

Jens Drögemüller

The Scepter of Zavandor



In der Welt von Zavandor leben verschiedene Rassen, wie Menschen, Elfen, Feen und Kobolde in Harmonie zusammen. Einst gab es eine Zeit großer Kriege, aber jetzt herrscht Frieden zwischen ihnen. Doch Zavandor ist immer noch eine gefährliche Welt, in der furchterregende Drachen und übelriechende Untote existieren. Die Menschen leben in ständiger Angst vor einem gewaltigen Vulkan, der jeden Moment ausbrechen könnte. Viele hoffen auf die Ankunft eines großen Zauberers, der die Welt beschützen und den Tag bringen wird, an dem niemand mehr in Angst leben muss.

Du kannst Magie aus verschiedenen Edelsteinen extrahieren, um Tränke herzustellen und die Welt von Zavandor erkunden und unterschiedliche Gegenstände sammeln, um stärker zu werden. Du könntest auch einen Pakt mit den Wächtern von Zavandor schließen, um immensen Ruhm zu erlangen. Zavandor ist eine riesige Welt. Es ist schwierig, alles allein zu erkunden, selbst mit reichlich Magie und mächtigen Gegenständen. Aber du brauchst dir keine Sorgen zu machen. Du bist bereits ein erfahrener Zauberer, der mühelos Beschwörungszauber einsetzen kann. Wenn du deine Doppelgänger beschwörst, kannst du mit ihnen verschiedene Regionen erkunden. Extrahiere Magie aus mächtigen und verschiedenen Edelsteinen und werde der größte Zauberer Zavandors.

In diesem Regelbuch gibt es *handgeschriebene* Texte, wie der oben Dargestellte. Diese Texte erklären die Welt von Zavandor und sind keine Spielregeln. Willst du nur schnell die Regeln lesen, dann kannst du diese Teile überspringen.



Einführung in die Welt von Zavandor

Goblindorf



Erforschst du das Goblindorf, dann erhältst du die Möglichkeit, Edelsteine zu einem ermäßigten Preis zu kaufen.

Goblins sind natürliche Händler und verkaufen alles, was Geld bringt, darunter auch mysteriöse magische Gegenstände aus unbekannten Quellen. Im Goblindorf werden magische Tränke als Währung eingesetzt, die wertvoller sind als einfaches Geld. Für Goblins, die keine Magie nutzen können, sind magische Gegenstände nur ein Mittel, um Geld zu machen. Sie beherrschen allerdings den Markt für seltene, magische Gegenstände, die zu den höchsten Preisen in Zavandor gehandelt werden. Insbesondere setzen bestimmte Edelsteine aus einem Ort irgendwo im Goblindorf mächtige Magie frei, was sie wertvoller als herkömmliche Edelsteine macht. Es ist bekannt, dass man Edelsteine zu einem reduzierten Preis kaufen kann, wenn man sich tief in das Goblindorf begibt.



Hexenwald

Erforschst du den Hexenwald, dann erhältst du die Möglichkeit, 2 Magische Trankkarten pro Stufe zu erhalten.

Man sagt, das mächtige Magie nur aus Edelsteinen gewonnen werden kann. Alte Hexen haben allerdings die Fähigkeit, starke Tränke aus seltsamen Zutaten wie getrockneten Fröschen und Katzenschnurrhaaren zu bräuen. Es heißt außerdem, dass die netten Hexen im Hexenwald manchmal Tränke verschenken, aber ist es sicher, dieses Geschenk anzunehmen? Werden sie nicht irgendwann zum Ausgleich irgendwelche absurden Forderungen stellen? Diese Gedanken werfen vielleicht einen Schatten auf die Güte der netten Hexen, die allein im Wald leben. Tatsächlich gab es vor dem Krieg viele kleine bewohnte Dörfer im Hexenwald. Nun haben die Bäume das Gebiet überwuchert und von den Dörfern bleibt keine Spur. Die Frauen, die den Wald nicht verlassen konnten, nachdem sie ihre Familien im Krieg verloren hatten, wurden zu den Hexen, die nun den Wald beschützen.



Drachental

Erforschst du das Drachental, dann kannst du dort Drachenschuppen erhalten, die einen Rabatt auf Gegenstände und Wächterpakte liefern.

Niemand würde sich freiwillig in das Land der Drachen wagen, denn man sagt, dass sie alles fressen, was sich bewegt. Hast du allerdings Glück, dann kannst du dort vielleicht eine Drachenschuppe bekommen. Sammler schätzen sie als seltene Kunstgegenstände, doch Goblin sehen in ihnen etwas anderes. Besitzt du eine Drachenschuppe, dann zeigt dies, dass du ein mächtiger Zauberer bist, der in der Lage ist, sich mit Drachen im Kampf zu messen. Goblins werden dich dafür respektieren und ihre Händler werden dir magische Gegenstände zu einem reduzierten Preis anbieten. Wenn du eine Drachenschuppe erlangen kannst, dann werden sogar die furchteinflößenden Wächter von Zavandor dir Respekt zollen.

Elfenwald



Erforschst du Elfenwald, dann erhältst du die Möglichkeit, jede Runde zusätzliche Magie zu erhalten.

Elfen haben ihre eigenen Verstecke tief in diesem mysteriösen Wald angelegt. Man sagt, dass in dieser mystischen Umgebung ein verborgener See mit magischem Wasser liegt. Könnte dieser See der Ursprung der mächtigen Magie der Elfen sein? In den tiefsten Teilen von Elfenwald befindet sich unter einem wunderschönen und seltsamen Baum eine Quelle. Gerüchten zu folge, soll diese Quelle starke magische Kräfte haben. Es ist allerdings für Nicht-Elfen fast unmöglich, den Weg zu diesem Baum zu finden, da die Wälder wie ein Labyrinth sind. Es gab einst eine Zeit, als die Beziehungen zwischen den Menschen und den Elfen so schlecht waren, dass kein Mensch, der den Wald betrat, lebendig daraus wiederkehrte, doch in diesem Zeitalter des Friedens, greifen die Elfen keine Menschen mehr an.





Portal

Dies ist der Ort, an den neue Doppelgänger beschworen werden.

Im Herzen von Zavandor stand einst ein großer Eichenbaum, der den Elfen heilig war. Obwohl ignorante Menschen ihn schon vor langer Zeit gefällt haben, liegen seine Wurzeln noch unter der Erde und strahlen eine heilige Aura aus. Dieser Ort, der mit allen Orten in Zavandor verbunden ist, ist besonders wichtig für Zauberer, die diese große Welt erforschen wollen. Da die Welt so enorm ist, nutzen Zauberer Beschwörungszauber, um ihre Doppelgänger zu rufen. Mächtige Magier haben gemeinsam hier ein Portal geöffnet, und alle beschworenen Doppelgänger erscheinen in diesem Portal.



Feuerberg

Erforschst du den Feuerberg, dann hast du die Möglichkeit, Wissen über das Feuer zu erlangen, welches dir ermöglicht, Magie aus Rubinen zu gewinnen.

Der Feuerberg versprüht heiße Lava, die droht, alles, was sich ihr im Weg steht, zu verbrennen. Niemand wäre so dumm, ihn aus Neugierde zu besteigen.

Bist du allerdings bereit, alles zu riskieren und erfolgreich den Feuerberg erklimmst, dann kannst du das Wissen des Feuers erlangen. Es beschreibt die mächtigste aller Magie, die Feuermagie, und ermöglicht dir, die Magie der Rubine zu kontrollieren. Bis heute hat kein Zauberer perfekt die Magie der Rubine kontrollieren können.

Selbst Magier, die Elitetraining in Feuermagie erhalten haben, können bisher keine Magie aus Rubinen gewinnen. Der legendäre Erzmagier, der zuerst Magie aus Rubinen gewann, konnte ihre Macht nicht völlig kontrollieren. Die perfekte Meisterschaft über die Magie der fünf Rubine, um immense Macht zu gewinnen ist vielleicht nur ein unmöglicher Traum.



Die Ruinen

Erforschst du die Ruinen, dann kannst du dort Gegenstände finden, die Fassungen für Edelsteine haben.

Einst waren sie eine gedeihende Stadt, doch nun sind sie nur noch eine verlassene Einöde – die Ruinen tragen die Narben des Krieges und es gibt niemanden mehr, der sie bewohnt. Die Überreste zahlreicher Häuser und Mauern sind nur noch eine Erinnerung an den früheren Wohnstand der Stadt. Obwohl die Stadt gefallen ist, gibt es hier noch begrabene Schätze.

Nekromanten, die dunkle Magie praktizieren, warnen andere, diese Schätze nicht zu suchen. Sie beschwören hier immer wieder die Toten, und die Toten wandeln ohne Bewusstsein umher, greifen die Lebenden an und verhindern, dass die Schätze so einfach geborgen werden können.

Charaktervorstellung

Magier

Startpunkt: Feuerberg Stufe 1

Anfängliche Magische Handgröße: 

Anfängliche Magie:    

Magier sind in der mächtigen Feuermagie geschult. Von klein auf werden sie an Eliteschulen unterrichtet und oft werden sie königliche Wachmagier oder Militäroffiziere, die andere in die Schlacht führen. Während des Höhepunkts des Krieges zwischen den Menschen und Elfen spielten die Magier mit ihrer Feuermagie eine wichtige Rolle. Doch nun ist der lange Krieg vorbei, und in diesem friedlichen Zeitalter von Zavandor, ist es mit dem Ruhm der königlichen Magier nicht mehr so weit her wie einst. Obwohl sie die Feuermagie studieren, hat von ihnen noch keiner erfolgreich Magie aus Rubinen gewinnen können. Einige halten sie deshalb für eine unnötige Verschwendung von Steuergeldern.



Elf

Startpunkt: Elfenwald Stufe 1

Anfängliche Magische Handgröße: 

Anfängliche Magie:   

Die Nachkommen der Elfen, die den langen Krieg überlebten, leben nun in den Tiefen des Elfenwaldes in einem Zeitalter des Friedens. Elfen sind von Natur aus fähig im Umgang mit Magie und erhalten durch die Energie des Elfenwaldes auch reichlich Mana. Sie priorisieren die Koexistenz mit der Natur und zeigen nur wenig Interesse an der Welt jenseits des Waldes. Obwohl viele die magiegewandten Elfen fürchten, wird im Zeitalter des Friedens ihre Schönheit sehr bewundert.



Nekromant

Startpunkt: Die Ruinen Stufe 1

Anfängliche Magische Handgröße: 

Anfängliche Magie:    

Nekromanten sind besessen von dunkler Magie und besitzen die gruselige Fähigkeit, die Toten wieder auferstehen zu lassen, weshalb sie von allen gemieden werden. Sie agieren meistens des Nachts, unterhalten Verbindungen zu Dämonen und den Untoten und studieren dunkle Magie. Sie sprechen nur selten, weshalb ihre magischen Absichten meistens unbekannt bleiben. Einige bitten Nekromanten, ihre verstorbenen Familienmitglieder wiederzubeleben, doch diese werden dann zu verstandlosen Monstern, die alles angreifen, was sie sehen können, und besitzen keine ihrer früheren Erinnerungen.





Hexe

Startpunkt: Hexenwald Stufe 1

Anfängliche Magische Handgröße: 

Anfängliche Magie:   

Sie leben im Hexenwald und fügen niemanden Schaden zu, auch wenn sie immer von Gerüchten über das Essen von Kindern oder Flüche heimgesucht werden. Es gab einst eine Zeit, in der Hexen zu Unrecht beschuldigt und verbrannt wurden, wenn es in den Dörfern zu einer Katastrophe kam. Obwohl das Verbrennen von Hexen heute illegal ist, leben die Hexen dennoch versteckt tief im Wald. Sie können magische Tränke brauen, ohne dafür die Magie aus Edelsteine zu gebrauchen, indem sie andere mysteriöse Zutaten nutzen.



Kobold

Startpunkt: Goblindorf Stufe 1

Anfängliche Magische Handgröße: 

Anfängliche Magie:   

Sie werden oft mit kleinen Menschen oder Kindern verwechselt, doch Kobolde sind näher mit Goblins verwandt. Anders als Goblins können Kobolde Magie nutzen und sind sehr stark, obwohl sie nicht groß sind. Unterschätzt man sie, kann das zu schmerzhaften Erfahrungen führen. Goblins lebten einst völlig von Menschen getrennt, doch dank der starken Verbindung der Kobolde zu den Goblins gibt es nun aktive Handelsbeziehungen zwischen Menschen und Goblins.



Fee

Startpunkt: Drachental Stufe 1

Anfängliche Magische Handgröße: 

Anfängliche Magie:   

Feen ähneln Menschen, aber sind leicht durch ihre Flügel zu unterscheiden. Sie können mit allen Tieren kommunizieren, vom kleinen Vogel bis zum wildesten Monster, obwohl sie aus irgendeinem Grund die Interaktion mit Menschen vermeiden. Manchmal erscheinen sie Kindern, doch sie fliegen schnell weg, wenn Erwachsene sich nähern. Laut der Kinder, die mit ihnen gesprochen haben, haben die Feen ein Versteck tief im Drachental, was sie zu den einzigen Kreaturen macht, die sich mit den gefürchteten Drachen anfreunden können.



Druide

Startpunkt: Das Portal im Zentrum des Spielbretts

Anfängliche Magische Handgröße: 

Anfängliche Magie:   

Der Druide, der schon von Kindheit an ein besonderes Talent für das Beschwören an den Tag gelegt hat, will irgendwann einmal ein Erzmagier werden. Inspiriert von den Memorien des legendären Erzmagiers, der seine Erfahrungen in der Magieschule beschrieb, ist der Druide stolz darauf, aus derselben Linie von Druiden zu stammen wie diese Legende. Als junger Erwachsener ist der Druide fest entschlossen, alle Regionen von Zavandor zu besuchen um seinen Traum, Erzmagier zu werden, zu erreichen.

Übersicht über die Spielmaterialien

1x Spielbrett

Weltkarte von Zavandor

1



1. Der Rand des Spielbretts hat eine Punktleiste. Alle Spieler beginnen mit 3 Siegpunkten (SP), doch sobald jemand 10 SP überschreitet, ändert sich das Spiel.
2. Das Spielbrett ist in sechs Regionen aufgeteilt, von denen jede vier Erforschungsstufen hat.
3. Um jeden Ort innerhalb einer Region zu erforschen, musst du die dort angegebene Menge an Magie nutzen. Einige Orte werden die Anzahl deiner Magische Handgröße steigern oder senken und die meisten Orte bieten zusätzliche Belohnungen.
4. Erreichst du die letzte Stufe einer Region, dann erhältst du Belohnungen und zusätzliche SP.
5. Das Portal im Zentrum von Zavandor ist die Stelle, an der neue Doppelgänger erscheinen.

Das Forschungstagebuch des Druiden



Das Spielbrett von Zavandor hat zwei Seiten. Beide Seiten haben die gleichen Funktionen und den gleichen Inhalt, was dir ermöglicht, die von dir vorgezogene Seite zu wählen.

Benutzt du die Seite **Die Weltkarte von Zavandor**, dann gibt dir dies ein intuitiveres Gefühl für die Geschichte und die Welt von Zavandor.

Die Seite **Das Forschungstagebuch des Druiden** ist ideal für die Spieler, die die frühere Version dieses Spiels kennen. Zusätzlich kann sie auch auf die Hälfte gefaltet werden, was sie praktischer für kleine Spieltische macht.

6x Charaktertafeln

Die Rückseite jeder Charaktertafel beschreibt den optionalen Regelcharakter, der Druiden. Alle Spielmaterialien für optionalen Regeln sind mit markiert.



Vorderseite

Rückseite



1. Es gibt fünf Felder für Doppelgänger von dem jedes angibt, wie viel Magie für die Beschwörung benötigt wird.
2. Dies ist die Stelle, an die du Zauberbücher legst. Alle Charaktere beginnen mit dem Opal- und dem Saphirzauberbuch. Während des Spiels wirst du neue Zauberbuchplättchen hier ablegen.
3. Diese Anzeige gibt die Handelsrate für Edelsteine an, die sich durch die Erforschung des Goblindorfs ändern kann.
4. Diese Anzeige gibt die Magie an, die du in jeder Runde durch die Erforschung des Elfenwalds erhältst.
5. Dies ist die Stelle, an die du die Drachenschuppen legst, die du durch die Erforschung des Drachentals erhalten kannst. Drachenschuppen bieten dir einen Rabatt auf die Magie die benötigt wird, um Gegenstände zu kaufen und Pakte mit den Wächtern einzugehen.

6. Dies ist dein persönlicher Vorrat. Lege hier deine inaktiven Edelsteine ab. Benutzt du den **Forschungstagebuch des Druiden**-Spielplan, dann lege hier deine beschworenen Doppelgänger ab. Du kannst hier auch die anfängliche Magie finden.
7. Dies stellt deine Magische Hand dar. Sie zeigt an, wie groß deine Magische Handgröße sind, d.h. wie viel Platz du hast, um in dieser Runde übriggebliebene Magie zu speichern. Das rote Feld zeigt an, wie hoch deine anfängliche magische Handgröße ist.
8. Der magische Kreis. Aktiviere Edelsteine und extrahiere ihre Magie, um Tränke zu erschaffen.

6x Übersichtsbücher



Der Deckel jedes Übersichtsbuchs gibt die Reihenfolge der Runden von 1 bis 6 und die Vor- und Nachteile jeder Runde an. Die Rückseite fasst zusammen, wie viele SP man für jeden Edelstein erhalten kann und wie viel Magische Handgröße man braucht, um Tränke zu lagern.



Öffnet man das Buch, dann findet man dort die Funktion und die Reihenfolge des Erscheinens aller Gegenstandskarten, gemeinsam mit der Anzahl der Karten, die je nach Anzahl der Spieler verwendet wird.

18x Aufbewahrungsbehälter



124x Edelsteine

Edelsteine werden nach Typ sortiert in den Aufbewahrungsbehältern aufgehoben.



28x
Opal



28x
Saphir



24x
Smaragd



24x
Diamant



20x
Rubin

60x Opalmagie-Trankplättchen

Opal-Trankplättchen werden nach Typ sortiert in unterschiedlichen Aufbewahrungsbehältern aufgehoben.



35x 2 Opalmagie-Trankplättchen



10x 5 Opalmagie-Trankplättchen



15x 10 Opalmagie-Trankplättchen

32x Große Magische Trankplättchen

Große-Trankplättchen werden nach Typ sortiert in unterschiedlichen Aufbewahrungsbehältern aufgehoben.



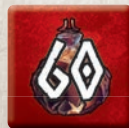
10x Große Saphirtrankplättchen



8x Große Smaragdtrankplättchen



8x Große Diamanttrankplättchen



6x Große Rubintrankplättchen

36x Spielerdoppelgänger

(6 pro Farbe)



18x Spielermarker

(3 pro Farbe)



6x Siegpunktemarker

(1 pro Farbe)



Spielerdoppelgänger, Spielermarker und die Siegpunktemarker werden nach Farbe sortiert in den Aufbewahrungsbehältern aufgehoben.



24x Gegenstandplättchen

Smaragdzauberbücher und Diamantzauberbücher werden mit ihren jeweiligen Edelsteinvorräten aufgehoben.



3x Smaragdzauberbücher-Plättchen



3x Diamantzauberbücher-Plättchen



6x Rubinzauberbücher-Plättchen



6x silberne Drachenschuppenplättchen



6x goldene Drachenschuppenplättchen

Der Vorrat jedes Spielers enthält ein Rubinzauberbuch, eine silberne Drachenschuppe und eine goldene Drachenschuppe.

5x Charaktergegenstände für die Optionalen Regeln



1 Magie-Plättchen für den Elf



Getrockneter Frosch-Plättchen für die Hexe



Babydrachenschuppen-Plättchen für die Fee



Magischer Kerzenhalter-Plättchen für den Nekromanten

Diese Spielmaterialien werden nur für die optionalen Regeln benutzt, siehe Seite 30.

9 / 5	18 / 10	27 / 15	36 / 20	54 / 30
8 / 4	16 / 9	24 / 13	32 / 18	48 / 27
7 / 4	14 / 8	21 / 12	28 / 16	42 / 24
6 / 3	12 / 7	18 / 10	24 / 14	36 / 21

Preise-Plättchen mit anderen Preisen für den Kobold

2x Kartenablagen



In eine Ablage kommen die Magischen Trankkarten, nach Typ sortiert. In die andere Ablage kommen die Gegenstandskarten, Magische Ring-Karten, Magische Halskette-Karten, und die Charakterwahlkarten, in vier der Abteilungen. Während des Spiels können hier auch die benutzen magischen Trankkarten abgelegt werden.

132x Magische Trankkarten

Die Rückseite jeder Magischen Trankkarte zeigt das Minimum, das Maximum und die durchschnittliche Menge der Magie für den Trank.



36x Saphirtrankkarten



32x Smaragdtrankkarten



32x Diamanttrankkarten



32x Rubintrankkarten

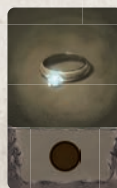
36x Gegenstandskarten



Es gibt 12 Arten von Gegenstandskarte, von denen jede 3 Karten hat, die mit den Stufen A, B, C und D auf der Rückseite markiert sind.



6x Magischer Ring-Karten



6x Magische Halskette-Karten



Magische Ringe und Magische Halsketten sind besondere Gegenstandskarten, die man beim Erforschen der Ruinen erhalten kann.

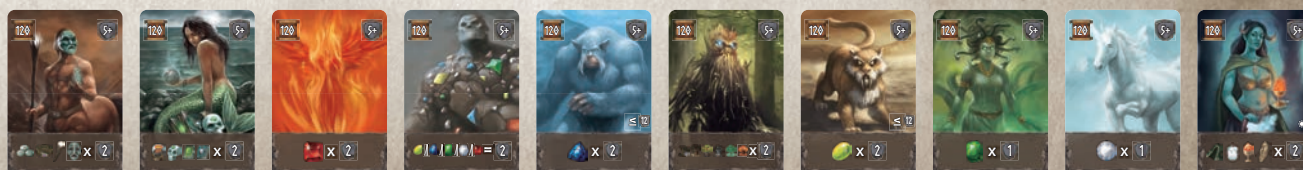
7x Charakterwahlkarten

Diese Karten ermöglichen das zufällige Wählen von Charakteren. Jede Karte zeigt die anfängliche Hand und Ressourcen für den Charakter, wobei der Hintergrund den Startpunkt des Charakters darstellt. Der Druide wird nur benutzt, wenn die optionalen Regeln verwendet werden.



10x Wächterkarten

Der Sukkubus wird nur benutzt, wenn die optionalen Regeln verwendet werden.



Spielaufbau

1. Breite den Spielplan auf dem Tisch aus.

2. Nimm die Gegenstandskarten gemäß der Spieleranzahl.

2 Spieler: Verwende nur 1 jeder Gegenstandskarte.

3-4 Spieler: Verwende 2 jeder Gegenstandskarte.

5-6 Spieler: Verwende alle Gegenstandskarten.

Teile dann die Gegenstandskarten in Stapel A, B, C und D auf, mische sie einzeln durch und lege sie aufeinander, wobei Stapel A oben liegt, dann B, dann C und schließlich D, um einen Stapel zu bilden.

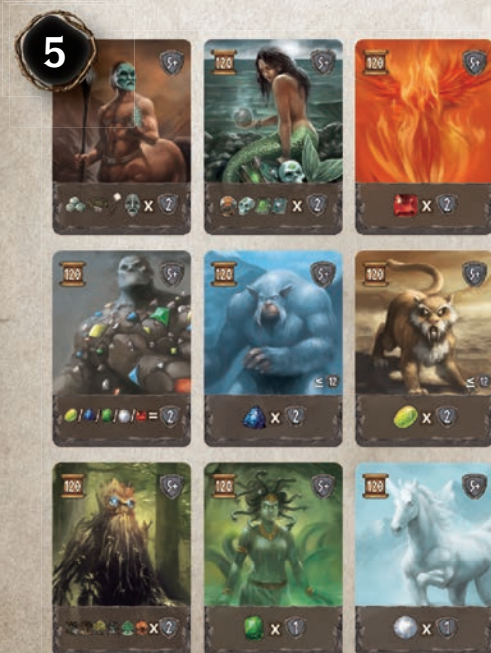
3. Lege so viele Gegenstandskarten aus, wie es Spieler gibt. Bei einem Spiel mit 3 Spielern, lege 3 Karten wie unten abgebildet aus.



4. Lege die fünf Typen an Edelstein neben das Spielbrett. Dieses Gebiet wird im Spiel, zusammen mit den Gegenstandskarten, als der Goblinladen bezeichnet.



5. Lege die Wächterkarten wie hier abgebildet neben dem Spielplan aus. Die Reihenfolge oder Formation der Karten ist nicht wichtig, und falls nicht genug Platz sein sollte, können die Karten auch gestapelt werden.



1



9. Bestimme auf eine beliebige Weise den Startspieler. Dann nimm im Uhrzeigersinn jeder Spieler ein Übersichtsbuch mit der passenden Nummer. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt den entsprechenden Behälter mit den Spielmarken.



10. Die Spieler benutzen im Spiel unterschiedliche Charaktere. Um zu bestimmen, welchen Charakter jeder Spieler benutzen wird, mische die Charakterwahlkarten und verteile zufällig eine an jeden Spieler. Sie werden den Charakter benutzen, der auf ihrer Karte abgebildet ist.

Anmerkung: Der Magier kann ohne Erfahrung mit diesem Spiel schwierig zu spielen sein. Ist ein Spieler neu und erhält den Magier, dann sollte man sich vielleicht am besten darauf eignen, ihm einen anderen Charakter zuzuteilen.

11. Jeder Spieler stellt einen seiner Doppelgänger auf den Startpunkt seines Charakters. Der Startpunkt jedes Charakters ist der erste Ort in der Region, die zu dem Hintergrund des Charakters passt. Wird der Druide benutzt, dann beginnt er das Spiel auf dem Portal in der Mitte des Spielplans.

Anmerkung: Wird die Forschungstagebuch des Druiden-Seite des Spielplans benutzt, dann ist die Reihenfolge von oben nach unten in jeder horizontalen Reihe: Kobold, Elf, Magier, Hexe, Fee, Nekromant. Der erste Doppelgänger des Druiden wird in seinen Vorrat gelegt.

12. Stelle die Siegpunktemarke jedes Spielers auf 3 SP auf der Siegpunkteleiste des Spielbretts.



6. Mische jede der vier Tranktypen und lege ihre Stapel neben das Spielbrett.



7. Lege die Opalmagie-Tränke und Großen Magischen Tränke neben den Spielplan.



8. Lege die Magischer Ring-Karten, die Magische Halskette-Karten, das Diamantzauberbuch und das Smaragdzauberbuch neben den Spielplan, gemäß der Anzahl der Spieler. Lege die Diamantzauberbücher und die Smaragdzauberbücher entsprechend der Anzahl, die in Schritt 2 des Spielaufbaus ermittelt wurde, aus.



13. Jeder Spieler nimmt die Charaktertafel, die zu seinem Charakter passt und legt sie vor sich aus. Lege die 5 Doppelgänger wie gezeigt auf die Tafel.

14. Stelle eine Spielermarke auf das oberste Feld der Edelsteinpreistabelle auf der Tafel. Spieler, die den Kobold benutzen, legen ihn auf Feld 1.



15. Lege eine Spielermarke auf das Feld 0.

16. Lege eine Spielermarke aus, um die Größe der magischen Hand des jeweiligen Spielers anzugeben. Die Charakterkarte zeigt einen Anfangswert, der 4 bis 6 betragen wird, was der Anzahl der Tränke zeigt, die am Ende einer Runde behalten werden kann.

17. Jeder Spieler nimmt 2 Opale und 1 Saphir und legt sie in die gewünschten Felder auf dem Magiekreis seiner eigenen Tafel. Da es zwei aktivierte Opale und einen aktivierten Smaragd gibt, betragen die SP am Anfang des Spiels 3.

Beispiel: Für die Hexe ist der Startpunkt die erste Stufe des Hexenwalds, wie durch ihr Hintergrundbild angegeben. Stelle die Handgröße auf 5 ein, nimm 1x 10 Opalmagie-Trank, 1x 5 Opalmagie-Trank und 1 Saphirmagie-Trankkarte und füge zwei weitere Karten als Belohnung des Startgebietes hinzu, was 3 Karten ergibt. Alle diese Tränke können in der ersten Runde eingesetzt werden.



18. Jeder Spieler erhält die anfänglichen Ressourcen, die auf seiner Charakterkarte angegeben sind. Darunter fallen auch bereits die Belohnungen durch ihr Startgebiet, also bekommen sie nichts zusätzlich durch ihren Startpunkt.

Spielablauf



Jeder Spieler ist nacheinander an der Reihe, und zwar in Abfolge der Zahlen auf deren jeweiligen Übersichtsbüchern.

In deinem Zug kannst du die nachfolgenden Aktionen durchführen. Aktionen können in beliebiger Reihenfolge und so oft wie du willst durchgeführt werden. **Außer der Aktion Erforschen, die nur einmal pro Zug durchgeführt werden kann.**

Wenn du alle Aktionen die du durchführen willst, umgesetzt hast (oder auch überhaupt keine), ist der nächste Spieler an der Reihe.

- **Beschwöre einen Doppelgänger:** Gib die erforderliche Menge an Magie aus und beschwöre einen neuen Doppelgänger.
- **Kaufe Edelsteine:** Kaufe Edelsteine gemäß der Preise auf deiner Preistabelle.
- **Aktiviere Edelsteine:** Lege Edelsteine in den Magischen Kreis oder in die Fassungen von Gegenständen, um sie zu aktivieren, oder lege sie in deinen persönlichen Vorrat.
- **Verkaufe Edelsteine:** Verkaufe Edelsteine gemäß der Preise auf deiner Preistabelle.
- **Ersteigere einen Gegenstand:** Wähle einen Gegenstand und beginne eine Auktion. Gewinnst du, wendest du die Fähigkeit und Punkte des Gegenstands sofort an.
- **Wetteifere um einen Pakt mit den Wächtern:** Bietet um die Möglichkeit, einen Pakt mit einem Wächter einzugehen. Wende die Punkte direkt an.
- **Erforsche:** Benutze Magie, um einen deiner Doppelgänger auf die nächste Stufe eines Ortes zu stellen.

Wie man Magie benutzt



Magie wird für verschiedene Aktionen benutzt, zum Beispiel für das Kaufen von Edelsteinen oder Gegenständen, für das Erforschen und für das Beschwören der Doppelgänger. Zusätzliche Magie kann, egal welche Art von Trank benutzt worden ist, als Wechselgeld in Form von Opaltränken erhalten werden.

Anmerkung: Opaltränke gibt es mit den Werten 2, 5 und 10. Es gibt keine 1 Magie-Tränke, also kann es sein, dass du in einigen Fällen 1 Magie verlieren wirst.



Hast du nicht ausreichen Magie oder möchtest du einige Magietränke aufbewahren, dann kannst du Edelsteine ausgeben, um die Differenz auszugleichen.

Anmerkung: Du kannst Edelsteine verkaufen, um bei einer Auktion für einen Gegenstand zu bezahlen oder für einen Pakt mit einem Wächter, auch wenn du nicht an der Reihe bist.

Doppelgänger beschwören

Die weite Welt von Zavandor zu erforschen, ist ein einschüchterndes Unterfangen, aber keine Sorge. Im Zentrum von Zavandor befindet sich ein Portal, das für die Beschwörungsmagie benutzt werden kann, und du weißt auch, wie das geht. Mit ausreichender Magie kannst du bis zu fünf Doppelgänger beschwören, um die unterschiedlichen Regionen Zavandors zu erforschen. Denke aber daran, dass das Beschwören von Doppelgängern eine Menge Magie beansprucht.



Die Magie, die für das Beschwören eines Doppelgängers benötigt wird, ist rechts neben den Doppelgängern auf deiner Tafel abgebildet. Zahle den angegebenen Wert, um diesen Doppelgänger zu beschwören. Alle Doppelgänger funktionieren auf dieselbe Weise. Du kannst dir aussuchen, welchen Doppelgänger zu beschwören möchtest, je nachdem welche Strategie du verfolgst. Manchmal ist es vielleicht notwendig, zuerst einen Doppelgänger zu beschwören, der etwas mehr Magie erfordert.

Neu beschworene Doppelgänger werden auf das Portal in der Mitte des Spielplans gestellt. Benutzt du die **Forschungstagebuch des Druiden-Seite des Spielplans**, dann lege sie in deinen Vorrat.

Edelsteine kaufen

Jeder Edelstein strahlt andere Energiewellen aus, und nur Zauberer können diese Energie in magische Kräfte umwandeln. Dazu braucht man eine ganz besondere Technik. Um die Magie eines Edelsteintypen gewinnen zu können, muss man ausführliches Wissen über diesen Edelstein besitzen, weshalb man auch ganz besonders weise sein muss, um das Wissen über alle Edelsteine zu erlangen. Aus diesem Grund konzentrieren die meisten Zauberer sich auf bestimmte Wissensgebiete.

Es gibt 5 Edelsteintypen, aber du kannst nur die kaufen, für die du das entsprechende Zauberbuch besitzt. Ohne das Zauberbuch kannst du diesen Typ von Edelstein nicht kaufen.



Opalzauberbuch

Alle Spieler besitzen dieses Zauberbuch von Anfang an, welches ihnen erlaubt, Opale zu kaufen.

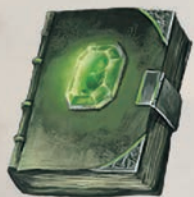
Diejenigen, die wenigstens ein bisschen magische Veranlagung besitzen, können die Energie spüren, die aus der Erde fließt. Indem man diese Erdenergie mit der Energie der Opale verbindet, kann man etwas Magie extrahieren. Diese simple Magie, die aus der Erde bezogen werden kann, ist grundlegend, denn alle selbsternannten Magier können den Energiefluss der Erde kontrollieren.



Saphirzauberbuch

Alle Spieler besitzen dieses Zauberbuch von Anfang an, welches ihnen erlaubt, Saphire zu kaufen.

Die Energie, die vom Wasser erzeugt wird, unterliegt besonderen Fluktuationen, weshalb Zauberer, die das Wissen des Wassers besitzen, ihren Titel auch wirklich verdienen. Sobald man den komplexen Fluss des Wassers verstanden hat, kann man Energie aus Saphiren beziehen. Fortgeschrittene Edelsteine, wie Saphire, können große Mengen Energie konzentrieren, indem man vier desselben Typs sammelt und sie in einem großen Gefäß aufbewahrt.



Smaragdzauberbuch

Nur Spieler mit dem "Smaragdzauberbuch" können Smaragde kaufen.

Das Smaragdzauberbuch enthält das Wissen der Natur, und beschäftigt sich mit dem Energiefluss des Moores bis hin zu dem großer Wälder. Obwohl einige Zauberer dieses Naturwissen studieren, um Heilungsmagie zu benutzen, ist das eigentliche Ziel immer die Magie aus den Smaragden zu gewinnen, die eine naturähnliche Energie besitzen. Magier, die in der Lage sind, Magie aus Smaragden zu gewinnen, sind selten.



Diamantzauberbuch

Nur Spieler mit dem "Diamantzauberbuch" können Diamanten kaufen.

Das Diamantzauberbuch enthält das Wissen des Windes und befasst sich mit den Energieflüssen aller atmosphärischen Phänomene, von der leichten Brieze zum schweren Tornado. Windmagie gilt als mächtig, da sie in der Lage ist, Objekte scharf zu schneiden oder weit zu werfen, ohne dass man sie dafür berühren muss. Indem man die Energieströme, die man beim Erlangen des Windwissens studiert, richtig einsetzt, kann man Magie aus Diamanten gewinnen. Zauberer, die das Windwissen gemeistert haben, können riesige Mengen an Magie auf einmal extrahieren, was sie zu ernstzunehmenden Individuen macht.



Rubinzauberbuch

Spieler können erst das "Rubinzauberbuch" erlangen, wenn sie die letzte Stufe des Feuerbergs erforscht haben. Ein Spieler, der das "Rubinzauberbuch" besitzt, kann Rubine kaufen. Anders als bei den anderen Edelsteinen kann aber **jeder Spieler nur maximal fünf Rubine** haben.

Anmerkung: Der 'Magier' Charakter kann auf Stufe 3 des Feuerbergs einen Rubin kaufen, ohne das "Rubinzauberbuch" zu besitzen.

Das Wissen des Feuers erfordert die Kontrolle über die Energie der Flammen, was theoretisch fast unmöglich ist. Magier, die ein besonderes Talent für Feuermagie an den Tag legen, werden von jungen Jahren an Eliteschulen ausgebildet, mit dem Ziel, Energie aus Rubinen durch das ultimative Wissen über das Feuer zu gewinnen. Obwohl mächtige Angriffszauber mit Feuermagie gemeistert worden sind, hat kein Magier je die enorme Energie der Rubine zu einem Trank machen können. Laut Aufzeichnungen hat ein legendärer Erzmagier Energie aus Rubinen mittels Wissens vom Feuerberg extrahieren können. Ob dies aber stimmt oder ein Mythos ist, weiß man nicht. Jedenfalls ist die Energie der Rubine unglaublich mächtig und mit anderen Edelsteinen nicht zu vergleichen. Die konzentrierte Magie der Rubine macht es fast unmöglich, sie in eine kleine Trankphiole zu destillieren. Viele Zauberer sind schon dem Weg dieses legendären Erzmagiers auf den Feuerberg gefolgt, aber keine sind von dort zurückgekehrt.

Als ausgezeichnete Zauberer besitzt du bereits das Wissen über die Erde und das Wasser, was die erlaubt, Opale und Saphire zu kaufen. Du kannst allerdings nicht über den Rang eines Novizen aufsteigen, wenn du nur diese Edelsteine verwendest. Besitzt du das Smaragd- und das Diamantzauberbuch, dann kannst du dir den Respekt als Zauberer verdienen. Alternativ gibt es auch die Option, das Wissen des Feuers zu meistern, um das Rubinzauberbuch zu erhalten. Aber denk daran: Andere Zauberer werden nicht untätig herumsitzen, während du versuchst das Wissen des Feuers zu erlangen und Magie aus Rubinen zu gewinnen.

Du kannst das „Smaragdzauberbuch“ und das „Diamantzauberbuch“ durch den Kauf von Gegenständen erlangen und das „Rubinzauberbuch“, indem du den Feuerberg erforschst. Auf deiner Tafel gibt es spezielle Felder, wo du die Smaragd-, Diamant- und Rubinzauberbücher neben deinem Opal- und Saphirzauberbuch ablegen kannst. Die Spalte, über der das Zauberbuch liegt, ist die Preisliste für diesen Typ von Edelstein. Die größere Zahl gibt den Kaufpreis, die kleinere Zahl den Verkaufspreis an.

Sobald ein Zauberbuch auf seinen Platz gelegt worden ist, kannst du die entsprechenden Edelsteine kaufen. Alle Edelsteine außer Rubinen haben keine Grenze, wie viele du besitzen darfst, darum kannst du so viele kaufen, wie du möchtest.

Anmerkung: Die Anzahl der Spielmaterialien schränkt die Quantitäten innerhalb des Spieles nicht ein. Sollte es während des Spieles zu einer Knappheit eines bestimmten Edelsteins kommen, dann verwende angebrachte Platzhalter. Bei normalen Spielen sollte es allerdings selten dazu kommen.

Die Preise der Edelsteine hängen von der horizontalen Linie ab, die die Handelsstufe angibt. Liegt diese z.B. bei II und du kaufst einen Saphir, dann kostet dies 16 Magie pro Saphir. Verändert sich die Stufe durch die Erforschung des Goblindorfs, dann passe die Handelsstufe sofort an und wende die neuen Preise an.

	Opal- zauberbuch	Saphir- zauberbuch	Smaragd- zauberbuch	Diamant- zauberbuch	Rubin- zauberbuch
			Hier platzieren		
					
	10/5	20/10	30/15	40/20	60/30
I	9/4	18/9	27/13	36/18	54/27
II	8/4	16/8	24/12	32/16	48/24
III	7/3	14/7	21/10	28/14	42/21
IV	6/3	12/6	18/9		
				36/18	

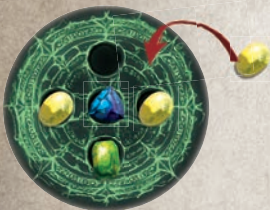
Handelsstufe

Kaufpreis/Verkaufspreis

Edelsteine aktivieren

Zauberer können magische Kreise erschaffen, um Energie aus Edelsteinen zu gewinnen. Diese magischen Kreise können aber nicht mehr als fünf Edelsteine auf einmal aktivieren. Um mehr magische Edelsteine zu aktivieren, benötigst du magische Gegenstände mit Fassungen. Hast du Glück, dann kannst du Gegenstände mit Fassungen im Goblinladen kaufen. Denk daran, dass der Wettkampf zwischen den Zauberern um diese Gegenstände wild sein kann! Alternativ kann man auch die Ruinen erforschen, um verborgene Schätze mit Fassungen zu finden, aber auch dies kann sich als schwierig gestalten.

Um Magie aus Edelsteinen zu gewinnen, musst du sie zunächst aktivieren. Beachte, dass du Edelsteine nur in deinem Zug aktivieren oder deaktivieren kannst.



Um einen Edelstein zu aktivieren, legst du ihn auf eine der fünf Fassungen deines magischen Kreises. Da der magische Kreis nur bis zu fünf Edelsteinen aktivieren kann, kannst du, egal wie viele Edelsteine du auch haben magst, nur aus diesen Edelsteinen Magie extrahieren.



Um mehr als 5 Edelsteine zu aktivieren, brauchst du magische Gegenstände. Gegenstände, die in der Lage sind, Edelsteine zu aktivieren, tragen die Abbildung von Fassungen. Indem du Edelsteine in diese Fassungen legst, kannst du zusätzliche Edelsteine aktivieren. In deinem Zug kannst du Edelsteine, die du neu gekauft hast oder bereits besitzt, aktivieren, indem du sie in den magischen Kreis bzw. in die Fassungen von Gegenständen legst. Du kannst auch Edelsteine deaktivieren, indem du sie in deinen Vorrat zurücklegst.



Aktivierte Edelsteine bringen sofort SP, und ihre SP sind oben abgebildet. Zusätzlich sind sie auch auf der Rückseite des Übersichtsbuchs abgebildet.

Die SP senken sich sofort, wenn die Edelsteine deaktiviert werden. Nur die SP von aktivierten Edelsteinen werden gezählt.

Falls gewünscht, können auch alle Edelsteine deaktiviert werden. Möchtest du allerdings eine Auktion für den „Magischen Spiegel“ oder „Unsichtbarkeitsumhang“ beginnen, dann musst du mindestens einen aktivierten Edelstein besitzen. Gewinnst du diese Auktion nicht, dann musst du einen aktivierten Edelstein ablegen.

Anmerkung: Deaktivierte Edelsteine im Vorrat können verkauft werden. Du kannst im Prinzip so viele Edelsteine kaufen und aufbewahren, wie du möchtest.

Edelsteine verkaufen

Die Edelsteine, die von den Goblinhändlern in Menschendörfern verkauft werden, sind auf Grund ihrer Seltenheit und der Nachfrage recht teuer. Darum begeben sich Zauberer oft ins Goblindorf, wo Preise zu niedrigen Preisen im großen Umfang gehandelt werden. Je tiefer du dich in das Goblindorf begibst, desto günstiger sollen die Edelsteine dort sein.

Beachte aber auch, dass gewiefte Goblinhändler dort auch nur zu günstigen Preisen ankaufen.



Der Verkaufspreis von Edelsteinen wird durch die kleinere Zahl rechts neben dem Kaufpreis auf dem gültigen Feld deiner Preistabelle dargestellt. Edelsteine

können egal ob sie aktiviert sind oder nicht verkauft werden. Die Tränke, die du durch den Verkauf erhältst, sind **ausschließlich Opaltränke mit den Werten 2, 5 oder 10**. Denk daran, du kannst keine anderen Arten von Tränken erhalten. Zusätzlich können in allen Transaktionen, bei denen du mit Magie bezahlen musst, wie z.B. bei Auktionen oder Pakte mit den Wächtern auch Edelsteine für die Bezahlung benutzt werden. Der Wert der Edelsteine entspricht in diesem Fall ihrem Verkaufspreis.

Anmerkung: Wenn du vorhast, Edelsteine zu verkaufen, dann lohnt es sich unter Umständen, dies zu tun so lange deine Handelsstufe niedrig ist. Direkt, nachdem du dies getan hast könntest du nämlich das Goblindorf erforschen um die Handelsstufe zu steigern und mehr Edelsteine zu kaufen.

Beispiel: Du kaufst einen Gegenstand bei einer Auktion. Du hast einige deiner Tränke benutzt du den Rest mit Edelsteinen bezahlt, die mit ihrem derzeitigen Handelswert berechnet worden sind.

Gegenstandsauktionen

Zauberer stärken ihre Kräfte, indem sie magische Gegenstände erlangen. Am leichtesten geht dies, indem man die neuen Auslagen des Goblinladens kauft. Obwohl es nicht ganz klar ist, wo die Goblins diese kostbaren Waren herbekommen, ist doch sicher, dass alle Zauberer sie begehren, was ihren Kauf sehr kompetitiv gestaltet. Gibt es noch andere Interessenten bei einem Gegenstand, dann musst du sie wohlmöglich bei einer Auktion überbieten.

Spieler können durch Auktionen Karten erhalten. **Der Spieler, der an der Reihe ist**, wählt einen Gegenstand aus und die Auktion beginnt. Andere Spieler dürfen die Wahl des Gegenstands nicht beeinflussen. Außerdem darf der Spieler in seinem Zug beliebig viele Auktionen durchführen, ob er nun gewonnen hat oder nicht.

Um eine Auktion zu beginnen, gibt der Spieler, der an der Reihe ist, zunächst die Menge an Magie an, die er bereit ist, für diesen Gegenstand zu zahlen. Das Startgebot muss mindestens so hoch sein wie die Magiekosten, die oben links auf der Karte abgebildet sind.



Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss **entweder ein höheres Gebot abgeben oder passen**. Ein Spieler, der gepasst hat, darf nicht wieder in diese Auktion einsteigen. Das höchste Gebot, das ein Spieler abgeben kann, entspricht all seiner verfügbaren Magie und dem Verkaufswert aller seiner Edelsteine.

Die Auktion geht so lange weiter, bis alle Spieler bis auf den, der das höchste Gebot gemacht hat, gepasst haben. Der Höchstbietende bezahlt daraufhin die Gegenstandskarte und setzt sofort den Effekt und die SP, die oben rechts auf der Karte abgebildet sind, um. Die Effekte, die unten auf der Karte aufgeführt sind, werden in beliebiger Reihenfolge umgesetzt. Kann ein Erforschungs- oder Doppelgängerbeschwörungseffekt nicht sofort umgesetzt werden, verfällt er.

Sobald ein Gegenstand bei einer Auktion ersteigert worden ist, werden keine neuen Gegenstandskarten **bis zu Beginn der nächsten Runde** ausgelegt.

Kann der Gewinner nicht den vollen Preis in Magie mit denen ihm zur Verfügung stehenden Ressourcen bezahlen, dann muss er die Differenz in Edelsteinen bezahlen. Kann er auf Grund eines Rechenfehlers dies ebenfalls nicht tun, dann wird die Auktion aufgehoben und der Spieler erhält alle bereits gezahlte Magie und Edelsteine zurück. Die Gegenstandskarte wird in den Laden zurückgelegt. Der Spieler erleidet daraufhin einen Strafeffekt, wobei er bis zum Ende des Spiels mit offenen Magiekarten spielen muss. Diese Regel dient dazu, Anfängerfehler zu korrigieren und kann nicht als Strategie zum Betrug genutzt werden.

Anmerkung: Wenn du bei einer Auktion Magie bietest, dann rechne alle Abzüge oder zusätzlichen Kosten sorgfältig ein.



Beispiel: Kauf des „Unsichtbarkeitsumhangs“.

Der Spieler hat eine „Smaragdzauberbuch“-Karte, welche ihm einen Rabatt von 15 Magie auf den Kauf des „Unsichtbarkeitsumhangs“ bietet. Der Spieler hat allerdings auch mehr als 10 SP und hat Übersichtsbuch Nummer 1, welches die Kosten um 10 steigert. Aus diesem Grund beträgt der eigentliche Rabatt nur 5 Magie.

Der Spieler bietet 100 Magie für den „Unsichtbarkeitsmantel“, hat aber die Absicht, nach dem Rabatt nur 95 Magie zu zahlen. Obwohl er also 100 Magie geboten hat, zahlt er auf Grund des 5 Magie Rabattes am Ende nur 95 Magie.



Da der Spieler ein „Smaragdzauberbuch“ hat, erhält er einen Rabatt von 15 Magie auf den Kauf des „Unsichtbarkeitsumhangs“, aber auf Grund der zusätzlichen Kosten von 10 Magie, beträgt der schlussendliche Rabatt nur 5 Magie.

Gegenstandskarten

Dies sind die Karten, die im Goblinladen zum Verkauf stehen. Gegenstandskarten werden in der Reihenfolge A, B, C und D aufgedeckt und die Anzahl der einzelnen Karten hängt von der Spieleranzahl ab. Diese Information ist auch im Übersichtsbuch zusammengefasst.



A Kristallkugel

Bei Kauf darfst du sofort erforschen, ohne dafür Magie zu benutzen. Zusätzlich liefert jede „Kristallkugel“ einen Rabatt von 10 Magie auf den Kauf des „Feuerkelchs“.

Diese Kristallkugel zeigt Visionen, die den magischen Fertigkeiten des Zauberers entsprechen. Sie kann Orte zeigen, die noch nie besucht worden sind, egal wie fern sie auch sein mögen. Diese Visionen führen dich sicher an dein nächstes Ziel. Siehst du den Gipfel des Feuerbergs in der Kristallkugel, dann bedeutet dies, das würdig bist, den Feuerkelch zu besitzen.



A Smaragdzauberbuch

Bei Kauf nimmst du das Smaragdzauberbuch-Plättchen und legst es auf deine Tafel. Ab jetzt kannst du Smaragde kaufen. Zusätzlich liefert jedes „Smaragdzauberbuch“ einen Rabatt von 15 Magie auf den Kauf eines „Unsichtbarkeitsumhangs“. Selbst wenn du mehrere „Smaragdzauberbücher“ kaufen solltest, kannst du nur ein Smaragdzauberbuch-Plättchen ablegen.

Das Smaragdzauberbuch, welches auf perfekte Weise den Energiefluss der Natur organisiert, wurde angeblich von der Elfenkönigin geschrieben, die sehr gewandt in der Naturmagie war. Die meisten der übriggebliebenen Zauberbücher gingen während des Krieges verloren, was die verbliebenen Exemplare besonders selten macht. Das Verständnis der Tarnung und der Mimikry der Kreaturen durch dieses Naturwissen hilft dabei, der Versuchung zu widerstehen, den Unsichtbarkeitsumhang für das Böse zu nutzen.



B Magischer Gürtel

Bei Kauf erhältst du zwei zusätzliche Fassungen, um Edelsteine zu aktivieren. Anders als bei andere Gegenstände kannst du nur einen „Magischen Gürtel“ besitzen. Darum kann ein Spieler, der bereits einen magischen Gürtel besitzt, nicht an einer Auktion für einen „Magischen Gürtel“ teilnehmen.

Der Magische Gürtel ist aus verarbeitetem Drachenleder gefertigt und, da sie ihren Wert nicht gut einschätzen können, in Goblinmärkten noch recht günstig. Tatsächlich sind sie jedoch sehr wertvoll. Der Gürtel besitzt zwei Fassungen, die es einem ermöglichen, die Magie aus den Edelsteinen zu extrahieren, die man dort einsetzt. Jeder Zauberer der seinen Wert kennt, würde bereitwillig seine gesamte Magie ausgeben, um einen dieser Gürtel zu ergattern.

Beispiel für den Kauf einer „Kristallkugel“:

Kaufst du eine „Kristallkugel“, erhältst du sofort 1 SP und kannst eine zusätzliche Erforschungsaktion in dieser Runde durchführen. Selbst wenn der Spieler bereits in dieser Runde erforscht hat, kann er dies durch die Macht der Kugel erneut tun. Der Spieler in diesem Beispiel erforschte von Stufe 3 zu Stufe 4 des Elfenwalds. Normalerweise würde diese Aktion 24 Magie kosten, doch durch den Effekt der Kugel wurde diese Erforschungsaktion ohne die Ausgabe von Magie möglich.



A Runenstein

Bei Kauf vergrößerst du deine Magische Hand um 3. Zusätzlich liefert jeder Runenstein einen Rabatt von 5 Magie bei Kauf eines „Diamantzauberbuchs“.

Die Verwendung eines Runensteins, bei dem uralte Runen in mysteriöses Gestein geritzt wurden, erlaubt es dem Anwender, Levitationsmagie einzusetzen, und Objekte oder sich selbst in die Luft zu heben. Es gibt keine bessere Methode, um instabile Tränke zu befördern. Kombiniert man Levitationsmagie mit Windmagie dann kann einen dies zu einem unglaublich mächtigen Zauberer machen.

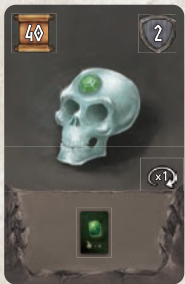


B Magischer Spiegel

Bei Kauf beschwörst du einen beliebigen Doppelgänger von deiner Tafel, ohne dafür Magie zu benutzen. Zusätzlich muss jeder andere Spieler einen aktivierten Edelstein auswählen und in den allgemeinen Vorrat ablegen. Hat ein Spieler keinen aktivierten Edelstein, dann muss er auch nichts ablegen. Spieler, die keine aktivierten Edelsteine besitzen, dürfen keine Auktion für einen

„Magischen Spiegel“ beginnen, dürfen aber an einer solchen Auktion teilnehmen.

Begibt man sich durch den Magischen Spiegel, dann führt dieser einen in eine Spiegelwelt, wo alles anderes herum ist. Magie funktioniert in der Spiegelwelt nicht richtig, und alle Magie, die dort genutzt wird, hat seltsame Effekte in der realen Welt. So kann zum Beispiel das Extrahieren von Magie in der Spiegelwelt einen echten Edelstein in einen normalen Stein verwandeln. Man sagt, dass ein Zauberer einst einen Streich spielte, indem er heimlich die Magie des Edelsteins eines anderen Zauberers extrahierte. Denk daran, immer einen Doppelgänger zu beschwören, bevor du in die Spiegelwelt gehst, denn sonst kannst du nicht in die reale Welt zurückkehren.



B Smaragdschädel

Während der Extraktionsphase extrahiert der Schädel Magie im Wert eines Smaragds. Du kannst diese Magie extrahieren, selbst wenn du kein „Smaragdzauberbuch“ besitzt, und kombiniert man vier Smaragde inklusive des Schädels, dann kannst du einen großen Trank konzentrierter Magie extrahieren. Der Schädel gilt allerdings nicht als Edelstein und hat

darum keinen Effekt bei dem Wächter „Gorgone“.

Man sagt, dass die uralten Meerleute, die sich von den wunderschönen Meerleuten von heute unterscheiden, schrecklich hässliche Kreaturen mit drei Augen waren. Die wenigen noch verbleibenden werden von Sammlern sehr geschätzt. Der Smaragdschädel, ein dekorierter Schädel einer dreiaugigen Meerjungfrau, in den Smaragde eingelassen wurden, gibt permanent Smaragd magie ab.

Beispiel für den Kauf eines „Smaragdschädels“:

Kaufst du einen „Smaragdschädel“, dann erhältst du sofort 2 SP und eine Smaragd magie Karte während jeder Extraktionsphase. Selbst wenn der Spieler kein „Smaragdzauberbuch“ besitzen sollte, kann er in jeder Runde Magie aus dem Smaragdschädel extrahieren. Besitzt du insgesamt 4 „Smaragdschädel“ und/oder Smaragde, dann erhältst du einen großen Smaragdtrank.



B Diamantzauberbuch

Bei Kauf nimmst du das Diamantzauberbuch-Plättchen und legst es auf deine Tafel, dann erhältst du einen Diamanten, den du sofort in einer Fassung aktivierst oder in deinen Vorrat legen kannst. Ab jetzt kannst du Diamanten kaufen. Selbst wenn du mehrere „Diamantzauberbücher“ kaufen solltest, kannst du nur ein Diamantzauberbuch-Plättchen ablegen.

Das Diamantzauberbuch, welches alle Aufzeichnungen über die Strömungen des Windes enthält, ist ein großes Werk, welches von einem Erzmagier im Laufe seines Lebens zusammengetragen wurde. Wenn man Magie aus Diamanten gewinnt, dann fängt alles um einen herum an zu schweben und zu wirbeln, doch nach der Extraktion landet alles wieder sicher an seinem Platz. Goblinhändler bieten einen kostenlosen Diamanten an, wenn man das Diamantzauberbuch kauft, unter der Bedingung, dass sie bei der Extraktion zusehen dürfen.



C Zauberstab

Bei Kauf erhältst du zwei zusätzliche Fassungen, um Edelsteine zu aktivieren und die Größe deiner magischen Hand steigt um 3. Anders als bei andere Gegenstände kannst du nur einen „Zauberstab“ besitzen. Darum kann ein Spieler, der bereits einen Zauberstab besitzt, nicht an einer Auktion für einen „Zauberstab“ teilnehmen.

Im Herzen von Zavador stand einst ein alter Eichenbaum, der den Elfen heilig war. Ignorante Menschen fällten ihn, was einen Krieg zwischen den Elfen und den Menschen auslöste. Die überlebenden Elfen zogen sich tief in die Wälder zurück, und die einst so blühenden Städte der Menschen wurden zu Ruinen. Dieser Zauberstab wurde aus der gefällten Eiche gefertigt und macht es leicht, Magie zu extrahieren und magische Schutzschilde für instabile Tränke zu errichten.



D Unsichtbarkeitsumhang

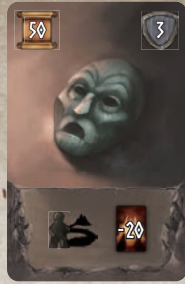
Bei Kauf kannst du einen beliebigen Doppelgänger von deiner Tafel beschwören ohne Magie zu benutzen. Zusätzlich muss jeder andere Spieler einen aktivierten Edelstein auswählen und in den allgemeinen Vorrat ablegen. Hat ein Spieler keinen aktivierten Edelstein, dann muss er auch nichts ablegen.

Spieler, die keine aktivierten Edelsteine besitzen, dürfen keine Auktion für einen „Unsichtbarkeitsumhang“ beginnen, dürfen aber an einer solchen Auktion teilnehmen.

Dieser Umhang wurde aus dem Fell eines mysteriösen Hirschs gemacht, der im Elfenwald lebt. Der Hirsch ist normalerweise durchsichtig und nur sichtbar, wenn er Wasser trinkt, was ihn sogar für Elfen schwer zu erkennen macht. Zauberer mit einem Unsichtbarkeitsumhang beschwören einen Doppelgänger und handeln dann heimlich im Alleingang, was sie zu ernstzunehmenden Gegnern macht. In jüngster Zeit gab es viele Berichte über gestohlene Edelsteine, und der Verdacht richtet sich gegen jemanden mit einem solchen Unsichtbarkeitsumhang.

Beispiel für den Kauf eines „Unsichtbarkeitsumhangs“:

Wenn du einen „Unsichtbarkeitsumhang“ kaufst, dann erhältst du sofort 5 SP und beschwörst einen Doppelgänger, ohne dafür Magie auszugeben. Da du einen beliebigen Doppelgänger wählen kannst, entscheidest du, dass du einen Doppelgänger beschwörst, der normalerweise 40 Magie kosten würde. Schließlich legt noch jeder andere Spieler einen aktivierten Edelstein ab.



C Maske des Charismas

Bei Kauf kannst du sofort Erforschen, ohne Magie zu benutzen. Zusätzlich verleiht die jede „Maske des Charismas“ einen Rabatt von 20 Magie, wenn du einen Pakt mit einem Wächter eingehst. Dieser Rabatt gilt nur für Pakte mit Wächtern und nicht beim Kauf von Gegenständen.

Die mysteriöse Maske verändert nicht nur die Stimme, sondern auch die Persönlichkeit des Trägers. Die Worte, die gesprochen werden, während man die Maske trägt, können leicht sogar die furchterregendsten Wächter von Zavador betören. Da der Träger sich nicht erinnern kann, was passiert ist, während er die Maske getragen hat, benutzen einige Zauberer sie zum Erforschen, und finden sich dann an unbekannten Orten wieder, wenn sie die Maske absetzen.



C Feuerkelch

Während der Extraktionsphase extrahiert der Kelch das magische Äquivalent eines Rubins. Du kannst diese Magie extrahieren, selbst wenn du nicht das „Rubinzauberbuch“ besitzt, und kombinierst du ihn mit anderen Rubin, dann kannst du einen großen Trank konzentrierter Magie erschaffen. Er gilt allerdings nicht als Edelstein und hat somit

keinen Effekt auf den Wächter „Phönix“.

Als der endlose Krieg zwischen den Menschen und den Elfen keine Anzeichen dafür zeigte, zu Ruhe zu kommen, einigten sich die Anführer beider Seiten, die weitere Verluste verhindern wollten, auf einen Waffenstillstand. Dieser Kelch wurde für den Trinkspruch zum Frieden benutzt, und als Symbol des ewigen Friedens wurde er zu einem begehrten Schatz. Der rubinverzierte Kelch wurde angeblich mit dem ewigen Feuer des „Phönix“ entzündet, und die Vereinbarung besagte, nie wieder in den Krieg zu ziehen, solange die Flamme brannte.



D Talisman

Bei Kauf kannst du zweimal Erforschen, ohne dafür Magie auszugeben. Du kannst dieselbe Region zweimal erforschen oder verschiedene Regionen erforschen.

Einige halten den vielleicht Talisman für ein gutgefertigtes Ornament, aber in Wirklichkeit handelt es sich um ein mumifiziertes Objekt, das von einem Sukkubus erschaffen wurde, um ungeborene Kinder daran zu hindern, in die Hölle zu fallen. Trägt man diesen Talisman beim Schlafen, dann kann man im Traum einen Sukkubus treffen und reisen, wobei man an dem Ort aufwacht, den man im Traum besucht hat. Da die Zeit im Traum anders vergeht, fühlt sich eine lange Reise im Traum wie eine plötzliche Teleportation in der realen Welt an.

Beispiel für den Kauf eines „Talisman“:

Kaufst du einen Talisman, dann erhältst du sofort 8 SP und kannst zwei zusätzliche Erforschungsaktionen durchführen. Da alle beschworenen Doppelgänger dieses Spielers aber bereits die letzte Stufe ihrer jeweiligen Regionen erreicht haben und zuvor keine neuen Doppelgänger beschworen wurden, verfällt der Effekt und der Spieler hat die Gelegenheit verpasst, die zwei Erforschungsaktionen zu nutzen.

Pakte mit den Wächtern

Zavandor wird vom mächtigen Wächtern geschützt. Meistens bleiben diese unsichtbar, doch Eindringlingen gegenüber sind sie unerbittlich. Unter bestimmten Bedingungen kannst du allerdings einen Pakt mit den Wächtern eingehen und dafür große magische Macht erhalten. Sobald du einen Pakt mit ihnen geschlossen hast, werden die Wächter dir ihre Kraft leihen, wann auch immer du sie brauchst, und so deine verlässlichsten Verbündeten werden. Jeder Wächter kann nur mit einem Zauberer einen Pakt eingehen, und dieser Pakt hält ein Leben lang. Um das Potenzial dieser Wächter zu maximieren, musst du gut vorbereitet sein. Wenn du einen Pakt mit den Wächtern von Zavandor eingehst, bist du auf dem Weg, einer der mächtigsten Zauberer zu werden.

Pakte mit Wächtern werden auf eine ähnliche Art wie die Auktion für Gegenstände abgehandelt, und der Spieler, der die meiste Magie bietet, schließlich derjenige sein wird, der einen Pakt mit dem Wächter eingeht.

Der Spieler, der momentan an der Reihe ist, beginnt die Auktion für einen Wächter, indem er einen noch verbliebenden Wächter, der neben dem Spielbrett liegt, auswählt und die Menge an Magie angibt, die er verwenden will, um den Pakt einzugehen. Der Spieler, der den Pakt „gewinnt“, legt den Wächter neben seiner Tafel aus.

Spieler können Pakte mit mehreren Wächtern unterhalten. Jeder Wächter bringt 5 SP, wenn man den Pakt mit ihm eingeht, und weitere SP durch seine besonderen Fähigkeiten. Diese zusätzlichen SP können sich im Lauf des Spiels verändern und sollten immer sofort angepasst werden, falls es dazu kommt. Sollte irgendein Spieler einen Pakt mit dem fünften Wächter des Spiels eingehen, dann wird das Spiel nur noch bis zum Ende der Runde weitergespielt und endet dann.

Anmerkung: Spieler können einen Pakt mit mehr als 5 Wächtern eingehen.

Minimale Magieanforderungen

Das Minimum an Magie, das man benötigt, um einen Pakt mit einem Wächter einzugehen, liegt bei allen Wächtern bei 120.



Siegpunkte bei Schluss des Paktes

Alle Wächter verleihen 5 Punkte, wenn ein Pakt mit ihnen eingegangen wird.

Zusätzliche Siegpunkte X

Zusätzlich zu den 5 VP für den Pakt können Spieler zusätzliche SP durch die besonderen Fähigkeiten des Wächters verdienen.

Der Ent, der Wächter des Waldes, ist normalerweise nicht von normalen Bäume zu unterscheiden, da er mit dem Boden verwurzelt ist. Sollte jemand allerdings dem Wald Schaden zufügen, dann entwirzelt der Ent sich und läuft auf seinen Wurzeln wie auf Beinen, und seine Äste wachsen schnell, um den Zerstörer einzuwickeln, damit er den Wald nie verlassen kann. Sagst du dem Ent, wo genau sich die Riesenbäume von Zavandor befinden, dann wird er ein noch mächtigerer Verbündeter, da er sich durch die Essenz dieser Bäume stärken kann.



Säbelzahnkatze

Zusätzliche Siegpunkte:


x


Erhalte 2 SP pro aktivem Opal. Inaktive Opale verleihen keine SP.

Spieler können hierdurch bis zu 12 zusätzliche SP erhalten.

Der Säbelzahn tiger, der Wächter der Erde zer reißt mit seinen großen Zähnen und Klauen alle, die die Erde verschmutzen. Die Augen des Säbelzahn tigers leuchten wie Opale, aber keiner wagt es, in sie zu schauen. Kann man ausreichend Erdenergie aus Opalen gewinnen, dann stärkt dies die Zähne und Klauen des Säbelzahn tigers noch weiter.



Yeti

Zusätzliche Siegpunkte:


X


Erhalte 2 SP pro aktivem Saphir.
Inaktive Sapphire verleihen keine SP.

Spieler können hierdurch bis zu 12 zusätzliche SP erhalten.

Der Yeti, der Wächter des Berges, rettet gestrandete Kletterer und kümmert sich um die schneebedeckten Berge, um Lawinen zu verhindern. Sollte jemand allerdings ohne Erlaubnis den ewigen Schnee von den Bergen entfernen, dann leuchten die Augen des Yeti wie Saphire und er wird unglaublich aggressiv. Kann man allerdings ausreichend Wasserenergie aus Saphiren gewinnen, dann braucht man die Quelle der Macht des Yeti, den ewigen Schnee, nicht mehr.

Die Gorgone, die Sumpfwächterin, hat Haare, die wie Schlangen geformt sind, und ihre Augen leuchten wie Smaragde. Lässt man sich allerdings von ihren Augen bezaubern dann verwandelt sie einen zu Stein, also hält man sich besser fern von ihr. Mit ausreichender Smaragdenergie wird die Gorgone zu einer verlässlichen Verbündeten anstatt einer gefährlichen Kreatur.



Einhorn

Zusätzliche Siegpunkte:



Erhalte 1 SP pro aktiviertem Diamant.
Inaktive Diamanten verleihen keine SP.

Das Einhorn, der Wächter des Windes erscheint in der Gestalt eines wunderschönen weißen Pferdes, welches ein diamantenes Horn auf der Stirn trägt. Es läuft so schnell wie der Wind, so schnell, dass man es kaum sehen kann, und seine mächtigen Bewegungen können Stürme auslösen. Mit der starken Energie der Diamanten und einem Einhorn kannst du überall hinreisen.



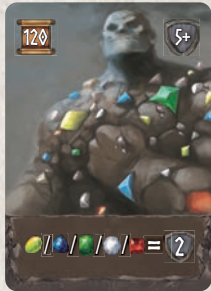
Phoenix

Zusätzliche Siegpunkte:



Erhalte 2 SP pro aktiviertem Rubin.
Inaktive Rubine verleihen keine SP.

Der Phönix, der Wächter des Feuers ist unsterblich, oder so sagt man, und kann eine ewige Flamme entzünden. Wenn der Phönix sich vom Feuerberg erhebt, dann umhüllt er die Welt in einem Flammenmeer. Kannst du die immense Energie der Rubine kontrollieren, dann kannst du unsterblich werden, genau wie der Phönix.



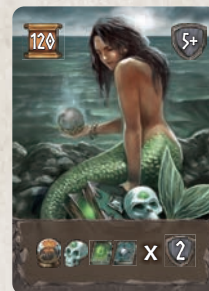
Golem

Zusätzliche Siegpunkte:



Erhalte 2 SP für jeden unterschiedlichen Typ von aktiviertem Edelstein.
Inaktive Edelsteine verleihen keine SP.

Der Golem, der Wächter der Steine ist langsam, aber unglaublich stark. Normalerweise schläft er und wacht nur selten auf, doch sollte jemand versuchen, die Edelsteine aus seinem Körper zu extrahieren, dann wird er wütend auf den Boden schlagen, und schwere Beben auslösen, die Häuser zerstören und die Erde spalten können. Die Energie aus verschiedenen Typen von Edelsteinen zu extrahieren, maximiert die bereits beträchtliche Macht des Golems.



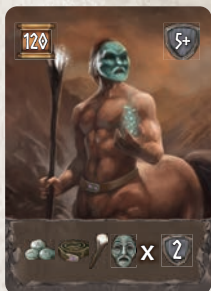
Meerjungfrau

Zusätzliche Siegpunkte:



Erhalte 2 SP pro Kristallkugel, Smaragdschädel, Smaragdzauberbuch und Diamantzauberbuch, die du besitzt. Hast du mehrere Exemplare einer dieser Karten, erhältst du die SP für jede Karte.

Die Meerjungfrau, die Wächterin der See, sieht aus wie eine wunderschöne Frau, doch ihr Unterleib gleicht dem eines Fisches. Solange du nicht die Meere verschmutzt, gibt es auch keinen Konflikt mit der Meerjungfrau. Sie ist von Natur aus neugierig und betrachtet gerne das Land mit Hilfe von Kristallkugeln. Sie ist fähig im Umgang mit aller Magie – außer der des Feuers.



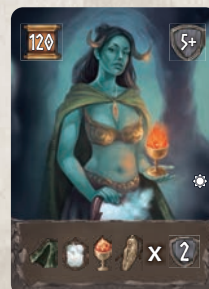
Zentaur

Zusätzliche Siegpunkte:



Erhalte 2 SP für jeden Runenstein, Magischen Gürtel, Zauberstab und Maske des Charismas, die du besitzt. Hast du mehrere Exemplare einer dieser Karten, erhältst du die SP für jede Karte.

Der Zentaur, der Wächter der Magie hat den Oberkörper eines Menschen und den Unterkörper eines Pferdes. Er ist bekannt für sein tiefgehendes Wissen über magischen Artefakte. Er trägt immer die Maske des Charismas und niemand hat je sein wahres Gesicht gesehen. Die meisten seltenen magischen Gegenstände in Zavandor sind von dem Zentaur erschaffen worden. Der Runenstein für die Levitationsmagie, der Magische Gürtel aus Drachenleder, und der Zauberstab aus der Eiche, die der Auslöser für den Krieg zwischen den Menschen und den Elfen war, sind Meisterwerke, die nicht leicht repliziert werden können.



Sukubus

Zusätzliche Siegpunkte:



Erhalte 2 SP pro Unsichtbarkeitsumhang, Magischen Spiegel, Feuerkelch und Talisman, die du besitzt. Hast du mehrere Exemplare einer dieser Karten, erhältst du die SP für jede Karte.

Der Sukubus, die Wächterin der Dunkelheit reist frei durch die Welt der Dämonen mittels des Magischen Spiegels. Sie ist stets in Unsichtbarkeit gehüllt und man kann einem Sukubus nur begegnen, wenn man einen Talisman trägt und sie im Traum trifft. Eine ihrer Aufgaben besteht darin, die Toten in die Hölle zu führen – eine Aufgabe, die ihr zuwider ist. Darum hat sie auch eine besondere Aversion gegen Ereignisse, die zum Massensterben führe, wie zum Beispiel Kriege oder Seuchen. Darum hat sie vielleicht auch eine solche Vorliebe für den Feuerkelch, der ein Symbol des Friedens ist.

Beispiel für den Pakt mit dem Yeti:

Der Spieler, der das höchste Gebot abgibt, geht einen Pakt mit dem Yeti ein.

Er erhält 5 SP und 2 SP für jeden aktivierten Saphir. Der Spieler hat 9 Sapphire, aber nur 7 von ihnen sind aktiviert. Die maximale Anzahl an Punkten, die der Yeti vergeben kann, liegt aber bei 12, also erhält der Spieler 12 anstatt 14 SP.

Später verkauft der Spieler einige Sapphire, was die Anzahl der aktivierten Sapphire auf 4 senkt, wodurch die zusätzlichen SP auf 8 gesenkt werden.

Example of Contracting with Centaur:

Der Spieler, der das höchste Gebot abgibt, geht einen Pakt mit dem Zentaur ein.

Der Spieler erhält 5 SP für den Pakt und zusätzliche SP für jeden entsprechenden Gegenstand. Der Spieler hat 2 Runensteine, 1 Magischen Gürtel und 1 Zauberstab, darum erhält er weitere 8 SP.

Später kauft der Spieler noch eine Maske des Charismas, was die zusätzlichen SP auf 10 erhöht.

Erforschung

Die Welt von Zavandor ist voll von mysteriösen Orten. Erforschst du sie, dann wird dies deiner Karriere als Zauberer nützlich sein. Vernachlässigst du sie, dann wird dich das daran hindern, der größte Zauberer zu werden. Obwohl es viele schöne und friedliche Orte gibt, gibt es auch andere, die gefährlich und schrecklich sind. Je weiter du sie erforschst, desto mehr Magie wirst du benötigen, doch wenn du den letzten Ort in einer Region erreichst, dann wirst du dafür bestimmt große magische Fähigkeiten erlangen.



Um zu Erforschen wählst du einen deiner Doppelgänger und bewegst ihn zu dem nächsten Ort, wobei du die erforderliche Menge an Magie ausgeben musst. Hast du keine **Doppelgänger, die bewegt werden können**, kannst du nicht erforschen.

Neu beschworene Doppelgänger erscheinen am **Portal im Zentrum des Spielbretts**. Es können sich zur gleichen Zeit mehrere Doppelgänger auf dem Portal stehen.

Deine neuen Doppelgänger dürfen allerdings keine Regionen erforschen, die du **bereits erforscht hast**. Doppelgänger verschiedener Zauberer dürfen allerdings dieselbe Region erforschen und auf demselben Feld stehen.

Die Erforschung muss immer an einen weiter entlegenen Ort führen, du darfst nicht an zuvor bereits erforschte Orte zurückkehren.

Anders als bei anderen Aktionen kannst du normalerweise **nur einmal pro Runde erforschen**. Du kannst allerdings durch die Effekte von Gegenständen möglicherweise mehr als einmal erforschen.



Um einen Doppelgänger zum nächsten Ort zu bewegen, musst du die Anzahl an Magie ausgeben, die am nächsten Ort angegeben ist. Benutzte Magie wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Nach der Erforschung erhältst du alle **besonderen Vorteile**, die an diesem Ort angegeben sind. Beachte, dass einige Gebiete, wie das oben abgebildete, vielleicht keine Vorteile bieten. Es gibt auch einige Orte, die deine **magische Handgröße** steigern oder senken . Wenn du die **letzte Stufe** einer Region erreichst, erhältst du dafür **2 SP**.



Manchmal erlauben Gegenstände dir, weiter zu erforschen. Wenn du mittels eines Gegenstandseffekts erforschst, dann **benutzt du keine Magie und die einmalige Obergrenze für Erforschung während deines Zuges gilt nicht**. Du musst sofort erforschen, wenn du den Gegenstand erhältst, und kannst nur Doppelgänger benutzen, die du zuvor bereits beschworen hast.

Stehen dir für die sofortige Erforschung keine Doppelgänger zur Verfügung, oder entscheidest du dich, nicht zu erforschen, dann verfällt der Effekt und kann auch nicht später genutzt werden.

Elfenwald



Stufe 1

Wenn du diesen Ort erreichst, wird die Größe deiner magischen Hand um 1 gesenkt. Es gibt keine zusätzlichen Belohnungen.



Stufe 2

Wenn du diesen Ort erreichst, dann erhältst du einen 2 Trank während der Extrahierungsphase jeder folgenden Runde.



Stufe 3

Wenn du diesen Ort erreichst, dann erhältst du einen 5 Trank während der Extrahierungsphase jeder folgenden Runde. Der 2 Trank, den du durch Stufe 2 erhalten hast, erhältst du nicht mehr.

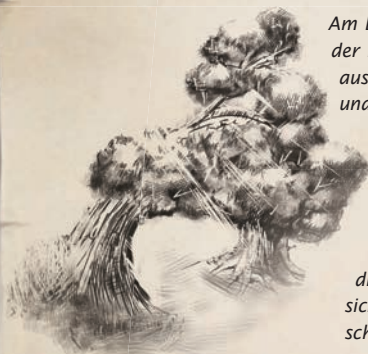


Stufe 4

Wenn du den letzten Ort erreichst, dann erhältst du 2 SP. Zusätzlich erhältst du einen 10 Trank während der Extrahierungsphase jeder folgenden Runde. Der 5 Trank, den du durch Stufe 3 erhalten hast, erhältst du nicht mehr.

Aus dem Forschungstagebuch des Druiden...

Nachdem ich beschlossen hatte, ganz Zavador zu erkunden, wählte ich den Elfenwald als erstes Ziel. In der Vergangenheit, als die Beziehungen zu den Elfen feindselig waren, wagte sich niemand in den Elfenwald. Aber jetzt, in friedlichen Zeiten, ist der geheimnisvolle Elfenwald ein wunderbarer Ort für einen Zauberer, um neue Erfahrungen zu sammeln. Vielleicht kann ich sogar die Geheimnisse der reichhaltigen Magie der Elfen aufdecken.



Am Eingang zum Elfenwald stand majestätisch ein bogenförmiger Baum, der den Beginn des Gebiets der Elfen anzeigt. Obwohl es wie ein angenehmer Spaziergang durch eine schöne Landschaft aussah, waren schon viele von der Schönheit so verzaubert, dass sie tief in den Wald eindrangen und nie wieder herausfanden. Aber ich eilte tiefer in den Elfenwald hinein, aufgeregt bei dem Gedanken, einen schönen Elf zu treffen.

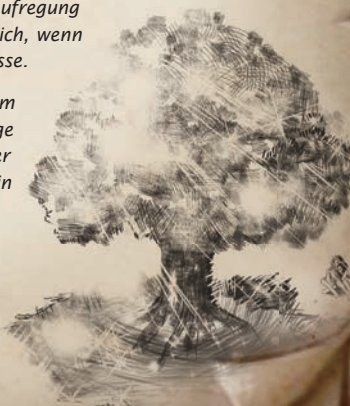
Angelockt vom Klang eines wunderschönen Vogelgesangs, folgte ich ihm zu einem kleinen See, an dem mystische Tiere, die sonst nirgends zu sehen waren, ihren Durst löschten. Als ich etwas Wasser schöpfte, um mir das Gesicht zu waschen, war ich erstaunt, dass das Wasser dieses Sees einen Hauch von Magie enthielt. Normalerweise verflüchtigt sich die aus Edelsteinen gewonnene Magie bei Kontakt mit der Luft schnell, weshalb sie in versiegelten Glasbehältern aufbewahrt werden muss. Die Tatsache, dass dieser See aus mit Magie durchtränktem Wasser bestand, deutete auf eine konstante Zufuhr von Magie aus dem Untergrund hin.

Ganz gleich, wie viel Wasser dem See entnommen wurde, es schien nie zu versiegen.



Vom Geheimnis des Waldes gefesselt, wagte ich mich tiefer hinein. Irgendwo hörte ich die Lieder der Elfen und folgte ihnen zu einem geheimen Ort. Dort floss ein kleiner Wasserfall mit magischem Wasser, und wunderschöne Elfen spielten friedlich wie Kinder. Das Wasser hier besaß eine noch stärkere Magie als das Wasser, das die Tiere tranken, und ich konnte meine Aufregung kaum zügeln. Die Elfen, die meine Reaktion bemerkt hatten, sagten mir, dass ich, wenn ich noch stärkere Magie suchte, den Ort mit dem mystischen Baum finden müsse.

Im tiefsten Teil des Elfenwaldes sah ich schließlich den mystischen Baum, von dem die Elfen gesprochen hatten. Seine Schönheit war so überwältigend, dass ich lange Zeit nicht wegsehen konnte. Ich wusste sofort, dass dieser Baum die Quelle der geheimnisvollen Magie war die vom Wald ausging. Unter dem Baum lag ein See, der so klar war, dass es unmöglich war, seine Tiefe zu ermessen. Vorsichtig füllte ich etwas von dem Wasser zwischen den Wurzeln des Baumes ab, und dachte über die lange und komplizierte Reise zu diesem geheimen Ort nach. Trotz der Anstrengung wusste ich dass ich diesen Ort immer wieder aufsuchen würde, um dieses mächtige, mit Magie versetzte Wasser zu erhalten.



Goblindorf



Stufe 1

Wenn du diesen Ort erreichst, wird die Größe deiner magischen Hand um 1 gesenkt. Deine Handelsstufe steigt auf I. Von nun an handelst du Edelsteine gemäß deiner Handelsstufe I.



Stufe 2

Wenn du diesen Ort erreichst, steigt deine Handelsstufe auf II. Von nun an handelst du Edelsteine gemäß deiner Handelsstufe II.



Stufe 3

Wenn du diesen Ort erreichst, steigt deine Handelsstufe auf III. Von nun an handelst du Edelsteine gemäß deiner Handelsstufe III.



Stufe 4

Wenn du diesen letzten Ort erreichst, erhältst du 2 VP. Deine Handelsstufe steigt auf IV. Von nun an handelst du Edelsteine gemäß deiner Handelsstufe IV.

Aus dem Forschungstagebuch des Druiden...

Bis vor kurzem waren Goblins als primitive Kreaturen bekannt, die im Wald Früchte und Pilze sammelten. Dank der Kobolddolmetscher floriert der kulturelle Austausch zwischen Goblins und Menschen, und dies führte dazu, dass die Menschen verstanden, dass Goblins über eine hohe Intelligenz verfügen und ihre eigene Zivilisation aufgebaut haben. Goblins verkaufen magieausstrahlende Edelsteine und magische Gegenstände, die jeder Zauberer haben möchte. Niemand weiß, wie sie an diese Gegenstände kommen, aber eines ist klar. Die Goblins sind die Einzigen, die diese Gegenstände und Edelsteine liefern können, und sie sind natürliche Händler.

In meiner Heimatstadt gab es auch einen Goblinladen, der magische Gegenstände und Edelsteine verkaufte, aber die waren nicht für einen unerfahrenen Zauberer wie mich. Es heißt, dass es im Goblindorf eine Menge wertvoller Edelsteine geben sollte, und ich wollte das mit eigenen Augen sehen. Sobald ich das Goblindorf betrat, verkauften viele Goblinhändler wertvolle Edelsteine aufgestapelt wie eine Art von Obst. Impulsiv war ich versucht, sie zu kaufen da sie viel billiger waren als sonst, aber ich beschloss, mich weiter umzusehen, denn ich wollte mir auch andere Geschäfte ansehen.



Im Inneren des Dorfes reihten sich zahlreiche Geschäfte aneinander, die wertvolle Gegenständen verkauften, die ich noch nie gesehen hatte. Da ich sie mir mit meinen Tränken nicht leisten konnte, tat ich so, als würden sie mich nicht interessieren.

Die koboldhaften Händler versuchten ständig, mich mit der Behauptung zu ködern, sie verkaufen die besten Waren zu niedrigen Preisen. Ein Händler machte mir ein Angebot, dem ich nur schwer widerstehen konnte, und zeigte mir eine Kristallkugel und einen Runenstein, wie jeder Zauberer ihn gerne haben möchte. Er versprach mir sogar einen erheblichen Preisnachlass auf legendäre Gegenstände wie einen Feuerkelch oder einen Unsichtbarkeitsumhang, wenn ich Stammkunde würde. Wegen meines begrenzten Budgets konnte ich mir keine Gegenstände leisten, aber ich konnte dank des Wettbewerbs unter den Händlern einige Edelsteine zu niedrigen Preisen erwerben.

In einem großen Haus, das aus einem gigantischen Drachenschädel besteht, wohnt der riesige Goblkönig. Er prahlte ständig damit, wie er den Kampf mit dem Drachen gewonnen hat, der einst das Dorf überfiel. Er gab mir auch den Rat, dass ich mir großen Respekt von den Goblins verdienen würde, wenn ich mich als Zauberer beweisen könnte, der es mit einem Drachen aufnehmen kann. Eine Drachenschuppe wäre der beste Beweis, aber sie ist so selten, dass ich noch nie eine gesehen habe. Nach seiner langen Prahlerei schien der Goblkönig gute Laune zu haben. Er bot an, dass er Edelsteine zu einem noch besseren Preis liefern würde.



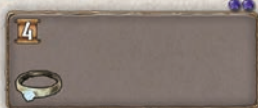
In der Mitte des Kobolddorfes gab es einen Platz, der von hohen Zäunen umgeben war. Dort muss es einige Geheimnisse geben, die die Goblins nicht mit Außenstehenden teilen wollten. Sie kamen und gingen ständig und trugen Unmengen von Sachen. Ich konnte meiner Neugierde nicht widerstehen und schlich mich an den Wachen vorbei zu den Zäunen. Ich konnte meinen Augen nicht trauen! Unter einem riesigen Baum gab es tonnenweise Edelsteine, und Goblins beluden Karren bis zum Rand mit diesen Edelsteinen. Nachdem ich wusste, wo diese magieausstrahlenden Edelsteine herkamen, konnte ich sie unter den günstigsten Bedingungen erhandeln.



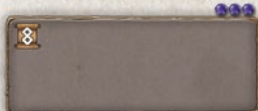
Die Ruinen



Stufe 1 Wenn du diesen Ort erreichst, wird die Größe deiner magischen Hand um 1 gesteigert. Es gibt keine zusätzlichen Belohnungen.



Stufe 2 Wenn du diesen Ort erreichst, erhältst du den besonderen Gegenstand „Magischer Ring“. Du kannst nun Edelsteine im Magischen Ring aktivieren.



Stufe 3 Es gibt keine zusätzliche Belohnung für das Erreichen dieses Ortes.



Stufe 4 Wenn du den letzten Ort erreichst, erhältst du 2 SP und den besonderen Gegenstand „Magische Halskette“. Du kannst nun Edelsteine in der Magischen Halskette aktivieren.

Aus dem Forschungstagebuch des Druiden...

Kürzlich prahlte ein junger Goblin damit, eine Schatzkarte der Ruinen entdeckt zu haben. Er behauptete, dass die Karte den Standort der magischen Halskette der Elfen zeige, von der man glaubte, sie sei während des Krieges verloren gegangen. Doch niemand glaubte ihm, denn er war als großer Schwätzer bekannt. Obwohl ich immer vermutete, dass in den Ruinen noch wertvolle Schätze verborgen sind.



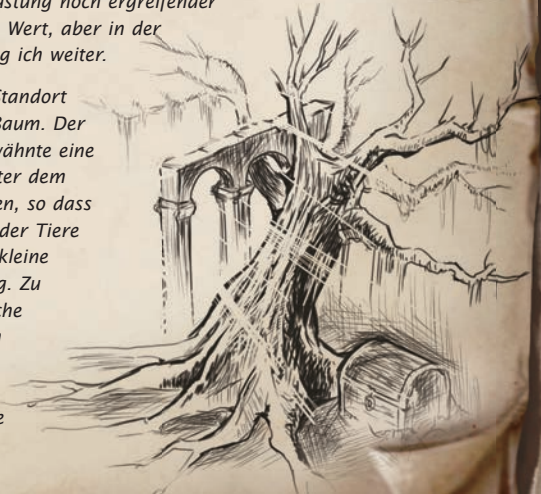
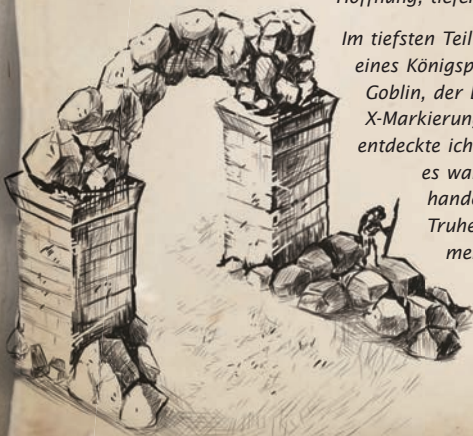
Die Ruinen sind voller Untoter, die jeden angreifen, der sie betritt, weshalb sich niemand dorthin wagt. Da ich von meinen magischen Fähigkeiten überzeugt war, glaubte ich, mit ein paar Untoten fertig werden zu können. Aufgeregt wegen der Aussicht, einen Schatz zu finden, betrat ich die Ruinenstadt. Der Anblick der Ruinen zeigte mir die Schrecken vergangener Kriege.

Während ich die Ruinen erkundete, beschloss ich, mich in einem verfallenen Herrenhaus auszuruhen. Seiner Größe und den verbliebenen Verzierungen nach zu urteilen, muss es einem wohlhabenden Adligen gehört haben. Ein paar Untote griffen mich an, aber es gelang mir, sie mit meiner Magie zu überwinden. Nachdem ich mich mit den Untoten befasst hatte, stolperte ich beim Durchsuchen des Hauses über eine Truhe. Ich fühlte eine Welle der Aufregung und öffnete die Truhe vorsichtig. Zu meinem Erstaunen, fand ich darin einen magischen Ring.



Von weitem waren die Überreste eines großen Schlosss zu sehen. In seiner Blütezeit wurde das Tor von prächtigen Wächtern bewacht, und der Platz davor war mit Menschen gefüllt, die Feste feierten. Als ich das Tor passierte, stellte ich mir den einstigen Glanz des Ortes vor, was seine gegenwärtige Verwüstung noch ergreifender machte. Trotz meiner gründlichen Suche fand ich hier nichts von Wert, aber in der Hoffnung, tiefer in den Ruinen weitere Schätze zu finden, ging ich weiter.

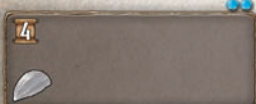
Im tiefsten Teil der Ruinen, der anscheinend der ehemalige Standort eines Königspalast zu sein schien, sah ich einen massiven Baum. Der Goblin, der behauptete, die Karte gefunden zu haben, erwähnte eine X-Markierung unter einem großen Baum. Beim Graben unter dem entdeckte ich zahlreiche Knochen, zu viele, um sie zu zählen, so dass es war schwer zu sagen, ob es sich um Menschen oder Tiere handelte. Mitten unter den Knochen, fand ich eine kleine Truhe und spürte sofort, dass sie einen Schatz barg. Zu meinem Erstaunen befand sich darin eine magische Halskette, die Magie entziehen kann. Als ich die Kette trug, kam mir mein Traum, ein großer Zauberer zu werden, weniger wie eine törichte Fantasie, sondern eher wie eine erreichbare Realität vor.



Drachental



Stufe 1 Wenn du diesen Ort erreichst, wird die Größe deiner magischen Hand um 1 gesteigert. Es gibt keine zusätzlichen Belohnungen.



Stufe 2 Wenn du diesen Ort erreichst, erhältst du den besonderen Gegenstand „**Silberne Drachenschuppe**“. Von nun an verringert sich der Preis aller Gegenstände um 5 Magie, und der Preis der Pakte mit Wächtern um 10 Magie.



Stufe 3 Es gibt keine zusätzliche Belohnung für das Erreichen dieses Ortes.



Stufe 4 Beim Erreichen dieses letzten Ortes erhältst du 2 SP und den besonderen Gegenstand „**Goldene Drachenschuppe**“. Von nun an verringert sich der Preis aller Gegenstände um 10 Magie und der Preis der Pakte mit Wächtern um 20 Magie.

Aus dem Forschungstagebuch des Druiden...

Dank der Schätze aus den Ruinen konnte ich eine Menge Magie gewinnen. Mit dem Gedanken, reich zu werden, dachte ich dachte ich, ich könnte einige magische Gegenstände in den Goblinläden kaufen. Doch plötzlich erinnerte ich mich an den Rat des Goblinskönigs, mich als Zauberer zu beweisen, der es mit einem Drachen aufnehmen kann, um von den Goblinhändlern respektiert zu werden. Eine Drachenschuppe würde ausreichen. Ich machte mich ohne Angst auf den Weg ins Drachental. Ich fühlte mich bereits selbstgefällig, als ich mir die Bewunderung der Goblins vorstellte.

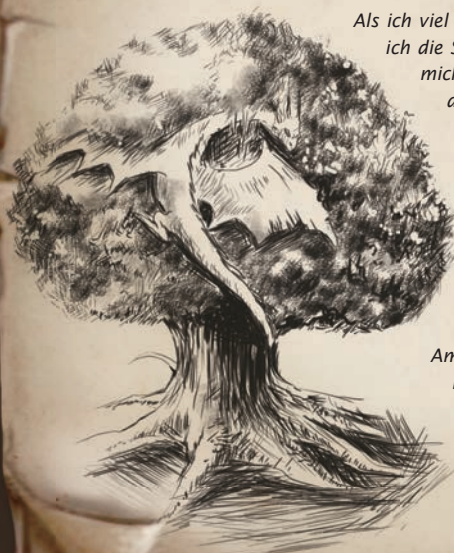
Ich erkannte meine Dummheit in dem Moment, als ich den riesigen Knochenhaufen sah. Es war eine leichtsinnige Idee, das Drachental zu erforschen, nur um mit einer Drachenschuppe vor den Kobolden zu prahlen. Dieses Knochengrab zeigte deutlich, warum nicht nur Menschen, sondern auch andere Drachen, die sich hierher verirrt hatten, nie lebend zurückkehrten.



Je tiefer ich in das Tal vordrang, desto lauter wurde das Geräusch des rauen Atems eines Drachens. Es scheint so, als wäre ein Drache hier in der Nähe. Ich bin mir ziemlich sicher, dass dieser Moment der leichtsinnigste in meinem ganzen Leben war. Getrieben von einem unerklärlichen Drang, näherte ich mich vorsichtig dem schlafenden Drachen und nahm eine seiner Schuppen vom Schwanz. Glücklicherweise wachte er nicht auf, aber rückblickend war ich in diesem Moment eindeutig völlig verrückt.



Als ich viel tiefer ging, konnte ich keine Anwesenheit eines Drachens spüren. Als ich die Schuppe betrachtete, spürte ich die Realität des Augenblicks. Ich fragte mich, wie sich die Gesichter der Goblins verändern würden, wenn ich ihnen diese Schuppe zeigen würde. Es heißt, dass selbst die grimmigen Wächter von Zavandor zögern, wenn sie die Schuppe sehen. Ich wollte sie später testen. Da ich nicht dorthin zurückkehren konnte, wo ich herkam, blieb mir nichts anderes übrig, als weiterzugehen. Dann fand ich eine Höhle, und dort lagen ein paar zerbrochene Eierschalen. Das muss das Nest des Drachens sein. Als ich genau hinhörte, konnte ich flüsternde Geräusche von Feen hören. Ich wusste, dass sie einen Unterschlupf im Drachental hatten, aber ich hätte nicht gedacht, dass es im Nest eines Drachens befindet. Jetzt konnte ich verstehen, warum Feen keine Angst vor Drachen haben.



Am Ende des Tals überprüfte ich meine Ausrüstung unter einem großen Baum. Plötzlich fiel eine goldene Schuppe herunter. Sie stammte eindeutig von einem Golddrachen. Ich schaute nach oben, aber ich konnte nichts finden. Da ich nicht länger im Drachental bleiben wollte, kletterte ich die Klippe hinauf und entkam nur knapp. Ich hatte den unbezahlbaren Schatz, eine Schuppe des goldenen Drachens, aber den Drachen selbst konnte ich nicht sehen, was mir nur noch mehr Fragen stellte.

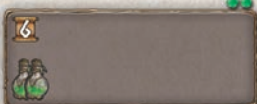


Hexenwald



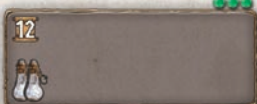
Stufe 1

Wenn du diesen Ort erreichst, erhältst du 2 Saphirtrankkarten. Diese Karten können ab Beginn der nächsten Runde benutzt werden und sollten so lange separat von den Karten in deiner magischen Hand aufbewahrt werden.



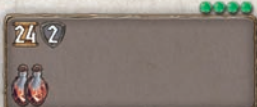
Stufe 2

Wenn du diesen Ort erreichst, erhältst du 2 Smaragdtrankkarten. Diese Karten können ab Beginn der nächsten Runde benutzt werden und sollten so lange separat von den Karten in deiner magischen Hand aufbewahrt werden.



Stufe 3

Wenn du diesen Ort erreichst, erhältst du 2 Diamanttrankkarten. Diese Karten können ab Beginn der nächsten Runde benutzt werden und sollten so lange separat von den Karten in deiner magischen Hand aufbewahrt werden.



Stufe 4

Wenn du diesen letzten Ort erreichst, erhältst du 2 SP und 2 Rubintrankkarten. Diese Karten können ab Beginn der nächsten Runde benutzt werden und sollten so lange separat von den Karten in deiner magischen Hand aufbewahrt werden.

Aus dem Forschungstagebuch des Druiden...

Die Menschen fürchten Hexen, die seltsame Magie anwenden, aber ich wusste, dass die bösen Gerüchte über sie alle Unsinn sind. Sie sind lediglich einsame Wesen, die sich aus Trauer über den Verlust ihrer Familien isoliert haben. Hexen haben ihre eigenen Wege entwickelt, die Magie voranzutreiben, und können Tränke herstellen, ohne Edelsteine zu verwenden. Je älter sie werden, desto stärker wird ihre Magie, und von einigen der ältesten Hexen wird gesagt, dass sie den großen Zauberern ebenbürtig sind.

Bei einem Spaziergang durch den Wald, in dem die Hexen leben, begegnete ich einer Hexe, die in einem Kessel etwas zusammenbraute. Sie war so vertieft, dass sie nicht bemerkte, wie ich mich näherte. Der Kessel enthielt eine geheimnisvolle blaue Flüssigkeit, und als ich mich dafür interessierte, bot mir die Hexe, die mich schließlich bemerkte, einen blauen Trank an und sagte, er würde mir Kraft geben. Dieser Trank schien so stark zu sein wie ein Trank, der aus Saphiren. Die Gewinnung von Magie aus Saphiren ist wesentlich schwieriger als aus Opalen. Ich hatte keine Ahnung, wie die Hexe ihn hergestellt hatte, aber die ganze Zeit, die ich aufgewendet hatte, zu studieren wie man Magie aus Saphiren gewinnen kann, kam mir sinnlos vor.



Ich wagte mich tiefer in den Wald und näherte mich einer entlegenen Hütte. Die ältere Hexe dort braute ebenfalls etwas in einem Kessel und hatte gerade getrocknete Frösche hineingetan.

Sie bot mir freundlicherweise an, auf eine Mahlzeit zu bleiben, aber als ich die getrockneten Frösche sah, lehnte ich ab. Als ich mich entschuldigte, weil ich mich unwohl fühlte, und gehen wollte, reichte mir die Hexe einen grünen

Trank und sagte, er würde meinen Magen beruhigen.

Hungrig wie ich war, lockte mich ein süßer Duft tiefer in den Wald, wo ich ein Haus aus Süßigkeiten fand, das direkt aus einem Märchen stammte. Fasziniert fing ich an, die Schokoladendekoration und die Türklinken zu vernaschen.

Die Hexe, der das Haus zu gehören schien, tauchte auf, und ich wurde mir plötzlich des Chaos bewusst, dass ich angerichtet hatte. Doch anstatt wütend zu sein, lachte sie und lud mich zu frisch gebackenen Keksen ein. Ich fühlte mich schuldig, ihr Haus beschädigt zu haben, entschuldigte ich mich und versuchte, schnell zu gehen. Dann bot sie mir einen klaren Trank an und sagte, er sei noch süßer als die Kekse.

Im tiefsten Teil des Waldes fand ich einen uralten Baum und eine alte Hexe, die schon so lange zu leben schien wie der Baum. Obwohl ihre Worte wegen ihres zahnlosen Mundes schwer zu verstehen waren, schien sie in Erinnerungen an ihren lange verschollenen Mann und ihre Kinder zu schwelgen. Von ihrer Geschichte berührt, hörte ich ihr eine Weile zu. Als ich gerade gehen wollte, bedankte sie sich bei mir fürs Zuhören und gab mir zwei rote Tränke. Diese roten Tränke widersprachen allen konventionellen Weisheiten der Zauberer. Wie konnten so kleine Tränke so viel Energie enthalten? Der Grad der Magie war so hoch, als würde man theoretisch Energie aus Rubinen gewinnen. Seit ich diese roten Tränke erhalten habe, kann ich den Wunsch nicht mehr loswerden, das Wissen über das Feuer zu erlernen und Energie aus Rubinen zu gewinnen.



Feuerberg



Stufe 1 Es gibt keine zusätzliche Belohnung für das Erreichen dieses Ortes.



Stufe 2 Es gibt keine zusätzliche Belohnung für das Erreichen dieses Ortes.



Stufe 3 Erreicht der Charakter „Magier“ diesen Ort, dann hat er von nun an das exklusive recht, **genau** einen Rubin zu kaufen. Andere Charaktere erhalten keine zusätzliche Belohnung für das Erreichen dieses Ortes.



Stufe 4 Erreichst du diesen letzten Ort, dann erhältst du 2 SP und das Wissen des Feuers. Nimm dir das Rubinzauberbuch und lege es auf deine Tafel, welches dir erlaubt, von nun an Rubine zu kaufen.

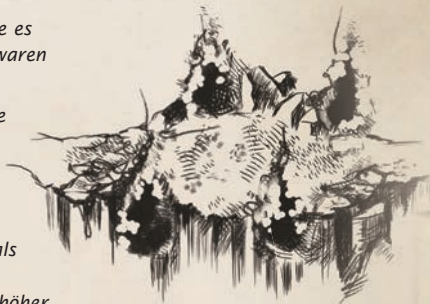
Aus dem Forschungstagebuch des Druiden...

Ich hatte die meisten Regionen von Zavandor bereist, aber ich zögerte, mich auf den Feuerberg zu wagen. Obwohl es die einzige Möglichkeit war, das Wissen über das Feuer zu erlangen, war ich mir nicht sicher, ob ich sicher zurückkehren könnte. Doch die immense Kraft, die in dem roten Trank steckte, den ich im Hexenwald erhalten hatte, schürte mein Verlangen nach dem Wissen über das Feuer. Obwohl ich mich als Zauberer erheblich entwickelt hatte, spürte ich, dass ich ohne dieses Wissen nie ein großer Zauberer werden könnte. Inspiriert durch den roten Trank, machte ich meine ersten Schritte zum Feuerberg.

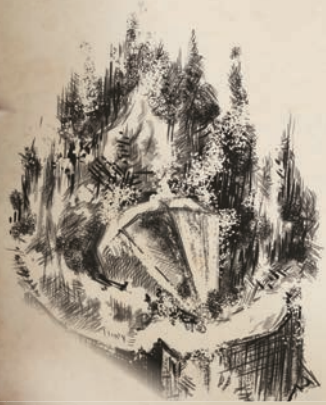
War es die richtige Entscheidung, diesen Berg zu besteigen? Die sengende Hitze machte es schwer zu atmen. Viele Zauberer, die das Wissen über das Feuer suchten, waren nie zurückgekehrt...



Selbst auf halber Höhe des Berges floss überall Lava, die in der Lage war, alles zu schmelzen, was sich ihr in den Weg stellte. Ein einziger Fehltritt konnte mein Ende bedeuten, ohne eine Spur von mir zu hinterlassen. Vielleicht war es schon ein Wunder, dass ich bis hierher überlebt hatte. Soll ich jetzt aufgeben? Nein! Ohne das Wissen über das Feuer zu beherrschen, kann ich niemals ein großer Zauberer werden! Ich überwand meine Angst vor den Flammen und konzentrierte all meine Magie und Willenskraft, um höher zu klettern.



Als ich mich dem Gipfel näherte, kämpfte ich damit, der sengenden Hitze zu widerstehen und entdeckte einen brennenden Altar. Auf dem Altar lag ein Rubin, der in Flammen aufging, begleitet von einer Inschrift, die ein legendärer Großmagier hinterlassen hatte: „Derjenige, der vollständiges Wissen über das Feuer erlangt, wird über Zavandor herrschen.“ Ich wollte den brennenden Rubin anfassen, aber er war zu heiß, um ihn zu berühren. Nur die „Magier“, die ihr Leben dem Studium der Feuermagie gewidmet hatten, konnten eine solche Hitze aushalten. Ich hatte keine Zeit, mich von einem unantastbaren Rubin ablenken zu lassen. Mein Verlangen nach wahren Wissen über das Feuer verstärkte sich und trieb mich zum Gipfel.



Von Verbrennungen übersät und kaum in der Lage zu atmen, erreichte ich schließlich den Gipfel des Berges. Am Krater, der von Lava überquoll, stand ein Baum, der von Flammen verschlungen wurde. Ich konzentrierte all meine Magie und näherte ich mich dem Baum. Hätte meine Konzentration auch nur einen Moment nachgelassen, wäre mein Körper zu Asche geworden. Die Flammen des Baumes umhüllten mich bald, und ich hatte keine andere Wahl, als mich dem Feuer zu ergeben. An diesem Ort erlebte ich Visionen von der Geburt und Zerstörung des Universums, fühlte meinen Körper brennen und sich in einem seltsamen Phänomen regenerieren. War ich gestorben und wiedergeboren worden? Mein Geist wurde mit dem Wissen des Feuers erfüllt, und ich trat schließlich als ein großer Zauberer hervor, der die Macht des Feuers verstand.



Drachenschuppen

Die Goblins fürchten und verehren Drachen. Ihre Furcht stammt aus einer Zeit, als ein Drache einst ein Goblindorf angriff. In Ermangelung von Magie mussten die Goblins den Drachen mit groben Speeren und Bögen bekämpfen. Die Zahl der Goblins, die in diesem Kampf umkamen, war unermesslich. Der Goblinskrieger, der bis zum Ende kämpfte und den Sieg errang wurde schließlich der amtierende Koboldkönig und erwarb sich den Respekt aller Goblins. Der Schädel des Drachen, eine Trophäe des Kampfes, steht nun als Symbol für Mut und Einigkeit an der höchsten Stelle des Dorfes. Das Zeigen von Drachenschuppen beweist, dass du ein mächtiger Zauberer bist, der in der Lage ist, Drachen zu bekämpfen. Durch den Glaube, dass du für sie kämpfen wirst, wenn ein Drache jemals wieder angreift, werden sogar die notorisch geizigen Goblinhändler dir Rabatte auf magische Gegenstände anbieten.



Silberne Drachenschuppe

Du kannst diese Schuppe erhalten, indem du die zweite Stufe des Drachentals erforschst. Sie senkt die Kosten aller Gegenstände um 5 Magie und den Preis eines Pakts mit einem Wächter um 10 Magie. Diese Rabatte werden zu möglichen Rabatten durch die Zugreihenfolge oder andere Gegenstandskarten addiert.

Viele Kreaturen leben in Zavandor, aber Drachen gelten als eine katastrophale Begegnung, die um jeden Preis vermieden werden sollte. Drachen, die alles verschlingen, was sich bewegt, nisten im Tal und machen es zu einem Ort, den niemand zu betreten wagt. Der Erwerb einer Drachenschuppe würde dich jedoch nicht nur zu einem Helden der Goblins machen, sondern dir auch die Anerkennung der Wächter von Zavandor verschaffen.



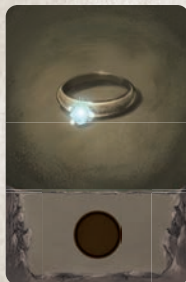
Goldene Drachenschuppe

Du kannst diese Schuppe erhalten, indem du die vierte Stufe des Drachentals erforschst. Besitzt du die Silberne und die Goldene Drachenschuppe, dann senken sie die Kosten aller Gegenstände um 10 Magie und den Preis eines Pakts mit einem Wächter um 20 Magie. Diese Rabatte werden zu möglichen Rabatten durch die Zugreihenfolge oder andere Gegenstandskarten addiert.

Der Golddrache, der ganz mit goldenen Schuppen bedeckt ist, ist ein mythisches Fabelwesen aus Legenden. Niemand hat jemals einen Golddrachen in natura gesehen. Geschichten über tausendjährige Drachen, die zu Golddrachen werden oder dass Golddrachen nur Mutationen sind, sind alles Produkte der menschlichen Phantasie. Aber eine Fee, die behauptet, die Schuppen des Golddrachen gesehen zu haben, verleiht diesen Geschichten eine gewisse Glaubwürdigkeit, denn Feen sind die einzigen Wesen sind, die sich mit Drachen anfreunden können.

Ring- und Halskettenkarten

Im Goblinladen werden zwar geheimnisvolle magische Gegenstände gehandelt, aber es gibt auch seltene Gegenstände, von denen man nur in Gerüchten gehört hat und die noch nie gehandelt wurden. Diese Gegenstände sollen irgendwo in den Ruinen einer alten Stadt versteckt sein. Allerdings sind die Ruinen jetzt von Untoten befallen, die von Nekromanten wiedererweckt wurden, was die Ruinen zu einem gefährlichen Ort macht, den niemand zu erforschen wagt.



Magischer Ring

Du kannst diesen Ring erhalten, indem du die zweite Stufe der Ruinen erforschst. Wenn du diesen Ring erhältst, bekommst du eine zusätzliche Fassung, um Edelsteine zu aktivieren.

Gerüchten zufolge gibt es irgendwo in Zavandor einen Ring, der Edelsteine aktivieren kann. Während einfachere magische Ringe oft im Goblinladen zu finden sind, wurde ein Ring, der Edelsteine aktivieren kann, noch nie angeboten. Wenn die Gerüchte wahr sind, muss ihn jemand tief im Inneren verborgen haben und der magische Ring wartet dort noch immer auf seinen rechtmäßigen Besitzer.



Magische Halskette

Du kannst diese Halskette erhalten, indem du die vierte und letzte Stufe der Ruinen erforschst. Wenn du diese Halskette erhältst, bekommst du eine zusätzliche Fassung, um Edelsteine zu aktivieren.

Anders als der magische Ring ist die magische Halskette nicht nur ein Gerücht; es gibt Aufzeichnungen über ihre Existenz. Diese Halskette, geschmückt mit einem Anhänger, der Edelsteine aktivieren kann, wurde von elfischen magischen Schwertkämpfern während des großen Krieges getragen. Diese tapferen Krieger kämpften mutig an der Front und starben dort, und die Kette verschwand mit ihnen. Es wird spekuliert, dass die magische Halskette unter den vielen Skeletten in den Ruinen vergraben liegt.

Ende der Runde

Sobald alle Spieler ihren Zug durchgeführt haben, endet die Runde. Die folgenden Schritte werden am Ende jeder Runde durchgeführt.

1. Überprüfe die magische Hand

Die aus Edelsteinen gewonnene Magie verflüchtigt sich schnell, wenn sie Luft oder einem Schlag ausgesetzt wird. Daher muss die extrahierte Magie sofort in Glasflaschen versiegelt werden, um sie sicher aufzubewahren. Diese versiegelten Zauberbehälter werden Tränke genannt. Da Tränke instabil sind, müssen sie an einem sicheren Ort aufbewahrt werden, was es schwierig macht, viele Tränke bei dem Erforschen zu tragen. Zauberer benutzen Magie, um ihre Tränke zu schützen, und ihre Fähigkeit, dies zu tun, wird oft neu bewertet.



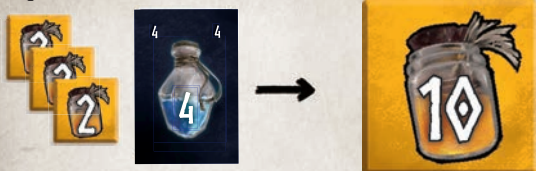
Am Ende der Runde musst du prüfen, ob du die verbleibende Magie sicher aufbewahren kannst - die so genannte magische Hand. Hast du mehr Zaubertränke als die Größe deiner magischen Hand erlaubt, musst du einige Tränke ablegen.



Wenn du zum Beispiel drei 2-magische Opaltränke, einen 5-magischen Opaltrank, vier Zaubertrankkarten und ein großes Zaubertrankplättchen besitzt, brauchst du eine Gesamtgröße der magischen Hand von mindestens 12, um sie alle aufzubewahren ($3 + 2 + 4 + 3 = 12$).

Wenn deine magische Handgröße 10 beträgt, musst du Tränke im Wert von 2 magischen Händen ablegen. Du kannst deine magische Hand verwalten, indem du kleinere Tränke gegen einen großen Opaltrank desselben Werts austauscht. Beim Tausch von drei 2-Magie-Tränken und einem 5-Magie-Trank gegen einen 10-Magie-Trank, verliert man nur 1 Magie, kann aber alle Tränke in einer magischen Hand der Größe 10 aufbewahren.

Beispiel:



Wenn du drei 2-Magie-Tränke und eine 4-Magie Saphirtrankkarte hast, brauchst du eine magische Hand der Größe 4. Durch Tausch gegen einen 10er-Zaubertrank verringert sich die benötigte magische Handgröße auf 3. Dieser Tausch kann während des Spiels beliebig erfolgen, allerdings nur für Opaltränke in den Einheiten 2, 5 und 10.

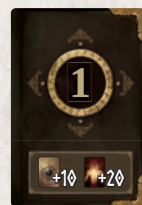
Hinweis: Zaubertrankkarten, die man in dieser Runde aus dem Hexenwald erhält, werden noch nicht auf der Hand genommen, sie zählen also nicht zu deiner magischen Hand.

2. Überprüfung der Punkte

Die während des Spiels gewonnenen oder verlorenen Siegpunkte werden sofort auf dem Spielbrett angezeigt. Wenn du jedoch einen Fehler bei deiner Punktzahl vermutest, dann berechne den Punktestand neu, um die Genauigkeit zu gewährleisten. Viele Dinge, wie die Aktivierung von Edelsteinen, Erkundung der letzten Region, Kauf von Gegenstandskarten und Pakte mit Wächtern beeinflussen die Punktzahl. Genaue Wertungen sind entscheidend für die Festlegung der Zugreihenfolge.

3. Festlegung der Zugreihenfolge

In der Welt kommt der Ruhm mit der Anerkennung, aber diese Position zu halten, erfordert Anstrengung. Eine höhere Punktzahl und ein früherer Zug bedeuten, dass du ein mächtigerer und bekannter Zauberer in Zavandor bist. Natürlich ist die Reihenfolge unter den Zauberlehrlingen nicht besonders wichtig. Sobald ein Zauberer jedoch mehr als 10 Siegpunkte erreicht, wird er berühmt und zieht die Aufmerksamkeit aller auf sich. Goblinhändler werden versuchen, diese berühmten Zauberer auszunutzen, und Wächter werden sich vor ihnen in Acht nehmen. Damit die zurückliegenden Zauberer aufholen können, gibt es Vorteile für diejenigen mit niedrigeren Punktzahlen. Daher sind Zauberer sehr vorsichtig, wenn es darum geht, berühmt zu werden (10 SP zu erreichen), bevor sie vollständig vorbereitet sind. Manche Zauberer deaktivieren sogar Edelsteine, um ihre Stärke zu verbergen.



Passe die Zugreihenfolge auf der Grundlage der SP an. Der Spieler mit den meisten SP erhält das Übersichtsbuch 1. Der Spieler mit den zweitmeisten SP erhält Übersichtsbuch 2 und so weiter. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl von SP haben, ist der Spieler mit den meisten SP aus seinen Edelsteinen zuerst an der Reihe. Wenn sie auch

gleich viele haben, wird die Reihenfolge der jeweiligen Spieler zufällig ausgelost.

Wenn kein Spieler 10 SP erreicht hat, geben die Zahlen auf den Übersichtsbüchern nur die Zugreihenfolge an. Wenn ein Spieler mit 10 oder mehr SP Übersichtsbuch 1 erhält, zahlt er in der nächsten Runde zusätzlich 10 Magie für Gegenstände und 20 Magie für Pakte mit Wächtern.



Wenn ein Spieler 10 SP erreicht hat, erhalten Spieler mit Übersichtsbuch 5 und 6 in der nächsten Runde Rabatte von 5 und 10 Magie für Gegenstände und 10 bzw. 20 Magie

für Pakte mit Wächtern, unabhängig von ihrer Punktzahl. Spieler mit dem Übersichtsbuch 2 zahlen zusätzliche 5 Magie für Gegenstände und 10 Magie für Pakte mit Wächtern, aber nur, wenn sie 10 oder mehr SP haben. Spieler mit den Übersichtsbüchern 3 und 4 haben keine Änderungen.

Hinweis: Vorteile und Nachteile, die sich aus der Zugreihenfolge ergeben, werden am Ende der Runde ermittelt und gelten für die nächste Runde. Änderungen während der Runde wirken sich nicht sofort auf Vorteile und Nachteile aus. Ein Spieler mit Übersichtsbuch 2 hat weniger als 10 SP am Ende der vorherigen Runde. Er muss keine zusätzliche Magie bezahlen, selbst wenn sein SP in der aktuellen Runde 10 übersteigt.

Überprüfe die Bedingungen für das Spielende. Ist das Spiel noch nicht vorbei, beginnt eine neue Runde.

Beginn einer neuen Runde

1. Extrahiere Magie aus Edelsteinen und Gegenständen

 Wenn du 1 Opal aktiviert hast, erzeugst du einen 2-Magischen Trank.

 Wenn du 2 Opale aktiviert hast, erzeugst du einen 5-Magischen Trank.

 Wenn du 3 Opale aktiviert hast, erzeugst du einen 10-Magischen Trank.

Anmerkung: Wenn du 4 Opale aktiviert hast, erzeugst du einen 10-Magischen Trank und einen 2-Magischen Trank. Ebenso wird bei mehreren Opalen für 3 Opale ein 10-Magischer Trank erzeugt.



Für jeden aktivierten Saphir, Smaragd, Diamant und Rubin erhältst du eine entsprechende Zaubertrankkarte. Auf der Rückseite jeder Zaubertrankkarte steht die durchschnittliche, minimale und maximale Magie, die man mit dieser Art von Trank erhalten kann. Wenn der Zaubertrankkartenstapel aufgebraucht ist, mischst du die abgeworfenen Karten, um einen neuen Stapel zu bilden.

Die Zauberer haben entdeckt, dass sie die Energie von vier Edelsteinen desselben Typs kombinieren können, um einen großen Zaubertrank mit enormer Kraft herzustellen. Während Opale weniger Energie abstrahlen und nicht zu großen Tränken verarbeitet werden können, können andere Edelsteine in Vierergruppen kombiniert werden, um große Zaubertränke herzustellen. Wenn ein großer Zaubertrank, gibt es dabei einen magischer Rest, der in einem kleinen Phiole gesammelt werden kann, um einen 2-Magischen Trank herzustellen.



Wenn du vier oder mehr aktivierte Saphire, Smaragde, Diamanten oder Rubine hast, erhältst du einen großen Zaubertrank anstelle von vier Zaubertrankkarten. Außerdem erhältst du für jeden erhaltenen großen Zaubertrank auch einen 2-Magischen Trank.

Du kannst nicht vier Zaubertrankkarten anstelle eines großen Zaubertranks wählen, und du kannst keine Trankkarten, die du hast, mit neu hergestellten Zaubertrankkarten kombinieren, um einen großen Zaubertrank herzustellen.



Gegenstandskarten wie der „Smaragdschädel“ und der „Feuerkelch“ extrahieren Magie auf dieselbe Weise wie aktivierte Edelsteine. Du kannst auch Gegenstandskarten und aktivierte Edelsteine kombinieren, um große Zaubertränke herzustellen.

Beispiel: Du hast 6 aktivierte Smaragde und 1 Smaragdschädel. Du stellst einen großen Smaragdzaubertrank, drei Smaragdtrankkarten und einen 2-magischen Opaltrank her.

Anmerkung: In der ersten Spielrunde kannst du keine Magie aus Edelsteinen und Gegenständen gewinnen.

2. Zaubertränke aus dem Elfenwald erhalten

Spieler, die den Elfenwald erforscht haben, erhalten einen Zaubertrank, je nachdem, wo sie sich gerade befinden: einen 2er, 5er oder 10er magischen Trank. Du bekommst keine Tränke für die vorherigen Stufen, sondern nur den, der deinem derzeitigen Standort entspricht. Von allen Regionen ist Elfenwood die einzige, die den Spielern in jeder Runde Vorteil bietet.

3. Nimm die Zaubertrankkarten aus dem Hexenwald auf die Hand

Wenn du in der letzten Runde Zaubertrankkarten aus dem Hexenwald erhalten hast, nimm sie auf deine Hand. Diese Tränke können dieser Runde verwendet werden.

4. Aufdecken von Gegenstandskarten

Wenn es weniger Gegenstandskarten als Spieler gibt, werden neue Gegenstandskarten aufgedeckt, bis die Anzahl mit der Anzahl der Spieler übereinstimmt. Wenn der Gegenstandskartenstapel leer ist, werden keine weiteren Karten aufgedeckt. Jetzt, beginnt die neue Runde.

Ende des Spiels



Das Spiel endet am Ende der Runde, in der der fünfte Pakt mit einem Wächter eingegangen worden ist. Wenn das Spiel endet, dann überprüfe noch einmal die Siegpunkte und bestimme, welcher Spieler die meisten hat. Dieser Spieler wird der größte Zauberer von Zavador und gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand teilen sie den Sieg. Übriggebliebene Magie und nicht aktivierte Edelsteine haben am Ende des Spiels keinen Einfluss.

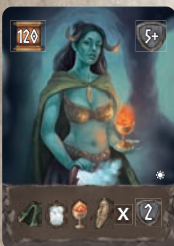
Optionale Regeln

Optionale Regeln können in jeder von den Spielern vereinbarten Kombination benutzt werden.

Verwendung des Druidencharakters



Verwende den Druidencharakter, der auf der Rückseite der anderen Charaktertafeln abgebildet ist. Der Druide beginnt die Erkundung vom zentralen Portal aus, ohne ein vorgegebenes Startgebiet. Das bedeutet, dass die Erforschung durch den Druiden eine Stufe langsamer sein kann als die der andere Spieler, aber das Beschwören von Duplikaten ist billiger in Bezug auf die Magiekosten.



Einsatz des Sukkubus-Wächters

Der Sukkubus kann zusätzliche SP durch „Magische Spiegel“, „Unsichtbarkeitsumhänge“, „Feuerkelche“ und „Talismane“ erhalten. Beim Einsatz des Sukkubus-Wächters gibt es 10 Wächterkarten im Spiel statt 9. Die Spielende-Bedingung bleibt trotz der Verwendung von 10 Wächter-Karten gleich.

Änderung der Beendigungsregel

Nachdem der dritte Wächterpakt abgeschlossen wurde, endet das Spiel nach der nächsten Runde, unabhängig von der Gesamtzahl der Pakte. Diese Regel kann ein unerwartetes Spielende durch die letzten Spieler verhindern.

Besondere Fähigkeiten von Charakteren

Einige Charaktere haben einzigartige Fähigkeiten. Der Magier kann einen Rubin auf Stufe 3 des Feuerbergs erwerben, und der Druide hat günstigere Beschwörungskosten. Wenn du diese Regel anwendest, hat jeder Charakter seine eigenen Fähigkeiten.



Elf

Der Elf kann 1er magische Tränke als Wechselgeld erhalten. Wenn er bereits einen 1er Trank besitzt, kann er kein Wechselgeld bekommen. Ein 1er Trank hat einen magischen Handwert von 1 und kann nicht mit anderen Tränken zum Tausch kombiniert werden. Andere Charaktere können keine 1er Tränke erhalten.

Beispiel: Du kannst nicht zwei 2er Opaltränke und einen 1er Trank gegen einen 5er Opaltrank eintauschen.



Hexe

Die Hexe beginnt mit einem getrockneten Froschplättchen. Das getrocknete Froschplättchen kann zum Ablegen und Neuziehen einer Zaubersprüchekarte aus dem Hexenwald auf Stufe 2, 3 oder 4 benutzt werden. Dies kann nur einmal pro Spiel geschehen.



Fee

Die Fee erhält eine Baby-Drachenschuppe auf Stufe 3 des Drachentals. Diese Schuppe gewährt einen 2-Magie-Rabatt auf jeden Wächterpakt.



Nekromant

Der Nekromant erhält einen magischen Kerzenleuchter auf Stufe 3 der Ruinen. Der magische Leuchter gewährt 1 zusätzliche SP für je 30 verbleibende Magie am Ende des Spiels.

9/5	18/10	27/15	36/20	54/30
8/4	16/9	24/13	32/18	48/27
7/4	14/8	21/12	28/16	42/24
6/3	12/7	18/10	24/14	36/21

Kobold

Der Kobold verwendet eine alternative Preistabelle für den Verkauf von Edelsteinen.

Anwendung der Regeln der vorherigen Version

- Die Auktionen laufen nicht im Uhrzeigersinn, sondern in Zugreihenfolge ab.
- Spieler, die bei einer Auktion mehr Magie bieten als sie besitzen, scheiden aus dem Spiel aus.
- Wenn du Tränke im Hexenwald erhältst, und keine Möglichkeit hast, Karten dieser Art zu erhalten, lege sie ab und nimm dir ihren Wert in Opaltränken.

Beispiel: Auf der 2. Stufe des Hexenwaldes erhältst du zwei Smaragdtrankkarten. Aber da du kein Smaragdzauberbuch oder den Smaragdschädel hast, musst du die Karten ablegen und den Gegenwert in Opaltränken nehmen.



- Spielbeginn mit fairer Magie:** Zu Beginn der ersten Runde erhält jeder Spieler eine Saphirzauberkarte. Die Saphirzauberkarte hat einen Zufallswert zwischen 4 und 7. Um einen fairen Start zu gewährleisten, können die Spieler anstelle einer zufälligen Saphirzauberkarte einen Opaltrank mit 5 Magie statt einer zufälligen Saphir-Zauberkarte erhalten. Diese Regel sorgt für Fairness, kann aber die erste Runde weniger dynamisch gestalten.

Soloregeln

Zavandor ist ein Spiel, das für mehrere Spieler konzipiert ist, wobei das Hauptvergnügen im Erwerb von Gegenständen durch Auktionen besteht. Dennoch kannst du auch ein Solospiel ohne Auktionen spielen. Im Solospiel geht es darum, strategische Entscheidungen darüber zu treffen, auf welche Edelsteine man sich konzentriert, welche Regionen man erkundet und welche Gegenstände man kauft, um seine Punktzahl zu maximieren, ähnlich wie beim Lösen eines Puzzles. Es kann dir auch helfen, die Eigenschaften der verschiedenen Charaktere und die Spielregeln zu verstehen, bevor du mit anderen spielst.

Spielaufbau

1. Erstelle den Gegenstandskartenstapel. Nimm zwei Exemplare von „Runenstein“ und „Kristallkugel“ und je ein Exemplar der anderen Gegenstandskarten. Verwende die übrigen Gegenstandskarten nicht im Solospiel.
2. Mische die Wächterkarten und lege sie in drei Reihen mit je drei Karten aus. Wenn du die optionalen Sukkubus-Wächterin verwenden willst, lege vier Karten in die erste Reihe.
3. Wähle deinen Charakter und bereite das Spiel so vor, wie du es wie bei einem Mehrspieler-Spiel tun würdest.
4. Ziehe eine Gegenstandskarte aus dem Gegenstandsstapel und decke sie auf. Du bist nun bereit, das Spiel zu beginnen.



Spielablauf

Das Solospiel folgt demselben grundlegenden Spielsystem wie das Spiel zu mehreren, jedoch mit den folgenden Unterschieden:

- Der Punktestand wird einmal am Ende des Spiels berechnet.
- Alle Gegenstände und Wächter werden durch Zahlung der auf der Karte angegebenen Magiekosten erworben, ohne Auktionen. Die zusätzlichen Kosten für Gegenstände und Rabatte für 10+ SP gelten nicht. Rabatte durch Gegenstände und Drachenschuppen gelten weiterhin.
- Am Ende deines Zuges wird jede Gegenstandskarte, die nicht gekauft wurde, abgelegt und in diesem Spiel nicht mehr verwendet.

Anmerkung: Wenn die abgeworfene Karte „Unsichtbarkeitsumhang“ oder „Magischer Spiegel“ ist, musst du einen deiner aktivierten Edelsteine abwerfen.

- Zu Beginn jeder neuen Runde ziehst du eine neue Gegenstandskarte und deckst sie auf. Du kannst also nur einen Gegenstand pro Runde kaufen. Du kannst in jeder Runde mehrere Pakte mit Wächtern abschließen.
- Wenn der Gegenstandsstapel aufgebraucht ist, spielst du drei weitere Runden. Ab diesem Zeitpunkt legst du am Ende jeder Runde eine ganze Reihe von Wächterkarten von oben nach unten ab. Diese abgeworfenen Plättchen werden in diesem Spiel nicht mehr verwendet.

Hinweis: Wenn alle drei Wächter in einer Reihe gekauft wurden und keine Karten zum Ablegen vorhanden sind, gilt diese Reihe als abgeworfen.

- Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Reihe von Wächtern abgeworfen wurde. Du hast also immer insgesamt 17 Runden. Notiere deine Punktzahl für jeden Charakter und versuche, in zukünftigen Spielen eine höhere Punktzahl zu Spielen zu erreichen.

Wertung



	Elf	Hexe	Fee	Nekromant	Kobold	Magier
Anfänger	36 oder weniger	32 oder weniger	30 oder weniger	31 oder weniger	36 oder weniger	32 oder weniger
Zauberlehrling	37 – 67	33 – 63	31 – 62	32 – 63	37 – 59	33 – 57
Fähiger Zauberer	68 – 97	64 – 94	63 – 92	64 – 94	60 – 81	58 – 82
Legendärer Erzzauberer	98 oder mehr	95 oder mehr	93 oder mehr	95 oder mehr	82 oder mehr	83 oder mehr

Symbollegende

	Opal		Saphir		Smaragd		Diamant		
	Rubin		Magische Hände für Tränke		Magiepreis		Siegpunkte (SP)		
	Alle Gegenstandskarten		Alle Wächter		Erforschen ohne Magie		Beschwören einen Doppelgänger ohne Magie		
	Andere Spieler legen einen aktiven Edelstein ab		Nur einen pro Spieler		Gilt einmal pro Runde		Eine Fassung, mit der ein Edelstein aktiviert werden kann		
	Smaragdzauberbuch		Diamantzauberbuch		Rubinzauberbuch		Trank, den man in jeder Runde durch den Elfenwald erhält		
	Trankkarte mit Saphirmagie		Trankkarte mit Smaragd magie		Trankkarte mit Diamant magie		Trankkarte mit Rubin magie		
	Silberne Drachenschuppe		Goldene Drachenschuppe		Magischer Ring		Magische Halskette		
	Spielmaterial für optionale Regeln		maximale SP						Handelsstufe

Das Zepter von Zavandor, in dieser neuen Auflage von DiceTree Games, weist die folgenden Unterschiede auf. Wir haben versucht, die Balance und das Thema des Spiels zu verbessern und gleichzeitig die fantastische Welt von Zavandor unterhaltsamer zu gestalten. Deshalb haben wir verschiedene Spielelemente mit plausiblen Hintergrundgeschichten durch phantasievoll erzählten ausgeschmückt.

In der vorherigen Version war der Hauptcharakter ein Druidenlehrling, der eine Zauberschule besuchte und durch die Magie der Rubine zu einem legendären Großmagier werden wollte. Die neue Hintergrundgeschichte von Zavandor spielt lange nachdem die Existenz des Großmagiers zur Legende wurde. In der neuen

Version folgt die Geschichte einem jungen Druiden, der die Reiche Zavandors erforscht und zum Großmagier heranwächst, und dieser Charakter steht in den optionalen Regeln zur Verfügung.

Der Hintergrund, bei dem die Magie in einer Schule erlernt wird, wurde durch die Erkundung der riesigen Welt von Zavandor ersetzt, und die Zauberer entwickeln ihre

Fähigkeiten durch Erkundung und nicht durch Unterricht. Diese Änderung hat auch die Grundfähigkeiten verschiedener Charaktere aus der vorherigen Version verändert. So braut die Hexe, die früher Edelsteinrabatte erhielt, nun Magie in ihrem Kessel und erhält dafür zwei Magiekarten pro Stufe.

Die Fee, die früher zwei Magiekarten pro Stufe erhielt, ist nun ein Charakter, der Gegenstandsrabatte erhält.

Die Hintergrundgeschichten erklären, wie der Elf jede Runde kostenlos Magie erhält, warum der Kobold im Goblindorf anfängt und wie der Magier dem Wissen über das Feuer nachgeht. Die Fähigkeiten von Gegenständen und Wächtern sind ebenfalls mit ihren Hintergrundgeschichten verknüpft, so dass das Lesen des Regelbuchs

dir hilft, den gesamte Schauplatz des neuen Zavandor zu verstehen.

Das Zepter von Zavandor ist ein Spiel, in dem verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten starten, die aber sehr präzise und gründlich ausbalanciert sind. Wir haben leichte Änderungen vorgenommen, ohne das grundlegende Gleichgewicht zu stören. Die Durchschnittswerte bleiben unverändert, aber wir haben die 3er Karten aus den Saphirtränken entfernt und die Palette der Diamant- und Rubin-Karten erweitert. Um das Spiel zu beschleunigen, haben wir die Auktionsreihenfolge so geändert, dass sie im Uhrzeigersinn läuft.

Alle anderen Aspekte, die das Gleichgewicht beeinflussen könnten, wurden zu optionalen Regeln, auf die sich die Spieler vor Spielbeginn einigen können.

Spielentwurf: JJens Drögemüller

Illustrationen: Michael Menzel

Neues Setting und Story: Chang-hyun Baek

Bearbeitung und Graphik: Ga-hyun Lee, Seong-ho Lee

Wir bedanken uns bei Jens Drögemüller, der dieses fantastische Spiel erfunden hat, und bei Michael Menzel, der die komplexe Welt verstanden und durch seine wunderbaren Illustrationen um Leben erweckt hat.

Vom DiceTreeGames-Team



©2024 DiceTree Games

www.dicetreegames.com

(10401) 806-ho, Sinpung Flosta, 646-30 Hosuro, Ilsandong-gu, Gyeonggi-do

Kundendienst: 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr