

Die wichtigste Regel überhaupt:

Die Karten haben immer Recht und übergehen die Regeln, auch diese hier!

Zu Beginn bekommst du:

- 4 Karten vom Türstapel
- 4 Karten vom Schatzstapel

Ziel des Spiels:

- Erreiche Stufe 10 (von Stufe 9 auf Stufe 10 *nur* über Kampf möglich)

So steigst du eine Stufe auf:

- Besiegen von Monstern
- Verkauf von Gegenständen
- Spezielle Karten (z.B. „Steige eine Stufe auf“)

Verkaufen:

Während deines Zuges (außerhalb eines Kampfes) darfst du beliebig viele Gegenstände im Wert von mindestens 1000 Goldstücken verkaufen um jeweils eine Stufe aufzusteigen (Überschüssiger Goldwert wird nicht gewertet)

Rüstung, Gegenstände, etc.:

- ✓ 2x Hände
- ✓ 1x Schuhwerk
- ✓ 1x Kopfbedeckung
- ✓ 1x Rüstung
- ✓ 1x Ross
- ✓ 1x (Raum-) Schiff
- ✓ Beliebige viele kleine Gegenstände
- ✓ 1x Rucksack in dem du alles ablegen darfst, wo ein Goldwert oder „Kein Wert“, „Ohne Wert“ (unten rechts) aufgedruckt ist.
- ✓ 1x Begleiter (Mietling, Handlanger, Gefährten, Mook, Lakai etc.)



Können während eines Kampfes nicht ausgetauscht oder hinzugefügt werden

Zu beachten hierbei ist:

- 1x Großer und 1x Komplexer Gegenstand (auf der Karte unten links zu finden)
- Nur ausgelegte Gegenstände dürfen verwendet, verkauft oder gehandelt werden
- Jederzeit dürfen
- Alle anderen Gegenstände dürfen während eines Kampfes nicht mehr geändert oder verwendet werden

Jederzeit darfst du (auch während eines Kampfes und von der Hand):

- „Nur einmal einsetzbare“ – Gegenstände
- „Steige eine Stufe auf“ – Karten
- Flüche
- Fallen
- Geisteskrankheiten
- Begleiter

auf dich oder auf andere Spieler spielen.

Du kannst folgende Dinge sein/haben:

Sobald etwas nicht den gleichen Namen trägt (unten Rechts auf der Karte) ist es auch nicht dasselbe.

Bsp.: 1x Rasse + 1x Klasse + 1x Mojo + 1x Stil + 1x Akzent + 1x Geburtsrecht + 1x Loyalitäten + 1x Trainings

Zudem kannst du so viele Kräfte und/oder Herkünfte wie du möchtest besitzen, solange der Gesamtgrad dieser Kräfte und/oder Herkünfte nicht deine Stufe übersteigt. (Achtung: Überprüfe dies wenn du Stufen verlierst!).

Zu den Monstern:

Steht unter dem Monsternamen ein Zusatz (Untot, Weihnachten, o.ä.), so darfst du, wenn vorhanden auf der Hand, ein Monster den gleichen Zusatzes zum Kampf hinzufügen (Ohne eine besondere Karte, die dir das sonst ermöglichen würde).

Monsterverstärker kannst du jederzeit, so viele du kannst und willst, in einem beliebigen Kampf (auch dein eigener) spielen.

Tod:

Solltest du doch einmal sterben so verlierst du alle Handkarten und deine komplette Ausrüstung (auch den Rucksack). Diese legst du offen auf den Tisch. Jeder andere Spieler darf nun angefangen bei dem mit der höchsten Stufe sich eine Karte von deinen Karten nehmen. Der Rest wird abgelegt.

Du behälst jedoch deine Stufe und Dinge die du sein kannst (s.o.) sowie anhaltende Flüche und Fallen außer Herkünfte.

Du kannst jedoch bei den Kämpfen deiner Mitspielern helfen.

Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du dann wieder 4 Karten je Nachziehstapel.

Handeln:

In deinem Spielzug (außer während eines Kampfes) darfst du alle Karten die einen Wert haben (oder „Kein Wert“, „Ohne Wert“) mit anderen Spielern handeln.

Portale:

Besitzt du eines auf deiner Hand kannst du eine Portalkarte während deines Zuges (außer im Kampf) spielen.