


Die **Chroniken**  
von **Avel**  
Neue Abenteuer

Zusätzliche Spielmodule  
und Szenarien

 Przemek Wojtkowiak / Bartłomiej Kordowski

## Einführung



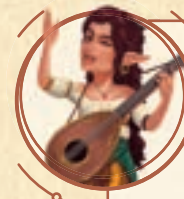
*Willkommen zurück, Heldinnen und Helden! Auch wenn ihr das Biest des Dunkelmonds besiegt habt, hat das Böse im Verborgenen weiter Pläne geschmiedet. Während Kurodar geschwächt war, haben die drei Mondgötter Mare, Zigza und Umbri entschieden, Avel auf eigene Faust anzugreifen. Ihr dürft jetzt nicht ruhen – das Königreich und seine Bewohner brauchen eure Hilfe!*



*Diese Anleitung erklärt euch die Regeln der einzelnen Spielmodule und Szenarien. Zwei der Spielmodule führen Oberon und Titania ein – das Elfenkönigspaar aus William Shakespeares Komödie „Ein Sommernachtstraum“.*

*Die Zitate, die ihr in den lila Kästchen findet, sind dem Stück entnommen.*

*Im „Buch der Geschichten“ findet ihr kleine Geschichten und Monsterbeschreibungen, die euch helfen sollen, die Welt der Tausend Monde besser kennenzulernen.*



*Ich bin Saria. Ich singe, schreibe Lieder und bereise Avel, um die Taten unserer Heldinnen und Helden unter das Volk zu bringen! Ich habe das Gefühl, bald noch mehr spannende Geschichten erzählen zu können!*



*Drum hat der Mond, der  
Fluten Oberherr, / Vor  
Zorne bleich, die ganze  
Luft gewaschen / Und  
fiebrhafter Flüsse viel  
erzeugt. / Durch eben  
die Zerrüttung wandeln  
sich / Die Jahreszeiten;  
silberhaarer Frost*



### Die Erweiterung „Die Chroniken von Avel – Neue Abenteuer“ enthält Folgendes:

- **Mondmonster:** Ein neues Monster, dem ihr euch anstelle des Biests aus dem Grundspiel stellen könnt.
- **3 Spielmodule:** Verschiedene Spielelemente, die ihr nach Belieben mit dem Grundspiel, dem Mondmonster oder den 3 neuen Szenarien aus dieser Erweiterung kombinieren könnt.
- **3 Szenarien:** Eine Reihe aus 3 Abenteuern mit neuen Regeln und Siegbedingungen. Ihr könnt jedes Szenario einzeln oder als eine durchgängige Kampagne spielen.

## Spielmaterial

13 Figuren zum Zusammenbauen  
(Mondmonster, Oberon, Titania, 3 Kröteriche,  
3 Wühlkäfer, Wagen, 3 Mondmaschinen)  
12 Mondmonster-Plättchen  
12 Helferchenplättchen  
3 Mondsplitter  
2 Tafeln (Höhle, Zauberwerkstatt)  
1 Mondmonster-Tableau

24 leere Plättchen zum Bemalen  
8 magische Ausrüstungsplättchen  
6 kleine Monster (je 2 in 3 Farben)  
3 Ausdauerräder (in 3 verschiedenen Farben)  
1 Almanach  
1 Aufbauanleitung  
1 Spielübersicht  
diese Spielanleitung

## Mondmonster

In einigen Überlieferungen wird von einem Biest gesprochen, das sich in seinen Beschreibungen von denen der Chroniken von Avel unterscheidet. So soll der Verbündete Kurodars drei Köpfe haben und über seltsame Kräfte verfügen! Er soll die Fähigkeit besitzen, seine Opfer zu hypnotisieren und sich seinen Gegnern anzupassen. Ihr könnt mehr über das Mondmonster in den „Geschichten einer Bardin“ im Almanach erfahren.

Das Mondmonster ersetzt das Biest aus dem Grundspiel. Ihr könnt es neben den Regeln aus dem Standardspiel auch mit den Spielmodulen „Oberion“, „Titania“ und „Grausame Monster“ kombinieren. Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.

### Material, das im Spiel mit dem Mondmonster verwendet wird

Neben den Spielmaterialien aus dem Grundspiel benötigt ihr für das Mondmonster noch Folgendes:



12 Mondmonster-Plättchen (je 6 in 2 Arten) – sie bestimmen die Farbe(n) des Mondmonsters, seine Monsterwürfel, Spezialangriffe und Fähigkeiten.



Mondmonster-Tableau – auf dieses legt ihr die aktiven Mondmonster-Plättchen.

Mondmonster – ein neuer Verbündeter Kurodars.

### Aufbau

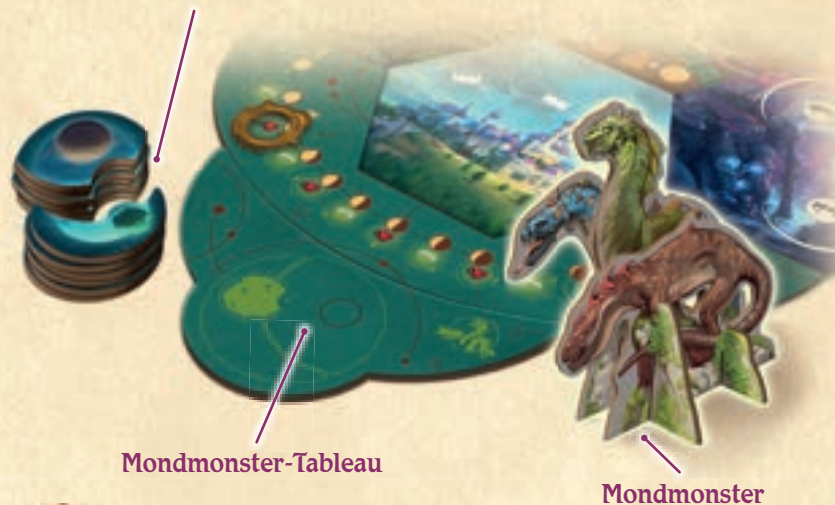
Bereitet das Spiel nach den Regeln des Standardspiels vor. Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.

Legt die Biest-Figur zurück in die Schachtel; ihr benötigt sie in Partien mit dem Mondmonster nicht. Bereitet stattdessen das Mondmonster vor. Es ersetzt das Biest und erscheint, wenn der Dunkelmond aufgegangen ist.

Legt das Mondmonster-Tableau unten an die Mondleiste an.

Mischt die 2 Arten Mondmonster-Plättchen getrennt voneinander und legt beide Stapel verdeckt neben das Mondmonster-Tableau.

### 2 Stapel mit Mondmonster-Plättchen



Mondmonster-Tableau

Mondmonster

### Spielablauf

Das Spiel läuft nach den Regeln des Standardspiels ab, mit den folgenden Änderungen:

- Wenn das Astrolabium das letzte Feld der Mondleiste erreicht, schlägt ein Splitter des Dunkelmonds auf Avel ein – das dreiköpfige Mondmonster erhebt sich und beginnt seinen Ansturm auf die Burg. Angetrieben durch die Wut des Mondmonsters greifen auch andere Monster die Burg an.
- Befolgt die Regeln unter „Der Dunkelmond geht auf“ auf Seite 17 in den Regeln des Grundspiels. Platziert anstelle der Biest-Figur die Mondmonster-Figur. (Behandelt jede Anweisung, die das Biest betrifft, als würde sie stattdessen das Mondmonster betreffen.)
- Nutzt das Biest-Ausdauermodul aus dem Grundspiel und stellt den Ausdauerwert entsprechend eurer Spielerzahl ein:



- Zieht 2 Mondmonster-Plättchen (1 von jedem Stapel) und legt sie aufgedeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Mondmonster-Tableau, sodass sie ein Paar bilden. Dies sind die aktiven Mondmonster-Plättchen. Führt dann den Soforteffekt aus (siehe „Soforteffekte des Mondmonsters“ auf Seite 4).

## Spielablauf, nachdem das Mondmonster erschienen ist

Am Ende der Runde, nachdem alle kleinen und großen Monster bewegt wurden, bewegt sich das Mondmonster (genau wie das Biest im Standardspiel).

Nachdem das Mondmonster bewegt wurde, legt die aktiven Mondmonster-Plättchen ab. Zieht jeweils 1 Mondmonster-Plättchen von beiden Stapeln, um ein neues Paar zu bilden. Führt dann den Soforteffekt aus (siehe „Soforteffekte des Mondmonsters“ rechts).

Die aktiven Mondmonster-Plättchen bestimmen die Farbe(n) des Mondmonsters, seine Monsterwürfel, Spezialangriffe und Fähigkeiten.

### Monsterfarben

Das Mondmonster kann 1 oder 2 Farben haben.

### Fähigkeiten

Diese Fähigkeiten sind im ganzen Kampf aktiv.



### Soforteffekt

Dieser Effekt wird sofort ausgeführt, nachdem das Mondmonster-Plättchen gezogen wurde.

### Monsterwürfel

Die Würfel, die das Mondmonster im Kampf wirft.



## Soforteffekte des Mondmonsters

Führt die folgenden Effekte sofort aus, nachdem die Mondmonster-Plättchen gezogen wurden. Beispiele zu den einzelnen Effekten findet ihr auf der nächsten Seite.



- **Flammenstrahl** – Dieser Effekt trifft alle Charaktere auf Ortstafeln in Richtung des Strahls sowie alle Charaktere auf der Ortstafel mit dem Mondmonster. Jeder so getroffene Charakter erleidet 1 Schaden. Gegen diesen Effekt kann nicht verteidigt werden.

Jedes der 3 Mondmonster-Plättchen zeigt an, in welche Richtung der Strahl geht, beginnend von der Ortstafel mit dem Mondmonster. Achtet dabei auf die Ausrichtung des Strahls auf der Abbildung und vergleicht sie mit der Ortstafel, auf der sich das Mondmonster befindet.

*Das Mondmonster saugt mit ungeheurer Kraft Luft ein und stößt einen Strahl aus, der mit Feuer, Gift und tödlicher Energie geladen ist.*



- **Donnerschlag** – Dieser Effekt trifft alle Charaktere, die sich auf der Ortstafel mit dem Mondmonster oder auf angrenzenden Ortstafeln befinden. Jeder so getroffene Charakter erleidet 1 Schaden. Gegen diesen Effekt kann nicht verteidigt werden.

*Das Mondmonster ist erzürnt und schlägt mit seinen Klauen, seinem Schwanz und seinen drei Köpfen in alle Richtungen!*



- **Hinterhalt** – Dieser Effekt trifft den Charakter, der sich am nächsten zum Mondmonster befindet (die Ortstafel mit dem Mondmonster mit einberechnet). Falls mehrere Charaktere am nächsten sind, werden diese alle getroffen. Jeder so getroffene Charakter erleidet 1 Schaden. Gegen diesen Effekt kann nicht verteidigt werden.

*Die Köpfe schlängeln sich und hypnotisieren ihre Feinde, als einer plötzlich aus dem Hinterhalt angreift!*



- **Aus dem Bauch heraus** – Ein neues Monster erscheint. Nehmt je nach Spielerzahl ein Monsterplättchen vom entsprechenden Stapel und legt es aufgedeckt auf die Ortstafel mit dem Mondmonster:

1–2 Spieler: kleines Monster  
3–4 Spieler: großes Monster

*Das Mondmonster öffnet eins seiner großen Mäuler und speit ein grauenvolles Monster aus, das an seiner Seite kämpft.*

### „Flammenstrahl“-Beispiel

Nachdem sich das Mondmonster bewegt hat, wurden 2 neue Mondmonster-Plättchen gezogen. Der Soforteffekt ist „Flammenstrahl“, wobei die Richtung des Strahls auf dem Plättchen angezeigt wird (siehe Abbildung). Simon Weißbart (grün) erleidet 1 Schaden, weil er sich in Richtung des Strahls befindet. Rangard der Redselige (gelb) erleidet 1 Schaden, weil er sich auf der Ortstafel mit dem Mondmonster befindet.



### „Hinterhalt“-Beispiel

Nachdem sich das Mondmonster bewegt hat, wurden 2 neue Mondmonster-Plättchen gezogen. Der Soforteffekt ist „Hinterhalt“. Da sich sowohl Rangard der Redselige (gelb) als auch Agatha die Mutige (blau) am nächsten zum Mondmonster befinden, erleiden beide jeweils 1 Schaden.



### „Donnerschlag“-Beispiel

Nachdem sich das Mondmonster bewegt hat, wurden 2 neue Mondmonster-Plättchen gezogen. Der Soforteffekt ist „Donnerschlag“. Simon Weißbart (grün) und Agatha die Mutige (blau) sind auf einer zum Mondmonster angrenzenden Ortstafel, also erleiden beide je 1 Schaden. Rangard der Redselige (gelb) erleidet ebenfalls 1 Schaden, da er sich auf der Ortstafel mit dem Mondmonster befindet.



### „Aus dem Bauch heraus“-Beispiel

Nachdem sich das Mondmonster bewegt hat, wurden 2 neue Mondmonster-Plättchen gezogen. Der Soforteffekt ist „Aus dem Bauch heraus“. Da es ein Spiel zu dritt ist, wird ein großes Monster vom entsprechenden Stapel gezogen und aufgedeckt auf die Ortstafel mit dem Mondmonster gelegt.



## Fähigkeiten des Mondmonsters



Die folgenden Fähigkeiten funktionieren ähnlich wie die Fähigkeiten von großen Monstern und gelten im Kampf – sie verringern die Anzahl Würfel, die du werfen kannst, fügen zum Würfelwurf des Monsters Symbole hinzu und blockieren einen Teil deiner Ausrüstung.



- Du darfst keine Effekte von Waffen und Schilden einsetzen (weder aktive noch passive).

*Die Haut des Monsters wird elastisch, wodurch Schwertangriffe keine Wirkung zeigen. Durch seine verlängerten Hälse kann es aus allen Richtungen angreifen, was Schilde praktisch nutzlos macht.*



- Du ignorierst in jeder Kampfrunde 1 -Symbol auf einem Heldenwürfel mehr (als würde ein Monsterwürfel ein -Symbol zeigen).


*Die Schuppen des Monsters verhärten sich, wodurch deine Angriffe einfach abprallen!*



- Wirf 1 orangen, blauen und gelben Würfel weniger.

*Das Monster umhüllt sich mit dunkler Energie, die jegliche Kraft von verzauberter Ausrüstung aufhebt!*



- Du erleidest in jeder Kampfrunde 1 zusätzlichen Schaden (als würde ein Monsterwürfel ein -Symbol zeigen).

*Plötzlich überzieht sich der ganze Körper des Monsters mit scharfen Stacheln, die dich beim Angriff verletzen.*



- Du darfst keine Tränke trinken.

*Das Monster hebt seine Köpfe und kreischt mit einer so hohen Stimme, dass alle Glasphiole zersplittern. Du solltest die Tränke besser in Sicherheit bringen!*



- Wirf 1 grünen Würfel weniger.

*Das Monster dringt in deinen Geist und füllt ihn mit grauisigen Visionen einer dunklen Zukunft, wodurch es fast unmöglich wird, sich zu konzentrieren und das Monster zu treffen!*

## Das Mondmonster bekämpfen

Ein Kampf gegen das Mondmonster verläuft genauso wie ein Kampf gegen andere Monster (auch hier gibt es 3 Kampfbrüder). Wenn du das Mondmonster bekämpfst, dann darfst du Ausrüstung einsetzen, die gegen die Monsterfarbe(n) hilft, die das Mondmonster in der aktuellen Runde hat.

**Denkt daran!** Das Mondmonster ist ein Verbündeter aller drei Mondgötter und kann manchmal 2 Farben haben. In solchen Fällen dürft ihr Ausrüstung einsetzen, die gegen beide Farben hilft.

Das Mondmonster wirft Monsterwürfel entsprechend der Abbildung auf dem aktiven Mondmonster-Plättchen.

Schaden, den das Mondmonster erleidet, wird auf seinem Ausdauerad festgehalten. Für jeden nicht geblockten Angriff wird das Rad um 1 zurückgedreht.

Wenn der Ausdauerwert des Mondmonsters 0 erreicht, ist es besiegt.

**Denke daran!** Falls sich auf einer Ortstafel mehr als 1 Monster befindet, entscheidest du, gegen welches du kämpfen möchtest.

### Beispiel

Nachdem sich das Mondmonster bewegt hat, wurden 2 neue Mondmonster-Plättchen gezogen. Der Soforteffekt ist „Feuerstrahl“, wobei die Richtung des Strahls auf dem Plättchen angezeigt wird (siehe Abbildung). Rangard der Redselige (gelb), der sich auf derselben Ortstafel wie das Mondmonster befindet, erleidet 1 Schaden.



Die Fähigkeit auf dem braunen Mondmonster-Plättchen gilt nur dann, wenn ein Charakter das Mondmonster angreift.

In seinem Zug greift Rangard der Redselige (gelb) das Mondmonster an. Er nimmt seine Würfel: 2 grüne Würfel (Basiswürfel), 1 blauer Würfel und 1 gelber Würfel (da er einen Helm und ein Schwert angelegt hat). Das Monster wirft 3 lilafarbene Würfel (laut Mondmonster-Plättchen).

**Erste Kampfrunde.** Nach dem ersten Wurf von Rangard und dem Mondmonster wurden folgende Ergebnisse geworfen:



Denkt daran, dass das Mondmonster durch das Mondmonster-Plättchen 1 zusätzliches ((-Symbol in jeder Kampfrunde bekommt. Rangard fügt dem Mondmonster 1 Schaden zu (das zweite \-Symbol wird vom #-Symbol des Monsters geblockt). Das Mondmonster hat 2 ((-Symbole (1 vom Würfel und 1 vom Mondmonster-Plättchen), wodurch Rangard 1 Ausdauer verliert (das zweite ((-Symbol wird von Rangards ♣-Symbol geblockt).

**Zweite Kampfrunde.** Das Glück ist nicht auf Rangards Seite:



Rangard fügt dem Mondmonster keinen Schaden zu. Das Monster hat 3 ((-Symbole (2 von Würfeln und 1 vom Mondmonster-Plättchen), wovon 1 von Rangards ♣-Symbol geblockt wird. Zusätzlich setzt Rangard seinen Schild ein.



Den Effekt von seinem Schild kann er einsetzen, weil eins der Mondmonster-Plättchen braun ist. Somit blockt er auch das zweite ((-Symbol, kann gegen das dritte ((-Symbol aber nichts mehr ausrichten, weshalb er 1 Ausdauer verliert. Rangard entscheidet sich gegen eine dritte Kampfrunde und beendet den Kampf.

### Fallen und Burgmauern

Fallen und Burgmauern funktionieren genau so wie im Standardspiel (behandelt das Mondmonster so, als wäre es das Biest).



### Sieg und Niederlage

Die Bedingungen für Sieg und Niederlage sind dieselben wie im Standardspiel (behandelt das Mondmonster so, als wäre es das Biest).

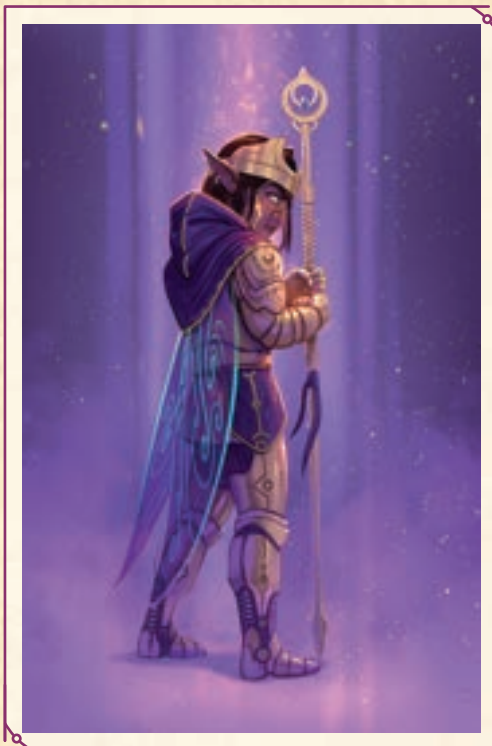
## Spielmodul „Oberon“



*Wenn flammend sich des Ostens Pforten röten  
Und, aufgetan, der Meeresfluten Grün  
Mit schönem Strahle golden überglühn.*

*Der Sage nach haben die Elfen nach ihrer Ankunft in Avel die Bewohner mit ihrer schönen Sprache so verzaubert, dass sie das Essen, Trinken und sogar Schlafen vergaßen. Es heißt, dass der Elfenkönig und die Elfenkönigin diese Sprache immer noch sprechen. Wenn ihr auf sie trifft, versucht, ihre Gunst zu gewinnen, und sie werden euch belohnen.*

Oberon ist der König der Elfen und Titanias Ehemann. Aufgrund eines Zaubers ist er nicht in der Lage, seine Frau oder Brüder zu finden – diese können Oberon nicht sehen. Daher wandert er durch das Königreich Avel, um den Zauber rückgängig zu machen. Oberon ist ein mächtiges Wesen voller Magie, das die Heldinnen und Helden von Avel unterstützen kann. Ihr könnt mehr über Oberon und Titania in „Ein Sommernachtsmond“ im Almanach erfahren.



Ihr könnt dieses Spielmodul neben den Regeln aus dem Standardspiel auch mit dem Mondmonster und den Spielmodulen „Titania“ und „Grausame Monster“ kombinieren. Außerdem könnt ihr eins der Szenarien wählen, die ihr auf den letzten Seiten dieser Anleitung findet. Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.



## Material, das im Spiel mit Oberon verwendet wird

Neben den Spielmaterialien aus dem Grundspiel benötigt ihr für Oberon noch Folgendes:



Oberon-Figur – ein mächtiger Elfenzauberer, der euch magische Gegenstände zur Verfügung stellt.



8 magische Ausrüstungsplättchen – falls ihr einen dieser Gegenstände erhaltet, legt ihn an oder verstaut ihn in eurem Rucksack.



## Aufbau

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Standardspiels vor (ihr könnt auch ein Szenario wählen, das ihr auf den letzten Seiten dieser Anleitung findet). Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.

Platziert die Oberon-Figur auf die Ortstafel, die sich rechts von der Burg-Ortstafel befindet (die Ortstafel mit 2 Monsterverstecken).

Mischt die magischen Ausrüstungsplättchen und legt sie als Stapel so neben den Spielplan, dass die Seite mit den Kosten sichtbar ist.

Nehmt das oberste magische Ausrüstungsplättchen und steckt es so in die Halterung der Oberon-Figur, dass die Kosten sichtbar sind.



## Spielablauf

Als Herrscher über die Elfen kann euch Oberon magische Ausrüstung zur Verfügung stellen. Zunächst müsst ihr jedoch beweisen, dass ihr dieser Ausrüstung auch würdig seid – jede Ausrüstung hat ihren Preis.

Oberon kann folgende Kosten verlangen:

- Münzen,
- Ausrüstung eines bestimmten Typs,
- Trophäen in Form von Monsterplättchen einer bestimmten Farbe.

Wenn ihr mit diesem Modul spielt, gilt für euch alle: Immer wenn du ein Monster besiegst, nimm dir sein Monsterplättchen und lege es als Trophäe neben dein Charaktertableau (anstatt es abzulegen).

**Hinweis!** Immer wenn ein Monster durch eine Balliste („Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung) oder eine Fernkampfwaffe (Donnerspeer oder Phönixrubin) besiegt wird, erhältst du weder die Belohnung noch das Monsterplättchen als Trophäe.

Wenn du alles gesammelt hast, was Oberon für eine magische Ausrüstung verlangt (Münzen, Ausrüstung, Trophäen) und du dich auf derselben Ortstafel wie Oberon befindest, darfst du dir die magische Ausrüstung nehmen, die er aktuell bei sich trägt. Lege dazu je nach magischer Ausrüstung die geforderten Kosten ab (Ausrüstung in den Beutel, Münzen und Monster auf ihre entsprechenden Stapel) und nimm dir die magische Ausrüstung. Lege sie mit der Effekt-Seite nach oben entweder an oder verstau sie in deinen Rucksack. **Eine magische Ausrüstung von Oberon nehmen zählt nicht als Aktion.**

Nachdem die Ausrüstung genommen wurde, bewegt sich Oberon auf eine neue Ortstafel. Werft einen lilafarbenen Würfel und bewegt Oberon je nach Würfelergebnis um 1 (♣), 2 (|||) oder 3 (□) Ortstafeln im Uhrzeigersinn entlang des Spielplanrands (er darf sich auf verdeckte Ortstafeln bewegen). Nehmt dann die oberste magische Ausrüstung vom Stapel und steckt sie in die Oberon-Figur.



*Hüpfen wir denn, Königin,  
Schweigend nach den Schatten hin!  
Schneller als die Monde kreisen  
Können wir die Erd umreisen.*



## Beispiel

Simon Weißbart (grün) nimmt sich die magische Ausrüstung von Oberon. Danach wirft er einen lilafarbenen Würfel, um zu bestimmen, wohin sich Oberon bewegt. Der Würfel zeigt ein ♣-Symbol, was bedeutet, dass er sich um 1 Ortstafel im Uhrzeigersinn auf die Burg-Ortstafel bewegt. Er bleibt dort so lange, bis sich jemand die neue magische Ausrüstung von ihm nimmt.



## Magische Ausrüstung

Die Gegenstände, die Oberon zur Verfügung stellt, sind mit uralter Magie versetzt. Nur wahre Heldinnen und Helden können mit ihrer Macht umgehen!

Magische Ausrüstung kann nicht verbessert werden.

Magische Ausrüstung wird wie jede andere Ausrüstung behandelt (außer, dass sie nicht aus dem Beutel gezogen wird). Ihr dürft sie wie nach den Regeln des Standardspiels untereinander tauschen.



- **Zepter der Machtträume** – Wenn du diese Ausrüstung angelegt hast, erhältst du im Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen orangenen und gelben Würfel. Denke daran, dass du nie mehr Würfel werfen kannst, als im Vorrat verfügbar sind.

*Dieses Zepter wurde aus dem Licht der fernen Sterne und den Klängen längst vergessener Noten erschaffen. Benutzt es mit Bedacht, denn es dient nur denen, die ein reines Herz haben!*



- **Mächtige Mixtur** – Dieser Mixtur macht dich unfassbar kräftig und flink. Trinke diesen Trank vor einem Kampf, um für diesen gesamten Kampf dauerhaft bis zu 3 Würfel beliebiger Farben zu erhalten. Denke daran, dass du nie mehr Würfel werfen kannst, als im Vorrat verfügbar sind. Nachdem du den Trank getrunken hast, legst du das Plättchen unter den Stapel für magische Ausrüstung.

*Diese Mixtur ist eine gemeinsame Kreation von Oberon und Titania, als sie noch beisammen waren. Es ist die Essenz ihrer Hoffnungen, Ängste und Träume.*



- **Ägis der Sterne** – Wenn du diese Ausrüstung angelegt hast, erhältst du im Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen blauen Würfel. Ein Mal pro Kampf darfst du 2 ♠-Symbole zu deinem Würfelergebnis hinzufügen. Lege ein Aktivierungsplättchen auf den Effekt, nachdem du ihn eingesetzt hast. Entferne das Aktivierungsplättchen am Ende des Kampfs.

*Ein legendärer Schild, geschaffen aus dem letzten Splitter des Titanmondes und geschmiedet im Feuer eines Dimensionsdrachen. Diejenigen, die ihn tragen, hören in der Ferne das Echo des brüllenden Monsters.*



- **Helm der Silbernen Dame** – Wenn du diese Ausrüstung angelegt hast, erhältst du im Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen gelben Würfel. Ein Mal pro Kampf darfst du einen Heldenwürfel mit gewürfelter Leerseite auf ein ♠- oder ♠-Symbol drehen. Lege ein Aktivierungsplättchen auf den Effekt, nachdem du ihn eingesetzt hast. Entferne das Aktivierungsplättchen am Ende des Kampfs.

*Es heißt, dass drei solcher Helme geschmiedet wurden und die Silberne Dame jeden von ihnen an die tapfersten Heldinnen der alten Tage verschenkte. Wenn Kurodars Kreaturen in der Nähe sind, beginnt der Helm zu leuchten.*



- **Siebenmeilenstiefel** – Wenn du diese Ausrüstung angelegt hast, darfst du dich während der Bewegungsaktion auf eine beliebige aufgedeckte Ortstafel bewegen.

*Ein Magier, ja vor langer Zeit, war faul und keine Heiligkeit! Ward fortgeschickt ganz ohne zu ruhen, kam zurück mit magisch erschaffenen Schuhen!*



- **Buch der Ratschläge** – Lege diese Ausrüstung in deinen Rucksack. Du erhältst in jedem Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen Würfel beliebiger Farbe (du darfst die Farbe in jeder Kampfrunde neu wählen). Denke daran, dass du nie mehr Würfel werfen kannst, als im Vorrat verfügbar sind. Lege diese Ausrüstung nach Benutzung nicht ab.

*Mehr nach links! Jetzt ausweichen! Parieren, parieren! Gegenangriff und ausweichen! Pass auf die Zähne auf! Auf deine auch, aber vor allem auf die des Monsters!*



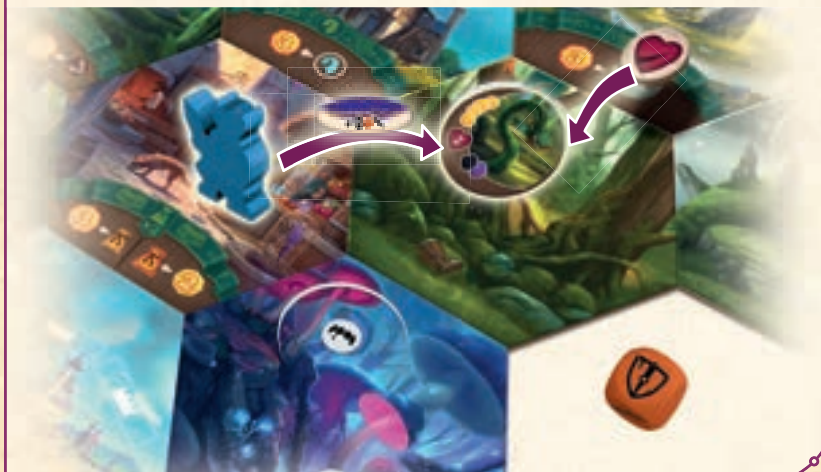


- **Donnerspeer** – Lege diese Ausrüstung in deinen Rucksack. Du darfst sie ein Mal pro Runde in deinem Zug einsetzen (bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast). Das zählt nicht als Aktion. Wähle ein Monster auf einer angrenzenden Ortstafel und wirf einen orangen Würfel. Das Monster erleidet 1 Schaden plus 1 weiteren Schaden, falls du ein ⚡-Symbol geworfen hast.

*In den Schaft dieses schönen Speers sind alte Schriftzeichen eingraviert: „Sage dreimal den Namen meines Ziels, und ich werde es finden, es mit meiner Spitze durchbohren und dann in deine Hand zurückkehren“.*

### „Donnerspeer“-Beispiel

Zu Beginn ihres Zugs setzt Agatha die Mutige (blau) den Donnerspeer ein. Sie greift das Monster auf der angrenzenden Ortstafel an und wirft 1 orangen Würfel. Das Monster erleidet nur 1 statt 2 Schaden, weil Agatha mit dem orangen Würfel ein ♡-Symbol geworfen hat, was keinen zusätzlichen Schaden verursacht. Danach führt Agatha wie gewohnt 2 Aktionen aus.



- **Phönixrubin** – Lege diese Ausrüstung in deinen Rucksack. Du darfst sie ein Mal pro Runde in deinem Zug einsetzen (bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast). Das zählt nicht als Aktion. Wähle ein Monster, das sich 1 oder 2 Ortstafeln von dir entfernt befindet (das muss nicht in gerader Linie sein), und wirf 2 grüne Würfel. Das Monster erleidet 1 Schaden für jedes geworfene ⚡-Symbol.

*Das eingelassene Feuerjuwel ermöglicht es dir, einen Phönix aus den Feuerlanden zu beschwören, um ein Monster anzugreifen. Feuervogel verachten Kurodar – in der Vergangenheit hat er ihre Heimat zerstört.*

### „Phönixrubin“-Beispiel

In seinem Zug setzt Simon Weißbart (grün) den Phönixrubin ein. Er wählt ein Monster, das sich 2 Ortstafeln von ihm entfernt befindet. Das Monster hat bereits 1 Schaden durch Rangard dem Redseligen erlitten. Simon wirft 2 grüne Würfel (⚡⚡), weshalb das Monster 2 weitere Schaden erleidet. Das ist genug, um das Monster zu besiegen. Da es sich bei dem Phönixrubin um eine Fernkampf-Waffe handelt, wird das Monsterplättchen abgelegt, ohne dass Simon eine Belohnung erhält.



### Spielmodul „Titania“



*Auf Hügeln noch im Tal, im Wald noch Wiese,  
Am Kieselbrunnen, am beschilften Bach,  
Noch an des Meeres Klippenstrand uns an  
Und tanzten Ringel nach des Windes Pfeifen.*

Titania ist eine mächtige Elfenkönigin und Oberons Ehefrau. Sie wacht über die Geister der Erde, des Waldes und des Wassers und gilt als pragmatische Herrscherin. Gegen eine Gebühr könnt ihr einen ihrer Schützlinge als Helferchen anheuern. Ihr könnt mehr über Oberon und Titania in „Ein Sommernachtsmond“ im Almanach erfahren.

Ihr könnt dieses Spielmodul neben den Regeln aus dem Standardspiel auch mit dem Mondmonster und den Spielmodulen „Oberon“ und „Grausame Monster“ kombinieren. Außerdem könnt ihr eins der Szenarien wählen, die ihr auf den letzten Seiten dieser Anleitung findet. Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.



### Material, das im Spiel mit Titania verwendet wird

Neben den Spielmaterialien aus dem Grundspiel benötigt ihr für Titania noch Folgendes:



Titania-Figur – Hüterin der magischen Kreaturen Avels. Mit ihrer Hilfe könnt ihr die Dienste von Helferchen in Anspruch nehmen.



12 Helferchenplättchen – Diese Helferchen verfügen über mächtige Effekte, die ihr nur ein Mal einsetzen könnt. Helferchenplättchen legt ihr immer neben euer Charaktertableau. (Die Plättchen nutzt ihr auch im Spielmodul „Grausame Monster“.)



### Aufbau

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Standardspiels vor (ihr könnt auch ein Szenario wählen, das ihr auf den letzten Seiten dieser Anleitung findet). Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.

Platziert die Titania-Figur auf die Ortstafel, die sich links von der Burg-Ortstafel befindet (die Ortstafel mit 1 Monsterversteck).

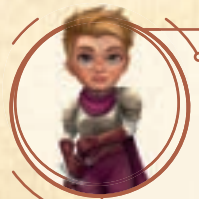
Mischt die Helferchenplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Falls ihr gleichzeitig mit dem Spielmodul „Grausame Monster“ spielt, wird dieser Stapel für beide Module verwendet. Nehmt das oberste Helferchenplättchen und steckt es aufgedeckt in die Halterung der Titania-Figur.



### Spielablauf

Wenn ihr mit Titania spielt, könnt ihr die Dienste von Helferchen in Anspruch nehmen. Jedes Helferchenplättchen hat einen Effekt, der ein Mal eingesetzt werden kann. Wenn du dich auf derselben Ortstafel wie Titania befindest, kannst du 2 Münzen ausgeben, um dir das Helferchenplättchen zu nehmen, das sie aktuell bei sich trägt. Lege das Plättchen neben dein Charaktertableau. **Ein Helferchenplättchen von Titania nehmen zählt nicht als Aktion.**

Ihr dürft beliebig viele Helferchenplättchen besitzen. Ihr dürft sie nach den Regeln des Standardspiels untereinander tauschen.



*„Zur Hilfe eil' ich, schneller als des Windes Spiel.“  
Oje, was passiert hier gerade?  
Ich spreche in der alten Sprache! Ich sollte wohl besser nicht zu viel Zeit mit Titanias Helferchen verbringen ...*

Nachdem das Helferchenplättchen genommen wurde, bewegt sich Titania auf eine neue Ortstafel. Werft einen lilafarbenen Würfel und bewegt Titania je nach Würfelergebnis um 1 (♣), 2 (|||) oder 3 (□) Ortstafeln im Uhrzeigersinn entlang des Spielplanrands (sie darf sich auf verdeckte Ortstafeln bewegen). Nehmt dann das oberste Helferchenplättchen vom Stapel und steckt es in die Titania-Figur.

## Beispiel

Agatha die Mutige (blau) nimmt sich das Helferchenplättchen von Titania. Danach wirft sie einen lilafarbenen Würfel, um zu bestimmen, wohin sich Titania bewegt. Der Würfel zeigt ein |||-Symbol, was bedeutet, dass sie sich um 2 Ortstafeln im Uhrzeigersinn am Rand des Spielplans entlang bewegt.



Falls der Stapel Helferchenplättchen aufgebraucht ist, könnt ihr kein Helferchen mehr von Titania anheuern. Ihr müsst so lange warten, bis jemand ein Helferchenplättchen eingesetzt hat.



*Kommt! Einen Ringel-, einen Feensang!  
Dann auf das Drittel 'ner Minute fort!  
Ihr, tötet Raupen in den Rosenknospen!  
Ihr andern führt mit Fledermäusen Krieg,  
Bringt ihrer Flügel Balg als Beute heim,  
Den kleinen Elfen Röcke draus zu machen!  
Ihr endlich sollt den Kauz, der nächtlich kreischt  
Und über unsre schmucken Geister staunt,  
Von uns verscheuchen! Singt mich nun in Schlaf;  
An eure Dienste dann und lasst mich ruhn!*



## Helferchen

Helferchenplättchen sind doppelseitig. Die Rückseite zeigt ein Helferchen in einem Käfig, die Vorderseite ein befreites Helferchen. Jedes Helferchen gewährt den Heldinnen und Helden einen mächtigen Effekt, der allerdings nur ein Mal eingesetzt werden kann. Ein Helferchenplättchen zählt nicht als Ausrüstung und verbraucht deshalb keinen Platz im Rucksack – legt es stattdessen neben euer Charaktertableau.

**Ein Helferchenplättchen einsetzen zählt nicht als Aktion.**



*Wenn du einen von uns anheuerst, denk dir einen schönen Namen für ihn aus! Wir freuen uns, wenn man uns lustige Namen gibt. Ich hieß einmal ... Panzerpilz!*

*Um ein Helferchen einzusetzen, ruf es bei seinem Namen, zum Beispiel so: Packen wir's, Panzerpilz!*

Wenn du ein Helferchen hast, kannst du seinen Effekt einsetzen. Falls du das tust, lege das Plättchen im Anschluss unter den Stapel für Helferchenplättchen.

### Effekte von Helferchen



- Du darfst dieses Plättchen jederzeit ablegen, um 4 Münzen zu erhalten. Du darfst das Plättchen auch ablegen, um es sofort wie 4 Münzen zu behandeln (z. B. um für einen Effekt zu bezahlen).



- Lege dieses Plättchen ab, bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast (nicht im Kampf), um sofort 2 Ausdauer zu heilen.



- Lege dieses Plättchen ab, um dich während der Bewegens-Aktion um 2 zusätzliche Ortstafeln zu bewegen.



- Lege dieses Plättchen ab, bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, um 1 zusätzliche Aktion auszuführen.



- Lege dieses Plättchen ab, bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast (nicht im Kampf), um dir 1 beliebige Ausrüstung aus dem Beutel auszusuchen.



- Lege dieses Plättchen ab, bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast (nicht im Kampf), um eine deiner Waffen, Helme oder Schilde auf die Verbessert-Seite zu drehen.



- Lege dieses Plättchen vor oder nach einer Aktion ab (nicht im Kampf), um 1 beliebiges kleines oder großes Monster zu wählen und es auf eine zu ihm angrenzenden Ortstafel zu bewegen.



- Lege dieses Plättchen vor oder nach einer Aktion ab (nicht im Kampf), um ein kleines oder großes Monster auf einer beliebigen Ortstafel zu besiegen (du erhältst keine Belohnung; falls ihr mit „Oberon“ spielt, kann das Monster nicht als Trophäe eingesetzt werden).



- Lege dieses Plättchen während einer Kampfrunde ab – nachdem du die Würfel geworfen hast – um bis zu 2 Heldenwürfel mit gewürfelter Leerseite auf ein - oder -Symbol zu drehen.



- Lege dieses Plättchen während einer Kampfrunde ab – nachdem du die Würfel geworfen hast – um die folgenden Symbole deinem Würfelergebnis hinzuzufügen: , und .



- Lege dieses Plättchen während einer Kampfrunde ab – nachdem die Würfel geworfen wurden – um bis zu 2 Monsterwürfel, mit denen Symbole gewürfelt wurden ( oder ), auf Leerseiten zu drehen.



- Lege dieses Plättchen während einer Kampfrunde ab – nachdem die Würfel geworfen wurden – um bis zu 3 Würfel neu zu werfen (Helden- und/oder Monsterwürfel).

## Spielmodul „Grausame Monster“

Nach Kurodars Vernichtung begannen die Wutsichel, der Aventurin-splitter und der Umbri-Drache damit, eigene Pläne zu schmieden. Dafür haben sie neue grausame Kreaturen aus den tiefsten Abgründen Avels heraufbeschworen: Tiefseeangler, Gespenster und Mimiks. Außerdem machen sie Jagd auf Helferchen und sperren sie ein, wahrscheinlich um sie für ihre bösen Pläne zu benutzen! Mehr über die neuen Monster könnt ihr im „Bestiarium“ im Almanach nachlesen.

Ihr könnt dieses Spielmodul neben den Regeln aus dem Grundspiel auch mit dem Mondmonster und den Spielmodulen „Oberon“ und „Titania“ kombinieren. Außerdem könnt ihr eins der Szenarien wählen, die ihr auf den letzten Seiten dieser Anleitung findet. Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.



### Material, das im Spiel mit den Grausamen Monstern verwendet wird

Neben den Spielmaterialien aus dem Grundspiel benötigt ihr für die Grausamen Monster noch Folgendes:



6 Grausame Monster  
(kleine Monsterplättchen)



12 Helferchenplättchen – dieselben Plättchen, die ihr im Spielmodul „Titania“ verwendet.



### Aufbau

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Standardspiels vor (ihr könnt auch ein Szenario wählen, das ihr auf den letzten Seiten dieser Anleitung findet). Ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen.

Mischt die Helferchenplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Falls ihr gleichzeitig mit dem Spielmodul „Titania“ spielt, wird dieser Stapel für beide Module verwendet.

Mischt die Grausamen Monster gemeinsam mit den kleinen Monsterplättchen aus dem Grundspiel zu einem gemeinsamen Stapel und legt ihn verdeckt neben den Spielplan.



### Spielablauf

Grausame Monster können wie andere Monster aus dem Grundspiel auf Monsterverstecken erscheinen. Wenn du ein Grausames Monster besiegst, befreist du ein (oder mehrere) Helferchen aus seinen Fängen, worauf es dir zum Dank seine Dienste anbietet. Nimm dafür das oberste Helferchenplättchen vom Stapel und lege es mit der Vorderseite neben dein Charaktertableau. Falls der Fall eintritt, dass der Stapel Helferchenplättchen aufgebraucht ist, dann erhältst du kein Helferchenplättchen (aber weiterhin alle anderen Belohnungen, falls vorhanden).



### Helferchen

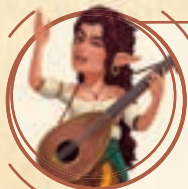
Helferchen gewähren einen mächtigen Effekt, der allerdings nur ein Mal eingesetzt werden kann. Ein Helferchenplättchen zählt nicht als Ausrüstung und verbraucht deshalb keinen Platz im Rucksack – legt es stattdessen neben euer Charaktertableau.

Helferchen funktionieren genau so wie im Spielmodus „Titania“ (siehe „Effekte von Helferchen“ auf Seite 12).

# Kampagne „Splitter des Bösen“

Auf den folgenden Seiten findet ihr die Regeln für die 3 Szenarien „Der Kröterich-Coup“, „Wertvolle Waren“ und „Mondmaschinen“. Jedes davon ändert den Spielablauf an einigen Stellen und fügt neue Siegbedingungen hinzu.

Wenn ihr die Szenarien nacheinander spielt, könnt ihr eine zusammenhängende Kampagne erleben. Sie sind aber auch so aufgebaut, dass ihr sie einzeln spielen könnt.



## Zusammenfassung der Kampagne

Lasst mich die Geschichte kurz zusammenfassen. Vor langer Zeit gelangten die Splitter von drei bösen Monden nach Avel und landeten irgendwie in der königlichen Schatzkammer. Seitdem sind sie in Vergessenheit geraten. Bis jetzt! Brog, Brug und Brugga sind hinterlistige Kröteriche, die damit beauftragt wurden, in die Schatzkammer einzudringen und die Mondsplitter aus dem geheimen Tresor zu stehlen. Ihr müsst die Diebe fassen, bevor es zu spät ist!

## Kampagnenmodus

Falls ihr den Kampagnenmodus spielt, dürft ihr immer nur zum nächsten Szenario übergehen, wenn ihr das vorherige gewonnen habt! Für ein besonders stimmungsvolles Spielerlebnis empfehlen wir euch, die Geschichte aus dem Almanach immer von einer Person laut vorlesen zu lassen.

Der Zauberer Mirko hat herausgefunden, dass die dunkle Essenz der Splitter gegen das Böse eingesetzt werden kann. Dafür hat er einen Plan entwickelt, um mächtige Mondmaschinen herzustellen. Die Herstellung kostet allerdings viele Ressourcen, und die Splitter müssen zu Mirkos Zauberwerkstatt geliefert werden ... Und die Monster werden nicht tatenlos dabei zusehen!

Wenn die Maschinen dann endlich fertig sind, müssen sie nur noch mit Magie aufgeladen werden, was die Wühlkäfer zu verhindern versuchen ...

## Szenario „Der Kröterich-Coup“

In diesem Szenario wurden die quakenden Geschwister Brog, Brug und Brugga vom Umbri-Drachen beauftragt, in die königliche Schatzkammer von Burg Avel einzudringen und die wertvollen Mondsplitter zu stehlen.

Die Heldinnen und Helden müssen die gestohlenen Splitter zurückholen, bevor die Kröten entkommen können! Ihr könnt mehr über ihre teuflischen Pläne in „Der Kröterich-Coup“ im Almanach erfahren.



Falls ihr den Kampagnenmodus spielt, lest die Geschichte aus dem Almanach während des Aufbaus laut vor.

Euer Ziel in diesem Szenario ist es, die Kröteriche davon abzuhalten, mit den gestohlenen Mondsplittern ihre Höhle zu erreichen. Gleichzeitig müsst ihr Burg Avel vor dem Angriff der Monster verteidigen.



## Materialien, die in diesem Szenario verwendet werden

Neben den Spielmaterialien aus dem Grundspiel benötigt ihr für dieses Szenario noch Folgendes:



3 Kröteriche – böartige Kreaturen, die in Burg Avel die Mondsplitter an sich gerissen haben.



3 Ausdaueräder (grün, braun und blau) – zeigen die Ausdauer der Kröteriche an.



Höhlen-Tafel – Versteck der Kröteriche, in das sie mit den Mondsplittern fliehen wollen. Kann nicht von Charakteren betreten werden.



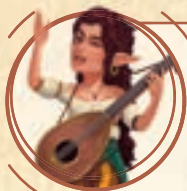
3 Mondsplitter – in diesem Szenario wurden die Splitter von den Kröterichen verschluckt.



## Aufbau

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Standardspiels vor, mit den folgenden Änderungen (ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen):

- Legt die Kraterplättchen zurück in die Schachtel; ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.
- Wählt eine der Aufbaumöglichkeiten für „Der Kröterich-Coup“ auf Seite 23. Denkt daran, die Höhlen-Tafel aufgedeckt an ihre entsprechende Position zu legen.
- Platziert die 3 Kröterich-Figuren und die 3 Ausdaueräder neben den Spielplan. Ihr braucht sie erst, nachdem der Dunkelmond aufgegangen ist.
- Legt je 1 der 3 Mondsplitter in jede Kröterich-Figur. Die Farbe des Splitters bestimmt die Farbe des Kröterichs (und damit auch, welches Ausdauerad ihr für welchen Kröterich verwendet).



*Als die Wachen die Schatzkammer betreten, ist es bereits zu spät ... Brog, Brug und Brugga haben die Mondsplitter verschluckt und stürmen aus der Burg!*

*Die Magie der Splitter fließt jetzt durch die Körper der Kröteriche, sodass jeder von ihnen einen anderen Mond repräsentiert.*



## Spielablauf

Der Spielablauf folgt zum Großteil dem des Standardspiels. Das Astrolabium hält diesmal allerdings fest, wann die Kröteriche die Welt betreten (anstelle des Biests). Zu diesem Zeitpunkt wissen die Heldinnen und Helden noch nichts von deren Plänen und können nur erahnen, dass etwas vor sich geht. Daher bereisen sie Avel auf der Suche nach Spuren, bekämpfen Monster und sammeln wertvolle Ausrüstung.

Sobald das Astrolabium das letzte Feld der Mondleiste erreicht, macht ihr Folgendes:

- Dreht alle verdeckten Ortstafeln um (siehe „Der Dunkelmond geht auf“ auf Seite 17 der Anleitung im Grundspiel).
- Platziert die 3 Kröteriche (inkl. Mondsplitter) auf die Burg-Ortstafel.
- Stellt die Ausdaueräder für jeden Kröterich entsprechend eurer Spielerzahl ein:



### Spielablauf, nachdem die Kröteriche erschienen sind

Diese Diebe sind doch tatsächlich bis zur königlichen Schatzkammer vorgedrungen und haben die Splitter an sich gerissen! Begünstigt durch diese Ablenkung stürmen alle Monster auf Burg Avel zu, um das Heiljuwel zu zerstören.

Die Partie geht weiter wie bisher – jeder führt in seinem Zug 2 Aktionen aus. Hinzu kommt, dass der Startspieler am Ende jeder Runde alle Monster um eine Ortstafel in Richtung Burg bewegt, anstatt das Astrolabium auf der Mondleiste weiterzubewegen (entsprechend den Regeln des Standardspiels).

Nachdem alle Monster bewegt wurden, bewegt ihr nun alle Kröteriche. Der Kröterich mit dem braunen Mondsplitter bewegt sich auf die Ortstafel links von der Burg-Ortstafel (mit 1 Monsterversteck), der Kröterich mit dem blauen Mondsplitter auf die Ortstafel mit dem Markt und der Kröterich mit dem grünen Mondsplitter auf die Ortstafel rechts von der Burg-Ortstafel (mit 2 Monsterverstecken).



*Die Ausgangslage ist schwierig, aber wir dürfen jetzt nicht in Panik verfallen. Brog, Brug und Brugga versuchen, mit den Splittern ihre Höhle zu erreichen, während die Monster die Burg angreifen! Ihr müsst sowohl die Burg verteidigen als auch die Kröteriche schnappen!*

Am Ende aller nachfolgenden Runden, nachdem die Monster bewegt wurden, bewegt ihr die Kröteriche um eine Ortstafel auf kürzestem Weg in Richtung Höhlen-Tafel. Beginnt dabei mit dem Kröterich, der sich am nächsten zur Höhlen-Tafel befindet. Falls 2 Kröteriche am nächsten sind, bewegt ihr sie gleichzeitig, wobei zu beachten ist, dass Kröteriche immer unterschiedliche Wege gehen müssen (also normalerweise nicht auf derselben Ortstafel stehen dürfen). Nur für den Fall, dass es keine unterschiedlichen Wege gibt, stellt ihr 2 Kröteriche auf dieselbe Ortstafel. Falls mehrere Wege gleich kurz sind, entscheidet ihr, wie sich die Kröteriche bewegen.

### Beispiel

*Der blaue und grüne Kröterich sind gleich weit von der Höhlen-Tafel entfernt. Der blaue Kröterich hat zwei mögliche Ortstafeln, auf die er sich bewegen kann. Da aber der grüne Kröterich gleichzeitig bewegt wird und es für ihn nur einen kürzesten Weg geht, bleibt dem blauen Kröterich nur eine Möglichkeit, sich zu bewegen. Anschließend wird der braune Kröterich auf die Ortstafel bewegt, auf der zuvor der blaue Kröterich stand.*



### Die Kröteriche bekämpfen

Ein Kampf gegen einen Kröterich verläuft genau so wie ein Kampf gegen andere Monster (auch hier gibt es bis zu 3 Kampfrunden). Wenn du einen Kröterich bekämpfst, dann darfst du Ausrüstung einsetzen, die gegen eine bestimmte Monsterfarbe hilft (die Farbe wird durch den Mondsplitter bestimmt, den der Kröterich trägt). Ein Kröterich wirft immer die Monsterwürfel, die auf seiner Figur angezeigt sind. Schaden, den ein Kröterich erleidet, wird auf dem Ausdauerad seiner Farbe festgehalten. Für jeden nicht geblockten Angriff wird das Rad um 1 zurückgedreht. Wenn das Ausdauerad eines Kröterichs 0 erreicht, ist er besiegt. Legt die Kröterich-Figur und ihren Mondsplitter zurück in die Schachtel.

**Denke daran!** Falls sich auf einer Ortstafel ein Kröterich und ein Monster befinden, entscheidest du, gegen wen du kämpfen möchtest.

### Fallen und Burgmauern

Fallen werden nur durch die Kröteriche ausgelöst. Sie funktionieren genau so wie im Standardspiel (gegen das Biest).

Burgmauern beeinflussen nur Monster, die sich auf die Burg-Ortstafel zubewegen (entsprechend den Regeln des Standardspiels). Die Kröteriche ignorieren Burgmauern.



### Sieg und Niederlage

#### Sieg

Ihr gewinnt das Szenario, wenn ihr Folgendes erfüllt habt:

- Ihr habt alle Monster besiegt, bevor sich eins davon auf die Burg-Ortstafel bewegt hat.
- Ihr habt alle Kröteriche besiegt, bevor sich einer davon auf die Höhlen-Tafel bewegt hat.

Lest den Abschnitt „Sieg“ unter „Der Kröterich-Coup“ im Almanach. Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, könnt ihr zum nächsten Szenario „Wertvolle Waren“ übergehen.

#### Niederlage

Ihr verliert das Szenario, sobald ein Monster die Burg-Ortstafel oder ein Kröterich die Höhlen-Tafel betreten hat. Lest den Abschnitt „Niederlage“ unter „Der Kröterich-Coup“ im Almanach. Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, müsst ihr dieses Szenario wiederholen.



## Szenario „Wertvolle Waren“

In diesem Szenario müsst ihr die Zauberwerkstatt von Mirko aufsuchen und ihm die Mondsplitter und weitere Ressourcen wie Fallen, Burgmauern und Mondsiegel überbringen, damit dieser die Mondmaschinen herstellen kann – Vorrichtungen, die Avel vor den Mächten des Bösen schützen. Monster greifen die Burg in diesem Szenario nicht an, versuchen allerdings, den Wagen mit den Mondsplittern aufzuhalten. Die Heldinnen und Helden müssen alle Siegbedingungen erfüllen, bevor das Astrolabium das letzte Feld auf der Mondleiste erreicht. Ihr könnt mehr über die Herstellung der Mondmaschinen in „Wertvolle Waren“ im Almanach erfahren.



### Materialien, die in diesem Szenario verwendet werden

Neben den Spielmaterialien aus dem Grundspiel benötigt ihr für dieses Szenario noch Folgendes:



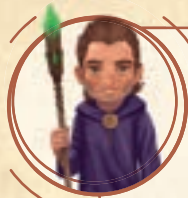
Wagen – ihn benötigt ihr, um die Mondsplitter zu transportieren.



3 Mondsplitter – in diesem Szenario müsst ihr die Mondsplitter zur Zauberwerkstatt von Mirko bringen.

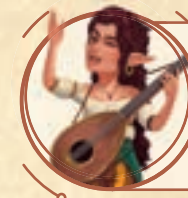


Zauberwerkstatt-Tafel – hier müsst ihr den Wagen mit den Mondsplittern hinbringen. Diese Tafel kann wie eine Ortstafel von allen Charakteren (mit oder ohne Wagen) betreten werden.



*Einfach unglaublich! Wer hätte gedacht, dass die geheime Schatzkammer schon seit Generationen solch mächtige Artefakte unter Verschluss halten würde! Diese drei Splitter, die die Kröten zu stehlen versuchten, sind Überreste dunkler Monde ...*

*Bringt mir die Splitter, so schnell ihr könnt. Ich werde versuchen, ihre Magie zum Schutz von Avel einzusetzen. Oh, und ich brauche auch noch ein paar andere Dinge ...*



*Falls ihr den Kampagnenmodus spielt, lest die Geschichte während des Aufbaus laut vor. Dieses Mal kann das Vorlesen auch jemand anderes übernehmen.*

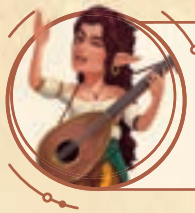


### Aufbau

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Standardspiels vor, mit den folgenden Änderungen (ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen):

- Legt die Kraterplättchen zurück in die Schachtel; ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht.
- Legt abhängig von eurer Spielerzahl die folgenden Materialien zurück in die Schachtel (ihr benötigt sie in diesem Szenario nicht):
  - Solospiel oder Spiel zu zweit: 2 Burgmauern, 2 Mondsiegel, 2 Fallen (mit Kosten „5“ und „7“),
  - Spiel zu dritt: 1 Burgmauer, 1 Mondsiegel, 1 Falle (mit Kosten „7“),
  - Spiel zu viert: Legt keine Materialien in die Schachtel.
- Wählt eine der Aufbaumöglichkeiten für „Wertvolle Waren“ auf Seite 23/24. Denkt daran, die Zauberwerkstatt-Tafel aufgedeckt an ihre entsprechende Position zu legen.
- Legt die 3 Mondsplitter entsprechend eures gewählten Aufbaus auf die angezeigten Ortstafeln.
- Platziert die Wagen-Figur auf die Burg-Ortstafel.





Der Wagen wird von einer niedlichen Kreatur namens Swifl gezogen! Sie sind sehr stark, aber auch sehr gutmütig und werden häufig als Zugtiere eingesetzt. Ihre schönen Federn können als Verzierung genutzt werden!



## Spielablauf

Der Spielablauf folgt zum Großteil dem des Standardspiels, mit den folgenden Änderungen:

Den Heldinnen und Helden stehen 2 neue Aktionen zur Verfügung:

- **Den Wagen bewegen** – Falls deine Spielfigur auf der Ortstafel mit dem Wagen steht, darfst du deine Spielfigur und den Wagen auf eine angrenzende Ortstafel deiner Wahl bewegen. Falls die Ortstafel verdeckt ist, decke sie erst auf und bewege dann deine Figur und den Wagen darauf. Falls sich auf der aufgedeckten Ortstafel ein Monsterversteck-Symbol befindet, ziehe ein Monsterplättchen vom entsprechenden Stapel (kleine oder große Monster) und lege es auf die Ortstafel.

**Hinweis!** Du darfst diese Aktion nicht ausführen, falls sich ein Monster auf der Ortstafel mit dem Wagen befindet. Effekte, die deine Bewegung beeinflussen, dürfen ebenfalls nicht für diese Aktion eingesetzt werden.

- **Den Wagen beladen** – Falls deine Spielfigur auf der Ortstafel mit dem Wagen und einem Mondsplitter steht, darfst du den Mondsplitter in den Wagen legen. Der Wagen kann gleichzeitig alle 3 Mondsplitter transportieren.

## Fallen, Burgmauern und Mondsiegel

Sobald das Astrolabium das Mondsiegel- (☾) oder Fallensymbol (♁) überquert oder das letzte Feld auf der Mondleiste (🏰) erreicht, legt ihr das entsprechende Material **nicht** zurück in die Schachtel. Das bedeutet, dass ihr die gesamte Partie über Mondsiegel, Fallen und Burgmauern kaufen könnt. Die Mondmaschinen benötigen viele Ressourcen. Ihr müsst sie an bestimmten Orten kaufen und anschließend zur Zauberwerkstatt liefern. Wie viele Ressourcen ihr braucht, hängt von eurer Spielerzahl ab:



Die Ortsaktionen vom Steinkreis, dem Steinbruch und dem Elfenlager bleiben unverändert – legt die dort gekauften Ressourcen sofort auf die Zauberwerkstatt-Tafel.

## Verstärkte Magie

Die gesammelten Mondsplitter machen euch stärker. Führst du auf der Ortstafel mit dem Wagen einen Kampf aus, dann darfst du 1 grünen Würfel neu werfen, falls sich im Wagen ein Mondsplitter befindet, der dieselbe Farbe wie das Monster hat, gegen das du kämpfst.

## Beispiel

Agatha die Mutige (blau) kämpft auf derselben Ortstafel wie der Wagen gegen ein Monster. Da der Wagen den grünen und blauen Mondsplitter geladen hat, darf sie im Kampf gegen das (grüne) Monster 1 grünen Würfel neu werfen.



## Sieg und Niederlage

Nachdem das Astrolabium auf das letzte Feld der Mondleiste bewegt wurde, spielt ihr noch eine weitere, finale Runde. Nach dieser finalen Runde ist das Szenario beendet. Überprüft nun, ob ihr alle Siegbedingungen erfüllt habt:

### Sieg

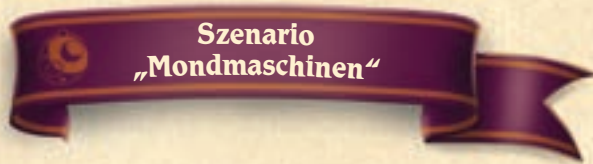
Ihr gewinnt das Szenario, falls ihr Folgendes erfüllt habt:

- Der Wagen (beladen mit allen 3 Mondsplittern) befindet sich auf der Zauberwerkstatt-Tafel.
- Auf der Zauberwerkstatt-Tafel befinden sich alle benötigten Ressourcen (abhängig von eurer Spielerzahl).

Lest den Abschnitt „Sieg“ unter „Wertvolle Waren“ im Almanach. Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, könnt ihr zum nächsten Szenario „Mondmaschinen“ übergehen.

## Niederlage

Ihr verliert das Szenario, falls sich am Ende der finalen Runde der Wagen mit den 3 Mondsiegeln nicht auf der Zauberwerkstatt-Tafel befindet oder nicht alle benötigten Ressourcen gesammelt wurden. Lest den Abschnitt „Niederlage“ unter „Wertvolle Waren“ im Almanach. Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, müsst ihr dieses Szenario wiederholen.



Der Plan von Zauberer Mirko hat funktioniert! Dank der Heldinnen und Helden, aber auch dank der Bewohner Avels, gibt es nun drei mächtige Maschinen, die von der Magie der Mondsplitter angetrieben werden und das Land vor dem Bösen schützen. Jetzt müssen sie nur noch aktiviert werden ...

Oh nein! Mare, Zigza und der Umbri-Drache entsenden ihre gefährlichsten Monster, um die Mondmaschinen zu zerstören! Ihr könnt mehr über die Kreaturen in „Mondmaschinen“ im Almanach erfahren.

In diesem Szenario müsst ihr die Mondmaschinen vor den üblen Wühlkäfern verteidigen. Diese Kreaturen greifen die Mondmaschinen an, sobald das Astrolabium das letzte Feld auf der Mondleiste erreicht. Gleichzeitig müsst ihr Burg Avel gegen den Angriff der Monster verteidigen.



*Versorgt die Maschinen mit Macht, Bereitet euch vor auf die Schlacht, Wenn die Monster dann endlich erscheinen ... Ich finde leider nichts Gutes zum Reimen!*

*Also eigentlich will ich ja nur sagen, dass ihr die Mondmaschinen besser mit Mondkraft aufladet, bevor die Wühlkäfer erscheinen. So seid ihr besser für die Verteidigung der Burg und den Kampf gegen diese schrecklichen Biester vorbereitet!*

## Materialien, die in diesem Szenario verwendet werden

Neben den Spielmaterialien aus dem Grundspiel benötigt ihr für dieses Szenario noch Folgendes:



3 Mondsplitter – in diesem Szenario werden sie benötigt, um die Mondmaschinen anzutreiben.



3 Mondmaschinen – während ihr gegen Monster und die Wühlkäfer kämpft, laden sich die Maschinen mit Mondkraft auf.



3 Wühlkäfer – mächtige Kreaturen, die versuchen, die Mondmaschinen zu zerstören.



3 Ausdaueräder (grün, braun und blau) – zeigen die Ausdauer der Wühlkäfer an



## Aufbau

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Standardspiels vor, mit den folgenden Änderungen (ihr könnt sogar Spielelemente aus der „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung hinzufügen):

- Wählt eine der Aufbaumöglichkeiten für „Mondmaschinen“ auf Seite 24. Denkt daran, die Mondmaschinen an ihre entsprechende Position zu legen. Jede Mondmaschine befindet sich angrenzend zu nur einer Ortstafel, was durch den Pfeil auf der Mondmaschine angezeigt wird. Steckt die Mondsplitter entsprechend ihrer Farbe und eurer Spielerzahl in die entsprechenden Felder der Mondmaschinen.



- Entscheidet euch gemeinsam für einen Schwierigkeitsgrad und legt das entsprechende Kraterplättchen auf die angezeigte Ortstafel, die eurem gewählten Aufbau von Seite 24 entspricht.
- Platziert die 3 Wühlkäfer-Figuren neben den Spielplan.



## Spielablauf

Der Spielablauf folgt zum Großteil dem des Standardspiels, mit den folgenden Änderungen:

- Jedes Mal wenn ihr ein Monster besiegt, legt sein Plättchen neben die Mondmaschine der passenden Farbe, anstatt es abzulegen. Monster, die ihr mit einer Balliste („Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung), dem Donnerspeer, dem Phönixrubin oder dem Effekt eines Helferchens besiegt, legt ihr ebenfalls neben die Mondmaschine. Jede Mondmaschine hat eine magische Ladungsstufe, die sich ändern kann. Falls ihr genug Monster neben einer Maschine gesammelt habt (die benötigte Anzahl findet ihr auf der Mondmaschine), bewegt ihr den Ladungsanzeiger im Uhrzeigersinn zur nächsthöheren Stufe. Legt danach die Monsterplättchen auf ihre entsprechenden Ablagestapel. Wenn der Ladungsanzeiger eine der beiden Mondkraft-Stufen erreicht, dürft ihr die Kraft der Mondmaschine einsetzen. Schaut euch dazu die Erklärungen auf dieser Seite an.



*Heureka! Es funktioniert!*

*So viel Macht! Und sie nimmt immer weiter zu. Ich fass es nicht!*

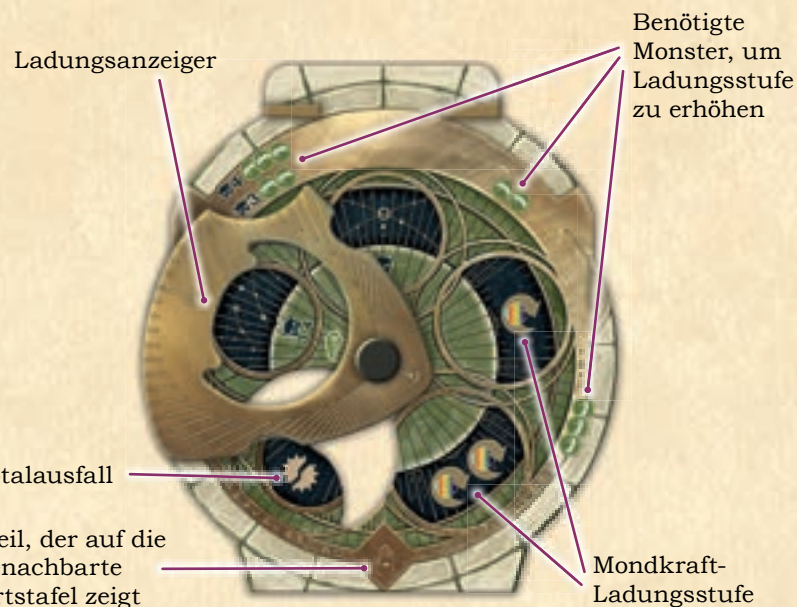
## Beispiel

Neben der blauen Mondmaschine liegt bereits 1 Monsterplättchen. Einer der Helden (Spiel zu dritt) besiegt ein weiteres blaues Monster, wodurch nun 2 Monsterplättchen neben der Maschine liegen. 2 Monster werden für die nächsthöhere Ladungsstufe benötigt, weshalb der Ladungsanzeiger ein Feld weiter bewegt wird. Die Monsterplättchen kommen wieder zurück auf den entsprechenden Ablagestapel.



**Falls ihr das Szenario „Mondmaschinen“ mit dem Spielmodul „Oberon“ kombiniert:**

*Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten, besiegte Monster einzusetzen. Immer wenn du ein Monster besiegst, musst du sofort entscheiden, ob du das Monsterplättchen neben die passende Mondmaschine legst oder es als Bezahlung für magische Ausrüstung behältst.*



## Mondkräfte von Mondmaschinen



Ein Mal pro Kampf darfst du 1 Würfel neu werfen (Helden- oder Monsterwürfel).

Ein Mal pro Kampf darfst du bis zu 2 Würfel neu werfen (Helden- und/oder Monsterwürfel).

*Die Kräfte können während jeder Kampf-Aktion eingesetzt werden. Beide Kräfte funktionieren auch noch, nachdem die Wühlkäfer erschienen sind.*



Am Ende jeder Runde heilt jeder Charakter 1 Ausdauer. (Falls ihr durch die Mondleiste ebenfalls Ausdauer heilt, wendet ihr beide Heilungen an.)

Am Ende jeder Runde heilt jeder Charakter 2 Ausdauer. (Falls ihr durch die Mondleiste ebenfalls Ausdauer heilt, wendet ihr beide Heilungen an.)

*Beide Kräfte funktionieren auch noch, nachdem die Wühlkäfer erschienen sind.*



Während der Bewegen-Aktion darfst du dich um 1 zusätzliche Ortstafel bewegen.

Während der Bewegen-Aktion darfst du dich um bis zu 2 zusätzliche Ortstafeln bewegen.

*Die Kräfte können während jeder Bewegen-Aktion eingesetzt werden. Beide Kräfte funktionieren auch noch, nachdem die Wühlkäfer erschienen sind.*

Wenn das Astrolabium das letzte Feld der Mondleiste erreicht, greifen die Wühlkäfer an. Macht Folgendes:

- Dreht alle verdeckten Ortstafeln um (siehe „Der Dunkelmond geht auf“ auf Seite 17 der Anleitung im Grundspiel).
- Dreht das Kraterplättchen um und legt die entsprechenden Monster aus (siehe „Der Dunkelmond geht auf“ auf Seite 17 der Anleitung im Grundspiel).
- Platziert die 3 Wühlkäfer-Figuren auf die Ortstafel mit dem Kraterplättchen.
- Stellt die Ausdaueräder für jeden Wühlkäfer entsprechend eurer Spielerzahl ein:



### Spielablauf, nachdem die Wühlkäfer erschienen sind

Nachdem die Wühlkäfer erschienen sind, können die Mondmaschinen nicht mehr aufgeladen werden. Von jetzt an legt ihr alle besiegten Monster wieder auf ihre entsprechenden Ablagestapel (oder nutzt sie als Bezahlung für magische Ausrüstung, falls ihr mit dem Spielmodul „Oberon“ spielt).

Die Monster beginnen nun mit dem Ansturm auf die Burg, während die Wühlkäfer die Mondmaschinen angreifen. Die Partie geht weiter wie bisher – jeder führt in seinem Zug 2 Aktionen aus. Hinzu kommt, dass der Startspieler am Ende jeder Runde alle Monster um eine Ortstafel in Richtung Burg bewegt, anstatt das Astrolabium auf der Mondleiste weiterzubewegen (entsprechend den Regeln des Standardspiels).

Nachdem alle Monster bewegt wurden, bewegt ihr nun alle Wühlkäfer. Jeder Wühlkäfer bewegt sich um eine Ortstafel auf kürzestem Weg in Richtung der Mondmaschine seiner Farbe (falls mehrere Wege gleich kurz sind, dann entscheidet ihr, wie sich der Wühlkäfer bewegt). Falls sich der Wühlkäfer auf der Ortstafel befindet, die angrenzend zur Mondmaschine seiner Farbe ist, bewegt er sich nicht.

Ein Wühlkäfer ignoriert sämtliche Mondmaschinen, die nicht seiner Farbe entsprechen. Wenn er sich auf die Ortstafel bewegt, die angrenzend zur Mondmaschine seiner Farbe ist, verringert er sofort die Ladungsstufe der Mondmaschine um 1. In nachfolgenden Zügen bleibt er auf der Ortstafel stehen, verringert die Ladungsstufe der Maschine aber weiterhin um 1. Zeigt das an, indem ihr den Ladungsanzeiger gegen den Uhrzeigersinn zur nächstkleineren Stufe bewegt.

**Achtung!** Durch das Verringern der Ladungsstufe kann die Mondmaschine ihre Mondkräfte verlieren.

### Beispiel

Der grüne Wühlkäfer steht auf der Ortstafel, die angrenzend zur Mondmaschine seiner Farbe ist. Statt sich zu bewegen, verringert er die Ladungsstufe der Maschine. Der blaue Wühlkäfer bewegt sich um eine Ortstafel in Richtung seiner Mondmaschine und ist nun auf der Ortstafel, die angrenzend zu seiner Mondmaschine ist. Dann verringert er ihre Ladungsstufe. Ihr müsst euch beeilen!



### Die Wühlkäfer besiegen

Ein Kampf gegen einen Wühlkäfer verläuft genau so wie ein Kampf gegen andere Monster (auch hier gibt es bis zu 3 Kampfrunden). Wenn du einen Wühlkäfer bekämpfst, dann darfst du Ausrüstung einsetzen, die gegen eine bestimmte Monsterfarbe hilft (die Wühlkäfer haben jeder eine eigene Monsterfarbe). Ein Wühlkäfer wirft immer die Monsterwürfel, die auf seiner Figur angezeigt sind. Schaden, den ein Wühlkäfer erleidet, wird auf dem Ausdauerad seiner Farbe festgehalten. Für jeden nicht geblockten Angriff wird das Rad um 1 zurückgedreht. Wenn das Ausdauerad eines Wühlkäfers 0 erreicht, ist er besiegt. Legt die Wühlkäfer-Figur zurück in die Schachtel.

**Denke daran!** Falls sich auf einer Ortstafel ein Wühlkäfer und ein Monster befinden, entscheidest du, gegen wen du kämpfen möchtest.

### Fallen und Burgmauern

Fallen werden nur durch die Wühlkäfer ausgelöst. Sie funktionieren genau so wie im Standardspiel (gegen das Biest). Falls mehr als 1 Wühlkäfer eine Ortstafel mit einer Falle betritt, entscheidet ihr, welcher Wühlkäfer den Schaden erleidet.

Burgmauern beeinflussen nur Monster, die sich auf die Burg-Ortstafel zubewegen (entsprechend den Regeln des Standardspiels).



## Sieg und Niederlage

### Sieg

Ihr gewinnt das Szenario, wenn ihr Folgendes erfüllt habt:

- Ihr habt alle Monster besiegt, bevor sich eins davon auf die Burg-Ortstafel bewegt hat.
- Ihr habt alle Wühlkäfer besiegt, bevor der Ladungsanzeiger einer Mondmaschine auf den Totalausfall gedreht wurde (der Mondsplitter fällt aus der Maschine und sie ist kaputt).

Lest den Abschnitt „Sieg“ unter „Mondmaschinen“ im Almanach.



### Niederlage

Ihr verliert das Spiel, sobald ein Monster die Burg-Ortstafel betreten hat oder der Ladungsanzeiger einer Mondmaschine auf den Totalausfall gedreht wurde (der Mondsplitter fällt aus der Maschine und zerstört sie).

Lest den Abschnitt „Niederlage“ unter „Mondmaschinen“ im Almanach. Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, müsst ihr dieses Szenario wiederholen.



## Mitwirkende

**Autor:**

Przemek Wojtkowiak

**Illustrationen:**

Bartłomiej Kordowski

**Grafische Bearbeitung:**

Bartłomiej Kordowski

**Spielentwicklung:**

Andrzej Olejarczyk

**Story:**

Janek Sielicki

**Regel:**

Janek Sielicki

**Projektkoordination:**

Sławek Gacal

**Prüfung und Redaktion:**

Rebel Team, Tabletop Polish,  
Bryan Gerding, Russ Williams

**Gestaltung:**

Artur Mikucki



## Solospiel

Das Solospiel verändert sich durch das Hinzufügen der Spielmodule, Szenarien und des Mondmonsters nicht (folgt den Regeln des Standardspiels).

Bereite das Spiel entsprechend des gewählten Szenarios oder Spielmoduls vor. In deinem Zug stehen dir allerdings 4 Aktionen zur Verfügung (nimm dir während des Spielaufbaus die Aktionsplättchen aus dem Grundspiel und lege sie mit der aktiven Seite nach oben neben dein Charaktertableau).

Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, drehe ein Aktionsplättchen auf die inaktive Seite – damit kannst du einfacher festhalten, wie viele Aktionen du noch übrig hast. Drehe am Ende der Runde alle Aktionsplättchen wieder auf ihre aktive Seite.



## Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

**Übersetzung:**

Steffen Trzensky

**Redaktion & Lektorat:**

Sebastian Klinge, Susanne  
Kraft & Steffen Trzensky

**Layout:**

Max Breidenbach



studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

# Aufbaumöglichkeiten

 - Höhlen-Tafel  - Zauberwerkstatt-Tafel

 - Mondsplitter  - Mondmaschinen

## „Der Kröterich-Coup“-Szenario



Einfach



Einfach



Normal



Schwer

## „Der Kröterich-Coup“-Szenario mit „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung



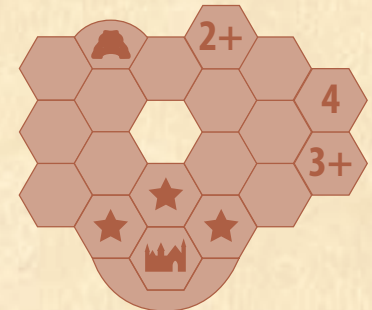
Einfach



Einfach



Normal



Schwer

## „Wertvolle Waren“-Szenario



Einfach



Einfach



Normal



Schwer

„Wertvolle Waren“-Szenario mit „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung



Einfach



Einfach



Normal



Schwer

„Mondmaschinen“-Szenario



Einfach



Einfach



Normal



Schwer

„Mondmaschinen“-Szenario mit „Abenteurer-Arsenal“-Erweiterung



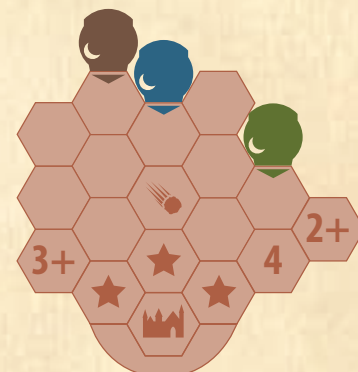
Einfach



Einfach



Normal



Schwer