

Die Generalprobe

Ein Abenteuer für Einsteiger

Level 1



8



4



Seid begrüßt, Neuling und startet in euer erstes Abenteuer!

Der Alte Rat hat den Dämon Azragoth beschworen, um eure Stärke zu testen.

Platziert Azragoth am Ende des Abenteuerdecks. Besiegt ihn, um dieses Abenteuer zu bestehen!

Episches Unterfangen

Ein unmögliches Abenteuer

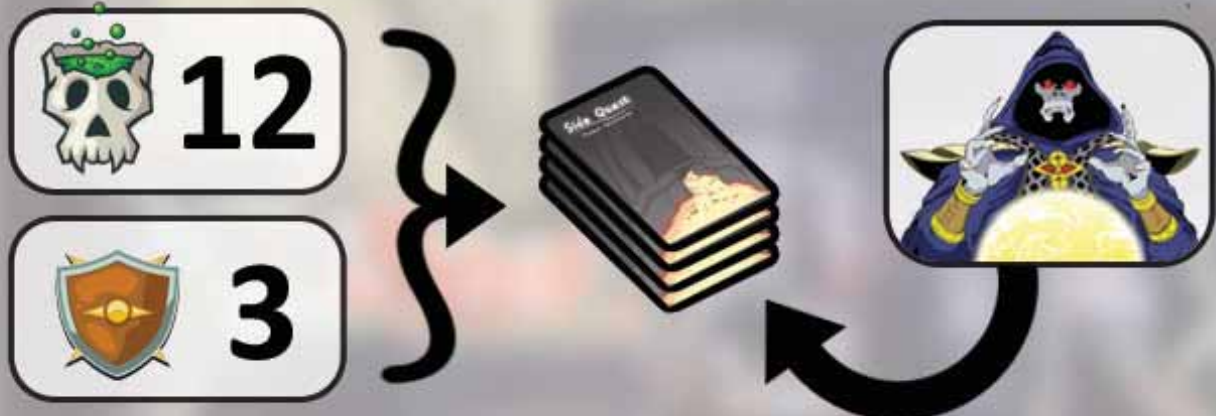
Level 1



Level 2



Level 3



Schloss Ohnezahn

Ein leichtes Abenteuer

Level 1



7



3



Level 2



8



3



Level 3



10



3



Schloss Dunkelmort

Ein schweres Abenteuer

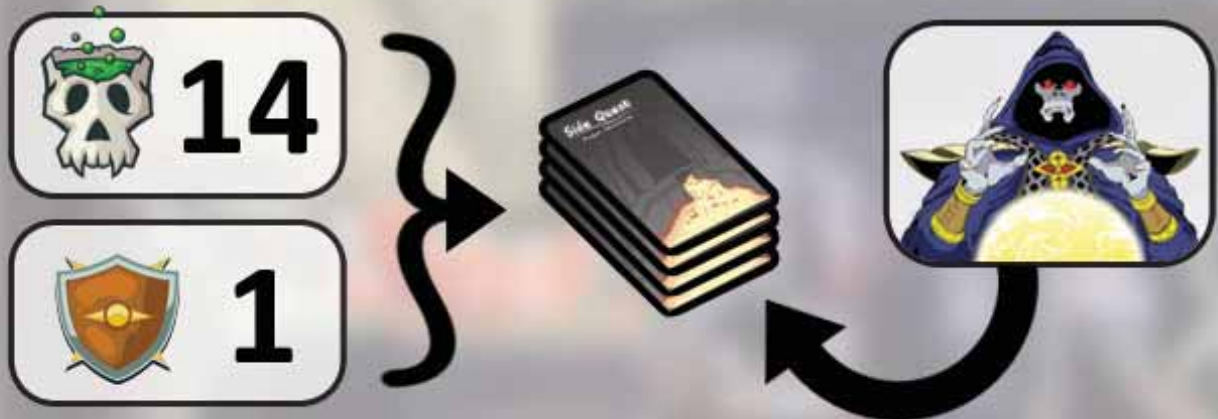
Level 1



Level 2



Level 3



Schloss Steinherz

Ein mittelschweres Abenteuer

Level 1



8



3



Level 2



10



2



Level 3



12



2



Kerkerschlüssel

Schatz - Gegenstand



Aktion



+



Stab des Anführers

Verleiher der Macht



**Der Besitzer ist Startspieler.
Reiche den Stab in der
Endphase an deinen linken
Nachbarn weiter.**

Bewegen

Begib dich in einen benachbarten Ort.

Angriff

Wähle einen erreichbaren Ort und greife mit deinen Waffen an.

Aufheben

Hebe einen Gegenstand oder Spruch in deinem Raum auf, sofern kein Monster oder Dorfbewohner bei dir ist.

Plündern

Wirf einen Würfel. Bei 5+ ziehe eine Schatzkarte.

Zauberspruch

Führe einen Spruch aus, den du besitzt.

Tauschen

Tausche beliebig Gegenstände, Sprüche und Waffen mit Helden in deinem Ort.

Ruhen

Verbrauche 3 Aktionspunkte, um 1 Leben zu regenerieren.

Bewegen

Begib dich in einen benachbarten Ort.

Angriff

Wähle einen erreichbaren Ort und greife mit deinen Waffen an.

Aufheben

Hebe einen Gegenstand oder Spruch in deinem Raum auf, sofern kein Monster oder Dorfbewohner bei dir ist.

Plündern

Wirf einen Würfel. Bei 5+ ziehe eine Schatzkarte.

Zauberspruch

Führe einen Spruch aus, den du besitzt.

Tauschen

Tausche beliebig Gegenstände, Sprüche und Waffen mit Helden in deinem Ort.

Ruhen

Verbrauche 3 Aktionspunkte, um 1 Leben zu regenerieren.

Bewegen

Begib dich in einen benachbarten Ort.

Angriff

Wähle einen erreichbaren Ort und greife mit deinen Waffen an.

Aufheben

Hebe einen Gegenstand oder Spruch in deinem Raum auf, sofern kein Monster oder Dorfbewohner bei dir ist.

Plündern

Wirf einen Würfel. Bei 5+ ziehe eine Schatzkarte.

Zauberspruch

Führe einen Spruch aus, den du besitzt.

Tauschen

Tausche beliebig Gegenstände, Sprüche und Waffen mit Helden in deinem Ort.

Ruhen

Verbrauche 3 Aktionspunkte, um 1 Leben zu regenerieren.

Bewegen

Begib dich in einen benachbarten Ort.

Angriff

Wähle einen erreichbaren Ort und greife mit deinen Waffen an.

Aufheben

Hebe einen Gegenstand oder Spruch in deinem Raum auf, sofern kein Monster oder Dorfbewohner bei dir ist.

Plündern

Wirf einen Würfel. Bei 5+ ziehe eine Schatzkarte.

Zauberspruch

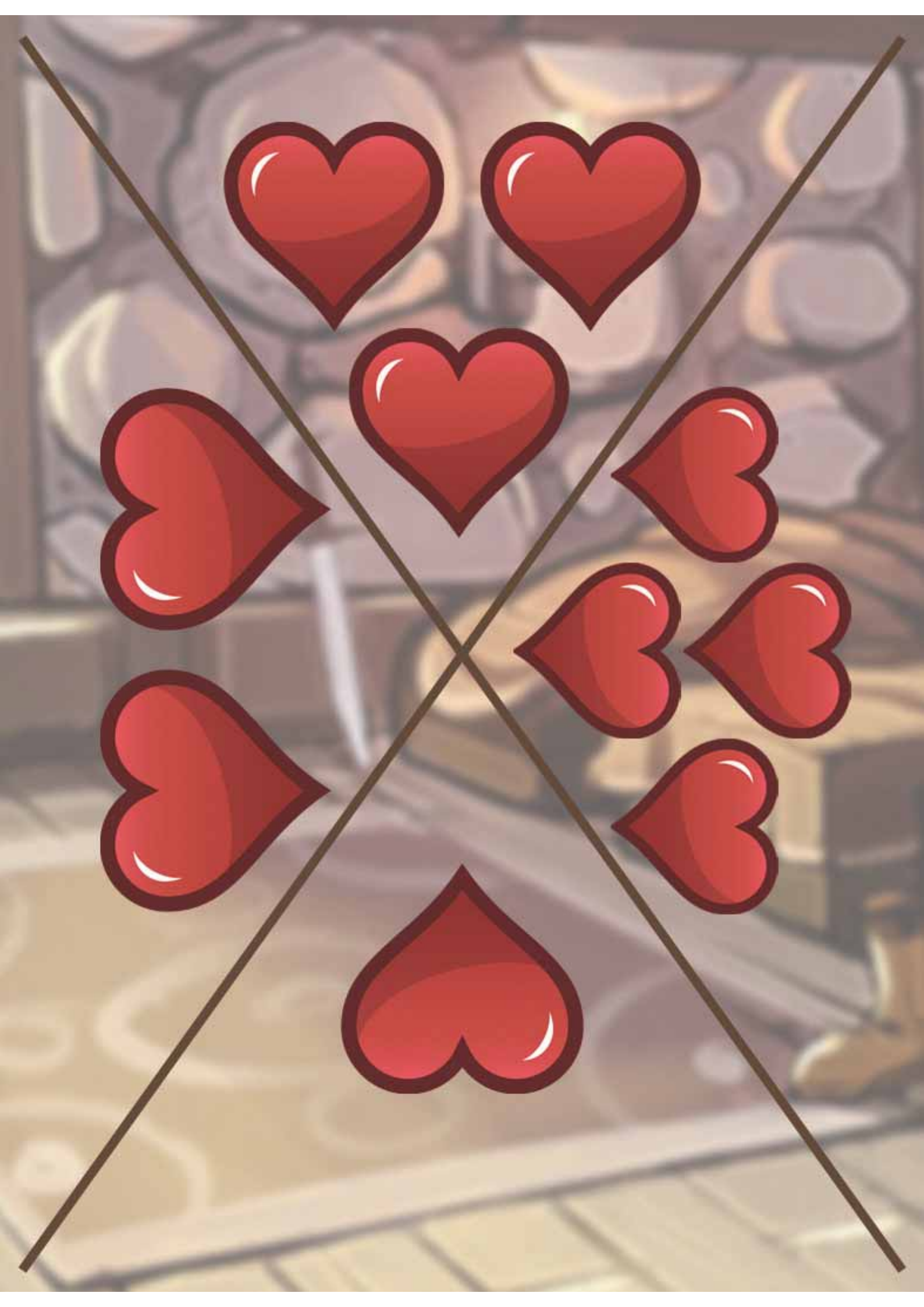
Führe einen Spruch aus, den du besitzt.

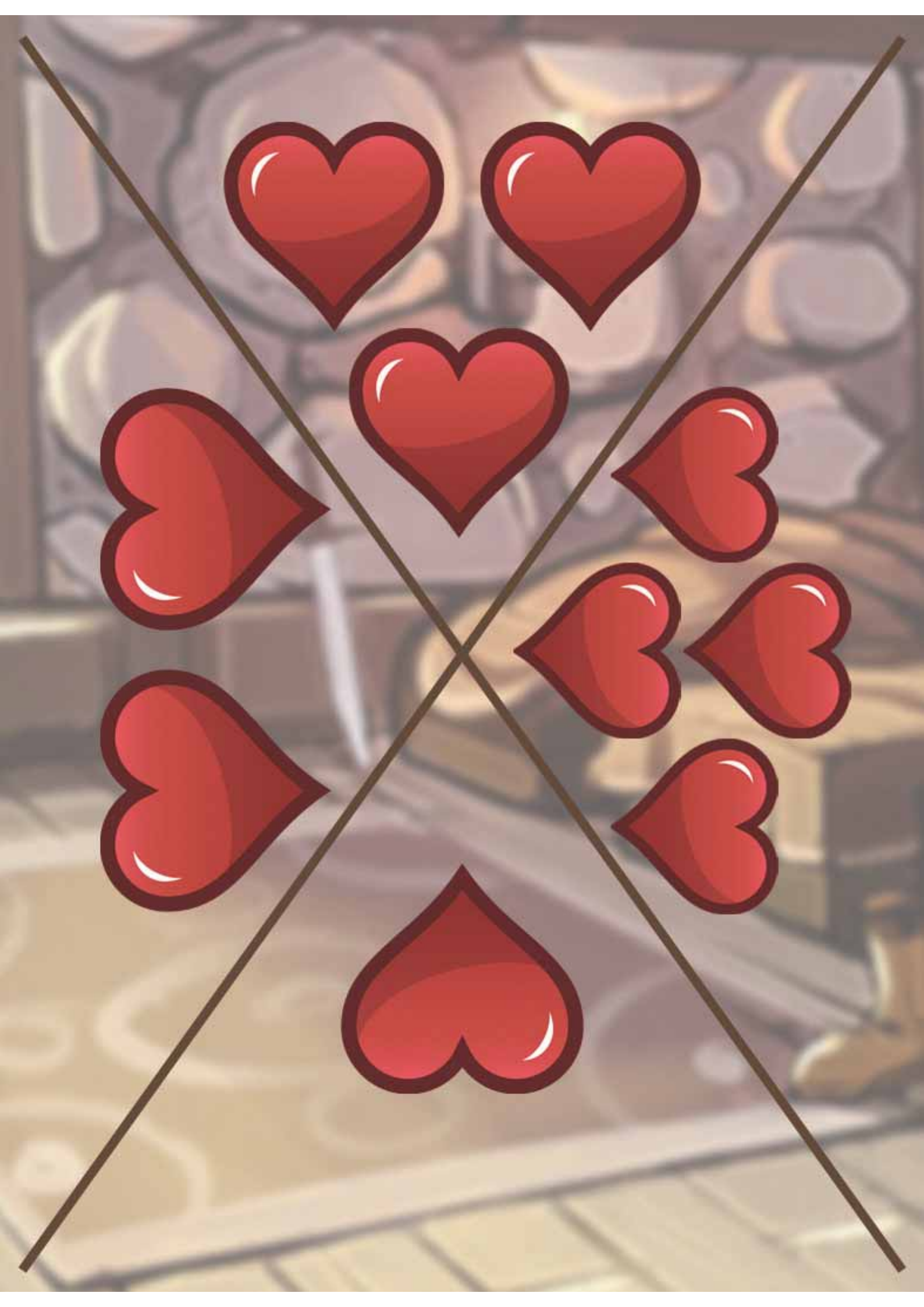
Tauschen

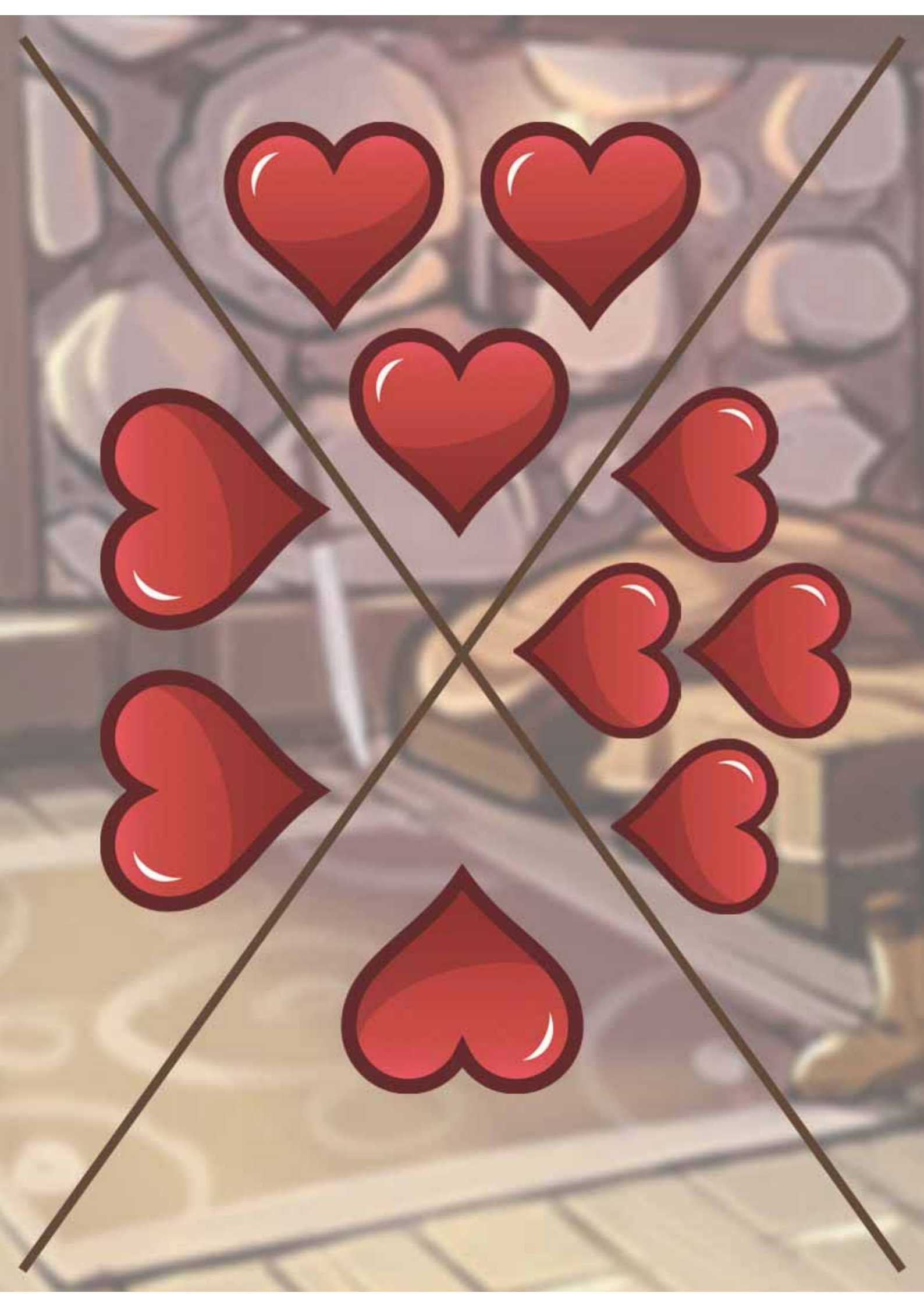
Tausche beliebig Gegenstände, Sprüche und Waffen mit Helden in deinem Ort.

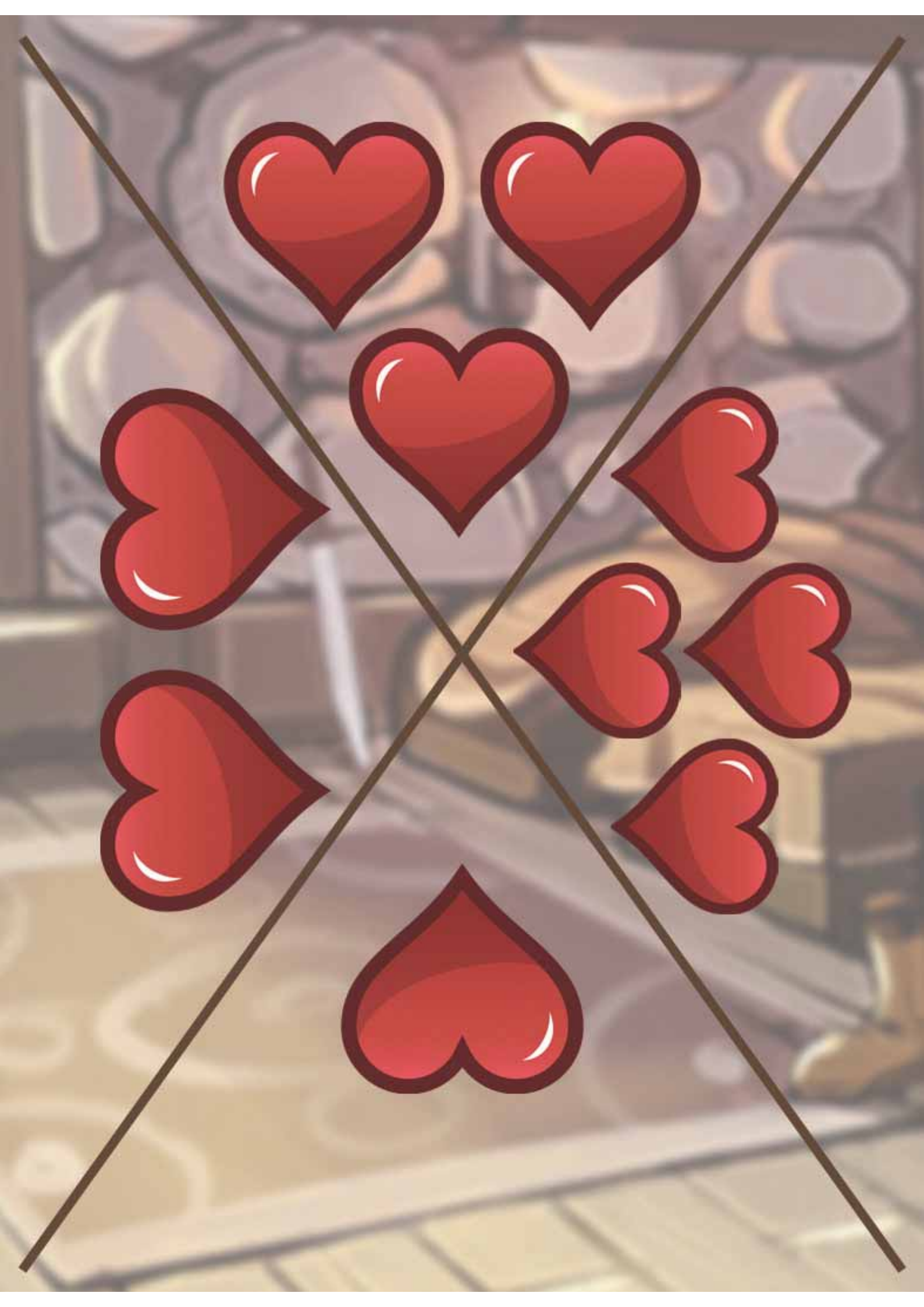
Ruhen

Verbrauche 3 Aktionspunkte, um 1 Leben zu regenerieren.









Dorfbewohner

In Not



2

1

Dorfbewohnerin

In Not

3
2
1



|



2

1



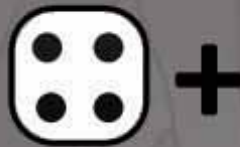
Dorfbewohner

In Not

3
2
1



|



2

1



Serena

Die Heilerin - Heldin



2



3



Am Ende deines Zuges, in dem du keinen Angriff ausgeführt hast, heilt ein Held in deinem Ort 1 Leben.

Durg

Der Zerstörer-Held



4



1



**Fügt ein Monster dir Schaden zu,
darfst du es umgehend kostenlos
attackieren.**

Falstaff

Der Märtyrer - Held



3



3



**Du kannst jederzeit 1 Leben opfern,
um einen Wurf zu wiederholen.**

Tristan

Der Furchtlose - Held



5



1



Am Ende der Auffrisch-Phase darfst du ein soeben erschienenes Monster in deinen Ort holen.

Jinx

Die Moglerin - Heldin



2



2



**Einmal pro Zug darfst du
einen Wurf wiederholen.**

Yulvan

Der Weise - Held



2



4



Yulvan kann eine Aktion nutzen, um ein Monster aus seinem in einen benachbarten Ort zu schicken. Außerdem würfelt er, bei einer 5+ ist das Monster außerdem betäubt.

Lupa

Die rote Wölfin - Heldin



3



2



Lupa kann pro Bewegungsaktion 2 Felder weit ziehen.

Karrek

Der Unbeugsame - Held



4



1



Karrek startet das Spiel mit einem Gegenstand, Spruch oder zweiten Basiswaffe deiner Wahl.

Velore

Die Verstohlene - Heldin



Monster können keinen Verfolgungsangriff starten oder deine Bewegung irgendwie behindern.

Dominick

Der Dämmerbringer - Held



3



3



Für jedes getötete Monster darfst du 1x würfeln. Bei 5+ heilt jeder Held in deinem Ort 1 Leben.

Ayami

Die Begnadete - Heldin



2



4



Am Ende der Auffrisch-Phase darfst du ein soeben erschienenenes Monster betäuben.

Pippa

Schatz - Gegenstand



Aktion: Wirf 1 Würfel

Bei einer  + betäubst du
1 Monster in deinem Ort.

Corky

Schatz - Gegenstand



Wirf Corky ab, um zu verhindern, dass ein Held deiner Wahl Schaden nimmt.

Fizwit

Schatz - Gegenstand



Aktion: Wirf 1 Würfel

☐ - Verliere 1 Leben

☐ - Fizwit abwerfen

☐ - Nichts

☐ - Ziehe 1 Schatz

☐ - Erhalte 1 Leben

☐ - Besiege 1 Monster

Peitsche

Schatz - Gegenstand



Aktion

Zerre ein Monster aus einem benachbarten Ort zu dir.

Heiltrank

Schatz - Gegenstand



Aktion

**Regeneriere 2 Leben.
Nach Gebrauch abwerfen.**

Rüstung

Schatz - Gegenstand



Wirf die Rüstung ab anstatt Schaden zu erhalten.

Uralter Wälzer

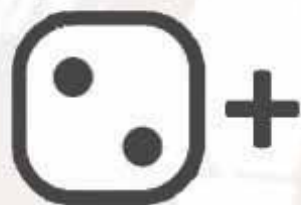
Schatz - Gegenstand



**Du kannst jeden Zauber-
spruch der anderen Helden
nutzen, als gehöre er dir.**

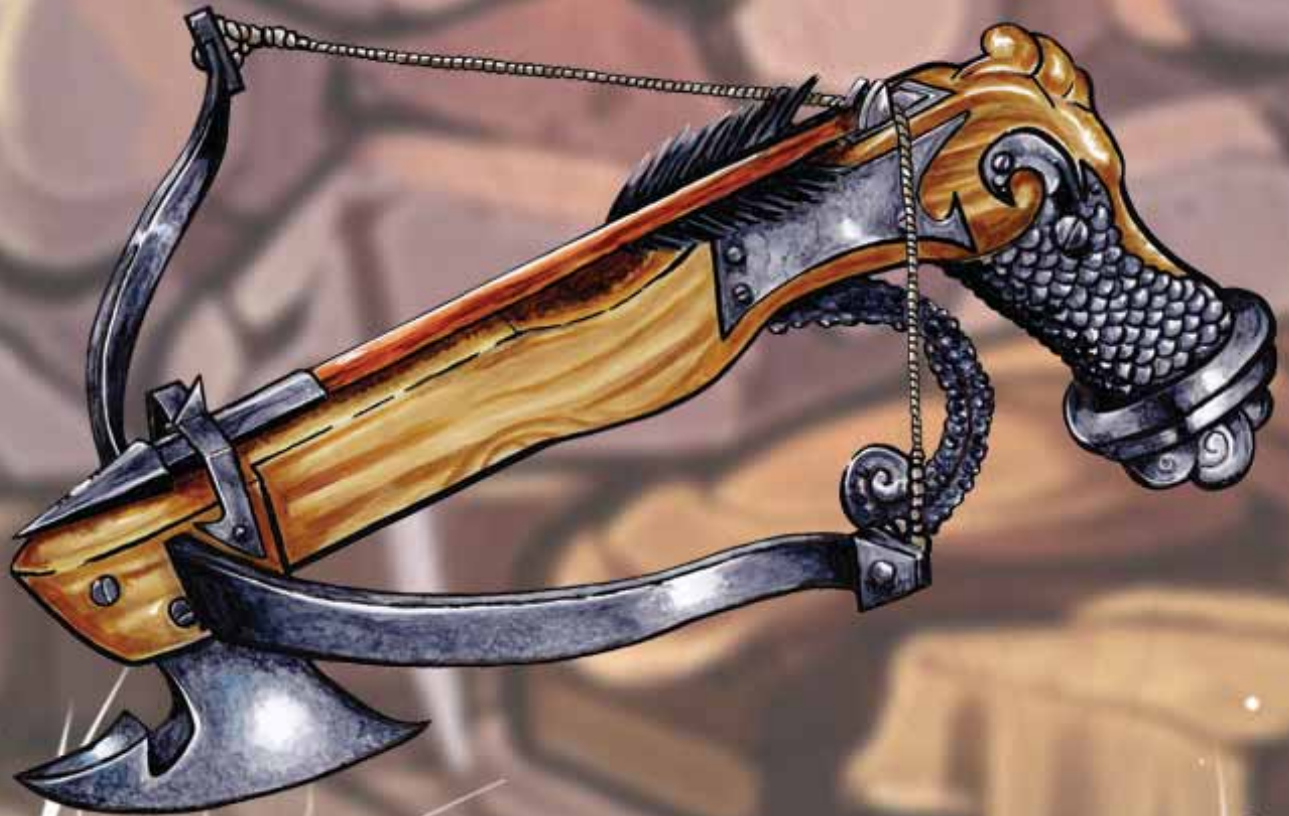
Drachentöter

Elitewaffe - Einhand



Dämonenarmbrust

Elitewaffe - Einhand



1



Bulwark

Elitewaffe - Einhand



**Greift dich ein Monster an, würfelst du zuerst.
Bei einer 4+ greift das Monster nicht an und
ist stattdessen betäubt.**



0



Donnerbüchse

Elitewaffe - Zweihand



Für jede 1, die du bei deinem Angriff würfelst, verlierst du 1 Leben.



Riesenstreitaxt

Elitewaffe - Zweihand



Schild

Basiswaffe - Einhand



Der erste Schadenspunkt, der dir von einem Monster in einer Runde zugefügt wird, verfällt.



Kriegshammer

Basiswaffe - Einhand



Kündige vor deinem Angriffswurf an, wie du den Kriegshammer benutzen möchtest.



Gezielter Schlag



+



Wütender Schwinger



Grünwaldstab

Basiswaffe - Einhand



Für den ersten Spruch, den du in deinem Zug zaubern möchtest, darfs du den Würfelwurf wiederholen.



1



Waldhüterbogen

Basiswaffe - Zweihand



Streitkolben

Basiswaffe - Einhand



Schwert

Basiswaffe - Einhand

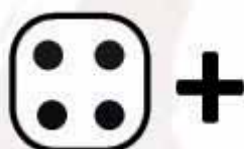


Flammenwaffen

Schatz - Spruch



**Deine Waffen verursachen
+1 Schaden bis zur nächsten
Endphase.**

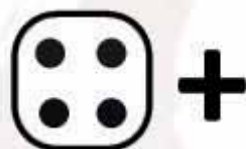


Teleport

Schatz - Spruch



**Teleportiere dich und bis zu einen Helden,
der sich an deinem Ort befindet, an einen
anderen Ort. Kein Verfolgungsangriff möglich.**



Gruppenheilung

Schatz - Spruch



**Alle Helden in deinem Ort
regenerieren 2 Leben.**



Heilzauber

Schatz - Spruch



**Du oder ein Held im gleichen
Ort regenerieren 1 Leben.**



Blitzschlag

Schatz - Spruch



**Füge einem Monster oder Boss
in max. 2 Räumen Entfernung 3
Fernkampfschadenspunkte zu.**



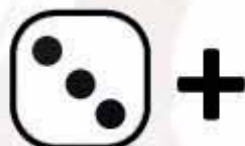
Schutzwall

Schatz - Spruch



Wähle einen beliebigen Ort. Monster dürfen diesen in der nächsten Monsterphase nicht betreten oder verlassen.

Nur 1x pro Runde einsetzbar.

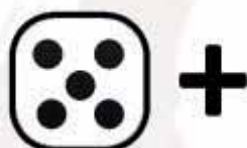


Feuerball

Schatz - Spruch



Wähle einen bis zu 2 Felder entfernten Ort. Alle Monster und Helden dort erleiden 2 Schaden.



Behagliches Gasthaus



**Nutze eine Aktion um zu würfeln:
Bei 4+ regeneriere 1 Leben.**

Goblin-Minen



Du erhältst +1 auf Plünderwürfe
in den Goblin-Minen.

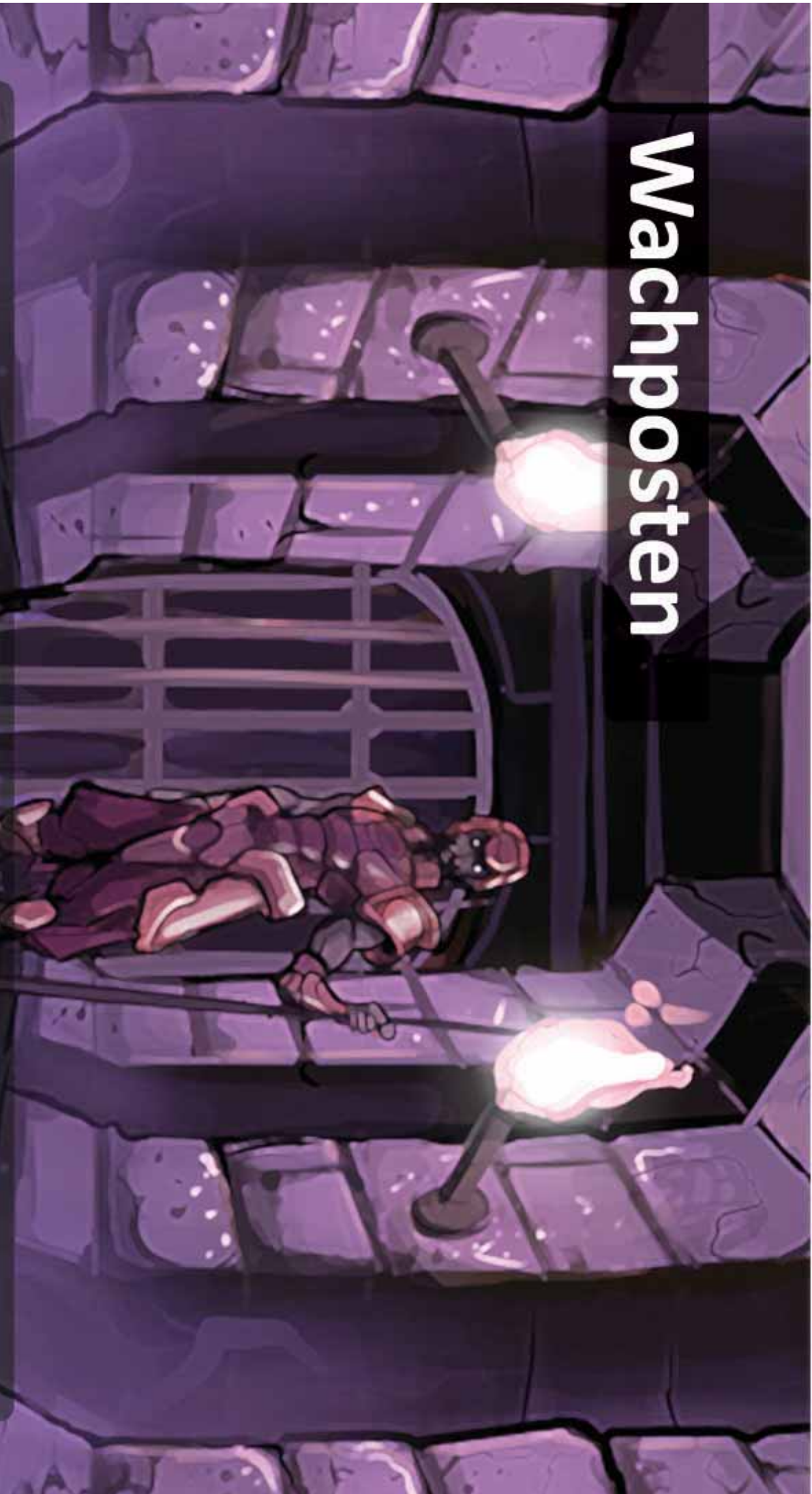
Todesschmiede



**In der Endphase erhalten alle Monster
und Helden in diesem Ort 1 Schaden.**

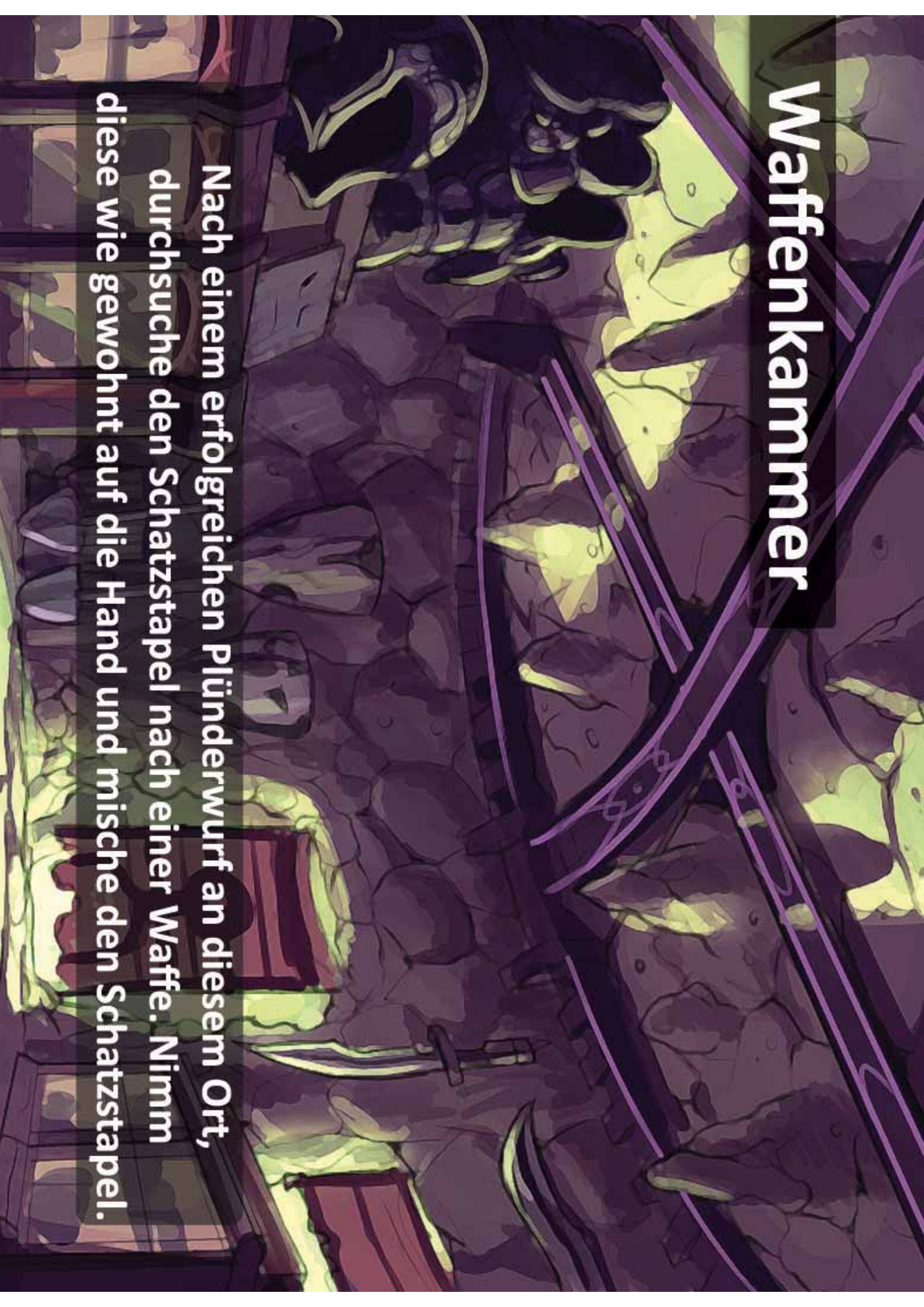
Wachposten

Helden, die ihren Zug hier starten,
verlieren 1 Aktionspunkt.



Waffenkammer

Nach einem erfolgreichen Plünderwurf an diesem Ort, durchsuche den Schatzstapel nach einer Waffe. Nimm diese wie gewohnt auf die Hand und mische den Schatzstapel.



Bibliothek

Nach einem erfolgreichen Plünderwurf an diesem Ort, durchsuche den Schatzstapel nach einem Spruch. Nimm diesen wie gewohnt auf die Hand und mische den Schatzstapel.



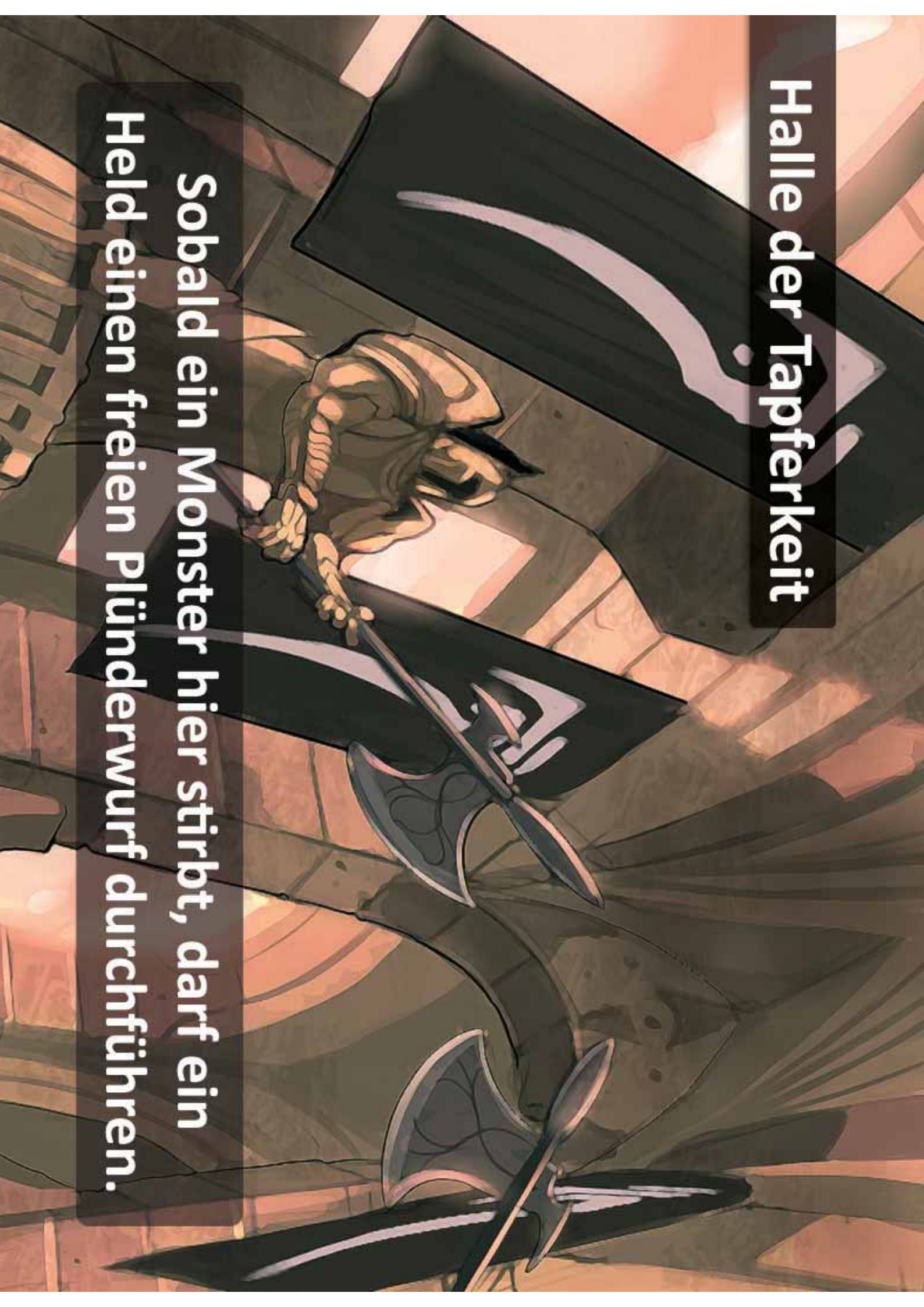
Kanalisation

Um hier die Aktion Aufheben durchzuführen, benötigst du einen 3+ Wurf.



Halle der Tapferkeit

Sobald ein Monster hier stirbt, darf ein Held einen freien Plünderwurf durchführen.





Verschlossene Tür

Nutze den Kerkerschlüssel, um in die nächste Ebene zu gelangen.

Shiniva

Boss - Dämon

2

3

Bevor ein Held eine Angriffsaktion gegen Shiniva durchführt, muss er würfeln. Bei einer 4+ darf er anschließend angreifen, andernfalls verfällt der Aktionspunkt einfach.



0



+



Moryx' Neth

Boss - Dämon

1

3

Wenn Moryx' Neth aktiviert wird, zieht 2 Karten aus dem Monsterdeck und legt sie in seinen Ort. Handelt es sich um Monster, werden sie umgehend aktiviert.



0



+



Nixx

Boss - Drache

1

3

Nixx Angriffe treffen alle Helden, die sich im angegriffenen Ort befinden.



1



+



Azragoth

Monster - Dämon

1

3

Würfelt Azragoth bei seinem Angriff eine 1 oder 2, trifft er ein anderes Monster in seinem Ort, anstelle eines Helden.



0

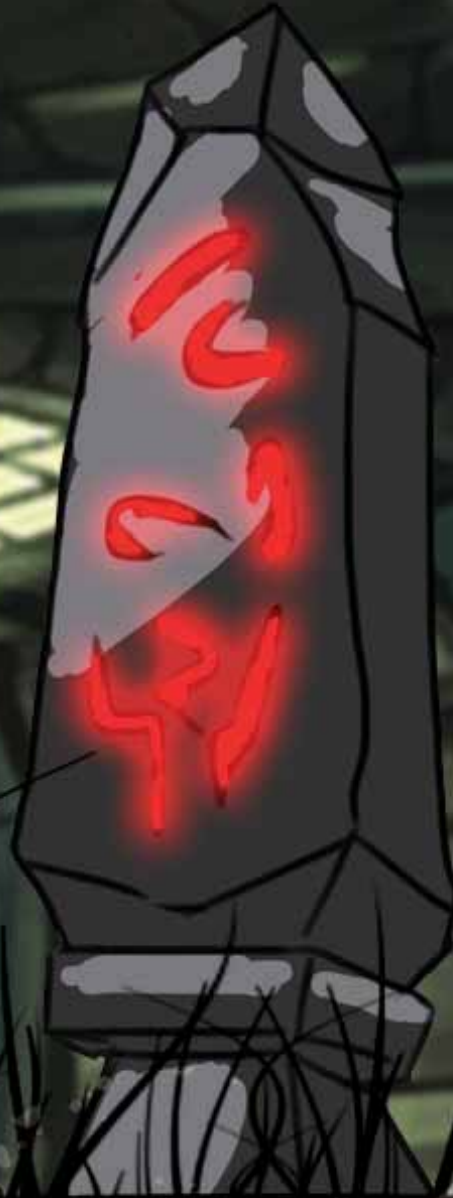


+



Dunkles Portal

Monster - Artefakt



Zu Beginn der Monsterphase erscheinen an dem Ort, in dem sich das Portal befindet, zwei Monster aus dem Monsterdeck.

Sie werden wie gewohnt aktiviert.

Kora

Monster-Elf



Elyssa

Monster-Elf



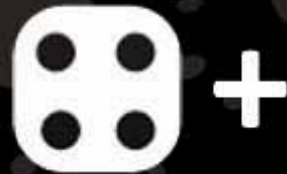
Mondpirscher

Monster - Werwolf



Mondpirscher

Monster - Werwolf



Duth

Monster - Oger



Fügt Duth einem Helden Schaden zu,
wird der Held, falls möglich, in den
rechts benachbarten Raum geschleudert.



0



+



Grobber

Monster - Goblin



Wenn dieses Monster stirbt, darf ein Held im gleichen Ort einen freien Plünderwurf durchführen.



Dingred

Monster - Goblin



Wenn dieses Monster stirbt, darf ein Held im gleichen Ort einen freien Plünderwurf durchführen.



Korzak

Monster - Goblin



Wenn dieses Monster stirbt, darf ein Held im gleichen Ort einen freien Plünderwurf durchführen.



Ausgeburten der Kanalisation

Monster - Kreaturen



Fügen die Ausgeburten einem Spieler Schaden zu, starten sie einen zusätzlichen zweiten Angriff.



Ausgeburten der Kanalisation

Monster - Kreaturen



Fügen die Ausgeburten einem Spieler Schaden zu, starten sie einen zusätzlichen zweiten Angriff.



Ausgeburten der Kanalisation

Monster - Kreaturen



Fügen die Ausgeburten einem Spieler Schaden zu, starten sie einen zusätzlichen zweiten Angriff.



Corella

Monster - Spinne



Um einen Ort mit einer Spinne darin zu verlassen, benötigst du einen zusätzlichen Aktionspunkt.



Ariadna

Monster - Spinne



Um einen Ort mit einer Spinne darin zu verlassen, benötigst du einen zusätzlichen Aktionspunkt.



Organa

Monster - Spinne



Um einen Ort mit einer Spinne darin zu verlassen, benötigst du einen zusätzlichen Aktionspunkt.



Gefallener Held

Monster - Zombie



Jeder Spieler, dem der Gefallene Held Schaden zufügt, muss, wenn möglich, einen Spruch abwerfen.



0



+



Gefallener Held

Monster - Zombie



Jeder Spieler, dem der Gefallene Held Schaden zufügt, muss, wenn möglich, einen Spruch abwerfen.



0



+



Gefallener Held

Monster - Zombie



Jeder Spieler, dem der Gefallene Held Schaden zufügt, muss, wenn möglich, einen Spruch abwerfen.



0



+

