



Spektakulär

Aufbruch ins Ungewisse

Idee und Design von Marian Arnold

Das grosse Turnier

Dies ein Abenteuermodus, bei dem jeder Held für sich bestehen muss. Hier kann es nur einen Sieger geben. Es gelten daher folgende Sonderregeln:

(Die Gegnerstufe entspricht der Stufe des Helden, gegen den sie antreten. Mehr als Stufe drei geht natürlich nicht.)

Es gibt keinen gemeinsamen Kampf mehr.

Wer besiegt ist, hat verloren.

Pro teilnehmendem Held werden je ein Bandit, Ork, Untoter und Geist auf zufällig ausgewürfelte Felder (ein Würfel für die Zehnerfelder, einer für die einer) verteilt. Stehen auf einem Feld zwei, rutscht der zweite Gegner ein Feld weiter.

Jeder Held darf jeden anderen angreifen, wenn er auf dem gleichen Feld landet. Der Verlierer verliert einen Lebenspunkt. Der Angreifer darf das Angriffsattribut (Macht oder Magie) wählen.

Es darf kein Held oder Gegner angegriffen werden, der sich gerade im Kampf befindet. Eine Runde nach dem Kampfe darf man wieder angreifen.

Jede besiegte GegnerART (Bandit, Ork, Untoter, Geist) lässt die Heldenstufe um eins steigen. Daher darf jeder Held auch nur je einen davon besiegen. Besiegte Gegner werden als Trophäen neben den Heldenpass gestellt.

Die Karten Feind und Söldner sind in diesem Spiel ungültig. Nochmal ziehen!

Quest: Der Held, welcher als erstes Stufe 5 erreicht oder alle vier Gegnertypen besiegt hat, hat gewonnen.