

- Wenn die Lebensfunken eines Bauern auf 0 oder darunter fallen, ist er sofort tot.
- Bauern können keine neuen HP gewinnen. Einmal im Spiel behalten sie dauerhaft ihre Stufe.

ASSE

Als "As" bezeichnen wir eine wichtige Spielfigur, die zwar nicht über die epischen Fähigkeiten eines Helden verfügt, aber doch zu sehr aus der Masse heraussticht, um als Bauer abgehandelt zu werden.

- Asse haben keine Hintergründe und keine Motivationsschübe.
- Asse haben drei Punkte Epik. Diese dürfen sie auf die gleiche Weise einsetzen, wie Helden. Asse können Epik zwar wieder aufladen, sind dabei aber auf Helden oder Nemeseis angewiesen (siehe unten).
- Asse dürfen 1en nachwürfeln.
- Wenn die Lebensfunken eines Asses auf 0 oder darunter fallen, befindet es sich - wie in ein Held - in Lebensgefahr.
- Asse können keine neuen HP gewinnen. Einmal im Spiel behalten sie dauerhaft ihre Stufe.

NEMESEIS

Die Spieler haben ihre Helden, der Meister hingegen lenkt die "Nemeseis" - ihre bösen Gegenspieler. Diese werden auf die gleiche Art erschaffen wie ein Held. Sie haben ebenso Hintergründe, Motivationen, Glück und Epik. Sie zu besiegen, ist in einem Epos meist die Hauptaufgabe der Helden.

Hierin liegt auch der einzige Unterschied zwischen Gut und Böse: Während ein Spieler, dessen Held stirbt, seine nächste Figur mit 70% der HP der letzten erschaffen darf, erhält der Meister keinen Ersatz für eine besiegte Nemeseis.

Gut gegen Böse

Der Kampf zwischen Gut und Böse ist ein zentraler Punkt jedes Epos. Der Meister lenkt in Form der Nemeseis die Mächte des Bösen, während die Spieler dem ihre Helden entgegenstellen. Doch die Überhand zu gewinnen wird im Spiel keine leichte Aufgabe sein - denn jede Aktion der einen Seite löst auf der anderen Seite sogenannte "Vergeltungen" aus, die diese verwenden kann, um das Gleichgewicht zu halten. Nur wer mehr Vergeltungen gewinnt, als er selbst erzeugt, kann Fortschritte erzielen um den Kampf für sich zu entscheiden.

Wenn das Spiel beginnt, bekommt der Meister 5 Vergeltungen für jeden Helden, der an diesem Epos teilnimmt. Die Spieler hingegen beginnen bei 0.

VERGELTUNGEN ERZEUGEN

Vergeltungen entstehen immer dann, wenn eine Seite einen Vorteil erhält. Die Gegenseite kann die Vergeltungen dann nutzen, um wieder ein Gleichgewicht zu schaffen.

Rast: Immer wenn ein Held oder eine Nemeseis während einer Ruhephase einen Vorteil erhält (die Heildauer eines Lebensfunken verkürzt oder Zaubersfacetten auflädt), produziert sie dabei eine Vergeltung für die Gegenseite. Ein tierischer Weggefährte zählt dabei immer zu seinem Herrchen (es entsteht also genau eine Vergeltung, egal ob nur einer von beiden oder beide eine Regeneration erhalten).

Wenn eine der Seiten Bauern oder Asse zur Verfügung hat, so genügt eine einzelne Vergeltung, um die Rast aller Bauern und Asse zu legitimieren.

Sammeln / Stehlen: Wenn eine Spielfigur versucht, ihr Inventar durch das Sammeln von Pflanzen oder einer Diebestour aufzustocken, so setzt sie dabei für die Gegenseite die Stufe der Tabelle (siehe "Jäger und Sammler") in Vergeltungen frei.

Artefakte kaufen: Es ist möglich Artefakte käuflich zu erwerben, sofern ein wirklich meisterlicher Handwerker zur Verfügung steht um es anzufertigen. In diesem Fall steigt der Wert des Gegenstandes um den Artefaktgrad. Außerdem wird der

Artefaktgrad in Vergeltungen für die Gegenseite freigesetzt. Ein Artefakt kann auch als Fund während eines Abenteuers auftauchen - der Meister darf den Helden auf diese Art Artefakte beliebigen Grades zuspüren. Für seine eigenen Figuren ist er aber an die Grenze gebunden, die die Märkte vorgeben.

Bauern: Wenn ein einflussreicher Held beschließt, fünf seiner Männer mitzunehmen oder der Meister in einer Höhle einige wütende Goblins auftauchen lässt, haben beide im Grunde das Gleiche getan: Sie haben dem Spiel Figuren - in diesem Fall Bauern - hinzugefügt, die auf ihrer Seite steht. Eine solche Aktion produziert die Stufe der erschaffenen Figur in Vergeltungen für die Gegenseite. Die Maximalstärke eines Bauern ergibt sich aus den Märkten des Helden oder der Nemeseis, welche ihn ins Spiel bringt.

Asse: Ein As darf dem Spiel ebenso hinzugefügt werden, wie ein Bauer. Allerdings produziert dies noch weitere Vergeltungen für die Gegenseite. Ein As unterhalb der ersten Stufe produziert immer genau eine Vergeltung. Ein As der ersten bis siebten Stufe produziert immer zwei Vergeltungen mehr als ein gleichstufiger Bauer. Hat das As die achte Stufe oder mehr erreicht, produziert dies drei Vergeltungen mehr als bei einem entsprechenden Bauern.

Gold: Der Meister kann die Helden auf ihren Questen Schätze finden lassen. Egal wie viele Helden den Schatz unter sich aufteilen, solange mindestens einer von ihnen seine Golfwürfel dadurch erhöht, erhält der Meister den Wert des Schatzes in Vergeltungen. Wenn der Meister hingegen seinen Nemeseis Gold zuführt, produziert er Vergeltungen für die Helden.

VERGELTUNGEN EINSETZEN

Die gesammelten Vergeltungen können im laufenden Spiel genutzt werden, um sich Vorteile zu verschaffen.

In HP umwandeln: Helden und Nemeseis können Vergeltungen benutzen, um zusätzliche Heldenpunkte zu gewinnen. Die entsprechende Figur bekommt 10 HP wenn sie dafür ihre Stufe in Vergeltungen ausgibt. Dies ist während einer laufenden Queste nur in einer Ruhephase möglich und es dürfen nur 10 HP auf einmal gewonnen werden. Unmittelbar nach dem Abschluss einer Queste dürfen hingegen beliebig viele Vergeltungen ausgegeben werden.

In Epik umwandeln: Helden und Nemeseis können Vergeltungen aber auch einsetzen, um für eine Vergeltung eine Epik zurückzugewinnen. Dies darf nur während einer Ruhephase geschehen und auch nur, wenn in dieser Phase nicht bereits HP durch Vergeltungen gewonnen wurden. Auch hier darf direkt zum Ende einer Queste beliebig viel getauscht werden. Alternativ darf ein Spieler auch statt sich selbst einem verbündeten As eine Epik zurückgeben.

Nemesis aktivieren: Der Meister darf fünf Vergeltungen einsetzen um sich dafür eine Nemeseis zu erschaffen.

Das Contra

Solange es um die Nemeseis geht, ergibt sich relativ einfach aus deren Märkten, welche Gegenstände und Spielfiguren maximal ins Spiel geworfen werden dürfen. Es kann aber auch vorkommen, dass eine Gruppe von Gegnern nichts mit einer Nemeseis zu tun hat (beispielsweise eine Räuberbande mitten im Wald). Auch hier existiert eine Grenze die in "freier Wildbahn" die Funktion der Märkte übernimmt. Diese Grenze wird als *Contra* bezeichnet. Das *Contra* entspricht immer der dreifachen Summe der Stufen aller Helden. Maximal können Figuren für eine Stufensumme des doppelten *Contras* gleichzeitig im Spiel sein. Wenn ein per *Contra* gerufenes Monster Ausrüstung haben soll, gilt die Stufe des Monsters +2 als universeller Markt für alles.

Direkte Belohnungen

Wenn Helden oder Nemeseis einen Kampf gewonnen haben erhalten sich hierfür direkt einige Heldenpunkte. Um die genaue Belohnung zu ermitteln, benutzt Du die auf dem Meisterbogen abgebildete Konfliktmatrix. Zunächst addierst Du die HP aller besiegten Gegner auf (Anführer gelten doppelt, Helden und Nemesis dreifach) und teilst diese Summe durch die Anzahl der Helden. Aus dem Ergebnis leitest Du die Konfliktstufe ab. Anschließend gibst Du jedem Helden die Zahl an HP, die ihm laut Konfliktmatrix für eine Aufgabe dieser Konfliktstufe zusteht.

Rettungswürfe

Neben Kämpfen gibt es noch viele andere Dinge, die einem Helden oder einer Nemesis Schaden zufügen können. Diese lösen üblicherweise Rettungswürfe aus (siehe "Die Grundregeln").

Wann immer ein Held (oder eine Nemesis) durch äußere Umstände (Tödliche Kälte, Stürze, Feuer) einen Rettungswurf ablegen muss, der mehr als die Hälfte seiner Konfliktstufe in Erfolgen fordert, bekommt seine Seite eine Vergeltung. Muss er gar mehr als die ganze Stufe in Erfolgen aufbringen, gibt es zwei Vergeltungen, bei mehr als der doppelten Stufe werden es drei.

Aufgaben in einer Queste

Neben einem oder mehreren einfachen Feinden gibt es noch andere Aufgaben, mit denen die Helden konfrontiert werden können. Auch diese produzieren Vergeltungen.

SCHLACHT

Wenn die Helden in eine militärische Auseinandersetzung involviert sind, so folgt die Aufgabe den üblichen Schlachregeln. Wie die Zahlenverhältnisse verteilt sind, hat Auswirkungen auf die Vergeltungen.

Zahlenverhältnis: Die Seite des unterlegenen Heeres erhält die Differenz an Armee-Steinen zwischen den Heeren als Vergeltungen.
Offiziere: Offiziere werden als Bauern oder Asse erschaffen.

REISE

Wenn die Helden eine Reise unternehmen, haben sie es selbst in der Hand, wie schnell sie unterwegs sind und wie offen sie reisen. Aus diesem Grund legst Du für die Reise keine komplett vorgeplanten Feinde an, sondern stellst eine Sammlung an möglichen Begegnungen zusammen (welche alle den Regeln der Aufgabe "Feinde" folgen müssen). Hierzu weist Du jeder Zahl auf dem

Würfel eine Begegnung zu. Es darf auch mehreren Zahlen die gleiche Begegnung zugeordnet werden, ebenso wie eine Zahl freigelassen werden kann, was als Begegnung aus 0 Schwierigkeiten zählt. Es muss immer die schwächste Begegnung auf der 1 und die stärkste auf der 12 liegen (dazwischen entsprechend ansteigend). Anschließend bildest Du aus den Schwierigkeiten aller zwölf Begegnungen den Durchschnitt. Hieraus kannst Du nun die Konfliktstufe ermitteln, die angibt, wie viele Vergeltungen jeder Wurf auf dieser Tabelle produziert.

Die Tabelle als Ganzes muss sich zwar an die Grenzen halten, die das Contra vorgibt, aber einzelne Einträge auf ihr können durchaus darüber liegen.

Orientierung: Du musst ankündigen, wann immer Du auf der Zufallstabelle würfelst. Die Spieler dürfen in dieser Situation - so sie wollen - einen Helden auswählen, der bei der Reise die Führung übernimmt und eine Probe auf *Orientierung* ablegt. Anschließend würfelt er einen Würfel pro gerade erzieltm Erfolg - der Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis gibt an, welche Begegnung von der Tabelle verwendet wird. Wenn kein Erfolg erzielt wird, so löst dies immer die Begegnung auf der 12 (also das stärkste Monster) aus.