

BARDEN & TÜFTLER GEGEN DEN METALLENGEL

BARDEN



Kunst und Handwerk gehen miteinander Hand in Hand: beide bedürfen Inspiration, Intelligenz und Kreativität. Barden unterstützen die Heldengruppe nicht nur mit aufmunternder Unterhaltung, sondern auch mit dem Einsatz von Magie. Ihre Musik kann selbst unter den schrecklichsten Feinden Furcht und Verzweiflung verbreiten, während sie Verbündete im Kampfgetümmel zu großartigen Heldentaten inspiriert.

SPIELVORBEREITUNG

- Wähle eine Fertigkeit auf Stufe 1 und lege sie zusammen mit der Musiktafel des Barden neben dein Heldentableau. Lege die 3 Akkordmarker (♭) in die oberste Zeile der Musiktafel auf die ersten 3 Felder von links. Lege dann alle 5 Notenmarker (♫) neben die Musiktafel.



- Entferne die folgenden Karten aus ihren jeweiligen Schatzstapeln und lege sie neben die Musiktafel: Laute (gewöhnlich), Inspirierende Trommeln (selten) und Engelsflöte (episch). Sie befinden sich **nicht** im Inventar des Barden.



IM SPIEL

Noten und Akkorde: Zu Beginn einer Partie liegen noch keine Notenmarker (♫) auf der Musiktafel des Barden. In seinem Zug darf er 3 (♣) ausgeben, um einen Notenmarker auf ein beliebiges Notenfeld seiner Musiktafel zu legen, solange in derselben Spalte nicht bereits ein Notenmarker liegt. Ein Notenmarker entspricht entweder der Note G, H oder E, je nachdem, in welcher Zeile der Musiktafel er liegt.

Falls der Barde Marker bewegen möchte, darf er für jeden Marker 3 (♣) ausgeben, den er von einem Feld auf ein anderes Feld bewegen möchte, solange nach der Bewegung aller Marker keine 2 Marker in derselben Spalte liegen. Der Barde kann in seinem Zug mehrfach Notenmarker auf die Musiktafel legen und/oder bewegen.



Beispiel: Thalia hat im Spielverlauf bereits 4 Notenmarker auf ihre Musiktafel gelegt. Indem sie 3 (♣) ausgibt, legt sie ihren letzten Notenmarker auf H in der leeren Spalte. Sie kann ihn in keine andere Spalte legen, da überall sonst bereits Marker liegen.

Zu Beginn seines Zugs **muss** der Barde jeden Akkordmarker (♭) um 1 Feld nach rechts bewegen. Ist ein Akkordmarker auf dem letzten Feld, bewegt er ihn auf das erste Feld.

Jeder Notenmarker in der Spalte unter einem Akkordmarker zählt als **aktive Note**, solange der Barde ein **Instrument** ausgerüstet hat (siehe unten).



Beispiel: Zu Beginn ihres Zugs bewegt Thalia alle Akkordmarker um 1 Feld nach rechts. Die Note G ist jetzt nicht mehr aktiv. Thalia gibt 3  aus und bewegt einen ihrer Notenmarker von H nach G, um in ihrem Zug ein bestimmtes Lied weiterspielen zu können. Da alle Spalten voll waren, konnte sie den Marker nur auf eine andere Note in derselben Spalte verschieben.

Manche Fertigkeiten des Bardens stellen Lieder dar, die er spielen kann, wie die 2 Startlieder auf seiner Musiktafel. Um diese Fertigkeiten einzusetzen, benötigt er bestimmte **aktive Noten** (in beliebiger Reihenfolge) und ein ausgerüstetes Instrument.

Instrumente: Die folgenden Gegenstände und Waffen zählen als Instrumente:



- Magische Okarina
- Laute
- Inspirierende Trommeln
- Engelsflöte
- jede Karte mit dem Vermerk **Nur Barde**.

In seinem Zug darf der Barde 2 Gegenstände derselben Seltenheitsstufe abwerfen, um von den Instrumenten, die bei der Spielvorbereitung beiseitegelegt wurden, das Instrument der entsprechenden Seltenheitsstufe zu erhalten. Dafür benötigt er keine Aktion.

◆ TÜFTLER



Die Genialität eines Tüftlers ist grenzenlos und erlaubt ihm, die passenden Waffen und Geräte für jede Situation zusammenzubauen, selbst mitten im Kampf. Mit mehr Vorbereitungszeit können Tüftler sogar Apparaturen und Verstärkungen für ihre Gefährten herstellen, um deren Fähigkeiten zu verbessern. Auch wenn Tüftler alleine selten einen Kampf gewinnen, erhöhen sich die Gewinnchancen in ihrer Gegenwart enorm!

SPIELVORBEREITUNG

- Lege die 6 Bombenmarker (3 kleine und 3 große) als Vorrat neben dein Heldentableau. Wähle eine Fertigkeit auf Stufe 1 und lege sie zusammen mit der doppelseitigen Regelkarte (über Bomben und Bauteile) neben dein Heldentableau.
- Lege die 4 doppelseitig bedruckten Exo-Rüstung-Tafeln, den Exo-Rüstung-Marker, die 6 Maschinenkarten und die 3 Maschinenmarker neben dein Heldentableau.

IM SPIEL

BOMBEN

Durch manche Fähigkeiten und Fertigkeiten kann der Tüftler Bombenmarker im Dungeon platzieren, indem er in seinem Zug Mana ausgibt oder Gegenstände abwirft. Dafür benötigt er keine Aktion. Er darf dafür keine Bauteile ausgeben (siehe nächste Seite).

Bomben explodieren zu Beginn der Gegenphase und ihre Effekte werden auf der Regelkarte beschrieben. Ihr bestimmt die Reihenfolge der Zonen selbst, in denen Bomben abgehandelt werden. Ihr müsst **alle** Bomben einer Zone abgehandelt haben, bevor ihr die nächste Zone bestimmt.



Beispiel: Kaylee wählt zu Beginn der Partie die Fertigkeit „Bombe 1“. Dadurch darfst du 3 ausgeben oder 1 Gegenstand abwerfen, um eine kleine Bombe in -Reichweite zu werfen. Zu Beginn der Gegnerphase explodiert diese Bombe. Sie wirft 1 und fügt jedem Gegner in dieser Zone für jedes -Ergebnis 1 Wunde zu. Danach kann sie jeden Gegner in der Zone um bis zu 1 Zone bewegen.

BAUTEILE

Manche Fertigkeiten und Fähigkeiten beziehen sich auf Bauteile, die durch Schatzmarker dargestellt werden und die der Tüftler durch die Fertigkeit „Bauteile“ erhält. Bauteile können in einer Schmiede wie ein Gegenstand ihrer jeweiligen Seltenheitsstufe ausgegeben werden (wobei sie danach in den Schatzbeutel zurückgelegt werden). Sie können außerdem ausgegeben werden, um 1 der passenden Effekte unter „Bauteile“ auf der Regelkarte zu nutzen.

Nachdem Bauteile ausgegeben worden sind, werden sie zurück in den Schatzbeutel gelegt. Jeder Effekt kann nur ein Mal pro Runde genutzt werden.

REGELN FÜR BAUTEILE

Bauteile zählen als Gegenstände ihrer entsprechenden Seltenheitsstufe und können getauscht werden. Ein Bauteil kann vom Tüftler als Verbrauchsgut eingesetzt werden, um 1 Effekt zu nutzen, der seiner Seltenheitsstufe entspricht. Danach legt er den Marker zurück in den Schatzbeutel. Jeder Effekt kann nur ein Mal pro Runde genutzt werden.

- **RAUCHBOMBEN** : **KAMPF:** 2
- **FLICHENFLÜGEL** : **BEWEGEN:** +1 BP
- **LIEFERDROHNE** : **TAUSCHEN:** Du darfst zusätzlich mit 1 Helden in einer beliebigen Zone tauschen.
- **HEILIGER HANDSPRENGSTOFF** : Füge 1 Gegner in -Reichweite 1 zu und handle sofort alle auf diesem Gegner ab, wobei du verwendest.
- **REPLIKATOR** : Lege 1 beliebiges abgeworfenes Verbrauchsgut zurück in dein Inventar.
- **KUGEL DER FINSTERNIS** : **ANGRIFF:** +1
- **GLÜCKSMÜNZE** : +1 Aktion

- **TIEFKÜHLER** : Füge 1 Gegner in -Reichweite 2 zu.
- **LICHTBRINGERTRANK** : Jeder Held in deiner Zone heilt alles und erhält bis zu seinem Maximalwert zurück.
- **KLINGENSCHLEIFER** : **ANGRIFF:** +2
- **EINMALSCILD** : **VERTEIDIGUNG:** +2
- **GESCHENK** : Ziehe 2 Schatzmarker aus dem Beutel als Bauteile.



Beispiel: Nachdem sie eine Stufe aufgestiegen ist, wählt Kaylee die Fertigkeit „Bauteile 1“. Zu Beginn ihres nächsten Zugs zieht sie 1 Marker aus dem Schatzbeutel und darf ihn als Bauteil einsetzen. Da sie einen -Schatzmarker gezogen hat, darf sie ihn irgendwann als gewöhnlichen Gegenstand an einer Schmiede ausgeben oder für den Effekt Rauchbomben, Flichenflügel oder Lieferdrohne nutzen.

EXO-RÜSTUNG

Wenn der Tüftler die Fertigkeit „Exo-Rüstung“ wählt, darf er in seinem Zug wie auf der Fertigkeitkarte angeben Gegenstände abwerfen, um den oberen oder unteren Teil der Exo-Rüstung zu erhalten und auszurüsten. Dafür benötigt er keine Aktion. Der Tüftler darf dabei keine Bauteile abwerfen. Die Teile der Exo-Rüstung zählen wie Gegenstände, mit folgenden zusätzlichen Regeln:

- Sie haben keine Seltenheitsstufe.
- Sie können nicht mit anderen Helden getauscht werden.
- Sie können nicht abgelegt werden, wenn nicht anders angegeben.

DIE EXO-RÜSTUNG AUSRÜSTEN:

- **Oberer Teil:** Entferne alle ausgerüsteten Handslot-Gegenstände und lege sie in dein Inventar. Lege dann den oberen Teil der Exo-Rüstung über die Handslots und den Heldenslot.
- **Unterer Teil:** Entferne alle ausgerüsteten Kopf-, Körper-, Beine- und Zubehörslot-Gegenstände. und lege sie in dein Inventar. Lege dann den unteren Teil der Exo-Rüstung über diese Slots.

Lege den Exo-Rüstung-Marker als Erinnerung neben die Miniatur des Tüftlers, wenn er mindestens 1 Teil der Exo-Rüstung ausgerüstet hat.



Beispiel: *Jebediah wählt die Fertigkeit „Exo-Rüstung I“. In seinem Zug wirft er 3 seiner Gegenstände ab, um den unteren Teil der Exo-Rüstung zu erhalten. Dafür legt er zuerst alle seine ausgerüsteten Kopf-, Körper-, Beine- und Zubehörslot-Gegenstände in sein Inventar.*



Danach legt er den unteren Teil der Exo-Rüstung über diese Slots und legt den Exo-Rüstung-Marker neben seine Miniatur.

Maschinen: Die Maschinen (*Kriegs-, Geschütz- und Aufklärmaschine*) sind Verbündete, die der Tüftler durch bestimmte Fertigkeiten bauen kann. Jede Maschine hat eigene Eigenschaften, die auf ihrer Karte aufgeführt sind.

Der Tüftler ist entsprechend des Rangs seiner Fertigkeit „Maschinen“ auf die Anzahl seiner Maschinen beschränkt. Außerdem kann er nur 1 Maschine pro Typ haben. Solange eine Maschine im Dungeon ist, zählt sie als Held, wenn es darum geht, Miniaturen als Ziel zu bestimmen (aber nicht in anderen Situationen, z.B. wenn die Schergenanzahl in einer Horde oder der Gesundheitswert eines Wandernden Monsters bestimmt wird).

In seinem Zug darf der Tüftler jede seiner Maschinen ein Mal aktivieren (wobei die erste Aktivierung kostenlos ist) und Aktionen ausgeben, um sie erneut zu aktivieren.

Sobald eine Maschine aktiviert wird, kann sie 1 Angreifen- oder Bewegungen-Aktion durchführen. Wenn sie eine Bewegungen-Aktion durchführt, erhält sie wie die Helden 2 BP. Wenn nicht anders angegeben, können Maschinen allerdings nicht interagieren, Türen öffnen, Gegenstände tragen oder sich erholen. Außerdem werfen sie den Schattenwürfel nicht, wenn sie im Schatten sind und angreifen.

Die Informationen zum Angreifen und Verteidigen stehen auf der jeweiligen Maschinenkarte. Immer wenn eine Maschine einen Gegner tötet, erhält der Tüftler die Erfahrung. Wenn eine Maschine getötet wird, lege ihren Marker zurück in den Vorrat. (Du kannst sie erneut bauen, indem du die Kosten dafür bezahlst.)

Beispiel: *Jebediah wählt bei seinem Stufenaufstieg die Fertigkeit „Maschinen I“. Er wirft 2 Gegenstände ab und baut eine Kriegsmaschine in seiner Zone.*



SPEZIALREGELN (KAMPAGNENMODUS)

Wenn ihr eine Kampagne mit dem Tüftler spielt, gelten zusätzlich folgende Regeln:

- Falls der Tüftler vor der Stadtphase noch Schatzmarker als Bauteile übrig hat, legt er sie zurück in den Schatzbeutel.
- Jeder Teil der Exo-Rüstung zählt als 1 der 7 Gegenstände, die der Tüftler in eine Quest mitnehmen kann.
- **Meisterschmied II und III:** Der Tüftler zählt im Kampagnenmodus nie als Schmiede. (Der entsprechende Teil dieser zwei Fertigkeiten hat keinen Effekt.)

MIT DIESER ERWEITERUNG SPIELEN

Diese Erweiterung enthält 1 zusätzliches Wanderndes Monster und neue Gegenstände. Mischt sie einfach in ihre jeweiligen Stapel, um mit ihnen zu spielen. Außerdem enthält diese Erweiterung Material der Stufen 6 - 10 sowie legendäre Schatzkarten, die nur für den Kampagnenmodus (*aus der Erweiterung **Himmelssturm***) benötigt werden.