

TWISTED REALMS

Team 7: Unverwundbare Wurstbrühe für den Sozialismus

Tristan Heese Lead Game Designer, Artist
Lucas Maximilian Ernst Lead Game Designer, Artist
Josephine Gaitzsch Lead Artist
Paul Sparwasser Game Designer, Druck
Jonas Arnold Game Designer, Druck

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Abkürzungsverzeichnis	2
1 Übersicht	3
1.1 Eckdaten	3
1.2 Logline	3
1.3 Grundidee	3
1.4 Spielziel	3
1.5 Ähnliche Konzepte	4
2 Spielwelt	4
2.1 Die Welt	5
2.2 Geschichte	5
3 Gameplay	6
3.1 Ziele	6
3.2 Spielablauf	6
3.3 Mechaniken	7
3.3.1 Spielrunde	7
3.3.2 Spieleraktion	7
3.3.3 Handkarten	8
3.3.4 Handel	8

3.3.5 Lebensenergie	8
3.3.6 Level und Erfahrungspunkte	9
3.3.7 Ziehen von Hexereikarten	9
3.3.8 Kampf	9
3.3.9 Omenkampf	10
3.3.10 Spielertod	10
3.3.11 Statuseffekte	10
3.4 Ressourcen	11
4 Spielelemente	11
4.1 Jäger	11
4.2 Spielfeld	13
4.2.1 Provinzen	13
4.2.2 Geländefelder	14
4.2.3 Spezialfelder	14
4.3 Monster	14
4.3.1 Kleine Monster	15
4.3.2 Heralde	16
4.3.3 Omen	18
4.4 Waffenkarten	19
4.5 Hexereikarten	20
4.6 Gegenstandskarten	25
4.7 Physische Spielelemente	26
5. Visuals	28

Abkürzungsverzeichnis

LE	Lebensenergie
BE	Bewegungseinheiten
ATK	Angriff
HEX	Hexerei
SCH	Schaden
EP	Erfahrungspunkte
Ausrüstung	Waffen und Gegenstände, aber keine Hexereien

1 Übersicht

1.1 Eckdaten

Genre:	Dark-Fantasy, Strategie
Zielgruppe:	16 - 30 Jahre, Fantasy-, Strategie- und PvE-Liebhaber
Dauer:	60 - 90 Minuten
Spieler:	3 - 4

1.2 Logline

Besiegt Monster, sammelt Gegenstände und stärkt eure Charaktere, um euch in einer Schlacht um die Zukunft der Welt gegen das Omen und sein Gefolge durchsetzen zu können.

1.3 Grundidee

Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Spielfigur, den sogenannten Jägern, deren Aufgabe es ist, die Burg im Zentrum des Spiels zu infiltrieren und das Omen, welches droht die Welt zu zerstören, ein für alle mal zu besiegen. Um sich Zutritt zur Burg zu verschaffen, müssen zunächst Heralde und andere Monster besiegt werden, welche einem Gegenstände, Silber und Erfahrung geben, um stärker zu werden. Hierfür müssen die Spieler eng miteinander kooperieren und eine Menge Teamgeist beweisen.

1.4 Spielziel

Stärkt euren Charakter und besiegt das Omen im Zentrum des Spielfelds, bevor es die Welt zerstören kann. Schafft ihr dies nicht, so liegt die Zukunft der Welt im Ungewissen.

1.5 Ähnliche Konzepte

Pandemic: Reign of Cthulhu

Ähnlichkeiten

Spieler müssen zusammenarbeiten, um ein großes Böse aufzuhalten und ihre Schritte planen, um ihr Ziel zu erreichen bevor die Zeit abläuft.

Unterschiede

In Twisted Realms können Spieler Ausrüstung sammeln und Hexereien erlangen, um stärker zu werden. Ein Kampfsystem und der mögliche Tod von Spielern machen Begegnungen mit Monstern taktischer.

Munchkin

Ähnlichkeiten

Spieler sammeln Waffen und andere Ausrüstungskarten mit denen ihre Spielfigur stärker wird und kämpfen gegen Monster, um diese zu erhalten.

Unterschiede

Spieler spielen zusammen statt gegeneinander. Charaktere haben Fähigkeiten, die im Kampf eingesetzt werden können.

2 Spielwelt

2.1 Die Welt

Die Geschichte von Twisted Realms spielt in einer mittelalterlichen Dark-Fantasy-Welt mit einer Vielzahl an mythischen Kreaturen. Magie, in dieser Welt Hexerei genannt, gehört zum Alltag der Bewohner, doch nur Wenige konnten ihren Einsatz so perfektionieren, dass sie auch im Kampf hilfreich ist.

2.2 Geschichte

An Orten großen Leids ist es möglich, dass sich die Essenz des Elends in Menschen, Tieren, oder Objekten manifestiert. Diese Wirte werden, wenn sie genug Elend absorbiert haben zu Omen. Orte, an denen sich ein Omen befindet, neigen dazu, Monster von nah und fern anzuziehen. Herald sind Kreaturen mit großer Macht, welche sich in der Nähe von Omen aufhalten und unter deren Verderbnis gedeihen. Manche haben den Ursprung ihrer Kräfte in dem Omen, um welches sie sich aufhalten, während Andere eigene in sich tragen.

Omen der Pest

Als der König von der Fäulnis befallen wurde, wuchs die Verzweiflung stetig in ihm an. Schlussendlich versuchte er sein rottendes Fleisch mit dem Anderer zu ersetzen.

Pestbringer

Eine Ratte, welche die Fäulnis als Erstes in sich trug. Sie wurde durch die Kanalisation in die Stadt gebracht. Durch die Nähe zu dem verdorbenen König wuchs sie allmählich auf monströse Größe heran.

Steuereintreiber

Das Klingen des Glockenstabes verkündet eine neue Ernte. Als die Fäulnis sich ausbreitete, wurden die Steuereintreiber nicht mehr für das Eintreiben von Silber, sondern dem von Menschen eingesetzt.

Blutpriesterin

Eine Fremde aus einem fernen Land versprach Heilung mit ihren unkonventionellen Praktiken. In königlichem Blut liegt Macht, egal wie verdorben es auch sein mag.

3 Gameplay

3.1 Ziele

- Besiegt gemeinsam das Omen
- Tötet die Monster und Heralde auf eurem Weg
- Sammelt Ausrüstung, Silbermünzen und Erfahrung

3.2 Spielablauf

1. Das Spielfeld wird aufgebaut.
 - a. Die Burg wird in der Mitte platziert und die Provinzen in beliebiger Reihenfolge angelegt.
 - b. Monster und Heralde werden auf ihren jeweiligen Feldern platziert.
2. Die Kartenstapel werden gemischt und neben das Spielfeld gelegt.
3. Die Spielfigur wird gewählt.
 - a. Jeder nimmt sich das passende Jägerbrettchen.
 - b. Es werden so viele HEX-Tokens gezogen, wie auf dem ersten HEX-Feld angegeben.
 - c. Die erste HEX-Karte wird gezogen. (vgl. 3.3.7)
4. Die erste Runde beginnt; Alle Spieler sind gleichzeitig am Zug.
5. Haben alle Spieler ihre gewünschten Aktionen ausgeführt, werden die Angriffe der Monster ausgewürfelt. Die Runde gilt als beendet und der Rundenzähler wird um 1 erhöht.
6. Ab der zweiten Runde wird jede Runde vor dem Spielerzug eine Ereigniskarte gezogen.
7. Konnte das Omen nach 10 Runden nicht besiegt werden, gilt das Spiel für alle als verloren.

3.3 Mechaniken

3.3.1 Spielrunde

Eine Spielrunde hat stets folgenden Ablauf:

1. Ziehen einer Ereigniskarte.
2. Die Spieler führen ihre gewünschten Aktionen durch.
3. Monster, neben denen ein Spieler steht, greifen an.

Wurde diese Reihe durchlaufen, wird der Rundenzähler auf dem Omenplättchen um 1 erhöht. Schaffen die Spieler es nicht, das Omen innerhalb 10 solcher Runden zu besiegen, so gilt das Spiel als verloren.

3.3.2 Spieleraktion

Alle Spieler sind gleichzeitig an der Reihe. Jedem Jäger stehen pro Runde die folgenden Aktionen jederzeit zur Verfügung.

1. Bewegungsaktion

Bewege dich bis zu der auf deinem Jägerplättchen an BE angegebenen Anzahl an Feldern. Die Bewegung kann zwischendurch unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt werden, solange noch BE zur Verfügung stehen.

2. Angriffsaktion

Greife ein benachbartes Monster an. Beim Nutzen der Angriffsaktion werden die BE des Jägers für den Rest der Runde auf 0 gesetzt. (vgl. 3.3.8)

3. Hexereiaktion

Lege einen HEX Token ab, um eine Hexerei zu nutzen. (vgl. 3.3.8)

4. Jägerfähigkeit

Lege einen HEX Token ab, um eine deiner Jägerfähigkeiten zu nutzen.

5. Einen Gegenstand nutzen und/oder umrüsten

Solange ein Verbrauchsgegenstand ausgerüstet ist, kannst du diesen nutzen. Pro Runde

darf ein Gegenstand, der sich auf deiner Hand befindet, ausgerüstet, oder ein bereits ausgerüsteter wieder auf die Hand genommen werden.

Sollte sich ein Jäger auf einem Stadtfeld befinden, stehen diesem zusätzlich folgende Aktionen zur Verfügung:

1. Einen Gegenstand in der Stadt kaufen oder verkaufen

Lege 5 Silber ab, um eine Waffen- oder Gegenstandskarte von dem jeweiligen Stapel zu ziehen. Alternativ könnt ihr eine Waffen- oder Gegenstandskarte von eurer Hand ablegen um 2 Silber zu erhalten.

2. Rasten oder Heilen

Lege 3 Silber ab, um zu Rasten und einen Statuseffekt deiner Wahl zu entfernen, oder um dich um 5 Lebensenergie (LE) heilen.

Diese Aktionen können in beliebiger Reihenfolge von den Spielern genutzt werden.

3.3.3 Handkarten

Erhält der Spieler eine neue Ausrüstungskarte, wird diese zunächst zu den Handkarten des Spielers gelegt. Möchte der Spieler diese ausrüsten, muss sie auf das entsprechende Feld auf dem Jägerplättchen gelegt werden. Pro Runde kann stets nur 1 Karte bewegt werden. Das heißt Spieler können entweder eine Handkarte ausrüsten, eine ausgerüstete Karte auf die Hand nehmen oder eine ausgerüstete mit einer Handkarte tauschen.

3.3.4 Handel

Den Spielern steht es zu jedem Zeitpunkt frei, untereinander Handel zu betreiben. Der Handel ist auf Ausrüstungskarten und Silber beschränkt. Abseits davon ist es den Spielern vollkommen freigestellt, wie sie den Handel untereinander gestalten.

3.3.5 Lebensenergie

Jede Figur hat eine angegebene Anzahl von maximaler Lebensenergie. Erleidet diese Schaden, werden die aktuelle Lebensenergie um den erlittenen Schaden gesenkt. Fällt die Lebensenergie

der Figur auf 0, stirbt diese und muss von den anderen Spielern wiederbelebt werden. Sinken die Maximalen Lebenspunkte der Figur auf 0, scheidet sie aus dem Spiel aus.

3.3.6 Level und Erfahrungspunkte

Durch das Töten von Monstern und Heralden erhalten die Spieler EP. Die aktuellen EP können mit einem Schieberegler am unteren Rand der Jägerplättchen eingestellt werden. Erreicht ein Jäger 10 EP, steigt dieser ein Level auf. Der Regler wird wieder auf 0 gesetzt; überschüssige EP werden übertragen. Der Spieler nimmt sich die Anzahl an HEX-Token, die auf dem nächsten freien Hexereifeld auf dem Jägerplättchen abgebildet sind, zieht eine neue Hexereikarte (vgl. 3.3.6) und rüstet diese auf dem nächsten freien Hexereifeld aus. Das Maximallevel, welches von einem Jäger erreicht werden kann, beträgt 4.

3.3.7 Ziehen von Hexereikarten

Zu Beginn des Spiels oder nach einem Levelaufstieg wird von den Spielern eine neue Hexereikarte gezogen. Hierbei werden die drei obersten Karten vom Hexereikartenstapel gezogen, von denen sich der Spieler eine aussucht, die er auf dem nächsten freien Hexereifeld des Jägerplättchens ausrüstet. Es muss stets genau eine Karte ausgerüstet werden; ein späterer Tausch ist nicht möglich.

3.3.8 Kampf

Möchte ein Spieler gegen ein Monster kämpfen, stehen ihm dafür zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

Angriffsaktion

Jede Figur hat einen Wert für SCH, ATK, HEX und einen Würfel. Benutzt ein Spieler seine Angriffsaktion, wird ein Würfel geworfen und dessen Wert mit dem Basis ATK-Wert und dem ATK-Wert der ausgerüsteten Karten zusammengerechnet. Das Ergebnis wird mit dem ATK-Wert des Monsters verglichen. Der Angriff ist erfolgreich, wenn der Wert des Spielers gleich, oder höher des Wertes des Monsters ist. In diesem Fall erhält das Monster Schaden in Höhe des SCH-Wert der Figur. Es können nur Monster an angrenzenden Feldern angegriffen werden. Nach einem Angriff verliert der Jäger die restlichen BE für diese Runde, unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich war.

Hexereiaktion

Um eine Hexerei zu nutzen, muss zunächst ein HEX-Token abgelegt werden. Jede Figur hat einen HEX-Wert. Verlangt die Hexerei einen Check, wird ein Würfel geworfen und dessen Wert mit dem Basis HEX-Wert des Jägers sowie den HEX-Werten der ausgerüsteten Karten zusammengerechnet. Das Ergebnis wird mit dem HEX-Wert des Monsters verglichen. Die Hexerei ist erfolgreich, wenn der Wert des Spielers gleich, oder höher des Wertes des Monsters sind. Ist kein Check erforderlich, wirkt die Hexerei auf jeden Fall. Jede Hexerei eine unterschiedliche Reichweite, die stets in der oberen linken Ecke der Karte angegeben ist.

3.3.9 Omenkampf

Im Gegensatz zu normalen Monstern greift das Omen jede Runde an, die sich ein Spieler innerhalb der Burg befindet. Haben alle Spieler ihren Zug gemacht, wird mit einem Würfel das Angriffsmuster des Omens bestimmt. Alle Spieler, die sich in diesem befinden, werden von dem Angriff getroffen.

3.3.10 Spielertod

Wenn ein Spieler stirbt kann er von den Mitspielern wiederbelebt werden. Dafür muss der wiederbelebende Spieler einen Maximalen Lebenspunkt abgeben. Es ist nicht möglich den verlorenen Lebenspunkt wiederherzustellen.

3.3.11 Statuseffekte

Statuseffekte werden mit Hilfe eines jeweiligen Statuseffekt Markers dargestellt. Sie können durch Items oder in einem Dorf für 3 Silber entfernt werden. Statuseffekte verschwinden beim Tod.

Blutung

Träger erleiden ein Schaden wenn diese angreifen.

Gift

Betroffene Jäger können keine Heilung erhalten.

Fluch

Erlittener Schaden wird jedes mal um +1 erhöht.

Regeneration

Erhaltene Heilung wird jedes mal um +1 erhöht.

Segen

Der nächste erlittene Schaden des Trägers wird vollständig negiert und der Statuseffekt wird entfernt.



3.4 Ressourcen

Hexereitoken

Hexereitoken erhält man bei einem Level-Up. Die Anzahl der erhaltenen Hexereitoken werden bei jedem Level angegeben. Hexereitoken werden für die Hexereien und Jägerfähigkeiten genutzt.

Silber

Jäger erhalten Silber durch das Töten von Monstern und Heralden, sowie dem Verkauf von Gegenständen. Es ist nicht möglich weniger als 0 Silber zu besitzen.

In Dörfern können für jeweils 3 Silber alle negativen Statuseffekte entfernt werden. Außerdem besteht die Möglichkeit Ausrüstungskarten zu erwerben.

4 Spielelemente

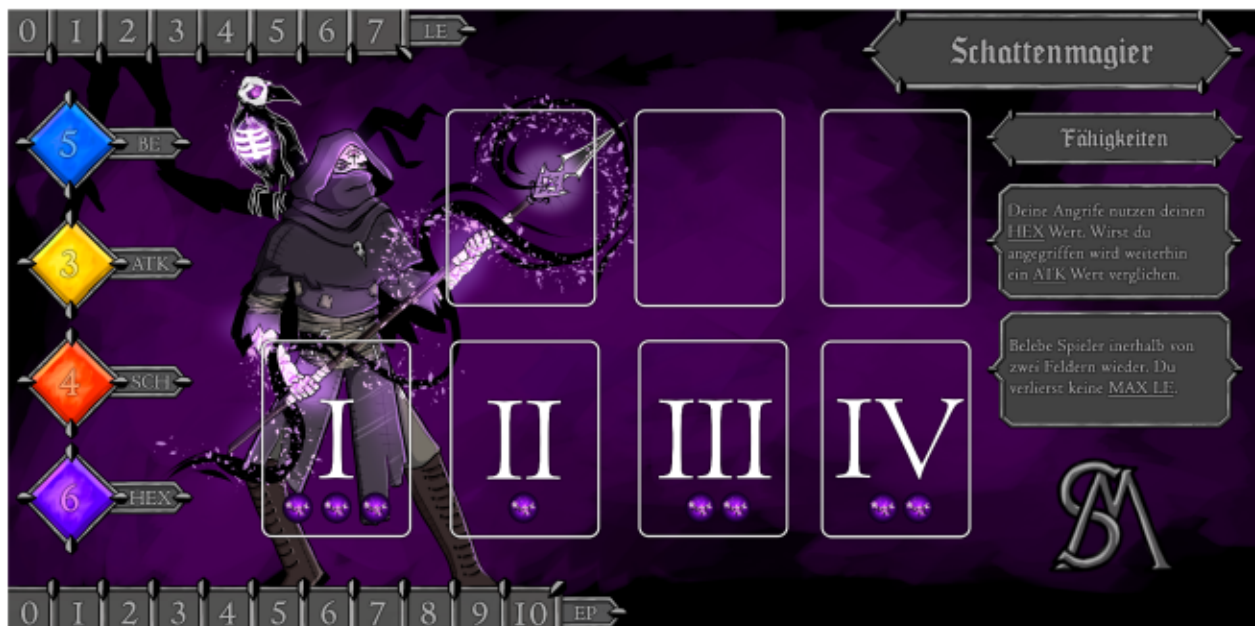
4.1 Jäger

Die Jäger sind die Helden der Geschichte. Sie sind als einzige in der Lage, das Böse noch aufzuhalten.

Jeder Spieler wählt sich zu Beginn einen Jäger, mit dem der Kampf bestritten werden soll. Sie besitzen verschiedenste Talente und die Strategie muss an die eigenen Stärken und Schwächen angepasst werden.

Zu jedem Jäger existiert ein sogenanntes **Jägerplättchen**. Dieses beinhaltet immer:

- Angaben zu den Basiswerten für SCH, ATK und HEX
- Angaben zum Bewegungsradius
- Je eine Leiste für Leben und Erfahrungspunkte mit einem Pin zum Anzeigen des aktuellen Werts
- Ablageplätze für eine Waffe, zwei Gegenstände und vier Hexereien
- Die zwei Fähigkeiten mitsamt kurzer Beschreibung

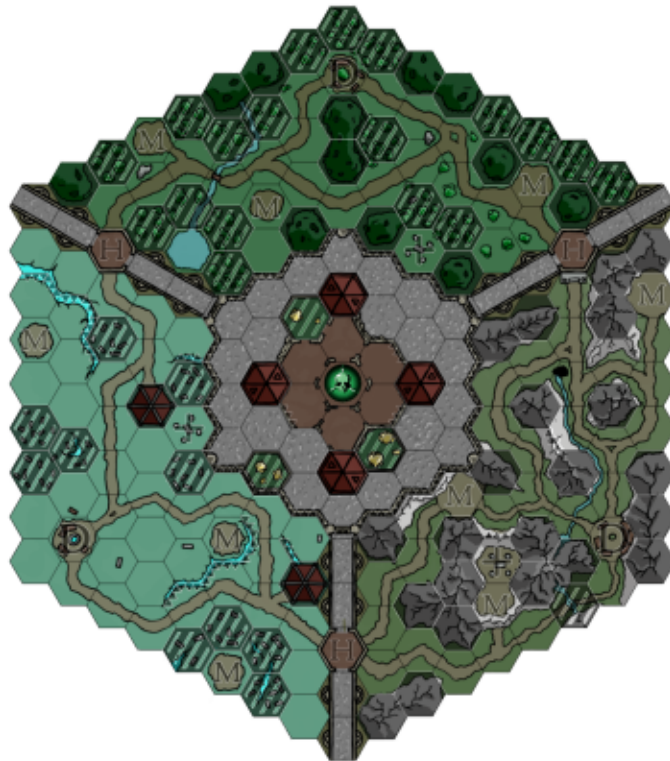


Jäger	LE	ATK	SCH	HEX	BE	Waffe	Fähigkeiten
Vampirjägerin	9	5	4	4	4	Armbrust, Kusarigama	Fähigkeit 1: Du kannst ein zusätzlichen Verbrauchsgegenstand ausrüsten. Diese Fähigkeit ist jeder Zeit aktiv. Fähigkeit 2: Erhalte diese Runde +6 ATK und heile dich um 2 LE. Dein nächster Angriff verursacht Blutung-
Schattenmagier	7	3	4	6	5	Speer, Sense	Fähigkeit 1: Deine Angriffe nutzen deinen HEX Wert. Wirst du angegriffen wird weiterhin dein ATK Wert verglichen. Fähigkeit 2: Belebe Spieler innerhalb von zwei Feldern wieder. Du verlierst keine MAX LE.
Assassine	7	6	4	3	5		Fähigkeit 1: Erhalte diese Runde +4 HEX. Tötest du diese Runde einen Gegner mit einer Hexerei erhältst du einen Hexerei Token. Fähigkeit 2: Falls der Gegner deinen nächsten Angriff mit einem LE überlebt, tötest du ihn.
Kreuzritter	10	6	3	4	4	Flegel, Schild	Fähigkeit 1: 2 Spieler deiner Wahl erhalten 2 Lebenspunkte und <i>Regeneration</i>. Fähigkeit 2:

							Füge deinem Gegner 4 Schaden zu. Ein Teammitglied deiner Wahl innerhalb von zwei Feldern erhält Segen.
--	--	--	--	--	--	--	--

4.2 Spielfeld

Das Spielfeld ist der Austragungsort für den Kampf gegen das Böse.



4.2.1 Provinzen

Im Zentrum befindet sich die Burg, in welchem sich das Omen verschanzt, um seine Kräfte für den finalen Angriff zu sammeln. Umgeben wird diese Burg von 3 Provinzen, den Heimatn der Jäger, mit unterschiedlichen Eigenschaften, die man in seiner Strategie berücksichtigen muss.

4.2.2 Geländefelder

Das gesamte Spielfeld ist aus sechseckigen Geländefeldern aufgebaut, die beim Betreten unterschiedliche Effekte auslösen können.

	Neutrales Feld	Nichts passiert
	Hindernisfeld	Zieht dem Spieler 1 BE ab
	Heilfeld	Heilt 3 LE, wird verbraucht
	Blockade	Kann nicht überquert werden

4.2.3 Spezialfelder

Städte

Jede der drei Provinzen besitzt genau ein solches Stadtfeld. Auf diesem starten die Spieler zu Beginn des Spiels. Treten Spieler im Verlauf des Spiels erneut auf dieses Feld, ist es ihnen möglich ein Gegenstande pro Runde im Markt gegen Silber zu kaufen oder einen Gegenstände zu verkaufen, sowie für drei Silber zu rasten, um einen negativen Statuseffekte zu entfernen bzw. sich um 3 LE zu heilen.

D

Monsterfelder

Auf jedem Monsterfeld wird zu Beginn des Spiels jeweils ein Monstertoken platziert. Betritt ein Spieler ein angrenzendes Feld, wird eine Monsterkarte gezogen welche bestimmt, welches Monster sich auf diesem Feld befindet.

M

Heraldfelder

Auf jedem Heraldfeld wird zu Beginn des Spiels jeweils ein Heraldtoken platziert.



Omenfeld

Das Omenfeld ist im Zentrum der Burg platziert. Auf diesem befindet sich das Omen, welches die Spieler besiegen müssen, um das Spiel zu gewinnen.

4.3 Monster

Monster geben den Spielern verschiedenen Belohnungen wie Gegenstände, Silber oder Erfahrung. Die genauen Belohnungen sind stets auf der jeweiligen Monsterkarte festgehalten. Jeder Spieler, die wenigstens einmal einen Angriff oder eine Hexerei auf ein Monster versucht hat, unabhängig davon, ob dieser durchgeführt oder geblockt wurde, erhält nach dem Tod des Monsters die jeweiligen Belohnungen. Befindet sich ein Spieler am Ende der Runde neben einem Monster, wird dieser automatisch von diesem angegriffen.

4.3.1 Kleine Monster

Bei einer Begegnung mit einem kleinen Monster wird eine Karte aus dem Monsterkartenstapel gezogen. Jedes besiegte kleine Monster gibt 5 EP und 2 auf der Karte angegebene Belohnungen.

ID	HP	ATK	SCH	Belohnung
1	6	10	2	+1BE ; 3 Silber
2	9	9	2	1 Hex Token ; 2 Silber
3	7	6	3	1 Waffe ; 1 Silber
4	6	8	3	+2 HP ; 2 Silber
5	9	7	1	1 Item ; 2 Silber
6	8	8	3	1 Waffe ; 2 Silber

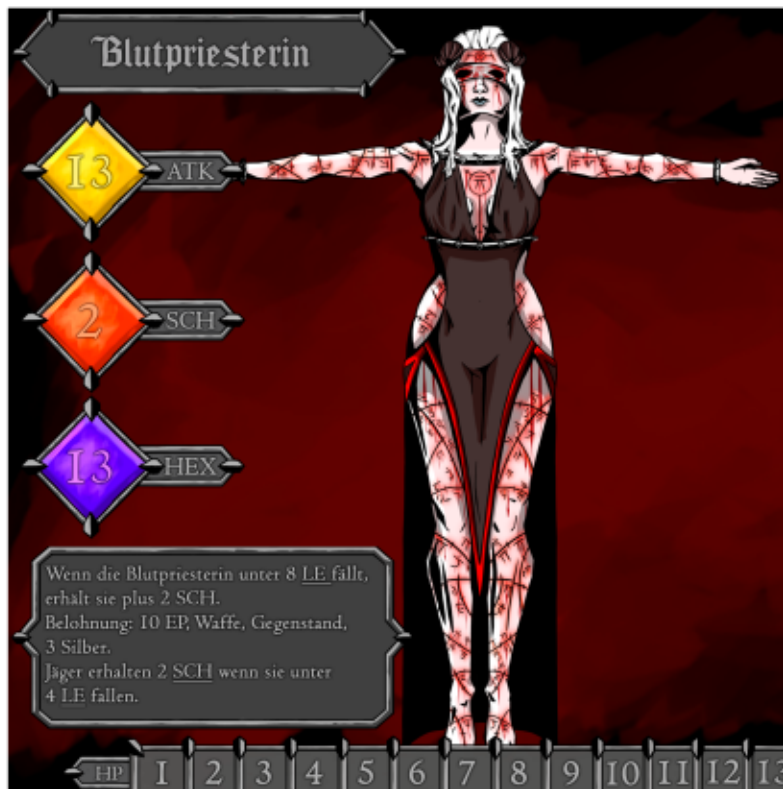
7	10	9	1	+1 HP ; 3 Silber
8	8	6	3	Entferne beliebigen negativen Statuseffekt ; 1 Silber
9	5	10	1	Erhalte Segen ; 1 Silber
10	7	7	2	1 Item ; 1 Silber



4.3.2 Heralde

Die Heralde sind die Wächter der Burg. Um einen Herald herausfordern zu können, müssen erst alle Monster auf den beiden angrenzenden Gebieten besiegt werden. Schaffen es die Spieler, einen Herald zu besiegen, erhalten sie ein Vielzahl an Belohnungen, unter anderem einen permanenten positiven Effekt, welcher ihnen im Kampf von Nutzen sein wird.

Name	LE	ATK	HEX	SCH	Effekte	Belohnung
Pestbringer	14	14	12	4	Angriffe verursachen <i>Blutung</i> beim Ziel	1 Level, 2 Waffen, 1 Gegenstand, 2 Silber, +1 Max BE
Steuereintreiber	12	14	11	3	Jäger verlieren ein Silber wenn sie getroffen werden. Hat ein Jäger kein Silber, erleidet dieser +1 SCH mehr.	1 Level, 1 Gegenstand, 5 Silber, Erhaltenes Silber wird verdoppelt.
Blutpriesterin	13	13	13	2	Fällt sie unter 8 LE, erhält sie +2 SCH	1 Level, 1 Waffe, 1 Gegenstand, 3 Silber, +2 SCH wenn Jäger unter 4 LE fallen



Die Fähigkeiten der Heralde und Belohnung für das Töten dieser sind unten links angegeben.

4.3.3 Omen

Das Omen gilt als die Manifestation des Bösen der Welt, welches die Spieler zu besiegen versuchen. Jede Runde wirkt das Omen einen Effekt auf das Spielfeld oder die Jäger, welcher durch das Ziehen von Ereigniskarten bestimmt wird.



Die Angriffe des Omens werden am Ende jeder Runde ausgewürfelt, sobald ein Spieler die Burg betreten hat. Dazu wird ein Achtseitiger Würfel geworfen. Neben dem Angriff ist dessen Muster angegeben, in welchem Spieler am Ende der nächsten Runde getroffen werden.

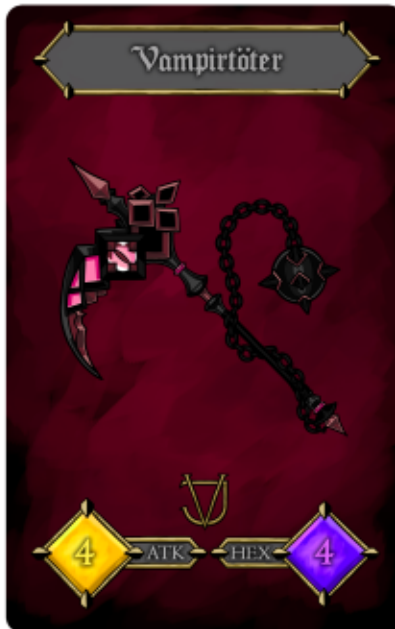
Die beiden Fähigkeiten in der Mitte sind passive Fähigkeiten des Omens, die das ganze Spiel über aktiv sind.

4.4 Waffenkarten

Waffenkarten können durch das Töten von Monstern und Heralden erhalten, in Städten gekauft, oder mit anderen Spieler ertauscht werden. Es kann nur eine Waffe gleichzeitig ausgerüstet sein.

ID	Waffe	Klasse	Stats	Anzahl
1	Armbrust	VJ	+5ATK, +3SCH	1
2	Vampirtöter	VJ	+4ATK, +4HEX	1
3	Osiris' Fluch	SM	+4HEX, +3ATK	1
4	Rabenklaue	SM	+3SCH, +5HEX	1
5	Himmelsspalter	AS	+2ATK + 6HEX	1
6	Dämonenbann	AS	+3HEX +5ATK	1
7	Akkhan's Nachtrag	KR	+2HEX +6SCH	1
8	Zakarums Zuflucht	KR	+4HEX +4ATK	1
9	Bahamut	Neutral	+7SCH	1
10	Dagons Prophezeiung	Neutral	+7ATK	1
11	Langschwert	Neutral	+5SCH	3
12	Kristalldolch	Neutral	+5HEX	3
13	Schlachtermesser	Neutral	+3ATK +2SCH	3
14	Banditenmesser	Neutral	+3SCH +2HEX	3
15	Estoc	Neutral	+3SCH	5
16	Gezackter Dolch	Neutral	+3HEX	5
17	Ubadachi	Neutral	+2ATK +1SCH	5
18	Kettenbrecher	Neutral	+2SCH +1HEX	5

Jeder Jäger hat zwei favorisierte Waffenarten, die nur von ihm ausgerüstet werden können.



4.5 Hexereikarten

Hexereikarten werden bei einem Level-Up aus dem Hexereikartenstapel der Klasse gezogen.

ID	Effekt	Muster	Check?
1	Füge deinem Ziel 2 SCH zu. Du darfst diese Runde eine weitere Hexerei nutzen.	XO_	Ja
2	Teleportiere dich auf ein freies Feld innerhalb von 5 Feldern das an ein anderen Spieler angrenzt. Beide Spieler erhalten <i>Segen</i> .	/	Nein
3	-1 LE + 3 ATK in dieser Runde	X_ _	Nein
4	Fügt dem Ziel 4 Schaden zu	XOO	Ja
5	+ 2ATK in dieser Runde	X_ _	Nein

6	Verringert ATK des Zieles um 3 bis du wieder am Zug bist.	X_O	Ja
7	Verringert SCH des Zieles um 3 bis du wieder am Zug bist.	X_O	Ja
8	Verringert HEX des Zieles um 3 bis du wieder am Zug bist.	X_O	Ja
9	Fügt dem Ziel 2 Schaden und <i>Fluch</i> hinzu. Ist das Ziel bereits Verflucht, wird der Schaden auf 4 erhöht.	XO_	Ja
10	Fügt dem Ziel 2 Schaden und <i>Blutung</i> hinzu. Ist das Ziel bereits Verflucht, wird der Schaden auf 4 erhöht.	XO_	Ja
11	Setzt eine passive Fähigkeit eines Zieles aus bis du wieder am Zug bist.	XOO	Ja
12	Erhalte <i>Segen</i> und füge einem Gegner 2 Schaden zu.	XO_	Ja
13	Teleportiere dich auf ein freies Feld innerhalb von 5 Feldern und füge angrenzenden Gegner 3 Schaden zu.	/	Ja
14	Erhalte <i>Regeneration</i> und 2 LE. Füge deinem Gegner 2 Schaden hinzu.	XO_	Ja
15	Bewege dich um 1 Feld in eine beliebige Richtung. Füge danach einem benachbarten Gegner 3 Schaden und <i>Blutung</i> hinzu.	XO_	Ja
16	Füge dir 2 Schaden und <i>Regeneration</i> hinzu. Du erhältst diese Runde +2 ATK und HEX.	X_ _	Ja
17	Dein Schaden wird um +2 für diese Runde erhöht, du erleidest aber auch 2 mehr.	X_ _	Nein
18	Füge einem beliebigem Gegner Fluch hinzu und erhalte diese Runde +2 BE.	/	Nein

Hexereien können gewirkt werden, indem man einen Hexereitoken ablegt. Der Effekt der Hexerei ist von der jeweiligen Karte abhängig. In der linken oberen Ecke der Karte ist die Reichweite der Hexerei angegeben. Hierbei steht das linke Feld für das Feld, auf dem sich der Wirker gerade befindet, das mittlere für ein direkt benachbartes Feld und das rechte für ein Feld, das sich ein Feld vom Wirker selbst entfernt befinden. Hexereien können in alle Richtungen gewirkt werden.

Ein blaues Feld symbolisiert, dass der Wirker selbst von der Hexerei betroffen ist.

Rote Felder symbolisieren, dass Monster auf dem hervorgehobenen Feld von der Hexerei betroffen werden.

Befindet sich in der rechten oberen Ecke der Karte ein „C“, ist ein Check notwendig, um zu bestimmen, ob die Hexerei erfolgreich ist. Checks sind nur gegen Monster notwendig.



4.6 Gegenstandskarten

Gegenstandskarten können durch das Töten von Monstern und Heralden erhalten, in Städten gekauft, oder mit anderen Spielern ertauscht werden. Ein Gegenstand kann durch Platzieren auf einem dafür vorgesehenen Feld auf dem Jägerplättchen ausgerüstet werden. Es erfolgt die Unterscheidung in drei verschiedene Kategorien.

ID	Gegenstand	Art	Effekt	Wert
Kampf				

1	Foliant der Sünde	Passiv	Erhalte 2 Silber wenn du ein Monster besiegst	5
2	Tathamets Erzeugnis	Passiv	Du darfst einmal pro Runde deinen Angriff erneut Würfeln. +2ATK	7
3	Zerbrochener Spiegel	Passiv	Monster bis zu 2 Felder von dir entfernt haben -2 HEX +3ATK, +1HEX	7
4	Magnus Arcanum	Passiv	Deine Hexereien verursachen 2 Schaden mehr +4HEX	7
5	Magnus Infernum	Passiv	Der Träger dieses Gegenstandes ist <i>verflucht</i> . Der <i>Flucheffekt</i> kann nur durch das ablegen des Gegenstandes entfernt werden. +6 HEX	7
Utility				
6	Fluch des Feiglings	Verbr.	Teleportiere dich zu einem beliebigen freien Feld außerhalb der Burg.	3
7	Flinkfeder	Verbr.	+ 2 Bewegungspunkte für diese Runde	3
8	Goldene Laterne	Passiv	Hindernissfelder beinträchtigen deine BE nicht.	3
9	Sonnenlichtstalisman	Verbr.	Du kannst ein Teammitglied aus der Ferne wiederbeleben.	5
10	Ritual des Blutes	Verbr.	Ziehe deinem Gegner 2 LE ab und heile dich um den gleichen Betrag.	5
11	Sturmfeder	Passiv	Erhalte +1 BE +2HEX, +2ATK	5
12	Vergessene Reliquie	Passiv	Von dir ausgehende Heilung ist um 1 erhöht.	5
13	Mondschleier	Verbr.	Nutzer ist zu seinem nächsten Zug nicht angreifbar.	7
14	Lebensraub	Verbr.	Deine nächste Attacke heilt dich um den angerichteten Schaden.	7

15	Blutrune	Passiv	Verliere 1 Max HP +3HEX, +2ATK	7
16	Dunkler Effigie	Passiv	Wenn deine LE auf 0 fallen würden, werden sie auf 1 gesetzt. Das Item wird danach Verbr.t.	7
Tränke und Buffs				
17	Blutopfer	Verbr.	Erhalte 3 Schaden. Du wirst in der Nächsten Runde um 5 LE geheilt.	3
18	Heilende Hand	Verbr.	Erhalte <i>Regeneration</i> .	3
19	Beruhigende Mixtur	Verbr.	Entferne einen negativen Statuseffekt.	3
20	Bitterer Trank	Verbr.	Stellt 2 LE wieder her.	3
21	Laudanum	Verbr.	Entferne alle negativen Statuseffekte.	5
22	Gelbe Blüte	Verbr.	Erhalte für eine Runde 3 ATK.	5
23	Orangene Blüte	Verbr.	Erhalte für eine Runde 3 SCH.	5
24	Lila Blüte	Verbr.	Erhalte für eine Runde 3 HEX.	5
25	Elixir des Zornes	Verbr.	Du kannst diese Runde zweimal angreifen. (! +2ATK, +2SCH diese Runde)	7
26	Abscheulicher Trank	Verbr.	Stellt 4 LE wieder her.	7

Gegenstandskarten sind in zwei Kategorien eingeteilt:

Normale Gegenstandskarten und Verbrauchsgegenstandskarten. Von jeder Kategorie kann nur eine gleichzeitig ausgerüstet sein.

Verbrauchsgegenstände werden nach dem Benutzen abgelegt.



4.7 Physische Spielelemente

Silbermünzen

Werden durch das Töten von Monstern, den Verkauf von Ausrüstungskarten in einer Stadt oder dem Handel mit Spielern erlangt. Sie dienen zum Kauf neuer Ausrüstung.



Würfel

Achtseitige Würfel, die zum Auswürfeln von Angriffen und Hexereien genutzt werden.

Spielfiguren

Spielfiguren zeigen die aktuelle Position der Spieler auf dem Spielfeld.

Jägerplättchen

Auf den Jägerplättchen stehen alle Informationen bezüglich der Jäger sowie Slots für Ausrüstungs- und Hexereikarten. Sie besitzen jeweils einen Schieberegler für Lebensenergie und Erfahrungspunkte.

Omenplättchen

Es umfasst alle Werte des Omens sowie einen Schieberegler für dessen aktuelle Lebensenergie.

Heraldplättchen

Gibt eine Übersicht über alle Werte eines Heralds, sowie die Belohnungen für das Besiegen.

Waffen-, Hexerei-, Gegenstandskarten

Können auf dem Jägerplättchen platziert werden, um einen Überblick über die aktuellen Werte und Fähigkeit eines Jägers zu erhalten.

Monsterkarten

Umfassen alle Werte der kleinen Monster.

Statuseffektmarker

Können auf das Plättchen des betroffenen Jägers oder Monsters gelegt werden, um aktuelle Statusveränderungen anzuzeigen.

Spielfeldmarker

Dienen als Anzeige, welche Spezialfelder bereits benutzt wurden.



Monster- und Heraldtoken

Werden auf dem Spielfeld platziert um anzuzeigen, wo sich die jeweiligen Monster befinden.

Omenfigur

Wird auf dem Omenfeld im Zentrum des Spielfelds platziert.

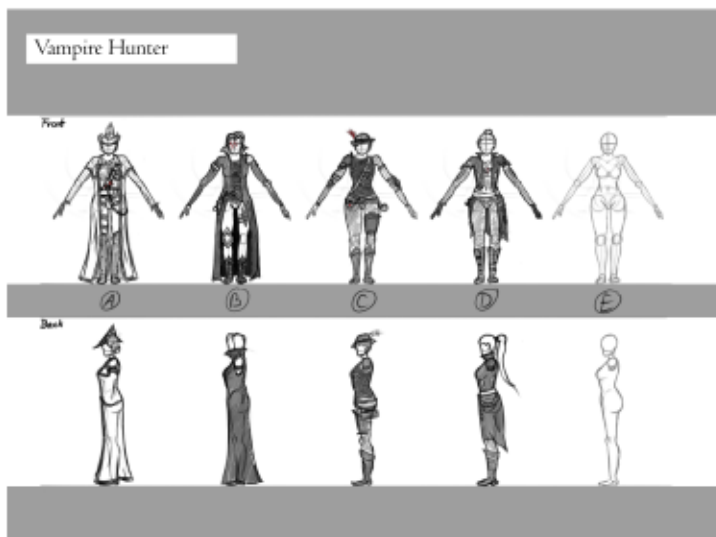
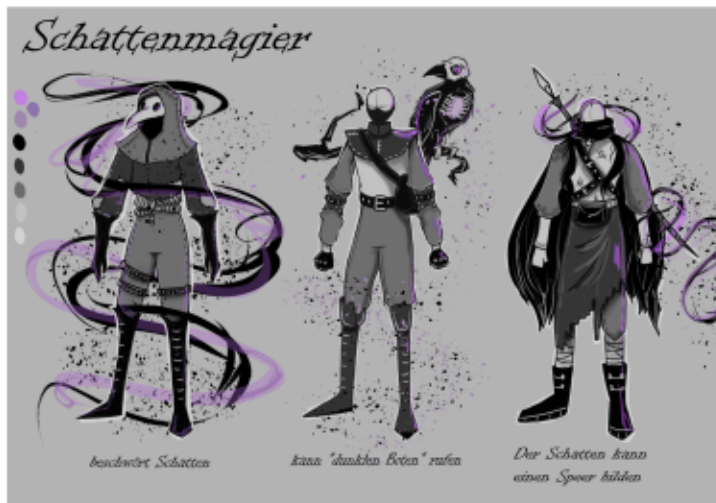


5. Visuals

Bevor die Arbeit an den notwendigen Spielelementen begonnen werden konnte, war es wichtig sich auf ein grundlegendes Thema zu einigen. In unserem Team legten wir uns sehr schnell auf das Dark Fantasy Thema fest, da dunklere Darstellungen und Farben eher unseren Vorstellungen entsprachen. Lediglich Elemente, die über "magische Energie" verfügen, haben prägnante Akzentfarben, wie z.B. die Jäger.

Jeder Jäger hat im Laufe der Entwicklungen eine charakteristische Farbe erhalten, z.B der Schattenmagier Violett oder die Assassine Cyan.

Aus der Festlegung eines Themas folgten erste Skizzen und Konzepte zu Jägern und einem ersten Herald, die über das Semester finalisiert wurden:



In der weiteren Entwicklung kamen Spielkarten, sowie die Währung zur Sprache. Ein einheitliches Design für diese zu schaffen fiel uns sehr schwer. Letztendlich haben wir die Kartendesigns simpel gehalten, genau wie das der Währung, um das Design des Spiels nicht zu überladen. Zudem erhöhten wir mit Hilfe des Color Coding den Wiedererkennungswert, indem wir jedem Kartentyp eine eigene Farbe zugewiesen haben.

Für die weiteren Elemente haben wir uns an unser Thema und auch einen ähnlichen Zeichenstil gehalten, um ein einheitliches Design- und Farbkonzept zu schaffen.

