

# Spielübersicht

## Soforteffekte des Mondmonsters



- **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 Mondmonsterplättchen 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.



- **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.



- **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.



- **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

## Fähigkeiten des Mondmonsters



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



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



- Wirf 1 orangen, blauen und gelben Würfel weniger.



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



- Du darfst keine Tränke trinken.



- Wirf 1 grünen Würfel weniger.

## Effekte von Helferchen



Du erhältst 4 Münzen.



Heile 2 Ausdauer.



Bewege dich während der Bewegun-Aktion um bis zu 2 zusätzliche Ortstafeln.



Führe 1 zusätzliche Aktion aus.



Suche dir 1 beliebige Ausrüstung aus dem Beutel aus.



Drehe 1 deiner Ausrüstungsplättchen auf die Verbessert-Seite.



Bewege 1 beliebiges Monster auf eine zu ihm angrenzende Ortstafel.



Besiege 1 Monster auf einer beliebigen Ortstafel (du erhältst keine Belohnung).



Drehe bis zu 2 Heldenwürfel mit gewürfelter Leerseite auf ein - oder -Symbol.



Füge deinem Würfelerggebnis folgende 3 Symbole hinzu: , und .



Drehe bis zu 2 Monsterwürfel, mit denen Symbole gewürfelt wurden ( oder ) , auf Leerseiten.



Wirf bis zu 3 Würfel neu (Helden- und/oder Monsterwürfel).

## Effekte von magischer Ausrüstung



### Zepher der Machtträume

Du erhältst im Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen orangen und gelben Würfel.



### Mächtige Mixtur

Trinke diesen Trank vor einem Kampf, um für diesen gesamten Kampf dauerhaft bis zu 3 Würfel beliebiger Farben zu erhalten.



### Helm der Silbernen Dame

Du erhältst im Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen gelben Würfel. Ein Mal pro Kampf darfst du einen Heldenwürfel mit gewürfelter Leerseite auf ein - oder -Symbol drehen.



### Ägis der Sterne

Du erhältst im Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen blauen Würfel. Ein Mal pro Kampf darfst du 2 -Symbole zu deinem Würfelergbnis hinzufügen.



### Buch der Ratschläge

Du erhältst in jedem Kampf dauerhaft 1 zusätzlichen Würfel beliebiger Farbe.



### Siebenmeilenstiefel

Du darfst dich während der Bewegun-Aktion auf eine beliebige aufgedeckte Ortstafel bewegen.



### Donnerspeer

Ein Mal pro Runde: 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.



### Phönixrubin

Ein Mal pro Runde: 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 -Symbol, das geworfen wurde.