

Spielmaterial

❖ Karten

■ Basiskarten

■ Heldenkarten

- Name
- Symbol
- Schlüsselwörter
- Stufe
- Goldwert falls vorhanden
- Stärke
- Lichtwert falls vorhanden
- Goldpreis
- Angriffswert, Merkmal(e), Fähigkeiten
- Erfahrungspunkte falls vorhanden
- Siegpunkte falls vorhanden

■ Monsterkarten

- Name
- Schlüsselwörter
- Lebenspunkte
- Goldwert
- Lichtwert falls vorhanden
- Merkmale, Fähigkeiten und Effekte
- Erfahrungspunkte
- Siegpunkte

■ Dorfkarten

- Name
- Schlüsselwörter
- Goldwert falls vorhanden
- Gewicht
- Lichtwert falls vorhanden
- Goldpreis
- Merkmale, Fähigkeiten und Effekte
- Siegpunkte falls vorhanden

■ Sonderkarten

■ Zufallskarten

- Dorfkarten
- Helden
- Monster
- Avatare
 - Dieb
 - Kämpfer
 - Kleriker
 - Ranger
 - Zauberer

❖ Erfahrungs-Marker

❖ Spielplan

- Wildnis-Seite (einfacher)
- Verlies-Seite (schwieriger)

Lernen

❖ Allgemeines

- Karten-Aufbau-Spiel (deck-building)
- Alle beginnen mit identischen Basis-Karten
- Personalisieren während des Spiels
- Am Zugende alle Handkarten ablegen und neue vom eigenen Stapel ziehen

❖ Aufbau

- **Basis-Karten-Satz** (Kommando-Deck) (mischen und verdeckt ablegen)

- 6 Soldaten
- 2 Fackeln
- 2 Langspeere
- 2 Donnersteinsplitter

■ Dorf-Karten

- (4 Stapel in die Tischmitte)
- 8 Gastwirte
- 8 Langschwerver
- 8 Massenteleportationen
- 8 Mondsteine

■ Held

- (Stapel in die Tischmitte)
- 6 Criochanischer Feldweibel

❖ Karten kaufen

- Goldwert aller Karten (oben links) = 6
- Kosten einer Karte: Geldsäcke in der Mitte
- Helden zum Besiegen von Monstern
- 6 Karten zufällig vom Stapel ziehen und mit dem Gold 1 Karte/Zug kaufen (Kein Wechselgold!)
- Reihum 1. Zug
 - Langschwert oder Gastwirt kaufen (ggf. neu mischen und 6 Karten ziehen)

- Gekaufte Karte und Handkarten offen auf eigenen Ablagestapel
- Andere 6 Karten aufnehmen
- Reihum 2. Zug
 - Analog zum 1. Zug
- Kommando-Stapel ist leer, Ablagestapel voll; mischen, verdeckt ablegen und 6 Karten ziehen
- Einige Karten haben Fähigkeiten, die man nutzen kann
 - Beispiel Gastwirt und Soldat: Dorfbewohner oder Held zerstören (in die Schachtel) und weitere Karte kaufen**
- Weiter wie vorher
 - Falls möglich Criochanischer Feldweibel oder Massenteleportation kaufen

❖ Monster töten

■ Monster

- (ohne Drachenclan Lord mischen und diesen darunter und neben das Dorf legen)
- 3 Drachenclan-Lauerer
- 3 Drachenclan-Schlitzer
- 2 Drachenclan-Schamenen
- 1 Drachenclan-Lord
- Oberste 3 abzählen und offen neben den Stapel
- Jeder Punkt in der Reihe gehört zu einer Dunkelheit
- Reihum
 - Ins Dorf zum Karten kaufen oder Monster bekämpfen
 - Jeder Held besitzt einen physischen Angriff mit einer Zahl
 - Summe (aller Hand-Karten) dieser Werte \geq Lebenspunkte des Monsters um zu siegen
 - Waffen besitzen ebenfalls physischen Angriff mit Zahl, müssen aber zur Ausrüstung eines Helden gehören
 - Nur 1 Waffe pro Held und nur falls Stärke \geq Waffengewicht
 - Auch hier können spezielle Fähigkeiten genutzt werden
- Das Verlies ist dunkel
 - Je näher eine Karte beim Verlies-Stapel liegt, umso dunkler ist das Verlies: Jeder Punkt reduziert den Angriffswert um 1
 - Licht (siehe Karte unten links) annulliert Dunkelheit
- Getötete Monster kommen offen in den eigenen Ablagestapel
- Monster nach rechts schieben und neues aufdecken

Spielaufbau

❖ Alternativen

■ 1. Spiel

- Monster
 - Gebranntmarker Feuer
 - Kobold Humanoid
 - Oger Humanoid
 - Stramst (Donnersteinträger)
- Helden
 - Bhoidwood
 - Criochaner
 - Donnermagier
 - Druaner
- Dorf
 - Falken-Armbrust
 - Kämpferprobter Soldat
 - König Caelans Erlass
 - Kopfgeldjägerin
 - Massenteleportation
 - Mondstein
 - Schlangenfliegel
 - Sturmbeschwörung
- **Themen-Aufbau (Szenario)**
- Karten lt. Spielregel
- **Zufallsaufbau**
- Monster-Zufallskarten mischen und nacheinander aufdecken, bis je 1 Monstergruppe der Stufen 1, 2 und 3 gefunden
 - Alternativ: Alle Monsterstufen ignorieren
- Passende Gruppe aus der Schachtel neben das Spielbrett
- Falls Seelenlosen (Horde) gezogen
 - Platzhalter-Karten werden in das Dungeondeck eingemischt, normale Karten als

offenen Stapel (sortiert nach Lebenspunkten [4 oben]) in die Nähe legen

- Falls Platzhalter gezogen wird: Karte zerstören und stattdessen oberste vom Stapel legen
- Zufälligen Donnersteinträger ziehen
- Helden-Zufallskarten mischen, oberste 4 aufdecken, passende Helden aus der Schachtel und jeweils nach Stufe sortieren (niedrigste Stufe oben)
- Dorf-Zufallskarten mischen, nacheinander aufdecken, passende Karten aus der Schachtel, solange bis 8 Dorffelder (Langspeere und Fackeln **nicht** mitgerechnet) gefüllt werden können

■ Maßgeschneidert

- Nach eigenem Ermessen

■ Elektronischer Aufbau

- alderac.com/thundermaster

❖ Start-Kommando-Deck für jeden

- 6 Soldaten
- 2 Langspeere
- 2 Fackeln
- 2 Donnersteinsplitter
- Mischen und verdeckt ablegen
- Avatar aussuchen
 - Jeder erhält einen Satz Avatare und wählt verdeckt einen aus
 - Gleichzeitig deckt jeder seinen auf und legt die restlichen wieder in die Schachtel

❖ Dungeon vorbereiten

- Spielplan in die Mitte
- Monsterkarten mischen und 10 abzählen
- Donnersteinträger mit diesen 10 mischen, restliche Karten oben darauf und auf das Feld Dungeondeck
- Karten vom Dungeondeck offen auf die leeren Felder
 - Eventuelle *Raubeffekte* ignorieren

❖ Dorf vorbereiten

- Pro Spieler 3 Exemplare Soldaten aufs 1. Helden-Dorffeld, Langspeere aufs 1. Waffen-Dorffeld und Fackeln aufs 1. Gegenstand-Dorffeld
- Helden und Dorf-Karten auf die entsprechenden Felder
- Heldenstapel gelten **nicht** als Dorfkarten

❖ Abschluss

- Fluchkarten mischen und als verdeckten Stapel auf den Spielplan
- Erfahrungsmarker neben das Dorf
- Vertraute mischen und verdeckt auf den Spielplan
- Jeder zieht 6 Karten vom Kommando-Deck
- Startspieler wählen

Spielablauf

❖ Allgemeines

- In jedem Zug alle Handkarten offen auflegen
- Der Avatar (Stufe 1) liegt stets offen aus und wird nie in das Kommandodeck eingemischt
 - Fähigkeiten des Avatars stehen in jedem Zug zur Verfügung
 - Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann der Avatar einmalig hoch gestuft werden
- Nach Wunsch einige oder alle Karteneffekte nutzen
- Fähigkeiten gegen einen Spieler müssen soweit als möglich ausgeführt werden
- **Alle** Karten auf den eigenen Ablagestapel und neue Karten vom Kommandodeck ziehen
- Kartentext hat Vorrang
- Aufgebrauchtes Kommandodeck bleibt solange leer, bis weitere Karten gezogen oder aufgedeckt werden müssen; erst dann Ablagestapel als neues Kommandodeck mischen

■ Karten zerstören

- Karte aus dem Spiel; Ausnahmen:
 - Flüche verdeckt unter Fluchkarten
 - **Hand**-Basiskarte offen auf die jeweiligen Dorfstapel
 - **Dorf**-Basiskarte aus dem Spiel

■ Fähigkeiten

- Jeweils nur 1× pro Zug außer bei Wiederholung (WH)
- Sofortige Wirkung bis Zugende
 - Nur ausgespielte Karten sind betroffen
- **Dorf**: zusätzliches Gold, weitere Karten oder mehrere Einkäufe im Dorf
- **Dungeon**: Kampf-Verbesserung
- **Reaktion**: jederzeit (inkl. Mitspieler-Zug) nutzbar
- **Beute**: Boni nach Sieg über ein Monster

■ Effekte

- **Durchbruch**: Nur wenn Monster Position 1 im Dungeon erreicht hat
- **Folge**: Nach Kampfende unabhängig vom Ausgang
- **Global**: Betrifft immer alle Spieler
- **Kampf**: Nach Auswahl eines Monsters zum Kampf, aber vor dem Kampf selbst
- **Raub**: Sobald Monster in Dungeon gelegt wird
- **Trophäe**: Sobald Monster auf der Hand

■ Merkmale

- Immer aktiv und gültig

■ Wirkung

- Effekte und Fähigkeiten müssen immer so viel wie möglich angewendet werden

- **Eine** der folgenden 4 Möglichkeiten auswählen

❖ Dorfbesuch

- Handkarten offen auslegen
- Beliebige Dorffähigkeiten **können**, alle **Trophäeneffekte** **müssen** genutzt werden in beliebiger Reihenfolge
 - Bereits (durch andere Karten) abgelegte oder zerstörte Karten-Fähigkeiten können natürlich nicht (mehr) genutzt werden
 - Karte, deren Fähigkeit genutzt wird, kann nicht zerstört werden
- Alle Goldwerte addieren und optional 1 Helden oder 1 Dorfkarte kaufen nur die jeweils **oberste** Karte
 - Ungenutztes Gold verfällt
- Erfahrungsmarker abgeben und beliebig viele Helden um 1 Stufe hochstufen - sofern diese Stufe vorhanden ist
 - Abzugebende Erfahrungsmarker = Erfahrungspunkte der hochzustufenden Karte (**Sol dat hochstufen: 2 Erfahrungsmarker**)
 - Alte Heldenkarte wird zerstört, neue aus dem Heldenstapel in den Ablagestapel

❖ Kampf im Dungeon

- Handkarten offen auslegen
- Beliebige Dungeonfähigkeiten **können** genutzt, Helden **können** mit Waffen ausgerüstet und **Trophäeneffekte** **müssen** genutzt werden in beliebiger Reihenfolge
 - Bereits (durch andere Karten) abgelegte oder zerstörte Karten-Fähigkeiten können natürlich nicht (mehr) genutzt werden

- Karte, deren Fähigkeit genutzt wird, kann nicht zerstört werden

■ Waffennutzung

- Nur nutzbar mit ausgerüstetem Held (Held-Stärke \geq Waffen-Gewicht)
- Pro Zug nur 1 Waffe/Held
- Waffe darf im gleichen Zug nicht an andere Helden gegeben werden

■ Position und Dunkelheit

- Position 1: Monster am weitesten entfernt vom Dungeon, von links nach rechts Position jeweils +1
- **Grundwert** der Dunkelheit = Position
- Licht reduziert Dunkelheit (max. auf 0)
- Je nach Dungeonseite wird der Gesamtangriffswert um 1 bzw. 2 pro Dunkelheit reduziert

■ Monster im Dungeon auswählen

- Deren Merkmale und Effekte anwenden und bekämpfen
- Effekt-Reihenfolge: Dungeonfähigkeiten → Kampfeffekte → Kampfende → Folgeeffekte → ggf. Beuteeffekte
- Erhaltene Karten auf den Ablagestapel
- **Jede** Karte auf der Hand ist im Dungeon anwesend
- Gesamtangriffswert der Gruppe = Physischer Angriff (direkt gegen Monster) + Magischer Angriff (gegen Sachen)
- Angriffswert **immer** \geq 0
- Reduzierung von Werten ohne Nennung des Angriffstyps \Rightarrow eigene Entscheidung
 - Monster **nicht** besiegt (Angriffswert $<$ Lebenspunkte) \Rightarrow Karte verdeckt unter Dungeondeck
 - Monster besiegt \Rightarrow Karte auf den eigenen Ablagestapel und angegebene Erfahrungspunkte nehmen sowie Beutefähigkeit nach Wunsch ausführen

■ Folgeeffekte

- Folgeeffekte von bereits besiegten Monstern auf der Hand werden ignoriert

■ Beuteeffekte

- Beuteeffekte von bereits besiegten Monstern auf der Hand werden ignoriert

□ Vertraute

- Oberste Karte vom Vertrauten-Deck ziehen
- Nur 1 Vertraute/Spieler
- Offen auslegen bis deren Fähigkeit(en) genutzt werden (Voraussetzung [EP] muss erfüllt sein) und danach auf den Ablagestapel
 - Beim nächsten Mal wieder offen auslegen, aber keine Ersatzkarte ziehen
- Gehört **nicht** zu den 6 Handkarten

□ Kauf durch Beuteeffekt

- 1 Karte: Goldwert aller ausliegenden Handkarten
- Mehrere Karten: Für jeden Kauf den **gesamten** Goldwert nutzen

■ Dungeon wieder auffüllen

- Alle Monster in Richtung Eingang (nach links) schieben und höchste Position auffüllen
- **Raubeffekt**
 - Sofort einmalig ausführen
 - Entscheidungen ggf. durch aktiven Spieler
- **Durchbrucheffect**
 - Falls Monster mit diesem Effekt Position 1 erreicht \Rightarrow einmalig sofort ausführen

❖ Vorbereitung

- Beliebige viele Handkarten verdeckt oben aufs Kommandodeck zurücklegen

❖ Erholung

- 1 Handkarte zerstören

❖ Zugende

- Alle Handkarten auf den Ablagestapel und 6 neue Karten vom Kommandodeck auf die Hand

Spielziel und -ende

❖ Ende

- Donnersteinträger besiegt oder geflohen (auf Position 1 angekommen)

❖ Ziel

- Siegpunkte für **alle** eigenen Karten

Besondere Regeln

❖ Trophäeneffekte

- Müssen ausgeführt werden
- Nur bei besiegtem Monster wirksam
- Falls eine Bedingung erfüllt sein muss, kann freiwillig verzichtet werden

❖ Reaktionsfähigkeiten

- Überraschend im Zug eines Mitspielers einsetzbar
- Jede Karte nur einmal pro Zug, aber mehrere Karten dürfen genutzt werden

❖ Globale Effekte

- Betreffen alle Spieler, Helden und/oder Monster
- Solange das Monster im **Dungeon ausliegt**
- Wirken kumulativ

❖ Wächter

- Immun gegenüber allen Fähigkeiten oder Effekten, durch die ein Monster kampfflos entfernt wird oder den Platz wechseln muss
- Nach gewonnenem Kampf ziehen sich die Wächter **nicht** zurück
- Donnersteinträger kann nicht im Kampf besiegt werden, so lange es noch einen normalen Wächter im Dungeon gibt

❖ Flüche

- Vom verdeckten Stapel auf den Ablagestapel
- Sind nicht von Monstermerkmalen oder effekten betroffen
- Gelten nicht als Dorf- oder Monsterkarten
- Falls mehrere Spieler auf einmal Flüche erhalten: links vom aktiven Spieler sitzender nimmt als Erster, Rest folgt im Uhrzeigersinn
- Falls Fluchstapel leer \Rightarrow Glück gehabt

❖ Null und Kein Wert

- Angriffswerte und Stärke **nie** $<$ 0
- Kein Wert \neq Null (**Beispiel: Karte mit Goldwert ablegen: Goldwert \geq 0 ist okay, Karte ohne Goldwert ist es nicht**)

Merkmale

❖ Kann nur bekämpft werden, wenn [etwas]

- Falls Gruppe das Genannte nicht dabei hat, kann das Monster nicht gewählt werden
- Falls kein Monster im Dungeon angegriffen werden kann, endet der Zug

❖ Dunkelheit +/- x

- Verändert den Basiswert der Dunkelheit für das betroffene Monster

❖ Dunkelheit kann nicht reduziert werden

- Lichtwerte und andere Karteneffekte oder Kartenfähigkeiten können die Dunkelheit nicht reduzieren \Rightarrow Wert der Dunkelheit für das betroffenen Monster \geq Dungeon-Position

❖ Immun gegen [etwas]

- Alle Angriffswerte dieser Karte auf 0 reduzieren, außer sie modifizieren die Angriffswerte eines bestimmten Helden
- Andere Effekte und Fähigkeiten der betroffenen Karte haben keine Auswirkungen auf das Monster
- Alle Effekte, die das Monster nicht direkt betreffen, sind durch dieses Merkmal nicht betroffen und können verwendet werden

❖ [etwas] wird benötigt

- Um das Monster zu besiegen, muss das Genannte im Besitz der Gruppe sein
- Ist das Genannte nicht vorhanden, kann das Monster weder besiegt noch durch andere Merkmale oder Fähigkeiten beeinflusst werden
- Angriff ist trotzdem möglich, damit sich das Monster aus dem Dungeon zurückzieht

❖ Wird nur aus dem Dungeon entfernt, wenn er besiegt wird

- Immun gegen alle Karteneffekte, durch die sie auf irgend eine Weise den Dungeon verlassen würden
- Nach gewonnenem Kampf ziehen sich diese Monster nicht zurück und werden nicht unter das Dungeondeck gelegt, sie verlassen den Dungeon nur, wenn sie besiegt wurden



Basiskarten

Langspeer: Langspeere gehören zu den Stangenwaffen. Wenn ihr einen Langspeer als Teil einer Dungeonfähigkeit zieht und einen ausliegenden Soldaten damit ausrüsten könnt, dürft ihr im Anschluss die Dungeonfähigkeit des neu bewaffneten Soldaten nutzen, um 1 weitere Karte zu ziehen.

Soldat: Der Soldat ist ein Stufe-0-Held. Um seine Dungeonfähigkeit nutzen zu können, müsst ihr ihn mit einer Stangenwaffe ausrüsten.

Dorfkarten

Bandias Weisheit: Ihr dürft auf jeden Fall am Ende eures Zugs 1 Erfahrungspunkt behalten, außer ihr habt bereits während eures Zugs alle Erfahrungspunkte ausgegeben.

Erfahrener Ausbilder: Die Dorffähigkeit berücksichtigt nur ausgelegte Monster auf eurer Hand. Die Monster im Dungeon werden hierfür nicht berücksichtigt. Der Beuteeffekt lässt euch 1 Helden hochstufen, ohne dass ihr das Dorf besuchen müsst.

Falken-Armbrust: Wenn ein Held mit dieser Waffe ausgerüstet wird, ist sein Angriffswert +5, außer eine Fähigkeit oder ein Effekt wird auf die Waffe angewendet. Die Reduzierung des Angriffswerts des Helden ist ein Merkmal und somit dauerhaft aktiv ó der ausgerüstete Held erhält keinen Bonus durch Effekte der Helden aus Glamercast, etc. Wenn ein Held aus irgendwelchen Gründen mehr als eine Waffe tragen darf, hat das Merkmal der Falken-Armbrust keine Auswirkung auf die Angriffswerte der anderen Waffen. Diese Waffe kann nicht gegen Monster auf Position 1 eingesetzt werden.

Filigranes Amulett: Wenn ihr diese Karte kauft, legt ihr sie auf euren Ablagestapel. Wenn ihr das Amulett am Ende eures Zugs auf der Hand habt, zerstört ihr es unabhängig davon, ob es euch geholfen hat oder nicht. Wenn ihr es während des Zugs ablegt oder zurück auf euer Kommandodeck platziert, zerstört ihr das Amulett nicht. Wenn ihr das Amulett aufgrund eines anderen Effekts zieht und dadurch nicht auf die Hand nehmt (z. B. durch die Dorffähigkeit der Airdaner), zerstört ihr es nicht. Ihr folgt in diesem Fall dem Effekt der Karte, wegen der ihr das Amulett gezogen habt. Ihr könnt den Kauf des Amuletts mit anderen Effekten bündeln, durch die ihr mehrere Karten auf einmal kaufen dürft (wie z. B. den Gastwirt), aber nicht mit dem Merkmal des Amuletts selber. Somit könnt ihr in einem Zug während des Dorfbesuchs nicht 4 Filigrane Amulette mit 8 Gold kaufen, indem ihr die Wirkung der Merkmale koppelt. Das Merkmal des Amuletts erlaubt euch einen zweiten Einkauf und keinen zusätzlichen Einkauf.

Gastwirt: Ihr dürft nur dann eine zweite Karte kaufen, wenn ihr vorher 1 Dorfbewohner oder 1 Helden zerstört habt. Ihr müsst keine zweite Karte kaufen.

König Caelans Erlass: Diese Dorffähigkeit wird im ersten Schritt des Dorfbesuchs aktiviert. Somit endet euer Zug, bevor ihr einen Einkauf tätigen oder Helden hochstufen dürft. Ihr dürft aber vorher Dorfeffekte anderer Karten nutzen, bevor ihr diesen Dorfeffekt aktiviert. Wenn ihr bereits vorher im Spiel alle Stufe-1-Helden eines Stapels gekauft habt und ein Stufe-2-Held oder sogar Stufe-3-Held oben auf dem gewählten Heldenstapel liegt, erhaltet ihr diesen.

Königlicher Aufruf: Ihr müsst den Beuteeffekt nicht ausführen. Wenn ihr die 3 Soldaten behalten möchtet, dürft ihr das. Wenn ihr bei der Durchführung des Beuteeffekts aufgrund eines Kampfeffekts oder Folgeeffekts weniger als 3 Soldaten auf der Hand habt, zerstört ihr so viele, wie ihr besitzt. Ihr dürft nicht nur einen Teil zerstören, entweder wirkt der Effekt mit ganzer Kraft oder gar nicht.

Kopfgeldjägerin: Wenn ihr den Beuteeffekt dieser Karte nutzt, könnt ihr den Goldwert aller eurer Handkarten verwenden. Wenn ihr mit dem Beuteeffekt ein Filigranes Amulett kauft, dürft ihr eine weitere Karte (mit dem gesamten Goldwert) kaufen.

Massenteleportation: Ihr solltet diese Dungeonfähigkeit als letzte ausführen, denn danach dürft ihr keine weiteren Dungeonfähigkeiten mehr anwenden. Ihr dürft aber vor dem Kampf weiterhin Helden mit Waffen ausrüsten und Trophäeneffekte anwenden. Somit könnt ihr pro Zug nur 1 Massenteleportation ausführen.

Pike: Ein Kampfeffekt, der mehrere Helden auf einmal betrifft, wird durch das Merkmal dieser Waffe nicht vollständig aufgehoben. Nur der Teil, der den mit der Pike ausgerüsteten Helden betrifft, wird nicht angewendet.

Ranger-Wildniskarte: Wenn die aufgedeckte Karte ein Wächter oder kein Monster ist, legt ihr die Karte einfach wieder unter das Dungeondeck.

Schlangenflegel: Dank dieser Waffe erhält ein Stufe-1-Held insgesamt einen Magischen Angriff +2, ein Stufe-2-Held einen Magischen Angriff +3 und ein Stufe-3-Held einen Magischen Angriff +4. Der Soldat erhält als Stufe-0-Held lediglich den Magischen Angriff +1.

Schmuggler: Die Reaktionsfähigkeit erlaubt euch den Kauf einer Karte von einem der Dorfstapel während des Zugs eines anderen Spielers. Ihr könnt sie auch nutzen, wenn ihr selber einen Kampf verloren habt.

Tanzendes Schwert: Dieses magische Schwert gibt euch von alleine Licht und einen Magischen Angriff. Wenn ihr einen Helden damit ausrüstet, wird es nur noch besser. Ist es nicht ausgerüstet, fügt es seinen Angriffswert zum Gesamtangriffswert der Gruppe hinzu. Wenn ein Held damit ausgerüstet ist, erhöht es den Magischen Angriff und den Physischen Angriff des Helden.

Zwergen-Bärenhammer: Ein Held mit dem Schlüsselwort Zwerg darf unabhängig seiner Stärke mit der Waffe ausgerüstet werden, selbst wenn die Stärke gleich Null ist. Andere Helden können mit der Waffe ausgerüstet werden, wenn ihre Stärke hoch genug ist.

Helden

Airdaner

Bei den Airdanern der Stufe 1 und Stufe 2 legt ihr auch selber eine Karte vom Kommandodeck ab. Als Besitzer der Airdaner wählt ihr die abgelegte Karte aus, deren Vorteil ihr im Zug nutzen möchtet.

Airdanische Honigzunge: Ihr dürft für beide Effekte den Goldwert einer anderen Karte verwenden.

Bhoidwood

Diese Helden besitzen negative Goldwerte, so dass euch beim Kauf von Karten weniger Gold zur Verfügung steht.

Bhoidwood-Anschleicherin/Bhoidwood-Töterin: Mit den Dungeonfähigkeiten dieser Helden könnt ihr keine Wächter im Dungeon versetzen.

Caliginer

Ihr erhaltet den zusätzlichen Physischen Angriff nur dann, wenn ihr nicht genügend Lichtpunkte aufbieten könnt und durch die restliche Dunkelheit noch einen Abzug des Gesamtangriffswerts erleidet. Die generell vorhandene Dunkelheit im Dungeon reicht alleine nicht aus.

Donnermagier

Donnermagie-Verwenderin: Ihr könnt das Monster auf Position 1 direkt auf euren Ablagestapel legen. Es gibt keinen Kampf, so dass weder Kampfeffekte, Folgeeffekte noch Beuteeffekte ausgeführt werden. Ihr erhaltet keine Erfahrungspunkte für das Monster, aber am Ende des Spiels die Siegpunkte. Euer Zug endet direkt nach Anwendung der Dungeonfähigkeit. Ihr könnt auch auf die Anwendung der Dungeonfähigkeit verzichten und gegen das Monster auf Position 1 (oder ein anderes) ganz normal kämpfen.

Druaner

DORF/DUNGEON bedeutet, dass ihr die Fähigkeit sowohl im Dorf als auch im Dungeon anwenden dürft. Die Fähigkeiten der Stufe-2-Helden und Stufe-3-Helden dürft ihr in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Druanische Reinigerin: Wenn ihr durch die wiederholbare Fähigkeit weitere Flüche zieht, dürft ihr sie sofort wieder zerstören und weitere Karten nachziehen.

Dunkellauf

Diese Helden besitzen negative Goldwerte, sodass euch beim Kauf von Karten weniger Gold zur Verfügung steht. Wenn ihr Karten vom Dungeondeck aufdeckt, könnt ihr sie anschließend unter oder oben auf das Dungeondeck zurücklegen. Diese Fähigkeit kann zusammen mit einer Ranger-Wildniskarte sehr nützlich sein.

Glamercast

Der zusätzliche Magische Angriff gilt nur für die Helden, die ihr im Moment der Anwendung der Fähigkeit auf der Hand habt.

Sternsippe

Ihr könnt die Stärke der Stufe-2-Helden und Stufe-3-Helden durch andere Karten reduzieren, um den Bonusangriff gegen kleinere Monster zu erhalten. Passt nur auf, dass die Zwerge nicht zu schwach werden und ihre ausgerüsteten Waffen verlieren.

Wassermagier

Ihr führt das Hochstufen als Dungeoneffekt vor dem eigentlichen Kampf aus. Wenn ihr mit dem Stufe-3-Wassermagie-Polierer mehrere Helden hochstuft, macht das am besten gleichzeitig, so dass ihr nicht aus Versehen einen Held zweimal hochstuft.

Monster

Corvaxis ó vogelartig

Schwarschar-Assassine: Einige Monster besitzen das Schlüsselwort Lauerer.

Schwarschar-Räuber: Dieser Raubeffekt zerstört 1 eurer Handkarten, wenn die Karte während eures Zugs in den Dungeon gelegt wird, bevor ihr eure Handkarten am Ende des Zugs ablegt. Der Raubeffekt wird nicht aktiviert, wenn ihr euch dank eines Helden oder einer Dorfkarte Karten im Dungeondeck anschauen dürft, ohne sie anschließend in den Dungeon zu legen.

Schwarschar-Verschwörer: Einige Monsterbesitzer das Schlüsselwort Lauerer.

Drache ó Feuer

Aschendrache: Der Kampfeffekt schließt Soldaten mit ein, die als Stufe-0-Helden gelten.

Magmadrache: Im seltenen Fall, dass 2 Magmadrachen auf den Positionen 1 und 2 des Dungeons landen, entscheidet der aktive Spieler nach seinem Dorfbesuch, in welcher Reihenfolge die Merkmale beider Drachen aktiviert werden. Wenn er das Merkmal des zweiten Magmadrachsens zuerst anwendet, werden beide Durchbrucheffekte aktiviert, da die beiden Drachen zweimal die Plätze tauschen.

Rauchfahndrache: Der Lichtwert des Drachen ist ein Trophäeneffekt und muss angewendet werden, auch wenn es dadurch für euch im Dungeon dunkler wird.

Gebranntmarkter ó Feuer

Flammende Wildkatze: Wenn ihr weniger als 3 Karten auf der Hand habt, dürft ihr stattdessen alle eure restlichen Handkarten ablegen, um keine Erfahrungspunkte zu verlieren. Wenn ihr keine Erfahrungspunkte besitzt, dürft ihr euch entscheiden, keine Karten abzulegen. Ihr seid in diesem Fall nicht vom negativen Effekt betroffen.

Phönix: Der Trophäeneffekt muss ausgeführt werden, so dass ihr den Phönix jedes Mal auf das Dungeondeck zurücklegen müsst, wenn ihr die Karte auf die Hand nehmt, unabhängig davon, welche Aktion ihr in eurem Zug wählt. Außer ihr legt ihn ab oder zurück auf euer Kommandodeck, bevor ihr den Trophäeneffekt ausführen müsst. Leider verliert ihr die Siegpunkte des Phönix, wenn der Trophäeneffekt in Kraft tritt. §Aus der Asche entstand ein neuer Phönix.ó

Kobold ó Humanoid

Drachenclan-Lord: Wenn ihr den Lord besiegt, dürft ihr die Merkmale der anderen automatisch besieigten Drachenclan-Kobolde anwenden, um sie eventuell auf die Ablagestapel der anderen Spieler zu legen.

Oger ó Humanoid

Ettin: Wenn ein Held durch Ausrüstung einer entsprechenden Waffe, durch Anwendung einer Fähigkeit, eines Merkmals oder eines Trophäeneffekts sowohl einen Magischen Angriff als auch einen Physischen Angriff erhält, ignoriert er beide Effekte dieses Monsters.

Untoter ó Baumvolk

Dorniger Wanderer: Ihr könnt nur Monster aus eurer Hand zerstören, aber keine Monster im Dungeon.

Untoter ó Horde

Seelenloser: Wenn ihr einen Seelenlosen

unter das Dungeondeck zurücklegt, nehmt ihr die Monsterkarte und keine der bereits beiseite gelegten Platzhalterkarten.

Untoter ó Skelett

Knochengestell: Wenn ihr keinen Helden mit der geforderten Stufe auf der Hand habt, um dieses Monster anzugreifen, könnt ihr es nicht durch einen verlorenen Kampf unter das Dungeondeck platzieren.

Necrophidius: Wenn ihr nicht genug Helden auf der Hand habt, um dieses Monster anzugreifen, könnt ihr es nicht durch einen verlorenen Kampf unter das Dungeondeck platzieren. Auch wenn Trophäeneffekte immer ausgeführt werden müssen, habt ihr aufgrund der verwendeten Formulierung die Wahl, den Effekt auszuführen. Ihr seid lediglich dazu gezwungen, eine Entscheidung zu treffen. Dieser Trophäeneffekt erlaubt euch nicht, den hochgestuften Held auf die Hand zu nehmen. Ihr legt den hochgestuften Helden gemäß den gültigen Regeln auf euren Ablagestapel.

Verschleierter Kadaver: Auch wenn Trophäeneffekte immer ausgeführt werden müssen, habt ihr aufgrund der verwendeten Formulierung die Wahl, den Effekt auszuführen. Ihr seid lediglich dazu gezwungen, eine Entscheidung zu treffen.

Zwergenvorfahr: Es ist dunkel, wenn die Lichtpunkte deiner Gruppe den Wert der Dunkelheit nicht komplett aufheben und deine Gruppe somit einen Abzug des Gesamtangriffswerts erleidet.

Donnersteinträger

Stramst: Stramst ignoriert alle Effekte und Fähigkeiten, durch die er im Dungeon eine Position im Dungeon vorziehen würde, solange es noch Monster im Dungeondeck gibt.

Sonderkarten

Donnersteinsplitter

Auch wenn ihr mit 2 dieser Karten in eurem Startdeck beginnt, gehören die Donnersteinsplitter nicht zu den Basiskarten. Es gibt aktuell keine Möglichkeit für euch, während des Spiels weitere Exemplare davon zu erhalten.

Vertrauter

Kleiner Phönix: Im Gegensatz zu den anderen Vertrauten ist der Kleine Phönix mächtiger. Statt aller 3 Fähigkeiten dürft ihr in eurem Zug nur 1 Fähigkeit wählen, bevor ihr den Kleinen Phönix ablegen müsst.

Schattenkatze: Ihr müsst 1 Dorfbewohner auf der Hand zerstören. Die Fähigkeit bei 3 Erfahrungspunkten wird nur aktiv, wenn ihr nicht genug Lichtpunkte besitzt, um die Dunkelheit komplett auszugleichen und ihr euren Gesamtangriffswert reduzieren müsst.

Lexikon

Ablagestapel: Hier liegen alle eure abgelegten Karten. Ihr mischt den Ablagestapel nur dann, wenn euer Kommandodeck leer ist und ihr eine weitere Karte ziehen oder aufdecken müsst.

Ablegen: Ihr legt Karten auf euren Ablagestapel ab. Wenn ihr Karten ablegen müsst, entscheidet immer der betroffene Spieler selber, welche Karten er ablegt, außer ein Effekt fordert etwas anderes.

Aktion: Ihr wählt den Ort, den ihr in eurem Zug aufsucht: Dorfbesuch, Kampf im Dungeon, Vorbereitung, Erholung.

Aktiver Spieler: Derjenige von euch, der seinen Zug ausführt.

Angriff: Die unbestimmte Form des Physischen Angriffs und/ oder Magischen Angriffs. Dieser Begriff wird auf einigen Karten verwendet, z. B. bei Flüchen oder einigen Merkmalen.

Angriffswert: Die Summe des gesamten Physischen Angriffs und Magischen Angriffs eines einzelnen Helden. Der Angriffswert des Helden beinhaltet alle ausgerüsteten Waffen und andere Effekte, die diesen Wert beeinflussen.

Anwesend sein: Einige Effekte oder Fähigkeiten fordern die Anwesenheit von Helden oder bestimmten Gegenständen, damit sie angewendet werden können. So müsst ihr im Kampf gegen bestimmte Monster einen bestimmten Helden auslegen, der aber nicht am Kampf teilnehmen muss. Anwesende Karten können aber durchaus durch Kampf- oder Folgeeffekte zerstört werden.

Besiegen: Wenn ihr erfolgreich gegen Monster kämpft, erhaltet ihr die Monsterkarten und legt sie auf euren Ablagestapel.

Beuteeffekt: Einige Karten bieten euch diesen Effekt, der ausgeführt wird, nachdem ihr ein Monster besiegt habt.

Dorf: Hier leben die Dorfbewohner. Bei einem Dorfbesuch könnt ihr euer Kommandodeck durch den Kauf neuer Karten verstärken und Helden hochstufen.

Dorffähigkeit: Einige Karten bieten euch diese Fähigkeit, wenn ihr das Dorf besucht.

Dorfstapel: Alle Dorfkarten oder Basiskarten mit demselben Namen liegen als getrennte Dorfstapel im Dorf aus.

Dungeon: Hier leben die Monster und warten auf die Kämpfe gegen eure Heldengruppen. Die Monster liegen auf bestimmten Positionen, beginnend mit Position 1 am Eingang des Dungeons, am weitesten entfernt vom Dungeondeck.

Dungeondeck: Der verdeckte Stapel mit allen Monsterkarten, die noch in den Dungeon kommen werden.

Dungeonfähigkeit: Einige Karten bieten euch diese Fähigkeit, wenn ihr zum Kampf in den Dungeon geht.

Dunkelheit: Im Dungeon ist es dunkel. Ihr erleidet die Folgen der Dunkelheit, indem der Wert der Dunkelheit von eurem Gesamtangriffswert abgezogen wird. Ihr könnt die Dunkelheit mit Licht ausgleichen.

Durchbrucheffect: Einige Monster besitzen diesen Effekt, der ausgeführt wird, wenn das Monster Position 1 des Dungeons erreicht.

Erfahrungspunkt: Ihr erhaltet Erfahrungspunkte nach gewonnenen Kämpfen und durch einige Effekte oder Fähigkeiten. Ihr könnt mit den Erfahrungspunkten Helden hochstufen und besondere Fähigkeiten einiger Karten nutzen.

Folgeeffekt: Einige Monster besitzen diesen Effekt, der ausgeführt wird, nachdem ihr euren Gesamtangriffswert mit den Lebenspunkten verglichen habt. Dieser Effekt wird auf jeden Fall ausgeführt, unabhängig davon, ob ihr den Kampf gewinnt oder verliert.

Gesamtangriffswert: Die Summe aller Physischen und Magischen Angriffe der von euch im selben Zug ausgelegten Handkarten, inklusive aller Bonusse und Abzüge. Dies beinhaltet Bonusse von Zaubersprüchen und Abzüge durch die Dunkelheit. Dieser Wert entscheidet darüber, ob ihr ein Monster besiegt.

Gesamter Goldwert: Die gesamten Goldwerte aller ausgelegten Handkarten, Fähigkeiten und Effekte innerhalb eures Zugs, inklusive aller Bonusse und Abzüge. Dieser Wert steht euch für den Kauf von Karten im Dorf zur Verfügung.

Gewicht: Das Gewicht einer Waffe. Die Stärke eines Helden muss gleich oder höher als das Gewicht der Waffe sein, damit ihr ihn mit der Waffe ausrüsten könnt.

Globaler Effekt: Einige Monster besitzen diesen Effekt, der alle Spieler dauerhaft betrifft, solange das Monster im Dungeon liegt.

Goldpreis: Der Preis einer Karte, die ihr im Dorf kaufen könnt.

Goldwert: Die Menge Gold, die ihr von einer Karte, einer Fähigkeit oder einem Effekt erhaltet, um damit Karten zu kaufen.

Handkarten: Alle Karten, die ihr zieht und in eurem Zug zur Verfügung habt. Beim Dorfbesuch oder dem Kampf im Dungeon legt ihr alle Handkarten offen vor euch aus, bei den anderen Aktionen zeigt ihr nur einzelne Karten oder haltet sie alle vor den anderen Spielern verdeckt auf der Hand. Alle weiteren Karten, die ihr in eurem Zug durch Fähigkeiten oder Effekte nachzieht, gelten ebenfalls als Handkarten. Abgelegte oder zerstörte Karten gelten nicht als Handkarten.

Heldenstapel: Die Helden eines bestimmten Typs liegen sortiert nach Stufe als Heldenstapel im Dorf aus. Beim Dorfbesuch könnt ihr statt einer Dorfkarte auch immer den obersten Helden eines Heldenstapels kaufen. Wenn ihr

einen Helden hochstuft, sucht ihr nach der nächsthöheren Stufe im entsprechenden Heldenstapel. Die Heldenstapel gelten nicht als Dorfstapel.

Hochstufen: Ihr könnt Helden am Ende des Dorfbesuchs hochstufen. Auf den Heldenkarten stehen die Kosten an Erfahrungspunkten, die ihr dafür bezahlen müsst. Pro Zug kann ein Held nur einmal auf die nächsthöhere Stufe hochgestuft werden, ihr könnt keine Stufe überspringen. Ihr zerstört den alten Helden und sucht euch anschließend die neue Heldenkarte aus dem Heldenstapel heraus. Im Gegensatz zum Kauf eines Helden muss die nächsthöhere Stufe nicht oben auf dem Heldenstapel liegen.

Kampfeffekt: Einige Monster besitzen diesen Effekt, der ausgeführt wird, bevor ihr euren Gesamtangriffswert mit den Lebenspunkten des Monsters vergleicht.

Karte zeigen: Ihr müsst gelegentlich anderen Spielern Karten zeigen, normalerweise im Zug eines anderen Spielers. Anschließend nehmt ihr diese Karte wieder auf die Hand.

Lebenspunkte: Der Wert auf einer Monsterkarte, den ihr mit eurem Gesamtangriffswert erreichen oder überbieten müsst, um das Monster zu besiegen. Der Wert kann durch Merkmale, Fähigkeiten und Effekte verändert werden. Die Dunkelheit hat keinen Einfluss auf den Wert der Lebenspunkte.

Licht/Lichtwert: Das Licht reduziert die Dunkelheit im Dungeon. Wenn ein Merkmal fordert, dass šes Licht gibtš, muss wenigstens eine eurer Handkarten einen Lichtwert besitzen, unabhängig vom eigentlichen Wert. Wenn ein Merkmal fordert, dass škein Licht vorhanden istš, dürft ihr keine einzige Handkarte mit einem Lichtwert besitzen. Wenn ein Merkmal fordert, dass šes dunkel sein mussš, könnt ihr Handkarten mit Lichtwerten besitzen, solange deren Gesamtwert niedriger ist als der Wert der Dunkelheit.

Merkmal: Regeltext auf einer Karte, der weder Fähigkeit noch Effekt ist und immer als aktiv gilt. Z. B. Immunität, Angriff, Bonusse, etc.

Monster: Eine Karte aus dem Dungeondeck, die ihr im Kampf besiegen müsst, um deren Siegpunkte zu erhalten.

Raubeffekt: Einige Monster besitzen diesen Effekt, der ausgeführt wird, wenn die Monster in den Dungeon gelegt werden.

Reaktionsfähigkeit: Einige Karten bieten euch diese Fähigkeit, mit der ihr auf etwas reagieren könnt. Ihr dürft diese Effekte jederzeit zu den auf den Karten genannten Situationen ausspielen.

Schlüsselwort: Die Begriffe unterhalb des Kartennamens, die den Kartentyp beschreiben.

Siegpunkt: Ihr zählt die Siegpunkte aller eurer Karten (Handkarten, Ablagestapel und Kommandodeck) am Ende des Spiels. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Stärke: Die Fähigkeit eines Helden, mit einer Waffe ausgerüstet zu werden. Die Stärke des Helden muss gleich oder höher als das Gewicht der Waffe sein, damit er mit dieser Waffe ausgerüstet werden kann.

Start-Kommandodeck: Die Karten eures Kommandodecks zu Spielbeginn. Das Start-Kommandodeck besteht aus 6 Soldaten, 2 Langspeeren, 2 Fackeln und 2 Donnersteinsplintern.

Trophäeneffekt: Einige Monster besitzen diesen Effekt, der ausgeführt wird, wenn ihr die Monster auf der Hand habt. Wenn ein Monster einen Lichtwert besitzt, gilt dies als Trophäeneffekt. Trophäeneffekte müssen immer ausgeführt werden.

Zerstören: Ihr entfernt eine zerstörte Karte aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.