



# MYSTHERA

Spielregeln



# VORGESCHICHTE

Vor Tausenden von Jahren kollidierte der Planet Icaion mit einem riesigen Kristall, welcher aus den Untiefen des Alls heranraste. Er bohrte sich mit ungeheurer Wucht wie ein gigantischer Pfeil tief in die Oberfläche des Planeten hinein, dabei splitterten Stücke des Kristalls ab, die sich überall auf Icaion verteilten. Der Planet und die Kräfte, die auf ihm walteten, sollten sich durch dieses Ereignis für immer verändern. Nach dem Auftreffen lösten sich Fragmente aus der Planetenoberfläche heraus und begannen zu schweben. Manche davon waren so gewaltig wie Kontinente, es schien, als ob eine Art von geheimnisvoller Anziehungskraft sie lenkte. Diese geht vom Henakor aus, dem größten Stück des Kristalls, welches weit aus der Planetenoberfläche herausragt. Seither ist Icaion von einer immerwährenden Decke aus Wolken und Nebeln verhüllt.

Über viele Jahrhunderte hinweg entwickelte sich eine Gesellschaft auf Mysthea, wie der Verbund von Ländern genannt wurde, der über den Wolken schwebt. Dessen Bewohner lebten in völliger Unkenntnis über das, was tief unter ihnen lag. Nach ihrem Wissen waren die schwebenden Inseln von Mysthea der einzige Ort im Universum, an dem menschliches Leben existierte, hier, wo der Henakor in weiter Ferne aus dem ewigen Wolkensturm herausragt.

Seit jeher fochten die Nationen von Mysthea um die Vorherrschaft. Städte wurden errichtet und Königreiche zogen in den Krieg. Die Gesellschaft veränderte sich und entwickelte sich unablässig weiter durch Qoam - so wurden die allgegenwärtigen Kristallsplitter bezeichnet.

Die ständige Nähe der Kristalle und die rätselhafte Kraft, die von ihnen ausging, wirkte auf das Leben und die Gesellschaft ein. Menschen waren alsbald in der Lage, mit Qoam zu interagieren und es mit Geisteskräften zu bewegen und zu formen. Erst kürzlich gelang es ihnen, Artefakte zu erschaffen, mit denen sie

ihren Einfluss auf die Kristalle vervielfachen konnten. Jede der fünf Gilden der königlichen Hauptstadt erhielt ein solches Artefakt und begabte Qoamwirker konnten damit bisher unvorstellbare Erfolge erzielen. Eines Tages keimte innerhalb einer der Gilden der Gedanke auf, mithilfe ihres Artefaktes einen Entdecker zu den als unerreichbar geltenden Inseln nahe des Henakor zu entsenden.

Die Gilden haben nun ihr Artefakt jeweils einem Helden anvertraut, der in ihrem Namen eine Entdeckungsreise zu den fünf schwebenden Inseln in unmittelbarer Nähe des Henakor anführen wird. Zum ersten Mal rückt die Möglichkeit in greifbare Nähe, diese neuen, Ehrfurcht einflößenden und heiligen Gefilde zu erforschen. Dieses Vorhaben verbreitete sich wie ein Lauffeuer unter der Bevölkerung: endlich würden sie in der Lage sein, diese Orte aus Mythen und Legenden zu erreichen, welche heilig für die einen, verdammenswert für die anderen schienen. Was würde dort auf sie warten? Welche Antworten würden sie finden? Welche Schätze würden sie dort bergen?

Du bist ein Held von Ilvash, ein Titel, welcher nur den fähigsten Qoamwirkern des Königreichs verliehen wird. Eine Gilde hat dich beauftragt, die unbekanntenen Inseln nahe des Henakors zu erforschen. Mithilfe des Artefakts, das dir zu diesem Zwecke überreicht wurde, wirst du fähig sein, unglaubliche Kraftakte zu bewältigen. Du wirst unentdeckte und eigenartige Länder betreten, in denen befremdliche Kräfte walten, Anomalien die Naturgesetze außer Kraft setzen und sich das Leben in völlig andere Richtungen entwickelt hat. Du wirst auf schreckliche Kreaturen treffen und Wege finden müssen, die Geheimnisse und Gefahren zu überwinden, denen du begegnest. Du wirst deine Fähigkeiten ausbauen, Bündnisse schließen und wieder brechen, kurz: du wirst alles tun, was in deiner Macht steht, um die Kontrolle über diese unwirtlichen Regionen zu erlangen.

2-5 Spieler / ab 14 Jahren / Spieldauer 90-120 Minuten

# ÜBERSICHT

<b>SPIELMATERIAL</b>	3	Entwickeln	9	<b>HELDEN</b>	14
<b>SPIELAUFBAU</b>	4	Meditieren		<b>EREIGNIS</b>	15
<b>SPIELABLAUF</b>	6	<b>Spezialaktionen</b>	10	<b>Sturm</b>	
<b>Phase 1: Anfang einer Ära</b>		Zusatz aktivieren		<b>Region</b>	
<b>Phase 2: Während einer Ära</b>	7	Kampf beginnen		<b>Monster</b>	16
Ereignisse		Insel bewegen	11	<b>EINSTIMMUNGEN</b>	18
Ablauf eines Spielzugs		Einstimmung durchführen		<b>BEGEGNUNGEN</b>	19
<b>Standardaktionen</b>		Begegnung haben	12	<b>BEFEHLSKARTEN</b>	20
Ausführen		<b>Phase 3: Ende einer Ära</b>		<b>Ära</b> ✧	
Befehlspunkte ausgeben		Eine Region kontrollieren	13	<b>Ära I</b>	22
Kartentypen und Effekte	8			<b>Ära II</b>	24
				<b>Ära III</b>	26

# SPIELMATERIAL



1 Spielplan



1 Ereignisbereich



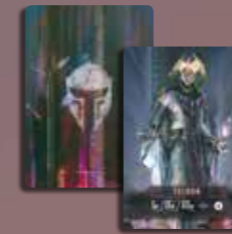
5 Schwebende Inseln



5 Spielertableaus



7 Heldenfiguren



7 Heldenkarten



5 Einstimmungskarten  
(doppelseitig: Tag und Nacht)



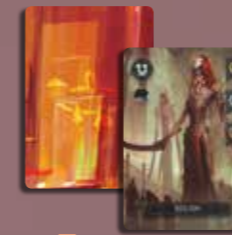
30 Begegnungskarten



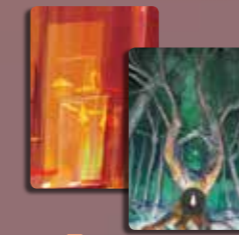
80 Befehlskarten  
(20 Startkarten Ära ✧,  
20 Ära I, 20 Ära II, 20 Ära III)



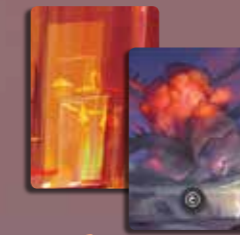
7 Monsterfiguren



7 Monsterkarten



5 Regionskarten



1 Sturmkarte



15 Spielhilfekarten  
in 6 Sprachen



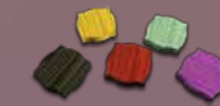
20 Golemfiguren  
(10 in jeweils zwei  
Ausführungen)



5 Artefaktmarker  
(doppelseitig: hell/aufgeladen  
und dunkel/entladen)



5 Ruhmespunktmarker  
+100 / +200 (doppelseitig)



20 Festungsmarker



5 Energiemarker



40 Kämpferfiguren  
(8 in jeweils fünf  
Ausführungen)



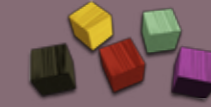
5 Begegnungsmarker



5 Trugbildmarker



5 Erfahrungsmarker



5 Ruhmesmarker



1 kostenlose  
Begleitapp zum  
Nachschlagen von  
Karteneffekten,  
Spielregeln und der  
Hintergrundgeschichte.



65 farbige Ringe  
(13 für jeden Spieler)



5 Kampfsiegel



5 Kartenübersichtsbögen



1 Stoffbeutel  
(Zum Aufbewahren  
der Marker)

Die App wird zum Spielen  
nicht benötigt, ist aber sehr  
hilfreich.



# SPIELAUFBAU

Lege Spielplan und Ereignisbereich in die Tischmitte.

**1.** Verteile die 5 schwebenden Inseln zufällig auf die passenden Felder. Die Seite mit den Symbolen muss zu sehen sein.

**Im Spiel zu zweit:** Lege auf jede Insel einen Trugbildmarker. Achte hierbei darauf, dass jeder dieser Marker auf einem unterschiedlichen Regionstyp liegt (Wald, Fluss, Nebelland, Kristallfeld oder Berge). Regionen, auf denen Trugbildmarker liegen, sind für die Dauer des gesamten Spiels blockiert.

**2.** Mische die Monsterkarten. Ziehe drei und lege sie offen auf die entsprechenden Felder des Ereignisbereichs. Stelle die passende Monsterfigur auf die jeweilige Karte. Die restlichen Monsterkarten werden in diesem Spiel nicht benötigt.

**3.** Mische die 5 Regionskarten gemeinsam mit der Sturmkarte und lege den Stapel offen auf das entsprechende Feld des Ereignisbereichs.

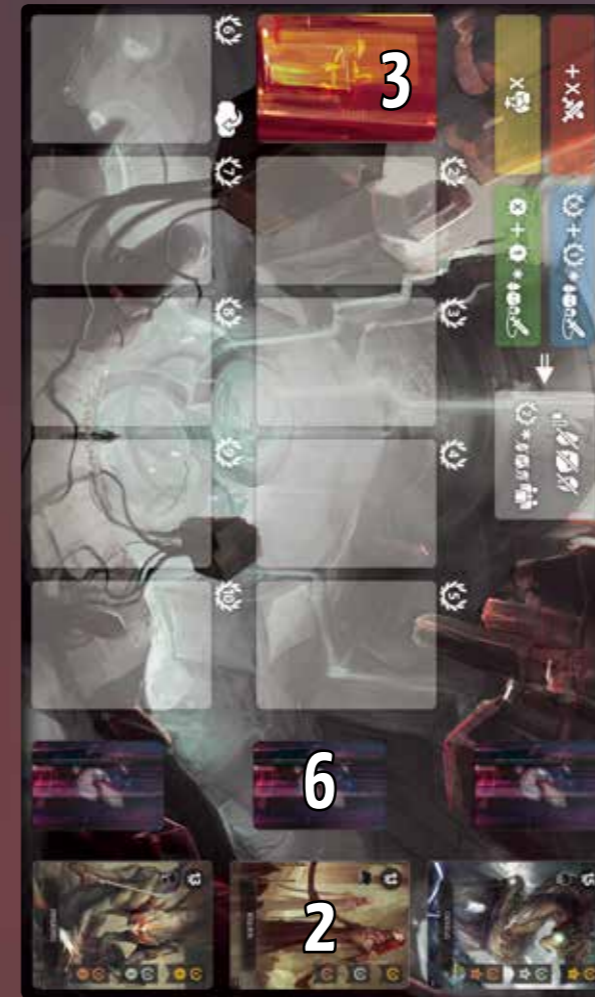
**4.** Mische die Begegnungskarten und lege sie offen als Begegnungsstapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.

**5.** Entscheide, ob die Einstimmungen einheitlich mit der Tag- oder Nachtseite ins Spiel gebracht werden oder ob Tag und Nacht gemischt werden sollen. Lege die Einstimmungskarten mit der gewählten Seite auf den Spielplan. Nach dieser Entscheidung werden die Karten für die Dauer des Spiels nicht mehr umgedreht.

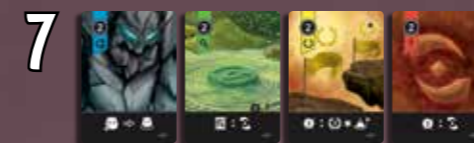
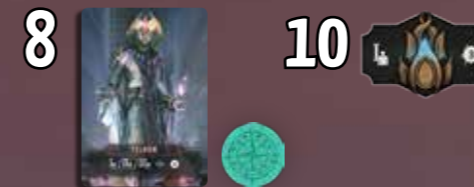
**6.** Sortiere die Befehlskarten nach ihrer Ära (Start) / I / II / oder III, in der rechten oberen Ecke. Mische die jeweils 20 Karten der Ära I, II und III getrennt voneinander und lege diese drei Ärastapel verdeckt auf die Felder des Ereignisbereichs.

**7.** Sortiere die 20 Startbefehlskarten nach ihrer Farbe und mische sie getrennt. Anschließend erhält jeder Spieler verdeckt eine Karte jeder Farbe auf die Hand und hält diese vor den anderen Spielern geheim. Alle nicht verteilten Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt.

**8.** Mische die Heldenkarten und teile eine an jeden Spieler aus. Jeder Spieler legt diese offen vor sich ab. Die übrigen Heldenkarten werden in diesem Spiel nicht benötigt.



**Variante für Fortgeschrittene:** Schritte 7 und 8 werden übersprungen. Nachdem die Spieler ihr Artefakt erhalten haben, wird zufällig 1 Heldenkarte und 1 Startbefehlskarte jeder Farbe offen ausgelegt. In Spielreihenfolge nimmt sich jeder Spieler zunächst eine Karte. Die entstandene Lücke wird sofort mit einer Karte desselben Typs aufgefüllt, so dass jederzeit 1 Heldenkarte und 1 Karte jeder Farbe zur Wahl steht. Die Spieler wählen so lange Karten aus, bis jeder exakt 1 Heldenkarte und 1 Startbefehlskarte jeder Farbe (Blau, Grün, Gelb, Rot) besitzt. Übrige Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt.



**9.** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende Spielmaterial:  
**Spielertableau**  
Lege es neben deiner Heldenkarte vor dir ab.

## 1 Energiemarker and 1 Erfahrungsmarker

Lege beide auf das Feld mit dem Wert "0" deines Spielertableaus. Sie geben im Spiel jeweils den aktuellen Wert deiner Energie und Erfahrung wieder.

Hinweis: Dein jeweiliger Wert für Energie und Erfahrung kann im Laufe des Spiels nie unter 0 sinken oder 12 überschreiten. Solltest du in einer Situation mehr erhalten, verfällt der Überschuss. Das gilt natürlich auch umgekehrt, du kannst nie "negative" Punkte haben.

## Ruhmesmarker

Lege ihn auf das Feld "1" der Ruhmesleiste, welche den Spielplan umläuft. Dein Ruhmesmarker zeigt den aktuellen Stand deines Ruhms, welcher nie unter 1 sinken kann. Falls du mehr als 100 Ruhmespunkte erreichst, benutze die Marker "+100 / +200 Ruhmespunkte", um einen Überblick über deinen Punktestand zu behalten.

## Begegnungsmarker

Lege diesen auf deine Heldenkarte.

## Deine Einheiten

Der Bereich deines Spielertableaus, welcher dein Gildenbanner zeigt, wird Konstruktionsplatz genannt und bietet Platz für erschaffene Einheiten.

- 1 Held (die Figur, welche deiner Heldenkarte entspricht)  
Stelle die Figur auf den Konstruktionsplatz.

- 8 Kämpfer  
Stelle 2 Figuren auf den Konstruktionsplatz und halte die übrigen 6 neben deinem Spielertableau als Reserve bereit.

- 4 Golems  
Stelle 1 Figur auf den Konstruktionsplatz und halte die übrigen 3 neben deinem Spielertableau als Reserve bereit.

- 4 Festungen  
Halte auch diese neben deinem Spielertableau bereit.

## 13 farbige Ringe

Befestige diese am Standfuß deiner Figuren. Sie zeigen durch ihre Farbe die Zugehörigkeit zu deiner Gilde an.

**10.** Mische die Artefaktmarker und teile einen davon zufällig an jeden Spieler aus. Jeder Spieler legt diesen mit der aufgeladenen (hellen) Seite nach oben vor sich ab. Eventuell übrig gebliebenes Spielmaterial (Spielertableaus, Marker und Einheiten) wird in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Die Artefakte legen die Spielreihenfolge fest: der Besitzer des Artefakts "I" beginnt, die anderen Spieler folgen entsprechend der Reihenfolge der römischen Zahlen auf ihren Artefakten.

**11.** In umgekehrter Spielreihenfolge (vom letzten zum ersten Spieler) wählt jeder Spieler eine Insel aus, auf der sich noch kein Held befindet und stellt seine Heldenfigur auf eine der drei Regionen der Insel. Anschließend legt er seinen Begegnungsmarker auf das entsprechende Feld einer beliebigen anderen Insel. Es können sich mehrere Begegnungsmarker auf dem selben Feld befinden.

**Im Spiel zu zweit:** Dein Held darf nicht auf eine Region mit einem Trugbildmarker gestellt werden. Nachdem beide Spieler ihre Helden eingesetzt haben, werden die 3 Trugbildmarker von den Inseln entfernt, auf denen keine Helden stehen.

**Nachdem alle Spieler ihre Helden und Begegnungsmarker platziert haben, beginnt das Spiel!**



# SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über die Dauer von 3 Ären. Die folgenden Regeln gelten für jede Ära. Jede Ära gliedert sich in drei Phasen.

- Phase 1 - Anfang einer Ära
- Phase 2 - Während einer Ära
- Phase 3 - Ende einer Ära

## PHASE 1 - BEGINN EINER ÄRA

**1.** Zu Beginn einer Ära wird der entsprechende Ärastapel verdeckt auf das linke Feld der Entwicklungszone auf dem Spielplan gelegt.

*Hinweis:* Zu Beginn von Ära II or III werden alle sich noch in der Entwicklungszone befindlichen Befehlskarten aus dem Spiel genommen, bevor neue Karten ausgelegt werden.

**2.** Drehe die ersten 3 Karten des Ärastapels um und lege sie offen auf die ersten 3 Felder neben den Stapel.



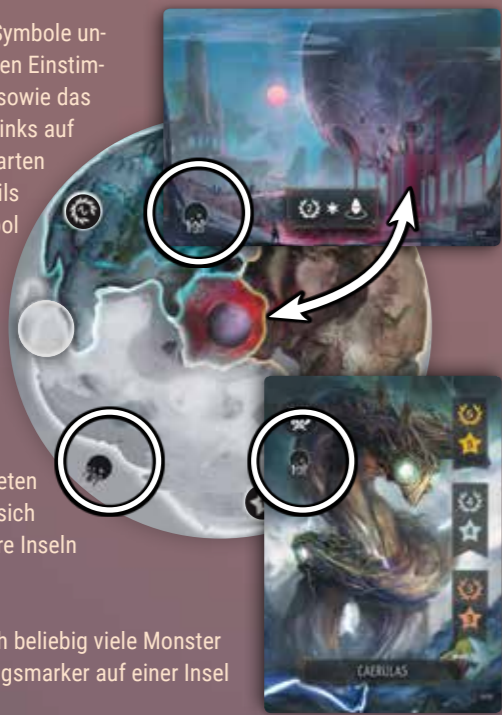
**3.** In Ära II und III werden alle Einstimmungskarten, welche sich im Besitz von Spielern befinden, wieder auf ihren Platz des Spielplans zurückgelegt ohne sie dabei umzudrehen.

**4.** Setze die Monsterfigur der aktuellen Ära vom Ereignisbereich auf die Insel, deren Symbol identisch mit dem auf der Monsterkarte ist (du findest es in der oberen linken Ecke der Karte). Mische danach die Monsterkarte in den Ereignisstapel. Dieser wird anschließend so ausgelegt, dass die oberste Karte stets aufgedeckt ist.

*Hinweis:* Die Symbole unten links auf den Einstimmungskarten sowie das Symbol oben links auf den Monsterkarten stimmen jeweils mit dem Symbol einer Insel überein.

Monster erscheinen auf der durch das Symbol gekennzeichneten Insel, können sich aber auf andere Inseln bewegen.

Es können sich beliebig viele Monster und Begegnungsmarker auf einer Insel befinden.



Am Ende der dritten Ära endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist der Sieger. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte mit der niedrigsten Zahl auf seinem Artefakt.

**5.** Zu Beginn von Ära II und III werden alle verletzten Helden vollständig geheilt, die Heldenkarten werden ggf. wieder aufrecht gedreht. Weitere Regeln zu verwundeten Helden findest du auf S. 10.

**6.** Zu Beginn von Ära II und III werden alle Festungen von den Inseln entfernt und in die Reserven der Spieler zurückgelegt.

**7.** Zu Beginn von Ära II und III nimmt sich jeder Spieler die Karten zurück, die auf seinem Ablagefeld liegen.

**8.** Zu Beginn von Ära II und III wird die neue Spielreihenfolge bestimmt: der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist der Startspieler und erhält das Artefakt "I", der zweitplatzierte Artefakt "II", usw.

*Hinweis:* bei einem Gleichstand der Ruhmespunkte zweier Spieler hat derjenige den Vorrang, der in der vorigen Ära das Artefakt mit der niedrigeren römischen Zahl besaß.



Beispiel: in Ära I ist die Spielreihenfolge Rot > Gelb > Blau.



Zu Beginn der Ära II besitzt Gelb die meisten Ruhmespunkte und bekommt Artefakt "I". Rot und Blau haben einen Gleichstand, Rot hatte in Ära I die niedrigere Artefaktzahl (I) und erhält somit Artefakt "II", ist also in Ära II zweiter Spieler.

**9.** Alle Artefakte werden aufgeladen (auf die helle Seite gedreht). Jeder Spieler erhält Energiepunkte entsprechend der auf dem Artefakt abgebildeten arabischen Zahl.



Beispiel: der erste Spieler erhält 3 Energiepunkte, der zweite 4 und der dritte 5 Energiepunkte.

## PHASE 2 - WÄHREND EINER ÄRA

Diese Phase teilt sich in verschiedene Runden auf, deren Anzahl von der bzw. den aufgedeckten Ereigniskarten abhängt.

### EREIGNISSE

Zu Beginn jeder Runde deckt der **Startspieler** die oberste Karte des Ereignisstapels auf und legt sie auf das nächste freie Feld der Ereignisleiste. Diese Karten werden am Ende der Ära ausgewertet.



Sobald eine Karte auf das 6. Feld der Ereignisleiste gelegt wird, dürfen alle Spieler ihre Artefakte (wieder) aufladen. Dies wird durch das Symbol oberhalb des Feldes angezeigt, so wie hier abgebildet:



### ABLAUF EINES SPIELZUGS

In jeder Runde führen die Spieler entsprechend der Spielreihenfolge ihren Spielzug aus.

Während deines Zuges **musst** du **eine** dieser Standardaktionen ausführen:

- Ausführen
- Entwickeln
- Meditieren

Du **darfst** vor oder nach der Standardaktion **eine** dieser Spezialaktionen durchführen:

- Einen Zusatz aktivieren
- Einen Kampf beginnen
- Eine Insel bewegen (und eine Einstimmung durchführen)
- Eine Begegnung haben

### STANDARDAKTIONEN:

#### ♦ Ausführen

Spiele eine der Befehlskarten aus deiner Hand aus und lege sie auf dein Ablagefeld (unten rechts auf deinem Spielertableau).



Aufbau einer Befehlskarte:



**A.** Befehlspunkte

**B.** Farbe und Symbol des Kartentyps.

**C.** Effekt



**D.** Ära

**E.** Kosten in Energiepunkten, um diese Karte auf dein Spielertableau zu legen. (Blaue und grüne Karten)

Nach dem Ausspielen einer Karte kannst du **einen oder beide** dieser Schritte **in beliebiger Reihenfolge** durchführen:

- Die Befehlspunkte dieser Karte ausgeben.
- Energiepunkte in Höhe der angegebenen Befehlspunkte zahlen, um den Effekt der Karte auszulösen (gelbe und rote Karten) oder um die Karte auf dein Spielertableau zu legen (grüne und blaue Karten).

#### BEFEHLSPUNKTE AUSGEBEN

Du kannst Befehlspunkte ausgeben, um diese Handlungen auszuführen:

- Energie gewinnen
- Einheiten erschaffen
- Einheiten einsetzen
- Bewegen

Ausgegebene Befehlspunkte können beliebig für diese vier Handlungen genutzt werden, so kann dieselbe Handlung auch mehrfach hintereinander durchgeführt werden, oder verschiedene Handlungen in beliebiger Reihenfolge. Es müssen nicht alle auf einer Karte angezeigten Befehlspunkte ausgegeben werden. Ungenutzte Befehlspunkte verfallen allerdings und können nicht für spätere Züge aufgespart werden.

*Energie gewinnen:*

Gebe 1 Befehlspunkt aus, um 1 Energiepunkt zu erhalten.



#### Einheiten erschaffen:

Gib 1 Befehlspunkt aus, um 1 Kämpfer aus deiner Reserve auf den Konstruktionsplatz deines Spielertableaus zu stellen.

Gib 2 Befehlspunkte aus, um 1 Golem aus deiner Reserve auf den Konstruktionsplatz deines Spielertableaus zu stellen.

#### Einheiten einsetzen:

Gib 1 Befehlspunkt aus, um 1 Kämpfer von deinem Konstruktionsplatz auf die Region zu stellen, in der sich dein Held befindet.

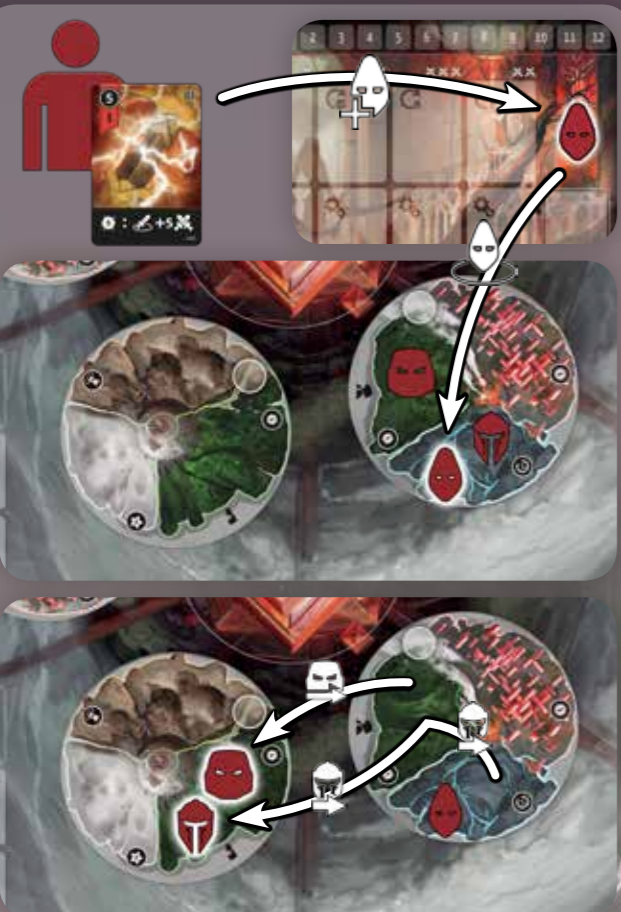
Gib 2 Befehlspunkte aus, um 1 Golem von deinem Konstruktionsplatz auf die Region zu stellen, in der sich dein Held befindet.

Festungen können nicht wie Einheiten eingesetzt werden, sondern nur durch besondere Regionsboni und Karteneffekte. Dann werden sie direkt aus der Reserve ins Spiel gebracht.

#### Bewegen:

Gib 1 Befehlspunkt aus, um eine Einheit von einer Region auf eine andere Region derselben Insel zu bewegen, oder bewege die Einheit auf eine benachbarte Insel - dann muss der Typ der Zielregion mit dem der Startregion übereinstimmen.

Helden dürfen mehrmals in einem Zug bewegt werden, Kämpfer und Golems dürfen nur einmal in einem Zug bewegt werden.



Beispiel: Rot spielt eine Karte mit 5 Befehlspunkten aus. Er gibt 1 Punkt aus, um einen Kämpfer zu erschaffen und dann 1 Punkt, um den Kämpfer in die Region einzusetzen, in der sich sein Held befindet. Die 3 verbleibenden Befehlspunkte setzt er ein, um den Helden zwei Mal und seinen Golem einmal zu bewegen.

#### KARTENTYPEN UND EFFEKTE

Wenn du Energiepunkte in der Höhe der auf der Karte angegebenen Befehlspunkte zahlst, kannst du den Effekt der Karte nutzen. Die Effekte aller Karten werden im Anhang dieser Anleitung ausführlich erklärt.

Es gibt 4 verschiedene Kartentypen:

**Taktikkarten:** bieten verschiedene Vorteile, welche gegen andere Mitspieler eingesetzt werden können.

**Zielkarten:** bringen Ruhmespunkte oder Belohnungen ein, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden.

**Zusatzkarten:** wenn du Energiepunkte in Höhe der auf der Karte angegebenen Befehlspunkte aus gibst, wird die Karte auf eines der drei Zusatzfelder deines Spielertableaus gelegt. Diese Karte verbleibt im Spiel und ihr Effekt kann als Spezialaktion durchgeführt werden. Es dürfen höchstens 3 Zusatzkarten auf einem Spielertableau ausliegen.

Hinweis: Du kannst eine Zusatzkarte jederzeit ablegen, um Platz für eine andere Zusatzkarte auf deinem Spielertableau zu schaffen.

**Verbesserungskarten:** wenn du Energiepunkte in Höhe der auf der Karte angegebenen Befehlspunkte aus gibst, wird die Karte auf eines der fünf Verbesserungsfelder deines Spielertableaus gelegt. Die Karte verbleibt im Spiel und ihr Effekt ist dauerhaft aktiv, bis du die Karte ablegst. Es dürfen höchstens 5 Verbesserungskarten auf deinem Spielertableau ausliegen: jeweils eine für deinen Helden, deine Kämpfer, deine Golems, deine Festungen sowie eine für die Karten, welche du durch die Aktion "Ausführen" auf dein Ablagefeld legst.

Hinweis: Du kannst eine Verbesserungskarte jederzeit ablegen, um Platz für eine andere Verbesserungskarte auf deinem Spielertableau zu schaffen.

#### Entwickeln

Diese Aktion kann nur ausgeführt werden, wenn du über mindestens 1 Energiepunkt verfügst.

Führe **eine** dieser Handlungen aus:

- Decke die oberste Karte des Ärastapels auf und lege sie offen neben die anderen 3 Karten in der Entwicklungszone.

oder

- Lege die 3 ausliegenden Karten der Entwicklungszone in beliebiger Reihenfolge unter den Ärastapel und ersetze sie durch die drei obersten Karten des Stapels.

In jedem Fall musst du danach 1 Energiepunkt ausgeben, um eine der drei ausliegenden Karten auf deine Hand zu nehmen (oder 3 Energiepunkte für 2 Karten bzw. 5 Energiepunkte für 3 Karten).

Decke dann ggf. so viele Karten vom Ärastapel auf, so dass am Ende der Aktion wieder 3 Karten offen in der Entwicklungszone liegen.



Beispiel: Du führst die Aktion "Entwickeln" aus. Zuerst deckst du eine vierte Karte auf, dann bezahlst du 3 Energiepunkte, um 2 Karten auf deine Hand zu nehmen. Zum Schluss deckst du 1 Karte auf, so dass wieder 3 Karten offen ausliegen.

Hinweis: Wird diese Aktion zu häufig ausgeführt, ist es möglich, dass der Ärastapel vor dem Ende der Ära erschöpft ist. In diesem Fall werden keine neuen Karten aufgedeckt, jedoch können aufgedeckte Karten noch gekauft werden.

#### Meditieren

Erhalte 3 Energiepunkte.

Überprüfe danach alle eigenen Einheiten, die du bereits eingesetzt hast. In beliebiger Reihenfolge bekommst du für jede Region, auf der mindestens eine deiner Einheiten steht, einen Bonus.

**Wald:** 1 Energiepunkt.

**Fluss:** 2 Ruhmespunkte.

**Nebelland:** 1 Erfahrungspunkt.

**Berge:** Setze 1 Festung in einer Region ein, in der mindestens eine deiner Einheiten steht.

**Kristallfeld:** 1 Befehlspunkt, den du nur zum Erschaffen und/oder Einsetzen von Einheiten nutzen darfst. Du kannst einen Golem erschaffen oder einsetzen, wenn du den Bonus von zwei verschiedenen Kristallfeldern bekommen hast. Du bist nicht gezwungen, diese(n) Befehlspunkt(e) zu nutzen.



Beispiel: Rot führt "Meditieren" aus. Er bekommt 3 + 2 Energiepunkte und setzt eine Festung in einer der drei Regionen ein, in der sich seine Einheiten befinden.



## SPEZIALAKTIONEN:

### ◆ Einen Zusatz aktivieren

Führe den Effekt einer deiner Zusatzkarten auf deinem Spielertableau aus. Jede Karte darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

### ◆ Einen Kampf beginnen

Um einen Kampf zu beginnen, muss dein Artefakt aufgeladen sein (die helle Seite ist zu sehen). Entlade zunächst dein Artefakt (drehe es mit der dunklen Seite nach oben).

Wähle anschließend eine Region, in der sich mindestens eine deiner Einheiten sowie mindestens eine gegnerische Einheit befindet.

Alle Spieler, die mindestens eine Einheit in dieser Kampfregion besitzen, entscheiden, ob sie eine Karte ausspielen wollen oder nicht. Die Karte wird von der Hand verdeckt auf den Tisch gelegt. Spieler, die keine Karte ausspielen wollen, legen dennoch ihre Hand auf den Tisch, damit andere Spieler nicht sehen, ob sie eine Karte darunter haben oder nicht.

Sobald alle am Kampf beteiligten Spieler entschieden haben, decken sie ihre Karten auf (soweit vorhanden). In Spielreihenfolge führt jeder Spieler eine entsprechende Reaktion aus:

- Keine Karte ausgespielt: es wird keine Reaktion ausgelöst.
- Karte ausgespielt: abhängig von der Farbe der gewählten Karte muss der Spieler die entsprechende Reaktion ausführen.

Als Reaktion können weder der Karteneffekt noch die Befehlspunkte genutzt werden.

Hinweis: Der Ereignisbereich zeigt die Symbole für die möglichen vier Reaktionen während eines Kampfes.

#### RÜCKZUG

Erhalte so viele Bewegungsaktionen, wie Befehlspunkte auf der gelben Karte angegeben sind. Der Rückzug kann nur mit Einheiten in der Kampfregion durchgeführt werden.

Hinweis: Es gelten die üblichen Regeln für Bewegung. (Golems und Kämpfer bewegen sich bis zu 1 Mal, Helden können mehrmals bewegt werden, Festungen gar nicht.)

#### VERTEIDIGUNG

Erhalte Ruhmespunkte entsprechend der auf der blauen Karte angegebenen Befehlspunkte zuzüglich der Anzahl deiner Einheiten, die an diesem Kampf beteiligt sind.

#### OPFER

Erhalte Energiepunkte entsprechend der auf der grünen Karte angegebenen Befehlspunkte zuzüglich der Anzahl deiner Einheiten, die an diesem Kampf beteiligt sind.

#### ANGREIFEN

Erhalte Stärkepunkte entsprechend der auf der roten Karte angegebenen Befehlspunkte. Zähle diese zu deiner Gesamtstärke für diesen Kampf hinzu.

Nachdem alle Spieler ihre Reaktionen ausgeführt haben, werden die gewählten Karten auf die Ablagestapel der jeweiligen Spieler gelegt.

Nun ermittelt jeder Spieler seine Gesamtstärke in der Kampfregion

#### Kampfstärke der Einheiten:

- 1 Kämpfer = 1 Stärkepunkt.
- 1 Golem = 2 Stärkepunkte.
- 1 Festung = 2 Stärkepunkte.
- 1 Held = 3 Stärkepunkte (nur 1 Stärkepunkt wenn der Held verwundet ist - siehe unten: "Verwundeter Held").

Mit folgenden Möglichkeiten kann die Gesamtstärke in einem Kampf erhöht werden:

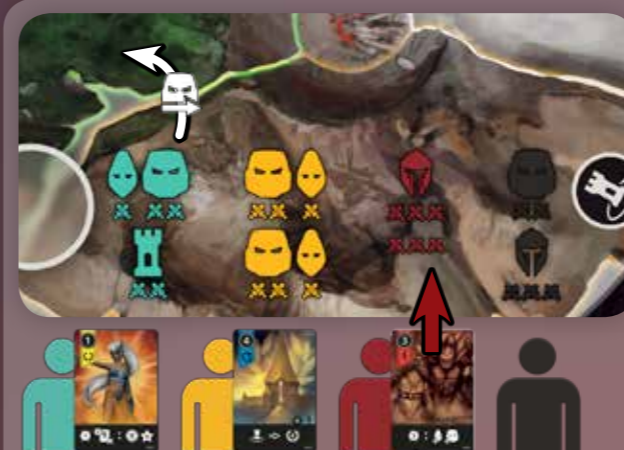
- Mit einer roten Karte reagieren.
- Durch aktive Verbesserungskarten auf dem Spielertableau.
- Eine Taktikkarte benutzen, deren Effekt ist, den Kampf zu beginnen und die Stärke zu erhöhen.
- Die Spezialfähigkeit nutzen.

In Spielreihenfolge vergleicht nun jeder Spieler seine Gesamtstärke mit der des Spielers (bzw. den Spielern), welche(r) die höchste Gesamtstärke erreicht hat/haben. Er muss dann so viele Einheiten aus der Kampfregion entfernen, wie die Differenz zwischen seiner und der höchsten Gesamtstärke beträgt. **Entfernte Einheiten werden auf das Spielertableau gestellt und können künftig wieder mit der Aktion "Einsetzen" ins Spiel gebracht werden.**

**VERWUNDETER HELD:** Helden sind zu mächtig, als dass sie getötet werden können. Allerdings können sie verwundet werden. Anstatt den Helden nach einem verlorenen Kampf aus einer Region zu entfernen, drehe lediglich seine Heldenkarte auf die Seite und lasse die Figur stehen. Ein verwundeter Held hat eine Kampfstärke von 1 (anstatt von 3) und kann seine Spezialfähigkeit nicht einsetzen. Ein bereits verwundeter Held kann nicht noch einmal verwundet werden, er bleibt einfach in diesem Zustand. Verbesserungskarten, welche auf den Helden ausgespielt worden sind, können weiterhin genutzt werden, selbst wenn er verwundet ist. In Phase 1 der nächsten Ära werden alle verwundeten Helden geheilt.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke erhält **2 Ruhmespunkte** für jede gegnerische Einheit, die aus der Region entfernt wird und für jeden verwundeten Helden sowie jede gegnerische Einheit, die sich in eine andere Region zurückgezogen hat.

Falls die Differenz höher ist, als Einheiten entfernt werden können, wird der Überschuss ignoriert.



Beispiel: Die Spielreihenfolge ist Blau > Gelb > Rot > Schwarz. Rot entscheidet sich, in dieser Region einen Kampf zu beginnen und entlädt sein Artefakt. Alle Spieler entscheiden sich, zu reagieren (oder auch nicht) und decken gleichzeitig auf. In Spielreihenfolge führt jeder Spieler seine Reaktion aus. Blau hat eine gelbe Karte mit 1 Befehlspunkt, also bewegt er eine seiner Einheiten (einen Golem) in eine andere Region; seine Gesamtstärke ist danach also 3. Gelb hat eine blaue Karte mit 4 Befehlspunkten und erhält dafür 4 Ruhmespunkte sowie 4 weitere Ruhmespunkte für seine vier Einheiten in der Kampfregion. Seine Gesamtstärke ist 6. Rot hat eine rote Karte mit 3 Befehlspunkten, damit beträgt seine Gesamtstärke 6. Schwarz hat keine Karte ausgespielt, führt somit keine Reaktion aus. Seine Gesamtstärke ist 5.

Die höchste Gesamtstärke ist 6, also muss Blau 6-3=3 Einheiten entfernen. Er nimmt die Festung und den Kämpfer aus der Region. Den dritten Punkt kann er ignorieren, da er keine Einheiten mehr in der Kampfregion besitzt. Schwarz muss 6-5=1 Einheit entfernen. Er hat einen Golem und einen Helden. Er entscheidet sich, seinen Helden zu verwunden. Bis zum Ende dieser Ära ist dessen Stärke auf 1 reduziert und er kann die Spezialfähigkeit bis dahin nicht nutzen.



Insgesamt wurden zwei Einheiten entfernt (ein Kämpfer und eine Festung), ein Held verwundet und eine Einheit (ein Golem) zurückgezogen. Sowohl Rot als auch Gelb hatten die höchste Gesamtstärke und erhalten jeder 4x2=8 Ruhmespunkte.

### ◆ Eine Insel bewegen

Um eine Insel zu bewegen muss dein Artefakt aufgeladen sein (die helle Seite des Markers ist zu sehen). Entlade das Artefakt (drehe den Marker auf die dunkle Seite).

Lege nun die Insel, auf der sich dein Held befindet, auf das zentrale Feld des Spielplans.

### Eine Einstimmung durchführen

Wenn sich die Einstimmungskarte auf dem Spielplan befindet, welche mit der gerade bewegten Insel übereinstimmt, kannst du diese Karte nehmen und neben dein Spielertableau legen. Du erhältst sofort die auf der Karte angegebenen Ruhmespunkte (siehe Seite 18).

Hinweis: Du kannst höchstens eine Einstimmungskarte in jeder Ära nehmen, allerdings kannst du Inseln auch bewegen, ohne eine Einstimmungskarte zu nehmen.

Bewege die Insel auf dem zentralen Feld danach auf ein besetztes Inselnfeld, verschiebe dabei die äußere(n) Insel(n) in Richtung der Lücke.



Beispiel: Blau entlädt sein Artefakt und bewegt die Insel, auf der sich sein Held befindet auf das zentrale Feld. Er hat in dieser Ära noch keine Einstimmung durchgeführt und entscheidet sich, dies nun zu tun. Er nimmt sich die entsprechende Karte und legt sie neben sein Spielertableau. Weiterhin erhält er die auf der Karte angegebenen Ruhmespunkte. Abschließend platziert er die zentrale Insel an einem neuen Ort und arrangiert die anderen Inseln entsprechend um.



## ◆ Eine Begegnung haben

Wenn sich dein Held auf derselben Insel befindet, wo dein Bewegungsmarker ist, kannst du Erfahrungspunkte ausgeben, um eine Begegnung zu haben. Die Anzahl der benötigten Erfahrungspunkte erhöht sich mit jeder Begegnung.

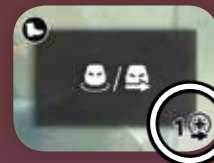
Begegnung:	1	2	3	4	5	6
Benötigte Erfahrungspunkte:	1	2	3	4	5	6

Jeder Spieler kann im Laufe eines Spiels höchstens sechs Begegnungen haben.

Nachdem du die benötigten Erfahrungspunkte bezahlt hast, erhältst du die auf der obersten Karte des Begegnungsstapels angegebene Anzahl von Ruhmespunkten. Wähle danach eine der beiden auf der Karte angegebenen Handlungsmöglichkeiten (siehe Seite 19).







Drehe die Karte um, um zu erfahren, welche Belohnung du erhältst. Du kannst die Belohnung sofort vollständig oder teilweise nutzen, nicht verwendete Bestandteile verfallen allerdings.

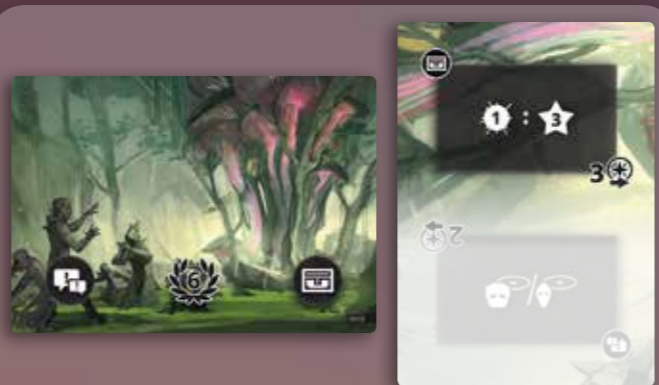


Bewege deinen Begegnungsmarker im Uhrzeigersinn entsprechend der unten rechts angegebenen Zahl an Inseln weiter.

Lege die Begegnungskarte unter deine Heldenkarte, um dir zu merken, wie viele Begegnungen du im Spielverlauf bereits hattest.

Es gibt vier Arten von Handlungsmöglichkeiten:

-  **Stiefel:** das Bedürfnis zu erforschen und zu entdecken
-  **Truhe:** das Bedürfnis zu sammeln und anzuhäufen
-  **Gespräch:** das Bedürfnis zu kommunizieren
-  **Axt:** das Bedürfnis sich mit dem Feind zu messen



Beispiel: der Spieler gibt 4 Erfahrungspunkte aus, da es seine vierte Begegnung ist. Er erhält 6 Ruhmespunkte und sieht sich das Bild an. Entweder kann er mit den dunklen Gestalten reden (Gespräch) oder im Pilzwald auf Beutezug gehen (Truhe). Er entscheidet sich für letzteres und dreht die Karte um. Die Wahl der "Truhe" erlaubt es ihm, sofort einen Energiepunkt auszugeben und dafür 3 Erfahrungspunkte zu erhalten. Danach bewegt er seinen Begegnungsmarker 3 Inseln im Uhrzeigersinn weiter. Die Begegnungskarte legt er unter seine Heldenkarte.



### Variante - Vorrang:

Wenn euch der Zufallsaspekt der Begegnungen nicht zusagt, könnt ihr euch vor Spielbeginn für diese Regelvariante entscheiden: wenn du eine Begegnung hast, darfst du dir vor der Wahl der Handlungsmöglichkeiten die Rückseite der Karte ansehen.

## Eine Region kontrollieren

Jede Region wird von dem Spieler kontrolliert, der die höchste Gesamtstärke in der Region besitzt (Einheiten und Boni). Bei einem Gleichstand kontrolliert der Spieler mit der niedrigsten Zahl auf dem Artefakt die Region.

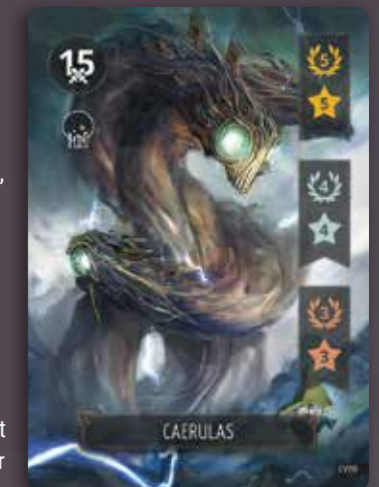


Die erste Ereigniskarte des Ereignisbereiches zeigt einen Wald. Die Spieler prüfen alle Waldregionen. In der Waldregion der obersten Insel hat Blau die höchste Gesamtstärke und erhält 2 Ruhmespunkte. In der Waldregion der linken Insel gibt es einen Gleichstand zwischen Blau und Rot. Da das Artefakt von Blau eine niedrigere Zahl zeigt als das Artefakt von Rot erhält Blau 2 Ruhmespunkte. In der Waldregion der unteren Insel hat nur Schwarz Einheiten und erhält 2 Ruhmespunkte.

## MONSTERKARTEN

Die Ruhmespunkte dieses Feldes des Ereignisbereiches werden ignoriert. Stattdessen wird das auf der Karte abgebildete Monster aktiv und greift alle Einheiten der Insel an, auf der es sich befindet. Vergleiche die Stärke des Monsters (oben links) mit der Stärke **aller Einheiten** auf der Insel.

- Falls die Stärke des Monsters größer als die Gesamtstärke aller beteiligten Einheiten ist: In Zugreihenfolge wählt jeder Spieler eine Region der Insel, auf der eigene Einheiten stehen und entfernt diese aus dieser Region. Die Einheiten werden auf den Konstruktionsplatz des Spielertableaus gestellt. Falls sich ein Held in der Region befindet, wird er nicht entfernt, aber verwundet. Für entfernte Einheiten erhalten Spieler keine Ruhmespunkte.



- Falls die Stärke des Monsters gleich oder geringer als die Gesamtstärke aller beteiligten Einheiten ist: Das Monster wurde besiegt. Spieler, die am Kampf teilgenommen haben erhalten die Belohnung des Monsters (siehe Seite 16).

Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke auf der angegriffenen Insel erhält die "Gold" Belohnung, der zweitstärkste Spieler die "Silber" Belohnung und der drittstärkste Spieler die "Bronze" Belohnung. Weitere Belohnungen gibt es nicht. Im Falle eines Gleichstandes hat der Spieler mit der niedrigeren Zahl auf dem Artefakt den Vorrang.

Das Monster bewegt sich - unabhängig davon, ob es besiegt wurde - nach dem Kampf um eine Insel im Uhrzeigersinn weiter.

## STURMKARTE

Die Ruhmespunkte dieses Feldes des Ereignisbereiches werden ignoriert. Stattdessen bewegen sich alle Monster auf dem Spielplan um eine Insel im Uhrzeigersinn weiter.



Wenn die dritte Ära endet, wird der Sieger bestimmt (siehe Seite 6); andernfalls geht das Spiel mit der ersten Phase der nächsten Ära weiter.

## PHASE 3 - ENDE EINER ÄRA



Wenn die **fünfte Regionkarte** in den Ereignisbereich gelegt wird, haben alle Spieler noch einen letzten Zug bevor die Ära endet. Zusätzlich zu den fünf Regionkarten enthält der Ereignisstapel Monsterkarten und eine Sturmkarte. Unabhängig davon wieviele Karten sich noch im Ereignisstapel befinden endet die Ära, wenn die fünfte Regionkarte in den Ereignisbereich gelegt wird.

Jede Ereigniskarte wird dann in aufsteigender Reihenfolge ausgewertet, beginnend mit dem Feld "2 Ruhmespunkte" des Ereignisbereiches.

### REGIONSKARTEN

Für jede Region des abgebildeten Typs, die ein Spieler kontrolliert, erhält er die über der Karte abgebildeten Ruhmespunkte.

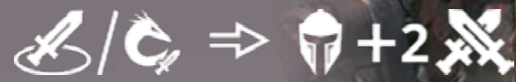


# HELDEN

Jeder Held hat eine Spezialfähigkeit. Zu Beginn des Spiels sollten die Spieler entscheiden, ob diese Fähigkeiten in der Partie verwendet werden.  
 Wenn ein Held verwundet ist, wird bis zur nächsten Ära nicht nur seine Stärke von 3 auf 1 verringert, er kann auch seine Spezialfähigkeit nicht nutzen.

## ANUTH

Wenn Du einen Kampf in der Region beginnst, in der sich Anuth befindet oder er sich auf einer Insel befindet, die von einem Monster angegriffen wird, erhält er 2 Stärkepunkte bis zum Ende des Kampfes/Angriffs.



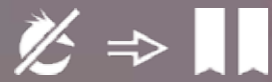
## TELRON

Zu Beginn jeder Ära (bevor Helden geheilt werden) gibt dir Telron 4 zusätzliche Energiepunkte wenn er nicht verwundet ist.



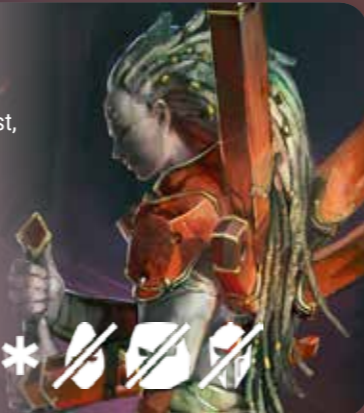
## CELETHE

Wenn Celethe sich auf einer Insel befindet, die von einem Monster angegriffen wird, erhält Celethes Spieler bei Sieg über das Monster die doppelte Belohnung.



## LEHEIR

Wenn Du einen Kampf beginnst, erhältst Du von Leheir für jede entfernte oder geflohene Einheit (auch eigene), sowie jeden verwundeten Helden 1 zusätzlichen Ruhmespunkt.



## SANYA

Wenn Du einen Kampf beginnst oder eine Begegnung hast, darfst Du die oberste Karte des aktuellen Ärastapels kostenlos auf die Hand nehmen.



## KOLBOR & MALABOR

Beim Bewegen einer Insel kannst Du jede der möglichen Einstellungen durchführen, unabhängig davon, welche Insel du bewegt hast.



## CR-2T1

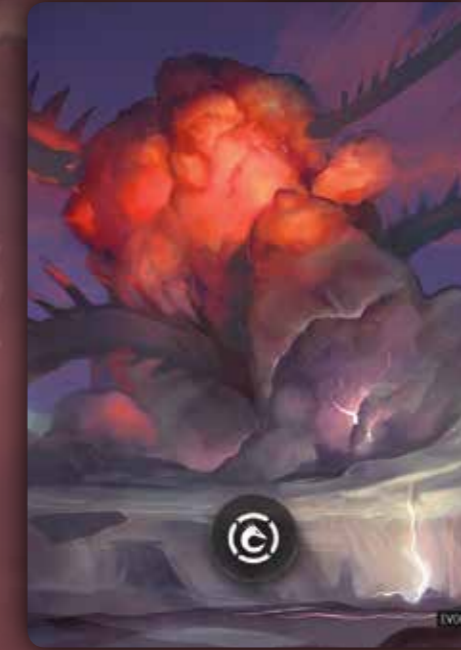
Am Ende einer Ära erhältst Du 3 zusätzliche Ruhmespunkte für je 2 Regionen, die Du kontrollierst.



# EREIGNIS

## STURMKARTE

Alle Monster auf dem Spielbrett bewegen sich um eine Insel im Uhrzeigersinn.



## REGIONSKARTEN



NEBELLAND



KRISTALL-  
FELD



FLUSS



GEBIRGE



WALD



# MONSTERKARTEN

## BELOHNUNGEN UND VERHALTEN

Jedes Monster hat spezielle Belohnungen für Spieler, die es im Kampf besiegen. Zusätzlich hat jedes Monster ein einzigartiges Verhalten. Es wird dringend empfohlen, das Verhalten der Monster in der ersten Partie zu ignorieren.









**UTCORO  
der Jäger**

**10** Stärke 10

Da sie als gefährliche Raubtiere gelten, werden junge Soldaten oft dazu genötigt sie - als Zeichen ihres Mutes - zu jagen. Vor Ihnen zu fliehen gilt bei Veteranen als Zeichen der Feigheit und Schwäche.

### BELOHNUNGEN:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Gold</b>  | <b>Silber</b>  | <b>Bronze</b>   |
|  Erhalte 3 Ruhmespunkte.<br> Du kannst eine Begegnung haben. |  Erhalte 2 Ruhmespunkte.<br> Du kannst eine Begegnung haben. |  Erhalte 1 Ruhmespunkt.<br> Du kannst eine Begegnung haben. |

Du kannst diese Begegnungen auch haben, falls sich Dein Held und Dein Begegnungsmarker nicht auf der gleichen Insel befinden. Du musst keine Erfahrungspunkte bezahlen. Alle anderen Regeln für Begegnungen sind unverändert.

### VERHALTEN:

Wenn Utcoro angreift, verlieren alle Spieler, die nicht am Kampf teilnehmen (Feiglinge!) sofort 5 Ruhmespunkte.






**BOULRON  
der Schnitter**

**11** Stärke 11

Elegante aber unheimliche Kreaturen, die als Bringer des Unglücks gelten, da sie oft vom Tod angezogen werden. Nicht selten gruppieren sie sich in der Nähe von Leichen, nur um stundenlang scheinbar den Leichnam zu betrauern.

### BELOHNUNGEN:

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Gold</b>   | <b>Silber</b>   | <b>Bronze</b>   |
|  Erhalte 9 Ruhmespunkte. |  Erhalte 4 Ruhmespunkte. |  Erhalte 2 Ruhmespunkte. |

### VERHALTEN:

Da Boulron sehr flink und geschickt ist, zählt die Stärke von Festungen nicht, wenn er eine Insel angreift.






**CANNIBAROK  
der Qoamfresser**

**12** Stärke 12

Eine riesige und dumme Kreatur, deren einziger Lebenssinn darin zu bestehen scheint, ihre Grundbedürfnisse zu befriedigen. Sie ernährt sich von Qoam, das sie selbst auf große Entfernung aufspüren kann.

### BELOHNUNGEN:

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <b>Gold</b>  | <b>Silber</b>  | <b>Bronze</b>  |
|  Erhalte 6 Ruhmes- und 6 Energiepunkte. |  Erhalte 4 Ruhmes- und 4 Energiepunkte. |  Erhalte 2 Ruhmes- und 2 Energiepunkte. |

### VERHALTEN:

Wenn Cannibarok eine Insel angreift, auf der sich eine Kristallregion befindet, frisst er sich an den Kristallen satt und erhält 2 Stärkepunkte bis zum Ende des Angriffs.






**ONYGAUROS  
der Sammler**

**13** Stärke 13

Diese Kreaturen werden "Sammler" genannt, weil sie in kleinen Höhlen Unmengen von Dingen sammeln, die für Menschen wertlos sind, für sie aber unfassbare Schätze zu sein scheinen. Ihre Intelligenz steht denen der Menschen kaum nach.

### BELOHNUNGEN:

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <b>Gold</b>  | <b>Silber</b>  | <b>Bronze</b>  |
|  Erhalte 4 Ruhmes- und 4 Befehls- punkte. |  Erhalte 3 Ruhmes- und 3 Befehls- punkte. |  Erhalte 2 Ruhmes- und 2 Befehls- punkte. |

### VERHALTEN:

Wenn Onygauros angreift, wählt jeder Spieler in Zugreihenfolge (auch Spieler, die auf der Insel keine Einheiten haben) zufällig eine Karte aus dem Abwurfstapel und entfernt sie aus dem Spiel - Onygauros sammelt diese. Alternativ können Spieler auch 5 Ruhmespunkte bezahlen. Diese Entscheidung muss getroffen werden, bevor zufällig eine Karte bestimmt wird.






**OBSIDUSA  
der Verschlinger**

**14** Stärke 14

Sein Körper besteht aus den Überresten der Gegner, die ihm nicht gewachsen waren. Man sagt, er sei einmal selber ein Mensch gewesen. Als Ergebnis verbotener Experimente mit Kristallen ist er nun zu einem Leben in Qual verdammt.

### BELOHNUNGEN:

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Gold</b>   | <b>Silber</b>   | <b>Bronze</b>   |
|  Erhalte 7 Ruhmes- punkte und ziehe eine Befehlskarte. |  Erhalte 5 Ruhmes- punkte und ziehe eine Befehlskarte. |  Erhalte 3 Ruhmes- punkte und ziehe eine Befehlskarte. |

Die Befehlskarten werden vom aktuellen Ärastapel gezogen.

### VERHALTEN:

Wenn Obsidusa angreift aber nicht besiegt wird, bewegt er sich nicht auf die nächste Insel sondern verbleibt, um die Körper der Gefallenen zu verschlingen.






**CAERULAS  
aus der Tiefe**

**15** Stärke 15

Diese dreiköpfige Kreatur erscheint meist aus den Wolken, dreht eine Runde über den fliegenden Inseln um dann unter diesen zu verschwinden, während sie eigenartige, harmonische Laute ausstößt. Ihr Aussehen ähnelt dem Nebel, der den Planeten umgibt.

### BELOHNUNGEN:

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Gold</b>   | <b>Silber</b>   | <b>Bronze</b>   |
|  Erhalte 5 Ruhmes- und 5 Erfahrungspunkte. |  Erhalte 4 Ruhmes- und 4 Erfahrungspunkte. |  Erhalte 3 Ruhmes- und 3 Erfahrungspunkte. |

### VERHALTEN:

Wenn Caerulas angreift aber nicht besiegt wird, fällt er in einen Blutausch. Er bewegt sich sofort eine Insel im Uhrzeigersinn weiter und greift erneut an.

Hinweis: Nach dem zweiten Angriff hält er inne und greift erst bei seiner nächsten Aktivierung wieder an.






**KODROR  
der Parasit**

**16** Stärke 16

Eine einzigartige, schimmelartige Lebensform, die sich nur in Kontakt mit Qoam zu entwickeln scheint. Sie ist hochgiftig, ätzend und ernährt sich, indem sie sich auf Lebewesen festsetzt und diese tötet.

### BELOHNUNGEN:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Gold</b>  | <b>Silber</b>  | <b>Bronze</b>   |
|  Erhalte 16 Ruhmespunkte. |  Erhalte 12 Ruhmespunkte. |  Erhalte 8 Ruhmespunkte. |

### VERHALTEN:

Wenn Kodror sich bewegt zieht er die Insel mit seinen infizierten Wurzeln mit sich (tausche die Insel mit der nächsten Insel im Uhrzeigersinn). Wenn Kodror angreift und besiegt wird, entferne seine Figur aus dem Spiel und drehe seine Ereigniskarte um, um anzuzeigen, dass er nicht mehr im Spiel ist. Entferne seine Ereigniskarte am Ende der aktuellen Ära aus dem Spiel.



# EINSTIMMUNGEN



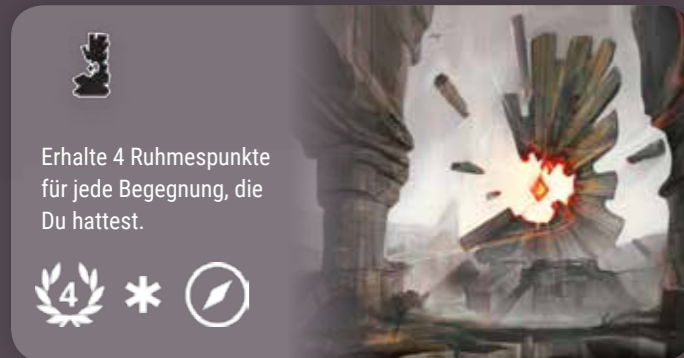
Erhalte 3 Ruhmespunkte für jede Verbesserungskarte, die sich auf Deinem Spielertableau befindet.

3 \* ↻



Erhalte 4 Ruhmespunkte für jede Zusatzkarte, die sich auf Deinem Spielertableau befindet.

4 \* ⚙️



Erhalte 4 Ruhmespunkte für jede Begegnung, die Du hattest.

4 \* 🗺️



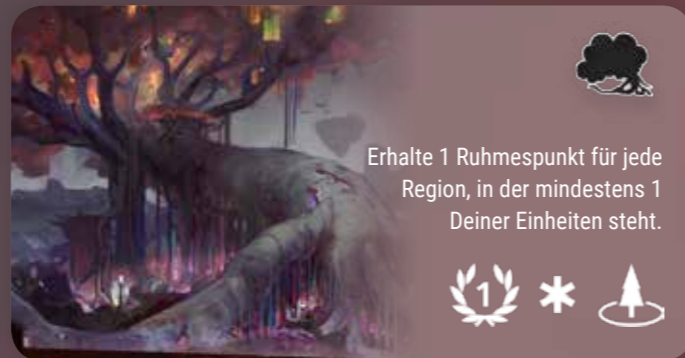
Erhalte 2 Ruhmespunkte für jeden Erfahrungspunkt, den Du momentan besitzt.

2 \* ★



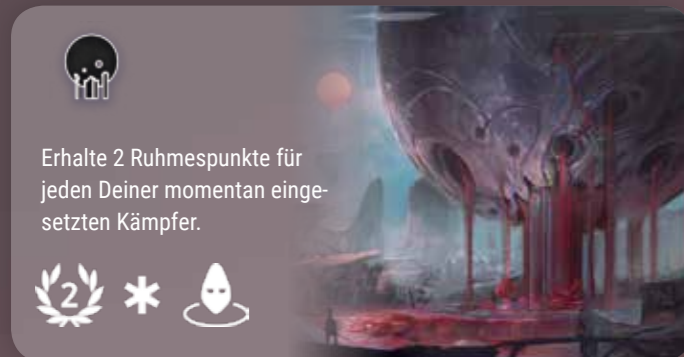
Erhalte 3 Ruhmespunkte für jede Region, die Du kontrollierst.

3 \* 🚩



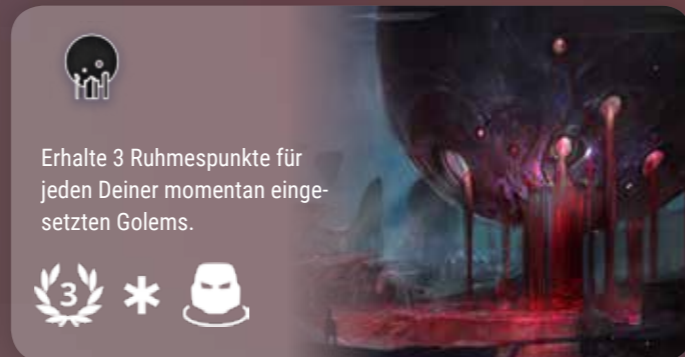
Erhalte 1 Ruhmespunkt für jede Region, in der mindestens 1 Deiner Einheiten steht.

1 \* 🕯️



Erhalte 2 Ruhmespunkte für jeden Deiner momentan eingesetzten Kämpfer.

2 \* 🧑



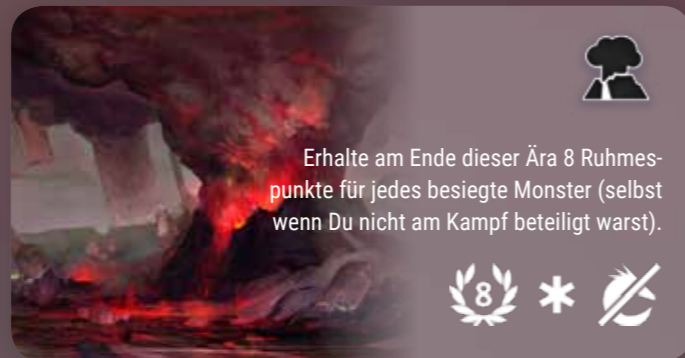
Erhalte 3 Ruhmespunkte für jeden Deiner momentan eingesetzten Golems.

3 \* 🧊



Erhalte 2 Ruhmespunkte für jede Befehlskarte auf Deinem Ablagestapel.

2 \* 📄



Erhalte am Ende dieser Ära 8 Ruhmespunkte für jedes besiegte Monster (selbst wenn Du nicht am Kampf beteiligt warst).

8 \* 🗡️

# BEGEGNUNGEN

**EN01** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Entferne 1 Festung jedes Gegners.  
**Stiefel:** Erhalte 2 Erfahrungspunkte.

**EN02** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Gespräch:** Erhalte 3 Befehlspunkte.  
**Truhe:** Meditieren.

**EN03** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Stiefel:** Erschaffe 1 Kämpfer und 1 Golem.  
**Truhe:** Erhalte 3 Ruhmespunkte für jede Kristallregion, die du kontrollierst.

**EN04** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Erhalte 3 Ruhmespunkte für jede Waldregion, die Du kontrollierst.  
**Gespräch:** Erhalte 1 Erfahrungspunkt und bewege Deinen Helden.

**EN05** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Stiefel:** Erhalte 2 Befehlspunkte.  
**Truhe:** Erhalte 1 Energiepunkt und Entwickle.

**EN06** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Erhalte 3 Energiepunkte.  
**Stiefel:** Ziehe 1 Karte vom Ärastapel.

**EN07** Erhalte 8 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Erhalte 1 Ruhmespunkt und beginne einen Kampf in einer beliebigen Region.  
**Stiefel:** Erschaffe 1 Kämpfer oder bewege 1 eigenen Kämpfer.

**EN08** Erhalte 8 Ruhmespunkte.  
**Gespräch:** Erhalte 1 Energiepunkt und 1 Befehlspunkt.  
**Stiefel:** Entferne 1 Kämpfer jedes Gegners.

**EN09** Erhalte 8 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Wirf eine Taktikkarte ab um X Ruhmespunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlspunkte dieser Karte.  
**Gespräch:** Erschaffe oder setze 1 Kämpfer ein.

**EN10** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Gespräch:** Erhalte 3 Ruhmespunkte für jede Nebelregion, die du kontrollierst.  
**Stiefel:** Bewege 1 Deiner Golems und 1 Deiner Kämpfer in beliebige Regionen.

**EN11** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Entferne 1 Golem jedes Gegners.  
**Truhe:** Erhalte 3 Ruhmespunkte.

**EN12** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Erhalte 1 Energiepunkt.  
**Axt:** Lade Dein Artefakt auf oder erhalte 1 Befehlspunkt.

**EN13** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Entwickeln.  
**Stiefel:** Erschaffe oder bewege 1 eigenen Golem.

**EN14** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Stiefel:** Erhalte 1 Befehlspunkt und 2 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Entferne 1 Golem jedes Gegners.

**EN15** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Ziehe 1 Karte vom Ärastapel.  
**Gespräch:** Erhalte einen Ruhmespunkt für jeden Deiner Golems auf dem Spielplan.

**EN16** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Gespräch:** Setze 1 Kämpfer ein oder erschaffe 1 Golem.  
**Truhe:** Zahle 1 Energiepunkt um 3 Ruhmespunkte zu erhalten.

**EN17** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Erhalte 1 Ruhmespunkt und beginne einen Kampf in einer beliebigen Region.  
**Stiefel:** Ziehe 1 Karte vom Ärastapel.

**EN18** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Erschaffe 1 Kämpfer oder 1 Golem.  
**Axt:** Wirf eine Zusatzkarte ab um X Ruhmespunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlspunkte dieser Karte.

**EN19** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Erhalte 2 Energiepunkte oder erhalte 2 Befehlspunkte.  
**Gespräch:** Erhalte 2 Erfahrungspunkte.

**EN20** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Stiefel:** Bewege Deinen Helden in eine beliebige Region.  
**Axt:** Wähle ein Monster, dessen Karte in dieser Ära auf den Ereignisplan gelegt wurde. Das Monster greift sofort an.

**EN21** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Gespräch:** Erschaffe oder setze 1 Golem ein.  
**Stiefel:** Erhalte 3 Ruhmespunkte und beginne einen Kampf in einer beliebigen Region.

**EN22** Erhalte 8 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Zahle 1 Energiepunkt um 3 Ruhmespunkte zu erhalten.  
**Stiefel:** Bewege 2 Deiner Kämpfer in beliebige Regionen.

**EN23** Erhalte 8 Ruhmespunkte.  
**Gespräch:** Ziehe 1 Karte vom Ärastapel.  
**Axt:** Wirf eine Verbesserungskarte ab um X Ruhmespunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlspunkte dieser Karte.

**EN24** Erhalte 8 Ruhmespunkte.  
**Stiefel:** Setze 1 Golem ein oder bewege 1 Golem.  
**Gespräch:** Erhalte 3 Ruhmespunkte für jede Flussregion, die Du kontrollierst.

**EN25** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Zahle 1 Energiepunkt um 2 Ruhmespunkte und 1 Erfahrungspunkt zu erhalten.  
**Stiefel:** Wähle eine Region, in der mindestens eine Deiner Einheiten (Kämpfer oder Golem) steht. Bewege alle Einheiten dieser Region in eine beliebige andere Region.

**EN26** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Stiefel:** Lade dein Artefakt auf und erhalte 1 Erfahrungspunkt.  
**Gespräch:** Erhalte 4 Ruhmespunkte.

**EN27** Erhalte 6 Ruhmespunkte.  
**Truhe:** Meditieren.  
**Axt:** Wähle ein Monster, dessen Karte in dieser Ära auf den Ereignisplan gelegt wurde. Das Monster greift sofort an.

**EN28** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Stiefel:** Bewege 2 Kämpfer.  
**Axt:** Setze 1 Festung oder 1 Golem ein.

**EN29** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Axt:** Lade Dein Artefakt auf und beginne einen Kampf in einer beliebigen Region.  
**Stiefel:** Wirf eine Zielkarte ab um X Ruhmespunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlspunkte dieser Karte.

**EN30** Erhalte 7 Ruhmespunkte.  
**Gespräch:** Ausführen.  
**Truhe:** Erhalte 3 Ruhmespunkte für jede Bergregion, die Du kontrollierst.



# BEFEHLSKARTEN

## ÄRA ✨

C001



Zahle 2 Energiepunkte um Deinen Helden zu bewegen. Der Held darf keine weiteren Einheiten transportieren.

C002



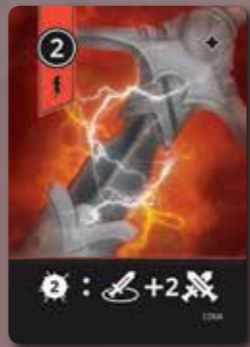
Zahle 2 Energiepunkte um 2 Erfahrungspunkte zu erhalten und zu Entwickeln.

C003



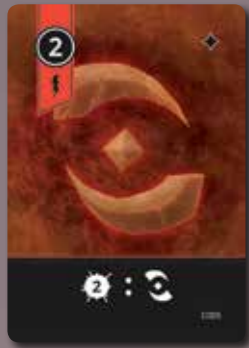
Zahle 2 Energiepunkte um Auszuführen.

C004



Zahle 2 Energiepunkte um einen Kampf zu beginnen. Deine Stärke ist um 2 erhöht. Dein Artefakt wird hierbei nicht entladen.

C005



Zahle 2 Energiepunkte um zu Meditieren.

C006



Zahle 2 Energiepunkte um 3 Ruhmespunkte für jede Waldregion zu erhalten, die Du kontrollierst.

C007



Zahle 2 Energiepunkte um 3 Ruhmespunkte für jede Nebelregion zu erhalten, die Du kontrollierst.

C008



Zahle 2 Energiepunkte um 3 Ruhmespunkte für jede Flussregion zu erhalten, die Du kontrollierst.

C009



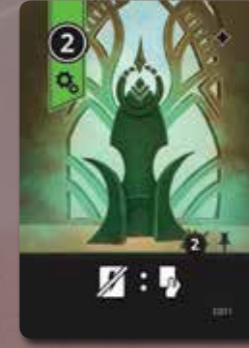
Zahle 2 Energiepunkte um 3 Ruhmespunkte für jede Kristallregion zu erhalten, die Du kontrollierst.

C010



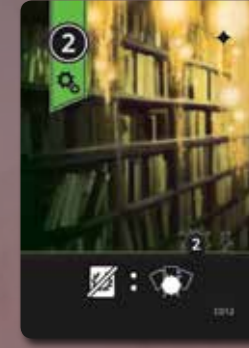
Zahle 2 Energiepunkte um 3 Ruhmespunkte für jede Gebirgsregion zu erhalten, die Du kontrollierst.

C011



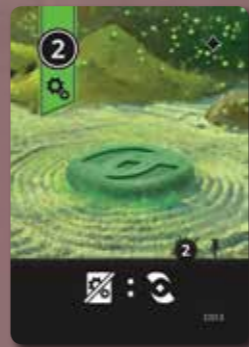
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Taktikarte abwerfen um Auszuführen.

C012



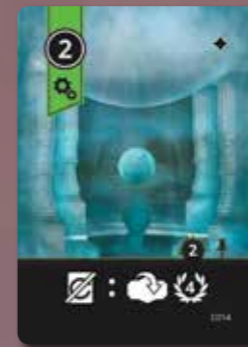
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Zielkarte abwerfen um zu Entwickeln.

C013



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Zusatzkarte abwerfen um zu Meditieren.

C014



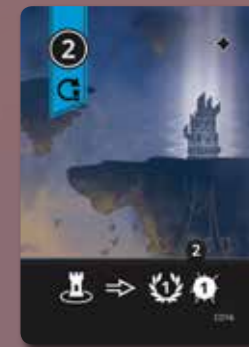
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Verbesserungskarte abwerfen um Dein Artefakt aufzuladen und/oder 4 Ruhmespunkte zu erhalten.

C015



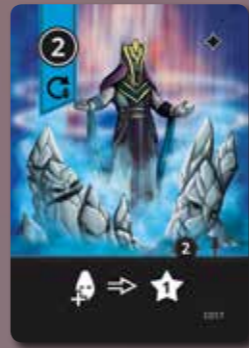
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Befehlskarte abwerfen um X Befehlspunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlspunkte dieser Karte.

C016



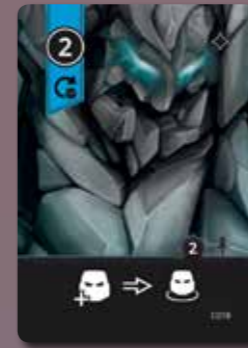
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhältst Du beim Errichten einer Festung 1 Ruhmespunkt und 1 Energiepunkt.

C017



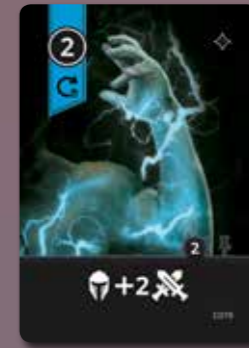
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhältst Du beim Erschaffen eines Kämpfers 1 Erfahrungspunkt.

C018



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du erschaffene Golems kostenlos einsetzen.

C019



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhält Dein Held 2 zusätzliche Stärkepunkte.

C020

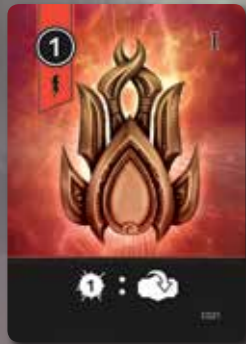


Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du gespielte Verbesserungskarten ohne Energiepunkte platzieren.



# ÄRA I

C021



Zahle 1 Energiepunkt um Dein Artefakt aufzuladen.

C022



Zahle 1 Energiepunkt um 1 Deiner Golems in eine beliebige Region zu bewegen. Der Golem darf keine Einheiten transportieren.

C023



Zahle 2 Energiepunkte und wähle eine Region. Entferne eine Festung jedes Gegners aus dieser Region.

C024



Zahle 3 Energiepunkte um 1 Kämpfer und/oder 1 Golem zu erschaffen.

C025



Zahle 3 Energiepunkte um 1 Kämpfer und/oder 1 Golem einzusetzen.

C026



Zahle 1 Energiepunkt um 3 Ruhmespunkte zu erhalten.

C027



Zahle 1 Energiepunkt und wirf 1 Taktikkarte aus der Hand ab, um X Befehls- und X Erfahrungspunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlspunkte dieser Karte.

C028



Zahle 2 Energiepunkte um 2 Ruhmespunkte für jede Deiner Festungen auf dem Spielplan zu erhalten.

C029



Zahle 3 Energiepunkte um 1 Ruhmespunkt und 1 Energiepunkt für jeden Deiner Golems auf dem Spielplan zu erhalten.

C030



Zahle 3 Energiepunkte um 3 Ruhmespunkte für jede Begegnung zu erhalten, die Du hattest.

C031



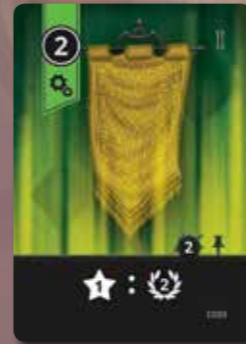
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 2 Energiepunkte zu erhalten.

C032



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um Deinen Helden zu bewegen. Dein Held darf keine Einheiten transportieren.

C033



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Erfahrungspunkt bezahlen um 2 Ruhmespunkte zu erhalten.

C034



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Kämpfer zu erschaffen oder zu bewegen.

C035



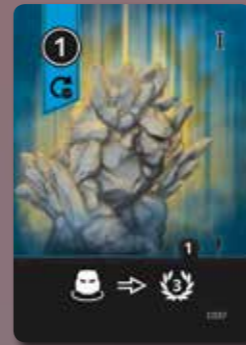
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Golem zu erschaffen oder zu bewegen.

C036



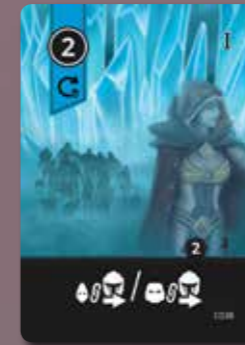
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhältst Du beim Einsetzen einer Festung 1 Erfahrungspunkt.

C037



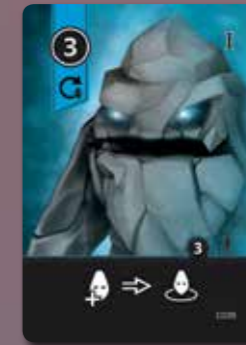
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhältst Du beim Einsetzen eines Golems 3 Ruhmespunkte.

C038



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kann dein Held bei Bewegung eine Einheit transportieren, die sich noch nicht bewegt hat. Falls er sich mehrfach bewegt, darf er jedes Mal eine andere Einheit transportieren.

C039



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du erschaffene Kämpfer kostenlos einsetzen.

C040



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du gespielte Zusatzkarten ohne Energiepunkte platzieren.



## ÄRA II

C041



Zahle 1 Energiepunkt um kostenlos bis zu 2 Karten vom aktuellen Ärastapel zu ziehen.

C042



Zahle 2 Energiepunkte um bis zu 2 Kämpfer in beliebige Regionen zu bewegen. Die Kämpfer können dabei keine weiteren Einheiten transportieren.

C043



Zahle 3 Energiepunkte um einen Kampf in einer Region mit mindestens einem Gegner zu starten. Deine Stärke ist um 3 erhöht. Dein Artefakt wird hierbei nicht entladen.

C044



Zahle 3 Energiepunkte und wähle eine Region. Entferne 1 Kämpfer jedes Gegners aus dieser Region.

C045



Zahle 4 Energiepunkte und wähle eine Region, in der sich mind. eine eigene Einheit befindet. Alle Einheiten (außer Festungen) in dieser Region dürfen sich gemeinsam in eine andere Region bewegen, falls sie noch nicht bewegt wurden.

C046



Zahle 1 Energiepunkt und wirf 1 Zielkarte aus der Hand ab um X Ruhmespunkte und X Befehlsunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlsunkte dieser Karte.

C047



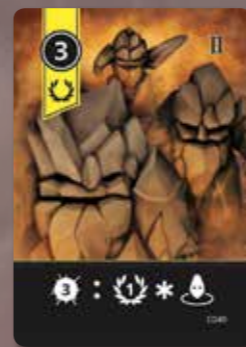
Zahle 2 Energiepunkte um 5 Ruhmespunkte zu erhalten.

C048



Zahle 3 Energiepunkte um 7 Ruhmespunkte zu erhalten.

C049



Zahle 3 Energiepunkte um 1 Ruhmespunkt für jeden Deiner Kämpfer auf dem Spielplan zu erhalten.

C050



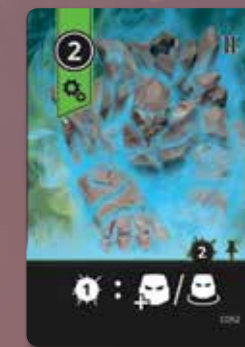
Zahle 4 Energiepunkte um Dein Artefakt aufzuladen und/oder zu Meditieren.

C051



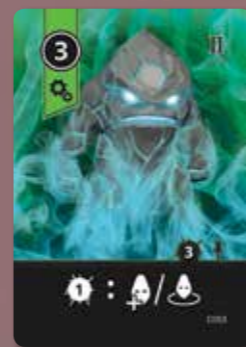
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Erfahrungs- und 1 Ruhmespunkt zu erhalten.

C052



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Golem zu erschaffen oder einzusetzen.

C053



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Kämpfer zu erschaffen oder einzusetzen.

C054



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Erfahrungspunkt bezahlen um 4 Ruhmespunkte zu erhalten.

C055



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Festung einzusetzen.

C056



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhältst Du 3 Energiepunkte wenn Du eine Begegnung hast.

C057



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau musst Du beim Spielen einer Taktikkarte keine Energiepunkte bezahlen.

C058



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhalten Deine Golems einen zusätzlichen Stärkepunkt.

C059



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau dürfen deine Kämpfer bei Bewegung eine Einheit transportieren, die sich noch nicht bewegt hat. Beide müssen in der selben Region starten.

C060



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhalten Deine Festungen einen zusätzlichen Stärkepunkt.



## ÄRA III

C061



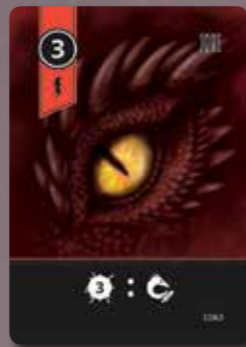
Zahle 1 Energiepunkt um 12 Energiepunkte zu erhalten.

C062



Zahle 2 Energiepunkte und wähle eine Region. Entferne einen Golem jedes Gegners aus dieser Region.

C063



Zahle 3 Energiepunkte und wähle ein Monster, dessen Karte in dieser Ära auf den Ereignisbereich gelegt wurde. Das Monster greift sofort an.

C064



Zahle 4 Energiepunkte und wähle eine Region. Alle gegnerischen Helden in dieser Region werden verwundet.

C065



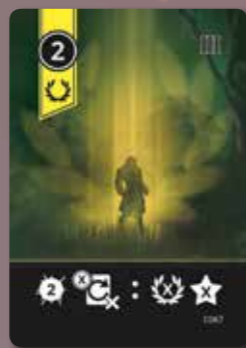
Zahle 5 Energiepunkte um einen Kampf in einer Region zu beginnen. Deine Stärke ist um 5 erhöht. Dein Artefakt wird hierbei nicht entladen.

C066



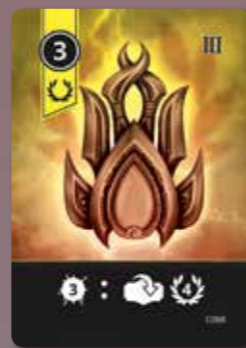
Zahle 1 Energiepunkt und wirf 1 Zusatzkarte aus der Hand ab um X Energiepunkte und X Ruhmespunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlsunkte dieser Karte.

C067



Zahle 2 Energiepunkte und wirf 1 Verbesserungskarte aus der Hand ab um X Ruhmespunkte und X Erfahrungspunkte zu erhalten. X ist die Anzahl der Befehlsunkte dieser Karte.

C068



Zahle 3 Energiepunkte um Dein Artefakt aufzuladen und 4 Ruhmespunkte zu erhalten.

C069



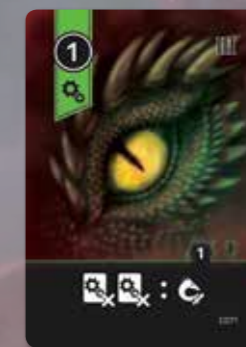
Zahle 4 Energiepunkte um 9 Ruhmespunkte zu erhalten.

C070



Zahle 5 Energiepunkte und entferne jeweils 1 Taktikkarte, 1 Zielkarte, 1 Zusatzkarte und 1 Verbesserungskarte aus Deiner Hand aus dem Spiel um 16 Ruhmespunkte zu erhalten.

C071



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 2 Zusatzkarten von Deiner Hand aus dem Spiel entfernen um ein Monster zu wählen, dessen Karte in dieser Ära auf den Ereignisplan gelegt wurde. Das Monster greift sofort an.

C072



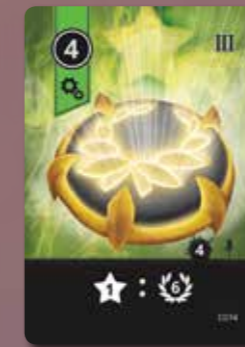
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Golem einzusetzen oder zu bewegen.

C073



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Energiepunkt bezahlen um 1 Kämpfer einzusetzen oder zu bewegen.

C074



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Erfahrungspunkt bezahlen um 6 Ruhmespunkte zu erhalten.

C075



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau kannst Du einmal pro Zug 1 Karte von Deiner Hand aus dem Spiel entfernen um die doppelte Menge ihrer Kommandopunkte als Ruhmespunkte zu erhalten.

C076



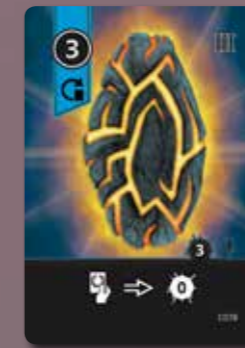
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhält Dein Held 3 zusätzliche Stärkepunkte.

C077



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau dürfen deine Golems bei Bewegung eine Einheit transportieren, die sich noch nicht bewegt hat. Beide müssen in der selben Region starten.

C078



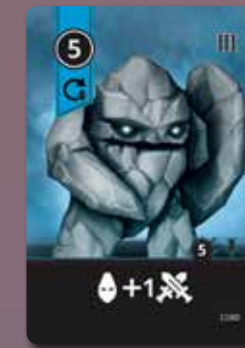
Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau musst Du beim Spielen einer Zielkarte keine Energiepunkte bezahlen.

C079



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhält Du beim Errichten einer Festung 4 Ruhmespunkte.

C080



Befindet sich diese Karte auf dem Spielertableau erhält jeder Deiner Kämpfer 1 zusätzlichen Stärkepunkt.



#### **Künstler**

Travis Anderson - Illustrationen & künstlerische Leitung  
Valentina Biagiotti - Illustrationen & Grafikdesign  
Marco Cariani - Grafikdesign  
Alessandro Depaoli - 3D Modellierung  
Federico Frenguelli - 3D Rendering  
Alessio Rapini - Grafikdesign  
Eleonora Teloni - Grafikdesign

#### **Community Manager**

Claudio Coppini - Community Manager Japan  
Jasmin Movahedian - Kundensupport

#### **Lektorat**

Kiersten Goza - Redaktion  
Paul Grogan - Beratung Regelwerk  
Marko Tatge - deutsche Übersetzung  
Markus Wienhöfer - deutsche Übersetzung

#### **Spielautoren**

Martino Chiacchiera - Spielautor  
Marta Ciaccasassi - Spielautor

#### **Producers**

Andrea Bellezza - Manager Projekt & Marketing  
Leonardo Bertinelli - Manager Produkt & Marketing  
Federico Tini - Manager Logistik & Vertrieb  
Alessandro Veracchi - Geschäftsführer  
Andrea Veracchi - Geschäftsführer

#### **Besonderen Dank an:**

Silvano Cerza  
Alessandro De Angelis  
Katherine Devorak  
Federico Dolce  
Francesco Mariucci  
Tim Squarta

Und an alle Spieltester, die uns geholfen haben.