



## Inhaltsverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| 1. Spielvorbereitungen.....                  | 2  |
| 2. Spielphasen.....                          | 2  |
| 2.1 Initialisierungsphase.....               | 2  |
| 2.2 Kartenziehphase.....                     | 3  |
| 2.3 Bauphase.....                            | 3  |
| 2.3.1 Reisen.....                            | 3  |
| 2.3.2 Aufsuchen von Gebäuden.....            | 3  |
| 2.3.3 Heldenfähigkeiten einsetzen.....       | 4  |
| 2.4 Abwurfphase.....                         | 4  |
| 3. Kampf.....                                | 4  |
| 3.1 Zerstörung von Gebäuden.....             | 6  |
| 3.2 Zerstörung von Orten.....                | 6  |
| 4. Handlungspriorität.....                   | 6  |
| 5. Kartentypen.....                          | 7  |
| 5.1 Orte.....                                | 7  |
| 5.2 Gebäude.....                             | 7  |
| 5.3 Bewohner.....                            | 7  |
| 5.4 Helden.....                              | 7  |
| 5.5 Begleiter.....                           | 8  |
| 5.6 Ausrüstung.....                          | 8  |
| 5.7 Zaubersprüche.....                       | 8  |
| 5.8 Missionen.....                           | 8  |
| 5.8.1 Zusatzmissionen.....                   | 9  |
| 5.8.2 Anti-Missionen.....                    | 9  |
| 5.9 Monster.....                             | 9  |
| 5.10 Ereignisse.....                         | 9  |
| 6. Spielende.....                            | 10 |
| 7. Sonderregeln.....                         | 10 |
| 7.1 Gold.....                                | 10 |
| 7.2 Reittiere.....                           | 10 |
| 7.3 Fahrzeuge.....                           | 10 |
| 7.4 Unzerstörbarkeit.....                    | 10 |
| 7.5 Betreten und verlassen von Orten.....    | 10 |
| 7.6 Betreten und verlassen von Gebäuden..... | 11 |
| 7.7 Preisrabatte.....                        | 11 |

|   |    |
|---|----|
| 7.8 Missionen und Bau von Gebäuden..... | 11 |
| 8 Begriffserklärungen.....              | 11 |
| 8.1 Besitzer und Beherrscher.....       | 11 |
| 8.2 Karten „am selben Ort“.....         | 12 |
| 8.3 Monster vertreiben.....             | 12 |
| 9 Spielvarianten.....                   | 12 |
| 9.1 Varianten für 2 Spieler.....        | 12 |
| 9.1.1 Variante: Feldzug.....            | 12 |
| 9.1.2 Variante: Magierduell.....        | 13 |
| 9.2 Varianten für 3 Spieler.....        | 14 |
| 9.2.1 Variante: Schicksalspriester..... | 14 |
| 9.3 Varianten für 4 Spieler.....        | 15 |
| 9.3.1 Gemeinsamer Ruhm.....             | 15 |
| 9.3.2 Gemeinsamer Feldzug.....          | 15 |
| 9.4 Varianten für 5 Spieler.....        | 15 |
| 9.4.1 Gottkönig.....                    | 15 |

## 1. Spielvorbereitungen

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt. Anschließend wählt jeder Spieler das Deck aus, mit dem er spielen möchte, und sucht verdeckt von jeder unterschiedlichen Heldenkarte ein Exemplar heraus. Von seinen Heldenkarten wählt jeder Spieler eine aus. Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre ausgewählte Karte auf. Nun darf jeder Spieler ein Veto gegen beliebige Heldenkarten seiner Gegner aussprechen. Diese Karten werden anschließend wieder auf die Bibliothek zurückgelegt und die betroffenen Spieler wählen aus ihren verbleibenden Heldenkarten einen Ersatzhelden aus. Die Ersatzhelden werden wieder gleichzeitig aufgedeckt und erneut können alle Spieler ein Veto gegen beliebige Ersatzhelden ihrer Gegner sprechen. Auch Spieler, die keinen Ersatzhelden aufgedeckt haben, da sie ihren ersten Helden behalten durften, können in dieser zweiten Runde noch ein Veto aussprechen. Genau wie die Helden aus der ersten Runde werden auch die betroffenen Ersatzhelden zurückgelegt.

Eine dritte Runde findet nicht statt. Alle Spieler mischen nun ihre noch verdeckten Karten in ihre Bibliothek. Jeder Spieler, der keinen offenen Helden vor sich ausliegen hat, erhält als Entschädigung 900 Gold und zieht anschließend die obersten 5 Karten von seiner Bibliothek. Die anderen Spieler ziehen jeweils die obersten 4 Karten von ihrer Bibliothek und nehmen ihren gewählten Helden als fünfte Karte auf die Hand. Spieler, die ihren Ersatzhelden auf die Hand genommen haben, erhalten zusätzlich 300 Gold, während die Spieler, die mit dem Helden ihrer ersten Wahl spielen, kein Gold zu Spielbeginn erhalten.

Nun wird ein Startspieler ermittelt. Dieser zieht die sofort die oberste Karte seiner Bibliothek, womit er als einziger 6 Karten auf der Hand hat. Anschließend beginnt er das Spiel mit der Bauphase.

## 2. Spielphasen

### 2.1 Initialisierungsphase

Der aktive Spieler dreht alle seine Karte wieder in Normalstellung (so dass der Kartename richtig herum steht) und stellt alle Aktions- und Bewegungspunkte seiner Karten wieder her. Verlorene Lebenspunkte und verbrauchte Magiepunkte hingegen werden nicht wiederhergestellt.

## **2.2 Kartenziehphase**

Der aktive Spieler zieht die oberste Karte seiner Bibliothek und nimmt sie auf seine Hand. Hat er in dieser Phase keinen Helden im Spiel, so zieht er stattdessen 2 Karten. Befinden sich in seiner Bibliothek keine oder nicht mehr genügend Karten, so zieht er nur so viele Karten wie vorhanden.

## **2.3 Bauphase**

Der aktive Spieler kann eine beliebige Anzahl an Orten, Gebäuden, Bewohnern und Monstern ins Spiel bringen. Außerdem kann er einen Helden ins Spiel bringen, sofern er noch keinen Helden im Spiel hat.

Des Weiteren kann er jetzt mit jedem einzelnen seiner im Spiel befindlichen Helden reisen, kämpfen, eine Heldenfähigkeit einsetzen oder ein Gebäude an dem Ort, an dem sich der Held befindet, aufsuchen. Außerdem können seine Helden jetzt beliebig viele Begleiter aufnehmen, Ausrüstung und Zauber erwerben sowie Missionen annehmen.

### **2.3.1 Reisen**

Der aktive Spieler kann jeden seiner Helden und alle Begleiter des jeweiligen Helden auf dem Spielplan weiterbewegen, allerdings nur so viele Felder, wie der niedrigste Geschwindigkeitswert der Gruppe angibt.

Die Bewegung darf vorzeitig (z.B. in einem Ort) beendet werden. Überschüssige Bewegungspunkte können in dem Ort oder zur anschließenden Weiterreise verwendet werden. Auch darf ein Spieler jederzeit Begleiter zurücklassen (um z.B. die Reisegeschwindigkeit der restlichen Gruppe zu erhöhen). Begleiter, die an einem Ort zurückgelassen werden, verbleiben dort, bis ein Held sie in seine Gruppe aufnimmt. Beim Anwerben solcher Begleiter werden die auf der Begleiterkarte aufgedruckten Anwerberegeln, bis auf die Gesinnungsregel, ignoriert. Begleiter, die zwischen zwei Orten zurückgelassen werden, werden sofort auf den Friedhof gelegt.

Falls ein Held einen Ort nicht betreten darf, so darf seine gesamte Gruppe diesen Ort nicht betreten. Wohl aber darf die Gruppe den Ort umrunden, sofern noch genügend Bewegungspunkte vorhanden sind. In diesem Fall ignoriert die Gruppe den Ort und kann alle dahinterliegenden Wegpunkte, die direkt mit diesem Ort verbunden sind, bereisen, als ob sie direkt mit dem Wegpunkt verbunden wären, auf dem sich die Gruppe befindet.

Seewege (blaue Verbindungen) können von Gruppen ohne Flugfähigkeit nur mit dem Schiff genutzt werden. Für die Überfahrt muss der Spieler 100 Gold für jeden Helden und Begleiter in der Gruppe bezahlen. Das Schiff hat eine feste Bewegungsgeschwindigkeit von zwei Feldern. Hat auch nur ein Mitglied der Gruppe keine Flugfähigkeit, so hat die gesamte Gruppe keine Flugfähigkeit (was das Reisen angeht).

### **2.3.2 Aufsuchen von Gebäuden**

Befindet sich ein Held an einem Ort und verfügt noch über Bewegungspunkte, so kann er für je einen Bewegungspunkt die Gebäude der Stadt aufsuchen. Besitzt das Gebäude eine Fähigkeit, so

wird diese beim ersten Betreten in diesem Zug automatisch ausgelöst. Beim erneuten Betreten im selben Zug mit demselben Helden wird die Gebäude-Fähigkeit nicht erneut ausgelöst. Auch wird die Gebäude-Fähigkeit nicht automatisch ausgelöst, wenn der Held sich am Anfang des Zuges bereits in dem Gebäude befand. Für 1 Bewegungspunkt kann der Held jedoch das Gebäude verlassen und sofort wieder erneut betreten.

### **2.3.3 Heldenfähigkeiten einsetzen**

Ein Held (oder andere Figur, die von einem Helden kontrolliert wird) mit Aktionspunkten kann jederzeit seine eigenen Fähigkeiten oder die Fähigkeiten seiner Ausrüstung einsetzen oder einen Zauber sprechen. Dies ist auch außerhalb des eigenen Zuges möglich, sofern der Spieler Handlungspriorität erkauft hat.

Hat der Spieler weniger als 50 Ruhmespunkte, so stehen seinen Figuren je 1 Aktionspunkt pro Runde zur Verfügung. Nach dem Einsatz einer Fähigkeit oder eines Zaubers wird die Figur um 90 Grad nach rechts gedreht, um anzuzeigen, dass die Figur bis zum nächsten Zug ihres Beherrschers keine Aktionen mehr durchführen kann.

Ab 50 Ruhmespunkten stehen allen Figuren des Spielers 2 Aktionspunkte pro Runde zur Verfügung. Beim Einsatz der ersten Fähigkeit oder Zaubers wird die Figur um 45 Grad nach rechts gedreht, nach dem zweiten Einsatz um insgesamt 90 Grad.

## **2.4 Abwurfphase**

Hat der aktive Spieler in dieser Phase mehr als 10 Karten auf der Hand, so wählt er solange Karten aus seiner Hand und legt sie in beliebiger Reihenfolge unter seine Bibliothek bis er nur noch 10 Karten auf der Hand hält. Danach werden alle Monster sowie beherrscherlosen Ausrüstungs- und Begleiterkarten von allen Wegpunkten entfernt und in die Friedhöfe ihrer jeweiligen Besitzer gelegt. Anschließend endet sein Zug und der Spieler zu seiner linken wird neuer aktiver Spieler.

## **3. Kampf**

Zu einem Kampf kommt es, wenn sich zwei Helden auf demselben Feld befinden und ein Held den anderen angreift, oder sich ein Held an einem Ort mit Monstern befindet und der Held diese angreift, oder ein Monster überraschend auf einem Weg auftaucht und den dort befindlichen Helden angreift.

Bei Kampfbeginn ermittelt der Angreifer seine gesamte Kampfstärke und teilt diese im Geheimen in Angriffs- und Verteidigungswert auf (z.B. durch verdeckte Marker). Dann ermittelt der Verteidiger seine gesamte Kampfstärke und teilt diese offen in Angriffs- und Verteidigungswert auf. Nun deckt der Angreifer seine Werte auf. Die Verteidigungswerte beider Seiten werden pauschal verdoppelt. Anschließend werden alle Angriffs- und Verteidigungswerte durch alle ausliegenden Karten entsprechend modifiziert. Jetzt darf der aktive Spieler noch bis zu ein Kampfeignis aus seiner Hand spielen und anschließend im Uhrzeigersinn alle andere Spieler, selbst wenn sie keine am Kampf beteiligten Figuren kontrollieren. Die gespielten Kampfeignisse modifizieren abermals die Werte beider Seiten. Sobald die endgültigen Werte feststehen, kommt es zur Schadensverrechnung. Der Verteidiger erleidet soviel Schaden, wie der Angriffswert des Angreifers den Verteidigungswert der Verteidigers übersteigt. Der Angreifer erleidet nach demselben Prinzip

Schaden.

Figuren, deren Leben durch den Kampf auf 0 (oder weniger) sinken, werden auf den Friedhof gelegt. Handelt es sich dabei um einen Helden und der Kampf fand auf einem Weg statt, so werden auch alle seine Ausrüstungskarten und Begleiter auf den Friedhof gelegt. In einem Ort hingegen verbleiben Ausrüstung und Begleiter. Diese können anschließend durch einen beliebigen Helden aufgenommen oder angeworben werden. Dabei werden die auf den Karten aufgedruckten Kauf- bzw. Anwerberegeln, bis auf die Gesinnungsregel, ignoriert. Hatte der Held zu dem Zeitpunkt eine Mission, so schlägt diese sofort fehl. Die Missionskarte muss unter die Bibliothek gelegt werden und der Spieler verliert 10 Ruhmespunkte.

Besteht eine Partei aus mehreren Figuren (Begleiter oder mehrere Helden), so zählen diese für die Ermittlung der Kampfwerte wie eine einzelne Figur. Alle Werte (Kampfstärke und Modifikatoren) werden addiert. Bei der Schadensverrechnung kann der Gegner den von ihm zugefügten Schaden beliebig unter den einzelnen Figuren der anderen Partei verteilen. Besteht eine Partei aus Figuren, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden (was ausschließlich bei Monstern der Fall sein kann), so trifft der Spieler, der das Monster mit der höchsten Stärke bei Kampfbeginn kontrolliert, alle Entscheidungen bezüglich Stärkeaufteilung und Schadenszuweisung für alle Monster der Partei. Sollten mehrere Spieler Monster mit der höchsten Stärke kontrollieren, so trifft von diesen der Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Spieler der anderen Partei sitzt, diese Entscheidungen (dieser Spieler ist grundsätzlich ein Gegner des Spielers der anderen Partei).

Gute Helden dürfen keine anderen Helden angreifen. Und sie dürfen Monster, die als Subtyp „Mensch“, „Humanoid“ oder „Tier“ haben nur angreifen, um diese zu vertreiben. In diesem Fall, oder falls sie selber von solch einer Figur angegriffen werden, müssen sie ihre gesamte Kampfstärke als Verteidigungswert nutzen. Durch anschließende Modifikatoren kann ein guter Held aber trotzdem Schaden zufügen und Gegner töten. Befinden sich mehrere Monster in der gegnerischen Partei, so müssen alle Monster je mindestens einen passenden Subtyp haben. Anderenfalls darf auch ein guter Held gegen diese Monstergruppe seine Stärke zum Angriff einsetzen.

Figuren ohne Flugfähigkeit können keine fliegenden Gegner angreifen und fliegende Figuren können nur fliegende Gegner angreifen. Vor Kampfbeginn kann der angreifende Spieler allerdings entscheiden, eine beliebige Anzahl seiner fliegenden Figuren für die Dauer des Kampfes auf dem Boden zu landen. Danach entscheidet der verteidigende Spieler, ob und welche seiner fliegenden Figuren für die Dauer des Kampfes auf dem Boden landen sollen. Hat eine Gruppe nun keine Gegner mehr, so nimmt sie nicht am Kampf teil. Haben beide Parteien sowohl Figuren in der Luft als auch am Boden, so finden zwei separate Kämpfe statt. Allerdings darf jeder Spieler weiterhin nur eine Kampfkarte aus der Hand spielen und muss entscheiden, ob diese für den Luft- oder Bodenkampf gelten soll.

Besitzt der Angreifer mindestens eine Figur mit Fernkampffähigkeit, so kann er entscheiden, statt einem normalen Kampf einen Fernangriff durchzuführen. In diesem Fall werden nur die Kampfstärke und Angriffswerte seiner Figuren mit Fernkampffähigkeit berücksichtigt. Die Verteidiger verteidigen sich normal, dürfen aber nicht zurückschlagen (auch nicht, wenn sie selber über Fernkampffähigkeit verfügen).

Wenn ein Held ein humanoides Monster oder Tier angreift, kann er es vertreiben statt zu töten, indem er dem Monster mindestens 1 Punkt Schaden zufügt und selber keinen Schaden im Kampf nimmt. Das Monster wird in diesem Fall am Ende des Kampfes oben auf die Bibliothek des Besitzers gelegt.

### **3.1 Zerstörung von Gebäuden**

Während der Bauphase kann der aktive Spieler mit seinen Helden Gebäude angreifen, sofern sich einer seiner Helden an dem Ort befindet. Der Kampf verläuft dabei wie ein normaler Kampf, nur dass das Gebäude keinen Gegenschlag führt. Wenn der endgültige Angriffswert des Helden feststeht, wird von diesem die Panzerung des Gebäudes abgezogen. Sollte der Wert größer als null sein, so nimmt das Gebäude so viele Punkte Schaden.

### **3.2 Zerstörung von Orten**

Wird ein Gebäude zerstört oder ein Bewohner getötet, so wird auch der Ort auf den Friedhof gelegt, sofern sich nun kein einziges Gebäude und kein einziger Bewohner mehr dort befindet. Eventuell im Ort befindliche beherrscherlose Ausrüstungskarten und Begleiter werden ebenfalls auf den Friedhof gelegt.

## **4. Handlungspriorität**

In jedem Zug darf grundsätzlich immer nur der aktive Spieler Karten ausspielen und Fähigkeiten seiner bereits im Spiel befindlichen Karten einsetzen.

Ausnahmen sind Monster, die einen Helden während des Reisens angreifen, sowie Kampfeignisse.

Für alle anderen Karten und Fähigkeiten, muss sich ein Spieler außerhalb seines eigenen Zuges zuerst Handlungspriorität erkaufen. Dieses geschieht, indem der Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt (dies darf auch geschehen, wenn der aktive Spieler gerade eine eigene Aktion angekündigt hat oder eine Karte von seiner Hand spielt) eine Karte aus seiner Hand unter seine Bibliothek legt und damit einem Bieterwettbewerb um die Handlungspriorität auslöst. Durch das Weglegen der Karte, bietet dieser Spieler automatisch 1 Karte für die Handlungspriorität. Im Uhrzeigersinn können alle Spieler nun ebenfalls eine Karte aus ihrer Hand unter ihre Bibliothek legen, um ihren Einsatz um 1 zu erhöhen, oder passen. Ein Spieler, der einmal gepasst hat, darf in den aktuellen Bieterwettbewerb nicht mehr wieder einsteigen. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet der Bieterwettbewerb und der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält Handlungspriorität. Bei Gleichstand unter den Höchstbietenden erhält der aktive Spieler Handlungspriorität (sofern sich dieser unter den Höchstbietenden befindet) bzw. der Spieler unter den Höchstbietenden, der im Uhrzeigersinn am dichtesten neben dem aktiven Spieler sitzt. Der Spieler mit der Handlungspriorität darf nun genau eine Karte aus seiner Hand spielen oder eine Fähigkeit einsetzen. Anschließend erhält der aktive Spieler wieder Handlungspriorität. Hatte der aktive Spieler vor dem Bieterwettbewerb bereits eine Aktion oder das Ausspielen einer Karte angekündigt, so muss er diese Aktion nun durchführen bzw. die Karte ausspielen. Ist die Karte oder Aktion in der Zwischenzeit ungültig geworden (weil z.B. das Gebäude zerstört wurde, das der Held aufsuchen wollte), so kann der aktive Spieler stattdessen eine andere Aktion ausführen (z.B. ein anderes Gebäude aufsuchen) bzw. die Karte auf die Hand zurücknehmen.

## **5. Kartentypen**

### **5.1 Orte**

Orte können nur während der Bauphase und nur vom aktiven Spieler ins Spiel gebracht werden. Befindet sich bereits ein Ort mit demselben Namen im Spiel, so kann diese Karte nicht noch ein weiteres mal ausgespielt werden, bis der im Spiel befindliche Ort zerstört wird. Befindet sich ein Ort erst einmal im Spiel, so kann er von jedem Spieler genutzt werden.

### **5.2 Gebäude**

Gebäude können nur während der Bauphase und nur vom aktiven Spieler ins Spiel gebracht werden. Ein Gebäude muss immer in einem Ort ausgelegt werden. Gibt es noch keinen Ort im Spiel (oder keinen Ort, der die Ausspielbedingung des Gebäudes erfüllt), so kann das Gebäude nicht ausgespielt werden. Befindet sich ein Gebäude erst einmal im Spiel, so kann es von jedem Spieler genutzt werden. Wird ein Gebäude zerstört, so wird es in den Friedhof gelegt.

### **5.3 Bewohner**

Bewohner können nur während der Bauphase und nur vom aktiven Spieler ins Spiel gebracht werden. Ein Bewohner muss immer in einem Ort ausgelegt werden. Gibt es noch keinen Ort im Spiel (oder keinen Ort, der die Ausspielbedingung des Bewohners erfüllt), so kann der Bewohner nicht ausgespielt werden. Handelt es sich bei dem Bewohner um einen adeligen Bewohner und ein Bewohner mit demselben Namen befindet sich bereits im Spiel, so kann diese Karte nicht noch ein weiteres mal ausgespielt werden, bis der im Spiel befindliche Bewohner zerstört wird oder anderweitig das Spiel verlässt. Befindet sich ein Bewohner erst einmal im Spiel, so kann er von jedem Spieler genutzt werden. Wird ein Bewohner getötet, so wird er in den Friedhof gelegt.

### **5.4 Helden**

Hat ein Spieler keinen Helden im Spiel, so kann er während seiner Bauphase einen Helden von seiner Hand an einem beliebigen ausliegenden Ort, den der Held betreten darf, ins Spiel bringen. Erfüllt ein Spieler erfolgreich eine Mission, so kann er anschließend einen Helden von seiner Hand an einem beliebigen ausliegenden Ort, den der Held betreten darf, ins Spiel bringen, sofern er weniger als 4 Helden auf dem Spielplan hat. Erfüllt ein Spieler außerhalb seines eigenen Zuges eine Mission, so darf er einen Helden am Anfang seines nächsten Zuges ins Spiel bringen. Verzichtet er darauf (bzw. spielt eine Karte, die kein Held ist), so muss er erst eine weitere Mission erfüllen, um wieder einen zusätzlichen Helden ins Spiel zu bringen. Pro erfüllter Mission darf jeweils nur ein Held ins Spiel gebracht werden. Ein Spieler darf keinen Helden ins Spiel bringen, der sich bereits im Spiel befindet. Hat er diesen Helden bereits selber im Spiel, so darf er die Heldenkarte kein zweites mal spielen. Hat hingegen ein anderer Spieler diesen Helden im Spiel, so darf er die Karte stattdessen auf seinen Friedhof legen und seine Bibliothek nach einer beliebigen Heldenkarte durchsuchen, die noch nicht im Spiel ist, und diesen Helden direkt ins Spiel bringen.

## **5.5 Begleiter**

In der Bauphase kann ein Held Begleiter anwerben, wenn er sich am richtigen Ort und im richtigen Gebäude befindet und falls erforderlich die benötigte Menge an Goldstücken bezahlen kann. Ein Held kann beliebig viele Begleiter im selben Zug anwerben, wenn sie alle am selben Ort und im selben Gebäude verfügbar sind, bzw. es dem Helden möglich ist, mehrere Orte/Gebäude in demselben Zug aufzusuchen.

## **5.6 Ausrüstung**

In der Bauphase kann ein Held Ausrüstung kaufen, wenn er sich am richtigen Ort und im richtigen Gebäude befindet und falls erforderlich die benötigte Menge an Goldstücken bezahlen kann. Ein Held kann beliebig viel Ausrüstung im selben Zug kaufen, wenn sie alle am selben Ort und im selben Gebäude verfügbar sind, bzw. es dem Helden möglich ist, mehrere Orte/Gebäude in demselben Zug aufzusuchen.

## **5.7 Zaubersprüche**

Zaubersprüche können von magiebegabten Helden oder Begleitern zu jedem Zeitpunkt wie eine Heldenfähigkeit gespielt werden. Dazu muss der Zauber allerdings zuerst vom Helden oder Begleiter erlernt worden sein und es müssen genügend Magiepunkte vorhanden sein. Das Erlernen eines Zaubers kann nur in der Bauphase erfolgen. Dazu müssen die erforderlichen Goldkosten bezahlt werden und der Zauber von der Hand an den Helden oder Begleiter angelegt werden, vorausgesetzt der Lernende hat mindestens einen Magiepunkt, wobei irrelevant ist, ob der Magiepunkt zum Zeitpunkt des Ausspielens verbraucht ist oder der Zauber mehr Magiepunkte benötigt, als der Lernende maximal zur Verfügung hat. Ein Held oder Begleiter kann beliebig viele Zauber erlernen. Beim Sprechen des Zaubers werden die benötigten Magiepunkte verbraucht und der Held oder Begleiter anschließend um 45 bzw. 90 Grad nach rechts gedreht.

## **5.8 Missionen**

Ein Held ohne Mission kann in der Bauphase eine Mission annehmen. Dieses zählt nicht als Aktion. Das heißt, der Held kann noch in demselben Zug beginnen, die Mission zu erfüllen. Es empfiehlt sich, die Missionskarte erst dann auszuspielen, wenn der Held unmittelbar davor steht, die erste Bedingung der Mission zu erfüllen, da ein Abbruch einer gescheiterten Mission Ruhmespunkte kostet. Ein Held kann jederzeit (auch außerhalb des eigenen Zuges) seine Mission abbrechen, indem er die Missionskarte in den Friedhof legt. Dieses führt bei dem Spieler zum Verlust von 10 Ruhmespunkten. Es ermöglicht ihm aber, dem Helden eine neue Mission zuzuweisen (weil z.B. die aktuelle Mission unerfüllbar geworden ist oder die neue Mission erfolgversprechender ist). Sobald eine Mission erfolgreich abgeschlossen ist, wird die Missionskarte in den Friedhof gelegt und der Spieler erhält die entsprechenden Ruhmespunkte. Anschließend ist der Held wieder verfügbar für eine neue Mission. Sollte eine Mission abgeschlossen werden, aber keine Ruhmespunkte bringen, so zählt die Mission stattdessen als fehlgeschlagen und führt zum Verlust von 10 Ruhmespunkten.



## **5.8.1 Zusatzmissionen**

Zusätzlich zu einer Hauptmission kann ein Held beliebig viele Zusatzmissionen annehmen. Ein Held kann Zusatzmissionen auch ohne Hauptmission annehmen. Auch das erfolgreiche Abschließen einer Zusatzmission berechtigt zum Ausspielen eines weiteren Helden.

## **5.8.2 Anti-Missionen**

Eine Anti-Mission kann nur auf einen gegnerischen Helden gespielt werden, insbesondere auf einen gegnerischen Helden, der bereits eine Hauptmission angenommen hat. Die Anti-Mission zählt für diesen Helden wie eine Hauptmission. Da jeder Held zu jedem Zeitpunkt nur eine Hauptmission haben darf, muss der Spieler des Helden in diesem Fall nun wählen, ob er entweder die alte Mission abbricht oder die Anti-Mission ablehnt. In beiden Fällen kostet ihn dies 10 Ruhmespunkte. Eine Anti-Mission kann nicht auf Helden gespielt werden, die bereits eine Anti-Mission haben.

## **5.9 Monster**

Der aktive Spieler kann in der Bauphase beliebig viele Monsterkarten von seiner Hand an ausliegenden Orten ins Spiel bringen, vorausgesetzt die Ausspielbedingungen der Karte sind erfüllt, das heißt wenn ein Monster eine Orts- oder Regionseinschränkung hat, dann kann es nur dort ausgespielt werden.

Jeder Spieler kann während der Reisephase genau 1 Monster an jedem Wegpunkt, den der reisende Held betritt ins Spiel bringen. Schwimmende Monster können grundsätzlich nur auf Wasser-Wegpunkte ausgespielt werden und nicht schwimmende Monster können nicht auf Wasser-Wegpunkte ausgespielt werden, sofern sie nicht fliegen können. Fliegen der Held und all seine Begleiter, so können nur fliegende Monster ausgespielt werden.

Wird ein Monster auf einen Wegpunkt ausgespielt, kommt es zum Kampf mit dem reisenden Helden. Wird das Monster nicht getötet oder vertrieben, so wird es am Ende des Kampfes trotzdem auf den Friedhof gelegt, da beherrscherlose Monster nicht auf Wegpunkten verbleiben dürfen. Das Monster zählt jedoch nicht als besiegt und der Held muss seine Reise abbrechen und zum vorherigen Wegpunkt bzw. Ort zurückkehren, sofern tatsächlich ein Kampf stattgefunden hat (beide Parteien haben sich entweder am Boden oder in der Luft befunden). Dadurch verliert er sämtliche seiner verbleibenden Bewegungspunkte.

Wird ein Monster in einem Ort ausgespielt, so verbleibt die Monsterkarte an dem Ort und bedroht diesen. Helden mit noch mindestens 1 verbleibenden Bewegungspunkt können das Monster angreifen, wenn sie sich am selben Ort befinden, das Monster wird jedoch von sich aus niemanden angreifen. Der Kampf kostet den Helden sämtliche seiner Bewegungspunkte. Befinden sich mehrere Monster am selben Ort, so verbünden sich alle Monster in diesem Kampf und kämpfen gemeinsam gegen den Helden und dessen Begleiter.

## **5.10 Ereignisse**

Ereignisse können je nach Typ zu einem bestimmten Zeitpunkt gespielt werden. Kampfergebnisse können nur im Kampf gespielt werden und von jedem Spieler kann nur ein Kampfergebnis pro Kampf gespielt werden. Normale Ereignisse hingegen können nur in der Bauphase außerhalb eines Kampfes gespielt werden, sind dafür aber nicht pro Zug limitiert.

## **6. Spielende**

Das Spiel endet augenblicklich sobald ein Spieler 100 oder mehr Ruhmespunkte angesammelt hat. Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt das Spiel.

## **7. Sonderregeln**

### **7.1 Gold**

Gold ist eine globale Ressource, die allen Helden des Spieler zur Verfügung steht, egal welcher Held das Gold eingenommen hat.

### **7.2 Reittiere**

Begleiter vom Typ Reittier können einen humanoiden Helden oder einen anderen humanoiden Begleiter aufnehmen. Dieser erhält dann dieselbe Reisegeschwindigkeit wie das Reittier. Verfügt das Reittier über Flug- oder Schwimffähigkeit, so erhält auch der Reiter diese Fähigkeit. Die Fähigkeit gilt auch im Kampf und erlaubt es so z.B. einem Helden ohne Flugfähigkeiten einen fliegenden Gegner anzugreifen.

### **7.3 Fahrzeuge**

Ausrüstungskarten vom Typ Fahrzeug verhalten sich was das Reisen und verleihen von Fähigkeiten angeht, wie Begleiter vom Typ Reittier, mit dem Unterschied, dass Fahrzeuge nicht auf humanoide Helden und Begleiter beschränkt sind.

### **7.4 Unzerstörbarkeit**

Die Eigenschaft „Unzerstörbar“ wirkt sich unterschiedlich auf Karten mit und ohne Lebenspunkte aus. Karten ohne Lebenspunkte (z.B. Ausrüstung) mit dieser Eigenschaft ignorieren sämtliche Effekte, die versuchen, sie zu zerstören. Eine solche Karte kann nur in den Friedhof gelangen, indem sie geopfert wird.

Karten mit Lebenspunkten hingegen sind nicht wirklich unzerstörbar. Die Eigenschaft verleiht ihnen lediglich Resistenz gegen Zerstörungseffekte, indem die Karte nicht vollständig zerstört wird, sondern stattdessen 10 Punkte Schaden nimmt. Kampfschaden sowie Effekte, die Schaden zufügen, betreffen unzerstörbare Karten ganz normal.

### **7.5 Betreten und verlassen von Orten**

Betritt ein Held einen Ort zum ersten mal, so löst er alle Karten aus, die eine Fähigkeit haben, die das Betreten dieses Ortes erfordern. Dies gilt sowohl wenn Helden den Spielplan an diesem Ort

betreten als auch wenn Helden ihre Reise in diesem Ort beenden oder unterbrechen. Um diese Fähigkeiten ein weiteres mal auszulösen, muss der Held jedoch zuerst einen anderen Ort betreten. Es reicht hierbei nicht, den Ort zu verlassen und auf dem nächsten Wegpunkt umzukehren und dann den Ort gleich wieder zu betreten.

Gleiches gilt für Fähigkeiten, die das Verlassen eines Ortes erfordern. Helden lösen diese Fähigkeiten nur beim ersten Verlassen des Ortes aus. Um die Fähigkeiten ein weiteres mal auszulösen, muss der Held zuerst einen anderen Ort betreten und wieder verlassen.

## **7.6 Betreten und verlassen von Gebäuden**

Betritt ein Held ein Gebäude das erste mal in dem Zug, so kann sich der Spieler entscheiden, die Gebäude-Fähigkeit auszulösen. Betritt derselbe Held dasselbe Gebäude im selben Zug erneut, so wird die Gebäude-Fähigkeit nicht erneut ausgelöst, selbst wenn der Spieler beim ersten Betreten entschieden hat, die Fähigkeit nicht auszulösen. Auch wird die Gebäude-Fähigkeit nicht automatisch ausgelöst, wenn ein Held den Zug in deinem Gebäude beginnt. Wohl aber kann er sofort Karten erwerben, die dieses Gebäude aus Ausspielvoraussetzung haben.

## **7.7 Preisrabatte**

Effekte, die den Kaufpreis von Karten auf unter 50 Gold reduzieren, reduzieren den Preis stattdessen auf 50 Gold.

## **7.8 Missionen und Bau von Gebäuden**

Einige Missionen erfordern es, dass der Held, der die Mission angenommen hat, bestimmte Karten wie Gebäude oder Bewohner ins Spiel bringt, die normalerweise nur vom Spieler selber ins Spiel gebracht werden können. Hierbei ist es ausreichend, wenn der Spieler, der den Helden kontrolliert, die entsprechende Karte an dem Ort ausspielt, an dem sich der Held gerade befindet. Die Karte zählt dann für jeden Helden des Spielers an diesem Ort mit einer Mission, als hätte der Held sie ausgespielt.

# **8 Begriffserklärungen**

## **8.1 Besitzer und Beherrscher**

Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, in dessen Deck sich die Karte zu Spielbeginn befunden hat. Der Besitzer einer Karte wechselt das ganze Spiel über nicht.

Der Beherrscher einer Karte ist entweder ein Spieler oder eine andere Karte. Der Beherrscher eines Helden ist grundsätzlich ein Spieler und zwar immer dessen Besitzer. Orte hingegen haben niemals einen Beherrscher. Gebäude haben als Beherrscher immer den Ort in dem sie ausgelegt sind.

Gleiches gilt für Bewohner, sofern diese nicht zu Begleitern von Helden geworden sind. In diesem Fall ist der Held ihr Beherrscher. Missionen und Zaubersprüche haben grundsätzlich den Helden als Beherrscher, an den sie angelegt sind. Ausrüstung und Begleiter haben ebenfalls den Helden als Beherrscher, an den sie angelegt sind. Sind sie an keine Karte angelegt, so haben sie keinen

Beherrscher. Monster haben normalerweise keinen Beherrscher, es sei denn sie sind zu Begleitern von Helden geworden. In diesem Fall ist der Held ihr Beherrscher.

Wirkt sich ein Effekt auf den Beherrscher einer Karte aus und der Effekt kann nur Spieler betreffen, so ist dies der Spieler, der die Karte besitzt, die der Beherrscher der betroffenen Karte ist. Soll zum Beispiel der Beherrscher einer Ausrüstungskarte durch einen Effekt eine Karte ziehen, so wird zunächst der Beherrscher der Ausrüstungskarte ermittelt, welches ein Held ist. Dann wird der Beherrscher dieses Helden ermittelt, welches dessen Besitzer ist. Dieser Spieler zieht nun eine Karte. Sollte die Ausrüstungskarte gerade an keiner anderen Karte anliegen, so wird stattdessen der Besitzer der Ausrüstungskarte selber ermittelt und dann zieht dieser Spieler eine Karte.

## **8.2 Karten „am selben Ort“**

Regeln, die den Ausdruck „am selben Ort“ enthalten, beziehen sich auf Karten, die sich auf demselben Feld befinden, wie die Karte mit der Regel, unabhängig davon, ob sich auf dem Feld eine Ortskarte befindet oder nicht.

## **8.3 Monster vertreiben**

Am Ende eines Kampfes zwischen einem Held (mit oder ohne Begleitern) und einem oder mehreren Monstern, werden alle Monster, die als Subtyp „Mensch“, „Humanoid“ oder „Tier“ haben (unabhängig von ihren anderen Subtypen) und die mindestens 1 Punkt Schaden im Kampf genommen haben, auf die Bibliothek ihres Besitzers gelegt, vorausgesetzt der Held hat selber keinen Schaden im Kampf genommen. War das Monster keine Karte sondern ein Spielstein, so wird der Spielstein stattdessen einfach vom Spielbrett entfernt. Der Spieler des Helden kann nicht wählen, ob er das Monster vertreiben möchte oder es nur verwundet. Die Monster werden grundsätzlich vertrieben.

Alle von diese Weise entfernten Monster zählen als zerstört. So kann zum Beispiel die Mission „Stadtbefreiung“ nicht nur durch das Töten des Monsters erfüllt werden, sondern auch, wenn dieses vertrieben wird. Auch kann ein Held, der beim Reisen von solchen Monstern angegriffen wird, seine Reise fortsetzen, wenn er alle Monster im Kampf vertrieben hat.

# **9 Spielvarianten**

## **9.1 Varianten für 2 Spieler**

### **9.1.1 Variante: Feldzug**

Ziel des Spiels ist es, alle Orte des Gegners zu besetzen oder zu vernichten.

Gegenüber dem Standardspiel enthält diese Variante eine Aufbauphase, die im ersten Teil des Spiels die Bauphase ersetzt. In der Aufbauphase dürfen die Spieler nur 1 Karte spielen und auch nur Karten vom Typ Ort, Gebäude, Bewohner oder Monster. Hat ein Spieler in seiner Aufbauphase keine Karte gespielt, so zieht er am Anfang seiner Abwurfphase 2 Karten, muss aber trotzdem am Ende der Abwurfphase seine Handkarten auf 10 reduzieren. Die Abwurfphase im ersten Teil des Spiels weicht von der Standardregel weiter ab, indem die abgeworfenen Karten nicht unter die

Bibliothek, sondern auf den Friedhof gelegt werden.

Des Weiteren gelten besondere Ausspielregeln in der Aufbauphase:

- Orte dürfen in jede Region außer in die Mittelregion gespielt werden und nicht in eine Region, in der bereits ein Ort ausliegt, der dem Gegner gehört
- Jeder Spieler darf und muss Orte in genau 2 Regionen spielen
- Gebäude und Bewohner dürfen nur in eigene Orte ausgespielt werden, dürfen hierbei aber die Regionseinschränkung ignorieren

Sobald jeder Spieler 10 Orte ausgelegt hat oder keine Bibliothek mehr Karten enthält, beginnt mit dem nächsten Zug der zweite Teil des Spiels. Hierzu mischen beide Spieler ihren Friedhof in ihre Bibliothek. Nun folgt das Spiel wieder größtenteils den Standardregeln.

Folgende Regeländerungen gelten im zweiten Teil des Spiels:

- Helden dürfen nur in eigene Orte ausgespielt werden
- Orte dürfen nicht mehr ausgespielt werden
- Gebäude und Bewohner dürfen nur in eigene Orte ausgespielt werden, die nicht vom Gegner besetzt sind oder in gegnerische Orte, die von einem selber besetzt sind (es gelten jetzt wieder die normalen Regionsausspielregeln)
- Gegnerische Orte können besetzt werden, indem sich dort ein eigener Held oder ein eigenes Gebäude befindet und gleichzeitig kein gegnerischer Held

Das Spiel endet sobald ein Spieler keine Orte mehr besitzt oder alle seine Orte von gegnerischen Helden oder Gebäuden besetzt worden sind. Der besetzende Spieler gewinnt das Spiel.

### **9.1.2 Variante: Magierduell**

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Magier (Helden) zu besiegen, indem dieser 10 Runden lang außer Gefecht gesetzt wird.

In dieser Variante spielt jeder Spieler einen Magier (einen Helden, der aber nicht zwingend magiebegabt sein muss). Die Magier führen von ihren Türmen (Orten) aus ein magisches Duell, wobei sie den gegnerischen Magier mit ihren Zaubern und beschworenen Monstern angreifen.

Folgende Regeländerungen gelten gegenüber dem Standard-Spiel:

- Jeder Spieler zieht in seiner Kartenziehphase eine zusätzliche Karte
- Jeder Spieler kann nur 1 Ort ausspielen
- Orte können nicht zerstört werden
- Helden und Gebäude können nur in den eigenen Ort ausgespielt werden
- Missionen können nicht ausgespielt werden
- Jeder Spieler kann nur 1 Helden zur Zeit kontrollieren
- Helden können nicht reisen
- Spieler können mit eigenen Monster den gegnerischen Held, gegnerische Monster oder Gebäude im gegnerischen Ort angreifen, als sei das stärkste Monster ein Held und die anderen eigenen Monster am selben Ort dessen Begleiter

- Der aktive Spieler erhält am Ende seines Zuges 10 Ruhmespunkte, falls er einen Helden kontrolliert, sein Gegner aber nicht

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 100 Ruhmespunkte erlangt hat.

## 9.2 Varianten für 3 Spieler

### 9.2.1 Variante: Schicksalspriester

In dieser Variante spielen die Spieler zunächst jeder für sich selbst, bis ein Spieler zum Schicksalspriester wird. Dieser versucht dann, Morgua mit Schicksalstempeln zu beherrschen, während die beiden anderen Spieler sich verbünden, um ihn aufzuhalten.

Im ersten Teil des Spiels wird nach den Standardregeln gespielt und kein Spieler weiß, wer zum Schicksalspriester werden wird. Sobald ein Spieler 25 (oder mehr) Ruhmespunkte angesammelt hat, wird er zum Schicksalspriester. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig die 25 Ruhmespunkte erreichen, so wird der Spieler zum Schicksalspriester, der im Uhrzeigersinn am dichtesten am aktiven Spieler sitzt. Das Spiel geht nun in den zweiten Teil über.

Folgende Regeländerungen gelten im zweiten Teil des Spiels:

- Die beiden anderen Spieler sind ab sofort verbündet und zählen somit nicht mehr als Gegner für einander (das heißt, ihre Karten und Fähigkeiten, die eine gegnerische Karte als Ziel haben, dürfen nur noch Karten des Schicksalspriesters zielen; Karten oder Fähigkeiten, die eine eigene Karte als Ziel haben, dürfen jedoch weiterhin nur eigene Karten zielen und nicht die des Verbündeten)
- Der Schicksalspriester kann ab sofort alle Gebäude- und Monsterkarten auf seiner Hand als Schicksalstempel ausspielen, allerdings nur an Orte, an denen sich noch keine Schicksalstempel befinden und an denen sich keine guten Helden seiner Gegner befinden
  - Entscheidet er sich bei einer Karte dazu, so zahlt er die aufgedruckten Kosten und legt die Karte unter Beachtung ihrer Ausspielregeln auf das Spielbrett und markiert sie mit einer Magiemarke
  - Die Karte zählt fortan als Schicksalstempel mit den aufgedruckten Lebenspunkten und einer vorgegebenen Panzerung von 15 sowie der Eigenschaft „unzerstörbar“
  - Alle aufgedruckten Fähigkeiten der Karte werden bis zum Rest des Spiels ignoriert
  - Stattdessen hat die Karte die Regel: „Kann nur von bösen Helden betreten werden.“ und die Fähigkeit: „Opfere einen Begleiter: Der Held zieht X Karten, wobei X der Anzahl der Magiemarken auf dieser Karte entspricht.“
  - Alle neutralen und bösen Helden des Schicksalspriesters haben die zusätzliche Fähigkeit: „Zahle X Lebenspunkte: Lege eine Magiemarke auf einen Schicksalstempel am selben Ort, wobei X die Anzahl der Magiemarken ist, die sich bereits auf dem Schicksalstempel befanden.“

Der Schicksalspriester gewinnt das Spiel, sobald sich auf allen Schicksalstempeln zusammen 10 oder mehr Magiemarken befinden. Die beiden anderen Spieler gewinnen gemeinsam, sobald sich kein Schicksalstempel mehr auf dem Spielbrett befindet und der Schicksalspriester keine Helden mehr kontrolliert.

## **9.3 Varianten für 4 Spieler**

### **9.3.1 Gemeinsamer Ruhm**

Ziel des Spiels ist es, in Zweier-Teams als erstes 200 Ruhmespunkte zu erlangen.

Gespielt wird das Standard-Spiel mit dem Unterschied, dass je 2 Spieler zusammen als Team spielen. Die Teams werden vor Spielbeginn gebildet. Die Team-Mitglieder sprechen sich ab, mit welchen Decks sie spielen wollen. Jeder Spieler spielt aber auch hier sein eigenes Deck.

Folgende Regeländerungen gelten im Team-Spiel:

- In der Spielvorbereitungsphase dürfen Spieler nur Vetos gegen Helden des gegnerischen Teams einlegen
- Karten oder Fähigkeiten, die eine gegnerische Karte als Ziel haben, dürfen nur Karten des gegnerischen Teams zielen
- Karten oder Fähigkeiten, die eine eigene Karte als Ziel haben, dürfen keine Karten des verbündeten Spielers zielen
- Alle Ruhmespunkte, die die beiden Spieler des Teams erlangen, werden zusammengezählt
- Auch das Gold teilen sich die beiden Spieler
- Sobald das Team 100 oder mehr Ruhmespunkte angesammelt hat, haben alle Figuren beider Spieler 2 Aktionspunkte pro Runde zur Verfügung
- Hat ein Spieler in seiner Kartenziehphase keinen Helden im Spiel, so zieht er 2 Karten, selbst wenn sein Verbündeter bereits einen oder mehrere Helden im Spiel hat
- Beide Spieler eines Teams führen all ihre Spielphasen zeitgleich aus, alle Karten und Aktionen werden jedoch weiterhin nacheinander ausgeführt, wobei sich die beiden Spieler absprechen dürfen, wer von ihnen zuerst eine Karte ausspielt oder eine Figur benutzt

### **9.3.2 Gemeinsamer Feldzug**

Die Variante entspricht der Variante „Feldzug“ mit dem Unterschied, dass je zwei Spieler gemeinsam in einem Team spielen. Orte des verbündeten Spielers zählen beim gemeinsamen Feldzug wie eigene Orte. Somit muss ein Spieler nicht mehr in genau 2 Regionen Orte platzieren, solange sein Verbündeter dort Orte platziert. Der erste Teil des Spiels endet, sobald beide Teams je 10 Orte ausgespielt haben (oder keine Bibliothek mehr Karten enthält). Das Spiel endet, sobald ein Team keine Orte mehr besitzt oder alle seine Orte von gegnerischen Helden oder Gebäuden besetzt worden sind. Das besetzende Team gewinnt das Spiel.

Des Weiteren gelten die Team Regeln wie in Kapitel 9.3.1 „Gemeinsamer Ruhm“ beschrieben.

## **9.4 Varianten für 5 Spieler**

### **9.4.1 Gottkönig**

Das Spiel beginnt als Standard-Spiel. Sobald allerdings ein Spieler 25 (oder mehr) Ruhmespunkte angesammelt hat, muss er sich für eine Rolle in diesem Spiel entscheiden (sollten mehrere Spieler

gleichzeitig 25 oder mehr Ruhmespunkte erreichen, so beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn am dichtesten am aktiven Spieler sitzt, mit der Rollenwahl):

- Gottkönig (nur möglich wenn noch kein anderer Spieler diese Rolle gewählt hat und auch nur, wenn sich mindestens 2 Schicksalstempel auf dem Spielbrett befinden)
- Oberster Verteidiger Morguas (nur möglich wenn noch kein anderer Spieler diese Rolle gewählt hat)
- Ritter (nur möglich wenn weniger als 3 andere Spieler diese Rolle gewählt haben)

Für den Gottkönig gelten folgende Sonderregeln:

- Sobald er die Rolle annimmt, darf er seine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl von Schicksalstempeln durchsuchen, diese vorzeigen und auf seine Hand nehmen; anschließend mischt er seine Bibliothek
- Er zieht in seiner Kartenziehphase 1 zusätzliche Karte für jeden Schicksalstempel auf dem Spielbrett (egal wem der Tempel gehört)
- Er kann zusätzliche Helden in seiner Bauphase ausspielen, ohne eine Mission dafür erfüllt haben zu müssen

Für den obersten Verteidiger gelten folgende Sonderregeln:

- Sobald er die Rolle annimmt, erhält er 25 Ruhmespunkte
- Er zieht in seiner Kartenziehphase 1 zusätzliche Karte
- Alle seine Helden erhalten +5 auf ihren Angriffswert, wenn sie einen Schicksalstempel angreifen

Für die Ritter gilt folgende Sonderregel:

- Sobald er die Rolle annimmt, darf er seine Bibliothek nach einer beliebigen Karte durchsuchen und sie auf die Hand nehmen; anschließend mischt er seine Bibliothek

Der Gottkönig gewinnt das Spiel sobald kein anderer Spieler mehr Helden auf dem Spielbrett hat. Die anderen Spieler gewinnen das Spiel gemeinsam sobald sich kein Schicksalstempel mehr auf dem Spielbrett befindet.

Sollten die ersten 4 Spieler nicht die Rolle des Gottkönigs wählen, so wird der fünfte Spieler automatisch zum Gottkönig, sobald auch er 25 Ruhmespunkte erreicht hat, unabhängig davon, wie viele Schicksalstempel sich zu dem Zeitpunkt auf dem Spielbrett befinden. Sollte sich dann kein Schicksalstempel auf dem Spielbrett befinden, so verliert der Gottkönig automatisch.