

# THUNDERSTONE

Advance

DIE TÜRME DES VERDERBENS



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

# THUNDERSTONE

## Advance

### DIE RUINE BEI BAILE BHOID

„Dann haben wir uns geeinigt. Wir schicken den Neuankömmling mit einigen Grundvorräten los. Er hat eine große Erfahrung mit Erkundungen.“ Der in einem dunklen Umhang gehüllte, groß gewachsene Druiden leierte die Wörter herunter. Etwa zwei Dutzend Leute – Zwerge, Elfen, Menschen, zusammen mit ein paar tierischen Vertrauten – saßen an einem runden Tisch, gesägt aus einem riesigen, uralten Baum. Der Tisch maß mehrere Meter im Durchmesser und besaß so viele Jahresringe, dass dem Krieger beim Versuch, diese zu zählen, ganz schummrig vor Augen wurde.

„Genau das, sage ich die ganze Zeit, ist doch das Problem!“ Eine grelle Stimme schnitt durch den Raum, „Wir sind uns nicht einig! Er ist selber zu nah am Bösen – feindselig, gleichgültig, beschämend – wenn er Talaner wäre, hätten ihn die Flüche schon längst verzehrt.“

„Aber er ist kein Talaner, Matharnac!“, meldete sich eine andere Stimme im Raum. Es war eine seltsame, statische Diskussion. Die Stimmen waren erregt, aber niemand sprang von seinen edel verzierten, mit hohen Lehnen versehenen hölzernen Stühlen auf. „Wir haben sieben Patrouillen in diesem Niemandsland verloren. Vielleicht ist es an der Zeit, etwas anderes zu versuchen.“

Matharnac konterte: „Vielleicht ist es nicht schlimmer, als unsere Leute zu verlieren, wenn er nicht zurückkommt.“

„Matharnac“, riss der großgewachsene Druiden die Kontrolle der schnell entgleitenden Diskussion an sich. „Das ist nicht die Art, in der wir unsere Gäste behandeln, oder in der wir diejenigen ehren, die sich für Caledron opfern wollen.“ Matharnac blickte finster.

„Lasst uns eine Ruhepause einlegen“, setzte der Druiden seine Rede fort. „Historiker Graven, führst du uns durch das Lied der Türme, um unserem Gast etwas zu lehren?“

Der Krieger hatte an mindestens einem Dutzend solcher Gespräche teilgenommen, seitdem er in Tala angekommen war. Diese Welt war schön, aber so ... friedlich. Sie beendeten Streitigkeiten, indem sie gemeinsam sangen. Ingeheim

freute er sich über Matharnacs Unhöflichkeit. Aufregender würden solche Gespräche nicht werden.

Außerdem hatte er diesem Lied bereits mehrmals gelauscht und verbrachte die ersten Verse damit, den Puma zu beobachten, der ausgestreckt im kristallinen Fenster auf der anderen Seite des Raums ruhte. Diese Vertrauten schienen überall zu sein. Sie verhielten sich wie Tiere, wurden aber wie Leute behandelt. Angeblich waren sie wiedergeborene Elfen, Zwerge und Menschen. Oder etwas anderes. Die Erklärung war irgendwie verklärt und beinhaltete viele Worte über Läuterung und die Grenze zwischen Tod und Leben. Sie nannten es „den Schleier.“

Das Lied des Historikers Graven ging ungefähr so: Vor zweihundert Jahren wurde von Stramst, dem elfischen Totenbeschwörer, ein Turm gebaut. In Sichtweite des bei Baile Bhoide stationierten Außenpostens errichtet, aber deutlich innerhalb des Gebiets von Ulgidoth, wollten ihn die Einwohner niederreißen. Aber der Untötbare schwor, seine abscheulichen Arbeiten außerhalb der Bogenreichweite von Caledrons Grenzen entfernt zu halten. Anschließend errichteten einige Leute mehrere wunderschöne Gebäude in Baile Bhoide, und Graven sang über jedes einen Vers.

Das Lied war angenehm – an manchen Stellen auch eingängig – aber der Krieger wechselte vom Mitwippen zum Wegdösen, als ihn etwas an seinem Ärmel zupfte.

Er schreckte hoch und fand einen Terzel, einen kleinen Falken, der an seinem Ärmel pickte. Er wedelte ihn fort, doch der Falke schaute ihm lediglich in die Augen und zuckte mit seinem Kopf. So, als ob der Krieger ihm folgen sollte. Also stand der Krieger auf und folgte dem Vogel, als er aus dem Raum hüpfte, durch eine marmorne Halle.

Am Ende stand Matharnac. Der Falke hüpfte ihm entgegen und flatterte auf seine Schulter. Matharnac sagte: „Ich entschuldige mich für meine Worte, Krieger. Bitte vergib mir meine Feindseligkeit dir gegenüber. Sie war nicht angebracht.“

„Schon in Ordnung“, sagte der Krieger. „Ich mag es, hier

jemanden mit ein wenig Kampfeswillen zu sehen.“

„Es gibt eine Menge an Kampfeswillen in uns, wie du es nennst. Aber der Kampfeswille hat lange Zeit geschlafen, wie auch das Baumvolk. So tief, dass man seine Existenz fast vergessen hatte.“ Matharnac starrte den Krieger an, seine Augen bohrten sich in ihn.

„Oh, na ja .... gut.“

Matharnac durchbrach das verlegene Schweigen. „Krieger, lass mich dir eine weitere Geschichte erzählen, eine andere als die Historiker erzählen können. Ich stamme aus Baile Bhoid, verstehst du. Lass mich dir eine Geschichte erzählen, die sich nicht reimt. Eine ohne elegante Lösung.

Stramsts Turm ist nicht der einzige nahe der Grenze. Vor einer elfischen Generation wurde ein zweiter Turm errichtet, nur wenige Kilometer neben dem ersten, er blieb aber unvollendet. Rangerpatrouillen in Ulgidoth berichteten über interne Streitigkeiten der Einwohner, die man besser nicht erwähnt.

Aber vor kurzem nahm Belac diesen zweiten Turm in Besitz, ein in Ungnade gefallener Gardist, der aufgrund seines Umgangs mit einem Dschinn aus Caledron verbannt wurde. Er räumte den Bereich um den Turm und Spione berichteten, dass er beim Versuch beobachtet wurde, Oger auf dem Paradeplatz zu drillen. Mit dem erwarteten Ergebnis. Wir lachten über die Idee.

Bis die Felsbrocken aufschlugen. Wir verloren vier Soldaten, bevor wir auch nur eine Verteidigung errichten konnten.

Als nächstes kamen die Seelenlosen. Welle auf Welle. Die meisten waren Orks oder was auch immer. Einige jedoch trugen Gesichter, die wir kannten. Gute Männer. Mein Bruder Sgein war darunter. Er starb im Frühling. Ich habe ihn all mein Leben gekannt, nun werde ich ihn nie wieder sehen.“ Matharnac machte eine Pause und hielt seine Hand vor den Mund. Der Falke krächzte und hüpfte auf. Der Krieger verlagerte sein Gewicht. Sollten ... sollten sie nun ein Lied anstimmen?

Matharnac brachte sich wieder unter Kontrolle und begann von neuem. „Vor einer Woche wurde ein dritter Turm errichtet, vom Orkbeschwörer Orseg. Weitere Monstrositäten erschienen mit dunklem Feuer, das in seinem Inneren fast schwarz brennt. Sie griffen Baile Bhoid an. Wieder und wieder. Viele von uns entkamen lebend, aber das Dorf liegt fast vollständig in Trümmern.

Dort im Raum kennen sie diese Wahrheit, aber sie werden sie vorerst nicht zugeben. Sie haben vergessen, wie man etwas unternimmt. Sie möchten, dass du erkundest. Ich möchte, dass du kämpfst. Selbst wenn ich für diese Gedanken verflucht werde.“

Er schaute dem Krieger erneut in die Augen. „Wenn du oder ein anderer dieser Neuankömmlinge denkt, dass ihr einen Unterschied bewirken könnt, werde ich euch meinen gesunden rechten Arm leihen. Das Böse in Ulgidoth ist näher, als jeder der hier Anwesenden für möglich hält. Diese Türme wurden auf Baile Bhoid ausgerichtet, wie Pfeilspitzen. Sie werden all unser Untergang sein, genau so, wie sie meine Heimat ruiniert haben. Wirst du uns helfen, Krieger?“



# INHALTSVERZEICHNIS

|   |           |   |           |
|---|-----------|---|-----------|
| <b>Inhalt</b> .....   | <b>5</b>  | <b>Weitere Spielregeln</b> .....                  | <b>22</b> |
| Die einführende Anleitung                                       | 5         | Vertraute   | 22        |
| Spielkarten   | 5         | Die Horde   | 22        |
| <b>Vollständige Kartenliste</b> .....                           | <b>5</b>  | Trophäeneffekte                                   | 22        |
| Basiskarten   | 6         | Reaktionsfähigkeiten                              | 23        |
| Dorfkarten  | 6         | Globale Effekte                                   | 23        |
| Heldenkarten  | 6         | Wächter   | 24        |
| Monsterkarten   | 6         | Flüche  | 24        |
| Sonderkarten  | 6         | Null und „Kein Wert“                              | 24        |
| Zufallskarten   | 6         | <b>Das Spielende</b> .....                        | <b>24</b> |
| übergroße Kartentrenner   | 7         | <b>Merkmale</b> .....                             | <b>25</b> |
| Erfahrungsmarker  | 7         | <b>Spielbeispiele</b> .....                       | <b>26</b> |
| Spielplan   | 7         | Beispiel eines Dorfbesuchs                        | 26        |
| <b>Ziel des Spiels</b> .....                                    | <b>7</b>  | Beispiel eines Kampfs im Dungeon                  | 26        |
| <b>Spielvorbereitung</b> .....                                  | <b>7</b>  | <b>Was ist neu in Thunderstone Advance?</b> ..... | <b>28</b> |
| Das Material auspacken  | 7         | <b>Glossar</b> .....                              | <b>29</b> |
| Das Spiel vorbereiten   | 8         | <b>Lexikon</b> .....                              | <b>33</b> |
| Alternative Spielvorbereitungen                                 | 11        | <b>Szenarios</b> .....                            | <b>35</b> |
| <b>Spielablauf</b> .....  | <b>11</b> | Der Turm der Verderbnis                           | 35        |
| Übersicht   | 11        | Der Turm des Zwangs                               | 35        |
| Spielziel   | 11        | Der Turm der Verachtung                           | 36        |
| Die Spielkarten   | 12        | <b>Varianten</b> .....                            | <b>36</b> |
| Grundlegende Konzepte   | 13        | Monsterverteilung „4-4-4“                         | 36        |
| Ablauf einer Spielrunde   | 15        | Zufälliger Dungeon                                | 36        |
| <b>Das Dorf</b> .....   | <b>16</b> | Wahl des Vertrauten                               | 36        |
| Dorffeffekte und Trophäeneffekte nutzen                         | 16        | Schule der harten Schläge                         | 36        |
| Eine Karte kaufen   | 17        | Episches Thunderstone                             | 36        |
| Helden hochstufen   | 17        | Das Dorf mit Leben füllen                         | 36        |
| <b>Der Dungeon</b> .....  | <b>18</b> | Den Dungeon vorbereiten                           | 37        |
| Dungeonfähigkeiten und Trophäeneffekte nutzen, Waffen ausrüsten | 18        | Solitär-Thunderstone                              | 37        |
| Positionen und Dunkelheit                                       | 19        | Avatare   | 38        |
| Kampf gegen ein Monster und Kampfeffekte                        | 19        | <b>Impressum</b> .....                            | <b>39</b> |
| Kämpfe gewinnen und verlieren                                   | 20        | <b>Übersicht</b> .....                            | <b>40</b> |
| Folgeeffekte  | 21        | Spielvorbereitung                                 | 40        |
| Beuteeffekte  | 21        | Spielzug  | 40        |
| Den Dungeon auffüllen   | 21        |   |           |
| Raubeffekte   | 22        |   |           |
| Durchbrucheffekte   | 22        |   |           |

# INHALT

Außer dieser Spielanleitung beinhaltet das Spiel die folgenden Komponenten:

## DIE EINFÜHRENDE ANLEITUNG

Wenn ihr bisher noch nicht *Thunderstone* gespielt habt, bietet euch die einführende Anleitung einen leichten und schnellen Einstieg in das Spiel. Bitte legt diese Spielanleitung zunächst beiseite und schnappt euch die einführende Anleitung!

## SPIELKARTEN

*Thunderstone Advance* verwendet 5 Arten von Karten: Basiskarten, Dorfkarten, Helden, Monster und Sonderkarten. Die Karten besitzen sowohl einige Gemeinsamkeiten als auch deutliche Unterschiede, so dass sie in verschiedenen Umgebungen nützlich sind.

## VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE

*Thunderstone Advance - Die Türme des Verderbens* beinhaltet insgesamt 566 Karten. Bitte kontrolliert beim Auspacken, dass die folgenden Karten in der Schachtel sind:

### BASISKARTEN

(95 Stück)

25x Fackel  
25x Langspeer  
45x Soldat

### DORFKARTEN

(152 Stück – je 8 pro Dorfkarte)

Bandias Weisheit  
Erfahrener Ausbilder  
Falken-Armbrust  
Filigranes Amulett  
Gastwirt  
Kampferprobter Soldat  
König Caelans Erlass  
Königlicher Aufruf  
Kopfgeldjägerin  
Langschwert  
Massenteleportation  
Mondstein  
Pike  
Ranger-Wildniskarte  
Schlangenflegel  
Schmuggler  
Sturmbeschwörung  
Tanzendes Schwert  
Zwergen-Bärenhammer

### HELDENKARTEN

(132 Stück – je 12 pro Held: 6x Stufe 1, 4x Stufe 2, 2x Stufe 3)

Airdaner  
Bhoidwood  
Caliginer  
Criochaner  
Donnermagier  
Druaner  
Dunkellauf  
Glamercast  
Schleierwächter  
Sternnsippe  
Wassermagier

### MONSTERKARTEN

(103 Stück – je 10 in jeder Monstergruppe plus 3 Donnersteinträger)

Corvaxis – Vogelartig  
2x Gemetzelschwinge  
2x Plünderschwinge  
2x Schwarzschar-Assassine  
2x Schwarzschar-Räuber  
2x Schwarzschar-Verschwörer

Drache – Feuer  
2x Aschendrache  
2x Calderadrache

2x Magmadrache  
2x Rauchfahndrache  
2x Schlackendrache

Dschinn – Efreet  
2x Ghul  
2x Iblis  
2x Ifrit  
2x Majnun  
2x Marid

Gebranntmarkter – Feuer  
2x Flammende Wildkatze  
2x Höllenhund  
2x Phönix  
2x Scheiterhaufenviper  
2x Verkohlter Braunbär

Kobold – Humanoid  
2x Drachenclan-Lord  
3x Drachenclan-Lauerer  
3x Drachenclan-Schlitzer  
2x Drachenclan-Schamane

Oger – Humanoid  
2x Ettin  
3x Oger  
2x Ogermagier  
3x Ogrillon

Untoter – Baumvolk  
2x Dorniger Wanderer  
1x Krustige Borke

2x Morscher Rotkern  
2x Verwitterte Dryade  
3x Zerfressener Gigant

Untoter – Horde  
10x Platzhalter  
10x Seelenloser

Untoter – Skelett  
2x Knöcherner Krieger  
2x Knochengestell  
2x Necrophidius  
2x Verschleierte Kadaver  
2x Zwergenvorfahr

Donnersteinträger  
1x Belac  
1x Orseg  
1x Stramst

### SONDERKARTEN

(45 Stück)

10x Donnersteinsplitter  
28x Fluch  
7x Vertrauter

### ZUFALLSKARTEN

(39 Stück)





### BASISKARTEN

Diese Karten bilden den Großteil eurer anfänglichen Kommandodecks. Sie repräsentieren die einfachsten zur Verfügung stehenden Hilfsmittel. Basiskarten tragen das Wort „Basis“ in der Zeile mit den Schlüsselworten. Ihr könnt weitere Exemplare bei einem Dorfbesuch kaufen, aber das Dorf bietet meistens andere, wesentlich nützlichere Dinge. Die beiden Über-

sichten „Details der Heldenkarten“ und „Details der Dorfkarten“ auf Seite 12 zeigen euch die einzelnen Elemente, die auf den Basiskarten zu finden sind.

### DORFKARTEN

Die Dorfkarten repräsentieren die verschiedenen Dinge, die ihr im Dorf erhalten könnt. Dorfkarten erkennt ihr am grünen Rahmen. Unter den Dorfkarten findet ihr hilfreiche Dorfbewohner, Waffen für die Helden, Zaubersprüche für euch und Gegenstände, mit denen sich eure Erfolgsaussichten bei den anstehenden Abenteuern verbessern. Die Übersicht „Details der Dorfkarten“ auf Seite 12 zeigt euch die einzelnen Elemente, die auf den Dorfkarten zu finden sind.



### HELDENKARTEN

Diese Karten repräsentieren die Helden, die ihr für den Kampf an eurer Seite rekrutiert. Helden erkennt ihr am blauen Rahmen. Nahezu alle Heldenkarten besitzen einen Angriffswert sowie weitere Merkmale und Fähigkeiten, die euch im Kampf gegen Monster helfen. Ihr könnt sie bei einem Dorfbesuch kaufen oder hochstufen. Die Übersicht „Details der Heldenkarten“ auf Seite 12 zeigt euch die einzelnen Elemente, die auf den Heldenkarten zu finden sind.



### MONSTERKARTEN

Alle Gefahren, denen ihr im Dungeon begegnen könnt, werden durch Monsterkarten repräsentiert. Monsterkarten erkennt ihr am roten Rahmen. Im Laufe des Spiels seht ihr immer nur einige wenige Monster, die anderen erwarten euch im Dungeondeck. Die Übersicht „Details der Monsterkarten“ auf Seite 12 zeigt euch die einzelnen Elemente, die auf den Monsterkarten zu finden sind.



### SONDERKARTEN

Diese allgemeine Kategorie umfasst alle Spielkarten, die ungewöhnliche Effekte verursachen. Sonderkarten erkennt ihr am braunen Rahmen. Flüche, Vertraute und Donnersteinsplitter gelten als Sonderkarten und haben jeweils eigene Regeln, wie ihr sie erhalten und verwenden könnt. Flüche und Vertraute erhaltet ihr während des Spiels, Donnersteinsplitter befinden sich bereits zu Spielbeginn in euren Kommandodecks.



### ZUFALLSKARTEN

Mit Hilfe der Zufallskarten stellt ihr immer neue Kartensets für eure Spiele zusammen.

Es gibt 3 verschiedene Arten an Zufallskarten: Dorfkarten, Helden und Monster. Es gibt keine Zufallskarten für Donnersteinträger, Sonderkarten oder Basiskarten. Die Zufallskarten besitzen andersfarbige Rückseiten, so dass ihr sie nicht aus Versehen in die verschiedenen Decks mit einmischet. Ihr verwendet sie nur zur Vorbereitung des Spiels, aber nicht während einer Partie.

Die Namen oben auf der Vorderseite der Zufallskarten bezeichnen die jeweiligen Dorfkarten, Heldentypen oder Monstergruppen. Zusätzliche Informationen auf den Zufallskarten, sowohl die Werte als auch zusammenfassende Texte, geben euch eine erste Vorstellung von der Wirkungsweise der jeweiligen Karten.





## ÜBERGROSSE KARTENTRENNER

Die übergroßen Kartentrenner helfen euch, die Karten übersichtlich in der Schachtel aufzubewahren. Die Namen der Kartentrenner sind entsprechend der verschiedenen Kartenarten farblich gekennzeichnet.

Es gibt außerdem 5 Kartentrenner mit der Bezeichnung Kommandodeck, mit denen ihr die Start-Kommandodecks aller Spieler bereits vorsortiert aufbewahren könnt.

## ERFAHRUNGSMARKER

Mit Hilfe der Erfahrungsmarker behaltet ihr den Überblick über eure Erfahrungspunkte, die ihr während des Spiels im Kampf gegen die Gefahren erhaltet.



## SPIELPLAN

Dieser doppelseitige Spielplan zeigt auf der einen Seite den klassischen Dungeon und auf der anderen einen neuen Wildnis-Dungeon. Die Werte der Dunkelheit sind in beiden Dungeons unterschiedlich, so dass ihr den Schwierigkeitsgrad wählen könnt. Auf beiden Seiten hilft euch der Dorfbereich bei der Zusammenstellung guter Dorf-kartenkombinationen. Folgt einfach den Vorbereitungen für das Dorf auf Seite 9, oder verwendet die Zufalls-karten für eine komplett überraschende Erfahrung.



## ZIEL DES SPIELS

Ihr seid heldenhafte Anführer auf der Suche nach den Donnersteinen, altertümliche Relikte mit bösen Kräften. Ihr möchtet deren Macht gegen sie selbst richten, um ihre Verdorbenheit für immer aus der Welt zu verbannen. Zu Beginn rekrutiert ihr eine Gruppe an tapferen Abenteurern, die sich den vor ihnen liegenden Gefahren bereitwillig entgegenstellen, und rüstet sie mit furchterregenden Waffen und sagenhaften Zaubersprüchen aus. Sobald sie bereit sind, führt ihr sie zu den Gefahren, besiegt abscheuliche Monster, spürt den Träger des Donnersteins auf und erobert schließlich seinen Donnerstein!

Jeder stellt sich während der Partie sein eigenes Kartendeck zusammen, das sogenannte Kommandodeck. Euer Kommandodeck repräsentiert die Eigenschaften und Ausrüstungen eurer Heldengruppe. Am Ende jeder Runde legt ihr alle eure Handkarten ab und zieht neue Karten nach. Euer Ziel ist es, ein möglichst zuverlässiges und schlagkräftiges Kommandodeck zusammenzustellen. Der richtige Einsatz der Stärken und Fähigkeiten eurer Karten entscheidet letztlich über Ruhm und Sieg!

Wenn ihr bereits erfahrene *Thunderstone*-Spieler seid, findet ihr alle Neuerungen in *Thunderstone Advance* auf Seite 28!

## SPIELVORBEREITUNG

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal öffnet, packt ihr zuerst das Material aus. Anschließend könnt ihr das Spiel vorbereiten.

### DAS SPIELMATERIAL AUSPACKEN

Legt den Spielplan fürs Erste beiseite. Die Erfahrungsmarker legt ihr in die Vertiefung in der Mitte der Schachtel.

Packt alle Karten aus und sortiert sie gemäß ihrer Art in einzelne Stapel. Jeder Dorf-kartenstapel besteht aus 8 Karten, jeder Heldentyp aus 12 Karten und jede Monstergruppe aus 10 Karten. Es gibt außerdem einige Stapel mit Sonderkarten und Basiskarten.

Nachdem ihr alle Stapel bereit gelegt habt, trennt ihr die Zufallskarten in 3 separate Stapel mit Dorf-, Helden- und Monsterzukunftskarten.

Nun packt ihr die übergroßen Kartentrenner aus und stellt sie in die Schachtel. Legt jeden Kartenstapel zum passenden Kartentrenner. Wenn ihr unsicher seid, welche Karten zu welcher Gruppe gehören, könnt ihr die vollständige Kartenliste auf Seite 5 zu Rate ziehen.

Einige Spieler verwenden Kartenhüllen zum Schutz der Spielkarten, damit sie durch das viele Mischen keine Macken bekommen. Diese Schutzhüllen gibt es von verschiedenen Anbietern. Bitte beachtet, dass der Platz für die Karten im Schachteleinsatz bei Verwendung von Kartenhüllen eventuell nicht ausreicht.

Nun seid ihr mit dem Auspacken des Spielmaterials fertig.

## DAS SPIEL VORBEREITEN

Ihr werdet in einer Partie *Thunderstone Advance* niemals alle Karten benötigen. Stattdessen legt ihr vor jeder Partie per Zufall fest, welche Gegner ihr bekämpfen werdet und welche Hilfsmittel euch dafür zur Verfügung stehen. Der Reiz besteht in der Suche nach der richtigen Strategie, die vorhandenen Karten einzusetzen.

Falls dies eure erste Partie *Thunderstone Advance* ist, empfehlen wir euch die vorgegebenen Karten gemäß „Das erste Spiel“ zu verwenden. Zusammen mit den Basiskarten bietet euch diese Auswahl ein ausgewogenes erstes Spiel, ohne dass ihr allzu trickreiche Entscheidungen treffen müsst. Nachdem ihr ein erstes Gefühl für den Spielablauf bekommen habt, könnt ihr mit den komplexeren Karten spielen, die detailliertere Texte besitzen.

## DAS ERSTE SPIEL

Verwendet die Wildnisseite des Spielplans.

### DORFKARTEN

Falken-Armbrust  
Kampferprobter Soldat  
König Caelans Erlass  
Kopfgeldjägerin  
Massenteleportation  
Mondstein  
Schlangenflegel  
Sturmbeschwörung

### HELDEN

Bhoidwood  
Criochaner  
Donnermagier  
Druaner

### MONSTER

Gebanntmarker – Feuer  
Kobold – Humanoid  
Oger – Humanoid  
Stramst (Donnerstein-träger)

Wenn dies nicht eure erste Partie *Thunderstone Advance* ist, könnt ihr eines der Szenarien auf den Seiten 35–36 wählen

oder mit den Zufallskarten eine zufällige Auswahl treffen, wie im Folgenden erklärt wird. Die Verwendung der Zufallskarten garantiert immer neue Partien und fordert euch mit immer neuen Situationen heraus.

## VORBEREITUNG DER KOMMANDODECKS

Jeder erhält ein Start-Kommandodeck mit 12 Karten: 6 Soldaten, 2 Langspeere, 2 Fackeln und 2 Donnersteinsplitter. Ihr mischt eure Kommandodecks und legt sie verdeckt vor euch ab.

Nun kommen die bösen Jungs an die Reihe.

## AUSWAHL DER GEGNER

Ihr wählt die Monster aus, denen ihr im Dungeon gegenübertrittet. Wir beschreiben hier die normalen Vorbereitungen. Mit ein wenig Erfahrung könnt ihr eine der auf Seite 36–37 beschriebenen Varianten verwenden und dadurch den Schwierigkeitsgrad erhöhen.

1. Mischt die Monster-Zufallskarten und deckt solange Karten auf, bis ihr je eine Monstergruppe der Stufen 1, 2 und 3 gefunden habt. Die Stufe der jeweiligen Monstergruppe findet ihr direkt unterhalb des Namens bei den Schlüsselwörtern. Wenn ihr eine bereits gezogene Stufe ein weiteres Mal aufdeckt, legt ihr diese Zufallskarte beiseite und zieht eine neue Karte als Ersatz.



Monsterstufe

Monstergruppe

2. Sucht die zu den Zufallskarten passende Gruppe an Monsterkarten aus der Schachtel und legt sie neben das Spielbrett. Legt die Monsterezufallskarten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht mehr für das aktuelle Spiel.

**Hinweis:** Die Seelenlosen sind eine sogenannte Horde. Diese Monstergruppe benötigt eine etwas andere Vorbereitung: Wenn ihr diese Monstergruppe zieht, schaut auf Seite 22 nach den Details für deren Vorbereitung.

3. Abschließend zieht ihr einen zufälligen Donnersteinträger und zeigt ihn allen Spielern. Dies ist der Oberbösewicht, den ihr am Ende des Spiels besiegen müsst.

**Hinweis:** Ihr solltet die gewählten Zufallskarten allen Mitspielern in Ruhe zeigen, damit jeder einen ersten Eindruck von den Effekten und Möglichkeiten der entsprechenden Karten bekommt.

Nachdem ihr die Feinde ausgewählt habt, bereitet ihr nun den Dungeon vor.

### DEN DUNGEON VORBEREITEN

Der Dungeon ist eine allgemeine Bezeichnung für die Heimat der Monster. Manchmal ist es ein unterirdisches Labyrinth, eine einsame Festung oder ein von Düsternis befallener Sumpf. Die Bewohner des Dungeons befinden sich als Monsterkarten im Dungeondeck, mit einem mächtigen Donnersteinträger im unteren Teil des Stapels, der den finalen Preis beschützt.

1. Platziert den Spielplan auf dem Tisch, so dass ihn alle Spieler gut erreichen können. Wenn es euer erstes Spiel ist, wählt ihr die Wildnisseite.
2. Mischt alle Monsterkarten gründlich und zählt 10 Karten ab.
3. Mischt den Donnersteinträger als Wächter mit diesen 10 Karten und legt sie anschließend verdeckt auf das Feld Dungeondeck auf dem Spielplan.
4. Legt die restlichen gemischten Monsterkarten verdeckt auf diese Karten. Alle Karten zusammen bilden das Dungeondeck.
5. Jetzt zieht ihr Karten vom Dungeondeck und legt sie eine nach der anderen offen auf die leeren Felder des Dungeons. Weitere Regeln zum Dungeon folgen ab Seite 18.

Der Dungeon ist nun vorbereitet. Als nächstes folgt das Dorf, in dem ihr später eure Kommandodecks durch den Kauf von Helden, Gegenständen, Waffen, Dorfbewohnern und Zaubersprüchen verbessern könnt!

### DAS DORF VORBEREITEN

Ihr bereitet das Dorf vor und seht, welche Dinge euch zur Verfügung stehen.

1. Legt pro Spieler je 3 Exemplare jeder Basiskarte bereit (Soldat, Langspeer und Fackel). Legt die Soldaten auf das erste Dorffeld für Helden, die Langspeere auf das erste Dorffeld für Waffen und die Fackeln auf das erste Dorffeld für Gegenstände. Diese Dorffelder sind mit den Namen dieser Karten markiert.
2. Mischt die Helden-Zufallskarten und deckt die obersten 4 Karten auf. Sucht die zu den Zufallskarten passenden Heldentypen aus der Schachtel und legt deren Karten auf die passenden Dorffelder. Die Heldenkarten müssen in jedem Stapel sortiert liegen, die Stufe-1-Helden oben, darunter die Stufe-2-Helden usw., so dass die Helden der höchsten Stufe ganz unten im Stapel liegen. Um das Sortieren zu vereinfachen, findet ihr die jeweilige Stufe bei den Schlüsselwörtern unterhalb des Namens der Helden. Legt die Zufallskarten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht mehr für das aktuelle Spiel.
3. Mischt die Dorf-Zufallskarten. Deckt eine Zufallskarte nach der anderen auf, sucht jeweils die passenden Dorfkarten aus der Schachtel und legt sie auf eines der Dorffelder mit der entsprechenden Kategorie. Legt z.B. das Langschwert auf eines der Felder für Waffen. Wenn ihr eine Zufallskarte aufdeckt und alle Plätze dieser Kategorie bereits gefüllt sind, legt diese Karte einfach beiseite und zieht eine neue Zufallskarte. Wiederholt diesen Prozess, bis ihr 8 Dorffelder mit Dorfkarten gefüllt habt (plus die beiden Basiskarten Fackel und Langspeer). Beachtet, dass nicht alle Dorffelder gefüllt werden!

All diese Basiskarten, Helden und Dorfkarten stehen euch als Karten im Dorf zur Verfügung.

**Hinweis:** Die Heldenstapel gelten nicht als Dorfkarten, außer ein Effekt bezeichnet sie explizit als Dorfkarten!

## ABSCHLIESSENDE VORBEREITUNGEN

Nun legt ihr noch einige Sonderkarten und die Erfahrungsmarker bereit. Beides gehört weder zum Dungeon noch zum Dorf.

1. Mischt die Fluchkarten und legt sie verdeckt als Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans neben dem Dungeondeck.
2. Platziert alle Erfahrungsmarker neben das Dorf.

3. Mischt die Vertrauten und legt sie verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans in der Nähe der Dorfkarten. Ihr könnt diese Vertrauten im Spiel erhalten, wenn ihr ein Monster im Dungeon besiegt (siehe Seite 22).
4. Abschließend zieht ihr jeder 6 Karten von euren Kommandodecks und nehmt sie auf die Hand. Nun seid ihr für das große Abenteuer bereit!



## ALTERNATIVEN FÜR DIE SPIELVORBEREITUNG

Mit den folgenden Alternativen könnt ihr die Spielvorbereitungen beschleunigen.

**Thematische Kartensets:** Wir haben euch einige Kartensets sowohl für lockere als auch für turniergeeignete Partien zusammengestellt. Ihr findet sie auf den Seiten 35–36. Diese Kartensets bieten euch diverse Spielstrategien mit cleveren, teils komplexeren Interaktionen zwischen den verschiedenen Karten. Probiert einfach alle aus!



**Zufällige Kartensets:** Wenn ihr einen vollständig zufälligen Dungeon zusammenstellen möchtet, ignoriert alle Monsterstufen. Wählt einfach 3 zufällige Monstergruppen und mischt alle dazugehörigen Monsterkarten zu einem Dungeondeck zusammen. Dadurch könnt ihr einen einfachen Dungeon erhalten ... oder aber eure größte Herausforderung erleben!

**Maßgeschneiderte Kartensets:** Es gibt natürlich noch unzählige weitere Möglichkeiten, das Dorf bzw. den Dungeon zusammenzustellen. Wählt einfach immer andere Karten, als ihr in der letzten Partie verwendet habt. Verteilt die Zufallskarten und lasst alle Spieler ihre jeweiligen Lieblingskarten wählen. Stellt thematische Kartensets zusammen, z.B. ein Dungeondeck mit allen Untoten. Spielt immer so, wie es euch am besten gefällt! Ein paar weitere Tipps findet ihr unter den Varianten auf den Seiten 36–37.

## SPIELABLAUF

Wählt einen Startspieler, der mit dem ersten Zug beginnt. Danach folgen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn und führen jeweils ihren Zug aus. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, wird er aktiver Spieler genannt. Normalerweise dürfen die anderen Spieler im Zug des aktiven Spielers keine Aktionen durchführen, außer gewisse Karteneffekte erlauben genau das (siehe z. B. Reaktionseffekte auf Seite 23).

## ÜBERSICHT

Im Gegensatz zu anderen Kartenspielen bleiben Karten, die ihr erhaltet, nicht im Spiel. Stattdessen landen sie auf eurem Ablagestapel. Außerdem spielt ihr in eurem Zug nicht nur 1 Karte und legt sie danach ab. In eurem Zug legt ihr alle eure Handkarten offen vor euch aus und führt nach Wunsch einige oder alle der Karteneffekte aus. Anschließend legt ihr alle Karten auf euren Ablagestapel und zieht neue Karten von eurem Kommandodeck, die ihr für euren nächsten Zug auf die Hand nehmt.

In jedem Zug wählt ihr **eine** der folgenden 4 Möglichkeiten:

1. **Dorfbesuch:** Ihr kauft neue Karten für euer Kommandodeck.
2. **Kampf im Dungeon:** Ihr kämpft gegen 1 Monster.
3. **Vorbereitung:** Ihr versucht eure Handkarten für den nächsten Zug zu verbessern.
4. **Erholung:** Ihr dürft 1 Handkarte zerstören.

Jede dieser 4 Möglichkeiten hilft euch, die Zusammenstellung eures Kommandodecks zu verfeinern und die Auswahl eurer Karten zu verändern, die ihr in den folgenden Zügen nachziehen könnt.

## SPIELZIEL

Ihr möchtet zu den mächtigsten Abenteurern werden und kämpft dafür gegen die bösartigsten Kreaturen. Das Spiel endet, wenn einer von euch den Donnersteinträger besiegt oder wenn dieser aus dem Dungeon flieht. Bei Spielende erhaltet ihr Siegpunkte für eure Karten (Handkarten, Kommandodeck und Ablagestapel). Nicht alle Karten geben euch Siegpunkte. Schaut in der unteren rechten Ecke der Karten nach einem blauen Juwel, um die Siegpunkte einer Karte zu finden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!



## DIE SPIELKARTEN

Die einzelnen Elemente der Karten werden euch hier im Detail gezeigt. Es gibt 3 wichtige Arten an Karten: Dorfkarten, Helden und Monster.

### DETAILS DER HELDENKARTEN



Schlüsselwörter →

Symbol der Klasse →

Goldwert (falls vorhanden) →

Stärke →

Lichtwert (falls vorhanden) →

Erfahrungspunkte zum Hochstufen (falls vorhanden) →

Kartennamen → **Sternnsippe-Orkverflucher**

Stufe → Zwerg • Krieger • Stufe 1

Goldpreis → 6

Angriffswert, Merkmale und Fähigkeiten → **PHYSISCHER ANGRIFF +2**

Siegpunkte (falls vorhanden) → 2

„Nachfahren von Ragnall Stern bewachen immer noch die Grenzen Caledrons, die mit seiner Hilfe befestigt wurden.“

Illus. Erich Schreiner TdV

### DETAILS DER MONSTERKARTEN



Schlüsselwörter →

Goldwert → 2

Lichtwert – als Trophäen-effekt, nachdem das Monster besiegt wurde (falls vorhanden) →

Merkmale, Fähigkeiten und Effekte → **FOLGE:** Wenn dein Gesamtangriffswert weniger als 2 über den Lebenspunkten dieser Karte liegt, zerstöre 2 aufgedeckte Monster.

Siegpunkte → 6

Erfahrungspunkte → 3

Kartennamen → **Dorniger Wanderer**

Lebenspunkte → 10

Untoter • Baumvolk • Stufe 3

Illus. Shane Tyree TdV

### DETAILS DER DORFKARTEN



Schlüsselwörter →

Goldwert (falls vorhanden) → 2

Gewicht → 5

Lichtwert (falls vorhanden) → 1

Goldpreis → 8

Merkmale, Fähigkeiten und Effekte → **PHYSISCHER ANGRIFF +2**  
**MAGISCHER ANGRIFF +2** und Licht, selbst wenn du keinen Helden mit dieser Karte ausrüstest.

Siegpunkte (falls vorhanden) →

Kartennamen → **Tanzendes Schwert**

Waffe • scharf • magisch • Licht

Illus. Mark Tarisse Peter Waldner - Gewinner Kartendesign-Wettbewerb TdV

## GRUNDLEGENDE KONZEPTE

In *Thunderstone Advance* gibt es einige grundlegende Konzepte. Bitte beachtet die folgenden Punkte beim weiteren Lesen der Spielanleitung.

### DIE GOLDENE REGEL

*Thunderstone Advance* besteht aus Dutzenden verschiedener Karten, von denen viele scheinbar den folgenden Regeln widersprechen. Falls ein Kartentext gegen eine Spielregel in dieser Anleitung verstößt oder sie verändert, hat stets der Kartentext Vorrang. Wenn ihr irgendwelche Fragen zu einem Kartentext habt, schaut zuerst im Glossar ab Seite 29 nach, ob sie bereits beantwortet werden.

### DECKS, ABLAGESTAPEL UND HANDKARTEN

Ihr habt zu Beginn des Spiels jeder ein identisches Kommandodeck mit 12 Karten. Während des Spiels wird jeder von euch sein Kommandodeck ganz nach Wunsch verändern. Eure Kommandodecks liegen immer verdeckt vor euch aus.

Jeder hat außerdem einen eigenen Ablagestapel. Immer wenn ihr neue Karten kauft oder erhaltet, legt ihr sie zunächst offen auf den Ablagestapel, außer ein Kartentext erlaubt euch etwas anderes. Eure Ablagestapel liegen immer offen aus.

Wenn euer Kommandodeck komplett aufgebraucht ist, lasst es vorerst leer, bis ihr weitere Karten ziehen oder aufdecken müsst. Sobald ihr vom leeren Kommandodeck Karten benötigt, mischt ihr euren Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neues Kommandodeck bereit. Dies kann auch während der Durchführung eines Effekts geschehen. Wenn das der Fall ist, zieht ihr erst so viele Karten, wie noch im Kommandodeck vorhanden sind. Erst danach mischt ihr den gesamten Ablagestapel und zieht vom neuen Kommandodeck die noch fehlenden Karten.

Als Handkarten bezeichnet ihr alle Karten, die ihr gezogen habt und auf der Hand haltet. Alle Karten, die ihr im gleichen Zug zieht, gehören ebenfalls zu euren Handkarten. Abhängig von der gewählten Aktion legt ihr alle Handkarten offen vor euch aus, zeigt den anderen Spielern einzelne Karten oder haltet sie alle vor den anderen Spielern geheim. Vertraute zählen zu euren Handkarten, sie folgen aber auch weiteren Sonderregeln (siehe Seite 22). Abgeworfene oder

zerstörte Karten sind nicht auf eurer Hand und gelten nicht als Handkarten.

### KARTEN ZERSTÖREN

Einige Effekte im Spiel „zerstören“ eine Karte. Wenn eine Karte zerstört wird, nehmt ihr sie aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück. Ausnahmen gelten für die Zerstörung von Flüchen und Basiskarten.

Zerstörte Flüche legt ihr verdeckt unter den Stapel der Fluchkarten zurück, da es von diesen Karten einen unbegrenzten Vorrat gibt. Das Böse ist in diesem Fall sehr großzügig.

Basiskarten (Fackel, Langspeer und Soldat) legt ihr offen auf die jeweiligen Dorfstapel zurück, wenn ihr sie als eine eurer Handkarten zerstören müsst. Wenn aber eine der Basiskarten auf einem Dorfstapel zerstört wird, nehmt ihr sie aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.

**Hinweis:** Statt die zerstörten Karten direkt in die Schachtel zurückzulegen, könnt ihr sie auch verdeckt unter die jeweiligen Dorfstapel legen. Auf diese Weise ist das Sortieren aller Karten einfacher und nach Ende des Spiels könnt ihr alle Karten eines Dorfstapels zusammen in die Schachtel zurücklegen.

### FÄHIGKEITEN

Viele Karten besitzen besondere Fähigkeiten, die auf den Karten beschrieben werden. Ihr erkennt sie an den folgenden Schlagwörtern: DORF, DUNGEON, REAKTION und/oder BEUTE. Diese Fähigkeiten beschreiben besondere Talente oder Kräfte der Karten. Ihr könnt diese Fähigkeiten nur an den genannten Orten oder zum genannten Zeitpunkt verwenden. Ihr habt immer die Wahl, ob ihr die Fähigkeiten nutzen oder darauf verzichten möchtet und in welcher Reihenfolge ihr sie anwendet.

**DORF:** Diese Fähigkeiten geben euch zusätzliches Gold, weitere Karten oder mehrere Einkäufe im Dorf.

**DUNGEON:** Diese Fähigkeiten verstärken eure Heldengruppe im Kampf gegen die Monster.

**REAKTION:** Diese Fähigkeiten könnt ihr jederzeit nutzen, selbst im Zug eines Mitspielers.

**BEUTE:** Diese Fähigkeiten verschaffen euch Bonusse, wenn ihr Monster im Kampf besiegt.

Die Fähigkeiten dürfen jeweils nur einmal pro Zug verwendet werden, außer sie besitzen zusätzlich die Kennzeichnung „Wiederholung“ (WH). Eine wiederholbare Fähigkeit dürft ihr so oft wiederholen, wie ihr möchtet. Wiederholbare Fähigkeiten besitzen normalerweise eine Bedingung, die ihr jedes Mal erneut erfüllen müsst, wenn ihr die Fähigkeit nutzt. Wenn ihr die Bedingung nicht erfüllen könnt oder wollt, dürft ihr die Fähigkeit nicht nutzen.

**Beispiel:** Eine Druanische Reinigerin besitzt die folgende wiederholbare Fähigkeit:



WH DORF/DUNGEON: Zerstöre 1 Krankheit, um 2 Karten zu ziehen.

*Dank dieser Fähigkeit könnt ihr so viele Flüche zerstören, wie ihr auf der Hand habt, und jedes Mal 2 Karten nachziehen. Wenn ihr keine Flüche (mehr) auf der Hand habt, könnt ihr auch keine*

*Karten mehr nachziehen. Diese Fähigkeit könnt ihr sowohl im Dorf als auch im Dungeon anwenden.*

Wenn ihr eine Fähigkeit anwendet, tritt die Wirkung sofort in Kraft und gilt bis zum Ende des Zugs. Nur die Karten, die zu diesem Zeitpunkt bereits ausgespielt wurden, sind von dieser Wirkung betroffen.



**Beispiel:** Bandias Weisheit besitzt die folgende Dungeonfähigkeit:

DUNGEON: Jeder Held erhält STÄRKE +1. Erhalte 3 Erfahrungspunkte, von denen du am Ende der Runde wieder 2 abgibst.



*Derweil besitzt der Königliche Aufruf diese Dungeonfähigkeit:*

DUNGEON: Nimm 3 Soldaten aus dem Dorf sofort auf deine Hand.  
BEUTE: Zerstöre 3 Soldaten.

*Wenn ihr die Fähigkeit von Bandias Weisheit vor dem Königlichen Aufruf anwendet, erhalten die 3 frischen Soldaten keinen Stärkebonus.*

Ihr müsst immer die normalen Bedingungen der Fähigkeit erfüllen, wenn ihr sie anwenden möchtet, außer die Fähigkeit erlaubt euch explizit etwas anderes. Wenn euch z.B. eine Fähigkeit erlaubt, „Stufe einen Soldaten hoch“, müsst ihr einen Soldaten für das Hochstufen auf der Hand haben, die 2 Erfahrungspunkte zahlen und den Soldaten zerstören, bevor ihr euch einen Stufe-1-Helden nehmen und auf euren Ablagestapel legen dürft.

## EFFEKTE

Viele Karten (inklusive fast aller Monsterkarten) besitzen Effekte. Effekte folgen den gleichen Regeln wie Fähigkeiten, außer dass ihr sie anwenden müsst. Wenn ein Effekt ausgeführt wird, tritt die Wirkung sofort in Kraft und gilt bis zum Ende des Zugs. Nur die Karten, die zu diesem Zeitpunkt ausgespielt wurden, sind von dieser Wirkung betroffen. In *Thunderstone Advance* gibt es 6 Effekte mit den folgenden Schlagwörtern:

**DURCHBRUCH:** Dieser Effekt tritt nur einmal in Kraft, wenn das Monster die Position 1 im Dungeon erreicht.

**FOLGE:** Dieser Effekt tritt in Kraft, sobald ihr den Kampf gegen ein Monster beendet habt, unabhängig davon, welche Seite den Kampf gewinnt.

**GLOBAL:** Dieser Effekt ist immer in Kraft und betrifft alle Spieler.

**KAMPF:** Dieser Effekt tritt in Kraft, wenn ihr ein Monster zum Kampf ausgewählt habt, aber bevor der Kampf ausgeführt wird.

**RAUB:** Dieser Effekt tritt in Kraft, wenn das Monster in den Dungeon gelegt wird.

**TROPHÄE:** Dieser Effekt tritt in Kraft, wenn das Monster auf eurer Hand ist.

## MERKMALE

Die meisten Karten besitzen außerdem Merkmale. Merkmale sind all die Texte, die keine der genannten Schlagwörter für Fähigkeiten oder Effekte besitzen. So besitzen Helden normalerweise gewisse Merkmale wie **PHYSISCHER ANGRIFF +1** oder **MAGISCHER ANGRIFF +2**.

Die Texte von Merkmalen sind immer aktiv und gelten immer. Wenn sich eure ausgelegten Karten ändern, passt sich das Merkmal sofort an und ändert eventuell seine Wirkung.

## SO VIEL WIE MÖGLICH AUSFÜHREN

Wenn eine Fähigkeit gegen euch angewendet wird oder ihr von einem Effekt betroffen seid, müsst ihr immer so viel wie möglich von der Wirkung ausführen und dürft nur den Rest ignorieren. Dies gilt aber nicht für die Fähigkeiten, die ihr selber von der Hand auslegt. Für diese Fähigkeiten müssen immer alle Bedingungen erfüllt werden, um ihre Wirkung zu nutzen.

Wenn euch z.B. ein Folgeeffekt auffordert, „Zerstöre 2 Helden“, und ihr habt nur 1 auf der Hand, müsst ihr auch nur diesen einen Helden zerstören. Da ihr keinen zweiten Helden habt, kann der auch nicht zerstört werden.

Wenn euch z.B. der Durchbrucheffect eines Monsters auffordert, „Jeder Spieler zerstört 2 Helden oder zeigt, dass er keinen besitzt“, und ihr habt nur 1 Helden auf der Hand, zerstört ihr diesen Helden und zeigt anschließend die übrigen Handkarten als Beweis, dass ihr keinen weiteren Helden auf der Hand habt.

**Beispiel:** Michael hat 1 Schlangenflegel und 1 Dunkellauf-Wache auf seiner Hand. Die beiden Merkmale des Schlangenflegels lauten:

**MAGISCHER ANGRIFF +1**  
Zusätzlicher MAGISCHER ANGRIFF gemäß der Stufe des ausgerüsteten Helden.

*Wenn Michael seine Wache nun mit dieser Waffe ausrüsten würde, erhält sie einen zusätzlichen MAGISCHEN ANGRIFF 1. Michael hat auch noch einen Wassermagie-Schleifer mit der folgenden Dungeonfähigkeit auf der Hand:*

**DUNGEON:** Stufe 1 Soldaten oder 1 anderen Stufe-1-Helden hoch und nimm den neuen Helden sofort auf die Hand.

*Er betritt den Dungeon und nutzt die Dungeonfähigkeit seines Schleifers, um die Dunkellauf-Wache zu einem Dunkellauf-Kundschafter hochzustufen. Dank dieser Fähigkeit darf er den neuen Helden gleich auf die Hand nehmen.*

*Wenn er nun den Kundschafter mit dem Schlangenflegel ausrüsten würde, ändert sich die Wirkung der Waffe sofort zu einem MAGISCHEN ANGRIFF +2.*

**Hinweis:** Wenn Michael bereits den ersten Helden mit der Waffe ausgerüstet und ihn erst danach hochgestuft hätte, stände ihm die Waffe in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung. Leider dürft ihr eine Waffe nur einmal pro Runde ausrüsten, also müsst ihr genau auf die richtige Reihenfolge achten, in der ihr eure Karten einsetzt!

## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Während eures Zugs wählt ihr 1 Aktion. Ihr könnt aus den folgenden 4 Aktionen auswählen:

**DORFBESUCH**, um eurer Kommandodeck zu verstärken.

**KAMPF IM DUNGEON**, um gegen 1 Monster zu kämpfen.

**VORBEREITUNG**, um die Handkarten für den nächsten Zug zu verbessern.

**ERHOLUNG**, um 1 unnütze Handkarte zu zerstören, die ihr für das weitere Spiel nicht mehr benötigt.

Jeder Spieler führt immer nur 1 dieser Aktionen aus, so dass ihr normalerweise nicht lange auf euren nächsten Zug warten müsst.

### DORFBESUCH

Wenn ihr das Dorf besucht, führt ihr die folgenden Schritte in der genannten Reihenfolge durch. Einige der Schritte sind optional, ihr müsst sie nicht alle durchführen.

1. Legt eure Handkarten offen vor euch aus (Pflicht).
2. Verwendet beliebige Dorffähigkeiten (freiwillig) und nutzt alle Trophäeneffekte (Pflicht).
3. Addiert alle Goldwerte der ausgelegten Karten und kauft 1 Helden oder 1 Dorfkarte (freiwillig).
4. Stuft mit Hilfe eurer gesammelten Erfahrungspunkte ausgelegte Helden hoch. Ihr dürft beliebig viele Helden hochstufen, solange ihr genug Erfahrungsmarker abgeben könnt. Jeder Held darf aber nur einmal pro Zug hochgestuft werden (freiwillig).

Beendet anschließend euren Zug.

Die ausführlichen Regeln für den Dorfbesuch findet ihr im Abschnitt Das Dorf auf Seite 16. Ein Beispiel für einen Dorfbesuch findet ihr auf Seite 26.

## KAMPF IM DUNGEON

Wenn ihr den Dungeon betretet, führt ihr die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch. Einige der Schritte sind optional, ihr müsst sie nicht alle durchführen.

1. Legt eure Handkarten offen vor euch aus (Pflicht).
2. Verwendet beliebig viele Dungeonfähigkeiten (freiwillig), rüstet eure Helden mit Waffen aus (freiwillig) und nutzt alle Trophäeneffekte (Pflicht).
3. Wählt eines der Monster im Dungeon zum Kampf aus (Pflicht). Das ausgewählte Monster kann Merkmale, Kampfeffekte oder Folgeeffekte besitzen, die hinderlich für euch sein können. Alle Effekte müssen angewendet werden, wenn ihr davon betroffene Karten ausliegen habt.
4. Wenn ihr das Monster nicht besiegt, zieht es sich aus dem Dungeon zurück. Legt die Monsterkarte verdeckt unter das Dungeondeck (Pflicht).
5. Wenn ihr das Monster besiegt, legt die Monsterkarte auf euren Ablagestapel und nehmt euch die auf der Karte genannte Anzahl an Erfahrungspunkten aus dem allgemeinen Vorrat (Pflicht). Führt anwendbare Beutefähigkeiten aus (freiwillig).
6. Füllt den Dungeon wieder auf (Pflicht).

Beendet anschließend euren Zug.

Die ausführlichen Regeln für den Kampf im Dungeon findet ihr im Abschnitt Der Dungeon auf Seite 18. Ein Beispiel für einen Kampf im Dungeon findet ihr auf Seite 26.

## VORBEREITUNG

Manchmal habt ihr eine Auswahl an Handkarten, mit denen ihr keinen sinnvollen Zug durchführen könnt. Dank der Vorbereitung habt ihr eine Möglichkeit, eure Handkarten für den nächsten Zug auszutauschen.

1. Legt beliebig viele eurer Handkarten auf euer Kommandodeck zurück (freiwillig). Ihr könnt die Reihenfolge der Karten frei wählen und legt sie verdeckt oben auf das Deck. Ihr werdet diese ausgewählten Karten am Ende des Zugs direkt wieder nachziehen und erneut auf die Hand nehmen. Das ist schon die gesamte Vorbereitung.

Beendet anschließend euren Zug.

## ERHOLUNG

Durch die Erholung könnt ihr 1 Karte zerstören, die ihr nicht mehr länger im Kommandodeck benötigt.

1. Wählt 1 Handkarte aus und zerstört sie (freiwillig). Die zerstörte Karte legt ihr zurück in die Schachtel (Held, Monster oder Dorfkarte) oder zurück zu den entsprechenden Stapeln auf dem Spielbrett (Basiskarte und Fluch). Das ist schon die gesamte Erholung.

Beendet anschließend euren Zug.

## ZUGENDE

Solange der Donnersteinträger nicht besiegt wurde, legt ihr alle Handkarten auf euren Ablagestapel, zieht 6 neue Karten vom Kommandodeck und nehmt sie auf die Hand. Alle in eurem Zug aktivierten Fähigkeiten und Effekte enden jetzt.

Nun setzt der linke Nachbar das Spiel mit seinem Zug fort.

## DAS DORF

Wenn ihr das Dorf besucht, versucht ihr zusätzliche Hilfe in Form anderer Abenteurer, besserer Ausrüstung oder bisher unbekannter Zaubersprüche zu erlangen. Ihr müsst alle eure Handkarten zum Dorfbesuch mitnehmen, auch wenn das zu eurem Nachteil sein kann. Deckt eure gesamten Handkarten auf und folgt den auf Seite 15 beschriebenen Schritten.

## DORFFÄHIGKEITEN UND TROPHÄENEFFEKTE

### NUTZEN

Ihr könnt in beliebiger Reihenfolge die Dorffähigkeiten und Trophäeneffekte eurer Karten anwenden. So könnt ihr z.B. erst eine Dorffähigkeit nutzen, dann 2 Trophäeneffekte aktivieren und schließlich eine weitere Dorffähigkeit anwenden. Allerdings müsst ihr alle gewünschten Fähigkeiten und Effekte in diesem Schritt beenden.

Ihr könnt die Dorffähigkeiten nach Wunsch aktivieren oder sie ungenutzt lassen. Die meisten Dorffähigkeiten geben euch zusätzliches Gold, lassen euch weitere Karten ziehen oder zerstören ungewünschte Karten. Ihr könnt jede Dorffähigkeit nur einmal anwenden, außer es handelt sich um eine wiederholbare Fähigkeit (WH).

Wenn ihr eine Karte aufgrund einer Dorffähigkeit ablegen müsst, legt sie sofort auf euren Ablagestapel. Wenn eine Karte durch eine Dorffähigkeit zerstört wird, nehmt ihr sie sofort aus dem Spiel.

Ihr könnt keine Dorffähigkeit einer Karte verwenden, die bereits durch andere Dorffähigkeiten abgelegt oder zerstört wurde. Außerdem könnt ihr keine Karte zerstören, deren Dorffähigkeit ihr bereits angewendet habt, außer die betroffene Karte zerstört sich durch ihre Dorffähigkeit selber.



**Beispiel:** *Ihr habt einen Gastwirt und einen Kampferproben Soldaten auf der Hand und besucht das Dorf.*

*Der Gastwirt hat die folgende Dorffähigkeit:*

DORF: Zerstöre 1 Dorfbewohner oder 1 Helden. Du darfst in dieser Runde 1 zusätzliche Karte kaufen.



*Der Kampferprobe Soldat hat die folgende Dorffähigkeit:*

DORF: Ziehe 1 Karte.

*Wenn ihr die Dorffähigkeit des Gastwirts anwendet, um den Kampferproben Soldaten zu zerstören, könnt ihr vorher leider nicht noch die Dorffähigkeit des Soldaten nutzen, um erst 1 Karte zu ziehen.*

*Umgekehrt könnt ihr den Kampferproben Soldaten nicht nachträglich durch die Dorffähigkeit des Gastwirts zerstören, wenn ihr dank der Dorffähigkeit des Soldaten bereits 1 Karte gezogen habt.*

Ihr müsst alle Trophäeneffekte der ausgelegten Handkarten aktivieren (siehe Seite 22 für weitere Details zu den Trophäeneffekten).

Nachdem ihr mit der Anwendung der Dorffähigkeiten und Trophäeneffekte fertig seid, könnt ihr 1 Karte von den Dorf stapeln kaufen.

## EINE KARTE KAUFEN

Zählt alle Goldwerte der vor euch ausliegenden Handkarten zusammen. Addiert zu der Summe alle Goldwerte, die ihr durch Dorffähigkeiten und Trophäeneffekte erhalten habt. Die Gesamtsumme an Gold könnt ihr in diesem Zug im Dorf ausgeben. Ihr könnt keine Goldwerte von abgelegten oder zerstörten Karten nutzen.

Ihr dürft 1 Karte im Dorf kaufen: 1 Heldenkarte, 1 Dorfkarte oder 1 Basiskarte. Ihr müsst keine Karte kaufen. Der Goldpreis der Karte muss kleiner oder gleich eurer Gesamtsumme an Gold sein. Wenn ihr durch eine Dorffähigkeit oder einen Trophäeneffekt mehr als eine Karte kaufen dürft, muss der gesamte Goldpreis aller gekauften Karten kleiner oder gleich der Gesamtsumme an Gold sein. Ungenutztes Gold verfällt am Ende eures Zugs; wahrscheinlich nutzt es eure Heldengruppe in der Taverne für eine Runde Met oder um mysteriösen Bettlern geheime Informationen über den Dungeon zu entlocken.

Ihr könnt nur die oberste Karte eines Dorf stapels oder Helden stapels kaufen (somit müsst ihr zunächst alle Stufe-1-Helden kaufen, bevor ihr Stufe-2-Helden kaufen könnt). Jeder Stapel besteht aus einer begrenzten Anzahl an Karten. Sobald ein Stapel leer ist, könnt ihr keine entsprechenden Karten mehr kaufen.

**Zur Erinnerung:** Zerstörte Karten kommen aus dem Spiel, mit Ausnahme von Flüchen und Basiskarten, die auf eurer Hand zerstört werden und wieder auf bzw. unter die entsprechenden Stapel auf dem Spielbrett gelegt werden.

Ihr legt jede gekaufte Karte auf euren Ablagestapel.

Abschließend dürft ihr Erfahrungspunkte ausgeben, um eure ausgelegten Helden hochzustufen.

## HELDEN HOCHSTUFEN

Um einen Helden hochzustufen, wählt ihr eine ausgelegte Heldenkarte aus eurer Hand. Ihr zahlt die angegebenen Erfahrungspunkte und stuft den Helden hoch. Die alte Heldenkarte wird zerstört, bevor ihr euch die entsprechende Heldenkarte mit der nächsthöheren Stufe aus dem Heldenstapel herausucht. Die neue Heldenkarte legt ihr auf euren Ablagestapel.

Sollte sich im Heldenstapel keine Karte der nächsthöheren Stufe mehr befinden, könnt ihr den Helden nicht hochstufen! Ihr könnt keine Stufe überspringen und auch keinen Helden zweimal pro Zug hochstufen.

Wie in den Schlüsselwörtern angegeben, gelten Soldaten als Helden. Soldaten sind Stufe-0-Helden und benötigen 2 Erfahrungspunkte, um in einen beliebigen im Dorf liegenden Stufe-1-Helden hochgestuft zu werden.

Ihr könnt beliebig viele Helden in eurem Zug hochstufen, solange ihr genug Erfahrungspunkte zur Bezahlung der Kosten besitzt und alle oben genannten Bedingungen erfüllt. Ihr müsst keinen Helden hochstufen und dürft auf diese Möglichkeit auch verzichten.

Ihr findet ein ausführliches Beispiel für den Dorfbesuch auf Seite 26.

## DER DUNGEON

Wenn ihr den Dungeon betretet, arbeitet eure Heldengruppe zusammen, um 1 Monster mit Hilfe von Zaubersprüchen, Waffen und Gegenständen auf eurer Hand zu besiegen. Ihr müsst alle eure Handkarten in den Dungeon mitnehmen, auch wenn das zu eurem Nachteil sein kann. Deckt eure gesamten Handkarten auf und folgt den auf Seite 16 beschriebenen Schritten.

### DUNGEONFÄHIGKEITEN UND TROPHÄENEFFEKTE NUTZEN, WAFFEN AUSTRÜSTEN

Ihr könnt in beliebiger Reihenfolge die Dungeonfähigkeiten und Trophäeneffekte eurer Karten anwenden und Helden mit Waffen ausrüsten. So könnt ihr z. B. erst einen Trophäeneffekt nutzen, dann eine Dungeonfähigkeit aktivieren, einen Helden mit einer Waffe ausrüsten und schließlich eine weitere Dungeonfähigkeit anwenden. Allerdings müsst ihr alle gewünschten Fähigkeiten und Effekte in diesem Schritt beenden.

Ihr könnt die Dungeonfähigkeiten nach Wunsch aktivieren oder sie ungenutzt lassen. Die meisten Dungeonfähigkeiten verstärken euren Angriff, lassen euch ungewünschte Karten ablegen oder geben euch mehr Licht.

Ihr könnt jede Dungeonfähigkeit nur einmal anwenden, außer es handelt sich um eine wiederholbare Fähigkeit (WH).

Wenn ihr eine Karte aufgrund einer Dungeonfähigkeit ablegen müsst, legt sie sofort auf euren Ablagestapel. Wenn eine Karte durch eine Dungeonfähigkeit zerstört wird, nehmt ihr sie sofort aus dem Spiel.

Ihr könnt keine Dungeonfähigkeit einer Karte verwenden, die bereits durch andere Dungeonfähigkeiten abgelegt oder zerstört wurde. Außerdem könnt ihr keine Karte zerstören, deren Dungeonfähigkeit ihr bereits angewendet habt, außer die betroffene Karte zerstört sich durch ihre Dorffähigkeit selber. Diese Regel verhindert nicht, dass diese Karten zu einem späteren Zeitpunkt während des Kampfs durch Monstereffekte oder Beuteeffekte zerstört werden können.



**Beispiel:** *Ihr habt einen Mondstein und eine Druanische Fluchzerstörerin auf der Hand. Der Mondstein besitzt die folgende Dungeonfähigkeit:*

DUNGEON: Ziehe 1 Karte.



*Die Druanische Fluchzerstörerin besitzt die folgende Dungeonfähigkeit:*

DORF/DUNGEON: Zerstöre 1 Handkarte.

*Ihr nutzt die Dungeonfähigkeit eures Mondsteins und zieht 1 Karte. Anschließend möchtet ihr euer Kommandodeck ausdünnen und durch die Dungeonfähigkeit der Druanischen Fluchzerstörerin 1 Karte zerstören. Da ihr bereits den Dungeoneffekt des Mondsteins verwendet habt, könnt ihr diese Karte nicht mehr mit der Druanerin zerstören.*

Waffen gehören zu einer besonderen Kartenart. Eine Waffe hilft euch nur dann im Kampf und ihr könnt deren Dungeonfähigkeiten nur dann nutzen, wenn ihr einen Helden mit dieser Waffe ausrüstet. Damit ein Held mit einer Waffe ausgerüstet werden kann, muss seine Stärke größer oder gleich dem Gewicht der Waffe sein.

Jeder Held kann pro Zug nur mit einer Waffe ausgerüstet werden. Sobald ein Held mit einer Waffe ausgerüstet wurde, könnt ihr ihn im selben Zug mit keiner anderen Waffe mehr ausrüsten, selbst wenn die erste Waffe zerstört wird oder ihr sie ablegen müsst. Wenn eine Waffe im Kampf zerstört wird oder der Held sie auf eine andere Art abgibt, verliert ihr alle Vorteile durch Merkmale (wie z. B. einen Physischen Angriff oder einen Magischen Angriff), aber keine der Fähigkeiten, die ihr bereits vorher angewendet

habt. Wenn ein Held zerstört wird oder die Waffe abgibt, dürft ihr im selben Zug keinen anderen Helden mit dieser Waffe ausrüsten.

Alle anderen Karten (Gegenstände, Zaubersprüche, etc.) steuern ihre Wirkungen automatisch zum Kampf bei. Ihr müsst damit keinen Helden ausrüsten. Ihr müsst noch nicht einmal einen einzigen Helden auf der Hand haben, um diese Karten im Kampf zu nutzen!

Ihr müsst alle Trophäeneffekte der ausgelegten Handkarten aktivieren (siehe Seite 22 für weitere Details zu den Trophäeneffekten).

Nachdem ihr alle Waffen ausgerüstet habt und mit der Anwendung der Dungeonfähigkeiten und Trophäeneffekte fertig seid, bestimmt ihr 1 Monster, gegen das ihr im Dungeon kämpft. Bevor wir euch aber die weiteren Regeln für den Kampf erklären, müsst ihr einige Details zur Dunkelheit kennenlernen.

## POSITIONEN UND DUNKELHEIT

Neben dem Dungeondeck liegen immer einige Monsterkarten offen aus. Diese Monster könnt ihr bekämpfen, wenn ihr den Dungeon betretet. Ihr könnt immer frei wählen, gegen welches Monster ihr kämpfen möchtet.

Die Positionen, auf denen diese Monster liegen, bilden den Dungeon. Es gibt mehrere Positionen im Dungeon. Am weitesten entfernt vom Dungeondeck liegt die Position 1 – der Eingang des Dungeons. Jede Position in Richtung zum Dungeondeck ist um 1 höher. Wenn eine Monsterkarte den Dungeon verlässt, schiebt ihr alle Karten von höheren Positionen in Richtung Eingang und füllt die höchste Position mit der obersten Karte des Dungeondecks auf.

Je höher die Position eines Monsters ist, umso weiter müsst ihr für den Kampf in den Dungeon vordringen und umso bedrückender wird die Düsternis. Eure Helden werden oft schlechter kämpfen, wenn ihr keine Lichter mit in den Dungeon nehmt und die Heldengruppe mit der Dunkelheit konfrontiert wird.

Dunkelheit hat eine negative Wirkung auf die Angriffe eurer Helden. Je tiefer sie sich im Dungeon befinden, umso schlechter kämpfen sie. Zum Glück könnt ihr die Dunkelheit mit Licht reduzieren.

Wenn ihr ein Monster bekämpft, ist der Grundwert der Dunkelheit identisch zur Position des Monsters. Also gilt für ein Monster auf Position 2 eine Dunkelheit 2. Wenn das Monster ein Merkmal besitzt, das die Dunkelheit verstärkt, addiert ihr diesen Wert zum Grundwert der Dunkelheit.

Um die Auswirkungen der Dunkelheit auf eure Gruppe zu bestimmen, zählt ihr alle Lichtwerte eurer ausgelegten Handkarten zusammen. Das sind die Werte in den Laterensymbolen der Karten, mit Ausnahme der nicht ausgerüsteten Waffen. Addiert zu diesem Wert alle aktivierten Lichteffekte eurer Dungeonfähigkeiten. Den Gesamtwert eures Lichts zieht ihr vom Gesamtwert der Dunkelheit ab.

Wenn das Licht die Dunkelheit auslöscht (wenn das Resultat Null oder weniger ist), erleidet ihr keinen Nachteil und könnt den Gesamtangriffswert im Kampf verwenden. Ihr bekommt keinen Bonus für überzähliges Licht.

Wenn es immer noch dunkel ist, reduziert ihr euren Gesamtangriffswert um den Wert der übrigen Dunkelheit. Die gewählte Seite des Spielplans zeigt euch, ob dies Angriff -1 pro Punkt der Dunkelheit bedeutet (Wildnisseite), oder sogar Angriff -2 pro Punkt der Dunkelheit (Dungeonseite). Ihr solltet diese Auswirkungen berücksichtigen, bevor ihr ein Monster zum Kampf auswählt.

Nun wisst ihr, welche Dungeonfähigkeiten und Trophäeneffekte ihr anwenden könnt, mit welchen Waffen ihr eure Helden ausrüsten wollt und welche Auswirkungen die Dunkelheit hat. Nun wählt ihr 1 Monster aus, das eure Gruppe bekämpfen wird.

## KAMPF GEGEN EIN MONSTER UND KAMPFEFFEKTE

Im Gegensatz zu Helden und Dorfkarten mit ihren Dungeonfähigkeiten besitzen Monsterkarten Kampfeffekte und Folgeeffekte. Kampfeffekte treten in Kraft, nachdem ihr alle gewünschten Dungeonfähigkeiten ausgeführt und ein Monster zum Kampf ausgewählt habt. Folgeeffekte treten erst in Kraft, nachdem der Kampf vorbei ist, unabhängig davon, ob ihr gewinnt oder verliert.

Es gilt die folgende Reihenfolge:

**Dungeonfähigkeiten** -> **Kampfeffekte** -> **Kampfende** -> **Folgeeffekte** -> **Beuteeffekte** (falls ihr mit eurer Abenteurergruppe gewinnt)

Alle Kampfeffekte und Folgeeffekte müsst ihr immer ausführen, egal wer den Kampf gewinnt. Kampfeffekte können sogar den Ausgang des Kampfs beeinflussen. Einen Kampfeffekt, der die Stärke eines oder mehrerer Helden verringert, müsst ihr berücksichtigen, bevor ihr das Monster besiegen könnt. Wenn ein Held seine Waffe nicht mehr heben kann und diese somit nicht mehr ausgerüstet wird, verliert ihr die Bonusse oder Merkmale dieser Waffe. Wenn ihr durch die Kampfeffekte des Monsters Karten zerstören müsst, werden diese sofort aus dem Spiel entfernt und ihr verliert deren Unterstützung.

Wenn ihr durch einen Kampfeffekt eine Karte erhaltet, z. B. einen Fluch, legt ihr diese neue Karte auf euren Ablagestapel, genau wie eine beim Dorfbesuch gekaufte Karte. Ihr nehmt sie nicht auf die Hand und legt sie somit nicht vor euch aus. Diese Karten haben keinen direkten Einfluss auf den aktuellen Kampf, aber werden natürlich später mitunter negative Auswirkungen haben.

Jede Karte auf eurer Hand ist im Dungeon anwesend, selbst die Karten, die keine Vorteile für den Kampf oder Auswirkungen auf den Kampf haben. Unabhängig davon, ob die Karte am Kampf beteiligt ist, kann sie trotzdem in Folge eines Monstereffekts zerstört werden.



**Beispiel:** Andreas hat eine Hand voll mit Zauberern und einen Zwergen-Bärenhammer. Keiner seiner Helden kann mit dieser Waffe ausgerüstet werden, da sie alle zu schwach sind. Der Schlackendrache besitzt den folgenden Kampfeffekt:

**KAMPF:** Zerstöre 1 Waffe.

Wenn Andreas trotzdem den Schlackendrachen angreift, wird der Kampfeffekt des Drachen den Bärenhammer als einzige ausgelegte Waffe zerstören!

Zusätzlich zu den Effekten besitzen einige Monster Merkmale. Merkmale sind dauerhafte Kräfte oder angeborene Begabungen der Monster, die ihr immer berücksichtigen müsst, wenn das Monster im Dungeon ausliegt. Eine Liste der Merkmale und ihre Auswirkungen findet ihr auf Seite 25.

Nachdem ihr alle Merkmale und Kampfeffekte des Monsters angewendet habt, wird es nun Zeit, den Sieger des Kampfs zu bestimmen.

## KÄMPFE GEWINNEN UND VERLIEREN

Für den Ausgang des Kampfs gegen ein Monster müsst ihr 2 Werte berücksichtigen: den Gesamtangriffswert eurer Heldengruppe und die Lebenspunkte des Monsters. Die Lebenspunkte eines Monsters ändern sich normalerweise nicht, aber der Gesamtangriffswert eurer Gruppe kann sich (oftmals) vor und während des Kampfs ändern.

Der Gesamtangriffswert besteht aus dem Physischen Angriff (mit dem ihr das Monster verprügelt) und dem Magischen Angriff (mit dem ihr Sachen in die Luft jagt). Die Angriffswerte beider Angriffe werden getrennt voneinander bestimmt. Ihr erhaltet beide Angriffe durch Karten, Fähigkeiten und Trophäeneffekten, die ihr vor dem Kampf auf der Hand auslegt. Manche Karten geben euch sogar mehrfache Bonusse.



**Beispiel:** Das Tanzende Schwert ist eine magische Waffe, die euch sowohl einen Physischen Angriff als auch einen Magischen Angriff für den Gesamtangriffswert geben kann:

**PHYSISCHER ANGRIFF +2**

**MAGISCHER ANGRIFF +2 und Licht,** selbst wenn du keinen Helden mit dieser Karte ausrüstest.

Den Physischen Angriff +2 erhaltet ihr, wenn ihr einen Helden mit dem Schwert ausrüstet. Den Magischen Angriff +2 erhaltet ihr sogar unabhängig davon, ob ihr diese Waffe ausrüstet. Maximal erhöht sich euer Gesamtangriffswert mit dieser Waffe um +4.

Einige Trophäeneffekte, Kampfeffekte und andere Karten können eure Helden am Kampf hindern und reduzieren so den Gesamtangriffswert. Wenn eine Karte euren Angriffswert reduziert, ohne den genauen Angriffstyp zu bezeichnen, könnt ihr entscheiden, ob ihr euren vorhandenen Physischen Angriff oder Magischen Angriff reduziert. Es sind in diesem Fall niemals beide Angriffstypen betroffen. Ein Angriffswert kann nicht unter Null reduziert werden.

**Fassen wir zusammen:** Nachdem ihr alle Monstereffekte und Merkmale angewendet habt, bestimmt ihr euren Gesamtangriffswert. Zuerst berechnet ihr alle Bonusse für den Physischen Angriff und getrennt davon für den Magischen Angriff. Die Werte erhaltet ihr durch die Merkmale und Dungeonfähigkeiten der ausgelegten Karten, manchmal auch durch Merkmale eines Monsters im Dungeon oder Trophäeneffekte eurer Karten). Addiert beide Werte und berücksichtigt abschließend die Auswirkungen der Dunkelheit.

Nun vergleicht ihr euren Gesamtangriffswert mit den Lebenspunkten des angegriffenen Monsters. Wenn der Gesamtangriffswert niedriger ist als die Lebenspunkte des Monsters, hat eure Heldengruppe den Kampf verloren. Aufgrund dieser Niederlage erleidet ihr keine negativen Folgen. Wenn der Gesamtangriffswert gleich oder höher als die Lebenspunkte des Monsters sind, seid ihr siegreich! Unabhängig vom Kampfausgang müsst ihr nun die Folgeeffekte ausführen.

### FOLGEEFFEKTE

Wenn das von euch bekämpfte Monster, einer der anwesenden Helden oder eine der ausgelegten Dorfkarten einen Folgeeffekt besitzt, müsst ihr nun alle diese Effekte ausführen. Folgeeffekte von bereits besiegten Monsterkarten auf eurer Hand werden ignoriert.

Am Ende des Kampfs können euch nun einige Karten Beuteeffekte bescheren.

### BEUTEFFEKTE

Der siegreiche Kämpfer verdient sich Beute! Manchmal erhaltet ihr Gegenstände oder andere Vorteile, wenn ihr einen Kampf siegreich beendet. Einige der Karten besitzen dafür Beuteeffekte.

Am Ende eines siegreichen Kampfs könnt ihr nun die Beuteeffekte aller ausliegenden Karten ausführen. Leider dürft ihr die Beuteeffekte von bereits besiegten Monsterkarten auf eurer Hand nicht noch einmal nutzen, diese Karten müsst ihr ignorieren.



**Beispiel:** Karsten hat eine Krustige Borke auf der Hand und entscheidet sich in seinem Zug für einen Kampf im Dungeon. Der Beuteeffekt der Krustigen Borke lautet:

**BEUTE:** Führe 1 weiteren Zug durch

*Karsten erinnert sich gerne an diesen alten Beuteeffekt, als er früher im Spiel die Krustige Borke besiegt hatte. Leider darf er diesen Beuteeffekt nicht noch einmal nutzen, denn der Kampf gegen dieses Monster ist schon lange vorbei.*

Wenn ihr durch einen Beuteeffekt 1 Karte kauft, dürft ihr den Goldwert aller noch vor euch ausliegenden Handkarten nutzen, um 1 Karte aus dem Dorf zu kaufen. Wenn ihr durch Beuteeffekte mehrere Karten kaufen dürft, könnt ihr im Gegensatz zum Besuch im Dorf für jeden Kauf jeweils den gesamten Goldwert der auslegten Karten nutzen.

Ihr findet ein ausführliches Beispiel für den Kampf im Dungeon auf Seite 26.

Damit ist euer Ausflug in den Dungeon zu Ende. Abschließend bereiten sich die Monster auf den nächsten Kampf vor.

### DEN DUNGEON AUFFÜLLEN

Wenn ihr das angegriffene Monster nicht besiegt habt, zieht es sich aus dem Dungeon zurück. Legt die Monsterkarte verdeckt unter das Dungeondeck.

Wenn ihr das Monster besiegt habt, legt ihr die Monsterkarte auf euren Ablagestapel. Das besiegte Monster kann euch in den folgenden Zügen möglicherweise Gold, Licht und/oder weitere Trophäeneffekte geben. Nehmt euch auch die Erfahrungspunkte vom allgemeinen Vorrat entsprechend des auf der Monsterkarte angegebenen Werts.

Unabhängig vom Kampfausgang ist nun eine Position im Dungeon leer. Ihr schiebt alle Monsterkarten auf höheren Positionen Richtung Eingang und füllt die höchste Position mit der obersten Karte des Dungeondecks auf.

## **RAUBEFFEKTE**

Einige Monster besitzen einen Raubeffekt. Wenn ihr diese Monster in den Dungeon legt, müsst ihr den Raubeffekt sofort einmalig ausführen. Wenn das Monster aus dem Dungeon entfernt wird und später im Spiel erneut zurückkehrt, müsst ihr den Raubeffekt erneut ausführen. Wenn der Raubeffekt eine Entscheidung verlangt, muss der aktive Spieler diese Entscheidung treffen.

Wenn ihr während der Spielvorbereitung ein Monster mit Raubeffekt in den Dungeon legt, ignoriert ihr diesen Effekt und führt ihn nicht aus.

## **DURCHBRUCHEFFEKTE**

Einige Monster schaffen es, aus dem Dungeon zu schleichen, um ein nahe gelegenes Dorf zu überfallen oder Abenteurern aufzulauern. Diese Monster besitzen Durchbrucheffekte. Wenn ein Monster mit Durchbrucheffekt die Position 1 des Dungeons erreicht, müsst ihr den Durchbrucheffekt sofort einmalig ausführen. Auch wenn das Monster anschließend mehrere Züge lang auf Position 1 bleibt, wiederholt ihr diesen Durchbruch nicht noch mal. Nur wenn das Monster die Position 1 verlässt und später erneut auf der Position 1 landet, müsst ihr den Durchbrucheffekt erneut ausführen.

Wenn ihr während der Spielvorbereitung ein Monster mit Durchbrucheffekt auf Position 1 in den Dungeon legt, ignoriert ihr diesen Effekt und führt ihn nicht aus.

## **WEITERE SPIELREGELN**

Es gibt noch einige weitere Regeln, die zusätzliche Aspekte des Spiels betreffen.

## **VERTRAUTE**

Einmalig im Spiel könnt ihr nach dem Sieg gegen ein Monster einen besonderen Beuteeffekt in Anspruch nehmen. Ihr dürft einmal die oberste Karte vom Deck der Vertrauten ziehen. Jeder von euch darf maximal 1 Vertrauten besitzen. Wenn ihr die Karte zieht, gehört euch der Vertraute bis zum Spielende. Legt den Vertrauten offen vor euch ab. Er bleibt so lange offen vor euch im Spiel, bis ihr eine oder mehrere seiner Fähigkeiten anwendet. So lange der Vertraute vor euch ausliegt, beansprucht er keinen Platz auf eurer Hand. Am Ende eures Zugs zieht ihr immer 6 Karten nach.

Jeder Vertraute besitzt eine oder mehrere Fähigkeiten. Jede Fähigkeit besitzt einen Wert an Erfahrungspunkten – auf den Karten als „EP“ abgekürzt. Ihr dürft eine oder auch mehrere der Fähigkeiten zusammen in einem Spielzug anwenden. Ihr müsst dafür jedoch eine Anzahl an Erfahrungspunkten angesammelt haben, die gleich oder größer des angegebenen Werts der Fähigkeit sein muss. Ihr gebt diese Erfahrungspunkte für die Aktivierung nicht aus, sondern müsst sie lediglich besitzen. Je mehr Erfahrungspunkte ihr besitzt, umso mächtiger wird der Vertraute.

Am Ende des Zugs, in dem ihr eine oder mehrere der Fähigkeiten des Vertrauten angewendet habt, legt ihr die Karte auf euren Ablagestapel. Wenn ihr den Vertrauten zu Beginn eures Zugs wieder auf der Hand habt, dürft ihr ihn wieder offen vor euch auslegen. Ihr zieht dafür aber keine Ersatzkarte von eurem Kommandodeck.

## **DIE HORDE**

Die Seelenlosen sind eine Monstergruppe, die auch als Horde bekannt ist. Sie kommen immer wieder, werden dabei aber von Mal zu Mal stärker und sind immer schwerer zu besiegen.

Um diesen Effekt zu erzeugen, besitzen diese Monster zwei Kartenarten: die normalen Monsterkarten und sogenannte Platzhalter. Wenn ihr mit dieser Monstergruppe spielt, mischt ihr während der Spielvorbereitung die Platzhalter in das Dungeondeck, statt der normalen Monsterkarten. Die Monsterkarten legt ihr als offenen Stapel in die Nähe des Dungeondecks und sortiert die Horde nach Lebenspunkten von 4 bis 13, so dass die 4 oben und die 13 schließlich ganz unten liegt.

Wenn ihr einen Platzhalter der Seelenlosen aufdeckt, zerstört ihr diese Karte und legt stattdessen die oberste Karte vom Seelenlosenstapel in den Dungeon.

Die Macht der Seelenlosen steigert sich durch jeden Kampf, den ihr gegen diese Monstergruppe gewinnt. Aber auch die Belohnung in Form von Siegpunkten steigt für euch.

## **TROPHÄENEFFEKTE**

Während euch die meisten Monster Siegpunkte und ein wenig Gold geben, besitzen einige von ihnen zusätzliche Trophäeneffekte, die nach einem erfolgreichen Kampf in euer Kommandodeck gelangen. Aber nicht alle Trophäeneffekte sind positiv für euch.

Ihr müsst die Trophäeneffekte immer ausführen, wenn ihr die entsprechenden Karten auf der Hand haltet, unabhängig davon, ob ihr euch im Dorf oder im Dungeon. Ihr könnt die Trophäeneffekte in beliebiger Reihenfolge und gemischt mit den anderen Effekten und Fähigkeiten ausführen. Trophäeneffekte setzen keinen Helden voraus, und ihr müsst keinen Helden mit ihnen ausrüsten. Trophäen spenden euch manchmal auch Licht; so gilt ein Monster mit einem Lichtwert als Trophäe, auch wenn der Lichtwert negativ ist (und damit die Dunkelheit verstärkt).

Die Trophäeneffekte sind entweder nur im Dorf oder nur im Dungeon anzuwenden. Wenn ihr z.B. einen Angriffsbonus erhaltet, nützt euch das nicht während des Dorfbesuchs.

Trophäeneffekte wirken sich nur aus, wenn ihr die entsprechende Karte auf der Hand habt. Bei Monstern im Dungeon ist dieser Effekt noch nicht wirksam, ihr müsst das Monster erst noch besiegen.

Für einige Trophäeneffekte müsst ihr bestimmte Bedingungen erfüllen, bevor ihr sie nutzen könnt. Wenn ihr dies nicht könnt oder wollt, stehen euch diese Trophäeneffekte nicht zur Verfügung.

Alle anderen Effekte oder Merkmale der besiegten Monstertarten auf eurer Hand haben keine Wirkung mehr.



**Beispiel:** Der Necrophidius besitzt den folgenden Trophäeneffekt:

**TROPHÄE:** Du kannst diese Karte zerstören, um einen Soldaten oder Stufe-1-Helden hochzustufen, ohne Erfahrungspunkte abzugeben.

Wenn ihr diese Karte auf der Hand habt, könnt ihr euch entscheiden, ob ihr die Karte zerstört. Wenn ihr sie nicht zerstört, könnt ihr auch keinen Helden kostenfrei hochstufen. Aber ihr behaltet die 2 Siegpunkte.

## REAKTIONSFÄHIGKEITEN

Einige Karten bieten euch Reaktionsfähigkeiten. Ihr könnt eine Reaktionsfähigkeit überraschend im Zug eines Mitspielers einsetzen, normalerweise um euch zu schützen oder zu helfen. Jede Reaktionsfähigkeit gibt euch genau

vor, wann ihr sie einsetzen könnt, ihr Text beschreibt den Einsatz eindeutig. Wenn ihr eine Reaktionsfähigkeit einsetzt, zeigt ihr die Karte allen Spielern und führt dann den Text der Fähigkeit aus.

Eine Reaktionsfähigkeit kann nur einmal pro Zug verwendet werden. Ihr könnt eine Reaktionsfähigkeit in jedem Zug eines anderen Spielers einsetzen, wenn die Bedingungen erfüllt werden. Wenn ihr zwei (oder mehr) identische Karten mit Reaktionsfähigkeiten auf der Hand habt und mehrere davon im gleichen Zug einsetzen möchtet, müsst ihr alle entsprechenden Karten vorzeigen.



**Beispiel:** Andreas kann die Seelenlosen im Dungeon nicht besiegen, er befürchtet aber, dass Karsten dafür die entsprechenden Karten besitzt.

Andreas greift die Seelenlosen an und verliert, so dass die Monsterkarte (und alle ihre Siegpunkte) verdeckt unter das Dungeondeck zurückgelegt wird. Besser

keiner bekommt diese Siegpunkte!

Andreas ahnt aber nicht, dass Karsten 2 Schmuggler auf der Hand hält. Die Reaktionsfähigkeit des Schmugglers lautet:

**REAKTION:** Zerstöre diese Karte, nachdem 1 Spieler einen Kampf verloren hat, um 1 Karte zu kaufen.

Die Bedingung ist erfüllt, so dass Karsten nun beide Schmuggler einsetzt. Er zeigt beide Karten und zerstört zunächst einen Schmuggler. Für den Goldwert aller übrigen Handkarten (inklusive des zweiten Schmugglers) kauft er 1 Karte aus dem Dorf. Anschließend zerstört er auch den zweiten Schmuggler, und kauft eine zweite Karte. Für diesen zweiten Kauf steht ihm der Goldwert seiner verbliebenen Handkarten erneut zur Verfügung.

## Globale Effekte

Einige wirklich mächtige Monster besitzen globale Effekte. Diese wirkungsvollen Effekte betreffen alle Spieler, Helden und/oder Monster. Ein globaler Effekt ist so lange aktiv, wie das Monster im Dungeon ausliegt.

Wenn ein Monster mit einem globalen Effekt aus irgendeinem Grund aus dem Dungeon entfernt wird, endet der globale Effekt sofort.

Mehrere globale Effekte der gleichen Art sind kumulativ. Wenn ein globaler Effekt z.B. den Preis für Waffen um 2 erhöht, und zwei solcher Monster im Dungeon liegen, erhöht sich der Preis für Waffen um insgesamt 4.

Globale Effekte auf euren Handkarten werden nicht mehr berücksichtigt.

## WÄCHTER

Die mächtigsten Monster im Dungeondeck sind die Wächter. Sie besitzen wesentlich größere Kräfte als die anderen Monster. An der Spitze stehen die Donnersteinträger, die bösen Meister im Besitz der Donnersteine.

Wächter werden in das Dungeondeck eingemischt (entsprechend der auf Seite 9 genannten Regeln). Wenn ein Wächter in den Dungeon gelegt wird, verhält er sich wie alle anderen Monster.

Wächter sind immun gegenüber allen Fähigkeiten oder Effekten, durch die ein Monster kampfflos aus dem Dungeon entfernt wird oder den Platz wechseln muss, bis sie einen Kampf gegen euch verlieren. Wächter ziehen sich nach einem gegen euch gewonnenen Kampf nicht zurück und werden niemals unter das Dungeondeck zurückgelegt.

Schließlich kann ein Donnersteinträger nicht im Kampf besiegt werden, so lange es noch einen normalen Wächter im Dungeon gibt!

## FLÜCHE

Durch einige Effekte erleidet ihr eine oder mehrere Fluchkarten. Diese Flüche nehmt ihr vom verdeckten Stapel mit Fluchkarten und legt sie auf euren Ablagestapel.

Flüche sind nicht von Monstermerkmalen oder -effekten betroffen, außer diese benennen explizit Flüche als Ziel. Flüche sind besondere Karten und gelten weder als Dorfkarten noch als Monsterkarten.

Ihr könnt Flüche auf verschiedene Arten wieder loswerden. Wenn ihr euch erholt, könnt ihr einen Fluch wählen und zerstören. Einige Helden und Dorfkarten erlauben euch auch, diese Karten zu zerstören. Jeder Fluchtyp besitzt außerdem eine eigene Möglichkeit, ihn wieder loszuwerden – manchmal auf einfache Weise, manchmal für einen hohen Preis.

Flüche kommen niemals aus dem Spiel, wenn ihr sie zerstört. Stattdessen legt ihr einen zerstörten Fluch immer verdeckt unter den Stapel der Fluchkarten.

Wenn mehrere Spieler auf einmal Flüche erhalten, nimmt immer der Spieler links vom aktiven Spieler als erster 1 Fluch, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Sollte der Stapel an Fluchkarten einmal leer sein (alle Flüche befinden sich in den Kommandodecks der Spieler), habt ihr Glück, und müsst keinen Fluch erleiden. Wenn später im Spiel Flüche zerstört werden und wieder im Stapel für Fluchkarten bereitliegen, müsst ihr wieder Flüche erleiden, wenn ihr von entsprechenden Effekten betroffen seid.

## NULL UND „KEIN WERT“

Sowohl der Physische Angriff als auch der Magische Angriff können nicht auf einen Wert unter Null reduziert werden. Dunkelheit kann einen beliebig hohen Wert erreichen, reduziert den Gesamtangriff aber niemals unter Null. Stärke kann ebenfalls niemals unter den Wert Null reduziert werden.

„Kein Wert“ hat eine andere Bedeutung als „Null“. Wenn ihr z.B. eine Karte mit Goldwert ablegen sollt, müsst ihre eine Karte mit einem Goldwert von Null oder höher wählen. Eine Karte ohne jeglichen Goldwert (ohne das Goldsack-symbol) dürft ihr in diesem Fall nicht nehmen. Genau nach den gleichen Regeln besitzen Flüche keinen Goldpreis und können von euch somit nicht gewählt werden, wenn eine Karte nach einem Goldpreis verlangt. Das bedeutet natürlich nicht, dass Flüche Null Gold kosten – dann hätten sie ein Symbol mit dem Wert Null. Flüche besitzen gar keinen Goldpreis und können niemals gekauft werden.

## DAS SPIELENDE

Wenn ihr als aktiver Spieler den Donnersteinträger besiegt, endet das Spiel am Ende eures Zugs. Wenn der Donnersteinträger im Dungeon auf Position 1 ankommt, flieht er und beginnt in einer weiteren Partie erneut, an anderer Stelle seine Macht aufzubauen. Auch in diesem Fall endet das Spiel nach dem Zug des aktiven Spielers.

Jeder zählt nun die Siegpunkte all seiner Karten im Kommandodeck, auf der Hand und auf dem Ablagestapel. Beachtet bitte, dass neben den Monstern auch bestimmte Dorfkarten und hochrangige Helden Siegpunkte besitzen.

Derjenige von euch mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel! Haben mehrere gleich viele Siegpunkte, gewinnt derjenige unter den Betroffenen, der den Donnersteinträger besiegt hat. Wenn ihn ein anderer Spieler besiegt hat, gewinnt derjenige unter den Betroffenen mit den meisten Erfahrungspunkten.

## MERKMALE

In diesem Kapitel findet ihr alle Merkmale, die in allen Veröffentlichungen von *Thunderstone Advance* erscheinen werden. In dieser Ausgabe sind nicht alle davon vorhanden.

**Kann nur bekämpft werden, wenn [etwas]:** Wenn eure Heldengruppe das Genannte nicht dabei hat, könnt ihr das Monster nicht zum Kampf auswählen. Die Bedingung kann ein bestimmter Heldentyp sein, eine Anzahl an Erfahrungspunkten oder etwas völlig anderes. Wenn ihr das Geforderte aktuell nicht besitzt, könnt ihr nicht gegen das Monster kämpfen, es also weder besiegen noch dagegen verlieren, um es unter das Dungeondeck zu platzieren. Wenn ihr in den Dungeon geht und gar kein Monster angreifen könnt, beendet ihr euren Zug (das gilt als gescheiterter Angriff).

**Dunkelheit +/- X:** Dieses Merkmal verändert den Basiswert der Dunkelheit für das betroffene Monster. Im Gegensatz zu einem Kampfeffekt ist das Merkmal immer aktiv.

**Dunkelheit kann nicht reduziert werden:** Lichtwerte und andere Karteneffekte oder Kartenfähigkeiten können die Dunkelheit nicht reduzieren. Der Wert der Dunkelheit für das betroffene Monster entspricht immer (oder liegt aufgrund negativer Effekte sogar über) dem Wert der Position im Dungeon.

**Immun gegen [etwas]:** Einige Monster besitzen ein Merkmal, das sie immun gegen etwas Bestimmtes macht, z.B. Zaubersprüche, stumpfe Waffen, Physischen Angriff oder Helden ab Stufe 2 mit Stärke 4 oder weniger an einem Dienstag. Wenn ein Monster immun gegen etwas Bestimmtes ist, werden alle Angriffswerte dieser Karte auf Null reduziert, außer sie modifizieren die Angriffswerte eines bestimmten anderen Helden. Andere Effekte und Fähigkeiten der betroffenen Karte haben keine Auswirkungen auf das Monster. Alle Effekte, die das Monster nicht direkt betreffen, wie z.B. Lichtwerte oder Schlüsselwörter, sind durch dieses Merkmal nicht betroffen und können verwendet werden.



**Beispiel:** Der Ghul besitzt das folgende Merkmal:

Immun gegen Kämpfer und scharfe Waffen.

Alle Angriffswerte der Helden mit dem Schlüsselwort „Kämpfer“ werden auf Null reduziert, wenn sie diesen Ghul bekämpfen. Wenn ein Kämpfer aber ein Merkmal oder eine Fähigkeit besitzt, die anderen Nicht-Kämpfern hilft, dürft ihr es im Kampf gegen den Ghul dennoch einsetzen.

**[Etwas] wird benötigt:** Eure Abenteurergruppe muss das Genannte besitzen, um das Monster besiegen zu können. Das kann z.B. eine scharfe Waffe, ein Magischer Angriff, ein Kleriker oder etwas ganz anderes sein. Wenn ihr das Genannte nicht auf der Hand habt, unabhängig davon, wie klein und unbedeutend es auch sein mag, könnt ihr das entsprechende Monster nicht besiegen, noch könnt ihr es durch andere Merkmale oder Fähigkeiten beeinflussen. Ihr könnt das Monster trotzdem angreifen, damit es sich aus dem Dungeon zurückzieht und unter das Deck zurückgelegt wird. Dieses Merkmal gibt es nicht in dieser Ausgabe von *Thunderstone Advance*, es wird aber in einer der folgenden Erweiterungen dabei sein.

**Wird nur aus dem Dungeon entfernt, wenn es besiegt wird:** Diese Monster sind immun gegen alle Karteneffekte, durch die sie auf irgendeine Weise den Dungeon verlassen würden. Diese Monster ziehen sich nach einem gewonnenen Kampf auch nicht aus dem Dungeon zurück und werden somit nicht zurück unter das Dungeondeck gelegt. Die Monster verlassen den Dungeon nur, wenn sie von euch im Kampf besiegt werden.



## SPIELBEISPIELE

Die folgenden Beispiele geben euch eine Idee, wie der Dorfbesuch und der Kampf im Dungeon im richtigen Spiel ablaufen können.

### BEISPIEL EINES DORFBESUCHS

Am Ende seines letzten Zugs hat Michael die folgenden Karten gezogen: Airdanische Taschendiebin, Sturmbeschwörung, König Caelans Erlass, Gastwirt, Schmuggler und einen Fluch der Zwietracht.



Auch wenn Michael aktuell nur einen Gesamtgoldwert von 3 auf der Hand hat, entscheidet er sich für einen Dorfbesuch. Es liegt eine Druanische Fluchzerstörerin auf einem der Heldenstapel im Dorf aus, die er unbedingt haben möchte. Er hat bereits zu viele Flüche erlitten, die er in den folgenden Zügen gerne zerstören würde.

Michael könnte seinen Schmuggler nutzen und die Sturmbeschwörung zerstören, um 4 Gold zu erhalten. Wenn seine Airdanische Taschendiebin mit ihrer Fähigkeit anschließend noch 3 Gold besorgt, könnte er die Druanische Fluchzerstörerin mit Gold kaufen und König Caelans Erlass für später aufbewahren.

Schlauerweise beginnt er mit dem riskanten Teil des Plans, bevor er seine Karten eventuell grundlos zerstört. Er aktiviert die Dorffähigkeit seiner Airdanischen Taschendiebin. Jeder Spieler (inklusive Michael) legt die oberste Karte seines Kommandodecks auf den Ablagestapel ab. Leider erhält Michael durch diese Fähigkeit nur 2 Gold – nicht genug, um die begehrte Fluchzerstörerin direkt kaufen zu können.

Michael nutzt die Fähigkeit der Sturmbeschwörung und legt sie oben zurück auf sein Kommandodeck, da er sie nicht länger zerstören muss.

Stattdessen aktiviert er den Gastwirt und zerstört ihn selber (der Gastwirt ist ja ein Dorfbewohner). Michael möchte sein Kommandodeck möglichst schlank und effektiv halten und denkt, dass er die Fähigkeit des Gastwirts im weiteren Spiel nicht mehr benötigt. Mit dem Verlust des Gastwirts reduziert sich sein zur Verfügung stehendes Gold auf Null.

Er nutzt nun die Fähigkeit des Fluchs der Zwietracht, sich selbst zu zerstören, da er in dieser Runde kein Gold ausgeben wird. Auch wenn dadurch sein zur Verfügung stehendes Gold um 2 reduziert wird, kann sein gesamter Goldwert nicht unter Null sinken. Somit erleidet er keinen weiteren Verlust.

Abschließend nutzt er König Caelans Erlass. Er nimmt die oberste Druanische Fluchzerstörerin vom Heldenstapel und legt sie oben auf sein Kommandodeck.

Michael würde eigentlich gerne noch seine Airdanische Taschendiebin hochstufen – aber durch die Verwendung von König Caelans Erlass endet sein Zug vorzeitig. Er legt alle Handkarten ab und zieht 6 neue Karten vom Kommandodeck, unter denen sich die Sturmbeschwörung und die Druanische Fluchzerstörerin befinden, die er im Laufe seines Zugs oben auf sein Kommandodeck platzieren durfte. Er schaut sich nun den Dungeon an und beginnt mit der Planung seines nächsten Zugs.

### BEISPIEL EINES KAMPFS IM DUNGEON

Kurz vor Ende des Spiels kommt Michael erneut an den Zug. Er weiß, dass er nicht die meisten Siegpunkte besitzt und einen möglichst effektiven Zug durchführen muss. Leider sind die Monster im Dungeon wenig erfolgversprechend. Es liegen die folgenden Monster im Dungeon:



Michael hat die folgenden Karten auf der Hand: Ranger-Wildniskarte, Bhoidwood-Anschleicher (Physischer Angriff +4), Dunkellauf-Beschützer (Physischer Angriff +4), Oger, Ogermagier und eine Fackel.



Er kann problemlos das Knochengestell besiegen, würde aber nur 2 Siegpunkte erhalten. Der Ettin ist 5 Siegpunkte wert, bereitet Michael aber 2 entscheidende Probleme.

Das erste Problem: Der Ettin befindet sich in Position 3. Michael benötigt sowohl 1 weiteren Punkt für seinen Angriffswert (um die 9 Lebenspunkte des Ettins zu bezwingen), als auch 2 weitere Lichtpunkte (um den Angriff -4 durch die Dunkelheit des Dungeons auszugleichen), um das Monster zu besiegen. Michael kann dank seines Bhoidwood-Anschleichers den Ettin 1 Position nach vorne legen und damit die Probleme mit der Dunkelheit ein wenig verringern. Er benötigt dann aber immer noch 1 weiteren Punkt für seinen Angriff und 1 Lichtpunkt wegen der übrigen Dunkelheit. Das zweite Problem bereitet ihm der Kampfeffekt des Ettins, durch den einer von Michaels Rangern zerstört würde, noch bevor der Kampf ausgewertet wird. Ein wahrlich starker Gegner!

Michael braucht einen Plan. Er kann die folgenden 3 Dinge für sich nutzen:

1. Sein Dunkellauf-Beschützer kann sein fortgeschrittenes Wissen nutzen und das Dungeondeck manipulieren, um einen Angriffsbonus zu erhalten.
2. Seine Ranger-Wildniskarte kann ihm den richtigen Weg zeigen, indem er damit das unterste Monster im Dungeondeck aufdeckt und 1 weitere Karte nachzieht.

3. Wenn er das richtige Monster auf Position 3 bekommt, kann es sein Bhoidwood-Anschleicher eine Position nach vorne holen, so dass die Dunkelheit nicht mit voller Höhe zu tragen kommt.

Ein riskanter Plan, aber so gewinnt man Spiele! Als erstes nutzt er seinen Dunkellauf-Beschützer und deckt die obersten 2 Karten des Dungeondecks auf. Er findet einen Zerfressenen Giganten (8 Lebenspunkte) und einen weiteren Knöchernen Krieger (5 Lebenspunkte).

Er platziert den Zerfressenen Giganten unter das Dungeondeck und lässt den schwachen Knöchernen Krieger oben auf dem Dungeondeck für seine Mitspieler zurück. Michaels Ranger erhalten nun einen Angriff +1 gegen Untote Skelette und Untotes Baumvolk.

Michael besitzt aktuell nur noch 2 Karten in seinem Kommandodeck und weiß, dass eine davon ein wichtiger Held ist. Er vertraut seinem Glück und versucht, sowohl diesen als auch den nächsten Zug optimal zu gestalten. Er verwendet die Ranger-Wildniskarte, platziert den Zerfressenen Giganten auf Position 3 und legt den Ettin zurück unter das Dungeondeck.

Damit liegt nun ein Monster mit 8 Lebenspunkten auf Position 3, gegen das Michael nun einen Gesamtangriffswert von 10 besitzt (Angriff +4 von jedem Ranger und zwei Bonusse Angriff +1 dank der Fähigkeit des Dunkellauf-Beschützers) und Licht 1.

Und es wird für Michael noch besser, denn er kann den Zerfressenen Giganten ja gleich noch eine Position vorziehen. Auch wenn er das Monster nun besiegen kann, reicht es noch nicht, den üblen Folgeeffekt zu verhindern, durch den er am Ende des Zugs nur 4 Karten auf die Hand nehmen darf. Aber Michael darf dank der Ranger-Wildniskarte erst noch 1 Karte nachziehen. Er zieht den Barden aus Glamercast, die perfekte Karte! Das 50/50-Risiko hat sich ausgezahlt.

Er tauscht die Positionen des Knochengestells und des Zerfressenen Giganten. Nun hat er einen Gesamtangriff +12 (durch den weiteren Magischen Angriff +2 des Bardens) und Licht 2 gegen die Position 2. Als letztes aktiviert er die Dungeonfähigkeit des Bardens, um seinen beiden Rangern jeweils einen Bonusangriff +1 zu geben. Damit besitzt Michael endlich einen Gesamtangriff von +14 und Licht 2. Genug, um die Dunkelheit auszuschalten und den Folgeeffekt des Monsters zu verhindern. Somit gewinnt er nicht

nur 6 Siegpunkte für den Zerfressenen Giganten, sondern er bekommt auch wieder 6 neue Handkarten für seinen nächsten Zug. Und für seine Mitspieler hinterlässt er nur Monster mit jeweils niedrigen 2 Siegpunkten!

Ein erstklassiger Auftritt der raffinierten und kenntnisreichen Ranger. Michael ist dem Sieg einen großen Schritt näher, kurz vor dem spannenden Finale des Spiels!

## WAS IST NEU IN THUNDERSTONE ADVANCE?

Das Spiel *Die Türme des Verderbens* ist die erste Veröffentlichung in der Spielreihe *Thunderstone Advance*. Ein guter Einstiegspunkt sowohl für neue als auch für erfahrene Spieler. Das klassische *Thunderstone* und *Thunderstone Advance* sind vollständig kompatibel. Im Folgenden listen wir euch auf, welche Veränderungen vorgenommen wurden.

**Eine ausführliche Hintergrundgeschichte:** Am Ende von *Herz der Verdammnis*, dem letzten Kapitel der ersten *Thunderstone*-Spielereihe, wurden die Helden durch ein Portal in eine neue Welt katapultiert. *Thunderstone Advance* bietet dazu eine intensive thematische Hintergrundgeschichte in einer stimmigen Welt. Wir bieten euch eine Geschichte, die alle Karten einbindet und sogar auf diesen Karten mit kurzen Zitaten fortgesetzt wird.

**Bessere Begrifflichkeiten:** Der Angriff wird zum Physischen Angriff. Dunkelheit ersetzt den Lichtabzug. Reaktion ist eine neue Fähigkeit, die längere und schwerfälligere Sätze ersetzt. Raub wird nun als Begriff für Karteneffekte verwendet, die beim Aufdecken von Monsterkarten vom Dungeondeck aktiv werden (dies schließt Lauererffekte mit ein). Folgeeffekte und Kampfeffekte wurden getrennt. Folgeeffekte treten nun am Ende des Kampfes ein, so dass ihr nun Karten verlieren könnt, bevor ihr deren Beuteeffekte verwenden dürft.

**Endgegner:** Das Spiel endet nun nicht dadurch, dass ihr einen Stein aufsammelt. Nun müsst ihr gegen den Donnersteinträger gewinnen oder warten, bis dieser aus dem Dungeon flieht.

**Auszeit für einige Karten:** Fallen und Schätze sind vorerst aussortiert, bis wir deren neue Versionen ausreichend getestet haben. Donnersteine wurden durch Donnersteinträger ersetzt, sie kommen aber vielleicht in anderer Form

wieder zurück. Bogenschützen wurden durch Ranger ausgetauscht.

**Änderungen im Dungeon:** Die Wildnisseite des Spielplans bietet 4 Positionen und vereinfachte Regeln für die Dunkelheit, während die Dungeonseite 3 Positionen und die klassischen Regeln für die Dunkelheit verwendet. Somit ist die Wildnisseite für unerfahrene Spieler besser geeignet, da jede Position nur einen Angriff -1 verursacht, während die Dungeonseite mit einem Angriff -2 pro Position erfahrene Spieler vor größere Herausforderungen stellt. Schließlich wurden die Monster in drei Schwierigkeitsstufen von Stufe 1 bis Stufe 3 unterteilt, um ausgeglichene Startbedingungen zu ermöglichen. All diese Änderungen führen zu einem schnelleren und eingängigeren Spielerlebnis.

**Neue Aktion:** Die Vorbereitung ist als vierte Aktionsmöglichkeit in eurem Spielzug hinzugekommen.

**Neue Kartentypen:** Vertraute geben den Spielern ein besseres Gefühl, Teil der Abenteurergruppe zu sein. Flüche haben die allgemeinen Krankheitskarten ersetzt, gelten aber weiterhin als Krankheiten, wie ihr am Schlüsselwort erkennt. Kleriker und andere Karten, die mit Krankheiten interagieren, funktionieren mit Flügen genau auf die gleiche Weise.

**Neue Grafiken:** Bessere Symbole, farbkodierte Kartentypen und eine übersichtlichere Gestaltung helfen euch, das Spiel einfacher zu erlernen. Außerdem passen nun größere Grafiken und größere Textfelder auf die Karten.

**Neue Startkarten:** Die Miliz hatte bisher dafür gesorgt, dass ihr manchmal zu mehreren Erholungszügen gezwungen wurdet. Somit wurde sie durch den Soldaten ersetzt, der etwas kompetenter und leichter hochzustufen ist. Außerdem haben wir den Dolch durch den Langspeer ersetzt und den Proviant durch die brandneuen Donnersteinsplitter. Mit all diesen neuen Startkarten wird es für euch einfacher, schon früh im Spiel in den Dungeon zu gehen.

**Zufallskarten:** Ihr findet nun hilfreiche Zusammenfassungen der Fähigkeiten auf den Zufallskarten, um bei der Spielvorbereitung schneller eine Übersicht zu bekommen.

**Regelklarstellungen:** Die Einschränkungen bei der Zerstörung von Karten durch Effekte anderer Karten wurde geklärt. Die genauen Zeitabläufe der Aktionen wurden bereinigt.

**Regeloptimierungen:** Es gibt nicht mehr die Regel, dass ein Held bei Stärke = Null zerstört wird, es kann aber zukünftig Karten mit diesem Text geben. Wird eine Karte zerstört, erfolgt die Zerstörung nun sofort bei Anwendung des Effekts. Es gibt keine Sonderregelung mehr für Zaubersprüche oder andere Karten.

**Dorfspielplan:** Dank des Dorfspielplans werden eigentümliche Zusammenstellungen von Dorfkarten wesentlich öfter vermieden.

## GLOSSAR

### 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.

**Ihr könnt alle Karten von Thunderstone und Thunderstone Advance zusammenmischen!** Denkt nur daran, dass die Kampfeffekte der Monster aus *Thunderstone* nun genau so funktionieren, wie Folgeeffekte in *Thunderstone Advance*, außer eine Karte fordert etwas anderes. Der neue Folgeeffekt hilft uns, diesen Zeitablauf zu verdeutlichen. Die Karten verhalten sich ansonsten genau wie früher.



**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 – 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 Dorffeffekte anderer Karten nutzen, bevor ihr diesen Dorffeffekt 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, so dass 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.



### STERNNSIPPE

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 – VOGELARTIG

**Schwarzschar-Assassine:** Einige Monster besitzen das Schlüsselwort Lauerer.



**Schwarzschar-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.



**Schwarzschar-Verschörer:** Einige Monster besitzen das Schlüsselwort Lauerer.



### DRACHE – FEUER

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



**Magma drache:** Im seltenen Fall, dass 2 Magma drachen 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 Magma drachens zuerst anwendet, werden beide Durchbrücheffekte 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 – 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.“



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



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



**UNTOTER – HORDE**  
**Seelenloser:** Wenn ihr einen Seelenlosen unter das Dungeondeck zurücklegt, nehmt ihr die Monsterkarte und keine der bereits beiseite gelegten Platzhalterkarten.



**UNTOTER – 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.



**Zwergenvorfuhr:** 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.

**Durchbrucheffekt:** 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 „es Licht gibt“, muss wenigstens eine eurer Handkarten einen Lichtwert besitzen, unabhängig vom eigentlichen Wert. Wenn ein Merkmal fordert, dass „kein Licht vorhanden ist“, dürft ihr keine einzige Handkarte mit einem Lichtwert besitzen. Wenn ein Merkmal fordert, dass „es dunkel sein muss“, 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 Donnersteinsplittern.

**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.



## SZENARIOS

Die folgenden 3 Szenarios erzählen euch die Geschichte der Türme, die in der Nähe der Ruinen von Baile Bhoid errichtet wurden. Spielt diese Szenarios, um die finsternen Türme der Donnersteinträger zu ergründen. Besiegt die darin hausenden verdorbenen Gräuel, die den Frieden der Völker Talas bedrohen.

### DER TURM DER VERDERBNIS

*„Zuerst werdet ihr die Insekten bemerken. Sie sind die einzigen Tiere, die hier noch leben. Ihr werdet das noch vor dem Geruch verrotteten Fleisches wahrnehmen. Wo auch immer sich Untote versammeln, sie töten alles wahllos. Nicht für Nahrung oder aus Spaß, sondern nur, weil sie alles Lebendige hassen. Lediglich Insekten überleben diesen Hass.“*

*So erkennt ihr, dass ihr euch dem Turm des elbischen Totenbeschwörers nähert – ihr seht nur Insekten. Dann überprüft ihr ein letztes Mal eure Sachen – eure Rüstung, die Waffen und Gegenstände. Zieht besser alle losen Gurte stramm! Die Seelenlosen greifen nach allem, um euch niederzureißen. Und Geschwindigkeit wird eure größte Stärke sein. Bleibt auf den Beinen, um unter den Lebenden zu bleiben.“*

*Calum Featherborne, Dunkellauf-Beschützer, Ansprache an seine Patrouille*

Verwendet die **Wildnisseite** des Spielplans.

| Helden            | Dorfkarten               | Monster                        |
|-------------------|--------------------------|--------------------------------|
| Caliginer         | Bandias Weisheit         | Untoter – Baumvolk             |
| Dunkellauf        | Erfahrener Ausbilder     | Untoter – Horde                |
| Sternnsippe       | Filigranes Amulett       | Untoter – Skelett              |
| Wasser-<br>magier | Gastwirt                 | Stramst<br>(Donnersteinträger) |
|                   | Kampferprobter<br>Soldat |                                |
|                   | Langschwert              |                                |
|                   | Schlangenflegel          |                                |
|                   | Zwergen-<br>Bärenhammer  |                                |

### DER TURM DES ZWANGS

*„Ich verstehe nicht, wie Belac in solch kurzer Zeit so eine große Macht versammeln konnte. Diese Barracken waren letzte Woche noch nicht da. Das ganze Material muss per Teleportation angeliefert worden sein ... irgendwie. Sucht die Magier auf und fragt sie, ob es irgendwelche Störungen des Mediums gab, oder wie auch immer sie das nennen.“*

*Diese verdammten Corvaxis haben also endlich eine Seite gewählt. Die falsche Seite. Einer von denen hat gestern meinen Lieblingshut gestohlen. Wird wahrscheinlich in einem ihrer durchweichten Nester benutzt.*

*Berichtet dem Kapitols Hügel, dass wir mindestens ein weiteres Regiment benötigen, um diese Bedrohung niederzuschlagen. Ich hasse den Gedanken, dass dieser Verräter Belac einmal einer von uns gewesen ist.“*

*Bhoidwood-Töter Bann Evener, Notizen der südlichen Grenzpatrouille*

Verwendet die **Dungeonseite** des Spielplans.

| Helden               | Dorfkarten               | Monster                      |
|----------------------|--------------------------|------------------------------|
| Airdaner             | Falken-Armbrust          | Corvaxis – Vogelartig        |
| Bhoidwood            | Gastwirt                 | Kobold – Humanoid            |
| Donner-<br>magier    | Kampferprobter<br>Soldat | Oger – Humanoid              |
| Schleier-<br>wächter | Kopfgeldjägerin          | Belac<br>(Donnersteinträger) |
|                      | Langschwert              |                              |
|                      | Massen-<br>teleportation |                              |
|                      | Mondstein                |                              |
|                      | Sturmbeschwörung         |                              |

## DER TURM DER VERACHTUNG

„Überall um den Turm sind Flammen. Kein nettes Lagerfeuer, um die Kälte zu vertreiben. Das ist eine dunkle, hungerrige Feuersbrunst. Drachen kreisen darüber, sie gleiten auf den Aufwinden über Orsegs Turm. Dieser Beschwörer muss komplett wahnsinnig sein. Nicht einmal Kobolde wagen es, Drachen zu wecken. Koboldclans opfern ganze Generationen, nur um ihre ‚Drachengötter‘ in Schlaf zu wiegen. Orseg scheint ein gutes Dutzend erweckt zu haben. Das konnte er nicht alleine schaffen.“

Mich erwartet vielleicht der erhoffte Tod, für den ich so lange trainiert habe.“

Habloc Wasserlied, Schleierwächter-Märtyrer aus Baile Bhoird

## VARIANTEN

Nachdem ihr einige Partien gespielt habt, könnt ihr zur Abwechslung einige der folgenden Varianten verwenden.

### MONSTERVERTEILUNG „4-4-4“

Nachdem ihr die 3 Monstergruppen ausgewählt habt, nehmt ihr davon 4 zufällige Stufe-2-Monster und 4 zufällige Stufe-3-Monster. Mischt diese 8 Karten mit dem Donnersteinträger und legt sie verdeckt als unterste Karten des Dungeondecks bereit. Mischt die Stufe-1-Monster und füllt den Dungeon mit diesen Monstern. Anschließend mischt ihr alle übrigen Monster und legt sie verdeckt auf das Dungeondeck. Diese Vorbereitung dauert etwas länger, garantiert aber einen einfacheren Beginn des Spiels und ein richtig schweres Ende.

### ZUFÄLLIGER DUNGEON

Wählt einfach 3 beliebige Monstergruppen und mischt sie als Dungeondeck zusammen. Mischt einen Donnersteinträger mit den untersten Karten. Viel Glück im Kampf gegen die Monster!

### WAHL DES VERTRAUTEN

Wenn ihr ein Monster im Dungeon besiegt, deckt ihr die obersten 2 Vertrauten auf. Ihr wählt 1 Vertrauten und mischt den anderen wieder in das Deck der Vertrauten. Auf diese Weise habt ihr ein wenig mehr Einfluss bei der Wahl eures Vertrauten.

### SCHULE DER HARTEN SCHLÄGE

Ihr dürft nur Stufe-1-Helden kaufen. Die Stufe-2-Helden und Stufe-3-Helden erhaltet ihr nur durch das Hochstufen.

Verwendet die **Dungeonseite** des Spielplans.

| Helden     | Dorfkarten           | Monster                   |
|------------|----------------------|---------------------------|
| Criochaner | Gastwirt             | Drache – Feuer            |
| Druaner    | König Caelans Erlass | Dschinn – Efreet          |
| Dunkellauf | Königlicher Aufruf   | Gebranntmarkter – Feuer   |
| Glamercast | Massenteleportation  | Orseg (Donnersteinträger) |
|            | Pike                 |                           |
|            | Ranger-Wildniskarte  |                           |
|            | Schmuggler           |                           |
|            | Tanzendes Schwert    |                           |

### EPISCHES THUNDERSTONE

Diese radikale Variante lässt euch mit jeder vorhandenen *Thunderstone*-Karte spielen, die ihr besitzt. Ihr verwendet keine Zufallskarten.

### Das Dorf mit Leben füllen

Sortiert alle Dorfkarten nach den Schlüsselwörtern Waffe, Zauberspruch, Dorfbewohner und Gegenstand.

Mischt jede Kategorie gründlich. Platziert anschließend 3 gleichhohe Stapel mit Waffen und jeweils 2 gleichhohe Stapel mit Zaubersprüchen, Dorfbewohnern und Gegenständen offen auf die Dorffelder. Dies sind eure Dorfstapel.

Mischt alle Stufe-1-Helden zusammen und platziert 4 gleichhohe Stapel offen auf die Dorffelder. Dies sind eure Heldenstapel. Ihr könnt keine Stufe-2-Helden oder Stufe-3-Helden kaufen, ihr müsst eure Helden hochstufen.

Wie im Basisspiel legt ihr alle Basiskarten und Fluchkarten bereit.

Alle Spieler erhalten die Dorffähigkeit „DORF: Benenne 1 Karte. Nimm alle Exemplare dieser Karte, die oben auf den Dorfstapeln oder Heldenstapeln liegen und platziere sie unter die entsprechenden Stapel.“ Auf diese Weise könnt ihr ungewünschte Karten entfernen, um zusätzliche Kaufoptionen zu erhalten. Oder ihr entfernt auf diese Weise wertvolle Karten, damit eure Mitspieler sie nicht erhalten können. Dies ist keine wiederholbare Fähigkeit.

### Den Dungeon vorbereiten

Trennt alle Monster in die einzelnen Stufen. Mischt die einzelnen Stufen gründlich. Anschließend nehmt ihr 4 zufällige Stufe-3-Monster, mischt sie mit 1 Donnersteinträger und legt diese Karten verdeckt als unterste Karten des Dungeondecks bereit. Legt weitere 6 zufällige Stufe-

3-Monster verdeckt darauf, danach 10 zufällige Stufe-2-Monster. Zuletzt legt ihr pro Spieler je 4 zufällige Stufe-1-Monster auf das Dungeondeck und füllt schließlich den Dungeon mit den obersten Monstern des Dungeondecks.

*Vielen Dank an Richard Launius und Tom Vasel für diese Variante.*

## SOLITÄR-THUNDERSTONE

Wenn ihr keine Mitspieler zur Verfügung habt, könnt ihr *Thunderstone Advance* auch alleine genießen. Diese Solitärspieler-Variante benötigt nur wenige Regelanpassungen.

### SOLITÄRSPIEL

Wir empfehlen euch, die folgenden Karten nicht zu verwenden, da sie die Reihenfolge im Dungeondeck oder Dungeon beeinflussen: Bhoidwood, Dunkellauf, Ranger-Wilderniskarte, Teufelchen, TundraWolf.

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Basisspiels vor, legt aber noch keine Monster vom Dungeondeck in den Dungeon.

Ihr könnt während eures Zugs nach den bekannten Regeln das Dorf besuchen, im Dungeon kämpfen, euch vorbereiten oder erholen. Am Ende eures ersten Zugs zieht ihr das oberste Monster vom Dungeondeck und legt es auf die höchste Position des Dungeons. In den folgenden Zügen zieht ihr immer ein neues Monster und legt es jeweils wieder auf die höchste Position im Dungeon. Wenn auf einer Position bereits ein Monster liegt, schiebt ihr dies und alle direkt davor liegenden Monster um eine Position nach vorne Richtung Eingang. Wenn der Dungeon komplett gefüllt ist, wird das vorderste Monster von Position 1 aus dem Dungeon geschoben. Es erreicht das Dorf und greift es an! Legt das Monster verdeckt in einen Monsterwertungsstapel neben das Dorf.

Wenn ihr ein Monster besiegt, legt ihr es auf euren Ablagestapel. Ihr füllt den Dungeon aber nicht mit einem neuen Monster auf. Der Dungeon wird immer nur am Ende eures Zugs wie oben beschrieben aufgefüllt. Beachtet, dass durch die besiegten Monster Lücken im Dungeon entstehen und erst wieder durch Verschieben der Monster gefüllt werden müssen, bevor ein weiteres Monster von Position 1 aus das Dorf angreift!

Wenn ihr ein Monster nicht besiegt, legt ihr es nicht unter das Dungeondeck zurück. Lasst es einfach im Dungeon liegen.

### DAS SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn ihr den Donnersteinträger besiegt oder wenn der Donnersteinträger das Dorf angreift und auf den Monsterwertungsstapel gelegt wird. Wenn der Donnersteinträger im Dungeon liegt und das Dungeondeck leer ist, verschiebt ihr trotzdem am Ende jeder Runde die hintersten Monster um eine Position Richtung Eingang, bis der Dungeon komplett leer ist.

**Anmerkung:** In dieser Solitärvariante könnt ihr keine Fähigkeiten nutzen, durch die Monster unter das Dungeondeck zurückgelegt werden (wie z. B. die Fähigkeiten der Dunkellauf-Helden).

### DAS SPIEL GEWINNEN

Am Spielende addiert ihr alle Siegpunkte eurer Karten (Handkarten, Kommandodeck und Ablagestapel). Vergleicht eure erzielte Summe mit allen Siegpunkten im Monsterwertungsstapel. Wenn ihr mehr Siegpunkte erreicht habt, rettet ihr das Dorf vor der Zerstörung und gewinnt das Spiel! Ansonsten wird das Dorf überrannt. Viel Glück beim nächsten Versuch.

### ERHÖHTER SCHWIERIGKEITSGRAD

Für den Veteranen-Level führt ihr die folgenden Ergänzungen ein:

1. Verwendet nur die Hälfte der Heldenkarten jeder Stufe, so dass ihr 3 Stufe-1-Helden, 2 Stufe-2-Helden und 1 Stufe-3-Helden in jedem Stapel platziert.
2. Verwendet nur 4 Karten in jedem Dorfstapel.
3. Füllt den halben Dungeon mit Monstern (2 Monster auf der Wildnisseite und nur 1 Monster auf der Dungeonseite).

Für den Alptraum-Level führt ihr eine weitere Regel ein:

1. Verwendet im Dungeondeck ausschließlich Monster der Stufen 2 und 3.

## AVATARE

Die Avatare sind besondere Spielkarten, die wir nach Veröffentlichung von *Thunderstone Advance* als Mini-Erweiterung veröffentlichen werden. Für weitere Nachrichten, wie ihr an diese Avatarkarten kommt, schaut bitte auf [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)!

Avatare stellen euch bzw. eure Fähigkeiten als Anführer der Heldengruppen dar. Jeder erhält einen Satz an Avatarkarten (je einen Dieb, Kämpfer, Kleriker, Ranger und Zauberer). Jeder wählt geheim 1 Avatar aus, die ihr anschließend gleichzeitig aufdeckt. Die anderen Avatare legt ihr

wieder zurück in die Schachtel. Der Avatar ist immer im Spiel und liegt offen vor euch aus. Ihr mischt diese Karte niemals in euer Kommandodeck.

Avatare beginnen auf Stufe 1. Ihr könnt euren Avatar an einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels einmalig hochstufen, unabhängig von der gewählten Aktion in eurem Zug oder sogar im Zug eines anderen Spielers. Für das Hochstufen zahlt ihr die unten auf dem Avatar angegebenen Kosten an Erfahrungspunkten – genau wie für das Hochstufen von Helden.



## IMPRESSUM

**Autor:** Mike Elliott

**Planung von Thunderstone Advance:** Edward Bolme, Mark Wootton

**Zusätzliche Planung:** Joe Babbitt, Curt Crane, Brent Keith, Jeff Quick, Peter Waldner

**Entwicklung:** Joe Babbitt, Curt Crane, Mark Wootton

**Ausstattung:** Todd Rowland

**Covergestaltung:** Jason Engle, Mark Tarrisse

**Grafische Gestaltung:** Jason Engle, Kalissa Fitzgerald

**Spielregelbearbeitung:** Edward Bolme, Jeff Quick

**Spielertester:** Jon Angus, Chris Barnhart, Rachel Bolme, Talon Bolme, Anna Bort, Paul Bort, Stuart Clark, William Collie, Kristin Crane, Jason Crognale, LeAnn Dennis, Shelly DiGiacinto, Todd DiGiacinto, John Fleming, Jim Getz, Sarah Getz, Chris Harshman, Rob Herman, Vince Herman, Matt Hoyt, Steven LaFollette, Rob Mackie, Aaron Michelson, Keith Miller, Tammie Miller, Erik Noble, Sean Orms, Amy Phillips, Meredith Quick, Joe Rapiere, Jamie Ross, Gene Saunders, Dan Scheffel, Ivan Schoomer, Dave Snoddy, James Stewart, Sean Stewart, Andee Timken, Jamie Toon, Matt Vignau, Steve Wallace, Chris Wilson.

**Besonderer Dank an:** Jason Engle, für all die Jahre, in denen er Thunderstone mit Leben gefüllt hat; Ryan Metzler, für die Betreuung der Spielregeln und Regelfragen; Ian Toltz, für seine hervorragende Arbeit an Thundermaster; Kali Fitzgerald, für ihre Ruhe trotz des Drucks bei der

**Lektorat:** Jeff Quick

**Korrekturen:** John-Paul Cheyne, Murray Chu, Ryan Metzler

**Layout und Satz:** Kalissa Fitzgerald, Todd Rowland

**Produktion:** Dave Lepore

**Markenmanagement:** Jeff Quick

**Grafik:** Jason Engle, Empty Room Studios, Erich Schreiner, Liam Peters, Mark Tarrisse, Shane Tyree

Gestaltung des neuen Stils von Thunderstone; Ed und Mark, für die großartige Arbeit bei der Bereinigung der Spielregeln und der Gestaltung und für das Hinzufügen all der einzigartigen neuen Inhalte dieser Ausgabe des Spiels.

**Deutsche Ausgabe**

**Übersetzung und Realisation:** Henning Kröpke

**Satz und Layout der deutschen Ausgabe:**

Christine Conrad

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz und Tim Dustin Walter für das ausführliche Lektorat.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). Copyright © der deutschen Ausgabe 2012 Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de) • [www.thunderstone.eu](http://www.thunderstone.eu)



## ÜBERSICHT SPIELVORBEREITUNG

### BASISDECKS ZUSAMMENSTELLEN

1. Jeder erhält 1 Kommandodeck mit 12 Karten.
2. Mischt eure Kommandodecks und zieht 6 Karten.

### DEN DUNGEON VORBEREITEN

1. Zufällige Monstergruppen bestimmen.
2. Das Dungeondeck vorbereiten.
3. Den Dungeon mit Monstern füllen.
4. Vertraute, Fluchkarten und Erfahrungsmarker bereitlegen.

### DAS DORF VORBEREITEN

1. Basiskarten bereitlegen.
2. Zufällige Heldenkarten bestimmen.
3. Im Heldenstapel liegen die Helden mit der höchsten Stufe unten, die Stufe-1-Helden ganz oben.
4. Zufällige Dorfkarten bestimmen.

## ÜBERSICHT ZUG EINES SPIELERS

### DAS DORF BESUCHEN

1. Verwendet beliebige Dorffähigkeiten und führt alle Trophäeneffekte aus (Seite 16).
2. Kauft 1 Karte (Seite 17).
3. Stuft Helden und Avatare hoch (Seite 17 und 38).

### KAMPF IM DUNGEON

1. Verwendet beliebige Dungeonfähigkeiten, rüstet Waffen aus und führt alle Trophäeneffekte aus (Seite 18).
2. Wählt 1 Monster zum Kampf aus.
3. Führt alle Kampfeffekte aus (Seite 19).
4. Bestimmt euren Gesamtangriffswert und schaut, wer den Kampf gewinnt (Seite 20).
5. Führt alle Folgeeffekte aus (Seite 21).
6. Legt ein unbesiegttes Monster verdeckt unter das Dungeondeck – oder – legt ein besiegttes Monster auf euren Ablagestapel und nehmt euch die entsprechenden Erfahrungspunkte.
7. Führt alle Beuteeffekte aus (Seite 21).
8. Schiebt alle Monster auf leere Positionen vor und füllt die höchste Position wieder auf.
9. Führt alle Raubeffekte und Durchbrucheffekte aus (Seite 22).

### VORBEREITUNG

1. Legt beliebig viele Handkarten oben auf euer Kommandodeck. Legt die restlichen Karten auf euren Ablagestapel.

### ERHOLUNG

1. Zerstört 1 beliebige Karte aus eurer Hand. Legt die restlichen Karten auf euren Ablagestapel.