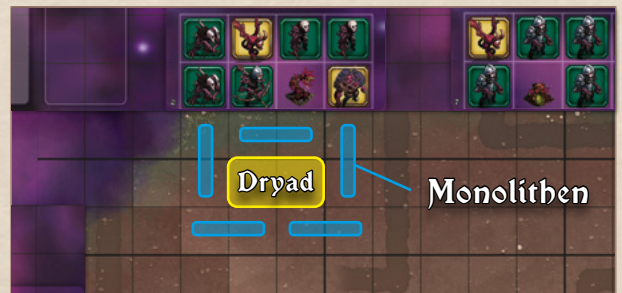
Bewege dann die verfaulte Dryade drei **Schritte in Richtung der Stadt**.



Wenn der **Platzierungsbereich** für die **Verfaulte Dryade** und ihre **Monolithen** von einem Helden besetzt ist, bewege den Helden **geradeaus in Richtung Nebel** zum nächstgelegenen verfügbaren Feld. Wenn der Platzierungsbereich für den Boss von einem anderen Spielelement besetzt ist, entferne dieses, um den Feld **freizumachen** (einschließlich aller Strukturen).

*Hinweis: der Sprenger explodiert nicht.*

3. Platziere dann die 5 Monolithen rund um die Verfaulte Dryade, wie im Bild unten gezeigt:



4. Lege die **Verfaulte Dryade-Referenzkarte** neben die Informationen der anderen Monster.

5. Lege einen Manakristall auf den **Kein-Feld** der Wachstumsleiste auf der Verfaulte Dryade-Referenzkarte.



Manakristall

Wiederhole von nun an für **jede Boss-Spawn-Unterphase** die folgenden Schritte:

1. Überspringe diesen Schritt, wenn es sich nicht um die dritte Monsterphase handelt (d. h. wenn noch Spawn-Musterkarten im Spiel sind).

Wenn die **Wachstumsleiste** den **Reifegrad** erreicht, **fügt** die verfaulte Dryade zusätzlich zum **Angriff des Bosses dem Magischen Kreis 1 Schaden zu**.

Andernfalls verschiebe den Manakristall um einen Schritt **vorwärts** auf der Wachstumsleiste.

2. Suche nach **Brutstätte-Plättchen** auf ihrer ersten **Brutstätte-Seite**, drehe sie auf ihre **zweite Brutstätte-Seite** um und platziere dann eine **Gerüstete Figur** auf **jeder Plättchen**. Befindet sich eine **Brutstätte-Plättchen** auf seine zweiten Brutstätte-Seite, ersetze es durch eine **Bogenschützen-Figur** (lege das Plättchen ab).

**Hinweis:** Wenn eine Figur unter keinen Spawn-Bedingungen verfügbar ist, sollte die nächste verfügbare Figur in der folgenden Reihenfolge verwendet werden:

**Gerüstet > Bogenschütze > Geflügelter > Sprenger > Wuchtig > Verfluchter > Klauer.**

3. Immer gemäß der **Anweisung der Schicksalsmünze** werden die **Spawn-Muster-Karten** (siehe Brutstätten & Samenmörser- Spawn-Muster) dann **Brutstätten & Samenmörser-Plättchen auslegen** (in jedem Fall werden nicht mehr als sechs im Spiel sein), da sie gerade eine Bewegung abgeschlossen haben, wobei die gleichen Regeln wie für Monster gelten. Einmal ausgelegt, werden sie sich nicht mehr „bewegen“.
- » **Wenn der Spawn-Feld von einem Helden besetzt ist: Lege das Brutstätten & Samenmörser-Plättchen unter ihn.** Dies immobilisiert den Helden und hindert ihn daran, Aktionen und angeborene Fähigkeiten (außer

Faust) einzusetzen, und fügt ihm sofort und zu Beginn jeder Monsterangriffs-Unterphase einen Schaden zu.

**Brutstätten- und Samenmörser-Plättchen** unter einem Helden **führen keine Aktion aus**.

**Ein Held wird sofort befreit, wobei die Brutstätten- und Samenmörser-Plättchen unter ihm entfernt werden:**

- A. Wenn ein anderer Held die Faust-Fähigkeit auf ihn anwendet, ohne Schaden zu verursachen.
- B. Wenn der verfangene Held die Faust-Fähigkeit auf Brutstätten und Samenmörser anwendet und dabei einen Treffer auf einem blauen und einem orangefarbenen Würfel erzielt.

» **Wenn der Spawn-Platz von einem anderen Spielelement besetzt ist:** entferne dieses und **lege die Brutstätten- und Samenmörser-Plättchen wie gewohnt aus** (dies schließt das Entfernen von Strukturen ein).

Die Ausnahme bildet die Dryade selbst und ihre Monolithen; in diesem Fall erfolgt das Spawnen an der ersten Stelle, die in Richtung der Stadt in Frage kommt.

4. Wenn du Brutstätten-Plättchen platzierst, legen sie sie auf ihre „**Erste Schlüpfseite**“ und **spawnen sie dann einen Clawer darauf**.

5. **Jedes** von Brutstätten gespawnte **Monster** bewegt sich wie gewohnt kurz nach dem Spawnen.

## Anhang

### ◆ Waffenfähigkeiten ◆

Bild	Name	Effekt
	Aktueller Sektor	Die <b>Fernkampfwaffe</b> kann im <b>aktuellen Sektor</b> angreifen.
	Angrenzender Sektor	Die <b>Fernkampfwaffe</b> kann im <b>angrenzenden Sektor</b> angreifen.
	Fernsektor	Die <b>Fernkampfwaffe</b> kann im <b>Fernbereich</b> angreifen.
	Aktueller & angrenzender Sektor	Die <b>Fernkampfwaffe</b> kann im <b>aktuellen Sektor</b> und/oder in einem <b>angrenzenden Sektor</b> angreifen.
	Angrenzender & Entfernter Sektor	Die <b>Fernkampfwaffe</b> kann in einem <b>angrenzenden Sektor</b> und/oder in einem <b>entfernten Sektor</b> angreifen.
	Zwei Plätze weiter oben	Die <b>Nahkampfwaffe</b> kann ein <b>Feld horizontal oder orthogonal</b> zur Heldenfigur angreifen, der bis zu <b>zwei Felder entfernt ist</b> .
	Nahkampf	Die <b>Nahkampfwaffe</b> kann ein <b>Feld horizontal oder orthogonal</b> zur Heldenfigur angreifen.
	Eigen	<b>Das Feld, an dem eine Figur steht.</b>
	Trefferzone, 1 Feld	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit ein <b>gewähltes Feld an</b> .
	Trefferzone, X-Felder	X-mal wiederholen: <b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit ein <b>gewähltes Feld an</b> .
	Bewegungszone, 1 Feld	<b>Bewege</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>den Helden auf ein gewähltes Feld</b> .
	Treffer und Betäubung Zone, 1 Feld	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit ein <b>gewähltes Feld an und betäube es</b> .
	Trefferzone, 2 Felder	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit ein <b>gewähltes Feld an</b> , dann das nächste Feld in derselben Richtung.

	Trefferzone, 3 Felder	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein gewähltes Feld an</b> , dann <b>das nächste Feld</b> in derselben Richtung.
	Trefferzone, 3 Felder, Bewegung	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein gewähltes Feld an</b> , dann <b>die nächsten zwei Felder</b> in derselben Richtung. <b>Bewege den Helden auf das vierte Feld</b> , vorausgesetzt es ist nicht besetzt. Andernfalls kann der Held diese Aktion nicht ausführen.
	Trefferzone, 5 Felder in Kreuzform	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein gewähltes Feld an</b> , dann <b>die vier angrenzenden Felder</b> .
	Trefferzone, 5 Felder in Kreuzform	Innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein ausgewähltes Feld angreifen und betäuben</b> , dann <b>die vier angrenzenden Felder angreifen und betäuben</b> .
	Trefferzone, 6 Felder in einer rechteckigen Form	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein gewähltes Feld an</b> , dann <b>die seitlich angrenzenden Felder</b> , anschließend in derselben Richtung <b>den nächsten Stapel von drei Feldern</b> .
	Trefferzone, 9 Felder in einer Kegelform	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein ausgewähltes Feld an</b> , dann <b>den nächsten Stapel von drei Feldern</b> und schließlich <b>den nächsten Stapel von 5 Feldern</b> .
	Trefferzone, 8 Felder in einer quadratischen Form	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein gewähltes Feld an</b> , dann <b>die orthogonal, vertikal und diagonal acht angrenzenden Felder</b> .
	Trefferzone, 8 Felder in einer quadratischen Form	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>ein gewähltes Feld an und betäube es</b> , dann <b>die orthogonal, orthogonal, vertikal und diagonal acht angrenzenden Felder angreifen und betäuben</b> .
	8 Felder in einer quadratischen Form	<b>Greife</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>die orthogonal, vertikal und diagonal acht angrenzenden Felder an</b> .
	Umgebungs-Effekt	Der Betäubungseffekt <b>wird auf alle blauen Felder</b> im Bereich des primären Ziels <b>angewendet</b> , jedoch nicht auf das Ziel.
	Bereichseffekt	Der Betäubungseffekt <b>wird auf alle blauen Felder</b> im Bereich des primären Ziels <b>angewendet</b> , jedoch nicht auf das Ziel.
	Rüstungsdurchdringung	Die Waffe <b>trifft das Monster, das dieses Rüstungsergebnis würfelt</b> (siehe Verteidigungswürfel, Seite 9).
	Folge	Wenn der Held ein Monster tötet, bewegt er sich an das Feld, an der sich das Monster befand. <b>Wenn das Trefferfeld leer ist, wird der Held automatisch bewegt</b> . In jedem Fall muss das Trefferfeld unbesetzt sein.
	Isolation	Wenn sich keine anderen Monster in der Umgebung des angegriffenen Monsters befinden, kannst du die Verteidigungswürfel <b>erneut werfen</b> (einmal), wenn das erste Ergebnis ein Fehlschlag war.
	Sicht	<b>Sichtlinien- und Baumdeckungsregeln gelten nicht</b> . Der Held hat immer Sichtlinie.
	Manöver	Der Held darf nur auf ein <b>grün markiertes Feld</b> bewegt werden, wenn dieses Feld nicht besetzt ist.
	Momentum	In dieser Runde kannst du, <b>wenn du das Monster verfehlst, die Verteidigungswürfel einmal neu würfeln</b> , wenn du dich mindestens drei Felder bewegt hast, oder zweimal, wenn du dich mindestens sechs Felder bewegt hast.

	Nicht-Ausweich	Die Waffe <b>trifft das Monster, das das Ausweich-Ergebnis würfelt</b>  (siehe Verteidigungswürfel, Seite 9).
	Ausbreitung X	Wenn du ein Monster anvisierst, <b>kannst du auch ein anderes Ziel</b> in dessen Bereich treffen, das noch nicht getroffen wurde, indem du dessen Verteidigungswürfel wirfst. Setze diesen Vorgang bis zu X Mal fort, was als <b>Aufprall</b> bezeichnet wird.
	Betäubung	Wenn das Monster dieses Verteidigungsergebnis würfelt, ist es <b>betäubt</b> . Ein betäubtes Monster <b>kann sich</b> bis zum Ende der nächsten Monsterphase nicht bewegen oder angreifen. Der Betäubungseffekt gilt für den gesamten Angriff, sofern <b>nicht anders angegeben</b> . Um ein Monster zu betäuben, das sich mit zwei Würfeln verteidigt, müssen beide Ergebnisse das Betäubungssymbol aufweisen.
	Aktionspunkt Wiederherstellen	Der Zielheld <b>stellt 1 Aktionspunkt wieder her</b> .
	Bewegungspunkt Wiederherstellen	Der Zielheld <b>stellt 1 Bewegungstoken wieder her</b> .
	Verflucht	Monster verteidigen sich mit einem <b>vom Spieler gewählten</b> Würfel. Wenn ein Monster zwei Würfel verwendet, kann der Spieler nur <b>die Farbe</b> eines Würfels <b>ändern</b> .
	Ein Verbündeter	<b>Wähle</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>einen anderen Helden aus</b> .
	Ein Verbündeter oder selbst	<b>Wähle</b> innerhalb der Reichweite der Fähigkeit <b>einen Helden aus</b> .

**Hinweis:** Beim Auswählen eines Feldes (■), aus den unbesetzten Feldern gewählt werden, sofern nicht anders angegeben.

**Tipp:** Mit einigen Fähigkeiten kannst du die Anzahl der Würfelwiederholungen erhöhen. Du kannst die Anzahl der Wiederholungen eines Würfels bis zu viermal pro Angriff addieren. Du kannst die Würfelwiederholungs-Erinnerungsmarker verwenden, um den Überblick zu behalten.

## ◆ Rüstungen & Schilde ◆

Bild	Name	Typ	Stufe	Kosten	Wirkung
	Abgenutzte Hose	Geringe Rüstung	Starter		Benutze dies: Erhalte <b>1 Schaden weniger</b> .
	Abgenutzte Rüstung	Hohe Rüstung	Starter		Benutze dies: Erhalte <b>1 Schaden weniger</b> .
	Holzschild	Schild	Starter		Benutze dies: Erhalte <b>1 Schaden weniger</b> .
	Stoffhose	Geringe Rüstung	Basisladen		Benutze dies: Erhalte <b>2 Schaden weniger</b> .
	Kettenhose	Geringe Rüstung	Basisladen		Benutze dies: Erhalte <b>2 Schaden weniger</b> .
	Stoffrüstung	Hohe Rüstung	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>2 Schaden weniger</b> .
	Kettenrüstung	Hohe Rüstung	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>1 Schaden weniger</b> . Verbrauche <b>2 Mana</b> : <b>stelle dies wieder her</b> .
	Eisenschild	Schild	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>1 Schaden weniger</b> . Verbrauche <b>1 Bewegungstoken</b> : <b>stelle dies wieder her</b> .
	Abwurf-Schild	Schild	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>1 Schaden weniger</b> und dann <b>2 Mana</b> .
	Läufer-Beinschienen	Geringe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>2 Schaden weniger</b> und stelle dann <b>1 Bewegungstoken</b> wieder her.
	Sprungstiefel	Geringe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>2 Schaden weniger</b> . Du kannst <b>niedrige Hindernisse überwinden</b> .
	Schildkrötenrüstung	Hohe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>3 Schaden weniger</b> .
	Heilerrüstung	Hohe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>2 Schaden weniger</b> und <b>entferne dann 1 Wunde</b> von einem <b>anderen Helden</b> .
	Wutschild	Schild	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>2 Schaden weniger</b> und <b>schlage dann ein angrenzendes Monster</b> .
	Turmschild	Schild	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>3 Schaden weniger</b> .
	Mantelrüstung	Hohe Rüstung	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>3 Schaden weniger</b> . Du <b>kannst keine Schilde verwenden</b> .
	Schwerer Schild	Schild	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>3 Schaden weniger</b> . Du <b>kannst keine Rüstungen verwenden</b> .

	Mordrüstung	Hohe Rüstung	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>1 Schaden weniger</b> . Wenn du 2 Monster in 1 Zug besiegst: <b>stelle dies wieder her</b> .
	Mordhose	Geringe Rüstung	Basisladen		Benutze dies: erhalte <b>1 Schaden weniger</b> . Wenn du 2 Monster in 1 Zug tötest: <b>stelle einen Bewegungstoken wieder her</b> .
	Dunkelheitsrüstung	Hohe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>2 Schaden weniger</b> , dann kannst du 1 Schaden erhalten, um <b>4 Mana wiederherzustellen</b> .
	Dunkelheitshose	Geringe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>2 Schaden weniger</b> , dann kannst du 1 Schaden erhalten, um <b>2 Bewegungstoken wiederherzustellen</b> .
	Priesterrüstung	Hohe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies, wenn ein Verbündeter stirbt: <b>der Verbündete überlebt</b> , erleidet jedoch Wunden in Höhe seiner <b>Lebenspunkte -1</b> .
	Laufstiefel	Geringe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: der nächste ausgegebene Bewegungstoken erhält <b>+2 Bewegungspunkte</b> . Gib <b>1 Mana aus</b> : <b>stelle dies wieder her</b> .
	Ausweichmantel	Hohe Rüstung	Erweiterter Laden		Benutze dies: erhalte <b>6 Schaden weniger</b> . Verbrauche <b>2 Bewegungstoken aus</b> : <b>stelle dies wieder her</b> .





## Tagphase

### ◆ Aufbau ◆

Der Solo-Spielmodus kann entweder im Kampagnen oder im Einzel-Szenario gespielt werden. Befolge die Standard-Aufbau des gewählten Modus und beachte dabei die folgenden Hinweise:

#### Heldenvorbereitung

Um das Spiel für den Solo-Spiel vorzubereiten, wiederholst du den Standard-Aufbau der Helden viermal: Bereite vier spielbereite Helden vor und wähle einen davon aus, um das Spiel zu beginnen. Die übrigen Helden können später im Spiel gekauft werden (siehe Einen Helden rekrutieren weiter unten).

Jeder Held beginnt das Spiel mit 5 Aktionspunkten.

Überspringe den Handelsschritt der Heldenvorbereitung.

An einem Spiel können nicht mehr als drei Helden gleichzeitig teilnehmen.

Die Stufe jedes neuen Helden, der ins Spiel kommt, sollte dem der anderen Spieler entsprechen.

Jeder neue Held, der ins Spiel kommt, erhält einen Vorteil weniger als der Held mit der geringsten Anzahl an Vorteilen.

### ◆ Neue Endspielbedingungen ◆

Wenn keine Helden mehr im Spiel sind, ist das Spiel beendet.

Wenn ein Held stirbt, geht das Spiel weiter, und der Spieler kann während der Tagphase weiterhin Helden rekrutieren.

### ◆ Hauptphase ◆

In einem Solo-Spiel gibt es eine zusätzliche optionale Aktion:

#### Einen Helden rekrutieren

Während der Hauptphase kannst du einen neuen Helden rekrutieren, indem du Folgendes ausgibst:

- 2. Held: 3 Gold
- 3. Held: 5 Gold
- 4. Held: 7 Gold

# Einführende Szenario-Regeln

## Einführung

Dieses Szenario soll neuen Spielern die Spielmechanik näherbringen und konzentriert sich dabei auf eine vereinfachte Version der Standardregeln.

## Ziel

Verteidige deine Stadt gegen Wellen monströser Feinde mit strategischer Planung und heldenhafter Kraft. Überlebe den Ansturm bis zum Ende der ersten Nacht, um siegreich zu sein.

## Tagesphase

In diesem Einführungsszenario gelten alle Standardregeln für die Tagesphase mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

### Nebel rückt vor

Der Nebel rückt nicht in Richtung Stadt vor.

### Der Spawn auskundschaften

Zeige keine Spawn-Richtung-Karte. Lege die Spawn-Muster-Karte 01 verdeckt auf den Nebel-Plättchen-Feld 1 und die Spawn-Muster-Karte 03 verdeckt auf den Nebel-Plättchen-Feld 2.

## Grenzen des Szenarios

- Ignoriere Stadtmissionskarten.
- Struktur-Einschränkungen: Spieler dürfen nur Häuser und Holzmauern bauen. In diesem Szenario können keine anderen Strukturtypen gebaut werden.

## Nachtphase

Es gelten alle Standardregeln für die Nachtphase. Dazu gehören die Monsterphasen (Panik verbreiten, Schicksalsmünze werfen, Boss-Spawn, Monster-Spawn, Monsterbewegung, Monsterangriff) und die Heldenphasen, wie im Hauptregelwerk beschrieben.

Das Spiel dauert nur eine Nacht.

### Ende der Nachtphase

Das Szenario endet nachdem erfolgreicher Verteidigung gegen die Mauern von Feinden in der Nachtphase verteidigt haben.

Wenn du es schaffst, bis zum Ende zu überleben, ohne deinen Magischen Kreis oder alle deine Helden zu verlieren, gewinnst du das Einführungsszenario.

# 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