

NEBEL ÜBER VALSKYRR

IM HERZEN DES


SCHRECKEN

SPIELREGEL



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	3
Wie sind diese Regeln zu lesen?	3
Nicht die erste Partie?	3
Spielmaterial	3
Heldenkarten	3
Gegnerkarten.....	4
Verbündetenkarten	4
Begegnungskarten	4
Heldentableaus.....	4
Abenteuertableau.....	4
Zeittableau.....	4
Ortsplättchen.....	4
Sonstiges Spielmaterial.....	4



Teil I: Die Grundlagen	5
Die Goldene Regel	5
Sieg und Niederlage.....	5
Heldenzahl 	5
Bewegung auf Spielstandleisten	5
Schlüsselwörter	5
Spielzonen.....	5

Spielaufbau	5
Heldenaufbau	5
Abenteueraufbau	6

Teil II : Spielablauf

Die Spielphasen im Überblick.....	7
Die Spielphasen im Detail.....	7
<i>Verstärkungsphase</i>	7
<i>Reisephase</i>	8
<i>Verfolgungsphase</i>	9
<i>Angriffsphase</i>	10
<i>Verteidigungsphase</i>	15
<i>Wiederherstellungsphase</i>	16
<i>Zeitphase</i>	17
<i>Herzlichen Glückwunsch!</i>	17

Teil III : Die Feinheiten

Gegnerfokus in der Verfolgungsphase erhalten	18
Erhöhung des Gegnerfokus durch Aktionen	18
Mehrere Reflexe als Reaktion auf einen einzigen Effekt	18
Wann werden Karten abgelegt?.....	18
Effekte von Spielstandsleisten abhandeln	18
Gegner zurück in die Abenteuerzone  legen.....	18
Quelle einer Aktion	18
Aktionsreichweite und Ziele	18
Freiwillige und verpflichtende Effekte	18
Kosten von Effekten	18
Grenzen der Verbesserung.....	18
Modifizieren von Verbündeten-Aktionen	19
Phasen überspringen.....	19
Dauer von Aktionen	19
Regenerationswerte  von Helden	19
Beschränkungen von normalen Aktionen und Verbündeten-Aktionen.....	19
Ausscheiden von Helden während der Endbegegnung.....	19
Töten von Gegnern durch Verwundbarkeiten	19

Teil IV: Spielvarianten

Höhere Schwierigkeitsgrade.....	19
Kombinierte Züge	19
Spiel mit Zeitkarten	19
Angepasstes Belohnungsdeck.....	19

Teil V: Glossar	20
------------------------------	----

Credits	23
----------------------	----



EINLEITUNG

Nebel über Valskyrr – Im Herzen des Schreckens ist ein kooperatives Fantasy-Abenteuerspiel für 1-4 Spieler in einer gefährlichen Welt voller großer Helden, dunkler Mächte und finsterner Gegner. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines von sechs verschiedenen Charakteren, die jeweils einen eigenen Satz Fähigkeiten und mächtige Fertigkeiten haben.

Anders als in vielen anderen Spielen arbeiten die Helden nicht gegeneinander, sondern zusammen. Nur falls sie das Abenteuer als Gruppe bestehen, gewinnen sie gemeinsam das Spiel. Falls einer von ihnen getötet wird, bevor sie sich dem Endgegner stellen oder die Zeit abläuft, bedeutet dies eine Niederlage für alle und die Welt läuft Gefahr, vom bössartigen Nebel verschlungen zu werden.

Können sich die Spieler den räuberischen Bestien und dämonischen Bedrohungen stellen und sich gegen die Wellen überwältigender Dunkelheit behaupten?

So viele Regeln? Auf www.hds-fantasy.de kann man ein **Download-Tutorial** für **Im Herzen des Schreckens** finden, mit dem die Spielgruppe direkt ins Abenteuer einsteigen kann. Die notwendigen Regeln werden hierbei Schritt für Schritt erklärt.

WIE SIND DIESE REGELN ZU LESEN?

Diese Spielregel besteht aus fünf verschiedenen Teilen:

Teil I: Die Grundlagen erklärt das Spielmaterial und die grundlegenden Spielkonzepte des Spiels, einschließlich des Spielbaus. Dort finden die Spieler auch Antworten auf die zwei wichtigsten Fragen: „Wann gewinnen wir?“ und natürlich „Wann verlieren wir?“.

Teil II: Ablauf des Spiels begleitet die Spieler durch eine vollständige Spielrunde, erläutert, was in jeder Phase passiert, und liefert einen großen Teil der Regeln, die zum Spielen benötigt werden.

Teil III: Die Feinheiten erläutert komplexere Fragen und Grenzfälle. Da viele Karteneffekte miteinander interagieren, können während des Spiels Situationen auftreten, die eine genauere Erläuterung nötig machen. Die Spieler sollten das Spiel weitgehend verstanden haben, bevor sie sich diesem Teil der Regeln widmen.

Teil IV: Varianten stellt drei neue Varianten für dieses Spiel vor. Zwei dieser Varianten können mit **Im Herzen des Schreckens** allein verwendet werden, eine weitere nur, falls **Im Herzen des Schreckens** mit **Nebel über Valskyrr** kombiniert wird. In diesem Teil der Spielregel befinden sich außerdem Informationen zu verschiedenen Schwierigkeitsstufen des Spiels.

Teil V: Glossar enthält eine alphabetische Auflistung verschiedener Begriffe, die im Spiel verwendet werden. Diesen Teil kann man nutzen, wenn man während eines Spiels etwas nachschlagen möchte.

NICHT DIE ERSTE PARTIE?

Spieler, die bereits umfassende Erfahrungen mit **Nebel über Valskyrr** haben, können das Lesen dieser Regeln überspringen und auf www.hds-fantasy.de die „Regeländerungen und -ergänzungen zu **Nebel über Valskyrr**“ herunterladen. Dort sind alle relevanten Informationen zusammengefasst, um mit dem neuen Spielmaterial in die neuen (oder alten) Abenteuer zu starten.

SPIELMATERIAL

Im Herzen des Schreckens enthält folgendes Spielmaterial:

328 KARTEN

- 192 Heldenkarten
- 8 Verbündetenkarten
- 28 Belohnungsausrüstungskarten
- 72 Normale Gegnerkarten
- 5 Endgegnerkarten
- 18 Normale Begegnungskarten
- 5 Endbegegnungskarten



Gruppenmarker

22 ORTSPLÄTTCHEN

- 7 Ödlande-Orte
- 7 Wildnis-Orte
- 7 Grenzmarken-Orte
- 1 Zuflucht-Ort

8 TABLEAUS

- 6 Doppelseitige Heldentableaus
- 1 Doppelseitiges Abenteuertableau
- 1 Doppelseitiges Zeittableau

153 MARKER

- 56 Wundenmarker (mit den Werten 1 und 3)
- 40 Zustandsmarker
- 30 Beutemarker
- 20 Zielmarker
- 6 Abenteuermarker
- 1 Gruppenmarker (mit Standfuß)

2 HANDBÜCHER

- 1 Spielregel
- 1 Abenteuerbuch

4 SPIELERHILFEN

10 HOLZWÜRFEL (benötigt werden nur 7)

1 EXTRA

- 20 Austauschkarten für **Nebel über Valskyrr** + Deckblatt

HELDENKARTEN

Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Heldenkarten: Heldentaten und Ausrüstung. Die mit „Grundset“ gekennzeichneten Heldentaten und Ausrüstungen gehören zur Grundausrüstung jedes Helden. Sie bilden das Startdeck und die Startauslage des Spielers. Große Heldentaten und Belohnungsausrüstungen können im Lauf des Spiels erworben werden.



Beispiele für Zustandsmarker:
Gift, Schwäche, Brand
und Benommenheit



Beispiele für Abenteuermarker



Beispiele für weitere Marker:
Ziel-, Beute- und Wundenmarker



Beispiel für Heldenkarten: Heldentatarte (Grunddeck), Ausrüstungskarte (Grunddeck), Große Heldentatarte und Belohnungsausrüstungskarte.

GEGNERKARTEN

Es gibt zwei Arten von Gegnerkarten: Normale Gegner und Endgegner. Normale Gegner werden nach Kartenrückseiten sortiert auf drei Gegnerdecks aufgeteilt, von denen sie während des Spiels gezogen werden. Endgegner werden niemals in die Decks der Normalen Gegner gemischt. Stattdessen wird der im gewählten Abenteuer beschriebene Endgegner (doppelseitig bedruckt) herausgesucht und für die Endbegegnung bereitgelegt. Wieviele Lebenspunkte ♥ ein Endgegner hat, kann man dem jeweiligen Abenteuer entnehmen.



Beispiele für Gegnerkarten: je ein blauer, roter und grüner Normaler Gegner (links) und Endgegner (rechts)

VERBÜNDETENKARTEN

Verbündete sind hilfreiche Charaktere, die die Helden in ein Abenteuer begleiten können. Im Spiel können ihre Fertigkeiten für den Spieler eingesetzt werden und sie helfen diesem sogar während einer Begegnung im Kampf gegen die Gegner. Verbündetenkarten sind ähnlich aufgebaut wie Gegnerkarten, aber genau wie Endgegner sind sie doppelseitig bedruckt.



Beispiel für eine Verbündetenkarte

BEGEGNUNGSKARTEN

Begegnungskarten geben an, welchen widrigen Kräften sich die Spieler im Verlauf des Abenteuers stellen müssen. Auf ihrem Weg durchs Abenteuer ziehen sie normale Begegnungen, die Gegner ins Spiel bringen und Herausforderungen für die Helden bieten. Jede Begegnung enthält Angaben dazu, wie sie zu überwinden ist, um dem Spielziel näherzukommen.

Zu jeder Endgegnerkarte gehört eine Endbegegnung, die für die Verwendung am Zielort des Spiels beiseite gelegt wird. Sobald die Spieler auf den Endgegner treffen, wird diese zugehörige Endbegegnung statt einer normalen Begegnung verwendet.



Beispiel für eine Begegnungskarte

HELDENTABLEAUS

Jedes Heldentableau enthält grundlegende Informationen über den jeweiligen Helden: Seinen Namen und seine Klasse, seine Sonderfertigkeiten und sonstige Fähigkeiten. Das Heldentableau wird auch verwendet, um festzuhalten, wieviel Interesse die Feinde am jeweiligen Helden zeigen, und um die persönliche Spielzone zu organisieren. Beschriftete Pfeile an den Rändern des Heldentableaus geben an, wo die Heldenkarten im Spiel, die Gegner, die den Helden derzeit verfolgen, das Deck des Helden und sein Ablagestapel platziert werden sollen.

ABENTEUERTABLEAU

Auf dem Abenteuertableau wird der aktuelle Stand des Abenteuers festgehalten: Es zeigt an, wieviel Verstärkung eintrifft und wieviel Zeit noch bleibt, um den Endgegner auszuschalten.

ZEITTABLEAU

Die Zeitleiste behandelt einen wichtigen Aspekt des Spiels: Wie schnell nähern sich die Helden in jeder Runde dem Ende des Abenteuers? In jeder Runde beeinflussen die Aktionen der Helden das Voranschreiten des Zeitanzeigers auf der Zeitleiste.

ORTSPLÄTTCHEN

Während des Spiels bewegen sich die Helden auf einem Spielfeld aus ausgelegten Ortsplättchen. Die Art des Ortes, auf dem sich die Gruppe aktuell befindet, bestimmt normalerweise, auf welche Art von Gegnern sie dort treffen. Orte beeinflussen, wie schnell Helden an diesem Ort heilen. Die meisten Orte enthalten außerdem Sonderregeln.



Beispiel für ein Ortsplättchen

SONSTIGES SPIELMATERIAL

SPIELMARKER

Die meisten Spielmarker dienen dazu, die Gesundheit von Gegnern und Verbündeten und die Zustände, unter denen Charaktere leiden, festzuhalten. Abenteuermarker sind ein Sonderfall, da deren Effekte immer vom derzeit gespielten Abenteuer bestimmt werden.

HOLZWÜRFEL

Die Holzwürfel werden auf verschiedenen Spielstandsleisten im Spiel verwendet, um den aktuellen Status zu markieren. Normalerweise werden höchstens 7 Würfel verwendet (bei 4 Spielern), aber in dieser Ausgabe von **Im Herzen des Schreckens** befinden sich einige zusätzliche Würfel, nur für den Fall der Fälle.

SPIELHILFEN

Die 4 doppelseitig bedruckten Spielhilfen fassen die meisten Regeln von **Im Herzen des Schreckens** zusammen. Sie dienen als praktischer Überblick über die Spielphasen und über die Bedeutung und Verwendung verschiedener Spielsymbole.

GRUPPENMARKER MIT STANDFUSS

Der Gruppenmarker wird verwendet, um die Bewegung der Gruppe auf dem Spielbrett festzuhalten. Um ihn zusammensetzen wird der Pappmarker einfach auf den Plastikfuß gesteckt.

SPIELREGEL UND ABENTEUERBUCH

Diese beiden Hefte enthalten alle wichtigen Informationen über die Spielregeln und die Hintergrundgeschichte sämtlicher Abenteuer von **Im Herzen des Schreckens**.

TEIL I: DIE GRUNDLAGEN

Es gibt einige wichtige Regeln für **Im Herzen des Schreckens**, die die Spieler bereits vor dem Aufbau des Spiels kennen sollten.

DIE GOLDENE REGEL

Karten enthalten oft Texte, die den Regeln dieser Spielanleitung widersprechen. Im Fall eines solchen Konfliktes hat **die Karte Vorrang vor der Spielregel**. Es kann auch vorkommen, dass die Regeln für verschiedene Karten sich widersprechen. Falls eine Karte etwas erlaubt, eine andere Karte dasselbe aber untersagt, hat die Karte Vorrang, die etwas untersagt. Nein heißt nein, auch falls eine andere Karte ja sagt.

SIEG UND NIEDERLAGE

Normalerweise gewinnen alle Spieler das Spiel, falls sie die Endbegegnung des gewählten Abenteuers erfolgreich abschließen. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um das Besiegen des Endgegners.

Die Spieler verlieren das Spiel, sobald einer der folgenden Fälle eintritt:

1. Einer der Helden wird getötet, bevor die Gruppe den Ort des Endgegners erreicht.
2. Alle Helden werden getötet, während die Gruppe sich am Ort des Endgegners befindet.
3. Die Zeit läuft ab; erkennbar daran, dass der Zeitanzeiger das letzte Feld der Zeitleiste „Das Ende“ erreicht.

HELDENZAHL

Die Spielschwierigkeit von **Im Herzen des Schreckens** wird abhängig von der Anzahl der Helden im Abenteuer festgelegt. Das -Symbol steht für die Anzahl der Helden zu Beginn des Abenteuers. Falls das Abenteuer bspw. mit 3 Helden begonnen wurde, wird 2+1 als 7 gelesen.

BEWEGUNG AUF SPIELSTANDLEISTEN

Es gibt viele Spielstandleisten in diesem Spiel. Jede Spielstandleiste hat ein eigenes Symbol (z. B. oder). Verschiedene Spielelemente geben in Kurzform an, wie die Anzeiger auf diesen Spielstandleisten bewegt werden. So bedeutet ein Pfeil, gefolgt von einer Zahl und einem Symbol (bspw. $\triangleright 2$ oder $\triangleright 1$) , dass der Anzeiger auf der dem Symbol entsprechenden Spielstandleiste so viele Felder in Pfeilrichtung bewegt wird, wie die Zahl angibt.

Falls nach dem Pfeil die Zahl $\frac{1}{2}$ steht, wird die Zahl des Feldes, auf dem sich der Anzeiger momentan befindet, halbiert (dabei wird immer abgerundet) und der Anzeiger auf das entsprechende Feld verschoben.

BEISPIEL I: Der Anzeiger auf Valkeas Gegnerfokusteleiste steht auf Feld „3“ und ein Effekt halbiert ihren Gegnerfokus: $\triangleleft \frac{1}{2}$. Also wird der Wert 3 halbiert (und abgerundet), was bedeutet, dass der Anzeiger auf Feld 1 der Spielstandleiste gestellt wird.

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind kursiv gedruckte Wörter, die auf verschiedenen Spielelementen von **Im Herzen des Schreckens** zu finden sind. Schlüsselwörter haben keine eigenständige Bedeutung und es gibt für sie keine speziellen Regeln, aber manchmal beziehen sich Kartentexte oder andere Regeln auf diese Schlüsselwörter. Einfach ausgedrückt: Immer wenn sich ein Text auf eine *Kampf*-Karte oder einen *Untoter*-Gegner bezieht, meint dies jede Karte mit dem Schlüsselwort *Kampf* bzw. alle Gegnerkarten mit dem Schlüsselwort *Untoter*.

SPIELZONEN

Eine Partie **Im Herzen des Schreckens** wird nicht nur auf einem zentralen Spielfeld, sondern auf verschiedenen Spielzonen auf dem Spieltisch gespielt. Deshalb ist die Spielfläche unterteilt in:

Mehrere Heldenzone, jeweils eine pro Spieler. In der Heldenzone befindet sich alles, was zum jeweiligen Helden gehört: die Karten, die ihm aktuell zur Verfügung stehen, Karten, die er im Verlauf des Spiels erwerben kann, und Gegner, die ihn verfolgen. Sobald sich eine Karte auf eine Heldenzone bezieht, wird das -Symbol verwendet (für H wie Heldenzone).

Eine Abenteuerzone, in der sich das übrige Spielmaterial befindet, wie zum Beispiel die Abenteuer- und Zeitleiste, der Markervorrat, das Gegner- und das Begegnungsdeck, die Auslage allgemeiner Belohnungen, welche die Spieler im Verlauf des Spiels erhalten können, das Spielfeld (bestehend aus Ortsplättchen) und die Gegner, die sich bereits auf der Jagd nach den Helden befinden, diese aber noch nicht angegriffen haben. Sobald sich ein Kartentext auf die Abenteuerzone bezieht, wird das -Symbol verwendet (für A wie Abenteuerzone).



SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau besteht aus zwei Hauptschritten: Dem Heldenaufbau und dem Abenteueraufbau.

HELDENAUFBAU

Jeder Spieler wählt einen Helden aus, den er spielt. Dann nimmt er sich das Heldentableau dieses Helden und alle Karten mit dem Symbol dieses Helden (links auf der Illustration auf der Karte) .



Beispiel für einen Heldenaufbau: Valkea

Dann nimmt er sich die bei Startausrüstung auf seinem Heldentableau angegebenen Karten und legt sie in seine Heldenzone unterhalb seines Heldentableaus .

Anschließend liest er zunächst die oberste Schnelle Aktion jeder Karte, die er gerade ausgelegt hat: Falls eine Schnelle Aktion die Anweisung enthält, Marker auf die Karte zu legen (wie z. B. Zielmarker) , legt er diese sofort darauf, ignoriert aber alle weiteren Effekte der Schnellen Aktion.

Danach teilt er seine Karten in zwei getrennte Stapel: einen mit allen Karten des Grundsets (Heldentaten und Ausrüstungen) **5** und einen mit allen Großen Heldentaten und Belohnungs-Ausrüstungen. Die Grundset-Karten werden gemischt und als Deck verdeckt rechts neben das Heldentableau gelegt **6**. Die Großen Heldentaten und Belohnungsausrüstungen werden nicht gemischt, sondern als offener Stapel so bereitgelegt, dass der Spieler ihn gut erreichen kann.



Falls der Spieler seinem Helden einen Verbündeten zur Seite stellen will, wählt er eine Verbündetenkarte und legt sie links neben sein Heldentableau **7**; mit der Start-Seite (der Seite mit dem Schlüsselwort *Start*) nach oben **8**. Dabei muss beachtet werden, dass die Wahl des Abenteurers in einigen Fällen die Wahl der Verbündeten einschränken kann.



Fortsetzung des Beispiels für einen Heldenaufbau: Valkea

Als nächstes nimmt er einen Anzeiger und legt ihn auf das Startfeld der Gegnerfokusleiste **9** seines Heldentableaus; dies ist der Gegnerfokusanzeiger. Das Startfeld ist das schwarze Feld mit weißer Zahl **9**. Schließlich zieht er 5 Karten von seinem Deck, die seine Starthand bilden.

Nachdem alle Spieler den Heldenaufbau durchgeführt haben, nehmen sie einen Beutemarker **10** aus dem Vorrat (nicht 1 pro Held, sondern 1 für die gesamte Gruppe) und legen ihn so bereit, dass alle Spieler ihn gut erreichen können, um damit den gemeinsamen Vorrat an Beutemarkern **11** zu bilden. Dann geht es weiter mit dem Abenteueraufbau.

ABENTEUERAUFBAU

Zunächst werden das Abenteuertableau **1A** und das Zeittableau **1B** nebeneinander ausgelegt. Dann wird ein Anzeiger auf jede Spielstandsleiste dieser Tableaus gelegt. Die Startfelder der Verstärkungsleiste **2** und der Dunkelheitsleiste sind die Felder ganz links **3**. Das Startfeld der Zeitleiste **3** ist das Feld mit dem Heldenzahlsymbol **4**, das der Anzahl der Helden zu Beginn des Abenteurers entspricht. Falls sich Spieler entscheiden, einen Verbündeten mit ins Abenteuer zu nehmen, wird der Zeitanzeiger **5** für jeden Verbündeten um ein Feld nach rechts verschoben **6**. Dann werden 4 Zielmarker **7** auf das Zielmarkerfeld des Zeittableaus **8** gelegt.

Dann werden alle Gegnerdecks (blau, grün und rot) **9** und das Begegnungsdeck (das nur aus normalen Begegnungen besteht) **10** gemischt und oberhalb des Abenteuertableaus ausgelegt, wobei genügend Platz für mehrere Ablagestapel **11** bleiben sollte. Danach werden alle Allgemeinen Belohnungen zusammengemischt **12**, davon 2 Karten mehr gezogen, als sich Helden im Spiel befinden **13** und diese offen als Belohnungsauslage oberhalb der Gegnerdecks ausgelegt **14**.

Schließlich wird das Spielfeld gemäß den Anleitungen im Abenteuerbuch ausgelegt, Endgegner und -begegnung beiseite gelegt, Abenteuermarker aufgebaut und der Startort des Gruppenmarkers bestimmt. Nicht verwendetes Spielmaterial wird zurück in die Spielschachtel gelegt, bevor das Abenteuer beginnen kann!














Beispiel für einen Abenteueraufbau

TEIL II: SPIELABLAUF


Eine Partie **Im Herzen des Schreckens** besteht aus mehreren Runden. Jede Runde besteht aus sieben Phasen. Diese werden im Folgenden zunächst kurz vorgestellt und anschließend im Detail erklärt.



DIE SPIELPHASEN IM ÜBERBLICK

1. In der **Verstärkungsphase** bestimmen die aktive Begegnung und die Verstärkungsleiste , wie viele Gegner aus dem Nebel auftauchen. Falls es keine aktive Begegnung gibt, erscheinen keine Gegner, unabhängig vom Stand der Verstärkungsleiste .
2. In der **Reisephase** entscheiden die Spieler, ob sie sich zu einem angrenzenden Ort bewegen wollen oder bleiben, wo sie sind. Ein Ort, den die Gruppe zum ersten Mal betritt, ist normalerweise „gefährlich“, was bedeutet, dass beim Betreten des Ortes eine neue Begegnung gezogen wird. Außerdem erscheinen Gegner in der Abenteuerzone . Falls sich die Gruppe in der Reisephase bereits an einem gefährlichen Ort befindet und außerdem bereits eine Begegnung im Spiel ist, muss keine neue Begegnung gezogen werden.
3. In der **Verfolgungsphase** verfolgen die Gegner, die sich bereits auf dem Tisch befinden, die Helden. Der erste Gegner verfolgt den Helden mit dem höchsten Gegnerfokuswert. Sobald ein Gegner eine Heldenzone  betritt, halbiert dieser Held seinen Gegnerfokuswert ($\leq \frac{1}{2}$ ). Dies wird fortgesetzt, bis alle Helden einen Gegnerfokuswert  von 0 haben oder sich alle Gegner aus der Abenteuerzone  in eine Heldenzone  bewegt haben.
4. In der **Angriffsphase** handeln die Spieler ihre Aktionen ab (meistens greifen sie Gegner an und erhalten dafür schließlich Beute , die sie zum gemeinsamen Vorrat hinzufügen). Das Abhandeln von Aktionen erhöht jedoch auch den Gegnerfokuswert  des Helden. In dieser Phase können die Spieler auch Verbündete aktivieren und neue Karten vom Stapel ihrer Großen Heldentaten erwerben. Am Ende der Phase zieht der Spieler Karten nach oder legt Karten ab, falls er zu viele Karten auf der Hand hat.
5. In der **Verteidigungsphase** werden alle Gegner in Heldenzonen  ein Mal aktiviert, um den jeweiligen Helden oder einen Verbündeten dieses Helden anzugreifen. Nachdem alle Gegner angegriffen haben, werden alle Zustände der Helden, Verbündeten und Gegner abgehandelt und dann von jedem je ein Zustandsmarker abgelegt.
6. In der **Wiederherstellungsphase** wird überprüft, ob die Bedingung für das erfolgreiche Abschließen der aktuellen Begegnung erfüllt ist. Falls die Angaben auf der Begegnungskarte erfüllt sind, erfolgt die Wiederherstellung: Die Spieler heilen erlittenen Schaden, der Ort wird sicher und die Spieler erhalten Belohnungen. Falls die abgeschlossene Begegnung die Endbegegnung des Abenteurers ist, gewinnen die Spieler das Spiel.
7. In der **Zeitphase** wird der Zeitanzeiger auf dem Abenteuertableau vorgerückt. Falls er dabei markierte Felder überquert, werden spezielle Ereignisse abgehandelt oder die Helden werden von aufgestachelten Gegnern angegriffen. Falls der Zeitanzeiger das letzte Feld der Zeitleiste noch nicht erreicht hat, wird das Spiel mit der Verstärkungsphase der nächsten Runde fortgesetzt.

DIE SPIELPHASEN IM DETAIL

VERSTÄRKUNGSPHASE




In dieser Phase prüfen die Spieler, ob neue Gegnerkarten gezogen und in die Abenteuerzone  gelegt werden müssen. Die Phase wird in folgenden Schritten abgehandelt:




1. Das Verstärkungstextfeld wird überprüft.
2. Der Verstärkungsanzeiger  (und möglicherweise auch der Zeitanzeiger) wird verschoben und es werden Gegner gezogen.
3. Die Verstärkungsleiste  wird zurückgesetzt.

Verstärkungstextfeld

Zunächst wird das Verstärkungstextfeld der aktiven Begegnung überprüft. Falls es keine aktive Begegnung im Spiel gibt oder das Verstärkungstextfeld leer ist, erscheint in dieser Runde keine Verstärkung.

Bewegung auf der Verstärkungsleiste





Falls es eine aktive Begegnung gibt (also eine Begegnungskarte im Spiel ist), wird zunächst der Verstärkungsanzeiger auf der Verstärkungsleiste  wie im Verstärkungstextfeld der aktiven Begegnungskarte angegeben verschoben. Dann wird die Zahl auf dem Feld, auf dem sich der Anzeiger aktuell befindet, überprüft: Sie gibt die Anzahl der Gegner an, die der Abenteuerzone  hinzugefügt werden muss. Genaueres zum Ziehen und Hinzufügen von Gegnern zur Abenteuerzone  befindet sich im Abschnitt Reisephase weiter unten.

BEISPIEL II: Zu Beginn der Verstärkungsphase befindet sich der Verstärkungsanzeiger  auf dem Feld „0“. Das Verstärkungstextfeld der aktiven Begegnung besagt $\triangleright 2$ , also wird der Anzeiger um 2 Felder nach rechts auf der Verstärkungsleiste  verschoben, womit er sich auf Feld „2“ befindet. Das bedeutet, dass in der Verstärkungsphase 2 neue Gegner gezogen werden.

Zurücksetzen der Verstärkungsleiste

Unabhängig davon, ob neue Gegner gezogen wurden, wird der Verstärkungsanzeiger nun auf das Startfeld der Verstärkungsleiste zurückgesetzt.

Bewegung auf der Zeitleiste

Immer wenn der Verstärkungsanzeiger  auf ein Feld mit dem Zeitsymbol  gezogen wird oder es überquert, wird der Zeitanzeiger  sofort ein Feld nach rechts $\triangleright 1$  verschoben. Falls dadurch ein Ereignis ausgelöst wird oder Gegner aufgestacheln werden, wird dies vor anderen Spieleffekten abgehandelt. Das Aufstacheln von Gegnern wird im Abschnitt Heldenzug dieser Regeln erklärt, Ereignisse im Abschnitt Zeitphase.






REISEPHASE



In dieser Phase entscheiden die Spieler, ob sie den Gruppenmarker bewegen wollen. Der Ort mit dem Gruppenmarker gilt als der aktive Ort. Diese Phase wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Bewegen des Gruppenmarkers (freiwillig).
2. Falls der Gruppenmarker bewegt worden ist und es am vorherigen Ort eine aktive Begegnung gegeben hat, werden mögliche Rückzugseffekte abgehandelt und Gegner zerstreut.
3. Falls der neue Ort gefährlich oder überrannt ist, wird eine neue aktive Begegnung gezogen.

Die Bewegung an einen anderen Ort wird hauptsächlich von zwei Dingen beeinflusst: dem Status des aktiven Ortes und dem Vorhandensein eines angrenzenden Ortes.

Bedrohungsstatus eines Ortes

Ein Ort kann sicher, gefährlich oder überrannt sein. Ein verdeckter Ort gilt immer als gefährlich. Immer wenn ein Ortsplättchen umgedreht wird, wird dessen Bedrohungsstatus als gefährlicher Ort dadurch gekennzeichnet, dass 1 Wundenmarker  auf dieses Ortsplättchen gelegt wird. Ein überrannter Ort wird mit 2 Wundenmarkern  gekennzeichnet, einen sicheren Ort erkennt man daran, dass er aufgedeckt ist, aber keine Wundenmarker  auf ihm liegen.


Immer wenn ein Spieleffekt den Bedrohungsstatus eines Ortes verringert, wird ein Wundenmarker  von diesem Ortsplättchen entfernt, wenn dagegen der Bedrohungsstatus eines Ortes erhöht wird, wird ein Wundenmarker  auf dieses Ortsplättchen gelegt. Der Bedrohungsstatus kann nie höher sein als überrannt und nie niedriger als sicher.

Angrenzende Orte




Zwei Ortsplättchen gelten als aneinander angrenzend, wenn ihre Kanten aneinander liegen (entweder teilweise oder vollständig). Orte, die nur über Eck aneinander grenzen, gelten nie als angrenzend.

Ortswechsel der Gruppe



Zu Beginn der Reisephase entscheiden die Spieler, ob sie sich vom aktuellen Ort wegbewegen möchten. Abhängig vom Bedrohungsstatus des bisher aktiven Ortes (der Ort, von dem sie sich wegbewegen), können sie unter mehreren Möglichkeiten auswählen:

- » Falls der aktive Ort gefährlich oder überrannt ist, können sich die Spieler nur an einen angrenzenden Ort bewegen, der sicher ist. Falls es eine aktive Begegnung im Spiel gibt, gilt diese Bewegung als Rückzug. Nach der Bewegung des Gruppenmarkers werden die Rückzugseffekte auf der aktiven Begegnungskarte abgehandelt (noch bevor andere Effekte der Bewegung abgehandelt werden) und dann wird die Begegnung auf den Begegnungskarten-Ablagestapel gelegt.
- » Falls der aktive Ort sicher ist, dürfen sich die Spieler auf einen beliebigen angrenzenden Ort bewegen, unabhängig von dessen Bedrohungsstatus. Falls dieser Ort bereits aufgedeckt war, ändert sich sein Status nicht. Falls sich die Gruppe an einen verdeckten Ort bewegt, wird dieser vorher aufgedeckt und ein einzelner Wundenmarker  darauf gelegt. Befinden sich Abenteuermarker auf dem Ort, werden diese ebenfalls aufgedeckt.



Ausspähen

Anstatt sich direkt zu bewegen, können die Spieler auch 1 oder mehrere Beutemarker  aus dem gemeinsamen Vorrat ausgeben, um für jeden der Beutemarker  einen angrenzenden Ort aufzudecken. Auf jeden neu aufgedeckten Ort wird ein Wundenmarker  gelegt (neue Orte sind „gefährlich“). Alle Abenteuermarker auf den aufgedeckten Orten werden aufgedeckt.

Erweiterte Bewegung

Die normale Bewegung zum angrenzenden Ort kostet nichts. Manchmal mag sich die Gruppe aber in einer Reisephase weiter bewegen, indem sie Beutemarker  ausgibt. Beginnt die Gruppe die Bewegung an einem sicheren Ort, darf sie sich durch jeweils angrenzende sichere Orte hindurch bewegen, indem sie 1 Beutemarker  für jeden Ort ausgibt, durch den sie sich bewegt. Die Gruppe darf sich mit dieser erweiterten Bewegung nur durch sichere Orte bewegen und muss die Bewegung auf einem Ort, der gefährlich oder überrannt ist, beenden.

Gegner zerstreuen




Nach Abschluss der Bewegung des Gruppenmarkers werden Gegner zerstreut. Das bedeutet, dass alle Gegner aus allen Heldenzonen  und der Abenteuerzone  abgelegt werden. Dies gilt nicht als Töten von Gegnern.


Auf Begegnungen prüfen


Nach der Bewegung an einen neuen Ort (oder der Entscheidung, sich nicht zu bewegen) müssen die Spieler den Bedrohungsstatus des aktiven Ortes prüfen. Falls der aktive Ort sicher ist oder es bereits eine aktive Begegnung im Spiel gibt (unabhängig vom Bedrohungsstatus des Ortes), wird keine neue Begegnung gezogen. Falls es keine aktive Begegnung gibt und der Ort gefährlich oder überrannt ist, muss eine geeignete neue Begegnung gezogen und der Aufbau der Begegnung durchgeführt werden.

Begegnungen ziehen

Sobald eine neue Begegnung gezogen wird, wird überprüft ob eines ihrer Schlüsselwörter mit der Art des aktiven Ortes (*Grenzmarken*, *Ödlande* oder *Wildnis*) übereinstimmt. Falls ein Schlüsselwort mit der Art des aktiven Ortes übereinstimmt, wird die gezogene Karte zur neuen aktiven Begegnung. Falls keine Übereinstimmung vorliegt, wird die Karte ohne weitere Effekte abgelegt und eine neue gezogen. Dies wird so lange wiederholt, bis eine neue aktive Begegnung gefunden worden ist. Falls das Begegnungsdeck dabei aufgebraucht wird, wird es gemischt und der Vorgang fortgesetzt.


BEISPIEL III: Die Gruppe hat gerade den Ort **Rote Grabstätten** betreten, einen **Ödlande**-Ort . Nachdem sie einen Wundenmarker  auf das Ortsplättchen gelegt haben (Bedrohungsstatus gefährlich) , müssen die Spieler eine neue Begegnung ins Spiel bringen.

Die erste vom Begegnungsdeck gezogene Begegnung ist **Wurmku**. Da die Karte das Schlüsselwort *Ödlande* nicht hat (sondern nur *Wildnis*), wird sie ohne Effekt abgelegt .

Die nächste gezogene Karte ist **Tobende Knochen**. Diese Begegnung hat das Schlüsselwort *Ödlande*, also wird sie als neue aktive Begegnung ins Spiel gebracht .



Aufbau der Begegnung

Nach dem Ziehen einer neuen aktiven Begegnung wird diese auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Abenteuertableau gelegt und im entsprechenden Textfeld überprüft, welche und wie viele Gegner der Abenteuerzone  hinzugefügt werden müssen. Danach ziehen die Spieler Gegner vom entsprechenden Gegnerdeck.

Das Ziehen von Gegnern verläuft ähnlich wie das Ziehen einer Begegnung. Immer wenn eine Gegnerkarte gezogen wird, werden dessen Schlüsselwörter mit denen im Startgegner-Textfeld abgeglichen. Falls es eine Übereinstimmung gibt (das Schlüsselwort *Beliebig* zählt hierbei als Joker, das mit jedem anderen Schlüsselwort übereinstimmt), wird der Gegner nach folgenden Regeln in die Abenteuerzone **A** gelegt:

- » Falls sich keine Gegner in der Abenteuerzone **A** befinden, wird mit diesem Gegner eine neue Reihe von Gegnern angefangen.
- » Ansonsten wird er rechts an die Gegnerreihe angelegt.
- » Falls es keine übereinstimmenden Schlüsselwörter gibt, wird der Gegner ohne weitere Effekte abgelegt und eine neue Karte gezogen.

Dies wird wiederholt, bis **so viele neue Gegner gezogen und ins Spiel gebracht worden sind**, wie die Zahl im Startgegner-Textfeld angibt. Gegner, die sich bereits in der Abenteuerzone **A** befinden, bevor neue Gegner gezogen werden, werden dabei nicht mitgezählt.

Falls das entsprechende Gegnerdeck zum ersten Mal aufgebraucht ist, wird es gemischt und weiter gezogen. Falls es im Aufbau derselben Begegnung erneut aufgebraucht ist, wird nicht weiter gezogen, sondern der Zeitanzeiger um 2 Feder nach rechts verschoben (➤2X).

VERFOLGUNGSPHASE

In dieser Phase werden Gegner aus der Abenteuerzone **A** in einzelne Heldenzone **H** verschoben. Für jeden Gegner in der Abenteuerzone **A**, beginnend mit dem Gegner ganz links, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Der Helden mit dem höchsten Gegnerfokus **G** (mehr als 0) wird bestimmt.
2. Der Gegner wird in die Heldenzone **H** dieses Helden verschoben.
3. Der Gegnerfokus dieses Helden wird halbiert $\leftarrow \frac{1}{2} \text{G}$.

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt keine Gegner mehr in der Abenteuerzone **A** sind oder kein Held mehr einen Gegnerfokus **G** über 0 hat, endet die Verfolgungsphase sofort.

Höchster Gegnerfokus **G**

Um zu bestimmen, welcher Held den höchsten Gegnerfokus **G** hat, werden die aktuellen Positionen der Gegnerfokusanzeiger **G** aller Helden betrachtet. Je weiter rechts sich der Anzeiger befindet, desto höher ist der Gegnerfokus **G** dieses Helden. Im Fall eines Gleichstandes zwischen zwei oder mehr Helden entscheiden die Spieler gemeinsam, wen der Gegner verfolgt.

Bewegung von Gegnern und senken des Gegnerfokus **G**

Nachdem der Held mit dem höchsten Gegnerfokus **G** bestimmt worden ist, wird die Gegnerkarte aus der Abenteuerzone **A** in die entsprechende Heldenzone **H** verschoben. Immer wenn ein Gegner aus einem beliebigen Grund in eine Heldenzone **H** verschoben wird, wird der Gegnerfokus dieses Helden halbiert $\leftarrow \frac{1}{2} \text{G}$. Beim Verschieben des Gegnerfokusanzeigers **G** nach links werden alle Symbole ignoriert, die er erreicht oder überquert. Falls dadurch der Gegnerfokus **G** auf 0 gesenkt wird (das Feld ganz links auf der Leiste), verfolgen keine weiteren Gegner diesen Helden.

BEISPIEL IV: Tobende Knochen ist gerade zur aktiven Begegnung **1** geworden.

Der Textkasten mit den Angaben zu Startgegnern der Begegnung weist die Spieler an, **2G+1** Gegner vom blauen Gegnerdeck zu ziehen, die das Schlüsselwort *Skelett* haben; also müssen bei einem Spiel mit 3 Helden **7** Gegner in die Abenteuerzone **A** gelegt werden **2**.

Der erste gezogene Gegner ist **Fliegende Schädel**.

Da dieser Gegner nicht das Schlüsselwort *Skelett* hat, wird diese Karte ohne Effekt abgelegt **3**. Der nächste gezogene Gegner ist **Knochegeist**. Dieser Gegner hat das Schlüsselwort *Skelett* und wird deswegen in die Abenteuerzone **A** gelegt und bildet dort den Start der Gegnerreihe **4**. Der nächste gezogene Gegner ist ein weiterer **Knochegeist**,

gefolgt von zwei **Knochenschlangen** **5** und **1** **Knochendrache**, die alle das Schlüsselwort *Skelett* haben **6**. Dann wird erneut **Fliegende Schädel** gezogen und abgelegt **7**, gefolgt von einem weiteren **Knochegeist** und einer weiteren **Knochenschlange**.

Nun sind die erforderlichen **7** Gegner in die Abenteuerzone **A** gelegt worden: **3** Mal **Knochegeist**, **3** Mal **Knochenschlange** und **1** **Knochendrache** **8**.



BEISPIEL V: Zu Beginn der Verfolgungsphase befinden sich 4 Gegner in der Abenteuerzone **A** (von links nach rechts): **1** Ravenok-Pirscher, **1** Sturzflugjäger, **1** Riesenkrabber und **1** Sturmdrache **1**.






Folgende Helden sind im Spiel: **Elatha, die Nebeljägerin** **2** und **Aseke, die Namenshüterin** **3**. Elathas aktueller Gegnerfokus **G** ist **4** und Asekes ist **3** (was bei beiden dem Startfeld entspricht), deshalb wird der erste Gegner - der **Ravenok-Pirscher** - in Elathas Heldenzone **H** verschoben **4**.

Sobald der Gegner in Elathas Heldenzone **H** verschoben wurde, wird ihr Gegnerfokus **G** gesenkt, indem der aktuelle Wert halbiert wird **5A**. Der Anzeiger auf ihrer Gegnerfokusleiste wird von Feld **4** auf Feld **2** verschoben.






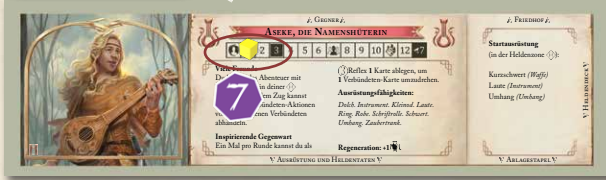
Regeln für den Aufbau der Begegnung




Nachdem alle Gegner für die Begegnung gezogen worden sind, werden die Spezialregeln für den Aufbau der Begegnung abgehandelt, die sich auf der Karte befinden. Dazu kann es auch gehören, weitere Gegner in die Abenteuerzone **A** zu legen.





Nun ist Aseke der Held mit dem höchsten Gegnerfokus , weswegen der **Sturzflugjäger** aus der Abenteuerzone  in ihre Heldenzone  verschoben wird. Asekes aktueller




Gegnerfokus  wird halbiert und der Gegnerfokusanzeiger  auf ihrem Heldentableau wird von Feld 3 auf Feld 1 verschoben .



Der **Riesenkraabler** wird nun in Elathas Heldenzone  verschoben und ihr Gegnerfokus  auf 1 gesenkt .

Da Elatha und Aseke denselben Gegnerfokus  haben, können die Spieler entscheiden, wen von ihnen der nächste Gegner verfolgt. Sie entscheiden sich dafür, dass der **Sturmdrache** in Elathas Heldenzone  verschoben wird, wodurch ihr Gegnerfokus  von 1 auf 0 gesenkt wird .



Da sich keine weiteren Gegner in der Abenteuerzone  befinden, endet die Verfolgungsphase.





ANGRIFFSPHASE

Die Angriffsphase ist der wichtigste Teil jeder Runde. In dieser Phase können die Spieler einen Großteil ihrer Aktionen nutzen, ihre Verbündeten aktivieren und neue Karten für ihre Helden erwerben.

Heldenzüge

Zu Beginn der Angriffsphase bestimmen die Spieler, wer von ihnen seinen Heldenzug zuerst durchführt. Während seiner Heldenaktivierung kann ein Spieler folgendes tun:




- » 1 Normale Aktion, 1 Verbündeter-Aktion und beliebig viele Schnelle Aktionen und Reflexe abhandeln.
- » Neue Karten von seinem Heldentatendeck erwerben.
- » Karten ziehen, um seine Hand  aufzufüllen.

Das Abhandeln von Aktionen ist optional, das Auffüllen der Hand  beendet den Heldenzug. Nach dem Heldenzug eines Spielers ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies wird wiederholt, bis jeder Spieler genau ein Mal aktiviert worden ist.








Aktionen während eines Heldenzuges

Eine **Aktion** ist das Abhandeln eines Kartentexts, dem einer der folgenden Begriffe vorausgeht: **Normale Aktion**, **Verbündeten-Aktion**, **Schnelle Aktion** oder **Reflex**. Während eines Heldenzuges darf ein Spieler in beliebiger Reihenfolge 1 Normale Aktion, 1 Verbündeten-Aktion und beliebig viele Schnelle Aktionen und Reflexe abhandeln. Da Aktionen niemals verpflichtend sind, darf ein Spieler sich entscheiden, ob er alle, nur einige oder gar keine dieser Aktionen abhandeln möchte.






Große Heldentaten erwerben

Während seines Heldenzuges darf ein Spieler Große Heldentaten seines Helden erwerben. Dafür gibt er Beutemarker  aus dem gemeinsamen Vorrat in Höhe des Beutewerts  der Karte aus, die er erwerben möchte, und nimmt dann die neu erworbene Karte direkt auf die Hand. Die Position der Karte im Deck ist dabei egal, Spieler können jederzeit jede beliebige Karte erwerben, solange sich genügend Beutemarker  im Vorrat befinden, um sie zu bezahlen. Es ist allerdings nicht möglich, die persönliche Belohnungsausrüstung auf diesem Weg zu erwerben.


Ausruhen

Falls die Gruppe sich auf einem sicheren Ort befindet und sich keine Gegner in den Heldenzonen  oder der Abenteuerzone  befinden, können sich alle Spieler ausruhen. Sobald ein Spieler sich ausruht, erhalten sein Held und jeder Verbündete in dessen Heldenzone  Regenerationspunkte  in Höhe des Regegenerationswertes  des aktiven Orts. Zusätzlich erhält jeder Held Regenerationspunkte  in Höhe des Regenerationswertes  auf seinem Heldentableau. Genaue Regeln zur Regeneration siehe unter *Schaden heilen*, S. 12.



Beenden des Heldenzuges

Sobald ein Spieler seinen Heldenzug beenden will (falls er keine weiteren Aktionen abhandeln kann oder will), wird die Anzahl seiner Handkarten  überprüft. Sind es weniger als 5 Karten, zieht er von seinem persönlichen Deck so lange nach, bis er 5 Karten auf der Hand  hat oder das Deck aufgebraucht ist. Falls er mehr als 8 Karten auf der Hand  hat, legt er Karten ab, bis er genau 8 Karten hat. (Karten in der Heldenzone  oder an andere Karten angehängte Karten zählen nicht zu den Handkarten .)

Aktionen abhandeln

Um eine Aktion abzuhandeln, muss ein Spieler zuerst eine Karte aus seiner Hand oder Heldenzone  wählen. Einige Karten enthalten mehrere mögliche Aktionen, von denen aber nur eine gleichzeitig ausgewählt werden kann.

Hand - und Heldenzonen -Aktionen

Abhängig davon, ob sich eine Karte auf einer Hand  oder in einer Heldenzone  befindet, stehen einige ihrer Aktionen möglicherweise

nicht zur Verfügung. Vor dem Abhandeln einer Aktion muss das ihr vorangestellte Symbol überprüft werden.

- » : Eine Aktion mit Handsymbol kann nur abgehandelt werden, falls die Karte direkt von der Hand gespielt wird.
- » : Eine Aktion mit Heldenzone symbol kann nur abgehandelt werden, falls die Karte bereits in der Heldenzone liegt. (Normalerweise gibt es auf der Karte ebenfalls eine Aktion mit Handsymbol , um sie vorab in die Heldenzone zu legen.)

Beschränkungen der Heldenzone

Immer wenn eine Aktion abgehandelt wird, die eine Karte in eine Heldenzone legt, wird der Textkasten mit den Beschränkungen dieser Heldenzone überprüft. Falls dieser ein Unendlich-Symbol enthält, darf die Karte ohne Einschränkungen in die Heldenzone gelegt werden. Falls der Textkasten einen Buchstaben und eine Zahl enthält (wie A1 oder B2), werden die Zahlen alle anderen Karten mit demselben Buchstaben überprüft, die sich aktuell in dieser Heldenzone befinden. Falls einer dieser Werte überschritten ist, müssen entsprechende Karten aus der Heldenzone abgelegt werden, bis alle Beschränkungen erfüllt sind.

BEISPIEL VI: Elatha legt die Karte Sprengfalle in ihre Heldenzone 1. Sprengfalle hat die Beschränkung der Heldenzone H2 und ihre Heldenzone enthält bereits 2 Karten mit derselben Beschränkung: Pfeilfalle und Giftfalle . Elatha muss also sofort, nachdem sie Sprengfalle in ihre Heldenzone gelegt hat, 1 der Karten mit der Beschränkung H2 ablegen.

Aktionsreichweite

Zu Beginn einer Aktion wird das Ziel der Aktion erklärt und die Reichweite geprüft. Die Aktionsreichweite wird vom Reichweitesymbol bestimmt, das der Aktion vorausgeht (, , usw.). Eine Aktion mit Reichweite kann nur Ziele in der eigenen Heldenzone haben, einschließlich des Heldentableaus und der Gegner, die den Helden aktuell verfolgen. Eine Aktion mit der Reichweite darf Ziele in allen Heldenzonen und der Abenteuerzone haben.

Reichweitenbonus durch freie Heldenzone

Verschiedene Effekte und Sonderfertigkeiten ändern die Aktionsreichweite. Außerdem gilt generell: Immer wenn sich keine Gegner in einer Heldenzone befinden, erhält dieser Spieler automatisch einen + Reichweitenbonus auf alle Aktionen, die Gegner anvisieren.

Abschließen einer Aktion

Falls eine Aktion von einer Karte auf der Hand abgehandelt worden ist, wird die Karte auf den persönlichen Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Falls eine Aktion von einer Karte in der Heldenzone abgehandelt worden ist, bleibt diese dort, es sei den, die Karte enthält andere Anweisungen.

Gegnerfokus erzeugen

Die meisten Aktionen erzeugen Gegnerfokus . Immer wenn der Beschreibung eines Effektes die Abkürzung für die Bewegung des Gegnerfokusanzeigers (wie zum Beispiel , usw.) folgt, muss der Gegnerfokusanzeiger auf dem Heldentableau entsprechend verschoben werden, nachdem die Aktion vollständig abgehandelt worden ist. Nach dem Verschieben des Anzeigers werden die Effekte aller Symbole abgehandelt, die der Anzeiger bei diesem Verschieben überquert hat (das Symbol auf dem Feld, auf dem der Anzeiger stehen bleibt eingeschlossen).

- » : Das Symbol für die Verstärkungsleiste gibt an, dass der Verstärkungsanzeiger auf dem Abenteuerstapel sofort um 1 Feld nach rechts () verschoben wird. Außerdem wird 1 Zielmarker vom Zeittableau entfernt.
- » : Das Symbol für wütende Gegner zwingt den Spieler, einen Gegner aufzustacheln , der sich in seiner Heldenzone befindet (siehe *Gegner aufstacheln*, nächster Punkt). Außerdem wird 1 Zielmarker vom Zeittableau entfernt.
- » Falls der Gegnerfokusanzeiger das Ende der Gegnerfokusleiste auf dem Heldentableau erreicht, wird er um 7 Felder nach links verschoben () und setzt seine Bewegung von dort aus fort, wobei alle Symbole ignoriert werden, die beim Verschieben nach links überquert werden.

Gegner aufstacheln

Ein Spieler, der einen Gegner aufstacheln muss, wählt dafür folgendermaßen einen Gegner in seiner Heldenzone aus:

- » Falls sich in der Heldenzone Gegner mit dem Symbol für Wütender Gegner befinden, muss einer von ihnen aufgestachelt werden.
- » Falls sich in der Heldenzone keine wütenden Gegner befinden, muss ein beliebiger Gegner in der Heldenzone aufgestachelt werden.
- » Falls sich keine Gegner in der Heldenzone befinden, wird kein Gegner aufgestachelt .

Sobald ein Gegner aufgestachelt wird, wird seine Karte um 90° gedreht, um dies anzuzeigen, und danach die Anweisungen hinter dem Symbol für Aufstacheln auf seiner Karte abgehandelt. Falls die Anweisung besagt, dass der Gegner angreift, wird dieser Angriff genau wie in der Verteidigungsphase abgehandelt (siehe Seite 15). Falls sich am Ende des Aufstacheln-Effektes das Symbol für Beschwichtigen befindet, wird der Gegner nach dem Abhandeln der Aufstacheln-Effekte wieder in seine normale Position gedreht. Ansonsten bleibt der Gegner aufgestachelt , bis er abgelegt oder durch einen anderen Effekt beschwichtigt wird.

BEISPIEL VII: Nach dem Abhandeln einer Aktion wird Sigraeds Gegnerfokusanzeiger auf das Feld mit dem Symbol für wütende Gegner verschoben. Nun muss Sigraed einen wütenden Gegner aufstacheln , der sich in ihrer Heldenzone befindet . Zurzeit befinden sich 3 Gegner in ihrer Heldenzone : 1 Sklave des Roten Sandes , 1 Dunkle Herrin und 1 Mutierter Drache .

Von diesen 3 Gegnern sind nur der **Sklave des Roten Sandes** und der **Mutierte Drache** wütende Gegner 5.



Sigraed entscheidet sich, den **Sklaven des Roten Sandes** aufzustacheln und dreht die Karte um 90° 6. Durch den Aufstacheln-Effekt dieser Karte abgelegt, danach wird der Gegner beschwichtigt 7. Anschließend bringt Sigraed den **Sklaven des Roten Sandes** (mit 1 Wundenmarker) in seine normale Position zurück.



Karten mit Schlüsselwörtern als Teil einer Aktion ablegen

Immer wenn eine Aktion abgehandelt wird, die das Ablegen von Karten mit bestimmten Schlüsselwörtern (z. B. *Waffe* oder *Zeichen*) erfordert oder erlaubt, legt der Spieler diese Karten sofort ab. Dies ist Teil der ursprünglichen Aktion. Eine so abgelegte Karte zählt nicht als gespielt und es können keine Teile ihres Textes abgehandelt werden, falls nicht eine Sonderfertigkeit oder ein Effekt etwas anderes besagt.

Karten ziehen

Falls durch eine Aktion Karten gezogen werden, zieht der Spieler diese von seinem persönlichen Heldendeck (sofern nicht ausdrücklich anders angegeben).

Ablegen und Begraben von Karten

Karten können durch Aktionen oder als Effekt von Schaden, der einem Helden zugefügt wird, abgelegt oder begraben werden. Immer wenn eine Karte abgelegt wird, wird sie oben auf den Ablagestapel gelegt. Immer wenn eine Karte begraben wird, wird sie oben auf den Friedhof gelegt.

Gegner verschieben

Einige Effekte erlauben das Verschieben von Gegnern zwischen verschiedenen Zonen (zwischen verschiedenen Heldenzonen und/oder der Abenteuerzone). **Immer** wenn ein Gegner in die Heldenzone eines Spielers verschoben wird, wird der Gegnerfokus dieses Spielers halbiert ($\leftarrow \frac{1}{2}$) – außer die Beschreibung des Effektes besagt, dass der Gegnerfokus nicht gesenkt wird. In den Beschreibungen einiger Karteneffekte befindet sich ein Text, der daran erinnert, dass der Gegnerfokus gesenkt werden soll, sobald diese abgehandelt werden.

Karten anhängen

Eine Karte, die angehängt wird, wird so unter die Karte geschoben, an die sie angehängt werden soll, dass sie noch zum Teil sichtbar ist. Die Regeln für angehängte Karten befinden sich auf der Karte, an der sie anhängt, oder auf Karten, die sich auf angehängte Karten beziehen.

Falls eine angehängte Karte so behandelt werden soll, als ob sie „sich auf der Hand des Spielers“ befände, wird sie genau wie jede andere Karte auf dessen Hand behandelt, mit einer Ausnahme: Angehängte Karten zählen beim Beenden des Heldenzuges nicht gegen das Nachzieh- bzw. Kartenlimit.

Marker legen

Einige Aktionen legen verschiedene Marker auf Karten: Wundenmarker , Zustands- oder Zielmarker . Wundenmarker werden normalerweise auf Gegner- und Verbündetenkarten gelegt, wenn diesen Schaden zugefügt wurde. Zustands- und Zielmarker werden auf Karten gelegt, wenn eine Aktion oder eine Fertigkeit dazu anweist. (Zustände und Zustandsmarker werden unter *Effekte von Zuständen* auf S.16 erklärt.)

Zielmarker haben verschiedene Zwecke, die von den jeweiligen Spielelementen erklärt werden, die sich auf sie beziehen (wie zum Beispiel das Zeittableau, Begegnungs- und Heldenkarten). **Immer wenn ein Spieler Zielmarker auf die aktive Begegnung oder eine andere Karte im Spiel legen kann, kann er diese Zielmarker stattdessen auf das Zeittableau legen.**

Schaden heilen

Durch einige Aktionen können Helden und Verbündete Schaden heilen . Regeneration funktioniert für Helden anders als für Verbündete.

- » Für jeden Punkt Regeneration , den ein Spieler erhält, kann er genau 1 Karte von seinem Friedhof in den Ablagestapel oder vom Ablagestapel unter sein Deck verschieben. Sobald dieser Effekt abgehandelt wird, kann er sich frei unter allen Karten des Stapel entscheiden, von dem er eine Karte verschiebt. Die Karten können in beliebiger Reihenfolge unter das (neue) Deck gelegt werden. Erhaltene Regenerationspunkte müssen nicht vollständig verwendet werden, auch wenn sich noch Karten im Ablagestapel oder Friedhof befinden.
- » Für jeden Punkt Regeneration , den ein Verbündeter erhält, wird 1 Wundenmarker von der Verbündetenkarte entfernt.

Nicht verbrauchte Regenerationspunkte verfallen. (Falls eine Aktion oder Fertigkeit sich auf die Regeneration bezieht, die Helden und Verbündete erhalten, werden nicht verwendete Regenerationspunkte nicht mitgezählt.)

BEISPIEL VIII: Valkea ruht sich am Ort **Kristallfluss** aus und erhält da

punkte : 3 durch den Regenerationswert des Ortes 1 und 2 durch Sie entscheidet sich dafür, 2 der Regenerationspunkte zu verwenden, um ihren Ablagestapel zu verschieben: **1 Heftiger Schlag** und **1 Fokussierter Schlag** . Mit den übrigen 3 Regenerationspunkten verschiebt sie **1 Kurzsword** und **2 Kopien von Fokussierter Schlag** (darunter auch die, die sie gerade vom Friedhof verschoben hat) vom Ablagestapel unter ihr Heldendeck 4. Da sie diese in beliebiger Reihenfolge unter ihr Deck legen kann, entscheidet sie sich, das **Kurzsword** über die beiden Kopien von **Fokussierter Schlag** zu legen, bevor sie die **3 Karten** unter ihr Deck legt.




Gegnern Schaden zufügen

Mit Aktionen, die Schaden zufügen, dürfen nur Gegner anvisiert werden. Anderen Helden oder Verbündeten kann kein Schaden zugefügt werden, außer die Beschreibung einer Aktion besagt ausdrücklich etwas anderes. Immer wenn ein Gegner mit einer Aktion anvisiert wird, die Schaden zufügt, geschieht dies in folgenden Schritten:

1. Prüfen von Verwundbarkeiten
2. Gesamtschaden bestimmen und Abziehen der Verteidigung.
3. Gegner töten und Beute erhalten.


Prüfen von Verwundbarkeiten

Falls die Karte, mit der Schaden zugefügt wird, Schlüsselwörter enthält, die auf der anvisierten Gegnerkarte im Abschnitt Verwundbarkeiten aufgeführt sind, erhält der Gegner vorab Wunden durchs Anvisieren (selbst wenn der eigentliche Schaden der Aktion durch die Verteidigung komplett verhindert werden sollte). Für jedes übereinstimmende Schlüsselwort erhält der Gegner so viele Wundenmarker  wie bei den Verwundbarkeiten angegeben.

BEISPIEL IX: Melekai greift mit der Normalen Aktion seines **Streitkolbens** einen **Knochendrachen** an. Dessen Verwundbarkeiten zeigen 2 Wundensymbole  sowie **Stumpf** und **Flamme**.

Da der **Streitkolben** das Schlüsselwort **Stumpf** enthält, werden, sobald Melekai den **Knochendrachen** als Ziel für den Angriff wählt, 2 Wundenmarker auf den **Knochendrachen** gelegt.







durch insgesamt 5 Regenerations-
nach Valkeas Heldentableau .
um 2 Karten von ihrem Friedhof in



BEISPIEL X: Sigraed tötet durch die Normale Aktion ihrer Karte **Feuersbrunst** 3 Gegner: 1 **Knochenschlange**, 1 **Knochendrache** und 1 **Fliegender Schädel**. **Knochendrache** und **Fliegender Schädel** haben mit 2  beide den höchsten Beutewert, also werden insgesamt 2 Beutemarker dem gemeinsamen Beutevorrat hinzugefügt.





Gesamtschaden

Viele Aktionen erlauben es, einem Gegner zusätzlichen Schaden zuzufügen (häufig durch das Ablegen von Karten mit bestimmten Schlüsselwörtern). Nachdem der Gesamtschaden aus Grundschaden und zusätzlichem Schaden bestimmt ist, wird von diesem die Verteidigung des Gegners abgezogen:





- » Die körperliche Verteidigung  des Ziels verhindert körperlichen Schaden .
- » Die magische Verteidigung  des Ziels verhindert magischen Schaden .

Falls mehr Schaden zugefügt wurde als verhindert, werden Wundenmarker in Höhe des verbleibenden Schadens auf das Ziel gelegt.

Gegner töten

Immer wenn die Anzahl der Wundenmarker  auf einem Gegner den Lebenspunkten  des Gegners entspricht oder diese übertrifft, ist dieser Gegner getötet. Das bedeutet, die Gruppe erhält Beute , alle Marker  auf der Gegnerkarte werden wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt und die Gegnerkarte wird auf den entsprechenden Ablagetapel gelegt.

Beute erhalten

Immer wenn ein Gegner getötet wird (nicht einfach nur abgelegt wird), erhält die Gruppe Beutemarker  in Höhe des Beutewertes  des getöteten Gegners, die dem gemeinsamen Vorrat hinzugefügt werden. Falls eine einzige Aktion oder Sonderfertigkeit mehr als 1 Gegner gleichzeitig tötet, erhält die Gruppe nur Beute  für den getöteten Gegner mit dem höchsten Beutewert .

BEISPIEL X: Sigraed tötet durch die Normale Aktion ihrer Karte **Feuersbrunst** 3 Gegner: 1 **Knochenschlange**, 1 **Knochendrache** und 1 **Fliegender Schädel**. **Knochendrache** und **Fliegender Schädel** haben mit 2  beide den höchsten Beutewert, also werden insgesamt 2 Beutemarker dem gemeinsamen Beutevorrat hinzugefügt.



Aktionen unterbrechen

Normalerweise muss ein Spieleffekt vollständig abgehandelt sein, bevor eine andere Aktion ausgeführt werden kann. Es gibt jedoch zwei wichtige Ausnahmen, die den normalen Spielablauf unterbrechen können: Reflexe und eingebettete Aktionen.

Reflexe

Ein Reflex ist eine besondere Aktionsart, die auch außerhalb des eigenen Zuges zu fast jedem Zeitpunkt abgehandelt werden darf. Die einzige Ausnahme ist das Ziehen von Karten: Falls Gegner oder Begegnungen gezogen werden oder ein Spieler gerade Karten zieht, um seine Hand wieder aufzufüllen, müssen zuerst alle Karten gezogen werden, bevor ein Reflex abgehandelt werden kann.

Einige Reflexe modifizieren andere Aktionen. Falls der Text eines Reflexes es ausdrücklich erlaubt, eine andere Aktion zu ändern (indem bspw. Schaden hinzugefügt wird oder die Anzahl von zu ziehenden Karten verändert wird), kann der Reflex eine noch nicht abgeschlossene Aktion unterbrechen. Falls ein Reflex nicht ausdrücklich besagt, dass mit ihm eine andere Aktion modifiziert werden kann, kann er nicht abgehandelt werden, solange noch eine andere Aktion abgehandelt wird.



Eingebettete Aktionen

Einige Aktionen fordern, dass ein Spieler eine Aktion einer anderen Karte auswählt und abhandelt. Diese Aktion wird als Teil der ursprünglichen Aktion behandelt. Die eingebettete Aktion zählt also nicht zur Anzahl der Aktionen, die ein Spieler pro Runde abhandeln kann.

BEISPIEL XI: Zu Beginn ihres Heldenzuges handelt Elatha die Schnelle Aktion der Karte **Zügiger Schuss** von ihrer Hand ab 1. Diese Schnelle Aktion erlaubt es ihr, 1 eine Aktion einer **Fernkampf**-Karte in ihrer Heldenzone abzuhandeln, also entscheidet sie sich für die Normale Aktion ihres **Langbogens** 2, um einem Gegner Schaden zuzufügen. Da dies eine eingebettete Aktion ist, gilt diese nicht als ihre Normale Aktion für diesen Zug. Daher nutzt Elatha anschließend noch die Normale Aktion ihres **Kurzschwerts** 3.



Vererbung von Schlüsselwörtern

Immer wenn ein Reflex abgehandelt wird, der eine andere Aktion modifiziert, oder wenn eine Aktion als eingebettete Aktion abgehandelt wird, erhält die Karte mit dieser Aktion sämtliche Schlüsselwörter der ursprünglichen Karte (der Karte mit dem Reflex bzw. der Karte, die das Abhandeln der eingebetteten Aktion erlaubt hat). Eine Karte kann jedes Schlüsselwort nur ein Mal haben (erbt sie ein Schlüsselwort, das sie bereits besitzt, hat dies also keinen weiteren Effekt für Verwundbarkeiten etc.).

BEISPIEL XII: Valkea handelt die Normale Aktion ihrer Karte **Schildschlag** ab, um ein **Gequältes Skelett** anzugreifen. Die Normale Aktion erlaubt es ihr, 1 beliebige Aktion einer **Waffe**-Karte in ihrer Heldenzone abzuhandeln, also entscheidet sie sich, die Normale Aktion ihrer Karte **Kurzschwert** abzuhandeln. Bevor sie Schaden zufügt, überprüft sie die Verwundbarkeiten: **Gequältes Skelett** hat Verwundbarkeiten mit einem Wundensymbol gegen **Stumpf** und **Flamme**. Auf dem **Kurzschwert** ist keins dieser Schlüsselwörter aufgedruckt, aber da es alle Schlüsselwörter der Karte **Schildschlag** (Beweglichkeit, Kampf und Stumpf) erbt, gibt es eine Übereinstimmung beim Schlüsselwort **Stumpf**. Das bedeutet, dass 1 sofort 1 Wundenmarker auf das **Gequälte Skelett** gelegt wird 5.



Beenden der Angriffsphase

Die Angriffsphase endet, nachdem alle Spieler ihre Helden aktiviert haben.

VERTEIDIGUNGSPHASE

In der Verteidigungsphase werden alle Gegner in allen Heldenzonen \heartsuit aktiviert, um Helden und Verbündeten Schaden zuzufügen. Die Verteidigungsphase wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Verbündete als Verteidiger bestimmen (optional).
2. Jeder Gegner wird ein Mal aktiviert.
3. Zustände werden abgehandelt.

Verbündete als Verteidiger bestimmen

Zu Beginn der Verteidigungsphase können die Spieler jeweils genau 1 Normalen Gegner einem Verbündeten in ihrer Heldenzone \heartsuit zuweisen. Gegner, die einem Verbündeten zugewiesen worden ist, greifen statt des Helden den Verbündeten an und fügen ihm Schaden zu - überschüssiger Schaden wird nicht auf den Helden übertragen.

Einem Verbündeten kann maximal 1 Gegner pro Verteidigungsphase zugewiesen sein. Selbst falls der erste zugewiesene Gegner das Spiel (oder die Heldenzone \heartsuit) verlässt, bevor er aktiviert wird, kann dem Verbündeten in dieser Verteidigungsphase kein anderer Gegner zugewiesen werden.

Gegner aktivieren

In der Verteidigungsphase müssen die Spieler alle Gegner in ihrer Heldenzone \heartsuit genau ein Mal aktivieren. Ein aktivierter Gegner fügt den Schaden seines Angriffs dem Helden oder dem Verbündeten zu, dem er zugewiesen ist. Die Anzahl der Schadenspunkte und ihre Schadensart (körperlich \heartsuit oder magisch \spadesuit) befindet sich im Textkasten mit den Kampferten des Gegners. Gegner in der Abenteuerzone \heartsuit werden in der Verteidigungsphase nicht aktiviert.

Sonderfertigkeiten der Gegner

Die meisten Sonderfertigkeiten von Gegnern sind nur aktiv, sobald sich dieser Gegner in einer Heldenzone \heartsuit befindet (erkennbar am Heldenzonensymbol \heartsuit vor der Beschreibung der Fertigkeit). Einige Gegner (besonders Endgegner) haben aber Fertigkeiten, die auch ausgelöst werden

können, solange sie sich in der Abenteuerzone \heartsuit befinden. In diesem Fall enthält die Beschreibung der Fertigkeit Angaben dazu, wann und wie sie abgehandelt wird.

Schaden verhindern.

Um Schaden, der einem Helden zugefügt werden würde, zu verhindern, müssen Reflexe und Sonderfertigkeiten verwendet werden, die Schaden der zugefügten Art (körperlich \heartsuit oder magisch \spadesuit) verhindern können. Es ist erlaubt, eine Folge von Reflexen abzuhandeln, um Schaden aus einer Quelle zu verhindern, aber jeder Reflex kann nur ein Mal abgehandelt werden.

Karten begraben

Jeder nicht verhinderte Punkt Schaden, der einem Helden zugefügt wird, wird in eine Wunde umgewandelt. Immer wenn ein Held eine Wunde erhält, muss der entsprechende Spieler eine Karte von seiner Hand \spadesuit , von seinem Ablagestapel oder die oberste Karte von seinem Heldendeck auf den Friedhof legen. Das nennt man eine Karte begraben. Karten aus der Heldenzone \heartsuit können nicht begraben werden, wenn man eine Wunde erhält, außer ein Spieleffekt erlaubt bzw. verlangt dies ausdrücklich.

Ausscheiden von Helden

Falls ein Held eine Wunde erhält, der Spieler aber keine Karten auf den Friedhof legen kann - weil seine Hand \spadesuit , sein Deck und der Ablagestapel leer sind oder nur Karten enthalten, die nicht begraben werden können - scheidet dieser Held aus dem Spiel aus.

Ausscheiden von Verbündeten

Genau wie Gegner werden Verbündete getötet, sobald die Anzahl der Wundenmarker \heartsuit auf ihrer Karte ihren Lebenspunkten \heartsuit entspricht oder diese übertrifft. Sobald ein Verbündeter getötet wird, trägt er keine Beute \spadesuit mehr zur Gruppe bei und seine Karte wird aus dem Spiel entfernt (in die Schachtel zurückgelegt). Beutewerte \spadesuit sind nur für die Spielvariante „Höhere Schwierigkeitsgrade“ (siehe Seite 19) relevant und sollten ansonsten ignoriert werden.

Beispiel XIII: In der Verteidigungsphase wird Valkea von einem **Sklaven des Roten Sandes** angegriffen. Dieser Gegner fügt ihr 4 Punkte körperlichen Schaden zu \heartsuit 1. Valkea hat **Rundschild** in ihrer Heldenzone \heartsuit 2 und **Wilde Parade** auf der Hand \spadesuit 3.

Sie handelt zuerst den Reflex von **Wilde Parade** ab, um 1 \heartsuit zu verhindern \heartsuit 4 und legt die Karte auf ihren Ablagestapel. Danach handelt sie den Reflex von **Rundschild** ab, um 1 weiteren \heartsuit zu verhindern \heartsuit 5. Da sie keinen weiteren Schaden verhindern kann, muss sie nun 2 Karten auf ihren Friedhof \heartsuit 6 legen. Sie entscheidet sich für **Wilde Parade**

von ihrem Ablagestapel \spadesuit 7 und die oberste Karte ihres Decks \spadesuit 8. (Alle Karten werden offen auf den Friedhof gelegt).

Abhandeln von Zuständen

Nachdem alle Gegner in allen Heldenzonen aktiviert worden sind, werden alle Zustandsmarker auf allen Gegnern, Verbündeten und Helden abgehandelt. Nachdem der Effekt jedes Zustandsmarkers ein Mal abgehandelt wurde, wird 1 beliebiger Zustandsmarker von allen Karten und Heldentableaus entfernt, auf denen Zustandsmarker liegen. Die übrigen Marker bleiben liegen, bis sie in späteren Verteidigungsphasen oder auf andere Art entfernt werden.

Effekte von Zuständen

Jeder Zustand hat einen anderen Effekt auf sein Ziel:



Gift, Brand: Helden wird beim Abhandeln dieser Zustände unverhinderter Schaden zugefügt; der Spieler muss also für jeden dieser Marker eine Karte begraben. Gegner oder Verbündete erhalten stattdessen 1 Wundenmarker für jeden dieser Zustandsmarker auf ihrer Karte. Schaden durch Zustände kann nicht verhindert werden.



Benommenheit: Dieser Zustand hat einen dauerhaften Effekt: Beim Abhandeln von Angriffen wird 1 Punkt Schaden pro Benommenheitsmarker weniger zugefügt. Bei jedem Angriff des benommenen Helden, Verbündeten oder Gegners wird also beim Abhandeln der zugefügte Schaden um 1 für je 1 Benommenheitsmarker auf diesem Helden, Verbündeten oder Gegner gesenkt.



Schwäche: Dieser Zustand hat einen dauerhaften Effekt: Das Handkartenlimit eines Spielers wird um 1 für je 1 Schwächemarker auf seinem Heldentableau gesenkt, dabei liegt das Minimum bei 1 Handkarte. (Mit 1 Schwächemarker zieht ein Spieler also nur auf 4 Handkarten nach oder muss am Ende seines Heldenzuges Karten ablegen, bis er nur noch 7 Karten auf der Hand hat). Falls ein Verbündeter mindestens 1 Schwächemarker hat, kann seine Verbündeten-Aktion nicht abgehandelt werden. Falls ein normaler Gegner mindestens 1 Schwächemarker hat, können jederzeit alle Schwächemarker von diesem Gegner entfernt werden, um dessen Sonderfertigkeit zu verhindern. Schwäche hat keine Auswirkungen auf Endgegner.



WIEDERHERSTELLUNGSPHASE

In der Wiederherstellungsphase wird der Spielstand der aktuellen Begegnung geprüft. Falls es den Spielern gelungen ist, die Siegbedingung der aktiven Begegnungskarte zu erfüllen, kann sich die Gruppe ausruhen, erhält Belohnungen und macht den aktiven Ort sicherer.

Eine Begegnung beenden

Jede Begegnungskarte enthält Regeln für das Legen von Zielmarkern und die Bedingung für das erfolgreiche Abschließen der Begegnung. In jeder Wiederherstellungsphase wird überprüft, ob die Siegbedingung der Begegnung erfüllt ist. Falls sie nicht erfüllt ist oder sich keine Begegnung im Spiel befindet, geht es sofort mit der Zeitphase weiter. Falls die Siegbedingung erfüllt ist, wird zunächst die Wiederherstellung durchgeführt, die im Folgenden genauer erklärt wird.

Wiederherstellung

Falls die Siegbedingung der Begegnung erfüllt ist, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Aktive Begegnung ablegen
2. Gegner zerstreuen.
3. Den aktiven Ort sicherer machen.
4. Belohnungen erhalten.
5. Ausruhen.
6. Gegnerfokus zurücksetzen.



Ablegen der aktiven Begegnung

Vor dem Ablegen der aktiven Begegnung wird überprüft, ob es Sonderregeln gibt, die Einfluss auf den Rest der Wiederherstellung haben könnten. Danach wird die Begegnungskarte oben auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Ab diesem Zeitpunkt gibt es keine aktive Begegnung mehr. Falls es sich bei der Begegnung um eine Endbegegnung gehandelt hat, hat die Gruppe das Spiel gewonnen (kann aber zunächst die Wiederherstellung abschließen).

Gegner zerstreuen

Alle Gegner, die sich noch im Spiel befinden, werden abgelegt. Das gilt nicht als Töten von Gegnern. Gegner mit der Sonderfertigkeit **Unbarmherzig** werden nicht abgelegt.

Den aktiven Ort sicherer machen

Danach wird 1 Wundenmarker vom aktiven Ort entfernt. Damit wird der Bedrohungsstatus des Ortes verringert: von übergrann auf gefährlich oder von gefährlich auf sicher.

Belohnungen erhalten

Folgendes wird **zwei Mal** durchgeführt:

Die Spieler ziehen 1 Belohnungskarte vom Belohnungsdeck und fügen diese der Belohnungsauslage hinzu. Dann darf ein beliebiger Spieler (Gruppenentscheid) 1 Belohnungskarte aus der Auslage nehmen und seiner Hand hinzufügen oder die Spieler legen 1 Belohnungskarte unter das Belohnungsdeck.

BEISPIEL XIV: Am Ende der Verteidigungsphase hat Aseke insgesamt 4 Zustandsmarker auf ihrem Heldentableau 1: 2 Benommenheit und 2 Brand .



Für Benommenheit muss zu diesem Zeitpunkt kein Effekt abgehandelt werden, aber für jeden Brand-Zustandsmarker muss Aseke 1 Karte begraben: Sie entscheidet sich dazu, 2 Karten aus ihrem Ablagestapel auf den Friedhof zu legen .






1 Viele Freunde
Du kannst das Abenteuer mit 2 Verbündeten in deiner (1) beginnen. In jedem Zug kannst du bis zu 2 Verbündeten-Aktionen von verschiedenen Verbündeten abhandeln.

2 Inspirierende Gegenwart
Ein Mal pro Runde kannst du als

3 Friedhof

4 Anschließend kann Aseke 1 der 4 Zustandsmarker auf ihrem Heldentableau ablegen: Sie entscheidet sich dazu, 1 Brandmarker abzulegen .


Falls die Spieler eine Karte unter das Belohnungsdeck legen, müssen sie sich dazu entscheiden, entweder Beutemarker  in Höhe des Kartenwertes ihrem Vorrat hinzuzufügen oder 1 Belohnungsausrüstung für Beutemarker  zu erwerben.

1 Belohnungsausrüstung für Beutemarker  erwerben: 1 Spieler wählt 1 der Belohnungsausrüstungen seines Helden (die er noch nicht erworben hat) aus, gibt Beute  in Höhe des Beutewertes  dieser Belohnung aus und fügt die Karte seiner Hand  hinzu. Helden können jede Belohnungskarte erhalten, aber nur Ausrüstungskarten, die mindestens 1 Schlüsselwort oder Heldensymbol mit seinem Heldentableau gemeinsam haben, können in die Heldenzone  gelegt werden.

Die Gruppe ruht sich aus



Falls der aktive Ort sicher ist und sich keine Gegner im Spiel befinden, kann sich jeder Spieler ausruhen. Für das Ausruhen in der Wiederherstellungsphase gelten die gleichen Regeln wie für das Ausruhen in einem Heldenzug, die auf Seite 10 zu finden sind.

Fokus zurücksetzen






Der letzte Schritt der Wiederherstellung ist das Zurücksetzen des Gegnerfokus . Dafür wird der Gegnerfokusanzeiger auf jedem Heldentableau auf das Startfeld verschoben. Wie immer, wenn ein Anzeiger nach links verschoben wird, werden Symbole, die er überquert, ignoriert.

ZEITPHASE


In der Zeitphase wird der Zeitanzeiger  verschoben. Diese Phase wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Prüfen des Status der Dunkelheitsleiste
2. Verschieben des Anzeigers auf der Zeitleiste 
3. Abhandeln von Zeitleisten-Effekten 


Dunkelheitsleiste




Die aktuelle Position des Dunkelheitsanzeigers zeigt an, wie weit der Anzeiger auf der Zeitleiste  verschoben werden muss ( 1  = 1 Feld nach rechts,  2  = 2 Felder nach rechts etc.).


Zeitleiste



Der Zeitanzeiger  wird schrittweise vorgerückt. Dabei werden alle vorhandenen Effekte der Felder abgehandelt, die er erreicht.


Symbole auf der Zeitleiste:

 Die Heldenzahlsymbole sind nur für die Startposition des Zeitanzeigers von Bedeutung. Sie haben im weiteren Spiel keine Auswirkungen.



 Jeder Spieler muss einen Gegner in seiner Heldenzone  aufstacheln . Die genauen Regeln dazu befinden sich im Abschnitt über den Heldenzug auf Seite 10.




 Der Effekt eines Feldes mit Ereigniszahl (weiße Zahl auf dunklem Hintergrund) wird im aktuellen Abenteuer beschrieben. Einige Abenteuer haben keine besonderen Effekte für Ereignisse, in diesem Fall wird die Ereigniszahl ignoriert.

 Der Verstärkungsanzeiger  wird um ein Feld nach rechts gerückt.

 Die Spieler verlieren sofort das Spiel.

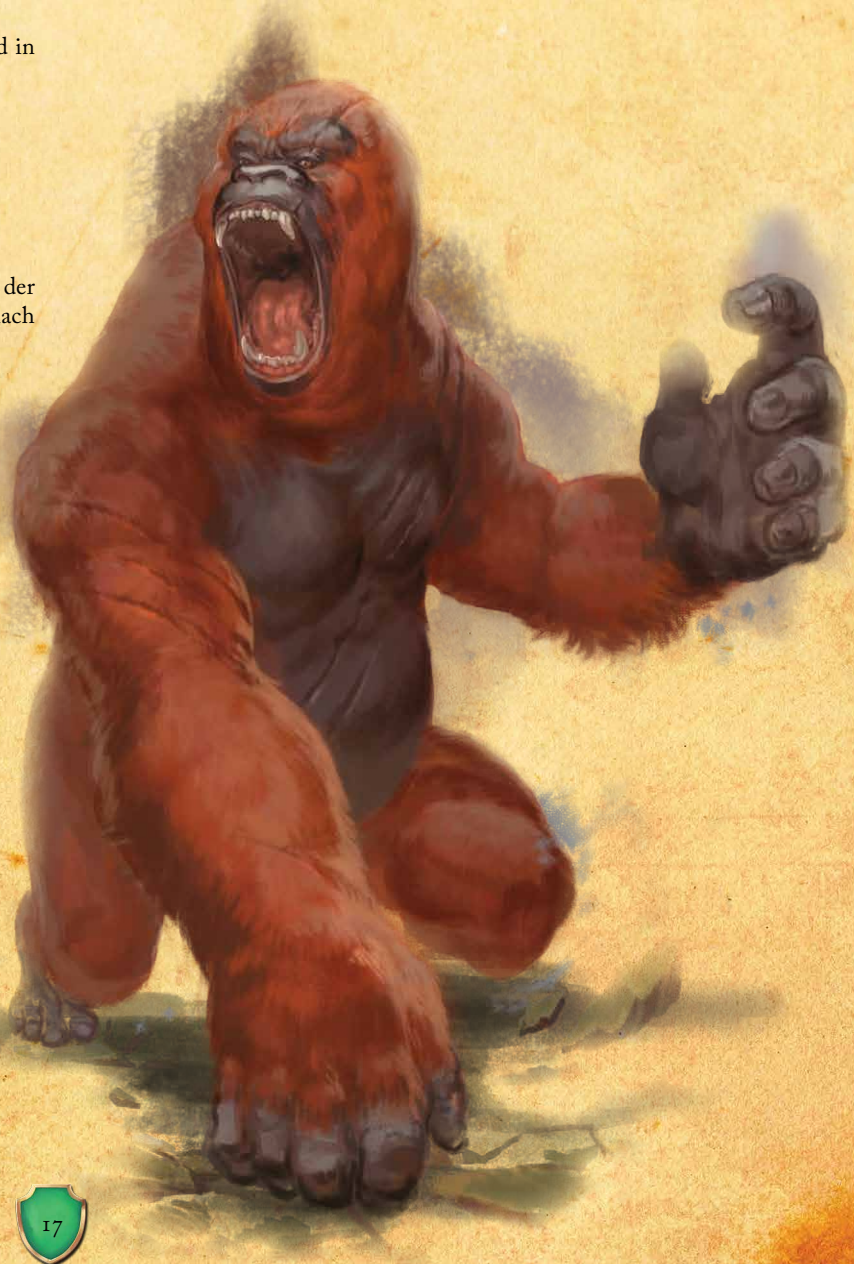
Zielmarker auf dem Zeittableau

Immer wenn sich keine Zielmarker  auf dem Zeittableau befinden (egal in welcher Phase des Spiels), wird der Dunkelheitsanzeiger sofort um ein Feld nach rechts verschoben und 4 neue Zielmarker  werden auf das Zeittableau gelegt.

Immer wenn die Spieler einen Zielmarker  auf eine Begegnungskarte legen können oder ein Effekt es ihnen erlaubt, Zielmarker  auf eine Karte im Spiel zu legen, können sie diese stattdessen auf das Zeittableau  legen.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!





Die erste Partie **Im Herzen des Schreckens** kann nun beginnen. Im Rest dieses Regelbuchs werden einige komplexere Spielkonzepte und mögliche Regelkonflikte, die im Verlauf eines Spiels auftreten können, erläutert. Außerdem werden zwei Spielvarianten sowie eine Spielvariante für die Kombination von **Im Herzen des Schreckens** mit **Nebel über Valskyrr** vorgestellt.



TEIL III: DIE FEINHEITEN





In diesem Teil des Regelheftes werden einige Mechanismen genauer beleuchtet und Antworten für Situationen mit komplexeren Interaktionen von Aktionen und Fertigkeiten gegeben.





Gegnerfokus in der Verfolgungsphase erhalten





Einige Spieleffekte können dafür sorgen, dass ein Held Gegnerfokus  erzeugt, sobald ein Gegner in seine Heldenzone  verschoben wird. In diesem Fall wird zunächst der Gegnerfokus  den Regeln entsprechend gesenkt und erst danach erhält der Held neuen Gegnerfokus .

Erhöhung des Gegnerfokus durch Aktionen



In manchen Fällen ist die Erhöhung des Gegnerfokus durch einen Teil einer Aktion pauschal, in anderen abhängig von bestimmten Bedingungen. Ein Beispiel:

„... füge diesem Gegner für jeweils 1  auf dieser Karte 1  zu,  1 .“

„... füge diesem Gegner für jeweils 1  auf dieser Karte 1  zu und je  1 .“



Hat der Held 3 , fügt er im ersten Fall 3  zu und erhöht seinen Gegnerfokus pauschal um 1. Im zweiten Fall fügt er 3  zu und erhöht seinen Gegnerfokus abhängig von den  um 3.

Mehrere Reflexe als Reaktion auf einen einzigen Effekt


Es ist möglich, mehr als einen Reflex als Reaktion auf eine einzige Aktion abzuhandeln. Es ist jedoch nicht möglich, mehr als einen Reflex einer einzelnen Karte gleichzeitig abzuhandeln. Hat man mehrere Kopien der gleichen Karte auf der Hand  oder in der Heldenzone , kann man von jeder dieser Karten einen Reflex abhandeln.

Wann werden Karten abgelegt?





Beim Abhandeln einer Aktion werden abgelegte Karten sofort auf den Ablagestapel gelegt. Karten, die verwendet werden, um eine Aktion zu modifizieren (und die abgelegt werden müssen, nachdem die Aktion abgeschlossen ist), werden erst am Ende der Aktion abgelegt.

Außerdem ist es nicht erlaubt, Karten aus der Hand  oder der Heldenzone  einfach so abzulegen oder zu begraben. Es ist nur möglich, Karten abzulegen oder zu begraben, falls ein Spieleffekt dies erlaubt oder erfordert.

Effekte von Spielstandsleisten abhandeln

Jeder Effekt einer Spielstandsleiste, der durch eine Aktion ausgelöst worden ist (das am häufigsten auftretende Beispiel dafür sind Effekte, die durch die Gegnerfokusleiste  ausgelöst werden) werden abgehandelt, nachdem die Aktion abgeschlossen ist und Karten, die als Teil der Aktion abgelegt werden, sich bereits auf dem Ablagestapel oder Friedhof befinden.

Gegner zurück in die Abenteuerzone legen

Immer wenn ein Gegner von einer Heldenzone  in die Abenteuerzone  verschoben wird, wird die Karte ans rechte Ende der Gegnerreihe gelegt. Falls mehrere Gegner gleichzeitig in die Abenteuerzone  verschoben werden, kann deren Reihenfolge frei gewählt werden. Falls sich bereits Gegner in der Abenteuerzone  befinden, müssen die Gegner, die dorthin verschoben werden, zur bereits bestehenden Gegnerreihe hinzugefügt




werden (die Reihenfolge der gleichzeitig verschobenen Gegner kann immer noch frei bestimmt werden).

Quelle einer Aktion

In vielen Fällen kann die Quelle einer Aktion wichtig sein, um herauszufinden, mit welchen Reflexen oder Sonderfertigkeiten man darauf reagieren kann. Normalerweise geht ein Effekt, der keinen Schaden zufügt, immer von der Karte aus, auf der sich die Beschreibung des Effektes befindet.

Fügt ein Held Schaden zu, ist die Quelle dieses Schadens die Karte, deren Abhandlung den Schadenseffekt einleitet (auch wenn die abgehandelte Aktion durch andere Karten modifiziert wird oder eine Aktion auf einer anderen Karte auslöst, die Schaden zufügt). Fügt ein Gegner, Verbündeter oder eine Begegnung Schaden zu, gilt die entsprechende Karte als Quelle des Schadens.

Aktionsreichweite und Ziele

Einige Aktionen erhalten einen Reichweitebonus, sobald sie von einem Spieler abgehandelt werden, in dessen Heldenzone  sich keine Gegner befinden. Dieser +1  Reichweitebonus betrifft nur Aktionen, die Gegner zum Ziel haben. Effekte, die Helden oder Verbündete anvisieren (wie zum Beispiel Heilung oder Karten ziehen) erhalten diesen Bonus nicht. Effekte, die Schaden verhindern, erhalten diesen +1  Reichweitebonus nicht, da sie den zugefügten Schaden anvisieren und nicht den Gegner oder die Begegnung.


Freiwillige und verpflichtende Effekte

Falls eine Karte nicht klar besagt, dass ein Spieler nur einen Teil ihres Effektes anwenden kann, muss er den Text der Karte vollständig abhandeln, selbst, wenn Teile davon für ihn nachteilig sind. Nur falls ein Teil des Effektes unmöglich abzuhandeln ist, kann dieser übersprungen werden.

Falls die gesamte Aktion unmöglich abzuhandeln ist (wie der Versuch, eine Aktion abzuhandeln, die Schaden zufügt, ohne dass sich ein Gegner im Spiel befindet), darf die Aktion überhaupt nicht abgehandelt werden.

Kosten von Effekten

Einige Effekte haben implizierte Kosten, normalerweise formuliert als „tue X, um Y zu erreichen“. Falls der erste Teil des Effektes nicht ausgeführt werden kann, darf auch der zweite Teil nicht verwendet werden und der gesamte Effekt kann damit nicht abgehandelt werden.



Kosten können auch auf der Karte als Effekt beschrieben werden, der abgehandelt werden muss, nachdem die Aktion abgeschlossen worden ist. Falls die Beschreibung nicht die Formulierung „falls möglich“ enthält, muss der Effekt vollständig abgehandelt werden oder darf überhaupt nicht initiiert werden. Dies hindert die Spieler allerdings nicht daran, mehr Schaden zuzufügen, als nötig wäre, um einen Gegner zu töten oder Regeneration  zu erzeugen, die vom Ziel dann nicht genutzt wird.

Grenzen der Verbesserung

Einige Aktionen erlauben das Ablegen oder Verwenden von Karten oder Markern, deren Menge sie mit „bis zu“ angeben. Dies bedeutet, dass eine beliebige Anzahl zwischen null und der durch die Aktion angegebenen Zahl gewählt werden kann. Anders ausgedrückt: Die angegebene Zahl ist der maximal mögliche Wert.



Modifizieren von Verbündeten-Aktionen

Verbündeten-Aktionen können genau wie andere Aktionen, die ein Spieler abhandelt, modifiziert werden. Falls ein Effekt eine Aktion modifiziert, die der Spieler selbst durchführt (oder mit Aktionen interagiert, wie zum Beispiel: „immer wenn eine beliebige Menge  oder  zugefügt wird“), kann er diesen Effekt auch verwenden, um eine Aktion auf einer Verbündetenkarte zu modifizieren.



Phasen überspringen



In einigen Spielrunden kommt es zu Phasen, die keinen Effekt auf das Spiel haben. Obwohl diese in der Praxis übersprungen werden, finden sie im Hinblick auf besondere Effekte (wie die Sonderregeln von Begegnungen) trotzdem statt.

Dauer von Aktionen

Einige Aktionen im Spiel modifizieren die aufgedruckten Fertigkeiten, Angriffe, oder die Verteidigung von Gegnern oder Verbündeten. Falls nicht ausdrücklich anders angegeben sind diese Effekte nicht dauerhaft. Sie dauern nur solange an wie die Aktion, durch die sie entstehen und enden mit deren Abschluss. Einige Effekte haben eine abweichende Dauer, die dann genau auf der Karte angegeben ist („bis zum Ende der aktuellen Phase“, „Bis zum Ende des Heldenzuges“ usw.).

Regenerationswerte von Helden



Der Regenerationswert auf dem Heldentableau wird nur verwendet, wenn die Helden sich ausruhen. Das Hinzufügen des Regenerationswertes  zu Regenerationspunkten  geschieht vor der Abhandlung anderer Effekte (wie zusätzlicher Heilung).

Erhält ein Held außerhalb des Ausruhens Regenerationspunkte , darf der Regenerationswert  nicht hinzugefügt werden!

Beschränkungen von normalen Aktionen und Verbündeten-Aktionen

Falls ein Effekt es einem Spieler erlaubt, eine Normale Aktion oder eine Verbündeten-Aktion abzuhandeln, kann die eingebettete Aktion zusätzlich zu der 1 Normalen Aktion und der 1 Verbündeten-Aktion seines Heldenzuges abgehandelt werden.

Ausscheiden von Helden während der Endbegegnung

Falls ein Held im Verlauf der Endbegegnung ausscheidet, endet das Spiel nicht sofort. Stattdessen werden alle Gegner aus der Heldenzone  des ausgeschiedenen Helden in die Abenteuerzone  verschoben und das Spiel geht weiter. Falls mindestens 1 Held noch im Spiel ist, sobald die Endbegegnung endet, gewinnen alle Helden (und alle Spieler) das Spiel gemeinsam. Das umfasst auch die ausgeschiedenen Helden.


Töten von Gegnern durch Verwundbarkeiten

Technisch gesehen wird ein Gegner erst getötet, nachdem die Aktion, mit der seine Karte anvisiert worden ist, vollständig abgehandelt worden ist. Deshalb muss der Effekt zuerst beendet sein, bevor die Gegnerkarte abgelegt wird.



TEIL IV: SPIELVARIANTEN

HÖHERE SCHWIERIGKEITSGRADE

Für ein spannenderes Spiel können geübte Spieler, die Schwierigkeit des Spiels erhöhen. Dazu wählen sie mit Bedacht beliebig viele der folgenden Möglichkeiten: (Achtung: Alle drei Optionen auf einmal führen zu einem beinahe nicht zu gewinnenden Spiel!):

- » Beim Aufbau werden alle Heldentableaus auf die Albtraumseite gedreht (erkennbar am Endgegner-Symbol .
- » Das Abenteuer tableau wird auf die Albtraumseite gedreht.
- » Das Zeittableau wird auf die Albtraumseite gedreht.

Achtung: Alle Optionen auf einmal führen zu einem beinahe nicht mehr zu gewinnenden Spiel!

Unabhängig für welche Option/en man sich entschieden hat, gilt folgende Regelergänzung: Nachdem ein Verbündeter getötet worden ist, werden Beutemarker  in Höhe des Beutewertes  des Verbündeten aus dem Vorrat entfernt (bis zu einem Minimum von 0 verbleibenden Markern).




KOMBINIERTE ZÜGE

Statt jeden Heldenzug separat zu spielen, können auch alle Heldenzüge gleichzeitig gespielt werden. Jeder Spieler darf immer noch nur 1 Normale Aktion und 1 Verbündeten-Aktion pro Angriffsphase abhandeln, aber Schnelle Aktionen und der Erwerb Großer Heldentaten können jederzeit und in beliebiger Spielerreihenfolge abgehandelt werden. Die Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge ihre jeweiligen Heldenzüge enden (um Effekte korrekt abhandeln zu können, die „bis zum Ende des Heldenzuges“ andauern). Nachdem alle Spieler ihren Heldenzug so abgeschlossen haben, endet die Angriffsphase.

SPIEL MIT ZEITKARTEN

Für diese Variante wird ein Set Zeitkarten aus dem ersten Grundspiel **Nebel über Valskyrr** benötigt. Diese Variante kann nur für Abenteuer verwendet werden, die keine Effekte für die Ereignisfelder auf der Zeitleiste vorsehen.

Beim Aufbau eines Spiels mit dieser Variante werden zunächst sämtliche Zeitkarten mit dem Titel „**Erbarmungsloser Nebel**“ aus dem Spiel entfernt und die übrigen Karten werden zu einem Zeitdeck gemischt.

Sobald der Zeitanzeiger  im Verlauf des Spiels auf einem Ereignisfeld landet oder dieses überquert, wird eine Karte vom Zeitdeck  gezogen. Der Ereignisteil der Karte wird abgehandelt, wobei sämtliche „?“-Symbole (falls vorhanden) durch die entsprechende Zahl auf der Zeitleiste  ersetzt werden. Anweisungen zur Bewegung des Zeitanzeigers werden ignoriert.

ANGEPASSTES BELOHNUNGSDECK

Um das Spiel besser auf die gewählten Helden abzustimmen, können die Spieler vor Spielbeginn gemeinsam Belohnungskarten auswählen, die sie zurück in die Spielschachtel legen.

Diese Variante ist besonders empfehlenswert, wenn **Im Herzen des Schreckens** mit **Nebel über Valskyrr** kombiniert wird oder wenn Ausrüstungskarten aus Erweiterungen im Belohnungsdeck sind.









TEIL V: GLOSSAR

Dieses Glossar dient als Überblick über die wichtigsten Spielbegriffe und bietet jeweils eine kurze Erläuterung.

A

ABENTEUERZONE

Die Abenteuerzone  ist der Bereich in der Mitte der Spielfläche, in dem sich die Gegner im Spiel, das Abenteuertableau und das Zeittableau sowie alle Karten und Decks befinden, die nicht Teil von Heldenzonen  sind. Die Abenteuerzone  befindet sich in Reichweite  von jeder Heldenzone .

Siehe auch: *Gegnerreihe, Heldenzone .*

AKTIVE BEGEGNUNG

Die aktive Begegnung ist die Begegnung, die sich aktuell im Spiel befindet. Es kann immer nur eine aktive Begegnung gleichzeitig geben. Falls es eine aktive Begegnung gibt, ziehen die Spieler unter keinen Umständen eine neue Begegnung.

Siehe auch: *Aufbau der Begegnung, Begegnung, Endbegegnung, Wiederherstellung.*

AKTIVER ORT

Der aktive Ort ist der Ort, auf dem sich der Gruppenmarker befindet. Es kann nicht mehr als einen aktiven Ort gleichzeitig geben.

Siehe auch: *Bedrohungsstatus eines Ortes, Ort.*

ANGRENZENDER ORT

Zwei Ortsplättchen gelten als aneinander angrenzend, wenn sie an der Kante (entweder teilweise oder vollständig) aneinander liegen. Orte, die sich nur über Eck berühren, gelten nie als angrenzend.

Siehe auch: *Bedrohungsstatus eines Ortes, Ort.*

ANGRIFF

Jede Aktion oder jeder Effekt, der Schaden zufügt (körperlich oder magisch) gilt als Angriff. Sobald ein Held, Verbündeter oder Gegner Schaden zufügt, gilt er als angreifend. Sobald ein Gegner aktiviert wird, um anzugreifen, fügt dieser Gegner den Schaden entsprechend seines Kampf-Textfeldes zu.

Siehe auch: *Körperlicher Angriff, Magischer Angriff.*

ANHANG



Ein Anhang ist eine Karte, die an eine andere Karte angehängt ist. Anhänge, die nicht zu den Handkarten des Spielers zählen, werden beim Ziehen und Ablegen von Karten am Ende des Heldenzugs nicht mitgezählt.



AUFBAU EINER BEGEGNUNG

Immer wenn eine neue Begegnung zur aktiven Begegnung wird, werden zunächst die Startgegner gezogen und dann die Vorbereitungsregeln auf der Begegnungskarte abgehandelt.

Siehe auch: *Aktive Begegnung, Endbegegnung, Wiederherstellung.*



AUFSTACHELN

Um einen Gegner aufzustacheln , wird seine Karte um 90° gedreht und der Aufstacheln -Effekt auf der Gegnerkarte wird abgehandelt (Einzelheiten dazu befinden sich auf Seite 11).

Siehe auch: *Beschwichtigen , Wütende Gegner .*

AUSRUHEN

Ein Held kann sich in zwei Spielsituationen ausruhen: in seinem Heldenzug an einem sicheren Ort, falls sich keine Gegner im Spiel befinden, oder als Teil

der Wiederherstellung. Sobald er sich ausruht, heilt der Held die Summe aus den Regenerationspunkten  des aktiven Ortes und dem Regenerationswert  des Heldenableaus.



Siehe auch: *Heilung, Regenerationspunkte, Regenerationswert.*

AUSRÜSTUNG

Jedes Heldendeck beinhaltet Ausrüstungskarten und Heldentatenkarten. Ausrüstungskarten aus dem Grundset sind von Spielbeginn an im Heldendeck, Belohnungsausrüstung kann in der Wiederherstellung erworben werden.




Siehe auch: *Große Heldentaten, Persönliche Belohnungen, Wiederherstellung.*

AUSRÜSTUNGSFERTIGKEITEN

Auf dem Heldenableau sind unter Ausrüstungsfähigkeiten Schlüsselwörter aufgelistet, die angeben, welche Ausrüstungsarten dieser Held in seine Heldenzone  legen kann. Zusätzlich kann ein Held jede Belohnungskarte mit seinem Heldenymbol in seine Heldenzone  legen.

Siehe auch: *Ausrüstung, Persönliche Belohnungen.*





AUSSPÄHEN

Zu Beginn der Reisephase können die Spieler Beutemarker  aus dem gemeinsamen Vorrat ausgeben: Für jeden so ausgegebenen Beutemarker , können die Spieler einen angrenzenden Ort aufdecken (wie üblich wird dabei ein Wundenmarker auf den aufgedeckten Ort gelegt). Anschließend können weitere Beutemarker  ausgegeben werden, um weitere Orte so auszuspähen.

Siehe auch: *Angrenzender Ort, Status eines Ortes.*




B

BEDROHUNGSSTATUS EINES ORTES

Ein Ort kann sicher (keine Wundenmarker ), gefährlich (1 Wundenmarker ) oder überrannt sein (2 Wundenmarker ). Die Spieler können sich nur an einem sicheren Ort ausruhen (und nur, solange sich keine Gegner im Spiel befinden). Ein verdeckter Ort gilt immer als gefährlich. Sobald er umgedreht wird, wird 1 Wundenmarker  darauf gelegt, um diesen Status anzuzeigen.




Siehe auch: *Bedrohungsstatus eines Ortes erhöhen, Bedrohungsstatus eines Ortes verringern.*

BEDROHUNGSSTATUS EINES ORTES ERHÖHEN

Immer wenn die Spieler den Bedrohungsstatus eines Ortes erhöhen, müssen sie 1 Wundenmarker  auf diesen Ort legen. Der Bedrohungsstatus eines Ortes mit 2 Wundenmarkern  kann nicht weiter erhöht werden (ihm werden keine weiteren Wundenmarker  hinzugefügt).

Siehe auch: *Bedrohungsstatus eines Ortes, Bedrohungsstatus eines Ortes verringern, Orte.*

BEDROHUNGSSTATUS EINES ORTES VERRINGERN

Immer wenn die Spieler den Status eines Ortes verbessern, müssen sie 1 Wundenmarker  von diesem Ort entfernen. Der Status eines Ortes ohne Wundenmarker  kann nicht weiter verringert werden (Es können keine weiteren Wundenmarker  entfernt werden).



Siehe auch: *Bedrohungsstatus eines Ortes, Bedrohungsstatus eines Ortes erhöhen, Orte.*


BEGEGNUNG

Durch eine Begegnungskarte kommen neue Gegner ins Spiel. Außerdem enthält die Karte einen eigenen Regelsatz dazu, wie die Spieler diese Begegnung erfolgreich abschließen können.


Siehe auch: *Aktive Bewegung, Aufbau der Begegnung, Endbegegnung, Rückzug, Wiederherstellung.*

BESCHWICHTIGEN

Wird ein aufgeregter  Gegner beschwichtigt , so wird er in seine ursprüngliche Position zurückgedreht (von der um 90° gedrehten Position).

Siehe auch: *Aufstacheln .*

BEUTEMARKER

Beutemarker  sind eine gemeinsame Ressource, die die Spieler verwenden können, um Auszuspähen, erweiterte Bewegungen durchzuführen und Große Heldentaten und persönliche Belohnungen zu erwerben.

Siehe auch: *Große Heldentaten, Heldentaten, Heldenzug, Persönliche Belohnungen.*

BEUTEVORRAT

Der gemeinsame Beutevorrat besteht aus Beutemarkern, die jeder Spieler verwenden kann, sobald er Beutemarker ausgeben muss.

Siehe auch: *Ausspähen*, *Beutemarker*, *Beutewert*, *Heldentaten*, *Wiederherstellung*.

BEUTEWERT

Der Beutewert erscheint auf verschiedenen Kartenarten und hat für jede davon eine eigene Funktion. Auf Gegnern gibt er die Anzahl an Beutemarkern an, die die Spieler erhalten, nachdem der Gegner getötet worden ist. Auf Heldentaten und persönlichen Belohnungen zeigt er die Kosten für den Erwerb der Karte an. Auf normalen Belohnungskarten zeigt er die Anzahl der Beutemarker an, die dem gemeinsamen Vorrat hinzugefügt werden können, falls die Karte sofort wieder unter das Belohnungsdeck gelegt wird.

Siehe auch: *Heldentaten*, *Heldenzug*.

BEWEGUNG AUF SPIELSTANDSLEISTEN

Anweisungen für die Bewegung eines Anzeigers auf einer Leiste werden immer in Form von Symbolen gegeben: Ein Pfeil in die Richtung, in die der Anzeiger bewegt werden soll, einer Zahl, die angibt um wie viele Felder, und dem Symbol der Leiste. Wird der Anzeiger nach rechts bewegt, werden alle Symbole abgehandelt, auf denen er landet oder die er überquert. Wird der Anzeiger nach links bewegt, werden diese Symbole ignoriert. Falls statt einer Anzahl Felder, die er bewegt werden sollt, nach dem Pfeil $\frac{1}{2}$ steht, wird der Anzeiger auf das Feld gezogen, das der Hälfte seiner aktuellen Position (abgerundet) entspricht.

Siehe auch: *Gegnerfokusleiste*.

D

DAS SPIEL GEWINNEN

Falls eine Endbegegnung in einer Begegnungsphase erfolgreich abgeschlossen wird, gewinnen die Spieler sofort das Spiel!

E

EINGEBETTETE AKTION

Eine Aktion, die als Teil eines anderen Effektes abgehandelt wird, nennt man eingebettete Aktion. Eingebettete Aktionen zählen nicht zum Limit von 1 Verbündeten-Aktion und 1 Normale Aktion pro Zug.

Siehe auch: *Heldenzug*, *Vererbung von Schlüsselwörtern*.

ENDBEGEGNUNG

Zu jedem Abenteuer gehört eine Endbegegnung, die beiseitegelegt wird, bis die Gruppe den im Abenteuer angegebenen Ort für die Endbegegnung erreicht. Sobald dies passiert, wird die Endbegegnung zur aktiven Begegnung.

Siehe auch: *Das Spiel gewinnen*, *Vorbereitung der Begegnung*.

ENDGEGNER

Zu jedem Abenteuer gehört ein Endgegner. Jede Endgegner-Karte ist doppelseitig und einfach daran zu erkennen, dass sie keinen Wert für Lebenspunkte enthält. Das Töten eines Endgegners ist üblicherweise das Ziel eines Abenteurers.

Siehe auch: *Das Spiel gewinnen*, *Endbegegnung*.

ERWEITERTE BEWEGUNG

Während der Reisephase können die Spieler entscheiden, sich entlang einer ununterbrochenen Kette sicherer Orte auf einen gefährlichen oder überrannten Ort zu bewegen. Dazu müssen sie für jeden Ort, den die Gruppe so überquert, 1 Beutemarker aus dem gemeinsamen Vorrat zahlen.

Siehe auch: *Ausspähen*, *Bedrohungsstatus eines Ortes*, *Bewegung der Gruppe*.

F

FRIEDHOF

Der Friedhof ist ein offener Stapel Karten in einer Heldenzone. Immer wenn eine Karte begraben wird, wird diese auf den Friedhof gelegt.

Siehe auch: *Ausruhen*, *Heilung*, *Regeneration*, *Regenerationspunkte*.

G

GEGNERFOKUS

Der Gegnerfokus dient dazu, zu bestimmen welchen Helden ein Gegner in der Verfolgungsphase verfolgt. Dabei wird der Gegner ganz links in der Gegnerreihe in die Heldenzone des Helden mit dem höchsten Gegnerfokus verschoben (im Fall eines Gleichstands entscheiden die Spieler) und dessen Gegnerfokus wird halbiert $\left\langle \frac{1}{2} \right\rangle$. Das wird so oft wiederholt, bis es keine Gegner mehr in der Gegnerreihe gibt, oder bis alle Helden einen Gegnerfokus von 0 haben.

Siehe auch: *Gegnerfokusleiste*, *Gegnerfokus senken*, *Gegnerfokus zurücksetzen*.

GEGNERFOKUSLEISTE

Auf jedem Helden-Tableau befindet sich eine Gegnerfokusleiste. Immer wenn ein Effekt einen Spieler anweist, seinen Gegnerfokus zu erhöhen oder zu senken, verschiebt der Spieler seinen Gegnerfokusanzeiger um die angegebene Anzahl an Feldern. Wird der Gegnerfokusanzeiger auf ein Symbol gezogen oder überquert er dieses, muss der entsprechende Effekt abgehandelt werden. Sobald der Anzeiger das letzte Feld (ganz rechts) erreicht, wird er sofort um 7 Felder nach links bewegt (bei der Bewegung nach links werden Symbole ignoriert).

Siehe auch: *Aufstacheln*, *Gegnerfokus zurücksetzen*, *Verstärkungsleiste*, *Wütende Gegner*.

GEGNERFOKUS SENKEN

Immer wenn ein Gegner aus einem beliebigen Grund in eine Heldenzone verschoben wird, senkt dieser Spieler den Gegnerfokus seines Helden, indem er den aktuellen Wert halbiert (abgerundet) und dann den Anzeiger auf die neue Position verschiebt. Dies wird abgekürzt mit: $\left\langle \frac{1}{2} \right\rangle$.

Siehe auch: *Gegnerfokus*.

GEGNERFOKUS ZURÜCKSETZEN

Bei der Wiederherstellung setzt jeder Spieler den Gegnerfokus seines Helden zurück. Um den Gegnerfokus zurückzusetzen, wird der Gegnerfokusanzeiger auf das Feld mit dem schwarzen Hintergrund auf der Leiste verschoben, wobei Symbole auf der Leiste ignoriert werden.

Siehe auch: *Aufstacheln*, *Gegnerfokusleiste*, *Verstärkungsleiste*, *Wütende Gegner*.

GEGNERREIHE

Die Gegnerreihe besteht aus nebeneinander liegenden Gegnerkarten, die offen in der Abenteuerzone liegen. Sobald neue Gegner in die Gegnerreihe gelegt werden (oder aus einer Heldenzone in die Abenteuerzone verschoben werden), werden sie rechts an die Reihe angelegt. Verfolgen die Gegner die Helden, so tun sie das nacheinander, beginnend mit dem Gegner links in der Gegnerreihe.

Siehe auch: *Abenteuerzone*, *Heldenzone*.

GEGNER ZERSTREUEN

Sobald der Gruppenmarker auf einen neuen Ort verschoben wird, werden alle Gegner, die sich noch im Spiel befinden, auf den entsprechenden Gegnerkarten-Ablagestapel gelegt. Außerdem werden Gegner als Teil der Wiederherstellung zerstört. Gegner mit der Sonderfertigkeit **Unbarmherzig** werden nie zerstört.

Siehe auch: *Erweiterte Bewegung*, *Töten von Gegnern*, *Wiederherstellung*.


GROSSE HELDENTAT

Eine Große Heldentat ist eine Karte, die zu einem Helden gehört (und sein Symbol enthält) und die im Heldenzug für Beutemarker erworben werden und der Hand des entsprechenden Spielers hinzugefügt werden kann.

Siehe auch: *Beutemarker*, *Beutewert*, *Heldenzug*.

H

HAND

Die Karten, die ein Spieler auf der Hand hält, nennt man Handkarten. Immer wenn in einem Kartentext Bezug auf diese genommen wird, geschieht dies mit folgendem Symbol: . Falls das Symbol vor einer Aktionsbeschreibung steht, kann die Aktion nur abgehandelt werden, falls sich die Karte auf der Hand eines Spielers befindet.


Siehe auch: *Handkartenlimit*, *Nachziehlimit*.

HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit jedes Helden ist 8. Immer wenn ein Spieler am Ende seines Heldenzuges mehr als 8 Karten auf der Hand hat, muss er solange Karten ablegen, bis er nur noch 8 hat. Effekte, die das Nachziehlimit ändern, modifizieren nicht das Handkartenlimit.

Siehe auch: *Hand, Nachziehlimit*.

HEILUNG

Immer wenn ein Held oder ein Verbündeter Regenerationspunkte  erhält, gilt dies als Heilung dieses Helden oder Verbündeten.




Siehe auch: *Ausruben, Regeneration, Regenerationspunkte*.


HELDENTATEN

Jedes Heldendeck beinhaltet Ausrüstungskarten und Heldentatenkarten. Heldentaten (Grundset) sind von Spielbeginn an im Deck jedes Helden, Große Heldentaten können im Verlauf des Spiels erworben werden.

Siehe auch: *Ausrüstung, Große Heldentaten*.

HELDENZONE

Die Heldenzone  ist der Bereich direkt vor einem Spieler, in dem sein Heldentableau, seine Karten (Heldentaten, Ausrüstung, Ablagestapel und Friedhof) und die Gegner liegen, die seinen Helden verfolgen. Die Heldenzone  befindet sich für den eigenen Helden in Reichweite ①. Alle Heldenzonen  befinden sich zueinander in Reichweite ②.

Siehe auch: *Abenteurerzone , Reichweite*.



HELDENZUG

In seinem Heldenzug kann ein Spieler eine normale Aktion, eine Verbündeten-Aktion, eine beliebige Anzahl schneller Aktionen und eine beliebige Anzahl Reflexe abhandeln (in beliebiger Reihenfolge). Keine dieser Aktionen ist verpflichtend. Außerdem können die Spieler in ihren Heldenzügen Große Heldentaten erwerben. Ein Heldenzug endet damit, dass der Spieler Karten zieht, um seine Hand wieder aufzufüllen. Der komplette Ablauf eines Heldenzuges wird auf Seite 10 beschrieben.

Siehe auch: *Aktion, Eingebettet, Handkartenlimit, Nachziehlimit, Normale Aktion, Reflex, Schnelle Aktion, Verbündeten-Aktion*.





K

KÖRPERLICHER ANGRIFF

Es gibt zwei Angriffsarten: Körperlicher Angriff und Magischer Angriff. Körperlicher Angriff wird durch eine Zahl und ein Symbol (1 , 2 , usw.) dargestellt.

Siehe auch: *Angriff, Körperliche Verteidigung*.



KÖRPERLICHE VERTEIDIGUNG

Es gibt zwei Verteidigungsarten: Körperliche Verteidigung und Magische Verteidigung. Körperliche Verteidigung wird durch eine Zahl und ein Symbol (1 , 2 , usw.) dargestellt. Die Körperliche Verteidigung  eines Gegners oder eines Verbündeten verhindert bei jedem einzelnen Angriff körperlichen Schaden .

Siehe auch: *Angriff, Körperlicher Angriff*.





M

MAGISCHER ANGRIFF

Es gibt zwei Angriffsarten: Körperlicher Angriff und Magischer Angriff. Magischer Angriff wird durch eine Zahl und ein Symbol (1 , 2 , usw.) dargestellt.

Siehe auch: *Angriff, Magische Verteidigung*.

MAGISCHE VERTEIDIGUNG

Es gibt zwei Verteidigungsarten: Körperliche Verteidigung und Magische Verteidigung. Magische Verteidigung wird durch eine Zahl und ein Symbol (1 , 2 , usw.) dargestellt. Die Magische Verteidigung  eines Gegners oder eines Verbündeten verhindert bei jedem einzelnen Angriff magischen Schaden .

Siehe auch: *Angriff, Magischer Angriff*.

N

NACHZIEHLIMIT

Beim Ziehen von Karten am Ende seines Heldenzuges subtrahiert ein Spieler die Anzahl der Karten in seiner Hand von seinem Nachziehlimit (normalerweise 5, falls nicht durch einen Effekt modifiziert). Falls das Ergebnis höher ist als 0, zieht der Spieler entsprechend viele Karten von seinem Heldendeck.

Siehe auch: *Handkarten, Handkartenlimit*.

NORMALE AKTIONEN

Ein Spieler kann in seinem Heldenzug genau 1 normale Aktion abhandeln. Eingebettete Aktionen zählen nicht zu diesem Limit.

Siehe auch: *Heldenzug*.

O

ORTE

Ein Ortsplättchen zeigt einen Ort des Spiels, auf den der Gruppenmarker bewegt werden kann. Der Aufbau der Orte unterscheidet sich abhängig vom gespielten Abenteuer.

Siehe auch: *Aktiver Ort, Angrenzender Ort, Ausspähen, Bedrohungsstatus eines Ortes*.

ORTSWECHSEL DER GRUPPE

In der Reisephase können die Spieler den Gruppenmarker auf einen angrenzenden Ort bewegen.

Siehe auch: *Aktiver Ort, Angrenzender Ort, Ausspähen, Bedrohungsstatus eines Ortes, Gegner zerstreuen*.

P

PERSÖNLICHE BELOHNUNGEN

Eine Belohnungsausrüstungskarte mit dem Symbol eines Helden darauf ist eine persönliche Belohnung. Diese Karten können von Spielern als Teil der Wiederherstellung erworben werden.

Siehe auch: *Ausrüstung, Große Heldentaten, Wiederherstellung*.







R

REFLEX

Ein Reflex ist eine Aktion, die sowohl im als auch außerhalb des eigenen Heldenzuges abgehandelt werden kann. Ein Reflex kann keine andere Aktion unterbrechen, außer seine Beschreibung besagt dies ausdrücklich.



Siehe auch: *Heldenzug*.

REGENERATIONSPUNKTE

Helden und Verbündete erhalten durch verschiedene Effekte Regenerationspunkte . Für jeden Punkt, den ein Held erhält, kann er 1 Karte vom Friedhof in seinen Ablagestapel oder von seinem Ablagestapel unter sein Deck verschieben. Für jeden Regenerationspunkt  den ein Verbündeter erhält, wird 1 Wundenmarker  von der Verbündetenkarte entfernt. Erhaltene Regeneration  muss nicht vollständig ausgegeben werden. Nicht ausgegebene Regenerationspunkte  gelten als gar nicht erst erzeugt in Hinblick auf Effekte, die sich auf Regeneration  beziehen.



Siehe auch: *Ausruben, Heilung, Regenerationswert*.

REGENERATIONSWERT

Dieser Wert erscheint auf Ortsplättchen und auf Heldentableaus und wird nur verwendet, sobald ein Held sich ausruht. Beim Erhalt von Regenerationspunkten  außerhalb des Ausruhens wird der Regenerationswert  nicht addiert.



Siehe auch: *Ausruben, Heilung, Regenerationspunkte*.

REICHWEITE ②

Die Reichweite einer Aktion wird bestimmt durch das Reichweitesymbol vor der Aktion (①, ②, usw.). Mit einer Aktion mit Reichweite ① können nur Spielelemente in der eigenen Heldenzone  anvisiert werden, einschließlich des Heldentableaus und aller Gegner, die den Helden zu diesem Zeitpunkt verfolgen. Mit einer ②-Aktion können Spielelemente in allen Heldenzonen  oder der Abenteurerzone anvisiert werden. Höhere Reichweiten dienen lediglich dazu, Effekte auszugleichen, die negativen Einfluss auf die Reichweite von Aktionen haben.

Siehe auch: *Reichweitenbonus durch Beweglichkeit*.

REICHWEITENBONUS DURCH BEWEGLICHKEIT

Verschiedene Effekte und Sonderfertigkeiten modifizieren die Aktionsreichweite. Auch wenn die Quelle der meisten Modifikationen ein Kartentext ist, gibt es eine wichtige Ausnahme: Falls sich keine Gegner in der eigenen Heldenzone  befinden, gibt es einen + Reichweitebonus für jede Aktion, die die Gegner anvisiert.



RÜCKZUG

Immer wenn der Gruppenmarker von einem Ort wegbewegt wird und es eine aktive Begegnung gibt, gilt diese Bewegung an einen anderen Ort als Rückzug. Zunächst wird der Bedrohungsstatus des aktiven Ortes (der gerade verlassen wird) erhöht. Nach Abschluss der Bewegung werden Gegner zerstreut, der Rückzugseffekt auf der Begegnungskarte abgehandelt und die aktive Begegnung abgelegt. Die Gruppe darf nur 1 Rückzug an einen angrenzenden sicheren Ort durchführen.

Siehe auch: *Angrenzende Orte, Bedrohungsstatus eines Ortes, Bedrohungsstatus eines Ortes erhöhen, Gegner zerstreuen.*

S

SCHADEN VERHINDERN

Helden können nur Schaden verhindern, indem sie Effekte abhandeln, mit denen die zugefügte Schadensart (körperlich  oder magisch ) verhindert werden kann. Es können mehrere Effekte abgehandelt werden, um Schaden aus einer Quelle zu verhindern. Gegner und Verbündete verhindern Schaden entsprechend den Angaben in ihrem Kampf-Textfeld, wenn ihnen Schaden zugefügt wird.

Siehe auch: *Angriff, Körperliche Verteidigung, Magische Verteidigung.*

SCHLÜSSELWÖRTER

Ein Schlüsselwort erscheint kursiv im Textkasten für Schlüsselwörter einer Karte oder dem Bereich für Verwundbarkeiten auf einem Gegner. Schlüsselwörter haben keine eigene Bedeutung, andere Spielelemente können aber auf sie Bezug nehmen.

Siehe auch: *Vererbung von Schlüsselwörtern, Verwundbarkeiten.*







SCHNELLE AKTION




Ein Spieler darf in seinem Heldenzug eine beliebige Anzahl schnelle Aktionen abhandeln. Schnelle Aktionen können nicht außerhalb des Heldenzuges oder nachdem der Spieler damit begonnen hat, Karten zu ziehen, um seine Hand aufzufüllen, abgehandelt werden.

Siehe auch: *Heldenzug, Verbündeten-Aktion, Reflex.*

T



TÖTEN VON GEGNERN

Immer wenn die Anzahl der Wundenmarker  auf einem Gegner den Lebenspunkten  des Gegners entspricht oder diese übertrifft, wird dieser Gegner getötet. Nach Abschluss der Aktion, die die ausgelöst hat, wird der getötete Gegner abgelegt und Beutemarker  in Höhe des Beutewertes  dieses Gegners werden dem Beutevorrat  hinzugefügt. Gegner, die aus anderen Gründen als Wunden  abgelegt werden, gelten nicht als getötet.

Siehe auch: *Beutemarker , Beutevorrat , Beutewert .*

V

VERBÜNDETEN-AKTION

Diese Aktion kann nur ein Mal pro Heldenzug abgehandelt werden und auch nur von dem Spieler, in dessen Heldenzone  sich die Verbündetenkarte befindet. Falls auf einer Verbündetenkarte Schwächemarker  liegen, kann ihre Verbündeten-Aktion nicht abgehandelt werden.



Siehe auch: *Heldenzug.*

VERERBUNG VON SCHLÜSSELWÖRTERN

Sobald eine Aktion durch einen Effekt einer anderen Karte modifiziert wird, werden alle Schlüsselwörter dieser Karte automatisch auf die modifizierte Karte übertragen. Kein Schlüsselwort kann auf einer Karte mehr als ein Mal vorkommen, übereinstimmende Schlüsselwörter werden also nicht verdoppelt.

Siehe auch: *Schlüsselwörter, Verwundbarkeiten.*

VERWUNDBARKEITEN

Eine Verwundbarkeit eines Gegners wird immer als eine bestimmte Anzahl Wundenmarker , gefolgt von einer Schlüsselwortliste angegeben. Immer wenn ein Gegner durch irgendeinen Effekt anvisiert wird, wird zunächst auf Übereinstimmungen zwischen seinen Verwundbarkeiten und den Schlüsselwörtern auf der Karte geprüft, welche die Quelle des Effektes ist. Für jede Übereinstimmung wird die bei der Verwundbarkeit angegebene Anzahl an Wundenmarkern  auf die Gegnerkarte gelegt.

Siehe auch: *Eingebettete Aktion, Erben von Schlüsselwörtern, Reflex, Schlüsselwörter.*






W

WIEDERHERSTELLUNG

Die Wiederherstellung ist ein Teil der Wiederherstellungsphase, deren Ablauf im Detail auf Seite 16 beschrieben wird.

Siehe auch: *Ausruben, Belohnungen, Gegner zerstreuen, Regenerationswert.*

WÜTENDE GEGNER


Ein wütender Gegner hat folgendes Symbol: . Sobald ein Gegner durch einen Effekt eines Symbols auf einer Spielstandsleiste aufgestachelt  wird, muss zunächst ein wütender Gegner in der entsprechenden Heldenzone  gewählt werden. Falls sich keine wütenden Gegner in der Heldenzone  befinden, kann ein beliebiger Gegner in der Heldenzone  gewählt und aufgestachelt werden.

Siehe auch: *Aufstacheln , Beschwichtigen .*




Z


ZIELMARKER

Zielmarker haben keine vorab definierte Funktion. Stattdessen wird ihre Funktion von Spielelementen definiert, die diese Marker ins Spiel bringen oder sie verwenden.

Siehe auch: *Zielmarker  platzieren.*

ZIELMARKER PLATZIEREN

Zielmarker  werden durch verschiedene Effekte auf Karten und Tableaus gelegt. Ein Zielmarker  kann auf die Zeitleiste  gelegt werden, wie im Abschnitt Fortschritt der aktiven Begegnung angegeben auf die Begegnungskarte oder falls auf anderen Karten im Spiel explizit angegeben entsprechend auf diese.

Siehe auch: *Zielmarker .*

ZUSTANDSMARKER

Jeder Zustandsmarker hat einen bestimmten Effekt, der den Helden, Verbündeten oder Gegner anvisiert auf dessen Karte bzw. Heldentableau er liegt. Zustände werden am Ende der Verteidigungsphase abgehandelt. Eine vollständige Liste der Effekte von Zuständen befindet sich auf Seite 16.

CREDITS

Autor: Błażej Kubacki

Spielentwicklung: Andrei Novac

Englische Spielregel: Błażej Kubacki, Andrei Novac, Rainer Alhfors

Regelunterstützung: Jerry Martin, Aston Holtz

Learn to Play basiert auf einer Vorlage von Gary Beason

Illustration: Enggar Adirasa

Layout und Grafikdesign: Agnieszka Kopera

CREDITS DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Jasmin Ickes, Sandra Schmidt

Layout: Annika Brüning

Redaktion: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Andreas Eichwald, Tim Leuftink, Jan Wegner

Produktionsmanagement: Heiko Eller

©2016 NSKN Games. All rights reserved. German version published by Asmodee GmbH.



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:
Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com





N  **KN**
GAMES