

SKILLTREE THE MAGIC RUN

REGELN

2–4 Spielende
2–8 Spielende mit Erweiterung/Teamspiel
Tile Placement & Kommunikationsspiel
2h Spielzeit
12+

SKILLTREE
THE
MAGIC
RUN

- 5 Spielplanteile
- 36 Spielplanplättchen
- 3 D4 und 3 D6 (Cyan)
- 3 D4 und 3 D6 (Magenta)
- 1 D6 (Gelb) und Truhe
- 4 Spielfiguren
- 4 Charaktertafeln
- 4 Waffenräder
- 84 Stecker (Magenta/Skillpunkte und Leben)
- 12 Stecker (Gelb/Mana)
- 60 Stecker (Cyan/Abklingzeit)
- 100 Questkarten
- 100 Monsterkarten
- 8 Skillbäume (5–7 Streifen je Skillbaum)

- +10 freischaltbare Skillbäume in Umschlägen
- +10 besondere Quests mit Symbolen

- Je 2 farbenfrohe Skillbäume
- 20x neue Quest 1
- 20x neue Quest 2
- 20x neue Monster
- 1 Bossmonster
- (!) 22 spielbare Skillbäume gesamt

INHALT
(STANDARD CA. 45€)

INHALT
(BIG BOX CA. 80€)

ZAHLREICHE ERWEITERUNGSTREIFEN
(JEWEILS CA. 15€)

URKNALL 2.572
INTRO

Der magische Wettlauf hat begonnen! Seit dem großen „Krach“ regnen pinke, gelbe und grüne Kometen auf Seelenia herab und bedrohen die vier großen Völker: Die kosmischen Winz. Die klapprigen Schrecken. Die kolossalen Golems. Und die rhythmischen Sandmaare.

Nur ein wahrer König oder eine wahre Königin kann sich den Gefahren der bunten Kometen stellen und Seelenia einen. Jemand, der seine beiden Moms stolz macht. Eine Überperson, die ihre Magie aus zwei Fähigkeitsbäumen webt, den einzigartigen Skilltrees. Seelenia erwartet dich!

Skilltree wird in drei Akten gespielt: Charaktererstellung, Heldenreise, Showdown. Beginnt bei Akt 1!



AKT 1:CHARAKTERERSTELLUNG

4 VÖLKER

Der Spieldaufbau ist Teil des Spiels. Bevor wir zum Herzstück des Spiels, den sogenannten Skillbäumen, schreiten, erhält jeder Spielcharakter ein Volk und eine Waffe. Krallt euch ein Waffenrad und setzt es auf die Fäuste, ihr beginnt nackt! Wählt als nächstes eines der folgenden Völker aus den Charaktertafeln, die euer Aussehen definieren. Im Teamspiel (siehe hinten) könnt ihr gleiche Farben spielen:

- Sandmaare aus der Wüste (Gelb)
- Golem aus den Höhlen (Lila)
- Schrecken aus der Steppe (Rot)
- Winz aus dem Wald (Türkis)

484 KLASSEN

Jetzt tretet ihr in die Fußspuren großer Zauberwesen! Jeder Spielercharakter wählt zwei Skillbäume und mixt diese zu seiner Zauberklasse. Im Grundspiel habt ihr die Wahl aus: Gebirge, Sturm, Licht, Schatten, Voodoo, Erfindung, Verwandlung und Beschwörung. Mit allen Erweiterungen stehen euch weitere 14 Skillbäume zur Auswahl: Manipulation, Gauklerei, Kosmos, Archäologie, Kochkunst, Ernte, Feenstaub, Fahlheit, Tiefen, Ungeziefer, Medizin, Wunder, Saar, Glück.

Alle Charaktere wählen einen Skillbaum PRIMÄR und erhalten die Streifen 1, 3, 5 und 7 wie im Beispiel „Voodoo“ unten. Und einen Skillbaum SEKUNDÄR und die Streifen 2, 4 und 6 wie im Beispiel „Kochkunst“ unten. Die Streifen könnt ihr von unten nach oben (1–7) an eure Tafeln stecken. Auf der Übersichtstabelle mit allen Klassen seht ihr jetzt, welche der 484 Klassen ihr in diesem Abenteuer spielt. Folgt im Beispiel links der Zeile Voodoo bis zur Zeile Kochkunst, dann seid ihr eine Suppenhexe! Folgt im Beispiel rechts der Zeile Licht bis zur Zeile Voodoo, dann spielt ihr eine Priesterin oder einen Priester! Gleiche Skillbäume können ebenfalls kombiniert werden.

Jetzt wird gekillt! Alle haben das gleiche Ziel: Level 10 erreichen und den Showdown um Seelenia gewinnen! Ihr beginnt auf Level 1. Dafür setzt jeder Charakter seinen ersten Skillpunkt in Form eines magentafarbenen Steckers auf einen der untersten vier Zauber. Jeder Stecker steht für ein Level und schaltet einen neuen Zauber frei, welchen ihr ab diesem Moment nutzen könnt. Die meisten Zauber werdet ihr zum Würfel Manipulieren in Kämpfen einsetzen. Ansonsten könnt ihr Zauber jederzeit einsetzen, für „Laufen“ oder „Truhen“ benötigt ihr aber die Schlagworte im Text.

<h3>KOCHKUNST</h3> <p>Süß, Herzhaft, Scharf</p>				<h3>VOODOO</h3> <p>Alchemie, Flüche, Ritual</p>						
<h3>VOODOO</h3> <p>Alchemie, Flüche, Ritual</p>				<h3>LICHT</h3> <p>Energie, Himmel, Heilig</p>						
7	FISCH +100 auf einen Würfel. (Maximum aufgehoben.) 1X	BRACHENFEUER +100 auf alle deine Würfel. (Maximum aufgehoben.) 6+, 1X, lvl. 6+	SCHWARZER TOB +1 auf jede 1. 2+, 1X	WIEDERKEHR Kommie nach deinem Tod mit 44 zurück. 1+, 1X, lvl. 6+	INSTABILE TINKTUR Ein Würfel wird zu einem 3. 1+, 1X, lvl. 3+	BLUTFACH +2 auf jede 2. 1+, 1X	GESUNDHEIT Gehle anstatt zu Würfeln auf ein beliebiges 4-Feld. 1+, 1X	LICHTARME +1 auf zwei Würfel. 1+, 1X, lvl. 5+	SONNENFLAMME +3 auf einen Würfel. 2+, 1X	HEILSTEIN +44. -1X für eine Fähigkeit. 2+, 1X
6	TORTENSCHLACHT +1 auf drei Würfel. 1X	KARTOFFELKANONE +3 auf einen Würfel. 2X	BRATPFANNE +1 auf einen Würfel. 1X	WUNDERTINKTUR +24. +23. 1X	LAUBTINKTUR Ein Würfel wird zu einem 6. 1+, 2X	STUNDENSCHNEITZ Ein Würfel wird zu einem 2. 1+, 1X	FLUSS Ein Würfel wird zu einem 6. 2+, 1X	ENERGIESCHILD -2 auf einen Feindwürfel. 1+, 1X	FEDERSCHMUCK Laufen: +1 oder +2. 1+, 1X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X
5	MUFFINMONSTER Begleiter: -1X für jede 1. 2+, 2X	MITERGESSEN +++ 2X	MONATINTUR +14 oder +12. 1X	BÜSER FLUCH Ein Würfel wird zu einem 2. 2+, 1X	PIRANNASTRUEDEL Ein Würfel wird zu einem 6. 1+, 2X	KANNIBALIS Gleiche zwei stärkere Würfel aus. 1+, 1X	WUNDERTINKTUR +24. +23. 1X	ENERGIESCHILD -2 auf einen Feindwürfel. 1+, 1X	FEDERSCHMUCK Laufen: +1 oder +2. 1+, 1X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X
4	MUFFINMONSTER Begleiter: -1X für jede 1. 2+, 2X	MITERGESSEN +++ 2X	MONATINTUR +14 oder +12. 1X	BÜSER FLUCH Ein Würfel wird zu einem 2. 2+, 1X	PIRANNASTRUEDEL Ein Würfel wird zu einem 6. 1+, 2X	KANNIBALIS Gleiche zwei stärkere Würfel aus. 1+, 1X	ENERGIESCHILD -2 auf einen Feindwürfel. 1+, 1X	FEDERSCHMUCK Laufen: +1 oder +2. 1+, 1X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X
3	MUFFINMONSTER Begleiter: -1X für jede 1. 2+, 2X	MITERGESSEN +++ 2X	MONATINTUR +14 oder +12. 1X	BÜSER FLUCH Ein Würfel wird zu einem 2. 2+, 1X	PIRANNASTRUEDEL Ein Würfel wird zu einem 6. 1+, 2X	KANNIBALIS Gleiche zwei stärkere Würfel aus. 1+, 1X	ENERGIESCHILD -2 auf einen Feindwürfel. 1+, 1X	FEDERSCHMUCK Laufen: +1 oder +2. 1+, 1X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X
2	MUFFINMONSTER Begleiter: -1X für jede 1. 2+, 2X	MITERGESSEN +++ 2X	MONATINTUR +14 oder +12. 1X	BÜSER FLUCH Ein Würfel wird zu einem 2. 2+, 1X	PIRANNASTRUEDEL Ein Würfel wird zu einem 6. 1+, 2X	KANNIBALIS Gleiche zwei stärkere Würfel aus. 1+, 1X	ENERGIESCHILD -2 auf einen Feindwürfel. 1+, 1X	FEDERSCHMUCK Laufen: +1 oder +2. 1+, 1X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X	SEELENPRÜFUNG Du gewinnst bei jedem Gleichstand. +24. 2+, 2X
1	ZITRONENCKE +54. 1X	ZUCKERKUSS Friere einen beliebigen Würfel bis zum nächsten Wurf ein. 1X	ERDBERBEITOLLE +1 auf einen Würfel. 2X	CHILLIMONSTER Begleiter: Würfel zwei gegenüberliegende Würfel neu. 2+, 1X	ZUCKERKUSS Friere einen beliebigen Würfel bis zum nächsten Wurf ein. 1X	ERDBERBEITOLLE +1 auf einen Würfel. 2X	CHILLIMONSTER Begleiter: Würfel zwei gegenüberliegende Würfel neu. 2+, 1X	ZUCKERKUSS Friere einen beliebigen Würfel bis zum nächsten Wurf ein. 1X	ERDBERBEITOLLE +1 auf einen Würfel. 2X	CHILLIMONSTER Begleiter: Würfel zwei gegenüberliegende Würfel neu. 2+, 1X

3 RESSOURCEN

Ihr werdet auf drei überlebenswichtige Ressourcen stoßen: Lebenspunkte (Tropfen/LP), Manapunkte (Sterne/MP) und Abklingzeit (Sanduhren/AZ). Jeder Charakter beginnt mit einem Maximum von 10 Leben und setzt dafür einen magentafarbenen Stecker über die 10 auf der Charaktertafel. Setzt außerdem einen gelben Stecker über die 10 rechts daneben, euer maximales Mana! Immer wenn ihr Leben im Kampf verliert oder Mana für Zauber einsetzt, wandert euer Stecker nach unten. Um Abklingzeit auf Fähigkeiten zu bezahlen, packt ihr euch entsprechend viele blaue Stecker und steckt sie neben euren Skillpunkt um den Zauber herum. Ihr könnt den Zauber erst wieder wirken, wenn ihr Sanduhren findet und Abklingzeit entfernen dürft!

HEIMATWELT

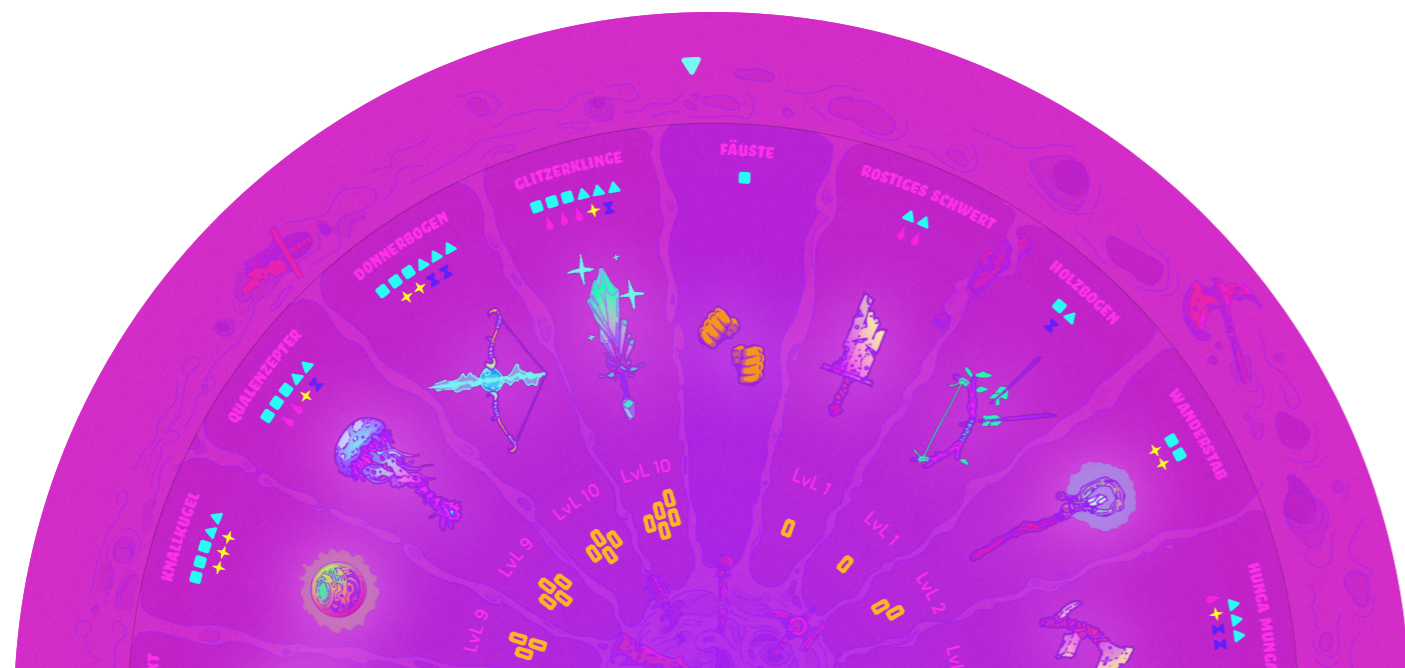
Jetzt seid ihr Schrecken-Priester, Golem-Suppenhexen oder ein anderes buntes Zauberwesen. Wählt eure farblich passende Spielfigur und stellt sie auf die Festung eurer Heimatwelt wie zum Beispiel die lilafarbene Figur der Golem auf die lilafarbene Festung der Höhlen. Eure Heimatwelt wird Teil von der Außenwelt von Seelenia, steckt sie an den großen Kreis in der Mitte an die farblich passenden Flächen. Heimatwelten, die niemand spielt, bleiben in der Schachtel.

Für die erste Partie, das Tutorial, könnt ihr die Spielplanplättchen ebenfalls in der Schachtel lassen. Sie sind Teil von Akt, der Charaktererstellung, und können eure Heimatwelt verändern! Wenn ihr sie verwendet möchtet, wählt ihr eine eigene Reihenfolge der Felder, denen ihr begegnen möchtet und entscheidet euch bei jedem Plättchen für eine Seite. Hierbei besitzt jedes Volk ein besonderes Plättchen. Zu Beginn des Spiels könnt ihr entscheiden, wie ihr dieses Mal spielen möchtet: Wollt ihr viel kämpfen? Viele Quests lösen? Auf Nummer Sicher gehen und viel heilen oder viel zaubern und Mana oder Abklingzeit regenerieren? Eure Wahl!

WAFFENRAD

Legt alle Würfel neben den Spielplan. Der gelbe Würfel bleibt in der Truhe. Blaue Würfel sind immer die Würfel des aktiven Spielcharakters. Magentafarbene Würfel sind immer die Würfel des Gegners bzw. der Monster. Im Kampf mit euren Fäusten würfelt ihr einen einzelnen blauen D6-Würfel. Im Spielverlauf werdet ihr bessere Waffen kaufen können und mehr Würfel im Kampf zur Verfügung haben. Ihr seht die Würfel über jeder Waffe auf dem Waffenrad. Außerdem erhalten Waffen später eine WAFFENREGENERATION. Nach jedem Kampf, jeder Arena und jeder Begegnung werdet ihr um diese Ressourcen geheilt.

Alle Charaktere haben nun ihr Volk, ihr Waffenrad, ihren Skillbaum, ihr erstes Level, ihre Spielfigur und eine Heimatwelt. Mischt die Monsterkarten und Questkarten und legt sie bereit. Akt 2 kann beginnen!



AKT 2: HELDENREISE

SPIELBEGINN

Der Charakter mit der außergewöhnlichsten Augenfarbe beginnt mit seiner Spielfigur auf der Festung. Der weitere Spielverlauf ist sehr simpel: Es wird gewürfelt, gelaufen und die Felder in Seelenia bestimmen, welche bunten Ereignisse euch auf eurer Heldenreise erwarten.

Für die Bewegung wird mit einem D6 gewürfelt. Folgt der Bewegungsrichtung der Pfeile auf dem Spielplan: Jeder Charakter läuft im Spiel einen Achterkreis durch Seelenia und dann seine Heimatwelt zurück zur Festung. Jedes Feld, auf dem ein Charakter landet, wird ausgelöst. Ist ein Feld auf dem Weg besetzt, bleibt der aktive Spielcharakter neben der anderen Figur stehen und es kommt zu einer Begegnung (siehe Begegnung). Der nächste Charakter im Uhrzeigersinn ist am Zug!

SPIELFELDER

- **Lebenstropfen:** Heile so viele Lebenspunkte wie angegeben. Maximum 10. Zaubersprüche können dein Maximum bis zu 20 erhöhen.
- **Manasterne:** Heile so viele Manapunkte wie angegeben. Maximum 10. Zaubersprüche können dein Maximum bis zu 20 erhöhen.
- **Sanduhren:** Entferne von jeder Fähigkeit 1 Abklingzeit. Besitzt die Sanduhr eine Zahl, entfernst du diese Anzahl von beliebigen Fähigkeiten, anstatt von jeder Fähigkeit 1 Abklingzeit.
- **Monsteraugen:** Ziehe offen eine Monsterkarte (siehe Monsterkarten).
- **Questaugen (Q):** Ziehe eine Questkarte und lies den oberen Text laut vor (siehe Questkarten).
- **Truhen:** Würfle mit der Truhe und suche dein Ergebnis hinten in der Übersicht.

BESONDERE FELDER DER VÖLKER

- **Sandmaare:** 4MP/Quest
- **Schrecken:** 2Truhen/3AZ
- **Golem:** 4LP/3AZ
- **Winz:** 2LP+2MP/Quest

MONSTERKARTEN

Wer auf ein Monsterfeld kommt, zieht eine Monsterkarte und legt diese offen vor sich. Der aktive Spielcharakter muss nun gegen dieses Monster kämpfen. Dabei zählen die Werte des Monsters, die zum Level des aktiven Charakters passen. Die anderen Spielcharaktere dürfen nun schätzen, wie viel LP der aktive Charakter in diesem Kampf verlieren wird und nehmen die entsprechende Anzahl an magentafarbenen Steckern heimlich auf die Hand. Alle dürfen ihre geskillten Fähigkeiten für eine beliebige Seite einsetzen, um das Ergebnis zu beeinflussen. Die Belohnung für das richtige Wetten ist eine Truhe.

Der aktive Charakter nimmt nun blaue Würfel, die den Symbolen seiner ausgerüsteten Waffe entsprechen (z. B. Fäuste = 1 D6). Dazu nimmt ein anderer Charakter magentafarbene, die dem Level des Monsters entsprechen. Es wird gleichzeitig gewürfelt. Die magentafarbenen und die blauen Würfel werden in zwei gegenüberliegenden Reihen, aufsteigend nach ihrer Zahl, sortiert. Liegen auf einer Seite mehr Würfel, werden die niedrigeren Zahlen der überzähligen Würfel ignoriert. Die restlichen Würfel bestimmen die Angriffsstärke. Die Würfel, die sich in der Reihe gegenüber liegen, treten gegeneinander an. Jeder Würfel der stärker ist als der gegenüberliegende Würfel, kostet den Gegner 1 LP. Bei Gleichstand passiert nichts. Nach der Wertung wird solange gewürfelt, bis das Monster oder der Charakter keine LP mehr hat. Der Charakter erhält bei Sieg die Monsterkarte (siehe Level Up). Hat er keine LP mehr, ist der Charakter tot (siehe Tod).

FÄHIGKEITEN EINSETZEN

Fähigkeiten wirken sich im Kampf z. B. auf Würfelzahlen aus und helfen dabei, Monster zu besiegen. Um eine Fähigkeit einzusetzen, müssen die angegebenen MP gezahlt werden. Die AZ einer Fähigkeit legt fest, wie viele blaue Stecker auf eine Fähigkeit gesteckt werden. Die Fähigkeit kann erst wieder eingesetzt werden, wenn alle blauen Stecker entfernt wurden, also die Abklingzeit abgelaufen ist. Alle Fähigkeiten sind Zauber, außer ihnen ist ein Wort wie „Aura“, „Verwandlung“ oder „Begleiter“ vorangestellt. Diese Fähigkeiten müssen in einer Reihenfolge vor Zaubern abgehandelt werden und besitzen besondere Eigenschaften:

- **Aura:** Wird mit einem gelben Stecker auf der Fähigkeit dauerhaft aktiviert. MP-Kosten müssen einmal gezahlt werden. Die maximale MP wird durch den Wert dauerhaft gesenkt. Wird (je nach Effekt) nach jedem Angriffswurf einmal ausgeführt, außer die Würfel mussten durch eine Fähigkeit neu gewürfelt werden. Eine Aura zählt in ihrer ersten Aktivierung als Zauber.
- **Verwandlung:** Wird mit einem Sternenstein auf der Fähigkeit für einen ganzen Kampf aktiviert. Es können maximal zwei Verwandlungen aktiv sein. Wird nach jedem Angriffswurf einmal ausgeführt, außer die Würfel mussten durch eine Fähigkeit neu gewürfelt werden. Eine Verwandlung zählt in ihrer ersten Aktivierung als Zauber.
- **Begleiter:** Wird mit einem Sternenstein auf der Fähigkeit für einen ganzen Kampf aktiviert. Wird nach jedem Angriffswurf einmal ausgeführt, außer die Würfel mussten durch eine Fähigkeit neu gewürfelt werden. Eine Beschwörung zählt in ihrer ersten Aktivierung als Zauber.
- **Zauber:** Wirkt sich einmal auf den Kampf aus. Eingefrorene Würfel können nicht mehr von Zaubern geändert werden und bleiben bis zum nächsten Wurf liegen.

Fähigkeiten, die sich nicht auf einen Kampf auswirken, wie z. B. Heilen oder Laufen, können auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden. Würfel werden auf die jeweilige Augenzahl gedreht, wenn sie verbessert oder verschlechtert werden: Minimum 1, Maximum 7, markiert durch Stecker in einer 6 oder 4. **WICHTIG:** Wer eine Fähigkeit einsetzt, bestimmt, wie sie funktioniert (im Zweifelsfall für den Zaubenden).

QUESTKARTEN

Wer auf ein Questfeld kommt, zieht eine Questkarte und liest den oberen Text laut vor. Die Questaufgabe findet ihr unter eurer Mini-Story. Es gibt sechs unterschiedliche Aufgaben im Basisspiel, über 10 Questarten mit allen Erweiterungen:

(1) GEDANKEN LESEN

Nachdem der Questtext vorgelesen wurde, wählt der aktive Spieler den Mitspieler, der auf der Karte angedeutet wird: „Links“, „Rechts“ oder „Gegenüber“. Dann stellt er diesem die rote Frage auf der Karte. Der Mitspieler darf nicht antworten. Stattdessen überlegt er sich seine Antwort und erklärt sich für bereit. Der aktive Spieler darf nun raten, was der Mitspieler auf die Frage antworten würde. Die Anzahl der Versuche steht auf der Karte. Liegt er richtig, hat er die Quest erfüllt und darf die Karte behalten. Das Spielprinzip erfordert maximale Ehrlichkeit des Mitspielers.

(2) SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Der aktive Spieler merkt sich die roten Buchstaben, Zeichen und/oder Richtungen, die übereinander stehen und so auch zueinander gehören. Die Mitspieler schreiben mit den oben stehenden Zeichen ein Wort (1 feindliche Partei = 1 Wort mit 8 Zeichen, 2 feindliche Parteien = 2 Wörter mit 5 Zeichen, 3 feindliche Parteien = 3 Wörter mit 4 Zeichen). Der aktive Spieler darf die Karte so lang betrachten, bis das Wort geschrieben ist. Die Karte wird den Mitspielern übergeben. Er muss den Zeichen nun aus dem Kopf heraus die unten gestandenen Buchstaben oder Richtungen zuordnen und laut vorlesen. Wenn er sich verliert, ist die Quest gescheitert. Liest er richtig vor, hat er die Quest gemeistert.

(3) MONSTERKUNST

Der aktive Charakter zieht zusätzlich eine Monsterkarte. Er erklärt dieses Monster den anderen Charakteren durch Zeichnen. Alle anderen Spielercharaktere dürfen nur einmal raten. Die Quest ist nur erfüllt, wenn das richtige Monsterwort erraten wurde. Die Belohnung für den ersten Charakter, der richtig rät, ist eine Truhe.

(4) KARTENKUNST

Der aktive Charakter zeichnet die Wegpunkte auf ein Blatt Papier. Alle anderen Spielercharaktere dürfen das Wort einmal erraten. Die Quest ist nur erfüllt, wenn alle Wegpunkte richtig erraten wurden. Wer mehr Wegpunkte richtig erraten hat, erhält eine Truhe.

(5) ARENA

Der aktive Charakter fordert einen anderen Charakter heraus. Beide gehen in die Arena und erhalten so viele Würfel, wie oben angegeben. Sie dürfen gleichzeitig jeweils dreimal würfeln und beliebig viele Würfel rausnehmen. Wer nach dem dritten Wurf den besseren Wurf weiter unten auf der Karte hat, gewinnt die Questkarte. Bei Gleichstand gewinnt der aktive Spielende. Alle Zauber dürfen wie in einem Kampf eingesetzt werden.

(6) BOSSMONSTER

Diese Quest wird wie eine Monsterkarte abgehandelt. Allerdings kämpfen alle Charaktere zusammen gegen das Monster! Die Leben, die der aktive Charakter verliert, verlieren auch die anderen Spielenden. Dafür können alle ihre Zauber einsetzen, als wären sie selbst im Kampf. Ist das Bossmonster besiegt, erhält der aktive Charakter die Questkarte und alle anderen erhalten eine Truhe.

PHILOSOPHIE: Alle Spielcharaktere sollten versuchen, Quests um jeden Preis zu erfüllen: Immer und überall. Das gilt vor allem für Gegenspielende, die etwas erraten müssen. Selbst wenn ihre Belohnung kleiner ausfallen sollte, stecken in Quests immer alle im selben Boot, dem Spaßboot!

LEVEL UP

AUF DIE EIGENE FESTUNG KOMMEN

Wer den Achterkreis auf Außenwelt und Heimat einmal zurückgelegt hat, erreicht seine Festung. Dort verfallen alle Würfelpunkte. Wer direkt auf seine Festung kommt, erhält 2LP, 2MP und -2AZ. Beim Erreichen der Festung erhält der Spielcharakter 2 LvL, die er markiert, indem er zwei weitere Fähigkeiten auf seinem Skillbaum skillt. Außerdem zieht der Charakter eine Questkarte und macht eine Quest.

MONSTERKARTE EINLÖSEN

Gewinnt ein Charakter einen Kampf gegen ein Monster, erhält er die Monsterkarte. Die Karte kann der Charakter jeder Zeit, außer in einem Kampf, auf den Ablagestapel legen, um 1 LvL zu steigen. Löst der Charakter dabei zwei Monster mit dem gleichen Symbol ein (oder ein Bossmonster mit zwei gleichen Symbolen), darf dieser zusätzlich eine Monster- oder Questkarte wählen und behalten.

WAFFEN KAUFEN

Das Gold auf einer Questkarte kann zu einer beliebigen Zeit (außer im Kampf) eingesetzt werden, um Waffen auf dem Waffenrad zu kaufen. Dafür wird der Goldwert auf den Questkarten zusammengezählt und die entsprechenden Questkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. Das Waffenrad wird geschoben und die gekaufte Waffe markiert. Für jede gekaufte Waffe steigt man 1 LvL. Es können immer nur bessere Waffen gekauft werden, der vorausgesetzte Level steht im inneren Bogen des Waffenrades. Mit der Waffe ändert sich auch die Anzahl an Würfeln für einen Kampf (siehe Waffenrad außen). Außerdem hat jede Waffe verschiedene Herz-, Stern- oder Uhren-Symbole. Diese bestimmen die Waffen-Regeneration (kurz Waffen-Reg.): Für jedes Herz erhält man nach einem Kampf, Konflikt, Duell oder Arena-Quest 1 LP, für jeden Stern 1 MP und für jede Uhr darf man 1 AZ von einer Fähigkeit nehmen.

BEGEGNUNG

Andere Figuren werden beim Laufen nicht übersprungen. Stattdessen bleibt der aktive Charakter neben der Figur und dem Feld stehen. Anschließend kommt es zum Konflikt. Beide Charaktere würfeln einmal mit ihren Angriffswürfeln und agieren wie im Kampf mit beliebigen Fähigkeiten. Der Charakter, der weniger LP verliert, gewinnt den Konflikt. Bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt. Der Gewinner darf seine Spielfigur nun auf das übernächste, unbesetzte Questfeld bewegen und die Quest ausführen. Standen die Charaktere zuvor auf einem Questfeld, wird dieses mitgezählt. Ist der aktive Charakter der Verlierer, darf dieser freiwillig das Feld auslösen, auf dem er stehen bleiben muss (außer er ist gestorben). Das Spiel wird reihum fortgesetzt.

TOD

Hat ein Charakter keine LP mehr, stirbt er. Er muss zurück auf seine Festung und bekommt keine Level und darf keine Quest machen. Er darf aber alle AZ von seinen Fähigkeiten nehmen und erhält wieder volle LP und volle MP. Hat der Charakter bereits LvL 10 oder höher erreicht, erhält er nur 5 LP, 5 MP und -5 AZ.

AKT 3: SHOWDOWN SPIELSIEG

Jeder Skillbaum hat 20 Fähigkeiten, somit ist LvL 20 das maximale Level. Das Spiel kann nur in einem Duell gewonnen werden. Erreicht ein Charakter LvL 10, werden seine Begegnungen zu Duellen, sofern sich einer der Charakter dafür entscheidet. Der Charakter kann außerdem überall laufen, also auch in die Heimatwelten der anderen Charakter oder im Kreis gehen (Laufrichtung einhalten). Außerdem werden für diesen Charakter alle Festungen zu normalen Questfeldern. Charakter mit LvL 10 oder höher können weiterhin Level steigen. Im Kampf (auch im Duell) werden nun für jeden verlorenen Würfel 2 LP statt 1 LP abgezogen.

DUELL

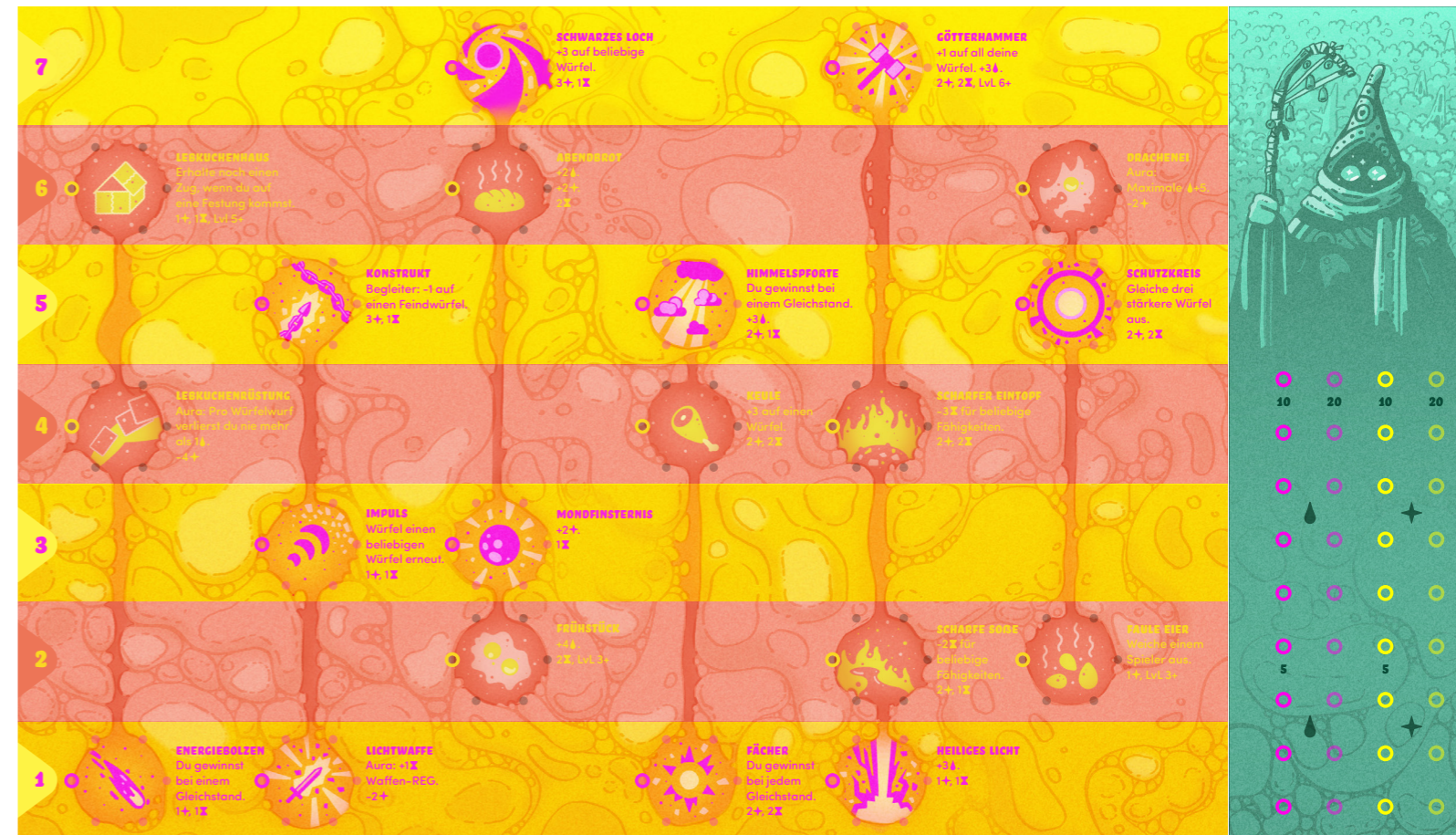
Ein letztes Mal die Fetzen fliegen lassen! Im Showdown tragen zwei Charaktere mit ihren Waffen und verfügbaren Fähigkeiten einen Kampf auf Leben und Tod aus (siehe Kampf). Reduziert ein Charakter auf LvL 10 oder höher die LP seines Gegners auf 0, gewinnt er das Spiel. Charakter unter LvL 10 dürfen auf ein beliebiges Feld gehen und dieses sofort auslösen (auch die Festung). Sinken die LP beider Charaktere unter 0, sterben beide und das Spiel wird fortgesetzt. Die anderen Charaktere dürfen den Ausgang des Duells schätzen und können den Spielsieg somit an sich reißen. Dazu nehmen sie heimlich Herzen, um die übrigen LP zu schätzen, wenn der aktive Charakter gewinnt oder Sterne, wenn sie auf den anderen Charakter setzen (keine Steine für Unentschieden sind auch möglich). Jeder andere Charakter kann außerdem zwei gekillte, unterschiedliche Fähigkeiten ohne Kosten für eine beliebige Seite einsetzen. Aus einem Duell kann nicht geflüchtet werden.

TEAMSPIEL

2-4 Charakter können jeweils eine Spielfigur pro Farbe nehmen. 4 Charakter können sich für eine schnelle Runde bereits in zwei Gruppen aufteilen. Dann nehmen 2 Charakter jeweils eine Figur der gleichen Farbe. Die Charaktere sind nacheinander dran, aber Charaktere mit der gleichen Farbe überspringen sich auf gleichen Feldern, ohne diese mitzuzählen und steigen immer zusammen Level. Außerdem kann ein Mitspieler ebenfalls seine Fähigkeiten im Kampf des Charakters der gleichen Partei einsetzen und darf bei Questkarten mitraten. Im gleichen Prinzip wird bei 6 oder 8 Charakteren gespielt (6 Charakter = 3x2 Charakter, 8 Charakter = 4x2 Charakter). Bei 5 oder 7 Charakteren gibt es 2x2 oder 2x3 Teams und der übrige (erfahrenste) Charakter spielt alleine eine Farbe, kein Team steigt dafür gemeinsam Level.

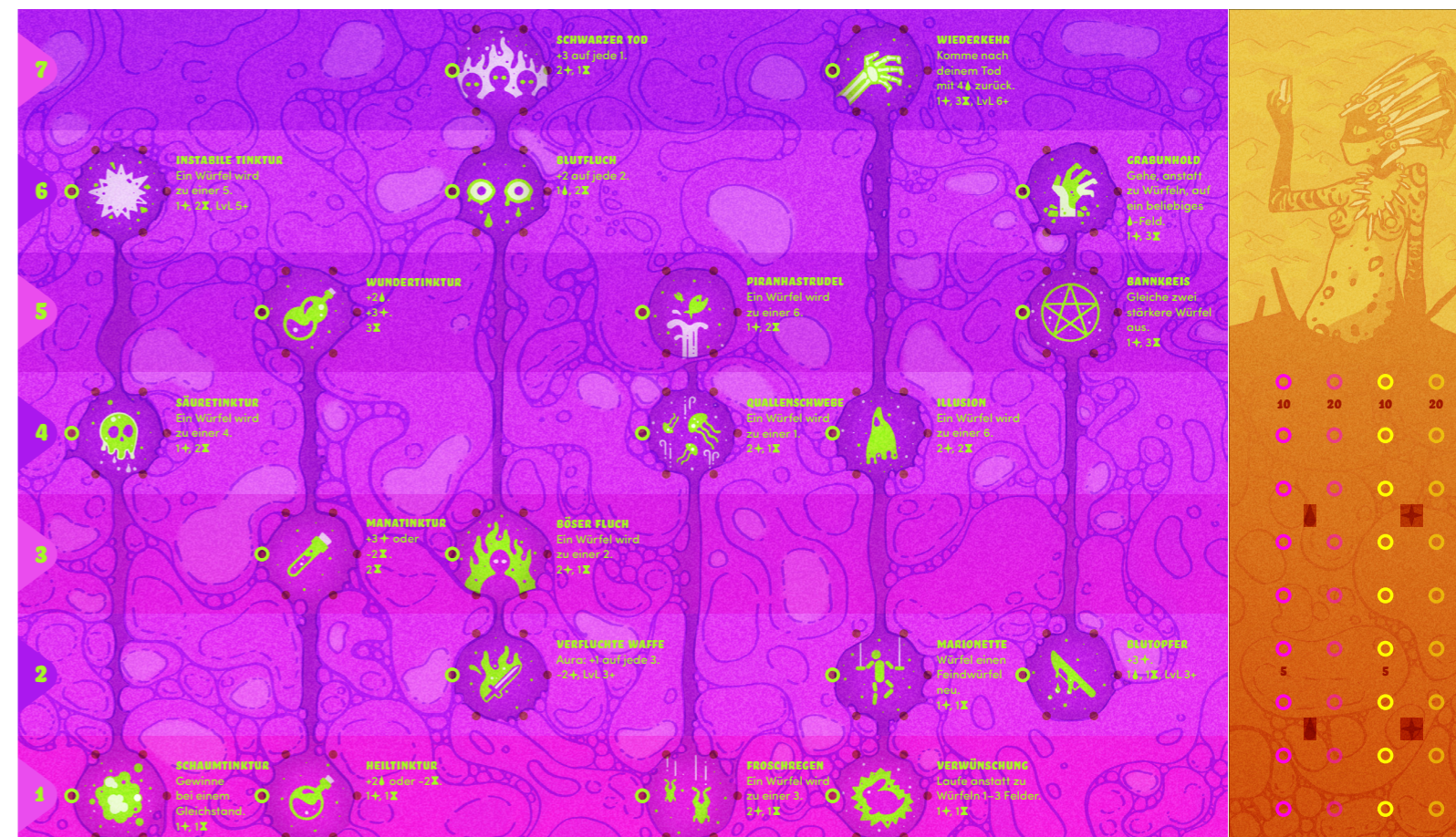
GLOSSAR

Folgt in Kürze.



LICHT + KOCHKUNST = ENGEL

VOODOO + VODOO = HEXENDOKTOR*IN



484

	GEBIRGE	STURM	LICHT	SCHATTEN	BESCHWÖRUNG	VERWANDLUNG	VOODOO	ERFINDUNG	MANIPULATION	GAUKLEREI	KOSMOS	ARCHÄOLOGIE	KOCHKUNST	ERNTE	FEENSTAUB	FAHLHEIT	TIEFEN	UNGEZIEFER	MEDIZIN	WUNDER	SAAT	GLÜCK
GEBIRGE	Wächter*in	Erzmagier*in	Paladin	Unterirdischer	Wanderer*in	Beschützer*in	Einsiedler*in	Schürfer*in	Pirat*in	Kobold	Mondkrieger*in	Höhlenforscher*in	Almöhi	Buddler*in	Rubinflügel	Kalkherz	Schlundrufer*in	Höhlenwurm	Steinmetz*in	Dünenwanderer*in	Schlammwesen	Mooshaut
STURM	Erzmagier*in	Kampfmagier*in	Heiliger*e	Vernichter*in	Schamane	Naturgewalt	Zauberer*in	Ingenieur*in	Zeitreisende*e	Windreiter*in	Marsianer*in	Abenteurer*in	Luftikus	Wetterhexe*r	Wichtel	Sturmauge	Taifun	Vielflügler*in	Leiter*in	Tänzer*in	Sporenwirbler*in	Flitzbogen
LICHT	Paladin	Heilige*r	Lichtbringer*in	Nephalem	Medicus	Erlöser*in	Priester*in	Erbauer*in	Träumer*in	Energieformer*in	Sonnenkrieger*in	Suchende*r	Engel	Ertnekönig*in	Lich	Fahle*r	Leuchtende*r	Glühwürmchen	Heiler*in	Sultan	Sumpfpflicht	Glücksboote
SCHATTEN	Unterirdische*r	Vernichter*in	Nephalem	Seelenlose*r	Inquisitor*in	Formwandler*in	Verrückte*r	Geisterjäger*in	Medium	Schurke*in	Verschlinger*in	Plünderer*in	Kultist*in	Verpester*in	Zwiegeborene*r	Schleierwesen	Verschlucker*in	Höllenkraabler	Folterknecht*in	Häscher*in	Nachtschatten	Unglücksboote
BESCHWÖRUNG	Wanderer*in	Schamane	Medicus	Inquisitor*in	Beschwörer*in	Druide	Hexenmeister*in	Erschaffer*in	Nekromant*in	Jäger*in	Schöpfer*in	Schatzjäger*in	Bäcker*in	Hirte/Hirtin	Dryade	Knochenbieger*in	Rufer*in	Insektenfr.	Tierarzt/ärztin	Schlangenspungi	Ansiedler*in	Katzenfreund*in
VERWANDLUNG	Beschützer*in	Naturgewalt	Erlöser*in	Formwandler*in	Druide	Hautwandler*in	Mutant*in	Ritter*in	Waldläufer*in	Assassine	Außerirdische*r	Verfluchte*r	Lebkuchemann*fr.	Scheuche	Waldgeist	Bucklige*r	Tentakelmonster	Insektoid	Selbstexperiment	Tanzbär	Sporenwesen	Unglücksrabe
VOODOO	Einsiedler*in	Zauberer*in	Priester*in	Verrückte*r	Hexenmeister*in	Mutant	Hexendoktor*in	Tüftler*in	Marionettenspieler*in	Trickbetrüger*in	Sternkundige*r	Mystiker*in	Suppenhexe	Landeier	Pixie	Puppe	Kultführer*in	Sammler*in	Alchemist*in	Wesir	Sumpfhexe*r	Pechbringer*in
ERFINDUNG	Schürfer*in	Ingenieur*in	Erbauer*in	Geisterjäger*in	Erschaffer*in	Ritter*in	Tüftler*in	Technicus	Saboteur*in	Clown	Astrologe*in	Wissenschaftler*in	Rußmännchen	Bauer/Bäuer.	Zahnradfee	Roboter	Taucher*in	Präparator*in	Weltretter*in	Goldschmied*in	Botaniker*in	Glücksritter*in
MANIPULATION	Pirat*in	Zeitreisende*r	Träumer*in	Medium	Nekromant*in	Waldläufer*in	Marionettensp.	Saboteur	Illusionist*in	Psycho	Gottheit	Hehler*in	Glibbermeister*in	Züchter*in	Torhüter*in	Architekt*in	Schauergestalt	Schmetterling	Genforscher*in	Fata Morgana	Flechte	Schicksalswebber*in
GAUKLEREI	Kobold	Windreiter*in	Energieformer*in	Schurke*in	Jäger*in	Assassine	Trickbetrüger*in	Clown	Psycho	Narr*Närrin	Vorbote*in	Goldgräber*in	Suppenkasper	Strohkopf	Schlumpf*ine	Spiegelgestalt	Ergebene*r	Stinkekäfer	Scharlatan	Flaschengeist	Florist*in	Scherzkeks
KOSMOS	Mondkrieger*in	Marsianer*in	Sonnenkrieger*in	Verschlinger*in	Schöpfer*in	Außerirdische*r	Sternkundige*r	Astrologe*in	Gottheit	Vorbote*in	Spektralwesen	Kosmonaut*in	Sternkoch*köchin	Terraform.	Sonnenkind	Namenlose*r	Unendliche*r	Unentdeckte*r	Weltraumarzt/ärztin	Seher*in	Morast Schr.	Schornsteinfeger*in
ARCHÄOLOGIE	Höhlenforscher*in	Abenteurer*in	Suchende*r	Plünderer*in	Schatzjäger*in	Verfluchte*r	Mystiker*in	Wissenschaftler*in	Hehler*in	Goldgräber*in	Kosmonaut*in	Archäologe*in	Feldkoch*köchin	Messie	Fanatiker*in	Krumme*r	Perlentaucher*in	Gruftkriecher*in	Gelehrte*r	Räuber*in	Entdecker*in	Findikus
KOCHKUNST	Almöhi	Luftikus	Engel	Kultist*in	Bäcker*in	Lebkuchemann*fr.	Suppenhexe	Rußmännchen	Glibbermeister*in	Suppenkasper	Sternkoch*köch.	Feldkoch*köchin	Küchenchef*in	Selbstversorg.	Konditor*in	Metzger*in	Sushikoch*köchin	Genießer*in	Mischer*in	Mundschenk	Pilzplücker*in	Vorkoster*in
ERNTE	Buddler*in	Wetterhexe*r	Feldherr*in	Verpester*in	Hirte/Hirtin	Scheuche	Landeier	Bauer/Bäuerin	Züchter*in	Strohkopf	Terraformer*in	Messie	Selbstversorger*in	Ertnekönig*in	Gemüsefee	Bodenlose*r	Muschelpflücker*in	Plagegeist	Pharmazeut*in	Steppenreiter*in	Säher*in	Kleepflüger*in
FEENSTAUB	Rubinflügel	Wichtel	Lich	Zwiegeborene*r	Dryade	Waldgeist	Pixie	Zahnradfee	Torhüter*in	Schlumpf*ine	Sonnenkind	Fanatiker*in	Konditor*in	Gemüsefee	Feenkönig*in	Sandmann*frau	Nixe	Kleine*r	Feendoktor*in	Bauchtänzer*in	Blumenkind	Glücksfee
FAHLHEIT	Kalkherz	Sturmauge	Fahle*r	Schleierwesen	Knochenbieger*in	Bucklige*r	Puppe	Roboter	Architekt*in	Spiegelgestalt	Namenlose*r	Krumme*r	Metzger*in	Bodenlose*r	Sandmann*frau	Farblose*r	Kahlhaut	Kranke*r	Blutsauger*in	Bettler*in	Pilzmann/frau	Zwischenwelpler*in
TIEFEN	Schlundrufer*in	Taifun	Leuchtende*r	Verschlucker*in	Rufer*in	Tentakelmonster	Kultführer*in	Taucher*in	Schauergestalt	Ergebene*r	Unendliche*r	Perlentaucher*in	Sushikoch/köchin	Muschelpfl.	Nixe	Kahlhaut	Tiefpling	Angler*in	Wasserheiler	Mythenrufer*in	Spross	Scheingeist
UNGEZIEFER	Höhlenwurm	Vielflügler*in	Glühwürmchen	Höllenkraabler	Insektenfreund*in	Insektoid	Sammler*in	Präparator*in	Schmetterling	Stinkekäfer	Unentdeckte*r	Gruftkriecher*in	Genießer*in	Plagegeist	Kleine*r	Kranke*r	Angler*in	Flüsterer*in	Leichendoktor*in	Violinist*in	Gigantos	Glückskäfer
MEDIZIN	Steinmetz*in	Leiter*in	Heiler*in	Folterknecht*in	Tierarzt/ärztin	Selbstexperiment	Alchemist*in	Weltretter*in	Genforscher*in	Scharlatan	Weltraumarzt/ä.	Gelehrte*r	Mischer*in	Pharmazeut*in	Feendoktor*in	Blutsauger*in	Wasserheiler	Leichendok.	Genius	Medikus	Heilpraktiker*in	Herzchirurg
WUNDER	Dünenwanderer*in	Tänzer*in	Sultan	Häscher*in	Schlangenspungi	Tanzbär	Wesir	Goldschmied*in	Fata Morgana	Flaschengeist	Seher*in	Räuber*in	Mundschenk	Steppenreiter*in	Bauchtänzer*in	Bettler*in	Mythenrufer*in	Violinist*in	Medikus	Wunder	Wüstenrose	Wunderwesen
SAAT	Schlammwesen	Sporenwirbler*in	Sumpfpflicht	Nachtschatten	Ansiedler*in	Sporenwesen	Sumpfhexe*r	Botaniker*in	Flechte	Florist*in	Morastschreit.	Entdecker*in	Pilzplücker*in	Säher*in	Blumenkind	Pilzmann/frau	Spross	Gigantos	Heilpraktiker*in	Wüstenrose	Gewachsene*r	Glückspilz
GLÜCK	Mooshaut	Flitzbogen	Glücksboote	Unglücksboote	Katzenfreund*in	Unglücksrabe	Pechbringer*in	Glücksritter*in	Schicksalswebber*in	Scherzkeks	Schornsteinfeg.	Findikus	Vorkoster*in	Kleepflüger*in	Glücksfee	Zwischenwelpler*in	Scheingeist	Glückskäfer	Herzchirurg	Wunderwesen	Glückspilz	Glücksbringer*in

- REIHENFOLGE DER FÄHIGKEITEN IM KAMPF**
1. AURA (DAUERHAFT AKTIV, BEI ANWENDUNG EFFEKT)
 2. VERWANDLUNG (BIS KAMPFENDE AKTIV, BEI ANWENDUNG EFFEKT)
 3. BEGLEITER (BIS KAMPFENDE AKTIV, BEI ANWENDUNG EFFEKT)
 4. ZAUBER (EINMAL AKTIV)

TRUHENEFFEKTE

Zahl	Fund	Effekt
1	Ein Monsterschädel	Wähle einen beliebigen Truheneffekt aus.
2	Eine goldene Öllampe	-2 AZ, +2 LP oder +2 MP.
3	Eine magische Sanduhr	-3 AZ oder 1 Skill versetzen (unabhängig von aufbauender Skillung).
4	Ein böser Fluch	-4 LP (Niedrigster Spieler ist immun).
5	Eine rostige Eisenstange zum Hauen oder Schmieden	-2 LP für beliebigen Spieler (Niedrigster immun) oder eine Waffe zum halben Preis.
6	Ein großer Goldschatz	Ziehe eine beliebige Karte.

SPIELBARE KLASSEN

***8 SKILLBÄUME (14+ ERWEITERBAR)**