

# AUREL

## Hauptregeln

Version 2.2

Ein Brettspiel von Florian Merx

8/2010

### Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht.....	2
Pöppel.....	3
Beginn.....	3
Ablauf.....	3
Ende .....	4
2. Kreaturen.....	4
3. Völker.....	5
4. Helden.....	5
5. Im Gelände.....	6
6. Bauern bauen.....	6
Gebäude .....	7
Herden.....	8
Karawanen.....	8
Schiffe .....	9
7. Ruhm.....	9
8. Handel.....	10
Karawansereien .....	10
Karawanen ausrüsten.....	10
Schiffskarawanen.....	10
9. Kampf.....	11
Ablauf .....	11
Gefecht und Kampf .....	11
Angriff und Abwehr.....	11
Helden im Kampf.....	12
Beispiel.....	12
10. Abenteuer .....	12
Abenteuermarker.....	13
Schätze.....	16

# 1.Übersicht

Aurelion 2.0 ist ein Spiel voll Entdeckung, Handel und Ruhm.

Aurelion spielt auf einer **Karte**, die von den Spielern am Anfang aus zufälligen **Sechseckfeldern** zusammengestellt wird. Die Spieler ziehen reihum ein **Geländefeld** vom Stapel und legen es an das Anfangsfeld in der Mitte der Karte. Sie können sich entscheiden, wo sie anlegen, solange eine Seite des Feldes an einem bereits liegenden Feld anliegt. Die Spieler sind gehalten ein möglichst zusammenhängendes Gelände herzustellen – zu diesem Zweck kann eine sechseckige Umrandung genutzt werden, die nicht überschritten werden darf.

Nachdem das Gelände liegt, werden auf den Feldern verdeckt **Abenteuermarker** verteilt. Diese können im Laufe des Spiels von Helden aufgedeckt – ent-deckt – werden.

Neben die Karte wird die **Ruhmesskala** gelegt. Jeder Spieler beginnt mit drei Punkten, wovon er einen pro Runde verliert. Durch den Bau von Denkmälern, das Stiften von Marktrechten und andere **Ruhmestaten** gewinnt er Punkte hinzu. Ein Spieler kann immer nur so viele Felder kontrollieren, wie er **Ruhmespunkte** hat. Hat er weniger, muß er Fahnen (s.u.) abbauen, bis es wieder passt.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 30/60/90 Ruhmespunkte erreicht hat.

Zu der Ruhmesskala wird je eine Spielerskala in Spielerfarbe gelegt. Die **Spielerskala** stellt die Menge an **Einkommen** in den einzelnen Sparten Gold, Nahrung, Stein, Lehm, Holz dar. Diese Rohstoffe erhält der Spieler zu Beginn seiner Runde ausgehändigt.

**Gold** benötigt der Spieler, um Dinge zu kaufen. **Nahrung** benötigt jede Kreatur des Spielers und zwar 1 pro Runde. Steine, Lehm und Holz sind **Baustoffe**. Sie werden zum Bau von **Gebäuden** benötigt und können über **Karawanen** gehandelt werden. Auf dem Spielfeld werden die Rohstoffe unter die Karawanenmarker gelegt, um sie zu verdecken.

Als Hilfsmittel zum Ruhm erhält jeder Spieler den ersten **Helden** aus seinem Heldenstapel. Helden sind Kreaturen, die dazu genutzt werden, Abenteuermarker aufzudecken. Wenn sie das entsprechende Abenteuer erfolgreich bestanden haben, gilt das Feld als erforscht und kann besiedelt werden. Helden können Flaggen (s.u.) weder setzen, noch wegnehmen, sie können aber von anderen Kreaturen attackiert werden.

Hat ein Held einen Abenteuermarker aufgedeckt, kann eine nachfolgende Truppe das Land in Besitz nehmen. Dies zeigen sie durch einen Flaggenmarker. Unter den Flaggenmarker die Gebäude, Bauern und Herden gelegt. Wird das Feld von einem anderen Spieler erobert, wechselt nur die Flagge, alle anderen Marker bleiben liegen.

Zum Schluß erhält jeder Spieler eine Anzahl **Bauern (4)**. Maximal vier von ihnen können kostenlos in einem Feld Nahrung **produzieren** oder einen Rohstoff abbauen – in Wäldern Holz, im Gebirge Steine etc. - wofür sie aber jeweils ein Goldstück erwarten. Man kann Bauern **ausbilden**, wodurch sie **Werkstätten** wie eine Schmiede bedienen können und pro Goldstück mehr Rohstoffe produzieren.

Bauern können haben einen Kampfwert von 2 und können angegriffen werden, aber selbst nicht angreifen oder Felder in Besitz nehmen. Spieler erhalten alle 2 Runden einen Bauern hinzu bis zum maximal 4x Anzahl seiner Felder.

## **Pöppel**

Aurelion nutzt eine Anzahl Spielsteine, sogenannter Pöppel. Sie werden unterteilt in Bau- und Abenteuerpöppel. Baupöppel sind quadratisch, die anderen kreisrunde Scheiben. Aufgeführt ist das Farbschema von Oberseite und Unterseite. Ein dritter Typ von Pöppeln hat die Form eines Wappens, also dreieckig mit abgerundeten Langseiten. Dieser Typ wird aufgestellt für die Helden des Spielers genutzt. Flach auf das Spielfeld gelegt dienen sie als Schiffe. Die Ruhmesskala zeigt den Spielstand der einzelnen Spieler an. Es handelt sich um einen Bogen mit vorgezeichneten Skalen. Ein Blatt Papier tut auch. Schließlich wartet das Spiel noch mit Geldstücken auf, damit der Reichtum sichtbar wird.

### Quadrate

- Flaggen: unbeweglich, nicht stapelbar, Spielerfarben/rot
- Gebäudemarker: unbeweglich, maximal 4 pro Feld: blau/weiß mit Bezeichnung
- Bauern : grün

### Scheiben

- Kreaturen: Spielerfarben/rot
- Karawanenmarker: Spielerfarben/grün
- Rohstoff Stein
- Rohstoff Lehm
- Rohstoff Holz
- Herden: blau

### Wappen

- Helden: Spielerfarben mit laufender Nummer 1 bis 6 pro Spieler
- Schiffmarker: Hellbraun

### Ruhmesskala

- Ruhm
- Nahrung in dieser Runde, wird am Ende der Runde wieder auf 0 gestellt.
- Einkommen pro Runde (Anzahl Märkte\*5 + Anzahl Kontore\*10)

### Geld

- Einer - Kupfer
- Zehner - Silber
- Fünziger - Gold

## **Beginn**

Jeder Spieler beginnt in seinem Startfeld mit 4 Bauern sowie einem Held (Stärke 1) und einer Kreatur (Stärke 1). Dazu erhält er 20 GS und eine Karawanserei.

## **Ablauf**

### **Einkommensphase**

Zu Beginn der Runde erhält ein Spieler die Menge an Geld, die seine Märkte und Kontore produzieren und auf seiner Spielerskala festgehalten ist.

Zugleich zählt er seine gesetzten Flaggen (→ kontrollierten Felder). Diese Menge an Ruhm muß er am Ende des Spielzuges haben, sonst werden Flaggen abgebaut.

### **Bauphase**

Mit dem Geld baut er sich neue Gebäude in einem Feld, in dem er seine Flagge gehisst hat. Dazu bezahlt der Spieler zunächst seine Bauern (1GS/Bauer) damit sie Nahrung und Rohstoffe produzieren. Werden die Rohstoffe nicht verbraucht, bleiben sie im Lager liegen. Nicht verbrauchte Nahrung verdirbt am Ende der Runde.

Mit den Rohstoffen und Gold werden die Gebäude bezahlt. Der Spieler legt sie jeweils in ein

beliebiges eigenes (→ mit einer Flagge darauf) Feld unter die Flagge. Der Effekt des Gebäude tritt am Ende des Zuges vor der Ruhmesphase ein.

Der durch den Bau erlangte Ruhm wird sogleich auf der Ruhmesskala protokolliert, genauso wie jede Änderung der Produktion an Nahrung.

Danach kauft er Kreaturen. Deren Kosten sind abhängig vom Typ und werden durch ein Konstruktionssystem festgelegt – normale Kreaturen kosten 8 bis 60 Goldstücke. Kreaturen beginnen ihren Weg im Startfeld oder in einer Pfalz (siehe Gebäude).

Schließlich kann der Spieler sein Geld in Herden investieren. Diese verbessern die Nahrungsproduktion von Bauern.

Die bei diesen Aktionen verbrauchten Rohstoffe gibt der Spieler an die Kasse zurück.

### **Bewegungsphase**

Zuerst bewegt der Spieler seine Helden. Sie können sich abhängig vom Gelände weit bewegen, wobei ein Kampf oder ein Abenteuer die Bewegung beenden. Auf den Feldern, auf denen sie landen, können sie den Abenteuermarker öffentlich umdrehen. Auf der anderen Seite sieht er eine Zahl für die Aufgabe und ein bis drei Punkte (grün, gelb, rot) für die Schwierigkeit. Der Spieler kann seinen Helden das Abenteuer auf die einfachste angezeigte Art lösen lassen, sie aus eigenem Willen um eins steigern oder mit Einverständnis seiner Mitspieler um zwei auf rot – falls diese Möglichkeit auf dem Marker angezeigt ist.

Die Zahl für das Abenteuer sagt dem Spieler, was er für die erfolgreiche Beendigung benötigt.

Meist umfasst dies die Überwindung eines Gegners. Diese wird zu Anfang des Abenteuers abgehandelt, außer es wird beim Abenteuer anders beschrieben. Dafür würfelt ein anderer Spieler für die Kreatur. Der Spieler würfelt für den Helden. Je nach Erfolg oder Mißerfolg wird das Ergebnis nachgehalten der Spieler nimmt den Marker in seine Obhut oder nicht.

Als nächstes werden alle anderen Kreaturen bewegt. Bauern können sich nur in entdeckte Felder bewegt werden. Kreaturen, die in ein entdecktes Feld bewegt werden, können es in Besitz nehmen. Der Spieler stellt dort dann einen Flaggenmarker von sich ab.

Kämpfe werden nach der Bewegung ausgeführt. Sie bestehen aus einer Reihe von Duellen zwischen den Kreaturen und Helden der jeweiligen Gegner. Näheres wird in den Kampfregeln beschrieben. Nur wenn ein Spieler alleiniger Besitzer eines Feldes ist, kann er dort seine Flagge aufstellen und Rohstoffe ernten. Durchreisende Truppen müssen zur Bewegungsrunde des Spielers erklären, ob sie die Flagge eines Gegners durch eine eigene ersetzen möchten.

### **Verbrauchsphase**

Es gibt zwei laufende Verbrauchsmaterialien: Ruhm und Nahrung. Jede Kreatur verbraucht am Ende der Runde einen Nahrungspunkt. Steht nicht genug Nahrung zur Verfügung, müssen entsprechend viele Kreaturen abgebaut werden. Helden werden wieder in den Heldenstapel gelegt. Nahrung wird nur in bestimmten Gebäuden (Speichern) von Runde zu Runde aufbewahrt, der Rest verfällt.

Das gleiche gilt für den Ruhm: Ist die Anzahl der besetzten Felder größer als der Ruhm zu diesem Zeitpunkt, müssen Flaggen abgebaut werden.

Schließlich wird wie am Ende der Runde ein Punkt an Ruhm abgezogen, da die Leute schnell vergessen.

## **Ende**

Gespielt wird bis einer der Spieler 50 Ruhmespunkte erlangt hat. Diese Zahl kann für ein kürzeres oder längeres Spiel angepasst werden.

## **2.Kreaturen**

Spielfiguren, Kreaturen genannt, haben vier Attribute:

- Stärke - zeigt die physische Leistungsfähigkeit, aber auch die innere Kraft der Kreatur

- Magie - das magische Talent und die Ausbildung der Kreatur
- Technik - die Fähigkeit Intelligenz oder Instinkt zum Einsatz von Werkzeugen zu nutzen. Ein Beispiel ist das Fallenstellen von Trappern und Spinnen.
- Bewegungsweite - die Menge an Bewegungspunkten, die der Kreatur pro Zug zur Verfügung stehen. Eine Bewegung um ein Feld auf grasbewachsener Ebene kostet einen Bewegungspunkt. Wald, Hügel und dergleichen kosten pro Feld mehr. Kann sie eine Bewegung in einem Zug nicht abschließen, bleibt die Figur auf der Linie zwischen den Feldern stehen. Sie steht dabei regeltechnisch immernoch in dem Feld, von dem sie ausgeht. Kreaturen haben eine maximale Bewegungsweite von 4.

Kreaturen, die unter dem Banner eines Helden laufen, sind Teil der Armee dieses Helden.

### 3.Völker

Jeder Spieler spielt den König eines Volkes. Was das Volk ausmacht, bestimmt der Spieler selbst. Um zu spielen, baut er sich mit dem Konstruktionssystem 6 Wesen zusammen. 3 schwache und mittelstarke, ein starkes, ein sehr starkes und ein extrem starkes Wesen. Oder er nimmt eines der vorgefertigten Völker.

*Näheres über die Völker erfährt man in Aurelion 2 – Völker.*

#### Größenkategorien

- Gewöhnliche Lebewesen (Stärke 1-3) haben Werte von 0 bis 3 und insgesamt  $\leq 9$  Eigenschaftspunkte insgesamt auf Stärke, Magie, Technik und Bewegungsweite
- Starke Wesen (4) haben Werte von 0 bis 4 und insgesamt  $\leq 12$ . Sie können in einem Volkshaus gebaut werden.
- Sehr starke (5) Wesen haben Werte von 0 bis 5 und insgesamt  $\leq 15$ . Sie können in einem Großen Volkshaus gebaut werden.
- Extrem starke (6) Wesen haben Werte von 0 bis 6 und insgesamt  $\leq 18$ . Sie können in einer Drachenhöhle gebaut werden.

Lebende Wesen haben immer mindestens einen Punkt in Technik und Magie. Sie haben Substanz und eine Seele. Alle Kreaturen haben Stärke. Untote haben mindestens Stärke und Magie, Konstrukte Stärke und Technik.

### 4.Helden

Helden erleben Abenteuer. Sie haben Attribute, die normale Kreaturen nicht haben. Dazu gehört ein Name sowie die Fähigkeit zu reiten und Magie zu wirken.

Reiten bedeutet, daß sie die Produktion einer Herde Pferde in einer Runde - ein Pferd - auf dem Feld der Herde abholen können und damit ihre Bewegungsweite auf 4 erhöhen. Dies gilt nur für sie, nicht für die Truppen, die mit ihnen gehen.

Um Magie zu wirken nutzen Helden wie alle Kreaturen ihren Magie-Wert zusammen mit Technik oder Körper. Anders als normale Kreaturen machen sie dann aber keinen pauschalen Angriff als Abstraktion ihrer Bemühungen, sondern wirken individuelle Zaubersprüche.

*Das Zaubern wird in den Zusatzregeln Aurelion2 – Extras abgehandelt – es ist für das Grundspiel nicht maßgeblich, sondern dient nur dazu, mehr Farbe ins Spiel zu bringen.*

Im Kampf liegt die Karte des anführenden Helden neben dem Stapel der anderen Figuren auf dem Tisch. Er kann einmal pro Gefecht den Kampf für die obenliegende Figur übernehmen. Dies muß vor den Würfelwürfen erklärt werden.

Der anführende Held kann zu Beginn eines Kampfes einen Zauber sprechen, der dann sofort wirkt. Der Gegner kann einmal mit einem anderen Spruch reagieren.

Stirbt der anführende Held, haben die Figuren seiner Armee -1 auf alle Würfe für mindestens 1 Kampf, bis er von einem anderen Helden ersetzt wird.

## Helden

- haben Namen
- können auf einem Pferd reiten. Ein Pferd kann von einer Herde Pferde produziert werden.
- Heldenmagie = Zaubersprüche
- Helden können in der Bewegungsphase und vor jedem Kampf zaubern, solange sie Zauberpunkte dafür haben
- Helden können einmal pro Gefecht eine Figur im Kampf vertreten.
- Helden können alle drei Runden gekauft werden, d.h. von 1 bis 6 nacheinander durch. Sie müssen aufeinander folgend gekauft werden. Stirbt ein schon stehender Held, wird er nach Wahl des Spielers auf oder unter seinen offenen Stapel gelegt.
- Helden können keine Flaggen setzen oder entfernen.

## 5. Im Gelände

Das Spiel findet nicht im leeren Raum statt. Es soll blühende Landschaften geben, wie anderswo auch. Aber nicht nur Wiesen soll es geben, auch Hügel und Wälder und so weiter. Der Einfachheit halber soll es sechs verschiedene Geländetypen geben. Jeder Geländetyp soll unterschiedliche Einflüsse auf das Spiel haben.

- Grassland: Bewegungskosten 1 pro Feld, Gebäudekosten \* 1
- Hügel: Bewegungskosten 2, Gebäudekosten \* 2
- Berge: Bewegungskosten 3, Gebäudekosten \* 3
- Wüste/Ödland: Bewegungskosten 2 Gebäudekosten \* 3
- Sumpf: Bewegungskosten 3 Gebäudekosten \* 3
- Zusatzregel: Fluss: Bewegungskosten 1; kann nur mit Hilfsmitteln oder an Furten überquert werden; pro Runde Wurf 2W6 9+ pro Armee am Fluß, um eine Furt zu finden, diese gilt nur für eine Runde, Gebäudekosten \*1

Im Spiel sollen die Spieler nacheinander sechseckige Bodenplatten ziehen und aneinander ablegen, um eine zusammenhängende Fläche zu füllen. Wenn sowas aber nicht vorhanden ist, nimmt man Würfel und eine passende Zufallsverteilung:

2W6:	1W10
2: Ödland/Wüste	1: Tiefes Wasser
3: Sumpf	2: Seichtes Wasser
4: Sumpf	3: Sumpf
5: Fluss	4: Wüste
6: Grassland	5: Ebene
7: Grassland	6: Ebene
8: Grassland	7: Wald
9: Hügel	8: Wald
10: Hügel	9: Hügel
11: Berge	10: Gebirge
12: Berge	

Jedes Feld, daß an eine Flußmündung angrenzt, kann selbst zum Fluß gewechselt werden. Dadurch können durchgehende Flußläufe realisiert werden.

## 6. Bauern bauen

Irgendwo müssen die Kreaturen, das Gold und dergleichen herkommen. Sie sollen hergestellt werden. Gebäude kann man nur bauen, wenn man vorher schon Baumaterial dafür hat. Um dieses Problem zu lösen, werden Bauern bestellt. Diese können eigenständig Dinge herstellen.

Jeder Spieler erhält am Anfang 4 Bauern, die er in sein Startfeld legt. Bauern bewegen sich mit 1 Bewegungspunkt und können ohne einen Helden laufen. Sie sind die Stammzellen jedes Königreichs.

- Jeder Spieler beginnt mit 4 Bauern
- Alle 3 Runden erhält der Spieler 1 Bauern hinzu, bis das Maximum an Bauern in den Feldern des Spielers erreicht ist.
- Bauern verbrauchen keine Nahrung, sondern produzieren sie.
- Pro Feld können 4 Bauern Felder bestellen und je 1 Nahrung produzieren
- Für 1 Gold kann ein Bauer 1 Rohstoff abbauen. Der Rohstoff hängt von der Art des Feldes ab
  - Wald (Holz)
  - Gebirge (Stein)
  - Ebene, Fluß (Ton)
  - Hügel (Stein)
  - Sumpf (Torfdünger, +1 Nahrung, wo er verbraucht wird, kann transportiert werden)
- Für 2 Gold kann ein Bauer zu einem Handwerker ausgebildet werden. Der Bauer behält seine Ausbildung, kann aber für 2 weitere Goldstücke umgelernt werden.
- Es gibt verschiedene Handwerker. Ihnen allen gemein ist, daß sie pro Runde Rohstoffe herstellen können, wenn sie dafür bezahlt werden (1 Gold/2 Rohstoffe)
  - Holzfäller - Holz
  - Zimmermann - Holz
  - Ziegelmacher - Ton
  - Töpfer - Ton
  - Steinmetz - Stein
  - Sumpf - Torfstecher
  - etc.
- Zusammen mit einer entsprechenden Werkstatt (Gebäude wie Sägewerke oder Schmieden) produziert ein Handwerker 3 Rohstoffe pro Runde für 1 Goldstück.
- Bauern haben Körper 1, Magie 1 und Technik 1
- Handwerker haben Körper 1, Magie 1 und Technik 2

## ***Gebäude***

Wie gesagt, das Spiel soll bunt sein, mit vielen Gebäuden. Nicht zu viele, aber doch genug für verschiedene Strategien.

- 5: STB: Standbild: Repräsentiert den Machtanspruch des Königs, zählt nicht auf die Maximalzahl der Gebäude pro Feld
- 20: VIL: Villa: Standesgemäßes Heim, zählt nicht auf die Maximalzahl der Gebäude pro Feld
- 50: ANW: Anwesen: Villa mit Parkanlage und Stallung, zählt nicht auf die Maximalzahl der Gebäude pro Feld
- 100: ARE: Arena: ermöglicht das Abhalten von Wettbewerben (30GS pro Wettbewerb), kostet 8 Steine, zählt nicht auf die Maximalzahl der Gebäude pro Feld
- 100: TRI: Triumpfbogen: kann nur nach einer gewonnen Schlacht gebaut werden, kostet 8 Steine, zählt nicht auf die Maximalzahl der Gebäude pro Feld
- 10: WRK: Werkstatt: Produziert 1 Rohstoff, den der Spieler beim Bau deklarieren muß, Kosten 1 Baumaterial
- 10: HOF: Bauernhof: Überall: Produziert 1 Nahrung, Kostet 1 Baumaterial
- 20: BRH: Brauerei: Überall: Produziert 2 Nahrung, Kostet 2 Baumaterial
- 10: SPE: Speicher: Überall: Speichert 6 Nahrung, Kostet 1 Lehm + 1 Stein
- 30: MHL: Mühle: Am Fluss: Produziert 3 Nahrung, Kosten 1 Holz + 1 Stein
- 30: TPL: Tempel: Verteidiger erhalten +1 auf ihre Abwehr, kostet 2 Baustoffe

- 50: GTP: Großer Tempel: Verteidiger erhalten +1 auf ihre Abwehr, gilt nicht zusätzlich zum Tempel, Kostet 5 Baustoffe
- 20: MRK: Marktplatz: Produziert 5 GS/Runde, kostet 2 Baustoff, 1 pro Feld
- 30: KAR: Karawanserei: Produziert 5 GS/Runde, kostet 4 Baustoffe, 1 pro Feld
- 50: KTR: Kontor: Produziert 10GS/Runde, Kostet 8 Baustoffe, können in den Märkten anderer Spieler aufgebaut werden, wenn dieser einwilligt. Diese Gebäude gelten dann nicht gegen die Maximalzahl von Gebäuden in dem Feld, ansonsten 1 pro Feld
- 100: GER: Gericht: Die Märkte in diesem Feld und 6 umgebenden produzieren 7 statt 5 Gold pro Runde. Ein Feld liegt immer nur in einem Gerichtsbezirk – mehrere Gerichte addieren ihre Boni nicht.
- 50: WAC: Stadtwache: Verteidigende Bauern kämpfen mit +1, also insgesamt +3.
- 100: Stadtrat: Im Feld können 8 statt 4 Gebäude gebaut werden, zählt nicht auf die Maximalzahl der Gebäude pro Feld Mit dem Bau eines Stadtrates gilt der Ort als Stadt.
- 20: WRF: Werft: Kann Schiffe herstellen, Kostet 2 Holz
- 20: BAU: Bauhof; -1/4 Baukosten bei allen folgenden Gebäuden im Feld, kostet 2 Baustoffe
- 10: STR: Straße: Bewegungskosten/2, verbindet zwei Flachseiten, kostet 1 Stein
- 20: BRK: Brücke: Übergang über einen Fluss, kostet 3 Stein oder 3 Holz
- 50: VOL: Volkshaus: Produziert gegen Geld starke (3,4) Wesen des Volkes, kostet 5 Baustoffe
- 100: GVL: Großes Volkshaus: Produziert gegen Geld sehr starke(5) Wesen des Volkes, kostet 10 Baustoffe. Man muß sich beim Bau entscheiden, welches Wesen.
- 200: DRA: Drachenhöhle: Produziert gegen Geld extrem starke (6) Wesen des Volkes, kostet 20 Baustoffe
- 150: HMS: Heimstein: Überall: Kann nur einmal gebaut werden: Produziert gegen Geld extrem starke Wesen des Volkes, kostet 15 Baustoffe
- 80: MAU: Stadtmauer: Verteidiger erhalten +1 auf Abwehr, mit dem Bau einer Stadtmauer gilt der Ort als Stadt, kostet 5 Steine oder 5 Ziegel
- 150: BRG: Burg: Verteidiger erhalten + 2 Abwehr (nicht zusätzlich zur Stadtmauer), kostet 10 Steine oder 10 Ziegel
- 80: RES: Pfalz/Residenz: Repräsentativbau und Wohnort des Königs auf Reisen; Kreaturen und Helden können am Ort rekrutiert (ins Spiel gesetzt) werden. Die erste Karawanserei des Spielers gilt diesbezüglich gilt als Pfalz, kostet 4 Baustoffe

## *Herden*

Herden können bewegt werden, wenn sie von einer Kreatur geleitet werden. Sie können damit auch gestohlen werden. Sie addieren ihren Bonus auf die Nahrungsproduktion eines anwesenden Bauern; ein Bauer kann bis zu 2 Herden betreuen.

- 10: Schafe: 1 Nahrung, Bewegung 1
- 10: Schweine: 1 Nahrung, Bewegung 1
- 10: Ziegen: 1 Nahrung, Bewegung 1
- 30: Rinder: 2 Nahrung, Bewegung 1
- 30: Pferde: 1 Nahrung oder 1 Reittier/Runde, Bewegung 2
- 30: Kamele: 1 Nahrung oder 1 Reittier/Runde, Bewegung 2

## *Karawanen*

Karawanen transportieren Rohstoffe und verbrauchen keine Nahrung.

- 5: Karawane: Transportiert 2 Rohstoffe, repräsentiert einen gemieteten Lastesel

## Schiffe

Schiffe können in Werften gebaut werden. Pro 10GS verbauter Schiffsmasse brauchen sie dafür 1 Runde. Es können Schiffe für 10 bis 60 GS gebaut werden. Diese haben pro 10GS einen Stärkepunkt, sie tragen 2 Rohstoffe, 1 Karawane und 2 Stärkepunkte von Kreaturen bzw. Helden. Damit kann eine Schaluppe 4 Fischer (Stärke 1) oder einen Oger (Stärke 4) mit Proviant tragen.

- 10: Schaluppe: Transportiert 2 Rohstoffe, 2 Stärke und 1 Karawane, Bewegung 1
- 20: Pinasse: Transportiert 4 Rohstoffe, 4 Stärke und 2 Karawanen, Bewegung 2
- 30: Fregatte: Transportiert 6 Rohstoffe, 6 Stärke und 3 Karawanen, Bewegung 3
- 40: Kogge: Transportiert 8 Rohstoffe, 8 Stärke und 4 Karawanen, Bewegung 2
- 50: Clipper: Transportiert 10 Rohstoffe, 10 Stärke und 5 Karawanen, Bewegung 3
- 60: Schwimmende Insel: Transportiert 12 Rohstoffe, 12 Stärke und 6 Karawanen, Bewegung 2
- 10: Rammsporn: kann beim Bau an Schiffen angebracht werden und gibt +1 auf Rammattacken
- 20: Fortgeschrittene Takelage: Schiff erhält +1 Bewegung

Schiffe können sich gegenseitig angreifen. Im Allgemeinen gleichen diese Attacken aber einem normalen Angriff zwischen 2 Armeen. Im Besonderen werden diese Angriffe vor den Kämpfen der Kreaturen gegeneinander ausgeführt. Beide Spieler werden gefragt, ob sie Schiffsattacken ausführen möchten oder ob einer von beiden flüchten möchte. Wenn nicht, können beide sofort in den üblichen Nahkampf übergehen.

- Ablauf:
  - 1. Flucht ? : Wurf Schiffsbewegung + Technik eines anwesenden Helden + evtl. Zauber, Schiffsboni gegeneinander; Gewinnt der Flüchtende, bewegt er sich ein Feld in eine beliebige Richtung. Falls das nicht geht, ist er für diese Runde dennoch geflohen.
  - 2. Rammattacke ? : Wurf Schiffsstärke + Technik eines anwesenden Helden + Zauber, Schiffsboni gegeneinander. Das Schiff des Verlierers geht mitsamt Kreaturen unter. Diese können vom Gewinner des Kampfs und vom Gewinner des Gefechts aufgelesen werden. Bei einem Größenunterschied von 2 Stärkepunkten zwischen den beiden Kontrahenten geht das kleinere Schiff nach dem Kampf unter.
  - 3. Nahkampf ! : Wie üblicher Kampf.

## 7. Ruhm

Ruhm ist notwendig, um ein großes Reichsgebiet zu halten, denn ein Herrscher muß bei seinen Untertanen bekannt sein, um Einfluß auszuüben. Die maximale Anzahl an Gebieten, die ein Herrscher kontrollieren kann ist gleich der Anzahl seiner Ruhmespunkte. Jeder Ruhm verblasst, gerät in Vergessenheit und wird von neuen Ruhmestaten überlagert. Daher muß ein Herrscher ständig neue Ruhmestaten vollbringen, um sich Gehör zu verschaffen.

- Pro Runde verliert ein Herrscher 1 Ruhmespunkt.
- Ein Herrscher benötigt je einen Ruhmespunkt pro Feld, in dem er eine Flagge aufgestellt hat. Hat der Herrscher nicht mehr genug Ruhm, um alle Ländereien zu halten, muß er gesetzte Flaggen wieder auf die Hand nehmen. Die Gebäude auf dem Feld erklären sich dann für selbständig und liefern keine Abgaben mehr an den Palast.

Schlußendlich kennzeichnet der Ruhm auch den Rang des Herrschers unter seinen Kollegen.

### **Herrscher gewinnen Ruhmespunkte durch eine Reihe von Maßnahmen:**

- Flagge setzen oder erobern +2
- Standbild aufstellen +1
- Triumphbogen +7

- Wettbewerbe in einer Arena veranstalten +3
- Tempel bauen +3
- Großer Tempel bauen +5
- Pfalz/Residenz bauen +4
- Brücke erbauen+2
- Straße über 4 Felder Länge fertigstellen +3
- Handelsreise zwischen 2 Spielern und zwei Märkten in mindestens 4 Feldern Entfernung +1
- Handelsreise von einem Markt zu einem anderen in 8 Feldern Entfernung (Luftlinie) abgeschlossen. +2 (Mit 4 Karawanen auf einer Handelsstraße erlangt man so pro Runde 1 Ruhmespunkt) (Anm.: Handelsreisen skalieren ziemlich fix, daher die kleine Zahl)
- schwächere Armee besiegt +1 (Es zählen die addierten Kosten in Goldstücken)
- gleichstarke Armee besiegt +3
- gegnerische Armee war 1,5 mal so stark +5
- gegnerische Armee war 2 mal so stark +7
- gegnerische Armee war 3 mal so stark +9
- gegnerische Armee war 4 mal so stark +11

## 8. Handel

Der Handel beruht darauf, daß es durch die unausgewogene, zufällige Verteilung der Gelände Bedarfsgefälle entstehen. Anders gesagt: Die Waldelfen brauchen Steine und die Zwerge Holz für ihre Gebäude. Hinzu kommt, daß erfolgreiche Handelsreisen ruhmreich sind.

### *Karawansereien*

Um Waren zu transportieren benötigt man Karawanen. Diese können in Karawansereien gebaut, be- und entladen werden.

Die Karawansereien tragen jeweils eine Nummer. Jede Karawane wird der Karawanserei zugeordnet, aus der sie gerade kommt, um ihre Laufstrecke feststellen zu können. Weite Handelswege sind ruhmreich. Es zählt der Weg von einer Karawanserei bis zur nächsten besuchten Karawanserei.

### *Karawanen ausrüsten*

Ein Tier/Pöppel schleppt 2 Rohstoffe. Um 7 Rohstoffe zu einem Mitspieler zu transportieren, muß der Spieler also für  $5GS * 4 \text{ Tiere} = 20GS$  eine Karawane ausrüsten. Die Karawanentiere werden auf dem Spielfeld durch einen Karawanenmarker repräsentiert, die Rohstoffe darunter gelegt.

### *Schiffskarawanen*

Schiffe können als Träger von Karawanen genutzt werden, die Karawanenmarker zählen dann nicht zur Transportkapazität des Schiffs mit – sie stellen die Heuer für den Transport dar, eingetauscht für ein paar Kamele. Es ist möglich, Waren ohne Karawane auf ein Schiff zu verladen und durch die Gegend zu fahren. Allerdings sind diese Reisen dann nicht ruhmreich. Schließlich kann auf jedem Schiff nur ein Karawanenmarker pro 2 transportierten Rohstoffen mitreisen.

### **Handel**

- Handel kann über einzelne Verträge abgehandelt werden, die vier Werte regeln (Anzahl Rohstoffe, Preis, Anzahl der Karawanen, Zeitpunkt)
- Handel kann über allgemeine Aufrufe abgehandelt werden ("Zahle 10GS pro Holz, das bei mir ankommt!")

- An Karawansereien starten Karawanen. Die Karawanen bekommen ihren Heimathafen als Merkmal angehängt.
- Wenn die Reise der Karawane lang genug dauert, wird sie ruhmreich. (Pro 8 Felder Reisezeit zu unterschiedlichen Zielen erhält der Spieler Ruhm.)
- Karawanen können angegriffen werden.
- Waren in transit können nicht verbaut werden.
- Schiffe können Karawanen tragen. Ein Schiff trägt 1 Karawanenmarker pro 2 Rohstoffe.

## 9. Kampf

Im Kampf begegnet man sich immer mit zwei der drei Werte Stärke, Magie und Technik, die Kombination kann man sich aussuchen. Die Eigenschaften werden zu einem Wurf mit 2W6 addiert und miteinander verglichen. Der Angreifer legt die Kombination fest, der Verteidiger muß die gleichen Eigenschaften nehmen.

In jedem Fall muß der Spieler erklären, wie er die Werte der Wesen einsetzen möchte, damit sie wirken.

Beispiel:

Ein Gnom mit Technik 3:

"Die feindliche Armee läuft in ein Gelände, in dem die Gnome vorher Fallen gelegt haben."

Oder:

"Eine kleine Armee von dampfbetriebenen Vögeln baut sich vor euch auf."

Oder:

"Als ihr auf dem Kampffeld erscheint begrüßt euch das Dauerfeuer der automatischen Bolzenwerfer."

### *Ablauf*

Kreaturen und Helden kommen in Form von Spielfiguren daher. Kreaturen, die mit einem Helden laufen, gehören zu seiner Armee. Sie kämpfen gegen andere Armeen oder stehengelassene Kreaturen in den Feldern. Die Bewegungsweite einer Armee wird durch gegnerische Truppen begrenzt – ein Durchkommen gibt es nur mit dem Einverständnis der besetzenden Truppe oder durch offenen Kampf. Dies muss bis zum Ende der Bewegungsrunde des Angreifers abgehandelt sein. (Helden allein können das schon.)

### *Gefecht und Kampf*

Zu Beginn des Gefechts legt jeder Spieler seine Helden vor sich hin, wenn vorhanden. Einer der Helden wird als Anführer auserkoren. Alle anderen Kreaturen nimmt er auf die Hand und legt sie beliebig nacheinander ab. Es folgen eine Reihe von Kämpfen zwischen je einer Kreatur jedes beteiligten Spielers.

Der Angreifer legt als erstes eine Kreatur. Der Verteidiger legt daraufhin einen Verteidiger.

Danach wird gewürfelt. Jeder Spieler addiert 2 seiner Eigenschaften – der Angreifer der Runde sucht aus – sowie Boni für Verteidigungsanlagen und magische Waffen und zählt dies zu einem Wurf mit 2W6. Die Resultate werden miteinander verglichen und die Kreatur mit dem niedrigeren Ergebnis wird abgelegt. Die Defensive gewinnt den Gleichstand.

Die Rolle des Angreifers der Runde wechselt vom Angreifer zum Verteidiger hin und her und damit auch die Pflicht als erster eine Kreatur aufs Feld zu legen – falls da nicht noch eine vom letzten Kampf liegt. Kreaturen werden nicht wieder auf die Hand genommen. Der als letzter Kreaturen auf dem Feld hat, gilt als Sieger des Gefechts.

### *Angriff und Abwehr*

Es kommt vor, daß Kreaturen und Helden unterschiedliche Boni auf Angriff oder Abwehr haben.

Eine Burg gibt bspw. +2 nur auf die Abwehr. In diesem Fall teilt sich der Wurf des Spieler in ein Angriffs- und ein Abwehresultat. Reicht das Endergebnis zur Abwehr des Angriffs, aber nicht zum erfolgreichen Angriff, wird nochmal gewürfelt.

## ***Helden im Kampf***

Im Kampf liegt die Karte des anführenden Helden neben dem Stapel der anderen Figuren auf dem Tisch. Er kann einmal pro Gefecht den Kampf für die oberliegende Figur übernehmen. Dies muß vor den Würfelwürfen erklärt werden. Ansonsten nimmt er als letzte Kreatur seiner Seite am Gefecht teil.

Der anführende Held kann zu Beginn eines Kampfes einen Zauber sprechen, der dann sofort wirkt.

Stirbt der anführende Held, haben die Figuren seiner Armee -1 auf alle Würfe für mindestens 1 Kampf, bis er von einem anderen Helden ersetzt wird.

Nachdem alle Kreaturen und nicht-führende Helden niedergeschlagen wurden, ist der Anführer dran. Wird dieser besiegt, kann sich der Sieger entscheiden, ob er ihn gefangen nimmt - für Lösegeld - oder umbringt. Die Ausrüstung des Gefangenen kann ihm dabei abgenommen werden.

Der Gefangene kann alle 5 Runden mit einem Wurf von 11+ auf 2W6 (ohne Boni) versuchen, sich zu befreien. Falls ihm das gelingt, kann er sich für seine Bewegungsweite in eine geheime Richtung bewegen (wird aufgeschrieben). Wenn der Spieler des Helden das nächste mal dran ist, wird er aufgedeckt. Ab dann können ihn verfolgende Helden wieder einfangen.

Gefangene Helden werden wie 1 Rohstoff transportiert, es muß ihn aber immer eine Kreatur bewachen, sonst ist die Flucht automatisch.

## ***Beispiel***

Die Kampfregeln beschreibt man am besten mit einem Beispiel:

Spieler A ist dran, eine Kreatur vorzulegen und legt einen Gnom (Kö1, Ma3, Te2, B1).

Spieler B legt einen Oger (Kö4, Ma1, Te2, B2).

Spieler A erklärt, daß sich sein Held (Kö3, Ma3, Te2) vor den armen, kleinen Gnom wirft und den Kampf für ihn übernimmt.

Spieler A erklärt weiterhin, daß sein Held für den Kampf zur Stärkung einen Zauber wirkt.

Der Held wirkt eine Schützende Hand auf sich (Schutz+1).

Der Oger greift an mit  $2W6+Kö+Te=7+4+2=13$

Der Held verteidigt sich mit  $2W6+Kö+Ma=7+3+3=13+1$  Schutz = 14

Normalerweise gewinnt der Angreifer Gleichstände. Hier gilt aber der Schutzbonus von +1, so daß der Held auf 14 kommt. Damit hat er zwar ein höheres Ergebnis als sein Gegner, aber eben nur in der Abwehr, wodurch kein Gegner fällt.

Beide Kontrahenten kämpfen also noch eine weitere Runde gegeneinander.

Diesmal zaubert der Held einen Hauch von Glück auf sich.

Wieder greift der Oger mit einer 13 an.

Der Held kommt diesmal aber auf  $7+3+3+1=14$  im Angriff und  $7+3+3+1=14$  in der Abwehr, lockt den Oger mit einer Finte und erschlägt ihn mit einem glücklichen Schlag im Gegenangriff.

Der Held kann sich nur einmal im Gefecht für eine andere Kreatur in die Bresche schmeißen.

## **10. Abenteuer**

Abenteuer sind der Sinn und Zweck von Helden.

- Abenteuer werden von einzelnen Helden bestritten. Zu diesem Zweck zieht der Spieler den Helden auf ein Feld mit einem Abenteuermarker und dreht diesen um.

- Der Spieler kann sich dafür entscheiden, einen Marker wieder verdeckt hinzulegen, wenn das Abenteuer zu schwer für den Helden ist.
- Helden können sich nicht gegenseitig unterstützen, sie können aber sehrwohl die gleiche Queste selbst versuchen, nachdem sie der erste Held nicht erfolgreich beendet hat.
- Der entdeckende Spieler kann das Risiko des Abenteuers um eine Stufe erhöhen, bspw. von Grün auf Gelb oder von Gelb auf Rot.
- Ein beliebiger Mitspieler spielt den Gegner.
- Ein gefangener Held muß von einem anderen Helden ausgelöst werden.
- Die zu gewinnenden Schätze sind abhängig von der Queste
  - Grün: Gewonnen: +2 Ruhm, Verloren: -2 Ruhm: Gegner +1 bis +4
  - Gelb: Gewonnen: +4 Ruhm + 2\* Kosten des Helden in Gold, Verloren: -4 Ruhm, Held wird gefangen genommen, seine Ausrüstung bleibt vor Ort liegen: Gegner +4 bis +7
  - Rot: Gewonnen: +6 Ruhm + 3\* Kosten des Helden in Gold, Verloren: -6 Ruhm, Held stirbt, seine Ausrüstung bleibt vor Ort liegen: Gegner +8 bis +11
- Questen müssen so schnell wie möglich abgearbeitet werden. Wenn in der Queste steht, man solle den nächsten Wald aufsuchen, so muß der Held den schnellstmöglichen Weg zu einem Waldfeld nehmen. Umwege wegen gegnerischer Truppen oder sonstiger Gefahren sind natürlich erlaubt. Die Spieler sind aufgefordert ihren gesunden Menschenverstand einzusetzen.

Die Monsterstärke wird je nach Gefährlichkeit des Abenteuers ausgewürfelt:

Grün	Gelb	Rot
1 = +1	1 = +5	1 = +8
2 = +2	2 = +5	2 = +8
3 = +2	3 = +6	3 = +9
4 = +3	4 = +6	4 = +9
5 = +3	5 = +7	5 = +10
6 = +4	6 = +7	6 = +11

## Abenteuermarker

Hier eine Auswahl von Abenteuern, die ein Held erleben kann. Die entsprechende Zahl befindet sich auf dem Abenteuermarker.

In den sechs Landfeldern um die Startfelder der Spieler werden ausschließlich grüne Abenteuer gelegt. In allen weiteren Feldern eine Mischung aus 2/3 gelben und 1/3 roten Abenteuern.

Zusätzlich kann es eine Reihe von Kampagnen geben, die jeweils Reihen von drei Abenteuern (grün, gelb und rot) darstellen. Hat ein Spieler alle drei geschafft, erhält er einen extra Schatz.

## Grüne Marker

1. **Goblinstamm:** Ein Stamm Goblins ist eingewandert, sie breiten sich aus und stehlen das Getreide vom Feld. Jemand muß sich der Sache annehmen und dieser jemand ist der Held.
2. **Räuberbande:** Eine Räuberbande raubt die Bauern auf dem Weg vom Markt aus. Es ist die natürliche Aufgabe des Helden, dem ein Ende zu setzen.
3. **Geisterhaus:** Man sagt ein Geist geht in der alten Kate um. In Neumondnächten geht er um und holt sich die Schwachen und Gebrechlichen. Die Wirklichkeit ist wesentlich menschlicher und doch schrecklicher als der Held annahm.
4. **Hügelgrab:** Das alte Hügelgrab nah beim Dorf wird von niemandem besucht. Warum? Nach kurzer Suche kennt der Held die Antwort.
5. **Botengang:** Der Held muss eigentlich nur einen Kuchen im nächsten Markt abliefern. Doch mitten im Weg steht natürlich sein Feind vom Schulhof.

6. **Wettkampf:** Der Vogt holt die Besten zusammen, um herauszufinden, wer der Allerbeste von ihnen ist. Ob der Held sich einen Namen machen kann?
7. **Besondere Konstellation:** Der Held begleitet einen alten Magier auf einer Reise zu einem nahen Hügel oder Berg, um dort eine seltene Sternkonstellation zu beobachten.
8. **Hol die Katze vom Baum:** Eine kleine Katze kommt nicht mehr vom Baum. Das ist eine Aufgabe für echte Helden.
9. **Angriff und Verteidigung:** Ein alter Freund des Helden wird beschuldigt ein furchtbares Verbrechen begangen zu haben. Der Held muß nun so schnell wie möglich den wahren Täter finden. Doch kommt nicht freiwillig.
10. **Belagerung:** Das Dorf wird belagert. Der Held bekommt eine verantwortungsvolle als Pfeilträger – bis er einen Feind dabei ertappt, wie er eine Hintertür öffnen will.
11. **Bärenhöhle:** Als das Wetter umschlug zeigte sich am Berghang eine kleine Höhle. Als er drin war, stellte er fest, daß es sich schon jemand anders dort gemütlich gemacht hatte.
12. **Der wandernde Nekromant:** Ein Nekromant hat die Toten des Dorfes aus ihren Gräbern geholt. Die Anwohner schließen sich nachts in ihren festen Häusern ein, doch einer muß dem Nekromanten entgegentreten. Der Held.
13. **Dungeon:** In der Nähe des Dorfes liegt ein altes Verlies, in dem Rostmonster leben sollen.
14. **Wolfsjagd:** Eine Anzahl Schafe sind in letzter Zeit Opfer eines örtlichen Wolfsrudels geworden. Nun haben die Bauern die Nase vor und schicken den Helden, den Untieren den Garaus zu machen.
15. **Manöver:** Die Truppen ziehen los und zeigen den Anwohnern wie toll sie sie beschützen. Leider regnet es an diesem Wochenende und der Held sollte hoch würfeln oder er holt sich was.
16. **Kneipenschlägerei:** Er hatte irgendwas über Mütter gesagt. Das reichte. Und steckt der Held in einer wüsten Massenschlägerei und muss sich freikämpfen.
17. **Im Sumpf verschwunden:** Eine der Kräuterfrauen hat sich im Sumpf verlaufen. Der Held muß ihr in den nächsten Sumpf – soweit vorhanden und schon entdeckt – folgen und sie dort finden.
18. **Nur eine Übung:** Bei einer militärischen Übung wird der Held im Keller eingesperrt und vergessen. Nun muß er sich aus eigener Kraft befreien.
19. **Damm:** Eine Lawine hat einen nahen Fluß abgedämmt. Der Stausee bedroht nun das Dorf. Der Held muß eigenhändig die Stämme auseinanderhauen, die den Staudamm zusammenhalten.
20. **Steuererklärung:** Der Held muß hoch würfeln, sonst zahlt er 1W6 Goldstücke an die Kasse.

### Gelbe Marker

1. **Winterholz:** Der Held muß in einen Wald ziehen und dort ein Stück Winterholz holen. Auf dem Weg begegnet ihm ein Steuereintreiber, der ihm das Holz wieder abnehmen will.
2. **Kräutersalbe:** Im Sumpf wächst ein seltenes Heilkraut. Genau von dort muß es der Held holen – leider nicht mit der Zustimmung des Sumpfmonsters nebenan.
3. **Beschütze den Baum der Druiden:** Die Verderbnis regt sich und hat ihren Recken losgeschickt, den Baum der Druiden zu fällen. Zwischen ihm und dem Baum steht nur noch der Held.
4. **Grundstein legen:** Einige Bauern aus dem Heimatdorf wollen sich neu ansiedeln. Sie haben viel von Ruhmreichen taten des Helden gehört und erbitten sich nun seinen Segen, in dem er ihnen den Grundstein für einen neuen Markt legt. Der Held muß zum Feld mit den meisten eigenen Gebäuden reisen und dort einen Bauern abholen. Diesen Bauern muß er dann bis zu einer günstigen Stelle für einen Markt geleiten. Seine Aufgabe ist erfüllt, wenn der Markt in seinem Beisein erfüllt ist. Als Belohnung erhält er den Bauern anstatt des Geldes.
5. **Weidegründe:** Die Viehzüchter brauchen mehr Land für ihre Tiere. Sie schicken den

- Helden los zum nächsten eigenen Feld ohne Gebäude. Dort soll er die Weidegründe auskundschaften. Und kaum sucht man Ärger, schon findet man welchen.
6. **Schatzinsel:** Ein Wanderer starb in den Armen des Helden. Nun ist er Besitzer einer Schatzkarte. Diese zeigt eine Stelle auf der nächstgelegenen Insel, wo in einer verborgenen Höhle eine Überraschung wartet.
  7. **Geisterjagd:** Die Schemen der Toten bahnen sich durch einen Riss im Totenreich einen Weg in die Welt der Lebenden. Who ya gonna call?
  8. **Werwolf in der Stadt:** Grausam zerrissene Leichen wurden nach den letzten Vollmondnächten aufgefunden. Einer von ihnen ist der Täter. Sie holen den Helden in die Stadt mit den meisten eigenen Gebäuden und setzen ihn auf das Untier an. Lang muß der Held nicht warten.
  9. **Freischärler:** Im nächsten eigenen Markt haben sich Aufrührer breit gemacht. Der Markt produziert so lange kein Gold, wie die Freischärler nicht vertrieben sind.
  10. **Hinter den Linien:** Die Feldherren brauchen mehr Informationen über den Gegner. Der Held muß drei Felder in gegnerischem Gebiet untersuchen und zurückkehren.
  11. **Entdeckungsfahrt:** Der Held muß drei Felder besuchen, in denen noch kein anderer war, nötigenfalls zu Schiff. Die Belohnung wartet dann im nächsten eigenen Markt oder Hafen.
  12. **Karawanenwache:** Ein Karawanenführer wirbt den Helden als Wache an. Der Spieler muß eine ordentliche Karawane dafür ausstatten, der Weg ist ihm überlassen. Die Reise geht über 8 Felder und zwischendurch wird die Karawane natürlich überfallen.
  13. **Eingeschmuggelt in die Diebesgilde:** In der Stadt – also dem eigenen Feld mit den meisten Gebäuden – treibt eine Diebesgilde ihr Unwesen. Jüngst sind sie zu weit gegangen und der Stadtherr will sie beseitigt sehen. Um an sie ran zu kommen, braucht er einen Fremden, den Helden.
  14. **Nacht der lebenden Toten:** Die Toten entsteigen ihren Gräbern und stürzen sich auf die Lebenden. Es liegt am Helden durch die Massen an Gebeinen bis zum Ursprung vorzudringen.
  15. **Dungeon:** Ein rustikales Gangsystem, in dem allerlei Leben wimmelt. Sie bleiben gerne für sich und reagieren auf Belästigungen mit Waffengewalt.
  16. **Prinzessin retten:** Ein Drache hat tatsächlich eine Prinzessin gestohlen. Mit ein bißchen Glück und Geschick kann der Held sich am Drachen vorbeischieben, aber welche Überraschung wartet am Ende der Höhle?
  17. **Vision:** Der Held kommt an eine Lichtung, die Luft vibriert und plötzlich hat er eine Vision: Er muß einen Tempel an diesem Ort bauen.
  18. **Jeder hat seine Feinde:** Der Held wird von einem Assassinen angegriffen: Rot, bei Erfolg erhält der Held den Lohn des Mörders: 30 Goldstücke
  19. **Die Versteigerung:** Ein Alter Meister wird versteigert. Alle Spieler können bieten, der Gewinner erlangt 5 Ruhm
  20. **Sie bauten eine Kathedrale:** Bringe 2 Steine aus dem nächsten eigenen Steinbruch zum nächsten Markt und baue dort einen großen Tempel, +3 Ruhm bei Erfüllung,

### Rote Marker

1. **Sieben Samurai:** Der Held muss ein Dorf beschützen. Stirbt er, gewinnt sein Spieler 7 Ruhm, anstatt sie zu verlieren.
2. **Ungeheuer:** Ein altes Ungeheuer wurde geweckt. Es wird ein harter Kampf gegen diesen Giganten.
3. **Palastintrigen:** Das Leben am Hof ist tödlicher als manches Monster.
4. **Vampirfürst:** Seit Jahrhunderten macht der alte Vampir die Gegend unsicher. Dem muß ein Ende gesetzt werden.
5. **Drachenhöhle:** Ein Drache, ein Held. Der Rest ist Geschichte.

6. **Magierturm:** Magie ist ein hochkomplexe Angelegenheit. Manche Magier werden darüber wahnsinnig und werden zur Gefahr für sich und ihre Umwelt.
7. **Der Gral:** Der Gral liegt  $2W6+2$  Felder entfernt in einer beliebigen Richtung. Der Held muß ihn erobern. Am Ziel wartet der Gegner: Rot

## *Schätze*

Wenn man ein Abenteuer besteht, hat man die Chance, einen magischen Gegenstand zu gewinnen.

- Grün: 6+
- Gelb: 5+
- Rot: 4+

Der Gegenstand wird ausgewürfelt:

2: Verfluchtes Schwert -1 Angriff, kann nicht abgelegt werden

3: Becher des Trunks: +1 Nahrung pro Runde, wenn ein Held davon trinkt, hat er -1 auf den Angriff

4: Gemenfüße: +1 Bewegung in Hügeln und Bergen für den Helden (gilt nicht für ein eventuelles Pferd)

5: Ruhmesfedern: +3 Ruhm extra.

6: Bukephalas: Kann zu gegebener Zeit in ein Pferd eingetauscht werden.

7: Schwert +1 auf Angriff (nur eins pro Kreatur)

8: Schatz:  $+1W6+2*10$  Goldstücke

9: Siebenmeilenstiefel: +2 auf Bewegung (gilt nicht für ein eventuelles Pferd)

10: Ring des Schutzes +1 (nur einer pro Kreatur)

11: Schild +2, Angriff +1

12: Schwert +2, Abwehr +1