

Goblinstadt GmbH

Das Spiel der Goblinstadt



Ronja Maier
18.10.2024

Inhaltsverzeichnis

1. Die Elemente des Spiels	Seite 2
1.1 Charaktere	Seite 3
1.2 Berufs-Symbole	Seite 4
1.3 Aufträge	Seite 5
1.4 Rohstoffe	Seite 6
1.5 Aufsteigen	Seite 7
1.6 Talentbäume	Seite 8

2. Charaktervorstellung

2.1 Schlitzohr	Seite 9
2.1.1 Spion	
2.1.2 Schatzsucher	
2.2 Gelehrter	Seite 11
2.2.1 Großmagier	
2.2.2 Elementarist	
2.3 Wundpfleger	Seite 13
2.3.1 Alchemist	
2.3.2 Feldscher	
2.4 Knappe	Seite 15
2.4.1 Paladin	
2.4.2 Berserker	
2.5 Monster	Seite 17
2.5.1 Orks: Ork / Orkheerführer	
2.5.2 Dämonen: Dämon / Dämonenfürst	
2.6 Untoter / Gruftlord	Seite 20
2.7 Goblin	Seite 21
Rohrwache / Hobgoblin	

3. Kampfregeln	Seite 23
-----------------------------	-----------------

4. Monsterregeln	Seite 24
-------------------------------	-----------------



Das Spiel der Goblinstadt



1. Die Elemente des Spiels

Willkommen in der Goblinstadt. Die Goblinstadt ist eine fantastische Abenteuerwelt, in der Kinder sowie Erwachsene die Rolle eines Helden einnehmen und Abenteuer erleben können.

Bevor ihr durch das Stadttor in die Goblinstadt eintretet, kauft ihr euch eure Spielzeit. Wir verkaufen Spielzeiten zu je 30 Minuten, die auf einem Armband eingespeichert werden – eurem „Passierschein“ für das Stadttor. Wenn ihr euch am Stadttor anmeldet, startet die Spielzeit und wird nur gestoppt, wenn ihr euch am Ausgang wieder ausloggt. Ihr dürft solange spielen, wie ihr Spielzeit gekauft habt. Aber keine Sorge, ein Nachkauf von Spielzeit ist jederzeit möglich - auch wenn ihr eure Spielzeit überzogen habt.



1.1 Charaktere



Zu Beginn ihres Abenteuers können sich die Spieler eine Rolle aussuchen. Zur Auswahl stehen: Magier, Schlitzohr, Krieger und Heiler.

Jeder Charakter hat seine individuellen Vor- und Nachteile und dadurch unterstützen sich die Rollen gegenseitig. Jeder Spieler erhält eine eigene Charakterkarte, auf der die Charakterentwicklung festgehalten wird.

Für jede Aufwertung, die auf der ersten Charakterkarte vorgenommen wird, erhält der Spieler neue Ausrüstung oder Fähigkeiten.

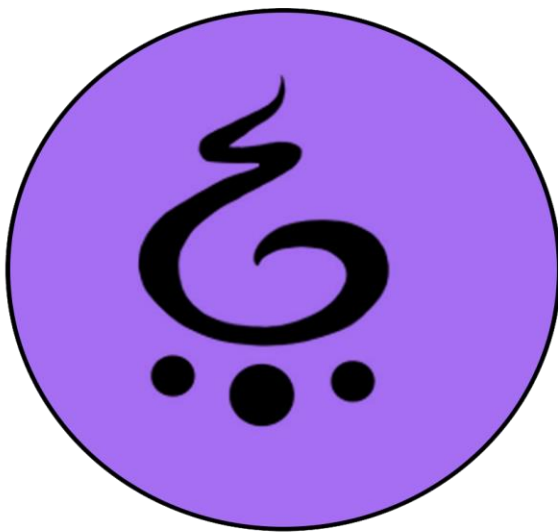
Wenn ein Charakter Stufe 5 abgeschlossen hat und zehn Rohstoffe abgibt, erhält der Spieler die weiterführende Karte. Auf dieser Karte müssen pro Stufe fünf Aufwertungen mit jeweils zehn Rohstoffen vorgenommen werden. Ist ein Spieler auch mit dieser Karte fertig, darf er sich zwischen zwei Talentbäumen entscheiden.

1.2 Berufs-Symbole

Jedem der Berufe/Rollen der Goblinstadt ist ein Symbol zugeordnet. Diese kleinen Zeichen finden sich immer in den oberen Ecken der Charakterkarte.

Die Symbole unterscheiden sich eindeutig voneinander, so dass immer direkt erkennbar ist, um welchen Heldenberuf es sich handelt bzw. für welchen Helden ein Rohstoff verwendbar ist. Zudem ist jedem Beruf eine eigene Farbe zugeordnet, so dass sich auf den ersten Blick erkennen lässt, um wessen Heldenkarte oder Rohstoff es sich handelt.

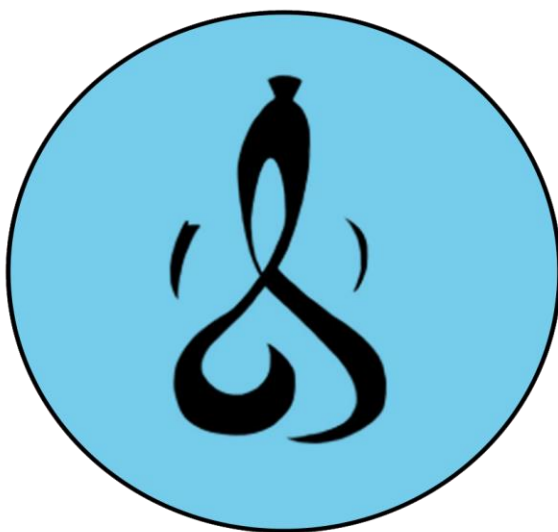
Übersicht über die einzelnen Symbole:



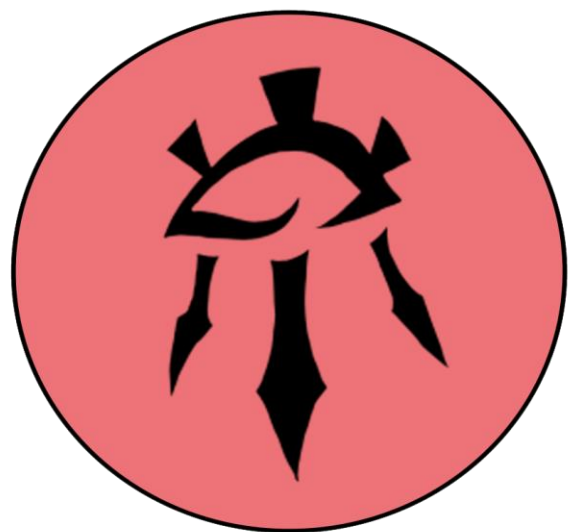
Magier und Dämonen



Schlitzohren und Goblins



Heiler und Untote



Krieger und Orks

1.3 Aufträge



So sieht ein Auftrag aus: Ganz oben stehen die Nummer und der Name des Auftrages. Im unteren Teil des Auftragszettels findet ihr einen Hinweis auf das Stadtviertel und die Frage, die beantwortet werden soll. In der Mitte findet ihr ein Hinweisbild, welches euch einen bestimmten Ort in der Goblinstadt zeigt.

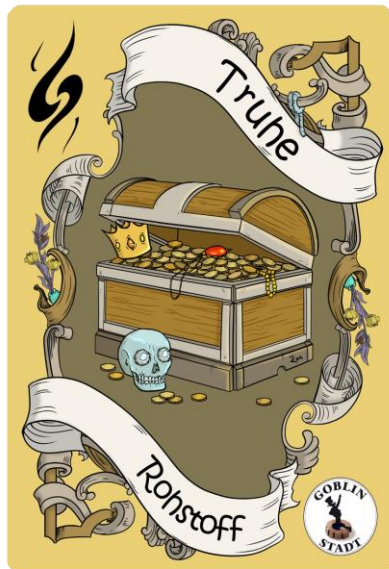
Die Helden sollen durch die Goblinstadt gehen und dabei nach ihrem Bildhinweis Ausschau halten. In der Nähe des abgebildeten Ortes befindet sich die Lösung für eure Aufgabe. Diese kann direkt und offensichtlich, aber auch versteckt und knifflig sein. In der rechten oberen Ecke eures Auftragszettels findet ihr ein kleines Feld, das euch einen Hinweis gibt, wie ihr euren Auftrag lösen könnt.

Wenn ihr einen Auftrag für Experten habt müsst ihr euch gut nach eurer Lösung umschaun, denn ihr werdet oftmals mehr als nur einen Ort aufsuchen müssen, um den Auftrag zu lösen. Achtet bei Experten-Aufträgen auch darauf, ob ihr nur in eines oder vielleicht sogar in mehrere Stadtviertel müsst, um eure Lösung zu finden. Für einen gelösten Auftrag erhalten die Helden Rohstoffe als Belohnung für ihre harte Arbeit.

Auf der Rückseite eures Auftragszettels ist der Auftrag noch einmal ausführlicher beschrieben und neben Hinweisen auf die Lösung finden sich hier auch Geschichten aus der Goblinstadt. Es gibt insgesamt drei Arten von Aufträgen: Aufträge mit einem Torbogen-Design sind immer im Handelsviertel zu lösen, also im kampffreien Bereich der Goblinstadt und unter den wachsamen Augen der Heldengilde. Aufträge mit einem Tropfsteinhöhlen-Design führen euch tief hinein in das düstere Gossenviertel. Dort kann es vorkommen, dass ihr von finsternen Gestalten angegriffen werdet, denn der Einfluss der Heldengilde reicht noch nicht in die letzten Winkel der Goblinstadt. Aufträge im Steckbrief-Design sind sogenannte Gesucht-Aufträge. Bei diesen speziellen Aufträgen geht es vor allem darum, verloren gegangene Gegenstände in der ganzen Goblinstadt ausfindig zu machen.

Abhängig von Schwierigkeit des Auftrags und Zusammenspiel des Heldenteams, dauert ein Auftrag zwischen 5 und 30 Minuten.

1.4 Rohstoffe



Jeder Held, der an dem Auftrag teilgenommen hat, erhält - bei erfolgreicher Lösung - vier Rohstoffkarten als Belohnung. Für Geburtstagskinder und ihre Gäste gibt es 5 Rohstoffe als Belohnung. Wer gewandet (verkleidet) zu uns kommt, erhält sogar noch einen Rohstoff mehr.

Insgesamt gibt es 32 verschiedene Rohstoffe.
Jeweils 8 verschiedene Rohstoffe für jeden der vier Berufe.

Zu Beginn ihrer Karriere erhalten die Helden eine Charakterkarte, auf der ihr Fortschritt festgehalten wird. Jede Charakterrolle hat ihr eigenes Berufs-Symbol und eine eigene Farbe. Mit Hilfe der Farben und Symbole lässt sich leicht zuordnen, welche Rohstoffe ein Held braucht, um eine Stufe aufzusteigen.

1.5 Aufsteigen

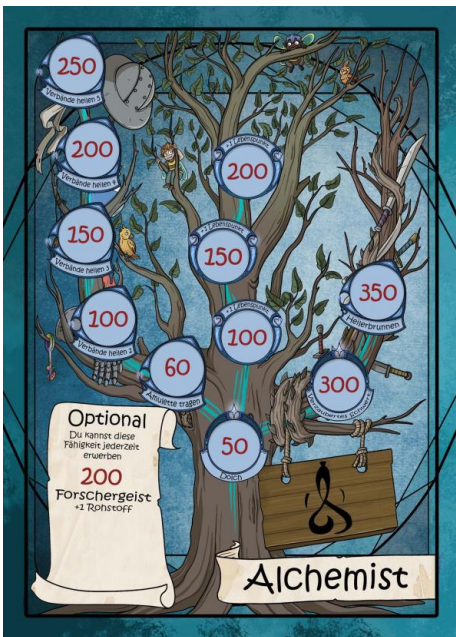


Die Helden sammeln Rohstoffscheine und „erwerben“ mit diesen Rohstoffen neue Fähigkeiten oder Ausrüstung bei der Heldengilde. Jeder Heldenberuf darf nur seine zugehörigen Rohstoffscheine verwenden. **Um eine Stufe aufzusteigen, muss ein Held auf der ersten Karte fünf gleiche Rohstoffe, die zu seinem Beruf passen, sammeln und abgeben.** So könnte der Gelehrte eine Stufe aufsteigen, wenn er z.B. fünf Rohstoff-Karten mit dem Namen „Tinte“ sammelt und abgibt.

Wenn ein Held seine Charakterkarte aufwertet, erhält er einen Stempel auf seiner Charakterkarte und den nächsten Ausrüstungsgegenstand. Der Name des abgegebenen Rohstoffs beeinflusst nicht, welchen Gegenstand der Held als nächstes erhält - also keine Sorge, falls ihr mal einen Stapel verwandelte Frösche dabei haben solltet, bekommt ihr von uns keinen Eimer Frösche in die Hand gedrückt, sondern das nächst Sinnvolle für eure Charakterstufe. Die Charakterkarten und Rohstoffe dürfen mit nach Hause genommen werden, aber nicht die Ausrüstungsgegenstände. Wenn ein Held bei einem erneuten Besuch der Goblinstadt seine Charakterkarte vorgezeigt, kann er genau da weiterspielen, wo er beim letzten Mal aufgehört hat und bekommt beim Tresen der Heldengilde seine bisher erreichte Ausrüstung.

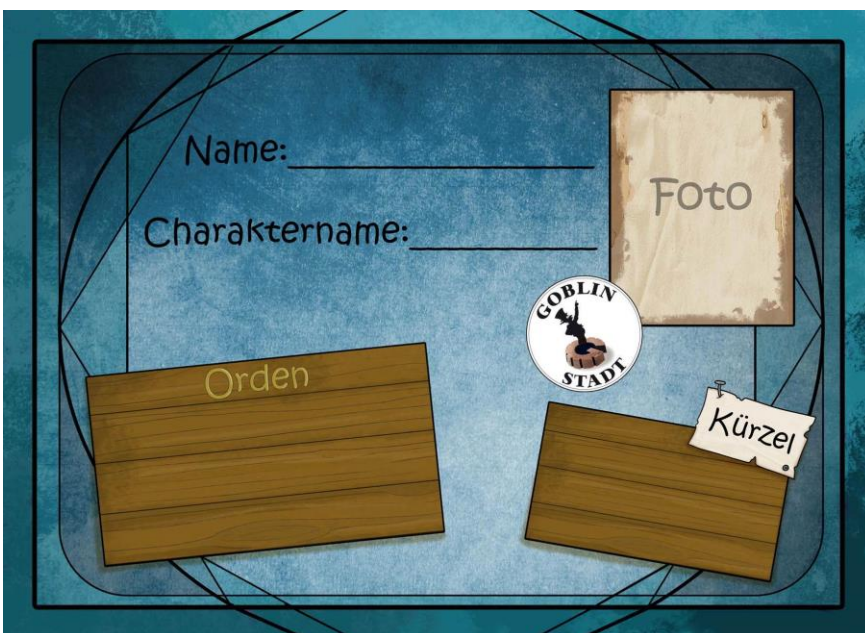


1.6 Talentbäume



Hier dürfen die Spieler selber entscheiden, was sie als nächstes Lernen möchten. Vorgegeben ist die Fähigkeit ganz unten auf der Karte, sie bildet die Wurzel des Talentbaums und ist damit auch die erste Fähigkeit, die mit Erhalt des Talentbaums freigeschaltet wird. Hat ein Charakter diese gelernt, werden die „Äste“ frei wählbar. Nun kann sich ein Spieler entscheiden, welche Fähigkeiten er zuerst verbessern möchte. Dabei können der „Rüstungsast“, der „Lebensast“ oder der „Waffenast“ verfolgt werden. Erlernt er die erste Fähigkeit eines Astes, wird dadurch die nächste Fähigkeit auf diesem Ast verfügbar. Jeder Held kann zwischen zwei Talentbäumen wählen. Mehr unter „Charaktervorstellung“.

Auf der Vorderseite der Expertenspiel-Karten kann sich der Besitzer der Karte mit einem Foto verewigen sowie seinem Heldencharakter einen Namen geben. Besondere Erfolge wie zum Beispiel das Erspielen eines magischen Schwerts werden im Feld für Orden festgehalten.



2. Charaktervorstellung

2.1 Schlitzohr



- Level 1: Ein erster Schlüssel
- Level 2: Ein Dolch & Gürtel
- Level 3: Eine zweiter Schlüssel
- Level 4: Ein zweiter Dolch
- Level 5: Erstes Amulett "Schlüssel" (+1LP)

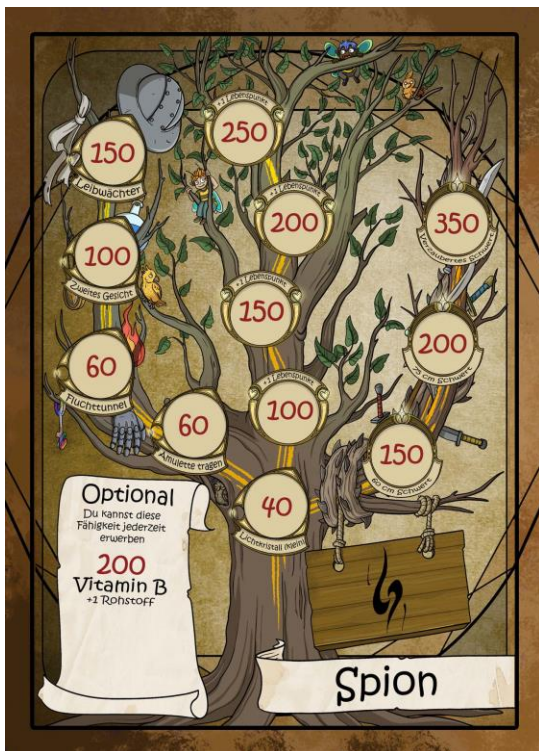
- Level 6: Zweites Amulett "Schlüssel" (+1LP)
- Level 7: Ein dritter Schlüssel
- Level 8: Ein dritter Dolch
- Level 9: Fintenkarte: Korruption



Ein Dolch ist eine kernstablose Waffe von 20-30 cm Länge. Finten sind besondere Tricks, die nur Langfinger beherrschen. Zur einfachen Darstellung erhaltet ihr Karten, auf denen die Art eurer Fähigkeit beschrieben wird.

Wenn das Schlitzohr Level 5 erreicht hat, steigt es zum Langfinger auf und erhält eine neue Charakterkarte. Wenn diese Karte durchgespielt ist und der Langfinger Stufe 9 erreicht hat, geht es in das Expertenspiel und der Spieler erhält einen Talentbaum. Der Langfinger kann zum Spion oder zum Schatzsucher werden.

2.1.1 Spion



Der Spion kann am Ende seiner Karriere neun Lebenspunkte (LP), eine magische Waffe mit 75cm Länge, einen Lichtkristall, die Fähigkeit magische Amulette zu tragen, eine Tarnkappe und zwei weitere Fintenkarten erhalten.

Die Tarnkappe, das zweite Gesicht, ist eine besondere Verkleidung, mit der der Spion sich als Monster ausgeben kann, um unentdeckt seinen Aufträgen nachzugehen.

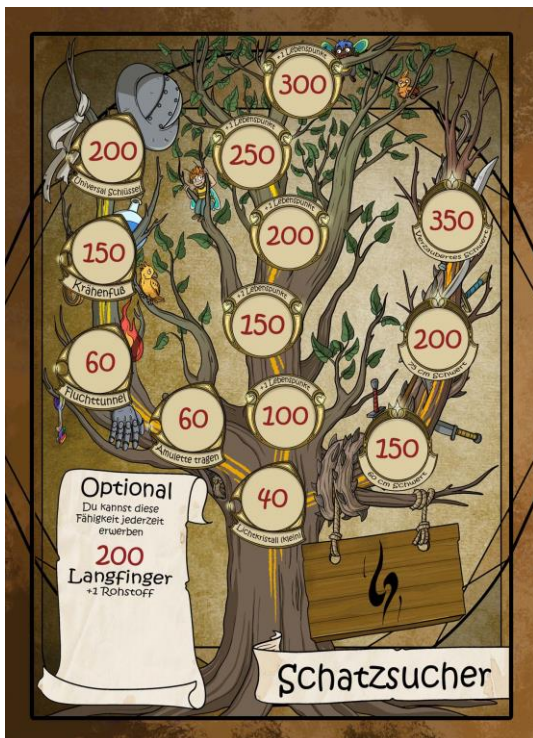
Vorsicht: Der Spion darf in seiner Monsterverkleidung nicht kämpfen, sonst fällt seine Tarnung auf.

Achtung: Wenn die Monster mitbekommen, dass die Verkleidung angelegt wird, ist die Tarnung ungültig.

Die Finte „Fluchttunnel“ ermöglicht es dem Spion einem Monster zu entgehen, das ihn ins Gefängnis bringen möchte. Mit der Finte „Leibwächter“ kann der Spion ein Monster dazu bringen, für ihn zu kämpfen und ihn zu beschützen.

Mit der optionalen Fähigkeit „Vitamin B“ macht der Spion seinen Einfluss bei der Heldengilde geltend und kann so pro Auftrag einen zusätzlichen Rohstoff erhalten.

2.1.2 Schatzsucher



Der Schatzsucher hat am Ende seiner Karriere zehn Lebenspunkte, die Fähigkeit magische Amulette zu tragen, die Möglichkeit, eine magische Waffe mit 75cm Länge zu führen, ein Lichtkristall und - neben zwei weiteren Fintenkarten - Zugang zu einem Schlüssel, der jede Tür der Goblinstadt öffnen kann.

Die Finte „Fluchttunnel“ ermöglicht es dem Schatzsucher einem Monster zu entgehen, das ihn ins Gefängnis bringen möchte.

Die Finte „Krähenfuß“ verlangsamt ein Monster und macht es zu einem leichten Ziel.

Die optionale Fähigkeit „Langfinger“ ermöglicht es dem Schatzsucher, pro Auftrag einen Rohstoff zusätzlich zu erhalten.

2.2 Gelehrter



Gelehrte sind in der Nutzung von Magie geschult und unterstützen ihre Gruppe mit Licht und im Kampf mit Zaubersprüchen. Gruppen ohne einen Gelehrten tapen schnell im Dunkeln.

Level 1: Magierkristall (klein)
Level 2: Lichtkristall
Level 3: Erster Zauber
Level 4: Zweiter Zauber
Level 5: Dritter Zauber

Level 6: Zauberstab
Level 7: Schutzzauber
Level 8: Runen entdecken
Level 9: Runen nutzen



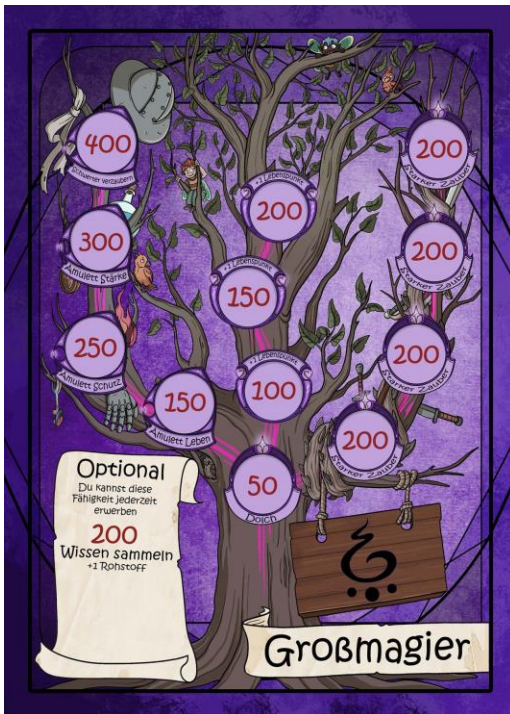
Wenn der Gelehrte Level 5 erreicht hat, steigt er zum Zauberlehrling auf und erhält eine neue Charakterkarte. Die Zauber werden durch Wurfkomponenten dargestellt, die auf die Monster als Platzhalter für z.B. einen Feuerball, geworfen werden dürfen.

Ab Level 8 erhält der Magier eine spezielle magische Lampe mit deren Hilfe in der Goblinstadt Runen (Manifestationen der Magie) gefunden werden können.

Auf Stufe 9 kann der Magier diese Runen für sich nutzbar machen, indem er ihre Form festhält. Dafür überträgt er die Runen in sein Zauberbuch. Mit seinem Zauberbuch kann der Zauberlehrling die Rezepte zur Herstellung von magischen Amuletten entziffern.

Wenn die Karte „Zauberlehrling“ durchgespielt ist und der Held Stufe 9 erreicht hat, kann er als Großmagier oder als Elementarist weiterspielen:

2.2.1 Großmagier

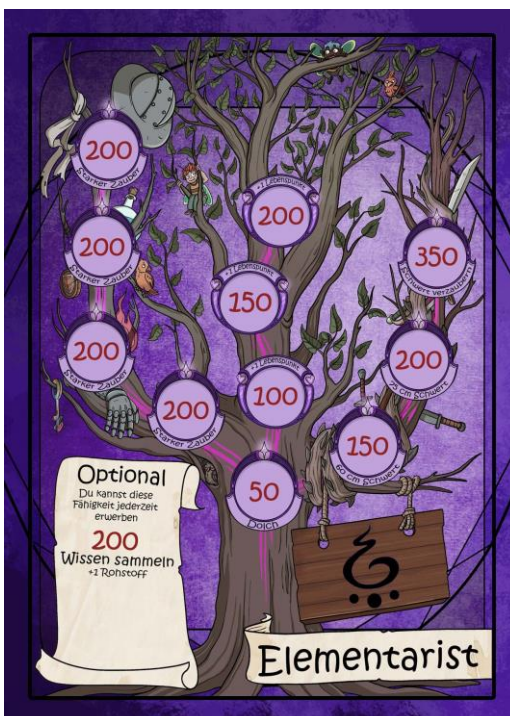


Der Großmagier ist ein mächtiger Verbündeter. Er erlernt Zaubersprüche, die zwei Punkte Schaden verursachen. Außerdem unterstützt er seine Gruppe mit magischen Amuletten, die ihnen einen Lebenspunkt verleihen, sie vor einem Monster schützen oder sogar stärker machen, sodass sie mehr Schaden an Monstern verursachen. Nur der Großmagier kann die Waffen anderer Helden verzaubern und aus ihnen mächtige Elementarschwerter machen. Allerdings können nur Helden, die den Umgang mit diesen Schwertern erlernt haben, diese auch verwenden.

Großmagier können die optionale Fähigkeit „Wissen sammeln“ erlernen und so einen zusätzlichen Rohstoff beim Lösen eines Auftrags erhalten.

Großmagier können bis zu sechs Lebenspunkte erlangen.

2.2.2 Elementarist



Der Elementarist setzt auf seine eigene Stärke. Er verzichtet darauf, Amulette für seine Gruppe zu bauen und erlernt stattdessen lieber den Umgang mit dem Schwert und starke Angriffszauber. So bleiben ihm allerdings die tiefsten Mysterien der Magie verborgen und er wird nur sein eigenes Schwert verzaubern können.

Elementaristen können bis zu 6 Lebenspunkte erlangen.

Auch Elementaristen können die optionale Fähigkeit „Wissen sammeln“ erlernen, die es ihnen erlaubt, pro Auftrag einen zusätzlichen Rohstoff zu erhalten.

2.3 Wundpfleger



Die Wundpfleger kümmern sich um verwundete oder besiegte Gruppenmitglieder. Sie sorgen mit ihren Verbänden dafür, dass niemand lange außer Gefecht bleibt.

Wer den Wundpfleger unterschätzt, bekommt seine Dolche zu spüren, denn im Umgang mit dem Skalpell macht ihm so schnell niemand etwas vor.

Level 1: Erster Verband
Level 2: Kurz-/Wurfwaffe
Level 3: Zweiter und Dritter Verband
Level 4: Vierter und Fünfter Verband
Level 5: Heiler-Amulett (1 LP plus)

Level 6: Pazifismus-Bannzauber
Level 7: Hochmut- Bannzauber
Level 8: Waffe bis 65cm Länge
Level 9: Kleiner Fisch- Bannzauber

Eine Kurz-/Wurfwaffe ist eine kernstablose Waffe mit 20-30 cm Länge.

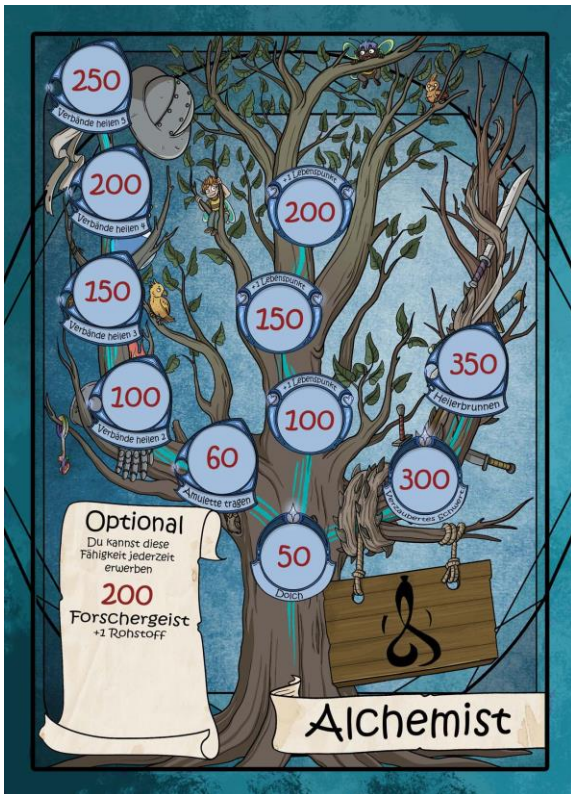
Verbände werden benötigt, um Lebenspunkte wiederherzustellen. Wenn der Heiler einen Lebenspunkt wiederherstellen will, muss er an dem „Verletzten“ eine seiner Bandagen befestigen. Jede Bandage steht für einen zu heilenden Lebenspunkt. Eine Bandage bleibt bei dem „Verletzten“, bis ihr wieder in Sicherheit seid und wird erst im Foyer oder im Handelsviertel an den Heiler zurückgegeben.



Bannzauber sind spezielle Karten, die dafür verwendet werden, Monstern und Unholden ordentlich das Leben zu erschweren. Die Karten werden dem Monster, das der Heiler verzaubern möchte, in die Hand gedrückt. Das Monster hat sich bis zum Abgeben des Zaubers an die Regeln des Bannzaubers zu halten.

Wenn der Wundpfleger Level 5 erreicht hat, steigt er zum Heiler auf und erhält eine neue Charakterkarte. Wenn diese Karte durchgespielt ist und der Heiler Stufe 9 erreicht hat, geht es in das Expertenspiel und er erhält einen Talentbaum. Der Heiler kann zum Alchemisten oder zum Feldscher werden.

2.3.1 Alchemist



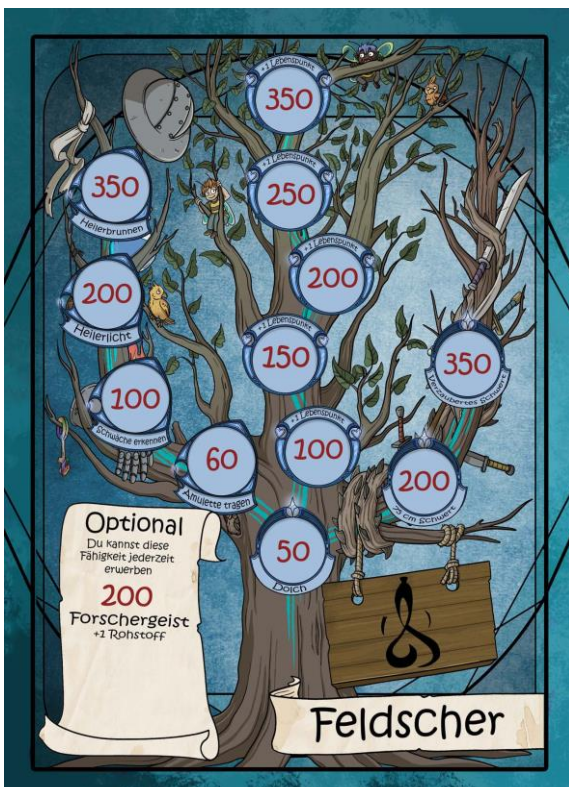
Der Alchemist ist ein Heiler, der seinen Horizont erweitert und sich ganz dem Studium der Alchemie verschrieben hat. Sein unstillbarer Durst nach Wissen hat ihn zu einem großartigen Heiler gemacht. Er hat gelernt, seine Verbände mit speziellen Heiltränken zu versehen und so ihre Wirkung bis um das Fünffache zu verstärken. Auch die Fähigkeit magische Amulette zu tragen kann sich der Alchemist aneignen.

Alchemisten erhalten bis zu sechs Lebenspunkte.

Er ist in der Lage, einen zusätzlichen Rohstoff, durch die optionale Fähigkeit „Forschergeist“ zu erhalten.

Seine mächtigste Fähigkeit ist es, sich für sein Team in einen „Heiler-Brunnen“ zu verwandeln. In diesem Zustand kann sich der Heiler nicht mehr bewegen, ist aber in der Lage, jeden, der seine ausgestreckten Arme berührt, vollständig zu heilen.

2.3.2 Feldscher



Erprobt durch viele Schlachten ist der Feldscher ein abgehärteter Heiler, der nicht einmal im Angesicht drohender Gefahren zurückschreckt. Sein geübtes Auge erkennt im Handumdrehen jede Schwachstelle eines Gegners und sein flinker Skalpell-Arm streckt so manches Monster nieder.

Trotz seines großen Temperaments ist er immer noch ein heilkundiger Held und sorgt mit Hilfe seiner Verbände dafür, dass er sich nicht alleine der Gefahr stellen muss. Das Herstellen von mächtigen Salben liegt ihm nicht, allerdings kann auch er für seine Gruppe zu einem „Heiler-Brunnen“ werden und so dafür sorgen, dass alle seine Freunde heil aus der Schlacht zurückkehren werden. Auch das Tragen magischer Amulette ist für den Feldscher kein Problem.

Seine besondere Fähigkeit „Schwäche erkennen“ lässt ihn auch bei mächtigen Monsteranführern eine Schwäche entdecken. Um diese Fähigkeit anzuwenden, muss sich der Feldscher bei der Heldengilde melden. Er ist in der Lage, einen zusätzlichen Rohstoff durch die optionale Fähigkeit „Forschergeist“ zu erhalten.



2.4 Knappe



Der Knappe entscheidet sich für den Weg zum Krieger. Er konzentriert sich voll auf sein körperliches Training, sodass andere Fähigkeiten auf der Strecke bleiben. Doch dank seines Trainings kann er eine Rüstung tragen, die für andere zu schwer ist. So kann der Knappe viel einstecken und sein Team beschützen.

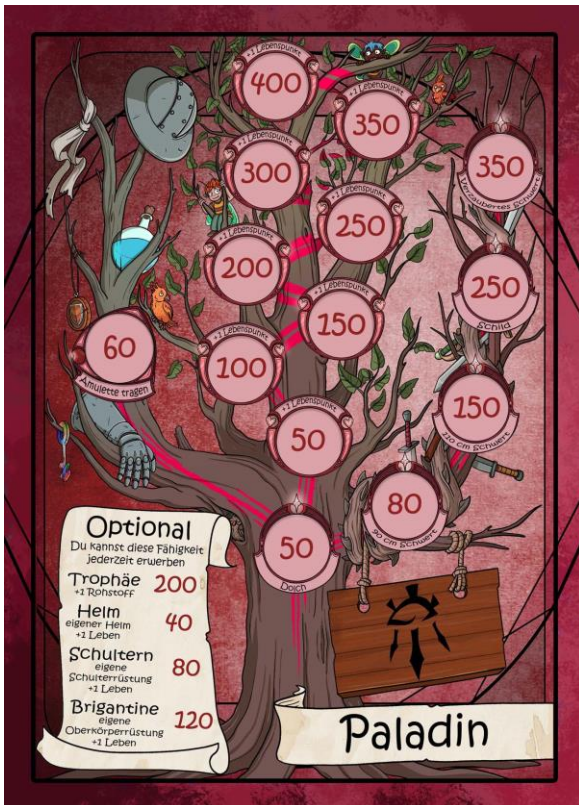
- Level 1: Kurz-/Wurfwaffe
- Level 2: Waffe bis 60 cm Länge
- Level 3: Armschiene
- Level 4: Armschiene
- Level 5: Waffe bis 75 cm Länge

- Level 6: Duellfähigkeit
- Level 7: Beinschiene
- Level 8: Beinschiene
- Level 9: Duellaustausch



Wenn der Knappe auf Stufe 6 aufsteigt, erhält er die nächste Charakterkarte und wird zu einem Landsknecht. Der Landsknecht hat neben den Beinschienen, die ihm - wie vorher die Armschienen - jeweils einen Lebenspunkt verleihen, zwei Fähigkeiten. Die Fähigkeit „Duell“ erlaubt es ihm, ein Monster in einen Zweikampf zu zwingen. In dieses Duell darf sich niemand einmischen und es endet erst, wenn einer der beiden Kämpfer besiegt wurde. „Duellaustausch“ erlaubt es dem Krieger, ein Gruppenmitglied, das von einem Monster in ein Duell gezwungen wurde, aus diesem zu befreien und seinen Platz einzunehmen.

2.4.1 Paladin



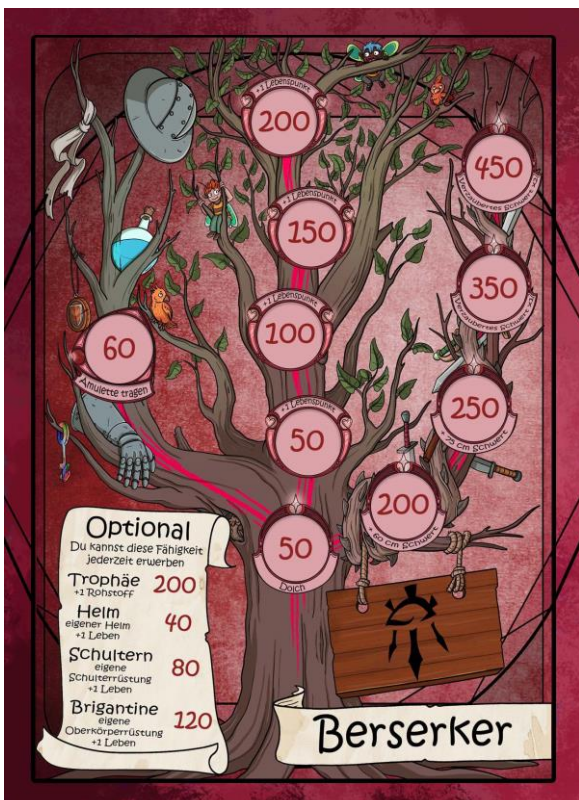
Der Paladin ist ein wahres Bollwerk. Er kann wie kein Anderer Schaden aushalten oder dank seines Schildes sogar ablenken. Der Paladin kann lernen, eine magische Waffe zu führen, muss dann aber auch einen Magier finden, der ihm die Waffe verzaubert. Er ist auch in der Lage Zweihänderwaffen zu führen, muss dafür allerdings sein Schild abgeben.

Der Paladin ist in der Lage, magische Amulette zu tragen und kann durch seine Sonderfähigkeit „Trophäe“ einen zusätzlichen Rohstoff erhalten, wenn er einen Auftrag erfolgreich beendet.

Optional hat der Paladin die Möglichkeit, sich durch selbst mitgebrachte Rüstung noch zusätzliche Lebenspunkte freizuspielen.

Paladine können (ohne die optionale Ausrüstung) bis zu 15 Lebenspunkte erhalten

2.4.2 Berserker



Während sich der Paladin auf das Verteidigen konzentriert, hat sich der Berserker auf den Kampf mit zwei Waffen spezialisiert. Er kann z.B. mit Dolch und Kurzsword kämpfen und am Ende sogar mit zwei magischen Schwertern.

Zwar verursacht ein Berserker einen enormen Schaden, ist allerdings nicht besonders gegen Angriffe gerüstet.

Der Berserker ist in der Lage, magische Amulette zu tragen und kann durch seine Sonderfähigkeit „Trophäe“ einen zusätzlichen Rohstoff erhalten, wenn er einen Auftrag erfolgreich beendet.

Optional hat der Berserker die Möglichkeit sich, durch selbst mitgebrachte Rüstung, noch zusätzliche Lebenspunkte freizuspielen.

Berserker können (ohne die optionale Ausrüstung) bis zu 11 Lebenspunkte erhalten.

2.5 Monster

Caderia wird nicht nur von friedlichen Völkern bewohnt. Die Orks aus dem Osten sind eine kriegerische Spezies, die sich vor allem im Kampf beweisen. Und die finsternen Dämonen, die aus einer anderen Dimension beschworen wurden, können sich nur am Leid Anderer erfreuen.

Auch die Goblins sind mit Vorsicht zu genießen. Bei manch einem hat sich die „Geschäftstüchtigkeit“ in „Gier“ und die „Gerissenheit“ in „Hinterlistigkeit“ gedreht.

Diese Charaktere sind in der Goblinstadt als „Wächter“ des Gossenviertels vertreten. Sie sollen die Helden am Vorwärtskommen hindern. Das passiert in den meisten Fällen durch Kampf.

Helden können sich das Recht erspielen, auch als Monster in der Goblinstadt Abenteuer zu erleben. Allerdings müssen sie zuvor bereits ihre zweite Charakterkarte freigespielt haben und sicher die Regeln für das Monsterspiel kennen.

Ein Monsterspieler erhält keine Aufträge, sondern die Mission, Helden aus dem Gossenviertel zu vertreiben. Nach Ablauf einer halben Stunde erhält das Monster 10 Rohstoffscheine als Belohnung.

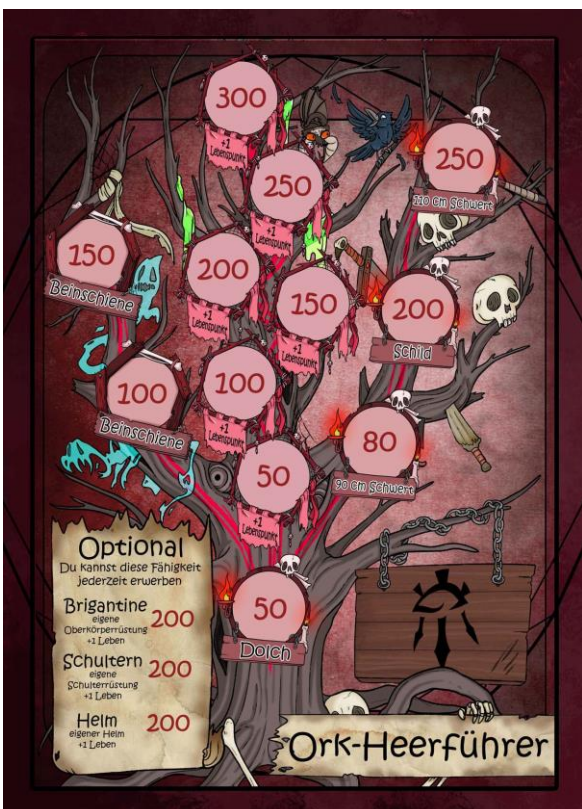


2.5.1 Orks



Orks sind kampf- und gewaltliebende Ungetüme. Eher stumpf und grobschlächtig sind sie die perfekten Wächter. Erst draufhauen, dann Fragen stellen. Orks folgen einem Anführer und sind militärisch organisiert. Könige kennen sie nicht und gehen eine Allianz mit anderen Völkern höchstens für eine angemessene Bezahlung ein.

- Level 1: Waffe bis 60cm
- Level 2: Waffe bis 75cm
- Level 3: Armschiene
- Level 4: Armschiene
- Level 5: Duellfähigkeit



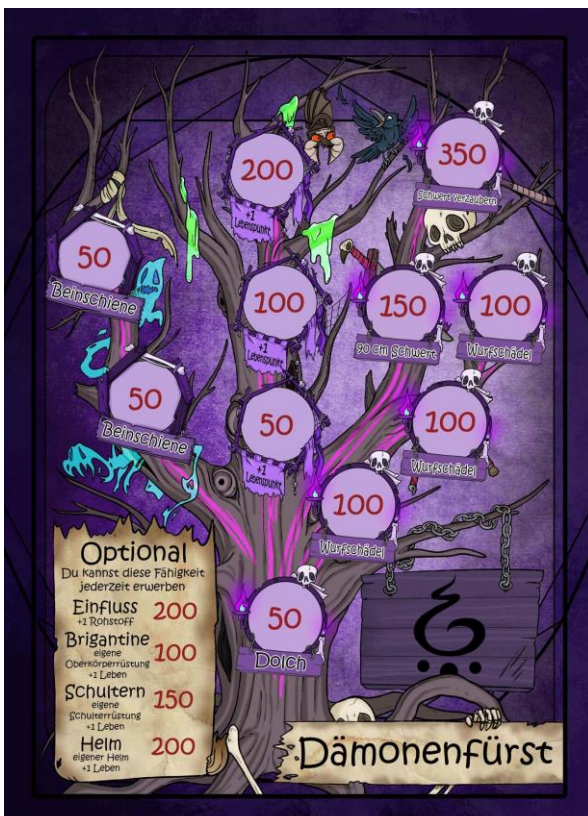
Als kriegerisches Volk haben sich die Orks den Umgang mit Schilden angeeignet, der sie zu zähen und schwer zu bezwingenden Gegnern macht. Durch eigene mitgebrachte Ausrüstung können sich Orks optional noch zusätzliche Lebenspunkte dazu verdienen. Ohne diese optionale Rüstung können Orks bis zu 13 Lebenspunkte erhalten.

2.5.2 Dämonen

Dämonen sind dunkle Wesen, die sich an dem Leid Anderer ergötzen. Sie haben auch ein angeborenes Talent für Magie.

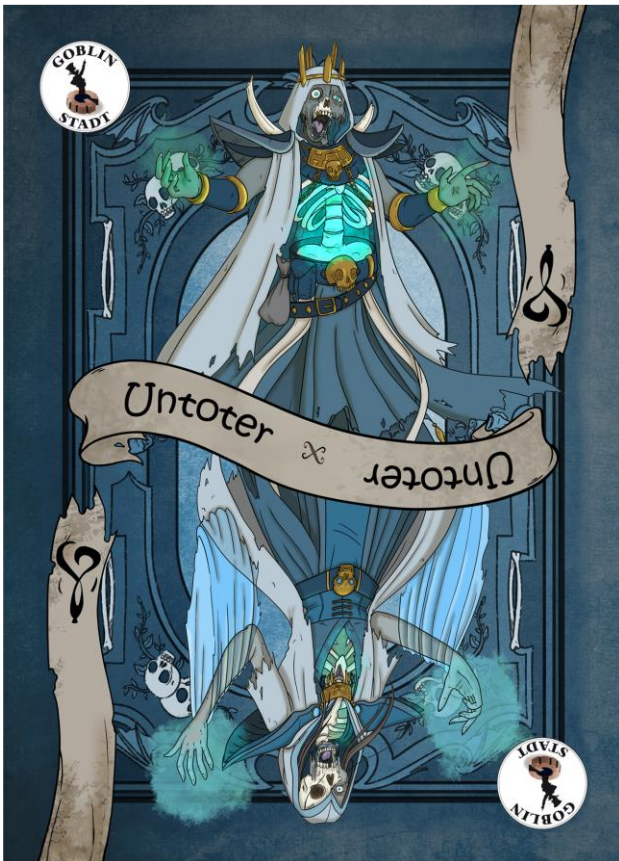


- Level 1: Waffe bis 60cm
- Level 2: Waffe bis 75cm
- Level 3: Armschiene
- Level 4: Armschiene
- Level 5: Feuerball



Dämonen erhalten im Talentbaum weitere Lebenspunkte und Rüstung. Durch ihr natürliches Talent für Magie können sie auch lernen, Zauber zu wirken und wie der Elementarist ihr eigenes Schwert magisch zu verstärken. Dämonen können dieses Talent für Magie auch nutzen, um nach ihrem Aufenthalt im Gossenviertel einen zusätzlichen Rohstoff zu erhalten. Ein Dämonenfürst lernt außerdem, Schädel als Wurfgeschöß zu verwenden. Dämonenfürsten können ohne optionale Rüstung bis zu zehn Lebenspunkte erhalten.

2.6 Untoter



Untote sind finstere Kreaturen, die zwischen Leben und Tod wandeln. Immer auf der Suche nach lebenden Wesen und frischem Fleisch ziehen diese rachsüchtigen Wesen durchs Land und attackieren alles Lebendige. Auf unnatürliche Weise ihrer ewigen Ruhe beraubt sind sie in der Lage, andere Wesen mit Flüchen zu belegen.

Level 1: Kurz-/Wurfwaffe und +1LP

Level 2: Grüner Verband (+1LP)

Level 3: Grüner Verband (+1LP)

Level 4: 60cm Waffe

Level 5: Fluch Verwechslung

Gruftlord



Auf dem Talentbaum erhält der Untote noch mehr Lebenspunkte und Rüstung. Außerdem gibt es drei weitere Flüche, sodass die Untoten ein wahres Fluch-Arsenal gegen die Helden zur Verfügung haben. Untote können ohne optionale Rüstung bis zu 15 Lebenspunkte erhalten.

2.7 Goblin

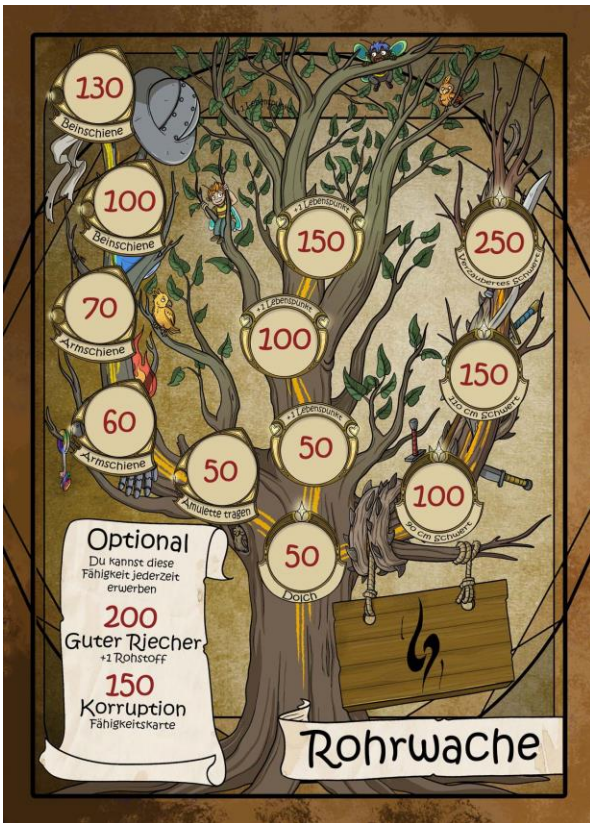


Der Goblin hat eine Sonderrolle. Er ist hier in der Goblinstadt zuhause und darf deshalb auch in das Handelsviertel gehen.

Goblins können sowohl als Heldencharaktere gespielt werden als auch als Monster. Zu Beginn eines Abenteuers muss sich der Goblin entscheiden auf welcher Seite er spielen möchte, damit er entweder einen Auftragszettel erhält oder seine Zeit mit Monsterspiel verbringen kann. Goblins sind begabt im Umgang mit kleinerem Werkzeug wie Schraubenziehern und Rohrzangen, aber auch der Umgang mit Schlüsseln ist ihnen nicht fremd.

Erreicht der Goblin den Talentbaum muss er sich entscheiden, ob er der Rohrwache beiträgt und so für immer ein Mitglied der Heldengilde werden möchte oder ob er ein Hobgoblin werden will und sich der Sache der Monster anschließen möchte.

Rohrwache (der Goblin-Held)



Der Verfall des Gossenviertels ist für viele junge Goblins sehr besorgniserregend. Wer nicht tatenlos zusehen möchte, wie seine Heimatstadt langsam der Finsternis verfällt, der schließt sich der Rohrwache an.

Nur die mutigsten Goblins sind bereit, der Gefahr ins Auge zu blicken und als Streiter für das Gute, für Recht und Ordnung im Gossenviertel zu sorgen.

Die Heldengilde unterstützt die Goblins der Rohrwache tatkräftig und nimmt die mutigen Grünhäute gerne als Teil der Gilde auf. Mit der Unterstützung eines Großmagiers ist der Rohrwächter auch in der Lage, magische Schwerter zu führen.

Optional können Rohrwächter die Fähigkeit „Guter Riecher“ freischalten, mit der bei jedem erledigtem Auftrag ein zusätzlicher Rohstoff die Taschen füllt. Die gerissenen Rohrwächter sind außerdem in der Lage, optional die Finte „Korruption“ freizuschalten, um einem drohenden Duell aus dem Weg zu gehen. Rohrwächter erhalten bis zu zehn Lebenspunkte.

Hobgoblin (das Goblin-Monster)



Die Änderungen, die mit den Menschen in die Goblinstadt kamen, gefallen nicht jedem Bewohner der Goblinstadt. Einige Goblins haben sich zusammengerottet und sich den finsternen Wesen angeschlossen, die seit Neuestem ihr Unwesen im Gossenviertel treiben. Hobgoblins sind grobschlächtiger und robuster als andere Goblins. Deshalb sind sie in der Lage, auch mit schweren Schilden umzugehen. Die Tatsache, dass sich die Hobgoblins in den Gassen der Goblinstadt gut auskennen, macht es der Heldengilde nicht leicht, sie von den anderen Bewohnern der Stadt zu unterscheiden. Wenn der Hobgoblin seine Maske nicht trägt, darf auch er die Gänge des Handelsviertels benutzen, ist dort aber auch weiterhin dem geltenden Kampfverbot unterworfen.

Die optionale Fähigkeit „Spürnase“ lässt den Hobgoblin einen zusätzlichen Rohstoff verdienen. Außerdem kann der Hobgoblin durch eigene Ausrüstung noch zusätzliche Lebenspunkte freispielen.

Ohne diese optionale Rüstung bekommt der Hobgoblin bis zu acht Lebenspunkte.

3. Kampfregeln

In der Goblinstadt gibt es das friedliche Handelsviertel, in dem jeder Held und jede Heldin herzlich willkommen sind, und das düstere Gossenviertel, in dem Monster ihr Unwesen treiben.

Ausschließlich im Gossenviertel darf gekämpft werden.

In einem Kampf geht es nicht darum, dem Gegner echten Schaden zuzufügen, sondern wie bei einem sportlichen Wettstreit gibt es genaue Regeln, die befolgt werden müssen.

Gekämpft wird ausschließlich mit Larpwaffen (Larp= Life Action Role Play). Dabei handelt es sich um Schaumstoffschwerter mit einem Latexüberzug und einem Kernstab aus GFK.

Um das Verletzungsrisiko so gering wie möglich zu halten und ein qualitativ hochwertiges Spielerlebnis zu gewährleisten sind im Folgenden unsere Kampfregeln aufgelistet:

1. Das Rennen ist in der Anlage nicht erlaubt.
2. Es darf nur leicht geschlagen werden. Die Waffe muss vor dem Treffer abgebremst werden, sodass der Gegner nur einen leichten Treffer spürt.
3. Es darf nicht gegen den Kopf, den Hals, die Finger oder zwischen die Beine geschlagen werden.
4. Es darf nicht zugestochen werden (wegen der Verletzungsgefahr durch den Kernstab)!
5. Sicherheit geht immer vor. Also den Gegner vor Stolpergefahren in seinem Rücken warnen.
6. Geht fair mit den Mitspielern um: keine Beleidigungen oder Verspotten!
7. **Türen** dürfen nicht zugehalten oder versperrt werden. Kämpfen in oder durch eine Türöffnung ist verboten.
8. Jeder Spieler muss seine Lebenspunkte selbst im Blick behalten. Zählt ehrlich mit!
9. Geht mit dem geliehenen Spielmaterialien und der Anlage sorgfältig um. Beschädigte oder zerstörte Waffen müssen ersetzt werden.
10. Eigene Waffen dürfen mitgebracht werden, müssen aber vor der Benutzung von uns überprüft werden auf ihre Sicherheit. Ob ihr die Waffe benutzen könnt, hängt von eurem Charakter und eurem erreichten Level ab.
11. Die Kampfregeln gelten immer für euch - auch wenn ihr auf einen Mitarbeiter trifft, der eine besondere Ausrüstung als Held oder Monster trägt.
12. Es gibt im Gossenviertel keine kampffreie Zone. Grünes Licht schützt dich nicht.
Niemand ist unbesiegbar!



4. Monsterregeln

Jeder Spieler kann, wenn er auf der zweiten Charakterkarte die Hälfte mit Stempeln gefüllt hat, eine Monsterprüfung ablegen. Ausgenommen davon sind Geburtstagsgäste: in diesem Fall muss es mit dem Geburtstagskind abgesprochen sein.

Nach der Prüfung muss das Monster **sofort** eine halbe Stunde Monster spielen.

Als Monster löst ihr keine Aufträge, sondern kämpft gegen die Helden. Nach einer halben Stunde melden sich die Monster am Tresen und erhalten 10 Rohstoffe als Belohnung.

1. Monster lassen ihre Maske im Gossenviertel auf!
Kurz lüften ist in Ordnung, aber wer Monster spielt, der muss auch seine Monstermaske tragen.
2. Die Masken werden im Foyer und im Handelsviertel abgenommen!
3. Masken können gegen ein Pfand in Höhe von 5 Euro am Tresen geliehen werden. Wenn keine Masken mehr verfügbar sind, können keine weiteren Spieler als Monster spielen.
(AUSGENOMMEN sind Spieler mit eigenen Monstermasken)
4. Das Schlitzohr muss das zweite Gesicht (die Tarnkappe) unbemerkt von den Monstern aufsetzen und darf nicht damit kämpfen, sonst ist die Tarnung aufgefliegen!
5. Monster dürfen das Handelsviertel NICHT betreten!
6. (Ausgenommen von dieser Regel sind die Goblins, die das Handelsviertel betreten aber unter keinen Umständen dort kämpfen dürfen).
7. Türen dürfen nicht zugehalten werden!
Es darf auch nicht gegen die Türen gedrückt oder durch die Türen gekämpft werden!
8. Monster dürfen sich nicht in den Eingangsbereichen zum Handelsviertel aufhalten und auch nicht den Eingangsbereich blockieren!
9. Monster dürfen es den Helden nicht zu schwer machen, damit die Helden noch ihre Aufträge lösen können.
10. Besiegte Helden dürfen für max. 2 Minuten ins Gefängnis geschickt werden. Andere Helden dürfen den Gefangenen frei ticken, wenn das Gefängnis unbewacht ist. Nach Ablauf der 2 Minuten wird der Held wieder frei gelassen (hat allerdings nur noch 1 Lebenspunkt). Wenn der Held auf dem Weg ins Handelsviertel ist, darf er nicht erneut gefangen genommen werden (10 Sekunden Weglaufzeit sind zu gewähren).
Greift der freigelassene Held dennoch an, darf sich das Monster wehren.
Bitte achtet darauf, nicht immer die gleichen Helden gefangen zu nehmen.
11. Monster, die Helden unter ihren „Schutz“ stellen, müssen damit rechnen, dass sie von anderen Monstern angegriffen werden.
12. Monster bekommen nur ihre eigenen Lebenspunkte zurück, wenn sie besiegt wurden. Wenn das besiegte Monster 1 Minute am Boden gelegen hat, erhält es automatisch alle seine Lebenspunkte zurück.
13. Es gelten auch für Monster immer noch die allgemeinen Kampfregeln.
14. Gegner werden nicht verspottet oder beleidigt. Geht fair miteinander um!
15. Die Regeln für Duelle müssen beachtet werden.
Herausgeforderte Monster/Helden müssen sich einem Duell stellen.
Die Einzigen, die sich die Duellfähigkeit freischalten lassen können, sind Krieger*innen und Orks.
16. Schutzzauber müssen beachtet werden:
Schutzzauber (Schildamulett/blauer Kristall) schützen den Magier vor dem angeleuchteten Monster. (Diese Regel gilt für alle Monsterarten. Pro Schutzzauber kann ein Monster auf Abstand gehalten werden.)
17. Bannzauber und Finten müssen angenommen werden. Auf den Kartenrückseiten steht genau, was zu beachten ist und wie du den Zauber wieder abschütteln kannst.
18. Alle ausgeliehenen Spielmaterialien (Dolche, Masken etc.) müssen nach Ablauf der Aufträge wieder am Tresen abgegeben werden. Kein Horten am Platz!
19. Die Monstermasken sorgsam behandeln! Reißt nicht an ihnen und stellt die richtige Länge mit den Kordelstoppfern ein! Bitte immer zuerst den Stopper lösen bevor die Maske abgenommen wird!

