

FATE

SPIELREGEL



Freya, die Göttin der Fruchtbarkeit und Schönheit behütet seit Anbeginn der Zeiten einen heiligen Brunnen in Grimheim, deinem Heimatdorf. Ja, vielleicht hast du ein oder zwei Mal in deinen Jugendjahren die Große Halle in Brand gesteckt und man hätte dich nach dem Vorfall mit der Axt (der von den unerträglich witzigen Ältesten seitdem „die Axt-Affäre“ genannt wird) beinahe verbannt, aber Grimheim ist nun mal seit jeher deine geliebte Heimat. Wie dem auch sei, Freyas Brunnen ... Der Brunnen ist schon seit Jahrhunderten ein Ärgernis für Freyas Feinde. Für gewöhnlich ist ihre pure Anwesenheit im Dorf schon ausreichend genug, um ihre Gegner von dem Brunnen fernzuhalten. Allerdings ist Freya gerade für einige Zeit nicht da. Sie ist zu Gast auf einer wichtigen Hochzeit in Asgard und es scheint so, als seien die benachbarten Monsterhorden nicht eingeladen worden. Nun, sie wollen den Brunnen zerstört sehen und das schnell! Auf Lokis Befehl überqueren sie nun die Grenzen des Tals und stellen eine echte Bedrohung für das Wohlergehen Grimheims dar. Alle angesehenen Krieger sind wegen der Hochzeit nicht verfügbar. Und genau hier kommen du und deine Freunde ins Spiel – ein Haufen unwürdiger Helden mit großen Ambitionen. Euer fehlendes Krieger-Training kompensiert ihr mit glühendem Enthusiasmus. Ihr seid euch sicher, dass eure Fähigkeiten ausreichen, die Monsterhorden fernzuhalten, bis Freya zurück ist. Andernfalls müsst ihr eben improvisieren – aber genau DARIN seid ihr trainiert.

Das Dorf braucht Helden, ihr müsst zu Verteidigern von Grimheim werden. Es ist euer ... Schicksal.

SPIELÜBERSICHT

In *Fate: Die Verteidiger von Grimheim* übernehmt ihr die Rollen aufstrebender Helden von Grimheim. Ihr versucht gemeinsam das Dorf gegen immer stärker werdende Wellen von Monstern zu verteidigen, die aus allen Richtungen angestürmt kommen. Jedes Mal, wenn es einem Monster gelingt, Grimheim zu betreten, wird ein Gebäude des Dorfes zerstört. Ihr verliert gemeinsam, wenn das Dorf komplett zerstört wird, aber ihr gewinnt gemeinsam, wenn bei Freyas Rückkehr am Ende der Partie wenigstens ihr Brunnen noch intakt ist.



1 Spielbrett

Eine Karte von Grimheim und Umgebung, mit Monster-Werten und 2 alternativen Zeitleisten.



10 Dorf-Gebäude

9 Häuser und Freyas Brunnen, die in Grimheim platziert werden. Wenn sie alle zerstört sind, verliert ihr die Partie.



4 Helden (2 Heldenboxen)

Zu jedem Helden gehört 1 Miniatur und ein Deck mit 40 Karten, inklusive Fähigkeiten, Ausrüstung und Ereignissen.



4 Spielertafeln

Halten eure Aktionen und mehr fest.

SPIELMATERIAL



20 Angriffswürfel

Werden verwendet, um Angriffe und Effekte abzuhandeln.



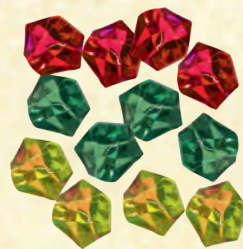
8 Schadenswürfel

Werden verwendet, um Schaden und Fortschritt auf Quests festzuhalten.



12 Spielermarker

3 pro Spieler, um Aktionen und Aufwertungskosten anzuzeigen.



150 Kristalle

je 50 in grün (Mana ●), gelb (Gold/Erfahrung ●), und rot (Schaden ●)



1 Runenstein

Zeigt den aktuellen Monstierzug auf der Zeitleiste an.



1 Monsterwürfel

Optional: Erhöht die Schwierigkeit und macht die Monster weniger vorhersehbar.



54 Monsterkarten

36 gelb, 18 rot

Sie bestimmen, wo Monster auf dem Spielbrett auftauchen.



10 Draugr

15 Skelette

20 Kobolde



10 Jötunn
(Einzahl: Jötunn)

15 Elementare

20 Elementargeister



10 Trolle

15 Verwüster

20 Goblins



6 Legenden

141 Monsterplättchen

DAS SPIELBRETT

Auf Spielbrett ist eine Landkarte mit hexagonalen *Feldern* abgebildet. Jedes Feld hat einen Geländetyp, entweder *Ebenen*, *Gebirge*, *Wald* oder *See*. Unabhängig vom Geländetyp können Felder auch *Straßen* enthalten. Alle Felder mit Namen werden *Orte* genannt. Einige Orte enthalten mehrere Felder und sind durch einen roten oder gelben Rand gekennzeichnet. Grimheim ist das Städtchen in der Mitte des Spielbrettes. Im Gegensatz zu anderen Orten wird Grimheim als ein einziges Feld betrachtet (siehe unten).



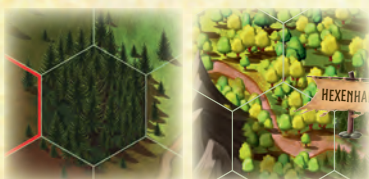
Ebenen

Für Ebenen gibt es keine Sonderregeln.



Gebirge

Nur Monster dürfen sich auf Gebirgefelder bewegen.



Wald

Sobald sich ein Charakter auf ein Waldfeld bewegt, hat er Deckung (siehe Angriffe auf Seite 9).



See

Kein Charakter darf sich auf Seefelder bewegen.



Straßen

Straßen haben nur Einfluss darauf, wie sich Monster bewegen (siehe Seite 8). Sie haben keine andere Funktion im Spiel.



Orte

Alle Felder mit Namen sind *Orte*. Manche Orte bestehen nur aus 1 Feld, andere Orte bestehen aus mehreren Feldern.



Trollhöhlen

Sie sind 3 besondere Gebirge-Felder, die auch von Helden besetzt werden können.



Naglfar

Besteht aus 2 Seefeldern, die von Charakteren besetzt werden können.



Grimheim

Grimheim gilt als ein einziges großes Feld, auf dem sich eine beliebige Anzahl Helden zur selben Zeit befinden dürfen. Helden in Grimheim sind benachbart zueinander, aber nicht benachbart zu den Feldern drum herum: Helden in Grimheim können nicht mit Charakteren oder Gelände außerhalb von Grimheim interagieren und umgekehrt.

Sobald man sich nach Grimheim bewegt, wird die aktuelle Bewegung immer beendet (um Grimheim zu verlassen, benötigt man eine weitere Bewegungsaktion oder einen Speleffekt). Sobald man sich aus Grimheim herausbewegt, darf man sich auf ein beliebiges

benachbartes Feld bewegen (außer auf Gebirge).

Falls ein Monster Grimheim betritt, entfernt ihr 1 beliebiges Dorf-Gebäude und legt das Monsterplättchen zurück in den Vorrat. Falls eine Legende Grimheim betritt, entfernt stattdessen 3 Dorf-Gebäude. Falls das letzte Gebäude entfernt wird (Freyas Brunnen), habt ihr das Spiel verloren.

Heil-Effekt von Freyas Brunnen: Wenn ihr in Grimheim eine Heilen-Aktion nutzt, entfernt ihr 5 Schadensmaker von eurem Helden und euren Ausrüstungskarten (anstatt nur 2 Schaden von eurem Helden zu heilen).

Zeitleisten

Am Rand des Spielbrettes befinden sich 2 Zeitleisten. Mit ihnen haltet ihr fest, in welchem Monsterzug ihr euch gerade befindet und wann neue Monster auf dem Spielbrett erscheinen. Die kürzere Zeitleiste ist für kürzere Partien angedacht (30 Min./Spieler). Sie hat außerdem einen etwas einfacheren Schwierigkeitsgrad. Für die längere Leiste (40 Min./Spieler) benötigt ihr etwas mehr Erfahrung, um das Spiel zu gewinnen. In jedem Monsterzug mit gekreuzten Äxten kommen neue Monster ins Spiel. Dies nennt man einen Verstärkungszug. Die Schädel-Symbole bedeuten, dass alle Monster auf Grimheim anstürmen (siehe Monsterzug, Seite 8). Falls Freyas Brunnen nach dem letzten Monsterzug noch steht, habt ihr gewonnen!

Monstervorrat

Alle Monsterplättchen, die gerade nicht in Verwendung sind, werden auf ihrem entsprechenden Vorratsfeld auf dem Spielbrett aufbewahrt.



ÜBERBLICK: SPIELKARTEN

Jedes Heldendeck ist einzigartig. Sie bestehen aber alle aus 40 Karten:
Heldenkarte: 1 doppelseitige Heldenkarte. Auf der Rückseite befindet sich eine verbesserte Version. Um die Rückseite verwenden zu können, müsst ihr euren Helden aufwerten.

Fähigkeitskarten: 6 doppelseitige Fähigkeitskarten. Auf der Rückseite befinden sich verbesserte Versionen (achtet auf die „I“ und „II“ in den Kartennamen). Eine dieser Fähigkeiten ist mit dem Wort „START“ markiert. Mit ihr beginnt ihr die Partie.

Ausrüstungskarten: Je nach Held bis zu 10 Karten. Die Farbe der Rückseite entspricht der Farbe des Helden. Eine dieser Karten ist mit dem Wort „START“ markiert. Mit ihr beginnt ihr die Partie.

Ereigniskarten: Je nach Held bis zu 23 Karten. Die Rückseite zeigt das Bild des Helden. Immer wenn ihr angewiesen werdet Karten zu ziehen, sind damit Ereigniskarten gemeint. Ihr könnt niemals andere Arten von Karten auf der Hand haben.

Heldenkarte:



Angriffsstärke

Gesundheit

Fähigkeitskarte (blau):



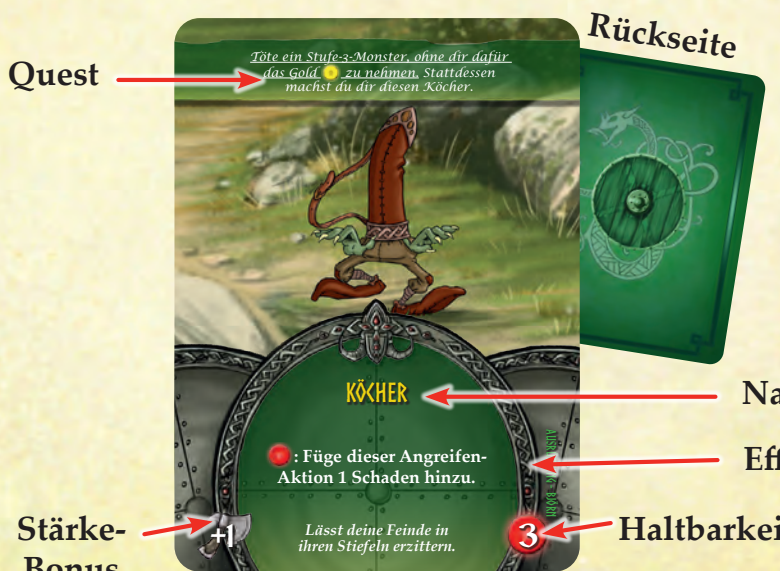
Name

Held

Effekt

Mana-Generierung

Ausrüstungskarte (grün):



Quest

Stärke-Bonus

Haltbarkeit

Name

Effekt

Ereigniskarte (rot):



Rückseite

BEUTE

Markiere ein unverletztes Stufe-3-Monster oder eine unverletzte Legende mit 2 -Markern. Das Monster oder die Legende ist +2 wert. Bete um dein Leben.

SPIELAUFBAU

(Diese Schritte führt ihr gemeinsam durch.)

2. Platziert die Dorf-Gebäude (inklusive Freyas Brunnen) je nach Spielerzahl in Grimheim:

- 1 Spieler = 4 Gebäude
- 2 Spieler = 6 Gebäude
- 3 Spieler = 8 Gebäude
- 4 Spieler = 10 Gebäude

Falls das letzte Gebäude (Freyas Brunnen) entfernt wird, habt ihr das Spiel verloren!

3a. Platziert 3 Schaden ● in den Trollhöhlen (auf dem mit den 3 roten Punkten gekennzeichnetem Feld). Ein Held in den Trollhöhlen kann sie entfernen, um 3 Schaden von seinen Karten zu entfernen.

3b. Platziert 3 Mana ● auf der Naglfar (auf dem mit den 3 grünen Punkten gekennzeichnetem Feld). Ein Held auf der Naglfar kann sie seinen Karten hinzufügen.

3c. Platziert 3 Gold ● im Wyrmbau (auf dem mit den 3 gelben Punkten gekennzeichnetem Feld). Ein Held im Wyrmbau kann es bekommen.

1. Platziert die Monsterplättchen auf ihre entsprechenden Vorratsfelder auf dem Spielbrett.



4. Wählt eine Zeitleiste (kurz oder lang). Platziert den Runenstein auf dem ersten Feld der gewählten Zeitleiste. Falls Freyas Brunnen nach dem letzten Monsterzug noch steht, habt ihr die Partie gewonnen!

5. Mischt die gelben und roten Monsterkarten zu 2 getrennten verdeckten Stapeln. Jeder Spieler zieht eine Karte vom gelben Monsterstapel und platziert sie entsprechend (siehe Seite 10). Weitere Monster erscheinen, wenn der Runenstein das nächste Mal ein ● oder ● erreicht.



SPIELER-AUFBAU

(Diese Schritte führt jeder für sich selbst durch.)

6. Nehmt euch eine Spielertafel und platziert sie vor euch.

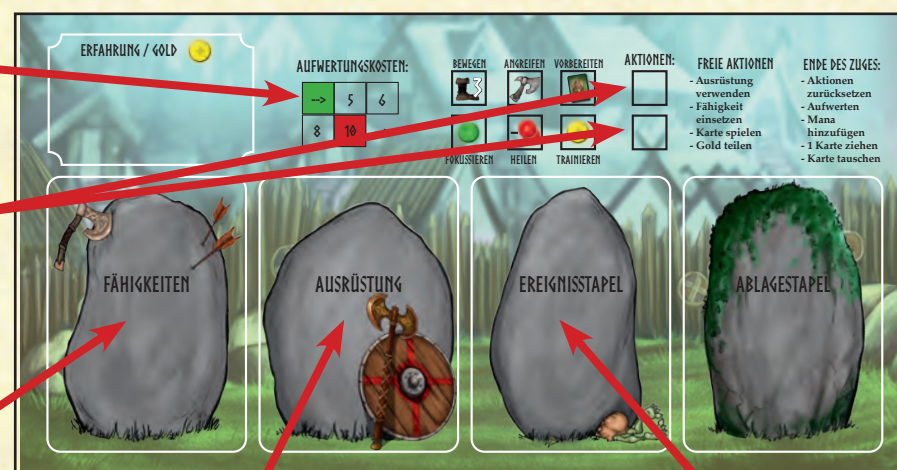
9. Platziert 1 eurer Spielermarker auf dem grünen Startfeld eurer Aufwertungskostenleiste. Immer wenn ihr etwas aufwertet, kostet die nächste Aufwertung mehr.

Platziert 2 eurer Spielermarker auf den leeren „Aktionen“-Feldern auf eurer Spielertafel. Sie werden ab jetzt Aktionsmarker genannt. Jeder Spieler darf in seinem Zug 2 verschiedene Aktionen durchführen.

10. Mischt die 5 übrigen Fähigkeitskarten und platziert sie auf dem Fähigkeiten-Feld (Stufe I nach oben). Sie stellen mächtige Effekte dar, die ihr durch das Sammeln von Erfahrung erhalten könnt, um euren Helden aufzuwerten. Zu jeder Zeit sollte nur die oberste Karte sichtbar sein.

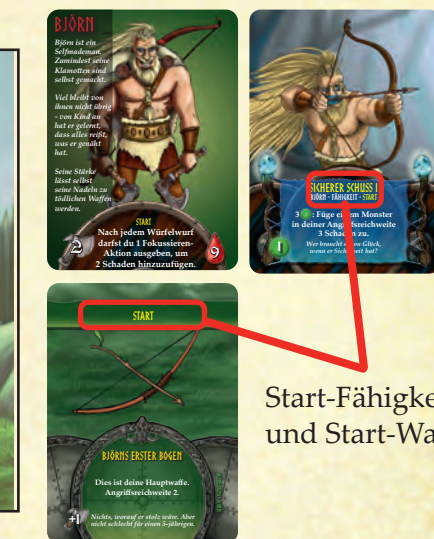
7. Sucht euch ein Heldendeck mit der entsprechenden Miniatur aus. Platziert die Miniatur in Grimheim auf dem Spielbrett.

8. Platziert eure Heldenkarte, eure Start-Ausrüstung und eure Startfähigkeit *außerhalb* eurer Spielertafel vor euch. Die Karten außerhalb eurer Spielertafel sind eure *aktiven*, die ihr nutzen könnt (Karten auf eurer Spielertafel sind regeltechnisch noch nicht „deine/eure“).



11. Mischt alle übrigen Ausrüstungskarten und platziert sie offen auf dem Ausrüstung-Feld. Die oberste Karte ist eure laufende Quest. Falls ihr sie abschließt, erhaltet ihr die Ausrüstung. Zu jeder Zeit sollte nur die oberste Karte sichtbar sein.

12. Mischt alle Ereignis-karten und platziert sie verdeckt auf dem Ereignisstapel-Feld.



Start-Fähigkeit und Start-Waffe

13. Ihr startet mit 2 Gold ● auf der Spielertafel, 1 Mana ● auf eurer Start-Fähigkeit und zieht 1 Karte von eurem Ereignisstapel. (Überspringt diesen Schritt, falls ihr einen anspruchsvolleren Schwierigkeitsgrad möchtet.)

ZUG-ÜBERSICHT

Bestimmt gemeinsam einen Startspieler. Falls ihr euch nicht einigen könnt, bestimmt ihr den Startspieler, indem ihr herausfindet, wer den meisten Met trinken kann, ohne umzufallen. Falls ihr den Startspieler über diesen Wettkampf bestimmt, empfehlen wir euch, erst mit dem Spiel zu beginnen, sobald alle ihren Rausch ausgeschlafen haben. Die Spielerreihenfolge ändert sich im Laufe der Partie nicht. In eurem Zug dürft ihr 2 Aktionen durchführen. Dazu bewegt ihr eure Aktionsmarker (die Spielermarker auf den Aktion-Feldern) von einem der leeren Felder auf ein verfügbares Aktionsfeld. Ihr dürft niemals beide Aktionsmarker auf dasselbe Feld bewegen ... auch nicht, wenn ihr das unbedingt wollt.

Unten befindet sich eine Übersicht mit allen verfügbaren Aktionen. Außerdem dürft ihr eine beliebige Anzahl verfügbarer freier Aktionen durchführen, wie z. B. Karten zu spielen oder Karten zu nutzen, die sich bereits im Spiel befinden. Sobald ein Spieler mit seinen Aktionen fertig ist, endet sein Zug (siehe unten „Ende des Zuges“). Der nächste Spieler darf nun eifrig mit seinem Zug beginnen. Sobald alle Spieler ihre Züge durchgeführt haben, haben die Monster ihren eigenen Zug. Befolgt dazu die Regeln auf Seite 8.

AKTIONEN



Bewegen – Bewege deinen Helden bis zu 3 Felder auf dem Spielbrett. Jedes Feld darf zur selben Zeit nur von 1 Charakter besetzt sein. Du darfst dich nicht durch besetzte Felder bewegen, auch nicht, wenn sie von einem deiner Mitspieler besetzt sind. Helden können sich nicht auf Gebirge-Felder bewegen.



Angreifen – Zähle die Angriffsstärke (♣) auf allen deinen im Spiel befindlichen Karten zusammen. Würfle diese Zahl an Angriffswürfel gegen ein beliebiges Monster in deiner Angriffsreichweite (mehr dazu auf Seite 9).



Vorbereiten – Ziehe 1 Karte von deinem Ereignisstapel. Du darfst niemals mehr als 4 Karten auf der Hand haben, aber du kannst jederzeit Karten ablegen (ohne ihren Effekt zu nutzen), um Platz für neue Karten zu schaffen.



Fokussieren – Füge 1 deiner Fähigkeiten oder Ausrüstung, die Mana verwenden, 1 Mana (●) hinzu.



Heilen – Entferne 2 Schaden (●) von deinem Helden. Falls du dich in Grimheim befindest, darfst du auch Schaden von Ausrüstungskarten entfernen und insgesamt 5 statt 2 Schaden entfernen.



Trainieren – Füge deiner Spielertafel 1 Erfahrung (●) hinzu.

Falls ihr durch eine Karte eine bestimmte Aktion durchführen dürft, ist dies eine **zusätzliche** Aktion. Führt eine solche Aktion durch, ohne dafür Aktionsmarker zu bewegen. Dies ist die einzige Möglichkeit, dieselbe Aktion mehr als ein Mal im selben Zug durchzuführen.

FREIE AKTIONEN

Ausrüstung verwenden – Ausrüstungskarten dürfen nur ein Mal pro Zug eingesetzt werden (mit Ausnahme von Karten, die Schaden verhindern. Sie dürfen jedes Mal eingesetzt werden, wenn man Schaden erhält). Einige Ausrüstungskarten verlangen, dass ihr Schadensmarker auf ihnen platziert, um ihren Effekt durchführen zu können (z. B. „●: Ziehe 1 Ereigniskarte“). Solche Ausrüstung hat einen **Haltbarkeit**-Wert (●-Symbol in der unteren rechten Ecke). Dieser gibt an, wie viele Schadensmarker auf der Karte liegen dürfen. Sollte sich bereits die maximale Anzahl Schadensmarker auf der Karte befinden, kann ihr Effekt nicht wieder eingesetzt werden, bis der Schaden entfernt wurde.

Fähigkeit verwenden – Fähigkeitskarten dürfen nur ein Mal pro Zug eingesetzt werden (mit Ausnahme von Karten, die Schaden verhindern. Sie dürfen jedes Mal eingesetzt werden, wenn man Schaden erhält). Viele Fähigkeiten verlangen, dass ihr 1 oder mehr Mana (●) ausgibt, um ihren Effekt durchführen zu können. Dieses Mana muss von derselben Karte genommen werden, deren Fähigkeit ihr durchführen wollt. Ihr dürft nicht mit Mana einer anderen Karte bezahlen.

Ereigniskarte spielen – Spiele eine Ereigniskarte von deiner Hand. Führe ihren Effekt durch und lege die Karte danach auf deinen Ablagestapel. Ihr dürft keine Ereigniskarten spielen, während ihr eine Aktion durchführt, wie z. B. mitten in einer Bewegung. Sollte sich die Karte allerdings z. B. auf „diese Angreifen-Aktion“ beziehen, darf sie nach dem Würfelwurf einer Angreifen-Aktion gespielt werden, um das Würfelergebnis zu verändern. Ihr dürft keine Karten außerhalb eures eigenen Zuges spielen, es sei denn die Karte erlaubt euch dies ausdrücklich oder zum Verhindern von Schaden.

Gold teilen – Du darfst von einem benachbarten Helden Gold (●) erhalten oder diesem geben. *Tipp: Diese Aktion wird angenehmer, wenn ihr beide zustimmt.*

ACHTUNG: Freie Aktionen gelten niemals als „Angreifen-Aktionen“, selbst dann nicht, wenn durch sie Angriffswürfel (♣) geworfen werden oder durch sie Schaden ausgeteilt wird.

ENDE DES ZUGES

Sobald ein Spieler 2 Aktionen und alle freien Aktionen durchgeführt hat, die er durchführen wollte, beginnt das Ende des Zuges. Der Spieler führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Setze die Aktionsmarker auf ihre leeren Felder zurück.
2. Werte deinen Helden auf, falls du genug Erfahrung (●) dafür hast (siehe Erfahrung und Aufwertungen auf der nächsten Seite).
3. Füge allen Karten mit Mana-Generierung (●-Symbol in der unteren linken Ecke) die angegebene Menge Mana (●) hinzu. Diese Karten fügen nur sich selbst Mana hinzu.
4. Ziehe 1 Ereigniskarte auf deine Hand. Falls du bereits 4 Karten auf der Hand hast, darfst du keine Ereigniskarte ziehen, bis du zuerst eine andere Karte von deiner Hand abgelegt hast, ohne ihren Effekt abzuhandeln.
5. Du darfst ENTWEDER die oberste Ausrüstung nach unten in deinen Ausrüstungsstapel legen ODER die oberste Fähigkeit nach unten in deinen Fähigkeiten-Stapel legen. Du darfst dir die nächste Karte vorher allerdings nicht ansehen.

QUESTS UND AUSRÜSTUNG



Die einzige Möglichkeit, um an neue Ausrüstung zu kommen, besteht darin, Quests abzuschließen. Jeder Spieler hat einen Ausrüstungsstapel auf seiner Spielertafel, dessen oberste Karte die Ausrüstung zeigt, die er gerade durch das Erfüllen der oben auf der Karte angegebenen Quest erhalten kann. Zur Klarstellung: Die Voraussetzungen zum Erfüllen der Quest sind unterstrichen, während der Rest des Textes nur einer stimmungsvollen Beschreibung dient. Wenn ihr eine Quest abschließt, legt die Ausrüstungskarte sofort oben vom Stapel zu euren anderen aktiven Karten außerhalb eurer Spielertafeln.

Da eure Ausrüstungsstapel offen auf euren Spielertafeln liegen, seht ihr nun eine neue Ausrüstungskarte mit einer neuen Quest.

Wenn euch eine Quest anweist, eine Aktion „auszugeben“, bedeutet dies, dass ihr die Aktion nehmen müsst (einen Aktionsmarker auf das

entsprechende Aktionsfeld bewegen) *ohne* den üblichen Effekt der Aktion zu bekommen; ihr schließt sozusagen die Quest ab, *anstatt* den üblichen Effekt zu nutzen. Ihr müsst eine Quest nicht in einem Durchgang abschließen. Manche Quests erfordern es sogar, dass ihr mehrere Züge benötigt, um sie abschließen zu können. Den Fortschritt einer Quest haltet ihr entweder mit Kristallen oder Schadenswürfeln auf der Ausrüstungskarte fest.

Jeder Spieler darf beliebig viele Ausrüstungskarten im Spiel haben. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass jeder nur 1 **Hauptwaffe** haben darf. Falls ein Spieler eine neue Hauptwaffe erhält, platziert er sie für den Rest des Spiels auf der vorherigen.

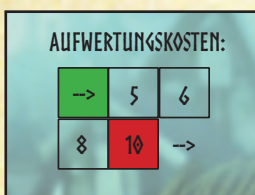
Beispiel: Björns Ausrüstung Knochenfluchbogen hat diese Quest: „Gib eine Heilen-Aktion auf der Naglfar aus, um die Relikte an dich zu binden.“ Er bewegt sich auf eines der Naglfar-Felder und bewegt seinen anderen Aktionsmarker auf die Heilen-Aktion, um die Ausrüstung zu erhalten. Er darf allerdings nun keine 2 Schaden heilen. Da Björn bereits eine Hauptwaffe besitzt, platziert er den Knochenfluchbogen auf ihr, um die bisherige Hauptwaffe zu ersetzen.

ERFAHRUNG, GOLD UND AUFWERTUNGEN



Im Spielverlauf werdet ihr Gold und Erfahrung (☺) sammeln. Beides wird in Fate als dieselbe Ressource eingesetzt (Gold darf als Erfahrung eingesetzt werden und umgekehrt). Immer wenn ihr ein Monster tötet (direkt oder indirekt, durch Angriffe oder andere Effekte), bekommt ihr Erfahrung (☺):

- Ihr bekommt 1 Erfahrung für Monster der Stufe 1 (Elementargeister, Goblins, Kobolde)
- Ihr bekommt 2 Erfahrung für Monster der Stufe 2 (Elementare, Verwüster, Skelette)
- Ihr bekommt 3 Erfahrung für Monster der Stufe 3 (Jöttnar, Trolle, Draugr)



- Ihr bekommt noch viel mehr Erfahrung für das Töten von Legenden (angegeben auf den jeweiligen Legenden-Karten). Schaut euch die Monster-Übersicht auf dem Spielbrett (oder auf Seite 10) an, um mehr Informationen über Monster zu erhalten.

Erfahrung/Gold (☺) lagert ihr auf eurer Spielertafel.

Am Ende eines jeden Zuges darf ein Held aufgewertet werden, wenn er ausreichend Erfahrung gesammelt hat, um den nächsten Schritt auf der Aufwertungskostenleiste zu nehmen. So müsst ihr z. B. 5 Erfahrung aus eurem Vorrat abgeben, um die erste Aufwertung durchführen zu können.



AUFWERTEN

Bewege den Spielermarker auf der Aufwertungskostenleiste einen Schritt weiter und zahle die Erfahrung (☺), die auf diesem Schritt angegeben ist. Wähle dann eine Aufwertung:

- A) Du bekommst eine neue Fähigkeit: Lege die oberste Fähigkeit von deinem Fähigkeiten-Stapel zu deinen aktiven Karten außerhalb deiner Spielertafel.
- B) Verbessere eine Karte: Drehe eine deiner aktiven Fähigkeitskarten oder deine Heldenkarte auf ihre aufgewertete Seite.

Hinweis:

- Jeder Spieler darf nur 1 Mal in seinem Zug aufwerten, selbst wenn er die nötige ☺ für 2 Aufwertungen hat.
- Falls du dich dafür entscheidest, eine Fähigkeit aufzuwerten, die Mana generiert, beachte, dass das Mana nach dem Aufwerten hinzugefügt wird; die neue Fähigkeit generiert Mana also im selben Zug.
- Sobald du das rote Feld auf der Aufwertungskostenleiste erreicht hast, kosten alle zukünftigen Aufwertungen 10 ☺.



DER MONSTERZUG

1. Bewegt den Runenstein
2. Werft Monsterwürfel (Optional)
3. Bewegung der Monster
4. Angriff der Monster
5. Verstärkungen

Nachdem alle Helden ihre Züge durchgeführt haben, führen die Monster ihren eigenen Zug aus, der folgenden Schritten folgt:

1. Bewegt den Runenstein um 1 Schritt. Falls der Runenstein dadurch ein Verstärkungsfeld (🏰/🏰) erreicht, ist dies ein Verstärkungszug und ihr werdet im Schritt „Verstärkungen“ neue Monsterkarten ziehen. Falls er ein Schädel-Feld (👤) erreicht machen alle Monster einen *Ansturm* auf Grimheim (siehe unten). Falls er das letzte Feld erreicht, gewinnen die Spieler, falls Freyas Brunnen am Ende des Monsterzuges immer noch steht.

2. Werft den Monsterwürfel und führt seinen Effekt aus (siehe unten). Hinweis: Dieser Schritt ist eine optionale Spielvariante. Er macht das Spiel etwas schwieriger und macht die Monster weniger vorhersehbar. Falls dies eure erste Partie ist, empfehlen wir euch diesen Schritt zu überspringen und ohne Monsterwürfel zu spielen.



Manöver: Alle Monster, die benachbart zu einem Helden sind, rotieren im Uhrzeigersinn um den Helden. Dies bedeutet, dass sich Monster nach Grimheim bewegen und dort Gebäude zerstören. Dies geschieht in Spielerreihenfolge.



Manöver: Wie oben, aber gegen den Uhrzeigersinn und deshalb viel fürchterlicher.



Angriff: Die Angriffsstärke (🗡️) aller Monster ist in diesem Zug +1.



Stoßen: Jeder zu einem Monster benachbarte Held wird 1 Feld Richtung Grimheim bewegt, falls möglich (folgt dem Monster-Weg).



Ansturm: Alle Stufe-1-Monster machen einen *Ansturm* in diesem Zug (siehe Regeln für Anstürmen).



Hinterhalt: Alle Helden müssen 1 neuen Goblin benachbart zu sich platzieren. Falls sich ein Held in Grimheim befindet, wird dieser Effekt für diesen Spieler ignoriert.

3. Bewegung der Monster. Es gibt 2 Goldene Regeln für die Bewegungsphase:

- 1) Zu Helden benachbarte Monster bewegen sich NIEMALS in dieser Phase.
- 2) Monster folgen IMMER ihrem Weg auf Grimheim zu.

Die Pfeile am Rand des Spielbretts geben an, in welche Richtung sich alle Monster von dieser Seite des Spielbretts aus bewegen werden. Sie werden sich in diese Richtung bewegen, bis sie entweder Grimheim oder eine Straße erreicht haben. Befinden sie sich einmal auf einer Straße, bewegen sich die Monster auf dieser Straße in Richtung Grimheim. Monster werden in der Bewegungsphase niemals von diesem Muster abweichen. Aber sie können durch andere Effekte auf neue Wege in Richtung Grimheim bewegt werden.



Einige Wege Richtung Grimheim.

Beginnt mit dem Monster, das sich am nächsten an Grimheim befindet und endet mit dem Monster das am weitesten von Grimheim entfernt ist und bewegt jedes Monster um 1 Feld vorwärts, falls möglich. Monster können sich nicht bewegen, falls sie benachbart zu einem Helden sind (Goldene Regel 1). Außerdem können sie sich nicht bewegen, falls das Feld vor ihnen bereits besetzt ist. Falls 2 Monster dasselbe Straßen-Feld betreten würden, bewegt sich das Monster, das sich bereits auf der Straße befindet zuerst.

Anstürmen: Ein Monster, das anstürmt, *bewegt sich um 1 zusätzliches Feld* auf seinem Weg in Richtung Grimheim. Monster stürmen aus den verschiedensten Gründen an, aber sie machen niemals mehr als 1 zusätzlichen Schritt.

- A) Der Monsterwürfel kann Anstürme für Stufe-1-Monster auslösen.
- B) In Monsterzügen mit Schädel-Symbol (👤) stürmen alle Monster an.
- C) Falls ein Monster nicht angreifen kann, nachdem es seine normale Bewegung durchgeführt hat, allerdings angreifen könnte, wenn es einen Ansturm macht, dann stürmt es an.

Falls ein Monster nicht benachbart zu einem Helden ist, wird es sich normal bewegen, selbst wenn das bedeutet, dass es sich aus der Angriffsreichweite bewegt.

Legenden mögen es nicht, in einer Warteschlange hinter anderen Monstern zu stehen. Falls ihnen andere Monster im Weg stehen, tauschen sie mit diesen einfach die Plätze, um ihre Bewegung durchzuführen, inklusive aller zusätzlicher Ansturm-Schritte.

Falls ein Monster Grimheim betritt, entfernt ihr 1 beliebiges Dorf-Gebäude und legt das Monsterplättchen zurück in den Vorrat. Falls eine Legende Grimheim betritt, entfernt stattdessen 3 Dorf-Gebäude.



- 1) Der Goblin (A) ist am nächsten an Grimheim. Da er aber benachbart zu Embla ist, kann er sich nicht bewegen.
- 2) Jetzt sind die Verwüster (B) und (C) an der Reihe. Verwüster (B) bewegt sich zuerst, da er sich auf einer Straße befindet. Verwüster (C) kann sich nun nicht mehr bewegen, da sein Weg versperrt ist.
- 3) Bewegt die Trolle (D) und (E) 1 Schritt vorwärts.
- 4) Troll (F) bewegt sich 1 Schritt, aber stürmt an (bewegt sich 1 zusätzlichen Schritt), um Embla anzugreifen.

4. Angriff der Monster

In einer beliebigen Reihenfolge nach Entscheidung der Spieler, greifen alle Monster, die angreifen können, nun an. Falls ein Monster 2 verschiedene Helden angreifen kann, entscheiden die Spieler gemeinsam, welcher Held angegriffen wird (siehe unten unter „Angriffe“).

5. **Verstärkungen.** Falls sich der Runenstein auf einem Verstärkungsfeld (🏹/🏹) befindet, zieht jeder Spieler eine entsprechende Monsterkarte und platziert Monsterplättchen gemäß den Angaben auf der Karte auf dem Spielbrett (siehe „Monsterkarten“ auf Seite 11).

ANGRIFFE

Bei einem Angriff wählt ein Charakter zunächst ein Ziel innerhalb seiner Angriffsreichweite. Falls nichts anderes angegeben ist, haben alle Charaktere eine Angriffsreichweite von 1, was bedeutet, dass er nur benachbarte Feinde angreifen kann. Berechnet die Angriffsstärke (♣) des Angreifers.

Bei Helden addiert ihr die Angriffsstärke-Werte auf dem Helden, seiner Ausrüstung und seinen Fähigkeiten. Werft diese Anzahl an Angriffswürfeln, um zu bestimmen, wie viel Schaden verursacht wurde:



TREFFER



FEHLSCHLAG



TREFFER, *außer* der Verteidiger hat Deckung (weil er in einem Wald steht).



Rune: FEHLSCHLAG, aber es könnte sein, dass Effekte zum Einsatz kommen, wenn dieses Symbol geworfen wird.

Karten, die sich auf „diese Angreifen-Aktion“ beziehen, dürfen gespielt werden, nachdem die Würfel geworfen wurden, um das Ergebnis zu verändern. Falls der Held der Verteidiger ist, darf der Spieler Ereigniskarten, Fähigkeiten und Ausrüstung verwenden, um den Schaden zu verhindern. Sobald alle Spezialeffekte verrechnet sind, zählt alle verbleibenden Treffer zusammen und fügt diese Menge Schaden dem Verteidiger zu:

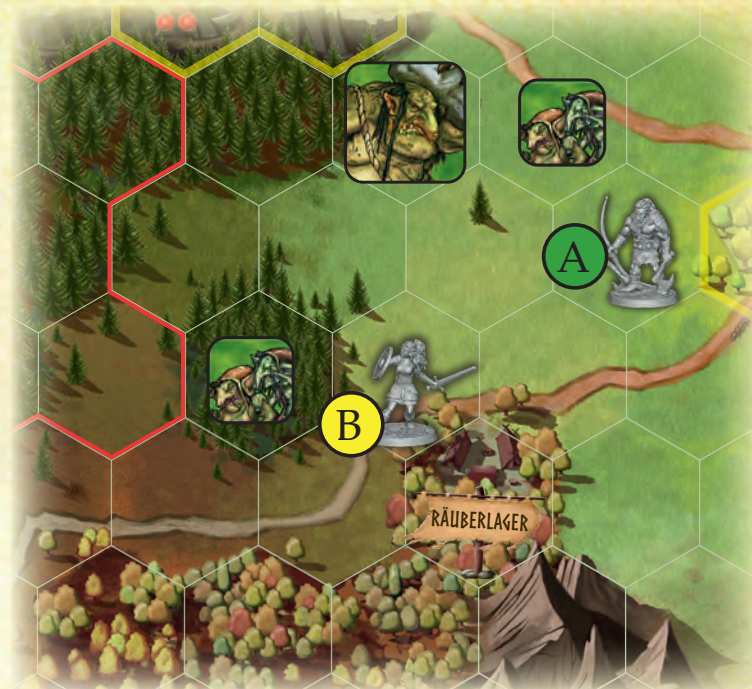
- Platziert einen Schadenswürfel auf dem Monsterplättchen (oder der Legendenkarte), um den Schaden festzuhalten. Falls ein Monster Schaden in Höhe seiner Gesundheit erlitten hat, habt ihr es getötet. Entfernt das Monsterplättchen und der Spieler bekommt Erfahrung (🟡) entsprechend der Monsterstufe (s. S. 7).
- Platziert Schadensmarker (🔴) auf der Heldenkarte, um festzuhalten, wie viel Schaden ein Held erlitten hat. Falls ein Held Schaden in Höhe seiner Gesundheit erlitten hat, wird er niedergeschlagen (siehe unten).

NIEDERGESCHLAGENE HELDEN

Falls Helden niedergeschlagen werden, werden sie sofort zurück nach Grimheim getragen. Von ihrer Mutter. Und das macht sie nicht gerade glücklich. Entfernt so viele Schadensmarker von der Heldenkarte, bis **exakt 5 Schaden auf ihr liegen**.

Entfernt 2 Dorf-Gebäude aus Grimheim (ein paar Dorfbewohner sind in Panik geflohen und haben ihr Haus unverteidigt verlassen).

Eine andere Strafe gibt es nicht, wenn ein Held niedergeschlagen wird. Spielt ganz normal weiter.



Beispiele:

Björn (A) will angreifen. Durch seinen Bogen hat er eine Angriffsreichweite von 2, weshalb er den Troll angreifen kann. Er addiert seine Angriffsstärke: 2 von seiner Heldenkarte, +1 von seinem Bogen und zusätzlich +1 von seinem Köcher (Ausrüstung), was zusammen 4 ergibt. Er wirft 4 Angriffswürfel und erhält dieses Ergebnis: 🟡 🟡 🟡 🟡. Nach dem Wurf spielt Björn die Karte „Meisterschuss“, wodurch dem Angriff nochmal 2 Schaden hinzugefügt werden. Der Angriff verursacht nun insgesamt 5 Schaden, was durch einen Schadenswürfel auf dem Trollplättchen festgehalten wird.

Embla (B) greift den benachbarten Goblin an. Sie wirft ihre 4 Würfel und erhält leider nur dieses Ergebnis: 🟡 🟡 🟡 🟡. Da sich der Goblin im Wald befindet, hat er Deckung, was bedeutet, dass keiner ihrer Würfel einen Treffer erzielt. Glücklicherweise spielt Embla die Karte „Magische Runen“, wodurch sie ihrem Angriff 3 Schaden hinzufügen darf, falls sie eine Rune würfelt. Sie fügt dem Goblin 3 Schaden zu, was diesen tötet. Embla bekommt 1 Erfahrung (🟡) und tritt den Kadaver des Goblins von der Karte, direkt zurück in den Goblin-Monstervorrat



DIE MONSTER

Trollwesen:

Zu den Trollwesen gehört das kleine Volk, das als Goblins bekannt ist, die Verwüster des Waldes und natürlich auch ausgewachsene Trolle in voller Größe. Diese Kreaturen leben vor allem in den Wäldern und sie sind bekannt dafür, dass sie stets in großen Scharen und Stämmen kommen. Ihre Stärke liegt in ihrer Anzahl.

Trollwesen-Effekte: Jedes Trollwesen erhält +1 Angriffsstärke für jedes Trollwesen, das zu ihm benachbart ist.

Zusätzlicher Effekt für Goblins: Goblins bewegen sich um 2 Felder anstatt um 1. (Beim Anstürmen dürfen sie sich um ein 3. Feld bewegen.)

Feuerhorde:

Diese feurigen Wesen sind Ausgeburten Jötunheims. Die Elementargeister sind kleine, bösertige lebende Feuerbälle. Wenn sie genug Magma bekommen, wachsen sie zu Feuer-Elementaren heran, die auf ihrem eigenen kleinen Feuerwirbel herumschweben und brennende Felsbrocken herausschleudern, die sie vom Boden aufgesammelt haben. Die größten Kreaturen der Feuerhorde sind die Jötunn höchstpersönlich. Sie sind uralte Feuerriesen, die größtenteils aus großen Felsbrocken, die mit Lava zusammengehalten werden, gemacht sind. Die Jötunn sind für ihre unendliche Stärke bekannt, die es ihnen erlaubt, Steine nach ihren Feinden zu schleudern.

Feuerhorden-Effekt: Alle Monster der Feuerhorde haben eine Angriffsreichweite von 2.

Untote:

Der Tod könnte nicht so ultimativ sein, wie einige zu glauben wissen. Diese toten Kreaturen springen zurück ins Leben, wenngleich auch ihrer einstigen mentalen Fähigkeiten beraubt. Sie sind ruhelos und brutal. Ihr einziges Ziel ist es, den Tod noch weiter zu verbreiten. Die Kobolde sind bösertige Ausgeburten Hels. Sie kämpfen mit krallenbewehrten Flügeln, aus denen tödliche Gifte austreten. Skelette sind ausgewachsene Wikinger-Krieger aus den alten Zeiten. Man sagt, alles, was dich nicht tötet, macht dich nur stärker, doch du wirst schnell herausfinden, dass alles, was dich tötet, dich ebenfalls stärker machen könnte. Allerdings nicht so stark wie die Draugr, knallharte und gepanzerte herangewachsene Halbriesen.

Effekt der Untoten: Runen (⚔) zählen für den Angriff der Untoten als Treffer.

Zusätzlicher Effekt für Draugr: Draugr tragen eine Rüstung (verhindern jedes Mal, wenn Schaden ausgeteilt wird, 1 Schaden).

Legenden:

Ihr könntet auch einigen der uralten Schrecken aus der nordischen Mythologie begegnen. Diese werden *Legenden* genannt. Legenden haben besondere Werte und einige von ihnen haben auch Spezialeffekte. Sobald eine Legende Grimheim betritt, reißt sie 3 Dorf-Gebäude statt 1 ein, lasst sie also nicht rein! Außerdem tauschen sie die Position mit Monstern vor ihnen, falls ihre Bewegung andernfalls blockiert sein sollte (siehe Phase „Bewegung der Monster“ auf Seite 8). Jede Legende gibt es in 2 Stufen, 1 gelbe 🟡 und 1 rote 🔴. Denkt daran, die richtige Seite nach oben zu legen, wenn ihr die Legenden auf dem Spielbrett platziert!



Grendel

Die Stärke dieser kolossalen Bestie wird nur von ihrem Mangel an Intelligenz übertroffen. Er hat den Gesang aus der Methalle gehört und hält es einfach nicht mehr aus. Grendel hat Hunger ...



Nidhöggr

Solange die eigentliche Midgardschlange den Weltenbaum Yggdrasil umspannt, findet niemand wirklich Zeit dazu, die Größen zu vergleichen, wenn dieses ähnliche Biest auftaucht.



Surt

Der Feuerriese mit seinem Flammenschwert soll Ragnarök, die kosmische Apokalypse, herbeiführen - falls er solange durchhält.



Die Königin der Toten

Ein schauriger Anblick: Hel bringt die Toten nach dem Tod in die Unterwelt. Zumindest diejenigen, die an Alter und Krankheit gestorben sind. Hoffen wir, dass du das nicht bist ...



Hrungrald

Dieser brachiale Anführer ist absolut furchtlos. Er sammelt Kampfnarben als Trophäen seiner Unbesiegbarkeit. Natürlich flößt seine Anwesenheit dem gesamten Klan der Trollwesen Vertrauen ein.



Seherin Odins





Diese beunruhigende Gestalt ist zwar blind, sieht aber dennoch Dinge der Vergangenheit und der Zukunft und fungiert als Beraterin der Götter Asgards. In diesem Fall dient sie Loki und seinen Horden.

		
Goblin	Verwüster	Troll
♣1 Stufe 1	♣3 Stufe 2	♣6 Stufe 3
🩸2 🟡1	🩸3 🟡2	🩸7 🟡3
*Bewegung 2		



		
Elementargeist	Elementar	Jötunn
♣1 Stufe 1	♣3 Stufe 2	♣5 Stufe 3
🩸2 🟡1	🩸4 🟡2	🩸6 🟡3

		
Kobold	Skelett	Draugr
♣2 Stufe 1	♣4 Stufe 2	♣6 Stufe 3
🩸2 🟡1	🩸3 🟡2	🩸5 🟡3
*Rüstung		

DIE MONSTERKARTEN

In Verstärkungszügen (mit  oder  auf den Zeitleisten markiert) erscheinen Monster auf dem Spielbrett. Die Monsterkarten dienen dazu, zu bestimmen, wie die Monster platziert werden. In Spielerreihenfolge zieht jeder Spieler 1 entsprechende Monsterkarte ( oder ) und platziert die Monster entsprechend.

Es gibt 2 Arten von Monsterkarten: Standard und Legenden. Standard-Monsterkarten (wie das Jöttnar-Ferienlager auf der Abbildung rechts), zeigen eine Gruppe Monster, die an einem bestimmten Ort auf dem Spielbrett platziert werden. In diesem Beispiel platziert ihr 3 Elementargeister und 3 Elementare auf dem Speienden Berg, genauso, wie es auf der Karte angezeigt wird. Sobald die Monster platziert wurden, legt ihr die Monsterkarte zurück unter ihren jeweiligen Stapel.

Auf den Legenden-Karten seht ihr ein Bild der entsprechenden Legende, die besonderen Werte und Spezial-Effekte der Legende und manchmal auch Platzierungsanweisungen für normale Monster, die sie begleiten. So betritt die Königin der Toten z. B. zusammen mit 4 Kobolden, 3 Skeletten und 1 Draugr die Todesebenen. Beachtet, dass die Plättchen der Legenden 2 Seiten haben, die mit den verschiedenen Stufen ( und ) der Legende übereinstimmen.

Legt die Legenden-Karte neben das Spielbrett, um ihre Stärke, Gesundheit, Effekte und die Belohnungen im Auge zu behalten. Sobald die Legende getötet wird, legt ihr die Legenden-Karte zurück unter ihren jeweiligen Stapel.

Es kann zu Situationen kommen, in denen nicht alle Monster wie auf der Karte angegeben platziert werden können. Falls dies geschieht, legt ihr die Monsterkarte zurück unter ihren Stapel und zieht solange eine neue Karte nach, bis die Monster auf ihnen vollständig platziert werden können.

Es folgen einige Beispiele, wann ihr eine neue Karte ziehen müsst:

- Im Monstervorrat gibt es nicht mehr genügend Monsterplättchen.
- Ihr zieht eine Legenden-Karte, aber das Plättchen der betreffenden Legende befindet sich bereits auf dem Spielbrett.
- Eines oder mehrere der betreffenden Felder ist bereits besetzt.



ANPASSUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Falls ihr *Fate: Die Verteidiger von Grimheim* bereits mehrfach gewonnen habt, könnt ihr die Schwierigkeit des Spiels auf verschiedene Weise erhöhen:

1. Ihr könnt mit dem Monsterwürfel spielen. Dadurch ist die Bewegung der Monster nicht mehr so leicht vorhersehbar. Die Regeln für den Monsterwürfel findet ihr auf Seite 8.
2. Probiert die längere Zeitleiste aus. Sie macht es auch ein wenig schwieriger für euch, das Spiel zu gewinnen.
3. Überspringt Schritt 13 des Spielaufbaus. Dadurch beginnt ihr das Spiel ohne Gold, Mana und Handkarten.
4. Beginnt alle auf dem zweiten Feld der Aufwertungskostenleiste auf eurer Spielertafel. Dadurch kosten die ersten Aufwertungen mehr Gold und es dauert länger, bis ihr sie bekommt.
5. Falls ihr weiterhin dauernd gewinnt, nehmt Kontakt zum Fryxelius-Bruder auf, der am nächsten an eurem Wohnort lebt. Er wird dann bei euch vorbeikommen und die Monster persönlich kontrollieren und mitten im Spiel willkürliche, überraschende Regeln einführen, um den Herausforderungsgrad für euch zu erhöhen.

SOLO-REGELN

Fate: Die Verteidiger von Grimheim spielt ihr alleine genauso wie mit mehreren Spielern. Da jeder Spieler in jeder Verstärkungsphase eines Monsterzugs 1 Monsterkarte zieht, passt sich die Schwierigkeit automatisch mit der Anzahl der Spieler an.



KLARSTELLUNGEN

Sichtlinie – Hat ein Angriff oder ein Spieleffekt Reichweite 2 oder mehr, kann jeder Charakter innerhalb der angegebenen Anzahl an Feldern das Ziel sein, selbst wenn sich das Ziel hinter anderen Charakteren oder Bergen befindet. Die einzige Ausnahme ist Grimheim. Über Grimheim kann man nicht hinweg oder durchschießen. Zählt stattdessen die Felder entlang der Grenze von Grimheim, um das Ziel zu erreichen.

Nicht verhinderbarer Schaden – Wird einem Charakter nicht verhinderbarer Schaden zugefügt, kann dieser keine Effekte einsetzen, um den Schaden zu verhindern. Insbesondere gilt dies für Boldur und die Draugr, welche beide für gewöhnlich 1 Schaden verhindern würden.

Benachbart – Man gilt benachbart zum Geländetyp des Feldes, auf dem man sich befindet, und zu den Feldern, die zum eigenen Feld benachbart sind. Würde z. B. eine Quest-Voraussetzung verlangen, dass man sich benachbart zu einem Wald befinden muss und man steht gerade auf einem Wald-Feld, das von Ebenen-Feldern umgeben ist, erfüllt man weiterhin die Voraussetzungen für die Quest.

Monster-Bewegung verhindern (z. B. Sperrfeuer) – Ihr könnt nur die normale Bewegung von Monstern verhindern, nicht das Drehen durch den Monsterwürfel (Manöver), nicht das Zurückstoßen durch Legenden und auch keine anderen Effekte. Nur ihre eigene Bewegung kann verhindert werden. Anstürmen wird als Teil ihrer normalen Bewegung betrachtet und somit kann Anstürmen verhindert werden.

Bewegung +1 – „Bewegung +1“ lässt den betreffenden Spieler während seiner Bewegen-Aktion 1 zusätzlichen Schritt gehen. Falls ein Effekt besagt „Bewege dich um 1 Feld“ (ohne das „+“), ist dies eine eigenständige Bewegung.

Abrissbirne – Mit dieser Fähigkeit kann sich Boldur in besetzte Felder bewegen und den Charakter, der das Feld besetzt, 1 Schritt stoßen. Der Charakter darf auf das Feld gestoßen werden, von dem Boldur gekommen ist, aber er darf niemals vom Spielbrett herunter oder auf ein besetztes Feld gestoßen werden.

Fähigkeiten (freie Aktionen vs. andauernde Effekte) – Eine Fähigkeit kann in der Regel nur 1 mal pro Zug verwendet werden. Dies trifft allerdings nicht auf Fähigkeiten zu, welche permanent die Angriffsstärke, Gesundheit usw. erhöhen oder die andere Aktionen auslösen. Ebenso trifft dies nicht auf Effekte zu, die Schaden verhindern und jedes Mal verwendet werden können, wenn Schaden ausgeteilt wird.

CREDITS

SPIELEAUTOR: Jonathan Fryxelius

CO-AUTOREN: FryxGames

ILLUSTRATIONEN: Naomi & Michel Rodin (Fishpond Entertainment / Draw the Lines)

CONCEPT ART: Samuel Nilsson

COVER-ILLUSTRATION: Mateusz Stanisławski

DANKSAGUNGEN:

Benjamin, meinem Bruder, mit dem ich vor 15 Jahren die erste Version dieses Spiels geschaffen habe. Wir hatten echt Freude dabei.

Tomas Nordquist, für seine großartige Inspiration und seinen niemals endenden Enthusiasmus für das Spiel.

Thomas und Peter Fryxelius, die das Spiel immerzu unterstützt haben, durch alle verrückten Ideen, die ich versucht habe zu implementieren.

Dank an das gesamte Team (FryxGames). Ohne euch hätte ich dieses Projekt niemals fertig bekommen.

Und ganz besonders, danke Gott für die Gabe der Kreativität. Ich staune über Deine Schöpfung.



Beispiel: Björn benötigt Reichweite 4, um Goblin **A** zu treffen, da er nicht über Grimheim hinweg schießen kann. Er benötigt Reichweite 3, um Goblin **B** zu treffen.



Illustrated by
Fishpond Entertainment
www.fishpond.se
and **Draw the Lines**
www.drawthelines.se

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG, REDAKTION

UND LAYOUT: Marco Reinartz

UNTER MITARBEIT VON:

Jasmin Lichius, Dirk Nielsen und
Michelle Reiche

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:



JoeKas World GmbH
Katzentaler Str. 1a
74834 Elztal
info@elznir-games.de
www.elznir-games.de

Elznir Games ist eine eingetragene
Marke von JoeKas World GmbH.