

# Thunderstone Advance

## Kompatibilität mit Thunderstone

-

### Ein Leitfaden

Thunderstone Advance ist die neue, spannende Version von Thunderstone. Der ideale Einstieg für neue Spieler und die ideale Fortsetzung für Fans!

Thunderstone Advance wurde von Beginn an mit dem Gedanken entwickelt, auch mit Thunderstone kompatibel zu sein. Allerdings waren einige Veränderungen zwischen den beiden Veröffentlichungen notwendig und benötigen nun einige wenige Klarstellungen. Dieses Dokument soll euch helfen, die Unterschiede zwischen Alt und Neu zu überbrücken.

Wir haben die Promokarten zu den jeweiligen Ausgaben hinzugefügt, zu denen sie veröffentlicht wurden. Wenn ihr die unten folgenden Listen mit euren eigenen Ausgaben vergleicht und einen Kartennamen findet, den ihr nicht wiedererkennt, wird es sich um eine der in den vergangenen Jahren veröffentlichten Promokarten handeln. Für weitere Informationen schaut unter [www.thunderstone.eu](http://www.thunderstone.eu) nach - der offiziellen Webseite für Thunderstone und Thunderstone Advance.

### Die Stufen der Monster

In Thunderstone Advance sind die Monster in Stufen eingeteilt. Damit ihr die alten Monster mit dem neuen System verwenden könnt, geben wir ihnen nun ebenfalls Stufen (nach Rücksprache mit den Nutzern von boardgamegeek.com).

#### Thunderstone - Grundspiel

- 3 - Drachen
- 1 - Humanoide
- 2 - Ritter der Verdammnis - Humanoid
- 1 - Schleim
- 2 - Tiefenwesen
- 2 - Untote - Geister
- 1 - Untote - Verdammte
- 1 - Zauberwesen

#### Zorn der Elemente

- 1 - Die Horde
- 3 - Golem
- 2 - Elementar - Natur
- 3 - Elementar - Qual

#### Wächter von Doomgate

- 1 - Der Schwarm - Tier
- 2 - Kultist - Humanoid
- 2 - Untoter - Sturmgespenst
- 3 - Teuflischer Druide - Humanoid
- 1 - Tiefenwesen - Sturmgespenst

#### Drachenturm

- 3 - Drache - Humanoid
- 2 - Dunkles Zauberwesen
- 2 - Elementar - Feuer
- 3 - Hydra - Drache
- 1 - Ork - Humanoid
- 2 - Räuber - Humanoid
- 2 - Riese
- 1 - Untoter - Leiche
- 2 - Untoter - verseucht

#### Belagerung von Thornwood

- 2 - Belagerung
- 2 - Plünderer - Humanoid
- 1 - Schädlingvolk - Tier
- 2 - Tiefenwesen - missgebildet
- 2 - Werwolf
- 1 - Zentaur

#### Herz der Verdammnis

- 2 - Basilisk - Tier
- 3 - Baumgeist
- 1 - Doppelgänger - Humanoid
- 1 - Echsenvolk - Humanoid
- 3 - Spinne - Tier
- 2 - Tiefenwesen - Düstere Brut
- 3 - Untoter - gespenstisch

## Die Rassen der Helden

Mit der Einführung des Zwergen-Bärenhammers gewinnt die Rasse eines Helden an Bedeutung. Die Alte Welt in Thunderstone ist sehr menschenlastig. Wenn ihr euch nicht sicher seid, ist es sicherlich ein Mensch. Es folgt die vollständige Liste aller Helden und ihrer Rassen.

### Thunderstone – Grundspiel

Amazonen – Mensch  
Barbaren – Mensch  
Elfen – Elf  
Feayn – Elf  
Gralskämpfer – Mensch  
Lorigg – Mensch  
Regier – Mensch  
Rote Klinge – Mensch  
Selurier – Mensch  
Thyrier – Mensch  
Zwerge – Zwerg

### Zorn der Elemente

Blinde – Mensch  
Clan – Zwerg  
Diin – Mensch  
Gangländer – Mensch  
Geweihnte – Mensch  
Gohlier – Mensch  
Runenmagier – Mensch  
Torier – Mensch

### Wächter von Doomgate

Drunarier – Mensch  
Harrulier – Mensch  
Minen-Kämpfer – Zwerg  
Sidhier – Elf  
Slynn – Elf  
Sturm-Kämpfer – Mensch  
Tholier – Mensch  
Verdaner – Mensch

## Das neue Start-Kommandodeck

Durch die Änderung des Start-Kommandodecks gibt es auch einige Änderungen, wie ihr das Spiel beginnt. Miliz, Proviant und Dolche gibt es alle nicht mehr. Einig alte Karten besitzen aber Effekte, die ihre wahre Stärke nur dann zeigen können, wenn diese aussortierten Karten noch dabei wären. Im Folgenden gehen wir auf diese Punkte ein.

### Miliz

Alle Karten, die sich auf die Miliz beziehen, gelten nun auch für die Soldaten.

### Proviant

Im Großen und Ganzen war der Proviant schon immer eine schwache Karte. Auch die Interaktion mit Helden und Monstern hatte den Nutzen für das Spiel nicht wirklich erhöht. Essen ist weiterhin Teil des Spiels und Karten, die sich auf Essen beziehen, können auf Essen angewendet werden, das ihr im Dorf erwerbt.

### Drachenturm

Belzurier – Mensch  
Beschwörer – Mensch  
Cabalier – Mensch  
Chulianer – Mensch  
Flammen – Mensch  
Gorinther – Mensch  
Halb-Orks – Halb-Ork  
Phalanx – Mensch  
Steinwache – Zwerg  
Terakianer – Mensch  
Veteranen – Mensch

### Belagerung von Thornwood

Krell – Mensch  
Lauscher – Mensch  
Magierjäger – Zwerg  
Nachtklingen – Mensch  
Thornwood – Mensch  
Veris – Elf  
Waldvolk – Mensch

### Herz der Verdammnis

Blaues Feuer – Mensch  
Dunkler – Mensch  
Hochländer – Mensch  
Isrier – Mensch  
Jondulier – Mensch  
Kanoniker – Mensch  
Nythier – Mensch

Es folgt eine Liste mit allen Karten, die mit Essen interagieren. In einigen Fällen ist die Effektivität der Karten aufgrund des Mangels an Essen im Start-Kommandodeck reduziert, unserer Meinung wiegen sich die Vor- und Nachteile aber auf.

### **Helden**

Thyrier: Diese Helden sind aufgrund des Mangels an Essen im Startdeck weniger effektiv. Aber der Hauptgrund ihrer Existenz lag auch nur darin, den Proviant aus euren Kommandodecks zu entfernen.

Barbaren: Diese Helden gehören zu den Besten des Spiels und bleiben weiterhin sehr stark, auch wenn sie nicht von Beginn an mit Essen versorgt werden.

Halb-Orks: Diese Helden sind ohne Proviant ein wenig schwächer, gehören aber auch sonst nicht zu den starken Karten.

### **Monster**

Grauer Schleim: Wie alle anderen Beuteeffekte, mit denen ihr Gegenstände im Dorf kaufen dürft, gilt auch hier die Regel – gibt es den Gegenstand nicht im Dorf, könnt ihr ihn auch nicht kaufen.

Grüner Blob: Ein Mangel an Essen in eurem Deck hat keine Auswirkung auf dieses Monster.

Stacheliges Wesen: Wenn kein Essen vorhanden ist, habt ihr einen Vorteil.

Sumpflicht: Dieses Monster kann nur besiegt werden, wenn ihr Essen zerstört. Wenn ihr die Zufallskarte der Monstergruppe „Untoter – gespenstisch“ zieht und es kein Essen im Dorf gibt, empfehlen wir euch, den Stapel mit Proviant in das Dorf zu legen, so dass ihr diese Karten kaufen könnt. Alternativ müsst ihr eine andere Monstergruppe wählen.

### **Dolch**

Dolche sind nützlichere Karten als der Proviant, und auch für sie gibt es gelegentlich Karten, mit denen sie interagieren. Die meisten Interaktionen basieren auf das Schlüsselwort „Waffe, scharf“ der Dolche.

Scharfe Waffen könnt ihr auch weiterhin im Dorf kaufen, so dass die meisten Karten mit diesen scharfen Waffen genutzt werden können.

Es folgt eine Liste mit allen Karten, die mit scharfen Waffen oder speziell Dolchen interagieren. In einigen Fällen ist die Effektivität der Karten etwas bedingt, unserer Meinung wiegen sich aber auch hier die Vor- und Nachteile aber auf.

### **Helden**

Zwerge: Zahlreiche scharfe Waffen sind für die Fähigkeit dieser Helden vorhanden. Der Mangel im Start-Kommandodeck erhöht die Spielbalance.

Nachtklingen: Die Wirksamkeit dieses Helden ist ohne direkten Zugriff auf Dolche beschränkt. Dorfkarten wie Beil, Hellebarde und Kurzschwertorgen aber dafür, dass die Dungeonfähigkeit gelegentlich aktiviert werden kann.

### **Monster**

Giftige Schlacke: Das Monster ist immun gegen scharfe Waffen, so dass es nun ohne solche Waffen im Start-Kommandodeck einfacher zu besiegen ist.

Medusa: Dieses Monster ist deutlich gefährlicher ohne Dolche im Start-Kommandodeck. Wenn ihr die Zufallskarte der Monstergruppe „Dunkles Zauberesen“ zieht und es keine scharfen Waffen im Dorf gibt, empfehlen wir euch, den Stapel mit Dolchen in das Dorf zu legen, so dass ihr diese Karten kaufen könnt. Alternativ müsst ihr eine andere Monstergruppe wählen.

Häutiger: Das Monster ist ohne Dolche ein wenig herausfordernder.

## **Die Alte Welt**

Abschließend bieten wir euch die folgende Variante für erfahrene Spieler:

Wenn ihr eine größere Herausforderung sucht, ein Handicap gegenüber neuen Spielern benötigt oder einen Vorteil durch bestimmte Kartenzusammenstellungen erhaltet, könnt ihr die folgenden Regeln für die Manipulierung des Spiels verwenden.

Nachdem die Zufallskarten bestimmt haben, welche Karten im Dorf und im Dungeon liegen, könnt ihr entweder das Start-Kommandodeck aus Thunderstone Advance oder das klassische Start-Kommandodeck aus Thunderstone (6 Miliz, 2 Fackeln, 2 Proviant und 2 Dolche) verwenden.

Alternativ könnt ihr auch eine Mischung aus beiden Kommandodecks nutzen: 3 Miliz, 3 Soldaten, 2 Fackeln, 1 Proviant, 1 Donnersteinsplitter, 1 Langspeer und 1 Dolch.

Mit oder ohne diesen Varianten könnt ihr auch ein „klassisches“ Dorf vorbereiten – und Stapel mit Proviant und Dolchen zu Beginn ins Dorf legen.

## **Weitere Fragen**

### **Worin besteht der Unterschied in Flüchen und Krankheiten?**

Monster unterscheiden, ob sie Flüche oder Krankheiten verteilen. Flüche besitzen auch das Schlüsselwort Krankheit, so dass alle Karten, die sich auf Krankheiten beziehen (z.B. Kleriker) auch gegen Flüche genutzt werden können. Wenn ihr das Deck mit den speziellen Krankheiten verwendet, funktioniert das nun genauso wie vor der Veröffentlichung von Thunderstone Advance.

### **Stangenwaffe ist ein neues Schlüsselwort für Waffen. Wie verhält es sich zu anderen Schlüsselwörtern wie stumpf oder scharf?**

Langspeer und Pike sind aktuell die einzigen Waffen mit dem Schlüsselwort Stangenwaffe. Als Hausregel haben wir den Waffen Speer und Hellebarde erfolgreich das Schlüsselwort Stangenwaffe gegeben. Es ist möglich, dass Waffen mehrere Schlüsselwörter tragen. Das Schlüsselwort Stangenwaffe ersetzt in keiner Weise ein Schlüsselwort wie scharf. Zukünftig können Waffen auch mehrere Schlüsselwörter erhalten.

### **Was ist der Unterschied zwischen Bogenschützen und Rangern?**

Dies sind zwei unterschiedliche Klassen. Wenn sich Karten auf eine der beiden Klassen beziehen, gelten sie nicht für die andere.

### **Durch die Einführung des Folgeeffekts sind die Kampfeffekte der alten Monster verwirrender.**

Jedes Mal, wenn ein Kampfeffekt eines alten Monsters die Zerstörung einer Karte fordert, behandelt dies als Folgeeffekt. Ihr zerstört niemals eine Karte während eines Kampfes, bevor nicht euer Sieg oder eure Niederlage feststeht.