



Kampf gegen den Riesenlindwurm (Abenteurer-Modus)



Spielziel

Die Helden versuchen, die  aller drei Köpfe des Riesenlindwurms auf 0 zu bringen. Doch Achtung: Die Köpfe können nachwachsen!

Spielvorbereitung

Das Spielmaterial wird von der Turnierleitung zur Verfügung gestellt. Ihr müsst nur euer **Heldendeck** und den **Lebenspunkteanzeiger** eures Helden mitbringen.

Die Zeitskala (je nach Turnierrunde „einfach“ oder „normal“) wird offen in die Tischmitte gelegt und die angegebene Anzahl an Zeitmarken () darauf platziert.






In der ersten Turnierrunde liegen drei Drachenkopf-Anführerkarten mit der Seite „jung“ aus. In der zweiten Turnierrunde wird eine zufällige von ihnen gezogen und ganz links mit der Seite „alt“ obenliegend ausgelegt. Die Drachenköpfe gelten jeweils als „Anführer“ und bilden den Anfang der Gegnerreihe. Auf jeden Kopf wird die angegebene Anzahl an  gelegt. Sie hängt vom Alter des Drachen und der Anzahl der Helden () ab.

Die Stapel mit den Schergekarten und Anführer-Aktionen wurden von uns vorbereitet. Wenn ihr gegen den Drachenkopf „Der kalte Tod“ antretet, liegt außerdem ein Stapel mit Fluch-Karten aus.

Die Heldenaktion „Schwachstelle suchen“ liegt offen aus. Sie kann von den Helden in ihrem Zug beliebig oft genutzt werden.

Ablauf

Der Kampf läuft wie im Abenteurer-Modus des Grundspiels ab. Mit folgenden Ergänzungen:




- Ein Kopf gilt als abgeschlagen, sobald er 0  besitzt. Ein abgeschlagener Kopf kann nicht mehr geheilt werden und er gilt nicht mehr als Gegner. Alle an ihm anliegenden dauerhaften Karten werden abgelegt. Anschließend werden 4 Kopf-Marken einer Farbe (2 x , 2 x ) verdeckt auf die Karte gelegt und gemischt. Zu Beginn des Gegnerzugs einer Runde wird auf jedem abgeschlagenen Kopf eine Marke umgedreht. Wurden beide -Marken aufgedeckt, wächst der Kopf mit vollen  nach und der Kopf ist wieder im Spiel.

- Wird eine Anführer-Aktion aufgedeckt, die dem Element eines abgeschlagenen Kopfes zugeordnet ist, wird sie ohne Auswirkung abgelegt.

- Sollte der Stapel der Anführer-Aktionen leergezogen werden, so wird aus dem Ablagestapel ein neuer Zugstapel gemischt.

- Durch die Zeitskala und manche Aktionen können Schergen ins Spiel kommen. Schergen agieren, wie im Abenteurer-Modus des Grundspiels beschrieben.

Spielende

Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommen die Helden eine Verderbensmarke (). Sobald die Helden eine Anzahl an  in Höhe der Anzahl der Helden () erhalten haben, verlieren sie den Kampf. Helden können nach den Abenteurer-Regeln des Grundspiels wiederbelebt werden.

Gelingt es den Helden, dass alle 3 Köpfe gleichzeitig abgeschlagen sind, ohne dass zwischenzeitlich einer davon nachwächst, haben sie das Ungetüm bezwungen.

