

erläuterungen, beispiele, faq & errata

VERSION 1.01

Änderungen gegenüber den vorherigen Versionen dieses Dokuments sind in **rot** gekennzeichnet.

1. erläuterung der schatten



Spieleranzahl:

Die Anzahl der Abenteurer, die versuchen den Orc-Häuptling zu bezwingen.

Beispiele:

Die Gruppe besteht aus 2 Abenteurern, der Orc hat $4 + 2 = 6$ Lebenspunkte.

Die Gruppe besteht aus 1 Abenteurer, der Orc hat $4 + 1 = 5$ Lebenspunkte.

Spezialangriff:

Der Orc hat keinen Spezialangriff.

Angriff & Abwehr:

Der Orc hat einen festen Wert für Angriff und Abwehr. Für diese beiden Werte muss nicht gewürfelt werden. Nur die Initiative wird ausgewürfelt.

Die Initiative:

Ein Spieler der Gruppe würfelt für die Initiative mit 1W20, es muss nicht der aktive Spieler sein und addiert seinen Initiative-Bonus hinzu.

Ein unbeteiligter Spieler würfelt mit 1W20 für den Orc und addiert +2, die Zahl hinter der Fahne. Die höhere Initiative hat den 1. Angriff.

Der Angriff:

Angenommen, die Gruppe hat den 1. Angriff:

Der Orc hat einen Abwehrwert von 22, die Zahl hinter dem Schild.

Der Angriffswert der Spieler muss höher als die 22 sein, um einen Treffer zu erzielen.

Beispiel:

Der vorgefertigte Abenteurer „Krieger“ hat Waffenfertigkeit, sein Angriff wird mit seiner Stärke gleichgesetzt, eine 9. Sein Langschwert gibt einen Bonus auf den Angriff von +5.

Der Angriffswert des Kriegers beträgt 14.

Der Krieger würfelt.

Bei einer 9 (=23) oder mehr hat er den Orc getroffen und macht 1 LP Schaden.

Bei einer 8 (=22) oder weniger wurde der Angriff vom Orc abgewehrt.

Die Abwehr:

Danach greift der Orc an. Er hat einen Angriffswert von 20, die Zahl hinter den beiden gekreuzten Schwertern.

Der Abwehrwert der Spieler muss gleich der 20 sein.

Beispiel:

Die vorgefertigte Abenteurerin „Spitzbübin“ hat eine Abwehr von 4, dazu kommen keine weiteren Boni.

Der Abwehrwert der Spitzbübin beträgt 4.

Die Spitzbübin würfelt.

Bei einer 16 (=20) oder mehr wurde der Angriff des Orcs abgewehrt.

Bei einer 15 (=19) oder weniger wurde der Angriff nicht abgewehrt und die Spitzbübin verliert 1 Lebenspunkt.

Ein Spieler mit 0 Lebenspunkten kann nicht mehr angreifen und muss sich auch nicht mehr verteidigen.

2. weitere Beispiele



Spezialangriff:

Bevor die Abenteurer die Söldner angreifen können, geht ein Pfeilhagel auf sie nieder. Der Angriffswert des Pfeilhagels beträgt 22, die Zahl hinter den gekreuzten Schwertern.

Jedem Abenteurer in der Gruppe muss einen Abwehrwert von 22 erreichen. Gelingt dies nicht, verliert der Abenteurer 1 Lebenspunkt an Schaden.

Alle Spezialangriffe werden mit der Spezialaktion „Überraschung“ aufgehoben.

Erst nach dem Spezialangriff wird die Initiative ausgewürfelt.



Lebenspunkte:

Hat der Hexer des Grauens alle Lebenspunkte verloren, würfelt ein unbeteiligter Spieler mit 1W20:

Bei einer 1 – 10 passiert nichts, der Hexer ist tot.

Bei einer 11 – 20 wird der Hexer wiederbelebt und hat wieder alle Lebenspunkte, wie zu Beginn des Kampfes zurück.

Spezialangriff:

Bevor die Abenteurer den Hexer angreifen können, müssen sie den Anblick des Hexers unbeschadet überstehen. Sollte ihnen dies nicht gelingen, verlieren sie 1 Lebenspunkt und fliehen schreiend.

Um den Anblick zu überstehen muss ihnen ein Prüfwurf Intelligenz 24 gelingen. Die Summe aus der Intelligenz des Abenteurers und einem Würfelwurf muss 24 ergeben, ansonsten flieht der Abenteurer.

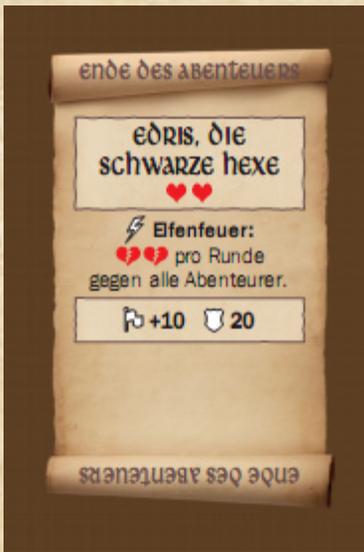


Spezialangriff:

Die Dampfvolke verursacht automatisch 1 Lebenspunkt Schaden bei jedem Abenteurer der Gruppe.

Die Abwehr:

Jeder Angriff des Lindwurms, der nicht abgewehrt werden konnte, verursacht 2 Lebenspunkte Schaden beim Abenteurer.

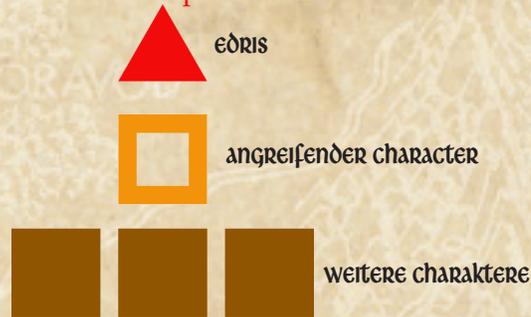


Gegner am Ende des Abenteuers:

Edris greift die Abenteurer in jeder Runde mit dem Elfenfeuer an. Alle Abenteurer der Gruppe verlieren pro Runde, in der Edris angreift, 2 Lebenspunkte Schaden. Dieser Schaden kann nicht abgewehrt werden.

Die Spieler sind alle vom Elfenfeuer betroffen, aber nur 1 Spieler kann die Hexe angreifen.

Grafisches Beispiel:



Spezialangriff:

Jedem Abenteurer muss ein Intelligenz Prüfwurf gelingen (Summe 20 oder höher) damit er nicht vor dem Anblick der Mumie flieht. Ein fliehender Abenteurer verlässt das Abenteuer, aber nicht die Stadtkarte.

Der Angriff:

Die Mumie hat 2 Angriffe, die Abenteurer müssen in einer Kampfunde zweimal den Abwehrwert 20 erreichen um die Angriffe der Mumie abzuwehren. Für jeden nicht abgewehrten Angriff verliert der Abenteurer 1 Lebenspunkt Schaden.

Der Angreifer muss zwei Angriffe der Mumie abwehren.

Achtung:

Feuerkugeln verursachen bei der Mumie 4, anstelle von 2 Lebenspunkten Schaden.



Spezialangriff:

Jeder Abenteurer der Gruppe würfelt mit 1 W20:

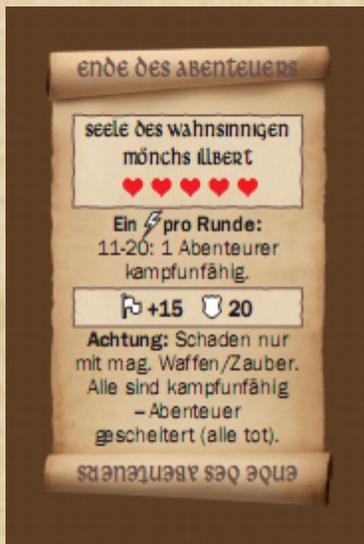
Bei einer 1 – 10 ist nichts passiert.

Bei einer 11 – 20 ist der Abenteurer vergiftet.

Zu Beginn jeder Kampfunde (vor dem 1. Angriff, egal, wer die Initiative gewonnen hat) 1 Lebenspunkt Schaden.

Wurde Lady Silvynn besiegt, ist die Vergiftung vorbei (natürlich auch, wenn der Abenteurer stirbt). Verlorene Lebenspunkte können nur mit der entsprechenden Aktion oder durch einen Zauberspruch geheilt werden.

Nur der Angreifer muss den Angriff der Lady abwehren.



Der Angriff:

Pro Runde greift der Mönch 1 Abenteurer mit einem Zauber an. Der betroffene Spieler des Abenteurers würfelt:

Bei einer 1 – 10 passiert nichts

Bei einer 11 – 20 ist der Abenteurer kampfunfähig.

Der Mönch greift den ihn angreifenden Charakter an und dann in folgender Reihenfolge:

1. der Abenteurer mit einer magischen Waffe.

Haben 2 oder mehr Abenteurer eine magische Waffe, den mit den meisten aktuellen LP.

2. den Abenteurer mit einem Angriffszauber

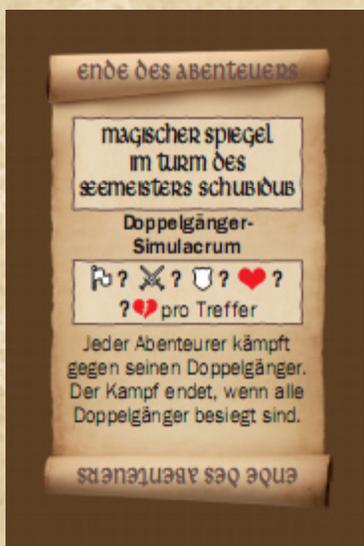
Haben 2 oder mehr Abenteurer einen Angriffszauber, den mit den meisten aktuellen LP.

3. der Abenteurer mit dem höchsten Angriffswert

Bei Gleichstand, den mit den meisten aktuellen LP.

4. der Abenteurer mit dem höchsten Zauberwert

Bei Gleichstand, den mit den meisten aktuellen LP.



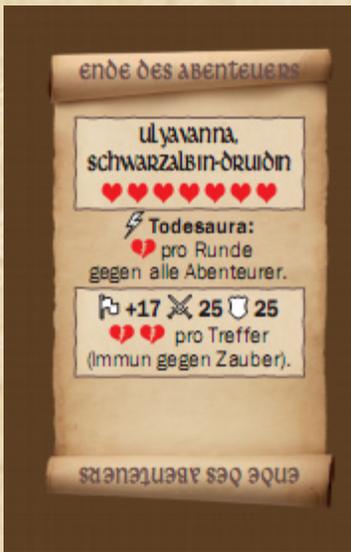
Der Angriff:

Der Doppelgänger kopiert die Fertigkeiten, die Zaubersprüche und die Gegenstände des Abenteurers, er kopiert nicht dessen Handkarten und auf der Hand gehaltene Artefakte.

Hat der Doppelgänger die Initiative gewonnen, dann wählt er immer die stärkste Variante aus (Waffe, Zauberspruch). Der Doppelgänger wird als erstes immer den stärksten Angriffszauber wählen.

Stirbt der Abenteurer, dann stirbt auch der Doppelgänger.

AUSNAHME: Bei diesem Endgegner sind alle Charaktere in den Kampf involviert.

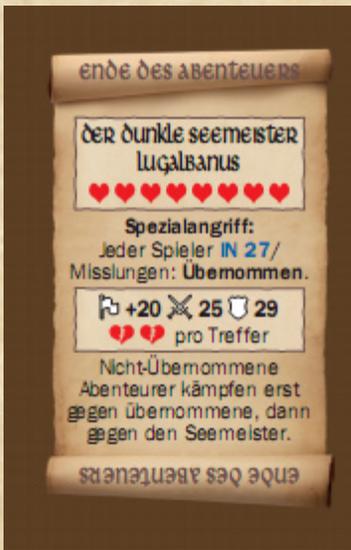


Der Angriff:

Die Abenteurer verlieren zu Beginn jeder Kampfrunde (vor dem 1. Angriff, egal, wer die Initiative gewonnen hat) 1 Lebenspunkt Schaden durch die Todesaura der Druidin.

Die Druidin ist immun gegen alle Zaubersprüche.

Die Todesaura betrifft alle Charaktere der Gruppe, die 2 Herzen Schaden nur den Charakter der sie angreift.



Spezialangriff:

Misslingt einem Abenteurer sein Prüfwurf Intelligenz, wurde er vom Seemeister übernommen.

Bevor es zum Kampf mit dem Seemeister kommt, müssen erst die übernommenen Abenteurer besiegt werden.

Kommt es nicht zum Spezialangriff, kämpft 1 Charakter gegen den Seemeister.



Es schützt vor allen magischen Angriffen (Blitzsymbol). Kein Zauberspruch kann dem Besitzer des Schutzamuletts etwas anhaben.

Edris: Das Elfenfeuer verursacht keinen Schaden.

Seele des Wahnsinnigen Mönchs: Der Besitzer des Amuletts wird nicht übernommen.

Ulyavanna: Der Besitzer des Amuletts ist immun gegen die Todesaura der Druidin.

Alle Spezialangriffe werden durch das Schutzamulett nicht abgewehrt.

3. faq

Betreff: Erfahrungspunkte

In welcher Reihenfolge werden die Erfahrungspunkte nach einem bestandenen Abenteuer oder einem besiegten Schatten verteilt?

Der aktive Spieler nimmt sich immer zuerst seine gewonnenen Erfahrungspunkte, dann folgen die anderen Gruppenmitglieder im Uhrzeigersinn. Wer in der Reihenfolge, als erster einen neuen Grad erreicht, der erhält auch den Prestigepunkt.

Betreff: Gegner am Ende eines Abenteuers

Wie wird ein Gegner am Ende eines Abenteuers bekämpft?

Gegner am Ende eines Abenteuers werden von einem einzelnen Abenteurer bekämpft, wie in der Spielregel auf Seite 20-21 beschrieben.

4. errata

Betreff: die Abenteurer

Kapuze heißt richtig Umhang.

Macht über die Sinne heißt richtig Macht über Menschen.

Göttlicher Blitz heißt richtig Elfenfeuer.

Betreff: die Aktionskarten

Der Begriff Objekt bedeutet festgelegte Marke.

5. optionen

Betreff: Belohnungskarten

Die Verteilung der Belohnungskarten war ein ständiges Diskussionsthema. Ich wollte verhindern, dass Freunde, Familien und Eheleute sich die Belohnungskarten untereinander zu schieben und war für die Verteilung der Belohnungskarten im Uhrzeigersinn.

Andere lehnten diese Variante völlig als Bevormundung ab. Sie wollten lieber, dass der aktive Spieler bestimmt, wer als nächstes die Belohnungskarten erhält usw, also die Freundschaftsvariante, die ich vermeiden wollte.

Die dritte vorgeschlagene Möglichkeit war das Auswürfeln der Reihenfolge. Für welche Möglichkeit ihr euch letztendlich entscheidet bleibt euch überlassen, (in der Regel habe ich mich natürlich für meine Variante entschieden) ihr solltet euch, um Streit zu vermeiden, vor dem Spiel darüber **einigen**, mit welcher Variante ihr spielen wollt.