

DER HERR DER RINGE™

REISE DURCH MITTELERDE



REFERENZHANDBUCH



ÜBER DIESES REFERENZHANDBUCH

Dieses Dokument liefert die endgültigen Antworten auf alle Regel- fragen für *Der Herr der Ringe: Reise durch Mittelerde*. Ihr solltet euch zuerst gründlich mit allen Regeln in der Spielregel vertraut gemacht haben, ehe ihr euch diesem Dokument zuwendet. Nachdem ihr die Spielregel gelesen und euer erstes Abenteuer beendet habt, solltet ihr die Abschnitte „Erweiterte Regeln“ und „Kampagnenregeln“ in diesem Dokument lesen. Beide Abschnitte enthalten wichtige Regeln, die – um einen leichteren Einstieg ins Spiel zu ermöglichen – bewusst nicht in der Spielregel erklärt worden sind. Sie werden allerdings benötigt, damit ihr weiterspielen und eine vollständige Kampagne spielen könnt.

Den Großteil dieses Referenzhandbuchs macht das Glossar aus. In ihm sind alle Regeln sehr ausführlich erklärt. Außerdem findet ihr im Glossar Klarstellungen zu den einzelnen Regeln. Das Glossar ist in alphabetischer Reihenfolge nach Themen sortiert. Sollten während einer Partie Fragen aufkommen, könnt ihr im Glossar nachschlagen. Der Index ganz hinten in diesem Handbuch hilft euch beim Auffinden bestimmter Themen innerhalb der Glossareinträge.

Das Referenzhandbuch ist in die folgenden 5 Abschnitte unterteilt:

ERWEITERTE REGELN	2
KAMPAGNENREGELN	3
SPIELAUFBAU	5
GLOSSAR	6
ANHANG: AUFBAU DER APP	28
INDEX	30
SCHNELLÜBERSICHT	32

ERWEITERTE REGELN

Die folgenden Spielregeln können im weiteren Kampagnenverlauf nach dem ersten Abenteuer vorkommen.

DIE GOLDENEN REGELN

Als Goldene Regeln werden grundlegende Spielkonzepte bezeichnet, auf die alle anderen Spielregeln aufbauen.

- Sollten sich das Referenzhandbuch und die Spielregel widersprechen, hat das Referenzhandbuch Vorrang.
- Sollten sich die Fähigkeit auf einer Karte und das Referenzhandbuch widersprechen, hat die Karte Vorrang. Falls man sowohl die Anweisungen der Karte als auch der Regel befolgen kann, sollte dies auch getan werden.
- Falls eine Kartenfähigkeit eine Form von „nicht können“ verwendet, ist dies ein absolutes Verbot und kann nicht von anderen Fähigkeiten überschrieben werden.
- Falls sich eine Fähigkeit in der App und im Referenzhandbuch oder auf Karten widersprechen, hat die App Vorrang.

KONFLIKTE

Während einer Partie kann es zu Konflikten im Spielverlauf kommen.

- Es ist möglich, dass mehrere Spieleffekte gleichzeitig auftreten. Sollte dies geschehen, bestimmen die Spieler gemeinsam als Gruppe, in welcher Reihenfolge sie diese Effekte abhandeln möchten.
- Es kann passieren, dass ein Spieleffekt mehr als ein mögliches Ergebnis hat. In einem solchen Fall bestimmen die Spieler gemeinsam als Gruppe, welches Ergebnis der Spieleffekt hat.

SCHWARZE GRENZEN

Die dunklen Reise-Spielplanteile haben sowohl graue als auch schwarze Grenzen. Diese Spielplanteile stellen die Berge, Höhlen und Innenräume Mittelerdes dar. Felder, die durch schwarze Grenzen voneinander getrennt sind, gelten nicht als benachbart, es sei denn, sie sind durch aneinander ausgerichtete graue Grenzen miteinander verbunden. Auf den Spielplanteilen gibt es kleine Pfeile, die auf die grauen Grenzen zeigen, um sie leichter erkennbar zu machen – zeigen die Pfeile auf jeder Seite der Grenzen genau aufeinander, sind die grauen Grenzen aneinander ausgerichtet.

Falls zwei Felder durch schwarze Grenzen voneinander getrennt sind und ihre grauen Grenzen nicht aneinander ausgerichtet sind (mit anderen Worten, wenn eine graue Grenze auf eine schwarze Grenze trifft), sind diese Felder nicht benachbart zueinander.



Diese beiden Felder sind benachbart, da sie über ihre grauen Grenzen miteinander verbunden sind und diese aneinander ausgerichtet sind (die beiden Pfeile zeigen genau aufeinander).

SCHLACHT-SPIELPLAN UND GELÄNDE

In einigen Abenteuern wird ein Schlacht-Spielplan verwendet, der aus Schlacht-Spielplanteilen anstatt Reise-Spielplanteilen zusammengesetzt wird. Der Schlacht-Spielplan wird verwendet, sobald der Schwerpunkt der Kampagne von Reise und Erkundung zu einem entscheidenden Höhepunkt im Abenteuer der Helden übergeht.



Reise-Spielplanteil



Schlacht-Spielplanteil

Die Spielregeln ändern sich nicht, wenn auf dem Schlacht-Spielplan gespielt wird. Allerdings kommen auf dem Schlacht-Spielplan Geländemarker zum Einsatz, die Einfluss auf die Bewegungs- und Angriffsregeln haben können.

Sobald ein Schlacht-Spielplan aufgebaut wird, platziert ihr gemäß den Vorgaben der App Geländemarker auf dem Spielplan. Manche Geländemarker werden auf Feldern, andere auf Grenzen platziert, wodurch sich die Regeln der entsprechenden Grenzen verändern können.

Um euch die Regeln für einen bestimmten Geländemarker anzusehen, könnt ihr in der App den Marker auswählen. Zu diesen Regeln kann auch gehören, dass man über die Aktion „Interagieren“ mit diesem Marker interagieren kann. Zusätzlich gibt es zu jedem Geländemarker eine zugehörige Geländekarte, auf der die Effekte des Markers beschrieben sind.

In einigen Abenteuern wird abenteurerspezifisches Gelände verwendet. Diese Geländemarker sind in der App durch einen Funkel-Effekt hervorgehoben und ihre Effekte unterscheiden sich von den Effekten, die auf der Geländekarte beschrieben sind. Um euch die Effekte für einen abenteurerspezifischen Geländemarker anzeigen zu lassen, müsst ihr den entsprechenden Marker in der App auswählen.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten, die im Grundspiel *Der Herr der Ringe: Reise durch Mittelerde* enthalten sind, haben in der unteren rechten Ecke ein Ring-Symbol. Durch dieses Erweiterungssymbol könnt ihr die Karten, die in diesem Produkt enthalten sind, von Karten aus anderen Produkten der Reihe *Reise durch Mittelerde* unterscheiden.



Erweiterungssymbol des Grundspiels

KAMPAGNENREGELN

Jede Kampagne in *Reise durch Mittelerde* besteht aus mehreren aufeinander aufbauenden Abenteuern. Im folgenden Abschnitt wird erklärt, wie ihr eure Helden weiterentwickeln könnt, angefangen mit dem Aufwerten von Gegenständen, über den Kauf von Fertigkeiten, bis hin zum Wechsel der Rollen. Außerdem wird beschrieben, wie ihr eine laufende Kampagne abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen könnt.

NACH JEDEM ABENTEUER

Nach jedem Abenteuer legt jeder Held alle seine Marker sowie seine Schaden-, Furcht- und Gunstkarten ab. Anschließend legt jeder Held seine Schwächen-Karten zurück in den Vorrat und all seine anderen Fertigkeitenkarten zurück in seinen Fertigkeitenstapel.

LAGER

Nachdem eure Helden ein Abenteuer abgeschlossen haben, wechselt die App auf den Lager-Bildschirm. Solange sich die Helden im Lager aufhalten, können sie ihre Gegenstände aufwerten und neue Fertigkeiten kaufen. Anschließend können sie entweder die Kampagne abspeichern und auf den Start-Bildschirm der App zurückkehren, indem sie „Speichern und beenden“ auswählen, oder sie können „Weiter“ auswählen, um in die Rollenauswahl zu gelangen und mit dem nächsten Abenteuer fortzufahren.



Lager-Bildschirm

DAS INVENTAR DER GRUPPE

Das Inventar ist eine Sammlung von Gegenständen und Fertigkeiten. Die App führt Buch über die Rüstung (🛡️), über die Einhand- (🗡️) und Zweihandgegenstände (🔪) sowie über die Fertigkeitenkarten (inklusive Titel) der Helden. Außerdem verwaltet die App alle Schmuckstücke (💍) der Gruppe. Indem ihr die Schaltfläche „Gegenstände“ auswählt, könnt ihr euch die Gegenstände eurer Helden ansehen. Möchtet ihr die Fertigkeiten eurer Helden ansehen, wählt ihr das Porträt des entsprechenden Helden in der App aus.

Gegenstände und gekaufte Fertigkeiten der Helden **können nicht** getauscht werden; Schmuckstücke können hingegen während des Spielbaus beliebig von den Helden ausgerüstet werden.

Um den Spielbau zwischen mehreren Spieleabenden zu erleichtern, solltet ihr die Karten in eurem Inventar getrennt von den anderen Karten, die im Spiel enthalten sind, aufbewahren.

WISSEN (🌀) UND GEGENSTÄNDE

Die Geheimnisse, die eure Helden im Laufe der Kampagne lüften, und die Erkenntnisse, die sie daraus gewinnen, werden durch euer **WISSEN** (🌀) dargestellt. Wissen ist ein gemeinsamer Wert aller Helden, den die App für euch verwaltet. Wenn eure Helden Wissen erhalten, werden neue Aufwertungen für Gegenstände freigeschaltet. Erhaltenes Wissen ist dauerhaft; es kann nicht ausgegeben werden oder verloren gehen.



Gesamtwissen im Lager-Bildschirm

GEGENSTÄNDE AUFWERTEN

Jede Gegenstandskarte hat einen Wissenswert, der den Betrag an Wissen angibt, den eure Helden haben müssen, um den Gegenstand aufwerten zu können. Das Gegenstandsmenü enthält alle Gegenstände der Gruppe. Gegenstände, die aufgewertet werden können, sind hervorgehoben.



Wissenswert auf Gegenstandskarten



Die Helden haben genug Wissen, um alle hervorgehobenen Gegenstände aufzuwerten.

Sobald ihr einen hervorgehobenen Gegenstand aus dem Gegenstandsmenü auswählt, werden alle verfügbaren Aufwertungen für diesen Gegenstand angezeigt. Um den Gegenstand aufzuwerten, wählt ihr die aufgewertete Version des Gegenstands in der App aus. Anschließend erhält der Held die Karte, die der Aufwertung entspricht, und legt die vorherige Version des aufgewerteten Gegenstandes zurück in den Vorrat.



Mit 25 Wissen kann der „Dolch“ aufgewertet werden. Für ihn stehen die Aufwertungen „Dolch aus den Ered Luin“ und „Dolch aus Gondolin“ zur Verfügung.

ERFAHRUNG UND FERTIGKEITEN

Durch das Abschließen von Abenteuern erhalten eure Helden **ERFAHRUNG**. Sie stellt dar, wie sich die Fähigkeiten der Helden auf ihren Reisen entwickeln und wie die Helden wachsen. Erfahrung ist ein Zahlungsmittel, mit dem ihr eure Helden neue Fertigkeiten kaufen könnt. Jeder Held sammelt seine eigene Erfahrung. Sie ist an eine bestimmte Rolle gebunden, d.h. ein Held sammelt während eines Abenteuers nur Erfahrung für seine aktuelle Rolle. Wechselt ein Held während der Kampagne die Rolle, ist es möglich, dass er Erfahrung für mehrere Rollen ansammelt.

KAUFEN UND VERKAUFEN VON FERTIGKEITEN

Solange ihr euch im Lager befindet, können eure Helden Erfahrung ausgeben, um beliebig viele Fertigkeitenkarten zu kaufen. Kaufbare Fertigkeitenkarten haben einen Erfahrungswert, der den Betrag an Erfahrung angibt, den ein Held ausgeben muss, um die Karte kaufen zu können.



Ihr könnt eure Helden in der App auswählen, um ein Menü zu öffnen, in dem die Erfahrung eines Helden nach den jeweiligen Rollen sortiert ist. Wählt ihr eine Rolle aus, wird das Menü erweitert und es werden alle Fertigkeitenkarten angezeigt, die zu dieser Rolle gehören. Fertigkeitenkarten, die ein Held bereits besitzt, werden grün angezeigt, Fertigkeitenkarten, die zu teuer sind, werden rot dargestellt und Fertigkeitenkarten, die nicht verfügbar sind, weil sie schon ein anderer Held besitzt, werden ebenfalls rot angezeigt und zeigen das Porträt des Helden, der die Fertigkeit besitzt.



Aragorn hat in seiner Rolle als Meisterdieb 4 Erfahrungspunkte. Er hat bereits „Wort des Glückes“, weshalb er sich von den verfügbaren Meisterdieb-Fertigkeiten entweder „Schleichen“ oder „Taschen“ kaufen kann.

Fertigkeitenkarten, die weder rot noch grün angezeigt werden, sind verfügbar und können von dem Helden gekauft werden. Dazu wählt ihr die Fertigkeit aus der Liste aus. Die gekaufte Fertigkeit wird nun grün angezeigt und die ausgegebene Erfahrung wird dem Helden automatisch abgezogen. Anschließend fügt ihr die entsprechende Fertigkeitenkarte dem Fertigkeitenstapel des Helden hinzu. Es gibt kein Limit für die Anzahl an Karten, die ein Held in seinem Fertigkeitenstapel haben darf.

Ihr könnt gekaufte Fertigkeitenkarten auch wieder verkaufen. Dazu wählt ihr die Fertigkeit aus der Liste aus und der Held erhält automatisch Erfahrung in Höhe des Erfahrungswertes der Fertigkeit gutgeschrieben – die erhaltene Erfahrung ist an die Rolle gebunden, die unten auf der Fertigkeitenkarte angegeben ist. Anschließend **entfernt** ihr die entsprechende Karte aus dem Fertigkeitenstapel des Helden und legt sie zurück zu den verfügbaren Fertigkeitenkarten.

SPIELAUFBAU

Um eine neue Kampagne in *Reise durch Mittelerte* zu beginnen, befolgt ihr die Schritte im Abschnitt „Neue Kampagne“ – diese Schritte berücksichtigen alles, um das erste Abenteuer einer Kampagne aufbauen zu können. Um alle folgenden Abenteuer einer Kampagne aufzubauen, befolgt ihr die Schritte im Abschnitt „Eine Kampagne fortsetzen“.

NEUE KAMPAGNE

1. **Kampagne und Schwierigkeit auswählen:** Wählt auf dem Start-Bildschirm der App die Schaltfläche „Neues Spiel“ aus. Danach wird euch die App durch eine Reihe verschiedener Dialoge führen, in denen ihr eine Kampagne, einen Schwierigkeitsgrad und einen Speicherplatz für euren Spielstand auswählt.
2. **Gruppe bilden und Helden auswählen:** Jeder Spieler wählt in der App einen Helden aus und platziert die zugehörige Figur und Heldenkarte in seinem Spielbereich. In einer Solo-Kampagne wählt der Spieler zwei Helden, die er beide kontrolliert.
3. **Startgegenstände zusammensuchen:** Jeder Spieler sucht sich alle Gegenstandskarten zusammen, die mit dem Namen und der Stufe der in der App angezeigten Gegenstände übereinstimmen. Legt diese Karten in die Nähe eurer Heldenkarte.
4. **Schaden-, Furcht- und Schwächenstapel bilden:** Mischt die Schaden- und Furchtkarten sowie die Schwächen-Fertigkeitskarten zu jeweils separaten Stapeln zusammen und legt diese in die Mitte der Spielfläche, sodass alle Spieler sie bequem erreichen können.
5. **Vorrat bilden:** Sortiert alle Marker und Gunstkarten nach ihrer Art zu separaten Stapeln. Sie bilden den allgemeinen Vorrat. Legt alle Spielplanteile und Feindfiguren zur Seite.
6. **Kampagne starten:** Jetzt vergebte ihr in der App einen Namen für eure Gruppe und wählt dann die Schaltfläche „Start“ aus. Es folgt eine kurze Videosequenz, die euch in die Geschichte einführt und in der ihr erfahrt, welche Aufgabe auf eure Helden wartet.
7. **Rollen wählen:** Jeder von euch wählt nun in der App eine Rolle aus. Dies sind die Rollen, die eure Helden im ersten Abenteuer einnehmen.
8. **Fertigkeitskarten zusammensuchen:** Jeder Held sucht sich folgende Karten für seinen Fertigkeitenstapel zusammen und legt sie beiseite:
 - ☞ 1 Exemplar jeder Fertigkeitskarte mit der Zahl 1–6, die das Wort „Basis“ im Feld unten auf der Karte aufgedruckt hat
 - ☞ die Fertigkeitskarten mit den Zahlen 1–5, die den Namen des jeweiligen Helden im Feld unten auf der Karte aufgedruckt haben
 - ☞ die Fertigkeitskarten mit den Zahlen 1–3, die die Rolle des jeweiligen Helden im Feld unten auf der Karte aufgedruckt haben
 - ☞ 1 Schwächen-Karte oben vom Schwächenstapel
9. **Rollenkarte vorbereiten und Fertigkeitenstapel bilden:** Jeder Held nimmt sich seine rollenspezifische Fertigkeitskarte, die eine 1 hinter dem Rollennamen am unteren Kartenrand aufgedruckt hat, und bereitet sie vor. Dann mischt jeder von euch seine restlichen 14 Fertigkeitskarten zu einem Stapel zusammen. Legt euren Stapel vor euch in euren Spielbereich. Dies ist euer jeweiliger Fertigkeitenstapel.
10. **Auf geht's:** Klickt in der App auf die Schaltfläche „Auf geht's“, um das nächste Abenteuer der Kampagne zu beginnen.

EINE KAMPAGNE FORTSETZEN

1. **Kampagne auswählen:** Klickt im Start-Bildschirm der App auf die Schaltfläche „Spielstand laden“. Anschließend müsst ihr einen Speicherplatz auswählen, um die gewünschte Kampagne fortzusetzen.
2. **Schaden-, Furcht- und Schwächenstapel bilden:** Mischt die Schaden- und Furchtkarten sowie die Schwäche-Fertigkeitskarten zu jeweils separaten Stapeln zusammen und legt diese in die Mitte der Spielfläche, sodass alle Spieler sie bequem erreichen können.
3. **Vorrat bilden:** Sortiert alle Marker und Gunstkarten nach ihrer Art zu separaten Stapeln. Sie bilden den allgemeinen Vorrat. Legt alle Spielplanteile und Feindfiguren zur Seite.
4. **Fertigkeitskarten zusammensuchen:** Jeder Held sucht die folgenden Karten für seinen Fertigkeitenstapel zusammen und legt sie beiseite:
 - ☞ alle Fertigkeitskarten, die er zwischen den Abenteuern im Lager-Bildschirm gekauft hat, egal zu welcher Rolle sie gehören
 - ☞ die Fertigkeitskarten mit den Zahlen 1–5, die den Namen des jeweiligen Helden im Feld unten auf der Karte aufgedruckt haben
 - ☞ 1 Exemplar jeder Fertigkeitskarte mit der Zahl 1–6, die das Wort „Basis“ im Feld unten auf der Karte aufgedruckt hat
 - ☞ die Titelkarten, die der Held erhalten hat (falls vorhanden)
 - ☞ 1 Schwächen-Karte oben vom Schwächenstapel
5. **Heldenspezifische Gegenstände ausrüsten:** Jeder Spieler legt seine Heldenkarte in seinen Spielbereich und rüstet seine Gegenstände aus. Diese sind im Gegenstandsmenü der App aufgelistet. Ausgerüstete Gegenstände werden neben die Heldenkarte gelegt.
6. **Schmuckstücke ausrüsten:** Jeder Held darf 1 Schmuckstück (♣) aus dem Inventar ausrüsten. Darin befinden sich alle Schmuckstücke, welche die Gruppe im Laufe der Kampagne angesammelt hat.
7. **Rollen wählen und Fertigkeitenstapel zusammenstellen:** Jeder Spieler wählt in der App eine Rolle aus, die er im kommenden Abenteuer spielen will – Helden müssen sich nicht für die gesamte Kampagne auf eine Rolle festlegen. Danach sucht jeder Held die Fertigkeitskarten mit den Zahlen 1–3 und seiner Rollenbezeichnung am unteren Kartenrand heraus. Die Karte mit der Zahl 1 bereitet er vor. Anschließend mischt er die Karten mit den Zahlen 2–3 zusammen mit den in Schritt 4 beiseitegelegten Karten, um seinen Fertigkeitenstapel für das kommende Abenteuer zu bilden.
8. **Auf geht's:** Klickt in der App auf die Schaltfläche „Auf geht's“, um das nächste Abenteuer der Kampagne zu beginnen.

GLOSSAR

Das Glossar enthält alle Regeln von *Reise durch Mittelerte*, alphabetisch nach Themen sortiert. Beim Auffinden des gewünschten Themas hilft der Index auf S. 30.

1 ABENTEUER

Ein Abenteuer ist ein einzelnes Szenario einer Kampagne von *Reise durch Mittelerte*.

- 1.1 Jede Kampagne besteht aus mehreren Abenteuern, die der Reihe nach gespielt werden.
- 1.2 Zwischen den Abenteuern einer Kampagne können die Helden Fertigkeiten kaufen, Gegenstände aufwerten, Schmuckstücke ausrüsten und ihre Rollen wechseln.
 - ▶ Gegenstände können nicht getauscht werden. Allerdings kann jeder Held zu Beginn jedes Abenteuers ein beliebiges Schmuckstück aus dem Gegenstandsmenü ausrüsten.
- 1.3 Die meisten Abenteuer finden auf einem Reise-Spielplan statt, der weite Landstriche Mittelertes darstellt.
- 1.4 Manchmal, wenn die Handlung von einer langen Reiseszene auf einen entscheidenden Schlüsselmoment umschwenkt, findet das Abenteuer auf einem Schlacht-Spielplan statt.

2 ABLEGEN

Abgelegte Spielkomponenten werden an bestimmte Orte gelegt, je nachdem, worum es sich handelt:

- 2.1 Schaden- und Furchtkarten werden unter ihren jeweiligen Stapeln abgelegt.
- 2.2 Fertigkeitkarten (inkl. Schwächen) werden auf dem Fertigkeiten-Ablagestapel des Helden, dem sie gehören, abgelegt.
 - ▶ Verlangt ein Spieleffekt, dass ein Held eine Schwächen-Karte aus dem Spiel entfernt, wird diese Karte in den Schwächenstapel gemischt.
 - ▶ Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Held eine Karte aus dem Abenteuer entfernt, wird sie beiseitegelegt und kann während dieses Abenteuers nicht mehr verwendet werden.
- 2.3 Marker und Gunstkarten werden in ihren jeweiligen Vorrat abgelegt.

3 AKTIONEN

Grundsätzlich gibt es drei Aktionen, die ein Held während seines Zuges in der Aktionsphase durchführen kann: Reisen, Angreifen und Interagieren.

- 3.1 Mit Reisen kann sich der Held zwei Mal bewegen, mit Angreifen kann er einen Angriff auf eine Feindgruppe durchführen und mit Interagieren kann er mit Markern auf seinem Feld interagieren.
- 3.2 Die App kann abenteurerspezifische Regeln enthalten, die weitere durchführbare Aktionen zum Repertoire der Helden hinzufügen oder die Funktionsweise von Reisen, Angreifen oder Interagieren verändern.
- 3.3 Die Formulierung „als Aktion“ in Fähigkeitstexten bedeutet, dass ein Held diese Fähigkeit während seines Zuges als eine seiner beiden Aktionen durchführen kann.
- 3.4 Gestattet eine Fähigkeit einem Helden, sich zu bewegen, anzugreifen oder mit etwas zu interagieren, handelt es sich nicht um eine Aktion, auch wenn die Effekte identisch mit denen von Aktionen sind.

4 AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase ist die erste Phase der Spielrunde, in der jeder Held ein Mal am Zug ist.

- 4.1 Während der Aktionsphase ist jeder Held ein Mal am Zug, wobei er bis zu zwei Aktionen durchführt.
 - ▶ Der Held kann ein und dieselbe Aktion auch mehrmals durchführen.
 - ▶ Dem Helden steht frei, statt seinen zwei Aktionen nur eine oder gar keine Aktionen durchzuführen.
- 4.2 Die wichtigsten Aktionen, die ein Held während der Aktionsphase durchführen kann, sind: Reisen, Angreifen und Interagieren.
- 4.3 Über Fähigkeiten können Helden weitere Effekte, die keine Aktionen sind, während ihres Zuges abhandeln.
 - ▶ Gestattet eine Fähigkeit einem Helden, sich zu bewegen, anzugreifen oder mit etwas zu interagieren, handelt es sich nicht um eine Aktion, auch wenn die Effekte identisch mit denen von Aktionen sind.
- 4.4 Die App kann abenteurerspezifische Regeln enthalten, die weitere durchführbare Aktionen zum Repertoire der Helden hinzufügen.
- 4.5 Die Zugreihenfolge der Helden ist in jeder Runde frei wählbar, allerdings muss ein Heldenspielzug vollständig abgehandelt sein, bevor der nächste Heldenspielzug beginnen kann.
- 4.6 Nachdem alle Helden in der Aktionsphase am Zug waren, wird die Sanduhr-Schaltfläche in der App ausgewählt, um zur Schattenphase überzugehen.

5 AKTIVIERUNG

Siehe „Feind-Aktivierung“ auf S. 13.

6 ANGRIFFE

In diesem Abschnitt wird das Abhandeln von Angriffen für Helden und Feinde separat erklärt.

6.1 ANGRIFFE VON HELDEN

Helden können Feindgruppen angreifen, um sie zu besiegen und vom Spielplan zu entfernen. Hauptsächlich tun sie das, indem sie die Aktion „Angreifen“ durchführen.

Um einen Angriff abzuhandeln, führt man folgende Schritte der Reihe nach durch:

- 6.2 **Schritt 1 – Gegenstand und Eigenschaft wählen:** Der Held wählt beliebig viele seiner ausgerüsteten Gegenstände, die er für den Angriff verwenden will. Anschließend wählt er eine Eigenschaft dieser Gegenstände, auf die er die Angriffsprobe ablegen will.
 - ▶ Wählt der Held mehrere Gegenstände, müssen alle gewählten Gegenstände mindestens 1 gemeinsame Eigenschaft haben und die gewählte Eigenschaft muss auf allen diesen Gegenständen als Symbol vertreten sein.
- 6.3 **Schritt 2 – Ziel wählen:** Der Held wählt eine Feindgruppe als Ziel des Angriffs aus.
 - ▶ Dabei kann der Held eine beliebige Feindgruppe wählen, die sich auf demselben Feld befindet wie er.
 - ▶ Falls alle gewählten Gegenstände des Helden ein Fernkampfsymbol (☞) haben, kann er eine Feindgruppe auf einem benachbarten Feld wählen.

6.4 **Schritt 3 – Angriffsprobe ablegen:** Für eine Angriffsprobe gelten dieselben Regeln wie für eine Standardprobe (siehe „Proben“ auf S. 19); allerdings werden die erzielten Erfolgssymbole (※) ausgegeben, um die Fähigkeiten der für den Angriff verwendeten Gegenstandskarten abzuhandeln.

✦ Vor vielen Fähigkeiten auf Gegenstandskarten sind Kosten in Form eines Erfolgssymbols und einer Zahl angegeben (z. B. 2 ※). Um eine solche Fähigkeit abzuhandeln, muss der Held entsprechend viele Erfolgssymbole (※), die er mit seiner Angriffsprobe erzielt hat, ausgeben. Dann wird der Text der Fähigkeit abgehandelt.

✘ Die meisten Fähigkeiten fügen der angegriffenen Feindgruppe Treffer oder Modifikatoren hinzu. Dies erfolgt über das Feindmenü der Gruppe in der App (siehe „Anwenden von Treffern auf Feinde“ auf dieser Seite).

✦ Fügt ein Angriff der Feindgruppe keinerlei Treffer oder Modifikatoren hinzu, wird trotzdem im Angriffsbedienfeld „Anwenden“ ausgewählt, wodurch ein Gegenangriff verursacht werden kann.

✦ Nachdem eine Angriffsprobe abgelegt worden ist, bekommen alle nicht besiegt Feinde ihre Rüstung und Schutzzauber zurück.

6.5 **Schritt 4 – Gegenangriff:** Nachdem ein Held eine Feindgruppe angegriffen hat, ist es möglich, dass diese Feindgruppe zurückschlägt.

✦ Wenn die App einen Gegenangriff abfragt, klickt man auf „Ja“, falls der Feind in Reichweite des angreifenden Helden ist, oder auf „Nein“, falls er es nicht ist.

6.6 ANGRIFFE VON FEINDEN

Feindgruppen können Helden angreifen, um sie zu besiegen und eine Niederlage der Helden herbeizuführen.

6.7 Normalerweise greifen Feindgruppen Helden an, sobald sie aktiviert werden, sobald sie einen Gegenangriff durchführen oder sobald sie provoziert werden.

6.8 Sobald eine Feindgruppe angreift, gibt die App einen Schadenswert (☹) und einen Furchtwert (☹) an. Diese Werte bestimmen, wie viel Schaden und Furcht der Held erleidet.

✦ Normalerweise hat der Held die Gelegenheit, eine Probe abzulegen, um Schaden (☹) und Furcht (☹) noch vor dem Erleiden zu negieren.

6.9 Manche Feindangriffe haben neben Schadenswert (☹) und Furchtwert (☹) noch einen zusätzlichen Text, in dem beschrieben wird, wann und wie man ihn abhandelt.

7 ANWENDEN

Siehe „Hinzufügen und Anwenden“ auf S. 17.

8 ANWENDEN VON TREFFERN AUF FEINDE

Um eine Feindgruppe zu besiegen, muss man so viele Treffer auf sie anwenden, bis keiner der Feinde in der Gruppe mehr Gesundheit übrig hat.

8.1 Angreifen ist die gängigste Methode, um Treffer auf Feindgruppen anzuwenden.

8.2 Durch Auswählen des Angriffsreiters im Feindmenü einer Feindgruppe öffnet man das Angriffsbedienfeld, in dem Treffer und Modifikatoren auf die Feindgruppe angewendet werden können.

8.3 Um Treffer und Modifikatoren auf eine Feindgruppe anzuwenden, klickt man ein Mal pro Treffer, der angewendet werden soll, auf die Schaltfläche „+“ im Angriffsbedienfeld. Anschließend wählt man für jeden Modifikator, der angewendet werden soll, die passende Schaltfläche aus. Zuletzt muss man auf die Schaltfläche „Anwenden“ klicken, um alle ausgewählten Treffer und Modifikatoren anzuwenden.

✦ Immer wenn Treffer hinzugefügt oder entfernt bzw. Modifikatoren aus- oder abgewählt werden, zeigt die App dynamisch an, wie diese Treffer und Modifikatoren auf die Feindgruppe angewendet werden.

✦ Im Angriffsbedienfeld können nach Belieben Treffer hinzugefügt oder entfernt bzw. Modifikatoren aus- oder abgewählt werden, ohne dass sich der Status der Feindgruppe dauerhaft verändert. Erst nach dem Klicken der Schaltfläche „Anwenden“ werden Treffer und Modifikatoren angewendet und können nicht mehr rückgängig gemacht werden.

8.4 Falls ein Held beim Abhandeln eines Angriffs mehrere Fähigkeiten seiner Gegenstandskarten abhandelt, die Treffer oder Modifikatoren hinzufügen, gibt er zuerst die Treffer und Modifikatoren aller abgehandelten Fähigkeiten ein und klickt erst dann auf „Anwenden“.

8.5 Nach dem Anwenden von Treffern und Modifikatoren auf eine Feindgruppe teilt die App den Spielern mit, welche Figuren der Feindgruppe besiegt wurden und entfernt werden müssen. Falls anschließend noch Figuren übrig sind, kann es vorkommen, dass die App abfragt, ob ein Gegenangriff möglich ist.

✦ Falls ein Gegenangriff abgefragt wird und der Feind dazu in der Lage ist, diesen Gegenangriff durchzuführen, klickt man auf „Ja“. Andernfalls klickt man auf „Nein“ (siehe „Gegenangriff“ auf S. 15).

8.6 Für jeden Treffer, der auf eine Feindgruppe angewendet wird, reduziert sich der Gesundheitsbalken eines Feindes in dieser Gruppe um 1.

✦ Treffer reduzieren die Rüstung oder Schutzzauber eines Feindes, bevor sie seine Gesundheit reduzieren können.

✦ Hat ein Feind sowohl Rüstung als auch Schutzzauber, werden Treffer zuerst auf die Rüstung und erst dann auf die Schutzzauber des Feindes angewendet.

8.7 Die App wendet alle Treffer auf einen einzelnen Feind innerhalb einer Feindgruppe an und versucht, diesen Feind zu besiegen, bevor sie Treffer auf andere Feinde innerhalb der Gruppe anwendet.

✦ Sobald der Modifikator „Spalten“ ausgewählt wird, werden sämtliche Treffer auf alle Feinde innerhalb der Gruppe angewendet und nicht nur auf einen einzelnen Feind.

8.8 Manche Fähigkeiten besagen ausdrücklich, dass Treffer oder Modifikatoren „angewendet“ werden sollen – diese Fähigkeiten werden unabhängig von einem Angriff abgehandelt. Sie sind keine Angriffe und können keine Gegenangriffe verursachen.

9 APP

Die App von *Reise durch Mittelerte* führt die Spieler durch die Kampagne, indem sie ihnen eine Rahmenhandlung und zu erfüllende Aufgaben liefert. Sie generiert den Spielplan, lässt Feinde auftauchen und bestimmt, wann die Helden das Abenteuer gewinnen oder verlieren. Außerdem hält sie alle Fortschritte der Gruppe fest und verwaltet ihr Inventar.

- 9.1 Mit den Menüs der App können jederzeit Informationen über Feinde, die Chronik oder das Inventar der Gruppe aufgerufen werden. Außerdem darf man jederzeit Marker und Bedrohungsschwellen in der App auswählen, um weitere Informationen über sie zu erhalten.
 - Das Auswählen einer Schaltfläche mit Interaktionssymbol (➡) ist nur dann erlaubt, wenn man einen Effekt abhandelt, der dies gestattet (z. B. beim Durchführen der Aktion „Interagieren“).
 - Um nicht versehentlich Treffer oder Modifikatoren auf eine Feindgruppe anzuwenden, empfehlen wir, das Angriffsbedienfeld des Feindmenüs nur dann zu öffnen, wenn ein Effekt das Anwenden von Treffern oder Modifikatoren auf diese Feindgruppe gestattet.
- 9.2 In der Sammlung der App wählen die Spieler aus, welche Produkte von *Reise durch Mittelerte* in den Generierungsprozess der Abenteuer miteinfließen sollen.
- 9.3 Ein Überblick über die wichtigsten Bildschirme und Menüs der App findet sich im Anhang auf S. 28.

10 AUFGABEN

Jedes Abenteuer stellt die Helden vor eine Reihe von Aufgaben.

- 10.1 Die aktuelle Aufgabe der Helden wird unter dem Bedrohungsbalken in der App angezeigt.
- 10.2 Nachdem die Helden ihre aktuelle Aufgabe erledigt haben, wird ihnen von der App automatisch eine neue Aufgabe gestellt.
- 10.3 Haben die Helden alle Aufgaben eines Abenteuers erledigt, endet das Abenteuer mit einem Sieg der Helden und die App wechselt in den Lager-Bildschirm, bevor das nächste Abenteuer der Kampagne beginnt

11 AUSGEBEN

Im Laufe des Spiels können die Helden diverse Marker und andere Zahlungsmittel ausgeben, um Karten zu kaufen und Spieleffekte abzuhandeln.

- 11.1 Während einer Probe kann ein Held beliebig viele seiner Inspirationsmarker ausgeben. Für jeden ausgegebenen Inspirationsmarker kann er 1 Schicksalssymbol (♣) auf seinen aufgedeckten Fertigkeitkarten in 1 Erfolgssymbol (※) umwandeln.
 - Wenn ein Held einen Inspirationsmarker ausgibt, nimmt er ihn von seiner Heldenkarte und legt ihn in den Vorrat.
- 11.2 Zwischen den Abenteuern können die Helden Erfahrung ausgeben, um neue Fertigkeitkarten zu kaufen.
 - Wenn ein Held Erfahrung ausgibt, wird die Summe automatisch von der App abgezogen.
- 11.3 Beim Ablegen einer Angriffsprobe kann ein Held seine erzielten Erfolgssymbole (※) ausgeben, um die Fähigkeiten der Gegenstände, die er für die Probe verwendet, abzuhandeln.
 - Sobald ein Held ein Erfolgssymbol (※) ausgibt, kann dieses Symbol bei derselben Probe nicht erneut ausgegeben werden. Es ist wichtig genau festzuhalten, welche Erfolgssymbole (※) man bereits ausgegeben hat.

- 11.4 Manche Spieleffekte erlauben, dass Schicksalssymbole (♣), die bei Proben aufgedeckt werden, auf besondere Weise ausgegeben werden.
- 11.5 Sobald ein Held ein Schicksalssymbol (♣) ausgibt, kann dieses Symbol bei derselben Probe nicht erneut ausgegeben werden. Es ist wichtig genau festzuhalten, welche Schicksalssymbole (♣) man bereits ausgegeben hat.

12 AUSRUHEN X (SCHLÜSSELWORT)

Ausruhen ist ein Schlüsselwort, mit dem Helden **verdeckten** Schaden (☹) oder **verdeckte** Furcht (☹), den bzw. die sie bereits erlitten haben, ablegen können.

- 12.1 Ein Held kann am Ende seines Zuges während der Aktionsphase eine Karte mit dem Schlüsselwort „Ausruhen X“ ablegen, um X **verdeckte** Schaden- oder Furchtkarten aus seinem Spielbereich abzulegen.
 - Der Wert X kann nach Belieben auf Schaden (☹) und Furcht (☹) aufgeteilt werden und muss nicht ganz ausgeschöpft werden.
- 12.2 Es ist auch möglich, am Ende seines Zuges mehrere Karten mit dem Schlüsselwort „Ausruhen X“ zu verwenden.
- 12.3 Eine Karte kann nur dann abgelegt werden, um das Schlüsselwort „Ausruhen X“ zu verwenden, falls sie vorbereitet ist.

13 BEDROHUNGSBALKEN

Der Bedrohungsbalken wird an der Oberseite des Hauptbildschirms der App angezeigt und hält fest, wie viel Bedrohung im Laufe des Abenteuers bereits angesammelt wurde.

- 13.1 Im Schritt „Bedrohung“ jeder Schattenphase füllt sich der Bedrohungsbalken folgendermaßen auf:
 - 2 pro Held in der Gruppe
 - 1 pro Bedrohungsmarker auf dem Spielplan
 - 1 pro nicht erkundetem Spielplanteil
- 13.2 Sobald die Bedrohung das Ende des Bedrohungsbalkens erreicht, endet das Abenteuer mit einer Niederlage der Helden.
- 13.3 Der Bedrohungsbalken enthält 1 oder mehrere Schwellen. Während der Schattenphase wird für jede erreichte oder überschrittene Schwelle ein Bedrohungsereignis ausgelöst.

14 BEDROHUNGSMARKER

Bedrohungsmarker tauchen gelegentlich auf dem Spielplan auf und symbolisieren eine Bedrohung, mit der die Helden interagieren können.



- 14.1 Durch Auswahl eines Bedrohungsmarkers in der App erhält man Informationen über die konkrete Bedrohung.
- 14.2 Ein Held, der auf demselben Feld wie ein Bedrohungsmarker steht, kann die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit diesem Marker zu interagieren (siehe „Interagieren (Aktion)“ auf S. 17).
- 14.3 Jedem Helden ist es jederzeit erlaubt, die Bedrohungsmarker in der App auszuwählen; Schaltflächen mit Interaktionssymbol (➡) dürfen jedoch nur angeklickt werden, wenn man gerade die Aktion „Interagieren“ durchführt.
- 14.4 Im Schritt „Bedrohung“ der Schattenphase erhöht sich die Bedrohung für jeden Bedrohungsmarker auf dem Spielplan um 1.

15 BEREIT

Siehe „Erschöpft“ auf S. 12.

16 BESIEGT

Ein Held ist besiegt, sobald er bei seinem Letzten Aufbäumen scheitert. Zum Letzten Aufbäumen kommt es, wenn er zu viel Schaden (☹) oder Furcht (☹) erlitten hat. Ein Feind ist besiegt, sobald seine Gesundheit auf 0 reduziert wird.

- 16.1 Nachdem ein Held bei seinem Letzten Aufbäumen gescheitert ist, teilt die App mit, dass er besiegt wurde.
- 16.2 Sobald ein Held besiegt wird, wird seine Figur vom Spielplan entfernt und er kann nicht mehr am Abenteuer teilnehmen.
 - ☛ Sämtliche Schadenkarten, Furchtkarten und Marker im Spielbereich des Helden bleiben bis zum Abschluss des Abenteuers dort liegen.
 - ☛ Besiegte Helden erhalten trotzdem Erfahrung und können wie gewohnt am nächsten Abenteuer teilnehmen.
- 16.3 Nachdem ein Held besiegt worden ist, endet das Abenteuer automatisch zu Beginn der nächsten Schattenphase, und zwar mit einer Niederlage der Helden.
 - ☛ Die Helden können das Abenteuer immer noch gewinnen, allerdings muss ihnen das vor Beginn der nächsten Schattenphase gelingen.
- 16.4 Falls nach dem Anwenden von Treffern auf eine Feindgruppe ein Feind innerhalb dieser Gruppe keine Gesundheit mehr hat, ist er besiegt.
- 16.5 Sobald ein Feind besiegt wird, verlangt die App, dass seine Figur vom Spielplan entfernt wird.

17 BETÄUBEN

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 18

18 BEWACHEN X (SCHLÜSSELWORT)

Bewachen ist ein Schlüsselwort, mit dem Helden Schaden (☹) oder Furcht (☹) verhindern können.

- 18.1 Wenn ein Held Schaden (☹) oder Furcht (☹) erleiden würde, kann jeder Held, der auf demselben Feld steht, eine Karte mit dem Schlüsselwort „Bewachen X“ ablegen, um X Schaden und/oder Furcht zu verhindern.
 - ☛ Die Entscheidung, das Schlüsselwort „Bewachen X“ zu verwenden, muss getroffen werden, bevor Schaden- und Furchtkarten aufgedeckt werden.
 - ☛ Helden können das Schlüsselwort „Bewachen X“ auch verwenden, um Schaden (☹) und/oder Furcht (☹) bei sich selbst zu verhindern.
 - ☛ Der Wert X kann nach Belieben auf Schaden (☹) und Furcht (☹) aufgeteilt werden und muss nicht ganz ausgeschöpft werden.
- 18.2 Eine Karte kann nur dann abgelegt werden, um das Schlüsselwort „Bewachen X“ zu verwenden, falls sie vorbereitet ist.
- 18.3 Es können auch mehrere Fähigkeiten mit dem Schlüsselwort „Bewachen X“ verwendet werden, um Schaden (☹) und Furcht (☹) aus einer einzelnen Quelle zu verhindern. Mehrere Helden können Fähigkeiten mit dem Schlüsselwort „Bewachen X“ verwenden, um Schaden und Furcht aus derselben Quelle zu verhindern.

- ☛ Erleiden mehrere Helden, die auf demselben Feld stehen, Schaden (☹) und Furcht (☹), kann eine einzelne Fähigkeit mit dem Schlüsselwort „Bewachen X“ nur den Schaden und/oder die Furcht eines dieser Helden verhindern.

19 BEWEGUNG

In diesem Abschnitt wird das Abhandeln von Bewegungen für Helden und Feinde separat erklärt.

19.1 BEWEGUNG VON HELDEN

Helden bewegen sich hauptsächlich über den Spielplan, indem sie in ihrem Zug die Aktion „Reisen“ durchführen.

- 19.2 Um sich zu bewegen, versetzt ein Held seine Figur von seinem gegenwärtigen Feld auf ein benachbartes Feld.
- 19.3 Bewegt sich ein Held auf ein Feld eines nicht erkundeten Spielplanteils, muss der Held jenes Spielplanteil erkunden.
 - ☛ Die Erkundung eines Spielplanteils ist nicht optional; sie passiert automatisch und ist keine Aktion.
- 19.4 Möchte ein Held ein Feld mit 1 oder mehreren bereiten Feindgruppen verlassen, muss er vor der Bewegung jede bereite Feindgruppe auf seinem Feld provozieren.
 - ☛ Nachdem er jede Feindgruppe provoziert hat, kann er sich auf ein benachbartes Feld bewegen.
 - ☛ Immer wenn ein Held sich bewegt, provoziert er die Feinde auf seinem Feld, egal ob die Bewegung über die Aktion „Reisen“ oder über einen anderen Spieleffekt erfolgt.
- 19.5 Besagt ein Spieleffekt, dass eine Heldenfigur auf dem Spielplan „platziert“ wird, ist dies **keine** Bewegung, was Spielregeln und die Interaktion von Spieleffekten betrifft.
 - ☛ Wird ein Held beim Platziern aus einem Feld mit 1 oder mehreren Feindgruppen genommen, werden diese Feindgruppen **nicht** provoziert.

19.6 BEWEGUNG VON FEINDEN

Feindgruppen bewegen sich während ihrer Aktivierung. Normalerweise bewegen sie sich auf einen bestimmten Helden zu, um einen Angriff gegen ihn abzuhandeln.

- 19.7 Immer wenn eine Feindgruppe sich bewegt, werden ihre Figuren von ihrem gegenwärtigen Feld auf ein benachbartes Feld versetzt.
- 19.8 Sobald eine Feindgruppe sich bewegt, zeigt die App an, wie oft sie sich maximal bewegen kann und auf welches Ziel sie zusteuert.
- 19.9 Bewegt sich eine Feindgruppe während ihrer Aktivierung über eine Grenze, auf der ein Flussmarker liegt, endet ihre Aktivierung unverzüglich.

20 CHRONIK

In der Chronik werden alle Dialogfelder und Texte, welche die App im Laufe der Kampagne anzeigt, archiviert. Sie sind nach Abenteuern und Spielrunden sortiert.

- 20.1 Um alte App-Texte nachzulesen, klickt man auf die Gruppen-Schaltfläche unten links und wechselt dann auf den Reiter „Chronik“.

21 DUNKELHEIT

Dunkelheit ist eine Beschaffenheit mancher Spielplanfelder und kann dazu führen, dass Helden während der Schattenphase Furcht (☹️) erleiden.



- 21.1 Manche Spielplanfelder haben ein aufgedrucktes Dunkelheitssymbol. Diese Felder sind immer in Dunkelheit.
- 21.2 Spieleffekte können Dunkelheit zu bestimmten Spielplanfeldern hinzufügen. Wenn das passiert, wird ein Dunkelheitsmarker auf dem Feld platziert. Dieser zeigt an, dass das Feld von nun an in Dunkelheit ist.
- 21.3 Die App kann auch anzeigen, dass der gesamte Spielplan in Dunkelheit ist. Wenn das passiert, befindet sich ein Dunkelheitssymbol auf dem Bildschirm der App, das besagt, dass alle Felder des Spielplans in Dunkelheit sind – es ist nicht nötig, sie alle mit Dunkelheitsmarkern zu versehen.
- 21.4 Im Schritt „Dunkelheit“ der Schattenphase erleidet jeder Held, der in Dunkelheit ist, Furcht (☹️) gemäß den Angaben der App.
 - ☞ Ein Held ist in Dunkelheit, falls er auf einem Feld steht, das entweder ein Dunkelheitssymbol oder einen Dunkelheitsmarker enthält.
 - ☞ Normalerweise bekommt man die Gelegenheit, diese Furcht (☹️) zu negieren.

22 DURCHBOHREN

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 18.

23 EIGENSCHAFTEN

Jeder Held hat 5 Eigenschaften, die seine Beweglichkeit (🏃), seine Körperkraft (💪), seine Weisheit (🧠), seinen Willen (🔥) und seinen Scharfsinn (👁️) widerspiegeln.

- 23.1 Die Eigenschaftswerte der Helden sind auf ihren Heldenkarten aufgedruckt. Diese Werte bestimmen, wie viele Fertigkeitssymbole beim Ablegen einer Probe auf die jeweilige Eigenschaft aufgedeckt werden.
 - ☞ Ein hoher Wert drückt eine besondere Begabung des Helden in dieser Eigenschaft aus, während ein niedriger Wert bedeutet, dass der Held in dieser Eigenschaft nicht sonderlich bewandert ist.
- 23.2 Bei den meisten Proben ist angegeben, auf welche Eigenschaft sie abgelegt werden müssen.
 - ☞ Beim Ablegen einer Angriffsprobe kann man eine Eigenschaft wählen, die auf den verwendeten Gegenstandskarten abgebildet ist.
- 23.3 Jede Gegenstandskarte, die bei einer Angriffsprobe verwendet werden kann, verfügt über 1 oder mehrere Eigenschaftssymbole in der oberen linken Kartenecke. Damit ihre Fähigkeiten verwendet werden können, muss der Held eine Angriffsprobe auf eine der auf der Karte abgebildeten Eigenschaften ablegen.

Beispiel: Ein Held möchte einen Feind mit seiner Karte „Schwert“ angreifen. Da auf der Karte „Schwert“ nur ein Körperkraftsymbol (💪) abgebildet ist, muss der Held seine Angriffsprobe auf Körperkraft ablegen.

24 EIN ABENTEUER ODER EINE KAMPAGNE ABSCHLIESSEN

Ein Abenteuer endet, sobald die Gruppe alle Aufgaben erledigt hat, an einer wichtigen Aufgabe gescheitert ist, sobald die Bedrohung das Ende des Bedrohungsbalkens erreicht oder zu Beginn der Schattenphase, nachdem ein Held besiegt worden ist.

Eine Kampagne kann auf verschiedene Weisen enden, sei es mit einem Sieg oder einer Niederlage der Helden; dies ist abhängig davon, welche Abenteuer die Helden gewonnen oder verloren haben.

- 24.1 Jedes Abenteuer beinhaltet eine Reihe von Aufgaben, welche die Helden erledigen müssen, um das Abenteuer zu gewinnen.
- 24.2 Gelingt es den Helden, alle Aufgaben eines Abenteuers zu erledigen, teilt die App mit, dass das Abenteuer zu Ende ist und die Helden gewonnen haben.
- 24.3 Manche Aufgaben können das Abenteuer vorzeitig beenden, wenn die Helden an ihnen scheitern. In diesem Fall sagt die App, dass das Abenteuer zu Ende ist und die Helden verloren haben.
- 24.4 Sobald der Bedrohungsbalken vollständig gefüllt ist, teilt die App mit, dass das Abenteuer zu Ende ist und die Helden verloren haben.
- 24.5 Nachdem ein Held besiegt worden ist, endet das Abenteuer automatisch zu Beginn der nächsten Schattenphase. Wenn das passiert, sagt die App, dass das Abenteuer zu Ende ist und die Helden verloren haben.

☞ Auch nach dem Besiegen eines Helden ist es noch möglich, die Aufgaben des Abenteuers zu erledigen und den Sieg davonzutragen; allerdings muss dies vor Beginn der nächsten Schattenphase gelingen.

- 24.6 Nach Ende des Abenteuers (egal ob die Helden gewonnen oder verloren haben) spielt die App einen Epilog ab und wechselt dann in den Lager-Bildschirm, wo die Helden Fertigkeiten kaufen und Gegenstände aufwerten können, bevor sie sich ins nächste Abenteuer der Kampagne stürzen.

☞ Ist mit dem Ende des Abenteuers auch die Kampagne abgeschlossen, spielt die App den Epilog der Kampagne ab.

25 ELITE-FEINDE

Elite-Feinde sind stärkere, bedrohlichere Varianten eines Feindtyps.

- 25.1 Jede Elite-Feindgruppe hat 1 oder mehrere Bonusse.
 - ☞ Die Bonusse einer Elite-Feindgruppe werden oben im Feindmenü der App angezeigt und bei Auswahl des jeweiligen Bonus genauer erklärt.
 - ☞ Die App wendet alle Feindbonusse automatisch an – die Erklärungen stellen lediglich eine Information für die Helden dar und beschreiben, wie sich die Elite-Feinde von normalen Feinden ihres Typs unterscheiden.
- 25.2 Elite-Feindgruppen können, auch wenn sie erschöpft sind, Gegenangriffe auf Helden durchführen.
- 25.3 In der App haben die Bilder von Elite-Feindgruppen gezackte Rahmen, um sich von normalen Gruppen abzuheben.
- 25.4 Sobald eine Elite-Feindgruppe auf dem Spielplan platziert wird, muss auf demselben Feld ein Elite-Feindbanner (mit Standfuß) platziert werden.
 - ☞ Das Elite-Feindbanner sollte in Farbe und Symbol mit dem Bild der Feindgruppe in der App übereinstimmen.

- Bewegt sich die Feindgruppe auf ein neues Feld, wird das Elite-Feindbanner mitbewegt.

26 ERFAHRUNG

Erfahrung, in der App abgekürzt mit „EP“, ist ein Zahlungsmittel, das den Reifegrad und das Können eines Helden in seiner gewählten Rolle widerspiegelt.

- 26.1 Erfahrung ist immer an eine bestimmte Rolle gebunden, die ein Held im Laufe der Kampagne gespielt hat. Verwaltet wird sie automatisch über die App.
- Ändert ein Held im Laufe der Kampagne seine Rolle, kann er in verschiedenen Rollen Erfahrung sammeln.
 - Im Lager-Bildschirm wird die Erfahrung der Helden unter ihren Porträts angezeigt. Ein Klick auf ein Porträt schlüsselt die Erfahrungspunkte dieses Helden nach Rollen auf.
- 26.2 Sobald die Helden Erfahrung erhalten, werden sie von der App darüber informiert. Normalerweise passiert das am Ende eines Abenteurers.
- Jegliche Erfahrung, die ein Held am Ende eines Abenteurers erhält, ist an diesen Helden und an seine zuletzt gespielte Rolle gebunden.

26.3 FERTIGKEITSKARTEN KAUFEN UND VERKAUFEN

Zwischen den Abenteuern können die Helden über den Lager-Bildschirm ihre gesammelte Erfahrung ausgeben, um Fertigkeitkarten zu kaufen, oder ihre bereits gekauften Fertigkeitkarten verkaufen, um Erfahrung zu erhalten.

- 26.4 Jede kaufbare und verkaufbare Fertigkeitkarte hat einen Erfahrungswert in der unteren linken Kartenecke.
- Der Erfahrungswert gibt an, wie viel Erfahrung man ausgeben muss, um die Karte zu kaufen, und wie viel Erfahrung man erhält, wenn man sie wieder verkauft.
- 26.5 Im Lager-Bildschirm kann man das Porträt seines Helden und eine der Rollen, die man im Laufe der Kampagne gespielt hat, auswählen, um eine Liste mit Fertigkeitkarten für diese Rolle zu sehen.
- Alle Fertigkeitkarten, die bereits zum Fertigkeitenstapel des Helden gehören, sind grün eingefärbt.
 - Alle Fertigkeitkarten, die der Held nicht kaufen kann, sind rot eingefärbt.
 - ❌ Wird ein Wert angezeigt, hat der Held nicht genügend Erfahrung, um die Fertigkeitkarte zu kaufen.
 - ❌ Wird das Bild eines anderen Helden angezeigt, befindet sich die Fertigkeitkarte im Besitz des abgebildeten Helden.
 - Alle Fertigkeitkarten, die nicht rot oder grün eingefärbt sind, können von dem Helden gekauft werden.
- 26.6 Um eine Fertigkeitkarte zu kaufen, wählt man sie aus der Fertigkeitkartenliste in der App aus. Anschließend fügt man das Printexemplar der Karte zum Fertigkeitenstapel des Helden hinzu.
- Die Erfahrung, die ein Held in einer Rolle gesammelt hat, kann nur für Fertigkeitkarten dieser Rolle ausgegeben werden.

- Die App zieht ausgegebene Erfahrung automatisch vom EP-Konto des Helden ab.

- 26.7 Um eine Fertigkeitkarte zu verkaufen, wählt man eine grün eingefärbte Karte aus der Fertigkeitkarten-Liste in der App aus. Anschließend entfernt man das Printexemplar der Karte aus dem Fertigkeitenstapel des Helden.

- Verkauft ein Held eine Fertigkeitkarte, bekommt er Erfahrung für die entsprechende Rolle.
- Die erhaltene Erfahrung wird von der App automatisch auf das EP-Konto des Helden gutgeschrieben.

- 26.8 Solange die Helden zwischen den Abenteuern im Lager sind, können sie beliebig viele Fertigkeitkarten ihrer bisher gespielten Rollen kaufen und verkaufen.

27 ERFOLGE

Erfolgssymbole (※) tauchen in der oberen linken Ecke von Fertigkeitkarten auf und werden beim Ablegen von Proben verwendet.

- 27.1 Während einer Probe deckt ein Held Fertigkeitkarten von seinem Fertigkeitenstapel auf und berechnet die Anzahl der erzielten Erfolgssymbole (※).
- 27.2 Je nach Art der Probe werden die erzielten Erfolgssymbole (※) auf unterschiedliche Weise verwendet (siehe „Proben“ auf S. 19).
- 27.3 Ein Held kann während einer Probe beliebig viele seiner Inspirationsmarker ausgeben. Für jeden ausgegebenen Inspirationsmarker kann er 1 Schicksalssymbol (♣) auf seinen aufgedeckten Fähigkeitskarten in 1 Erfolgssymbol (※) umwandeln.
- Nachdem ein Schicksalssymbol (♣) in ein Erfolgssymbol (※) umgewandelt worden ist, kann es zu keinem anderen Zweck mehr verwendet werden und wird nicht mehr wie ein Schicksalssymbol (♣) behandelt.
- 27.4 Ist eine Fertigkeitkarte vorbereitet, haben ihre Erfolgssymbole (※) keinen Effekt und werden ignoriert.
- 27.5 Überschüssige Erfolgssymbole (※), die über die benötigte Anzahl an Erfolgssymbolen (※) hinaus erzielt werden, haben keinen Effekt.

28 ERHOLUNGSPHASE

Die Erholungsphase ist die letzte Phase jeder Runde. In dieser Phase schmieden die Helden Pläne für die nächste Spielrunde.

Um die Erholungsphase abzuhandeln, werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

- 28.1 **Schritt 1 – Zurücksetzen:** Jeder Held setzt seinen Fertigkeitenstapel zurück, indem er seinen Ablagestapel in seinen Stapel mischt.
- Hat ein Held keine Fertigkeitkarten in seinem Ablagestapel mischt er seinen Fertigkeitenstapel trotzdem.
- 28.2 **Schritt 2 – Kundschaften:** Jeder Held führt „Kundschaften 2“ aus, indem er die beiden obersten Karten seines Fertigkeitenstapels zieht. Anschließend bereitet er bis zu 1 dieser Karten vor und legt die übrigen in beliebiger Reihenfolge auf oder unter seinen Fertigkeitenstapel.

29 ERKUNDUNG

Jedes Reise-Spielplanteil enthält ein quadratisches Kästchen für Erkundungsmarker. Dort kann ein Erkundungsmarker platziert werden, sobald das Spielplanteil erstmalig in der App erscheint. Ein Erkundungsmarker bedeutet, dass ein Spielplanteil nicht erkundet ist.



- 29.1 Nachdem ein neues Reise-Spielplanteil erschienen und platziert worden ist, wird ein Erkundungsmarker auf dem quadratischen Kästchen des Spielplanteils platziert, sofern die App dazu auffordert.
- 29.2 Ein Spielplanteil mit Erkundungsmarker ist nicht erkundet.
- 29.3 Bewegt sich ein Held auf ein Feld eines nicht erkundeten Spielplanteils, muss er es sofort erkunden.
- ☞ Das Erkunden eines Spielplanteils ist keine Aktion.
- 29.4 Um ein Spielplanteil zu erkunden, wählt man den entsprechenden Erkundungsmarker in der App aus und klickt auf „Bestätigen“. Anschließend befolgt man die Anweisungen der App.
- 29.5 Das Erkunden eines Spielplanteils setzt nicht voraus, dass der Held seine Bewegung auf einem Feld dieses Spielplanteils beendet.

30 ERSCHÖPFT

Jede Feindgruppe ist entweder bereit oder erschöpft.

- Ein bereiter Feind kann während der Schattenphase aktiviert werden und ist in der Lage, Gegenangriffe durchzuführen.
- 30.1 Sobald ein Feind erschöpft wird, verdunkelt die App sein Bild, um jenen Zustand darzustellen.
- 30.2 Ein erschöpfter Feind kann während der Schattenphase nicht aktiviert werden.
- 30.3 Ein erschöpfter Feind kann nicht provoziert werden.
- 30.4 Ein erschöpfter Feind kann keine Gegenangriffe durchführen, es sei denn, er ist Elite.
- 30.5 Das Bereitmachen und Erschöpfen von Feinden erfolgt automatisch über die App; am Ende der Schattenphase werden alle Feinde bereitgemacht.

31 FÄHIGKEITEN

Die meisten Karten haben Fähigkeiten, die zu verschiedenen Zeitpunkten von den Helden verwendet werden können.

- 31.1 Jede Fähigkeit beschreibt, wann sie von einem Helden verwendet werden kann und wie ihre Effekte abgehandelt werden.
- ☞ Ein Held kann eine Fähigkeit einer Fertigkeitkarte nur abhandeln, solange diese Fertigkeitkarte vorbereitet ist.
- ☞ Ist eine Fertigkeitkarte nicht vorbereitet – auch wenn sie während einer Probe aufgedeckt wird – wird ihr Fähigkeitstext ignoriert.
- 31.2 Manche Fähigkeiten treten als Schlüsselwörter auf. Dabei handelt es sich um Abkürzungen für Fähigkeiten, die häufiger auf Karten vorkommen.
- ☞ Für jedes Schlüsselwort gelten bestimmte Regeln, die im jeweiligen Abschnitt des Glossars nachgelesen werden können.

- 31.3 Hat eine Karte mehrere Fähigkeiten, kann man beim Verwenden einer Fähigkeit dieser Karte immer nur 1 davon verwenden, es sei denn, eine Fähigkeit besagt ausdrücklich, dass sie verwendet wird, bevor, sobald oder nachdem die andere Fähigkeit abgehandelt worden ist.

31.4 KOSTEN

Viele Fähigkeiten haben Kosten, die bezahlt werden müssen, um die entsprechende Fähigkeit abhandeln zu können.

- 31.5 Kann ein Held die Kosten einer Fähigkeit nicht bezahlen, kann er die Fähigkeit auch nicht abhandeln.
- 31.6 Kosten können das Ausgeben von Erfolgssymbolen (※), das Ausgeben von Inspirationsmarkern, das Ablegen von Karten und das Verbrauchen von Schmuckstücken beinhalten.
- 31.7 Haben mehrere Fähigkeiten dieselben Kosten, genügt es nicht, sie nur ein Mal zu bezahlen, um jede dieser Fähigkeiten abzuhandeln. Pro bezahlten Kosten kann nur 1 Fähigkeit abgehandelt werden.

Beispiel: Eine Fertigkeitkarte hat zwei Fähigkeiten, deren Kosten das Ablegen der Karte beinhalten – eine Textfähigkeit und ein Schlüsselwort. Es ist nicht möglich, die Karte abzulegen und beide Fähigkeiten abzuhandeln.

- 31.8 Eine Fähigkeit, deren Kosten das Ablegen einer Karte beinhalten, kann nicht abgehandelt werden, falls die Karte durch einen anderen Spieleffekt abgelegt wurde.
- 31.9 Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Held eine Karte aus dem Abenteuer entfernt, wird sie beiseitegelegt und kann während dieses Abenteuers nicht mehr verwendet werden.

31.10 TIMING

Das Timing einer Fähigkeit bestimmt, wann sie abgehandelt werden kann.

- 31.11 Enthält das Timing das Stichwort „nachdem“, wird der Fähigkeitseffekt unmittelbar nach dem beschriebenen Timing-Ereignis abgehandelt.
- 31.12 Enthält das Timing das Stichwort „bevor“, wird der Fähigkeitseffekt unmittelbar vor dem beschriebenen Timing-Ereignis abgehandelt.
- 31.13 Enthält das Timing das Stichwort „sobald“, wird der Fähigkeitseffekt zum Zeitpunkt des beschriebenen Timing-Ereignisses abgehandelt.
- 31.14 „Sobald“-Effekte haben Vorrang vor „Nachdem“-Effekten, die sich auf dasselbe Timing-Ereignis beziehen.
- 31.15 Falls mehrere Fähigkeiten gleichzeitig abgehandelt werden würden, bestimmt die Gruppe, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
- 31.16 Enthält eine Fähigkeit das Stichwort „dann“, tritt zuerst der Effekt vor dem „dann“ ein und anschließend der Effekt nach dem „dann“.

32 FÄSSER (GELÄNDE)

Fässer sind eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



- 32.1 Während der Aktionsphase kann ein Held, der sich auf einem Feld mit Fässermarker und nahe einer Feindgruppe befindet, die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit dem Fässermarker zu interagieren.
- 32.2 Steht ein Held auf einem Feld mit 1 oder mehreren Feinden, provoziert das Durchführen der Aktion „Interagieren“ zum Interagieren mit einem Fässermarker keine Feindangriffe.

32.3 Sobald ein Held mit einem Fässermarker interagiert, legt er eine Weisheitsprobe (☞) ab.

☞ Erzielt die Probe mindestens 2 Erfolgssymbole (※), besteht der Held die Probe und kann 4 Treffer sowie „Betäuben“ auf eine nahe Feindgruppe seiner Wahl anwenden. Dann wird der Fässermarker abgelegt.

☞ Erzielt die Probe weniger als 2 Erfolgssymbole (※), scheitert der Held an der Probe und nichts passiert.

33 FEIND-AKTIVIERUNG

Während der Schattenphase wird jede bereite Feindgruppe aktiviert.

33.1 Sobald ein Feind aktiviert wird, wählt die App automatisch einen bereiten Feind aus und hebt sein Bild in der Feindleiste hervor. Dann öffnet sich ein Dialogfeld, in dem die App Anweisungen zur Aktivierung dieser Feindgruppe gibt.

33.2 Enthalten die Anweisungen das Stichwort „Bewegung“, gefolgt von einer Zahl, kann sich der Feind während seiner Aktivierung maximal so oft, wie diese Zahl angibt in Richtung des angegebenen Ziels bewegen.

☞ Beinhalten die Anweisungen einen Bewegungswert und ein Angriffsziel (z. B. „Bewegung 2: Greife Aragorn an“), ist das Ziel des Angriffs gleichzeitig das Ziel der Bewegung.

☞ Ist bei der Bewegungsanweisung kein Ziel angegeben, bewegt sich der Feind auf sein Angriffsziel zu und bleibt stehen, sobald er in Reichweite ist.

33.3 Immer wenn sich eine Feindgruppe auf ein Ziel zubewegt, muss jedes Feld, auf das sie sich bewegt, die Entfernung (sprich: die Anzahl der Felder) zwischen sich und dem Feld des Ziels verringern.

33.4 Gibt es mehrere gleich kurze Wege, auf denen die Feindgruppe in Reichweite ihres Zielhelden gelangen könnte, entscheidet die Gruppe, welchen Weg die Feindgruppe nimmt.

33.5 Kann eine Feindgruppe nicht in Reichweite ihres Angriffsziels gelangen, wird überprüft, ob sie stattdessen in Reichweite des von ihr aus nächstgelegenen Helden gelangen kann. Falls ja, wird dieser Held zu ihrem Ziel.

☞ Gibt es mehrere nächstgelegene Helden, entscheidet die Gruppe, welcher der betroffenen Helden zum Ziel der Feindgruppe wird.

33.6 Kann eine Feindgruppe nicht in Reichweite ihres Angriffsziels und auch nicht in Reichweite des nächstgelegenen Helden gelangen, handelt sie keine ihrer gegenwärtigen Anweisungen ab. Stattdessen wird in der App „Kein Ziel“ ausgewählt, worauf die App neue Anweisungen zur Bewegung der Feindgruppe erteilt.

☞ Nach dem Befolgen der neuen Anweisungen endet die Aktivierung der Feindgruppe.

33.7 Bewegt sich eine Feindgruppe bei dem Versuch, in Reichweite eines Helden zu gelangen, über eine Grenze, auf der ein Flussmarker liegt, endet ihre Aktivierung unverzüglich. Sobald das passiert, wird die Schaltfläche „Flussüberquerung“ in der App ausgewählt.

33.8 Sobald alle Feindgruppen erschöpft sind, geht es weiter mit dem Schritt „Dunkelheit“ der Schattenphase.

34 FEINDBANNER

Feindbanner werden verwendet, um Elite-Feindgruppen zu markieren und Feindgruppen des gleichen Typs auseinanderzuhalten.

34.1 Sobald eine Elite-Feindgruppe auf dem Spielplan platziert wird, muss auf demselben Feld auch ein Elite-Feindbanner (mit Standfuß) platziert werden.

34.2 Sobald eine Feindgruppe platziert wird, die nicht die einzige Gruppe ihres Typs auf dem Spielplan ist, wird ein Feindbanner (mit Standfuß) auf demselben Feld wie die Feindgruppe platziert.

34.3 Beim Platzieren von Feindbannern ist es wichtig, dass die Banner in Farbe (Elite oder normal) und Symbol mit dem Bild der Feindgruppe in der App übereinstimmen – die App weist bei Bedarf automatisch Symbole zu.

☞ Farbe und Symbol des zu platzierenden Banners werden auch an der Oberseite des Dialogfelds angezeigt, das zum Platzieren der Feindgruppe auffordert.

34.4 Bewegt sich eine Feindgruppe mit einem Feindbanner auf ein neues Feld, wird das Feindbanner mitbewegt. Wird eine Feindgruppe vom Spielplan entfernt, entfernt man auch ihr Banner.

35 FEINDE PROVOZIEREN

Solange ein Held auf demselben Feld wie eine Feindgruppe steht, werden bestimmte Aktionen des Helden den Feind provozieren und einen Angriff durchführen lassen.

35.1 Um eine Feindgruppe zu provozieren, klickt man zuerst auf die Schaltfläche am linken Ende der Feindleiste und dann auf das Bild der Feindgruppe, die provoziert werden soll. Anschließend gibt die App Anweisungen zur Abhandlung des Angriffs dieser Feindgruppe.

35.2 Möchte ein Held ein Feld mit 1 oder mehreren Feindgruppen verlassen, muss er vor der Bewegung jede bereite Feindgruppe auf seinem Feld provozieren.

☞ Nachdem er jede Feindgruppe provoziert hat, kann er sich auf ein benachbartes Feld bewegen.

☞ Immer wenn ein Held sich bewegt, provoziert er die Feinde auf seinem Feld, egal ob die Bewegung über die Aktion „Reisen“ oder über einen anderen Spieleffekt erfolgt.

35.3 Will ein Held die Aktion „Interagieren“ durchführen, während er auf einem Feld mit 1 oder mehreren Feindgruppen steht, muss er vor dem Durchführen der Aktion jede Feindgruppe auf seinem Feld provozieren.

☞ Nachdem er jede Feindgruppe auf seinem Feld provoziert hat, kann er die Aktion „Interagieren“ durchführen.

☞ Will der Held die Aktion „Interagieren“ mehrmals durchführen, muss er jedes Mal alle Feindgruppen auf seinem Feld provozieren.

Beispiel: Ein Held steht auf einem Feld mit einem Personenmarker, einem Suchmarker und einer Feindgruppe. Er muss die Feindgruppe provozieren, bevor er mit dem Personenmarker interagiert, und erneut, bevor er mit dem Suchmarker interagiert.

☞ Immer wenn ein Held mit einer Spielkomponente auf seinem Feld interagiert, provoziert er die Feinde auf seinem Feld, egal ob die Interaktion über die Aktion „Interagieren“ oder über einen anderen Spieleffekt erfolgt.

36 FEINDGRUPPE

Auf dem Spielplan werden Feindgruppen durch 1 oder mehrere Figuren aus Kunststoff dargestellt. In der App tauchen sie als Bilder in der Feindleiste auf und haben ein eigenes Feindmenü.

- 36.1 Eine Feindgruppe führt alle ihre Aktivierungen, Bewegungen und Angriffe gemeinsam durch.
- 36.2 Um das Menü einer Feindgruppe aufzurufen, wählt man ihr Bild in der App aus (siehe Anhang auf S. 28).
- 36.3 Jedes Feindmenü zeigt den Namen der Feindgruppe, ihre Bonusse und eine Anzahl an Gesundheitsbalken in Höhe der Feinde innerhalb der Gruppe an.
 - Per Klick auf die Namen der Bonusse erhält man eine kurze Beschreibung ihrer Fähigkeiten.
- 36.4 Der Angriffsreiter im Feindmenü öffnet das Angriffsbedienfeld, wo sich eine Benutzeroberfläche zum Hinzufügen und Anwenden von Treffern und Modifikatoren auf die Feindgruppe befindet.
- 36.5 Bezieht sich eine Fähigkeit oder ein Speleffekt auf einen „Feind“, ist damit stets eine Feindgruppe gemeint.

37 FEINDLEISTE

Die Feindleiste befindet sich an der Unterseite des App-Bildschirms.

- 37.1 Jede Feindgruppe, die sich gegenwärtig auf dem Spielplan befindet, hat ein Bild in der Feindleiste.
- 37.2 Falls eine Feindgruppe Elite ist oder mehrere Feindgruppen desselben Typs auf dem Spielplan sind, erscheint neben dem Bild der Gruppe ein Bannersymbol. Dieses Symbol zeigt an, welches Feindbanner zusammen mit der Feindgruppe platziert werden muss.
- 37.3 Feindgruppen, die Fernkampfangriffe durchführen können, sind in der Feindleiste mit einem Fernkampfsymbol (☞) markiert.
- 37.4 Am linken Ende der Feindleiste befindet sich die Provozieren-Schaltfläche. Falls ein Held einen Feind provoziert, klickt er auf diese Schaltfläche und wählt dann das Bild der provozierten Feindgruppe aus. Anschließend zeigt die App alle nötigen Informationen für das Abhandeln eines Angriffs dieser Feindgruppe an.
- 37.5 Per Klick auf das Bild eines Feindes in der App kann dessen Feindmenü aufgerufen werden.
- 37.6 Erschöpfte Feindgruppen erkennt man daran, dass ihre Bilder verdunkelt sind.
- 37.7 Das Bild eines Feindes in der App wird hervorgehoben, sobald er während der Schattenphase aktiviert wird.

38 FELSEN (GELÄNDE)

Ein Felsen ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



- 38.1 Ein Held, der auf einem Feld mit Felsenmarker steht, darf beim Ablegen einer Probe zum Negieren von Schaden (☹) und Furcht (☹) 1 Schicksalsymbol (♣) in 1 Erfolgssymbol (※) umwandeln, ohne einen Inspirationsmarker dafür auszugeben.
- 38.2 Jeder Felsenmarker kann von jedem Helden auf seinem Feld ein Mal pro Negierungsprobe verwendet werden.

39 FERTIGKEITEN KAUFEN

Siehe „Erfahrung“ auf S. 11.

40 FERTIGKEITSKARTEN

Jeder Held hat einen eigenen Stapel mit Fertigkeitsskarten, der sein individuelles Potenzial widerspiegelt.

- 40.1 Der Fertigkeitenstapel eines Helden setzt sich aus folgenden Karten zusammen:
 - 1 Exemplar jeder Fertigkeitsskarte mit der Zahl 1–6, die das Wort „Basis“ im Feld unten auf der Karte aufgedruckt hat.
 - die Fertigkeitsskarten mit den Zahlen 1–5, die den Namen des jeweiligen Helden im Feld unten auf der Karte aufgedruckt haben.
 - die Fertigkeitsskarten mit den Zahlen 1–3, die die Rolle des jeweiligen Helden im Feld unten auf der Karte aufgedruckt haben.
 - 1 Schwächen-Karte oben vom Schwächenstapel.
 - Sämtliche Fertigkeitsskarten, die der Held im Laufe der Kampagne gekauft hat.
 - Alle Titelkarten, die der Held im Laufe der Kampagne erhalten hat.
- 40.2 Viele Fertigkeitsskarten haben besondere Fähigkeiten, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten abgehandelt werden können.
 - Damit die Fähigkeit einer Fertigkeitsskarte abgehandelt werden kann, muss der Held diese Fertigkeitsskarte vorbereitet haben.
 - Ist eine Fertigkeitsskarte nicht vorbereitet, werden sämtliche Textfähigkeiten dieser Karte ignoriert.
- 40.3 Viele Fertigkeitsskarten haben Erfolgssymbole (※) und Schicksals-symbole (♣) in der oberen linken Kartenecke.
 - Diese Symbole werden verwendet, wenn die Karte beim Ablegen einer Probe aufgedeckt wird.
- 40.4 Manche rollenspezifischen Karten haben einen Erfahrungswert in der unteren linken Kartenecke.
 - Dieser Wert gibt an, wie viel Erfahrung (in der entsprechenden Rolle) ein Held ausgeben muss, um diese Fertigkeitsskarte zu kaufen bzw. wie viel Erfahrung er (für die entsprechende Rolle) erhält, wenn er diese Fertigkeitsskarte verkauft.

41 FEUERSTELLE (GELÄNDE)

Eine Feuerstelle ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



- 41.1 Falls ein Held beim Abhandeln eines Angriffs auf einem Feld mit Feuerstellenmarker steht, kann er 1 Karte mit Schicksalsymbol (♣), die während der Angriffsprobe aufgedeckt worden ist, ablegen, um entweder „Durchbohren“ oder „Zerschlagen“ auf die angegriffene Feindgruppe anzuwenden.
 - Wird eine Fertigkeitsskarte aufgrund des Effekts eines Feuerstellenmarkers abgelegt, können sämtliche Symbole der Karte (wie Schicksals- (♣) oder Erfolgssymbole (※)) bei dieser Probe nicht ausgegeben oder umgewandelt werden.

42 FLUSS (GELÄNDE)

Ein Fluss ist ein Geländemarker, der



auf einer Grenze auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

42.1 Zwei Felder auf den gegenüberliegenden Seiten eines Flussmarkers sind benachbart.

42.2 Wenn ein Held sich während der Aktionsphase über eine Grenze mit Flussmarker bewegt, endet sein Zug unverzüglich.

☛ Der Held kann keine Aktionen mehr durchführen oder Spieleffekte abhandeln, die im aktuellen Zug in Kraft treten würden.

42.3 Wenn ein Feind sich während der Schattenphase über eine Grenze mit Flussmarker bewegt, endet seine Aktivierung unverzüglich.

☛ Kann ein Feind seine Bewegung in Reichweite seines Ziels beenden, aber nicht, ohne sich über eine Grenze mit Flussmarker zu bewegen, wird er sich trotzdem bewegen; allerdings wird die Schaltfläche „Flussüberquerung“ statt der Schaltfläche „Angriff“ ausgewählt.

42.4 Beim Durchführen eines Fernkampfangriffs kann das Ziel des angreifenden Helden oder Feindes auch dann in Reichweite sein, wenn es auf der anderen Seite des Flusses steht.

43 FURCHT

Siehe „Schaden und Furcht“ auf S. 22.

44 GEBÜSCH (GELÄNDE)

Ein Gebüsch ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



44.1 Während der Aktionsphase kann ein Held, der seinen Zug auf einem Feld mit Gebüschmarker beendet, eine Scharfsinnprobe (☞) ablegen.

☛ Erzielt die Probe mindestens 2 Erfolgssymbole (※), besteht der Held die Probe und wird Versteckt, was bedeutet, dass er eine Gunstkarte „Versteckt“ erhält.

☛ Erzielt die Probe weniger als 2 Erfolgssymbole (※), scheitert der Held an der Probe und nichts passiert.

☛ Das Ablegen dieser Probe ist keine Aktion.

44.2 Falls mehrere Gebüschmarker auf einem Feld liegen, können Helden, die dort ihren Zug beenden, für jeden Gebüschmarker auf ihrem Feld eine Scharfsinnprobe (☞) ablegen.

45 GEGENANGRIFF

Nachdem ein Held eine Feindgruppe angegriffen hat, ist es möglich, dass die Feindgruppe zurückschlägt. Nach dem Anwenden von Treffern und Modifikatoren über die App kann es vorkommen, dass die App einen Gegenangriff abfragt. Diese Frage lautet: „Kann der Feind angreifen?“

45.1 Sobald die App einen Gegenangriff abfragt, klickt man auf „Ja“, falls die Feindgruppe einen Gegenangriff durchführen kann, oder auf „Nein“, falls sie es nicht kann.

45.2 Eine Feindgruppe kann einen Gegenangriff durchführen, falls sie in Reichweite ihres Angreifers ist.

45.3 Wendet ein Held aufgrund eines Spieleffekts (der kein Angriff ist) Treffer oder Modifikatoren auf eine Feindgruppe an, kann die Feindgruppe keinen Gegenangriff durchführen.

45.4 Nicht-Elite-Feindgruppen können keine Gegenangriffe durchführen, solange sie erschöpft sind.

☛ Nachdem ein Held auf eine erschöpfte Feindgruppe Treffer angewendet hat, wird die App **keinen** Gegenangriff abfragen.

45.5 Elite-Feindgruppen können Gegenangriffe durchführen, auch wenn sie erschöpft sind.

45.6 Wird während eines Angriffs der Modifikator „Betäuben“ auf die Feindgruppe angewendet, wird sie erschöpft und kann, auch wenn sie Elite ist, keine Gegenangriffe durchführen.

45.7 Fügt ein Angriff einer Feindgruppe keinerlei Treffer oder Modifikatoren hinzu, wird trotzdem im Angriffsbedienfeld „Anwenden“ ausgewählt, wodurch ein Gegenangriff verursacht werden kann.

46 GEGENSTÄNDE AUFWERTEN

Siehe „Wissen“ auf S. 26.

47 GEGENSTÄNDE AUSTRÜTEN

Vor Beginn einer Kampagne nimmt jeder Held seine Startgegenstände und rüstet sie aus. Diese Gegenstände – oder ihre aufgewerteten Varianten – bleiben für den Rest der Kampagne ausgerüstet.

47.1 Zu Beginn eines Abenteuers kann ein Held 1 Rüstungskarte (☛), beliebig viele Gegenstandskarten mit insgesamt 2 oder weniger Handsymbolen (2 ☞-Gegenstände oder 1 ☞☞-Gegenstand) sowie 1 Schmuckstück (☛) ausgerüstet haben.

47.2 Falls ein Held im Laufe eines Abenteuers weitere Schmuckstücke erhält, darf er diese ebenfalls ausrüsten.

47.3 Ausgerüstete Karten stehen einem Helden während eines Abenteuers zur Verfügung und können von ihm verwendet werden.

47.4 Alle Gegenstände, die ein Held ausgerüstet haben sollte, werden im Gegenstandsmenü der App angezeigt.

47.5 Zu Beginn jedes Abenteuers kann ein Held bis zu 1 Schmuckstück aus dem Inventar der Gruppe ausrüsten.

48 GEGENSTANDSKARTEN

Gegenstandskarten stellen die Waffen, Rüstungen, Schmuckstücke, Musikinstrumente und anderen Besitztümer der Helden dar.

48.1 Gegenstandskarten haben besondere Fähigkeiten, die zu verschiedenen Zeitpunkten verwendet werden können.

☛ Die meisten Fähigkeiten beschreiben selbst, wann sie verwendet werden können und wie ihre Effekte abgehandelt werden.

☛ Fähigkeiten, die durch eine Zahl und ein Erfolgssymbol (※) eingeleitet werden, kann man nur verwenden, wenn man während einer Angriffsprobe Erfolgssymbole (※) ausgibt.

48.2 Gegenstände, die während einer Angriffsprobe verwendet werden können, haben 1 oder mehrere Eigenschaftssymbole in der oberen linken Kartenecke.

48.3 Die verschiedenen Gegenstandsarten werden durch folgende Symbole auseinandergelassen:

☛ ☛ Rüstung

☛ ☞ Einhand-Gegenstand

☛ ☞☞ Zweihand-Gegenstand

☛ ☛ Schmuckstück

48.4 Ein Held kann bis zu 1 Rüstungskarte (🛡️), Gegenstandskarten mit bis zu 2 Handsymbolen (2 🖐️-Gegenstände oder 1 🖐️🖐️-Gegenstand) und 1 Schmuckstück (💎) ausrüsten.

➤ Falls ein Held im Laufe des Abenteuers weitere Schmuckstücke erhält, darf er diese ebenfalls ausrüsten.

48.5 Jede Gegenstandskarte hat einen Wissenswert in der unteren rechten Kartenecke.

➤ Dieser Wert bestimmt, wie viel Wissen die Gruppe sammeln muss, bevor eine Aufwertung für diese Gegenstandskarte freigeschaltet wird.

48.6 Jeder Gegenstand hat eine Stufe, angezeigt durch die römische Ziffer auf der Karte. Beim Aufwerten eines Gegenstands wertet man stets auf die nächsthöhere Stufe auf.

➤ Alle Startgegenstände der Helden haben die Stufe I.

➤ Hat ein Gegenstand die höchste Stufe erreicht, kann er nicht weiter aufgewertet werden, auch wenn er einen aufgedruckten Wissenswert hat.

48.7 Per Klick auf die Schaltfläche „Gegenstände“ im Lager-Bildschirm können alle Gegenstände im Inventar der Gruppe angezeigt werden.

49 GELÄNDEKARTEN

Für jede Art von Gelände gibt es eine zugehörige Geländekarte.

49.1 Eine Geländekarte dient als Schnellübersicht und erklärt die Fähigkeiten des zugehörigen Geländemarkers in wenigen Worten. Die vollständigen Regeln aller Geländemarkers sind in den jeweiligen Glossareinträgen im vorliegenden Referenzhandbuch zu finden.

49.2 Nachdem ein Schlacht-Spielplan aufgebaut worden ist, sollten alle Geländekarten, die zu den Geländemarkern des Spielplans gehören, herausgesucht und in die Nähe des Spielbereiches gelegt werden, wo sie von allen Spielern eingesehen werden können.

➤ Alternativ kann man die Fähigkeit eines Geländemarkers aufrufen, indem man ihn in der App auswählt.

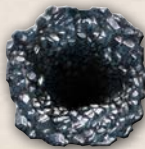
49.3 Manche Geländemarkers haben abenteurerspezifische Regeln, die in der App erklärt werden. Gelten für einen Geländemarkers abenteurerspezifische Regeln, wird die zugehörige Geländekarte ignoriert.

➤ Gelände mit abenteurerspezifischen Regeln wird in der App durch einen Funkel-Effekt hervorgehoben.

50 GRUBE (GELÄNDE)

Eine Grube ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

50.1 Ein Held, der sich auf ein Feld mit Grubenmarker bewegt, muss eine Beweglichkeitsprobe (🎯) ablegen.



➤ Erzielt die Probe mindestens 2 Erfolgssymbole (⚡), besteht der Held die Probe und nichts passiert.

➤ Erzielt die Probe weniger als 2 Erfolgssymbole (⚡), scheitert der Held an der Probe und erleidet 2 Schaden (🔪).

50.2 Ein Held muss die Beweglichkeitsprobe (🎯) ablegen, sobald er sich auf das Feld mit dem Grubenmarker bewegt, auch wenn er es nur durchquert – der Grubenmarker wirkt sich immer auf einen Helden aus, egal ob er seine Bewegung auf dem Feld beendet oder nicht.

50.3 Wird ein Held durch einen Spieleffekt auf einem Feld mit Grubenmarker „platziert“, ignoriert er die Effekte dieses Grubenmarkers.

51 GRUPPE

Die Gruppe bezeichnet alle Helden, die an einer Partie teilnehmen.

51.1 Bezieht sich eine Regel oder ein Spieleffekt auf die „Gruppe“, ist damit jeder am Spiel teilnehmende Held gemeint.

51.2 Vor Beginn einer Kampagne geben die Spieler ihrer Gruppe einen Namen. Dieser ist gleichzeitig der Name ihres Spielstands.

52 GUNSTKARTEN

Gunstkarten verleihen den Helden positive Effekte, die ihnen beim Ablegen von Proben, beim Angreifen von Feinden oder beim Erleiden eines Feindangriffs helfen.

52.1 Besagt ein Spieleffekt, dass ein Held Versteckt, Ermutigt oder Entschlossen **wird**, erhält jener Held die entsprechende Gunstkarte: Versteckt, Ermutigt oder Entschlossen.

52.2 Sobald ein Held eine Gunstkarte erhält, nimmt er sich die jeweilige Karte aus dem Vorrat und platziert sie offen in seinem Spielbereich.

52.3 Würde ein Held eine Gunstkarte erhalten, die er bereits in seinem Spielbereich hat, erhält er kein zweites Exemplar davon.

52.4 Die Fähigkeiten der Gunstkarten beschreiben, wann sie verwendet werden können und wie ihre Effekte abgehandelt werden.

53 HELD

Jeder Spieler kontrolliert einen Helden von Mittel Erde.

53.1 Auf dem Spielplan wird jeder Held durch eine Figur aus Kunststoff dargestellt.

53.2 Jeder Held verfügt über einen Spielbereich, in dem seine Heldenkarte, seine ausgerüsteten Gegenstände und sein individueller Fertigkeitenstapel liegen.

53.3 Bei Solo-Kampagnen kontrolliert der Spieler zwei Helden.

54 HELDENKARTEN

Jeder Held hat eine Heldenkarte, die wichtige Informationen über ihn enthält.

54.1 Auf jeder Heldenkarte sind die Werte des Helden in den 5 Eigenschaften angegeben.

➤ Ein Eigenschaftswert besagt, wie viele Fertigkeitenkarten der Held beim Ablegen einer Probe auf diese Eigenschaft aufdeckt.

54.2 Jede Heldenkarte nennt das Schaden- und das Furchtlimit des Helden.

➤ Erreicht oder überschreitet die Anzahl der Schadenkarten im Spielbereich eines Helden jemals sein Schadenlimit, muss er ein Letztes Aufbäumen durchführen. Dasselbe gilt, falls die Anzahl der Furchtkarten in seinem Spielbereich sein Furchtlimit erreicht oder überschreitet.

54.3 Jede Heldenkarte beschreibt die besondere Heldenfähigkeit des zugehörigen Helden. Bei jeder Heldenfähigkeit ist angegeben, wann sie verwendet werden kann und wie ihr Effekt abgehandelt wird.

54.4 Jeder Held platziert seine vorbereiteten Karten unterhalb seiner Heldenkarte.

55 HINZUFÜGEN UND ANWENDEN

Fähigkeiten, die Treffer hinzufügen bzw. anwenden, unterscheiden sich folgendermaßen:

- 55.1 Manche Fähigkeiten, z. B. „Schlag X“, besagen ausdrücklich, dass Treffer oder Modifikatoren „hinzugefügt“ werden. Diese Fähigkeiten verändern einen Angriff, der gerade im Gange ist.
- 55.2 Manche Fähigkeiten besagen ausdrücklich, dass Treffer oder Modifikatoren „angewendet“ werden – diese Fähigkeiten werden unabhängig von einem Angriff abgehandelt. Sie sind keine Angriffe und können keine Gegenangriffe verursachen.
 - Der Held gibt die Treffer und Modifikatoren ein und klickt danach auf „Anwenden“, als würde er einen Angriff abhandeln. Wird ein Gegenangriff abgefragt, klickt er auf „Nein“.

56 INSPIRATION

Mit Inspirationsmarkern ist es möglich, bei Proben Schicksalssymbole (♣) in Erfolgssymbole (※) umzuwandeln.



- 56.1 Sobald ein Held einen Inspirationsmarker erhält, platziert er ihn auf seiner Heldenkarte.
- 56.2 Auf jeder Heldenkarte ist ein Inspirationslimit angegeben, das bestimmt, wie viele Inspirationsmarker dieser Held maximal gleichzeitig haben kann.
 - Falls ein Held, der sein Inspirationslimit bereits erreicht hat, einen weiteren Inspirationsmarker erhalten würde, kann er diesen Marker nicht erhalten.
- 56.3 Während einer Probe kann ein Held beliebig viele seiner Inspirationsmarker ausgeben. Für jeden ausgegebenen Inspirationsmarker kann er 1 Schicksalssymbol (♣) auf seinen aufgedeckten Fertigkeitsskarten in 1 Erfolgssymbol (※) umwandeln.
- 56.4 Um einen Inspirationsmarker auszugeben, nimmt man ihn von der eigenen Heldenkarte und legt ihn in den Vorrat.

57 INTERAGIEREN (AKTION)

Mit der Aktion „Interagieren“ kann man interessante Orte auf dem Spielplan inspizieren und Begegnungen haben.

- 57.1 Steht ein Held auf demselben Feld wie ein Such-, Personen-, Bedrohungs- oder ein spezieller Geländemarker, kann er die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit diesem Marker zu interagieren.
- 57.2 Um die Aktion „Interagieren“ durchzuführen, wählt man den gewünschten Marker in der App aus und klickt im auftauchenden Dialogfeld auf eine Schaltfläche mit Interaktionssymbol (↔). Anschließend befolgt man die Anweisungen der App.
 - Außerhalb der Aktion „Interagieren“ können und sollten Schaltflächen mit Interaktionssymbol (↔) **keinesfalls** ausgewählt werden – ein Klick verändert das Abenteuer oft irreversibel.
 - Wurde ein Marker in der App versehentlich ausgewählt oder hat der Held seine Meinung geändert und will doch nicht interagieren, klickt er auf eine Schaltfläche **ohne** Interaktionssymbol (↔), wenn das Dialogfeld erscheint.
- 57.3 Will ein Held die Aktion „Interagieren“ durchführen, solange er auf einem Feld mit 1 oder mehreren Feindgruppen steht, muss er vor dem Durchführen der Aktion jede Feindgruppe auf seinem Feld in beliebiger Reihenfolge provozieren.

➤ Nachdem er jede Feindgruppe auf seinem Feld provoziert hat, kann er die Aktion „Interagieren“ durchführen.

➤ Will der Held die Aktion „Interagieren“ mehrmals durchführen, muss er jedes Mal alle Feindgruppen auf seinem Feld provozieren.

Beispiel: Ein Held steht auf einem Feld mit einem Personenmarker, einem Suchmarker und einer Feindgruppe. Er muss die Feindgruppe provozieren, bevor er mit dem Personenmarker interagiert, und erneut, bevor er mit dem Suchmarker interagiert.

➤ Immer wenn ein Held mit einer Spielkomponente auf seinem Feld interagiert, provoziert er die Feinde auf seinem Feld, egal ob die Interaktion über die Aktion „Interagieren“ oder über einen anderen Spieleffekt erfolgt.

57.4 Manchmal kann man die Aktion „Interagieren“ durchführen, um die speziellen Effekte von Geländemarkern abzuhandeln.

➤ Dies zählt als 1 der Aktionen, die ein Held in seinem Zug durchführen kann.

58 INVENTAR

Das Inventar enthält alle Gegenstände der Gruppe sowie alle gekauften Fertigkeiten der Helden.

58.1 Über die Schaltfläche „Gegenstände“ in der App kann das Inventar aufgerufen werden.

➤ Im Reiter „Held“ des Gegenstandsmenüs werden die Startgegenstände und aufgewerteten Gegenstände aller Helden aufgelistet.

➤ Die Schmuckstücke der Gruppe sind im Reiter „Gruppe“ des Gegenstandsmenüs zu finden.

58.2 Um die Fertigkeiten (inklusive Titel) eines Helden anzusehen, wählt man sein Porträt im Lager-Bildschirm aus.

➤ Die gekauften Fertigkeiten eines Helden sind grün eingefärbt und nach Rollen sortiert.

58.3 Besagt ein Spieleffekt, dass ein Held ein Schmuckstück aus dem Inventar ausrüsten kann, darf er ein beliebiges Schmuckstück aus dem Reiter „Gruppe“ ausrüsten, das nicht bereits im Spiel ist.

58.4 Manche Fähigkeiten von Titel-Fertigkeitsskarten verlangen, dass die Karte aus dem Abenteuer entfernt wird. Wenn das passiert, legt man die Karte beiseite und kann sie für den Rest des Abenteuers nicht mehr verwenden.

58.5 Beim Fortsetzen einer Kampagne werden alle Gegenstands- und Fertigkeitsskarten, die im Inventar aufgelistet sind, aus der Spielschachtel herausgesucht.

59 KARTEN VORBEREITEN

Helden können ihre Fertigkeitsskarten vorbereiten, um deren Fähigkeiten verwendbar zu machen.

59.1 Um eine Fertigkeitsskarte vorzubereiten, platziert man sie unterhalb der Heldenkarte im eigenen Spielbereich.

59.2 Die gängigste Methode zum Vorbereiten von Fertigkeitsskarten ist das Abhandeln einer Fähigkeit mit dem Schlüsselwort „Kundschaften“.

➤ In den meisten Abenteuern fordert die App vor der ersten Aktionsphase und in jeder Erholungsphase jeden Helden zum Kundschaften auf.

- 59.3 Während des Spieldaufbaus bereitet jeder Held die Karte „1“ seiner gewählten Rolle vor.
- Diese Karte hat Sternchen auf beiden Seiten des Kartentitels.
 - Vorbereitet wird diese Karte während der Aufbauschritte.
- 59.4 Jeder Held kann bis zu 4 Karten gleichzeitig vorbereitet haben.
- Nachdem ein Held 1 oder mehrere Fertigkeitkarten vorbereitet hat, wird überprüft, ob er mehr als 4 vorbereitete Karten hat. Falls ja, muss er beliebige vorbereitete Karten ablegen, bis er nur noch 4 hat.
- 59.5 Sobald eine Fertigkeitkarte vorbereitet ist, kann man ihre Fähigkeiten verwenden.
- Um eine Kartenfähigkeit zu verwenden, befolgt man die Anweisungen im Kartentext.
 - Ist eine Fertigkeitkarte nicht vorbereitet, können ihre Fähigkeiten nicht verwendet werden.
- 59.6 Die Erfolgssymbole (⚡) und Schicksalssymbole (♣) von vorbereiteten Karten haben keine Effekte und werden ignoriert.

60 KUNDSCHAFTEN X (SCHLÜSSELWORT)

Kundschaften ist ein Schlüsselwort, mit dem die Helden Karten aus ihren Fertigkeitenstapeln vorbereiten und umsortieren.

- 60.1 Sobald ein Effekt einem Helden die Anweisung „Kundschaften X“ erteilt, deckt der Held die obersten X Karten seines Fertigkeitenstapels auf. Er darf 1 dieser Karten vorbereiten. Anschließend legt er die übrigen aufgedeckten Karten auf oder unter seinen Fertigkeitenstapel.
- Wie er die zurückgelegten Karten verteilt (alle nach oben, alle nach unten oder einen Teil nach oben und den anderen nach unten), ist dem Helden überlassen.
 - Legt er mehrere Karten auf oder unter seinen Fertigkeitenstapel, kann er die Reihenfolge dieser Karten frei bestimmen.

61 LETZTES AUFBÄUMEN

Ein Letztes Aufbäumen ist eine Probe, die entscheidet, ob ein Held, der sein Schaden- oder Furchtlimit überschritten hat, besiegt wird.

- 61.1 Nachdem ein Held Schaden (⚡) oder Furcht (☠) erlitten hat, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Schadenkarten sein Schadenlimit erreicht oder überschreitet bzw. die Anzahl seiner Furchtkarten sein Furchtlimit erreicht oder überschreitet. Falls ja, muss er ein Letztes Aufbäumen durchführen.
- Erleidet ein Held mehrere Schaden- (⚡) oder Furchtkarten (☠) gleichzeitig aus derselben Quelle – einer Feindgruppe oder einem Spieleffekt – überprüft er sein Schaden- und Furchtlimit erst, nachdem alle Schaden- und Furchtkarten aus dieser Quelle vollständig abgehandelt worden sind.
- 61.2 Um ein Letztes Aufbäumen durchzuführen, wählt man die Gruppen-Schaltfläche unten links in der App aus und klickt auf das Porträt des Helden, der das Letzte Aufbäumen durchführen soll.
- 61.3 Als Erstes fragt die App, welche Art von Letztem Aufbäumen durchgeführt werden soll: eine Schadensprobe oder eine Furchtprobe.
- Wurde das Letzte Aufbäumen durch zu viele Schadenkarten ausgelöst, muss der Held eine Schadensprobe ablegen. Wurde es durch zu viele Furchtkarten ausgelöst, muss der Held eine Furchtprobe ablegen.

- Hat der Held **sowohl** Schadenkarten, die sein Schadenlimit erreichen oder überschreiten, **als auch** Furchtkarten, die sein Furchtlimit erreichen oder überschreiten, muss er zwei Mal hintereinander ein Letztes Aufbäumen durchführen – eines für Schaden (⚡) und eines für Furcht (☠). Die Reihenfolge bleibt dem Helden überlassen.

- 61.4 Nach Abhandlung der Probe für das Letzte Aufbäumen gibt die App weitere Instruktionen.

62 MARKER

Marker ist ein Begriff, der nicht nur für die Pappkomponenten auf Spielplan und Heldenkarten, sondern auch für deren digitale Pendants in der App verwendet wird.

- 62.1 Für jeden Marker, der in der App angezeigt wird, gibt es einen entsprechenden Pappmarker auf dem Spielplan.
- Wird in der App ein Erkundungs-, Such-, Personen-, Bedrohungs-, Gelände- oder Dunkelheitsmarker angezeigt, muss an derselben Stelle auf dem Spielplan ein Pappmarker derselben Art liegen.
- 62.2 Besagt eine Regel oder ein Spieleffekt, dass man einen Marker in der App auswählen soll, klickt man auf das Bild des entsprechenden Markers in der App.

63 MAUER (GELÄNDE)

Eine Mauer ist ein Geländemarker, der auf einer Grenze auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



- 63.1 Zwei Felder auf den gegenüberliegenden Seiten eines Mauermarkers sind nicht benachbart – Helden und Feinde können sich nicht über Grenzen mit Mauermarkern bewegen.
- Entstehen durch einen Mauermarker Felder, die nur diagonal über eine Ecke aneinander angrenzen, sind diese Felder nicht benachbart.
- 63.2 Erlaubt eine Fähigkeit wie „Scharfäugig“ einem Helden oder Feind das Abhandeln eines Fernkampfangriffs auf eine Entfernung von bis zu zwei oder mehr Feldern auf dem Schlacht-Spielplan, ist es unter Umständen möglich, dass ein Held oder Feind einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel auf der anderen Seite eines Mauermarkers abhandelt.

64 MERKMALE

Eine Karte kann 1 oder mehrere Merkmale haben, die kursiv gedruckt sind und sich am oberen Rand ihres Textfeldes befinden.

- 64.1 Merkmale sind immer kursiv gedruckt.
- 64.2 An sich haben Merkmale keine Effekte, es gibt jedoch Spieleffekte, die sich auf die Merkmale von Karten beziehen.

65 MODIFIKATOREN

Es gibt 6 Angriffsmodifikatoren, die verändern, wie Treffer auf Feindgruppen angewendet werden.

- 65.1 Sobald ein Held eine Feindgruppe angreift, kann er Fähigkeiten seiner Gegenstandskarten abhandeln, die Treffer oder Modifikatoren zu jener Feindgruppe hinzufügen.
- Andere Spieleffekte und Fähigkeiten können das Anwenden von Modifikatoren auf eine Feindgruppe gestatten.

- 65.2 Es können auch mehrere Modifikatoren auf ein und denselben Angriff angewendet werden. Ihre Effekte sind kumulativ.
- 65.3 Manche Feindfähigkeiten verbieten die Anwendung bestimmter Modifikatoren. Würde eine Fähigkeit einen verbotenen Modifikator anwenden, hat der Modifikator keinen Effekt.
- 65.4 Um die Effekte eines Modifikators zu sehen, kann man ihn auswählen und wieder abwählen, bevor man ihn per Klick auf die Schaltfläche „Anwenden“ endgültig anwendet.
- 65.5 Während eines einzelnen Angriffs kann ein und derselbe Modifikator nicht mehrfach angewendet werden.
- 65.6 Es folgt eine Auflistung der 6 Modifikatoren und ihrer Effekte:

➤ **Durchbohren:** Treffer, die zusammen mit dem Modifikator „Durchbohren“ angewendet werden, ignorieren die Rüstung der Feindgruppe.

➤ **Zerschlagen:** Treffer, die zusammen mit dem Modifikator „Zerschlagen“ angewendet werden, ignorieren die Schutzzauber der Feindgruppe.

➤ **Spalten:** Treffer, die zusammen mit dem Modifikator „Spalten“ angewendet werden, werden auf alle Feinde in der Gruppe angewendet.

➤ **Tödlich:** Falls der Angriff die verbleibende Gesundheit eines Feindes (ohne Rüstung oder Schutzzauber) um mindestens die Hälfte reduziert und der Modifikator „Tödlich“ angewendet wird, ist der Feind besiegt.

➤ **Zerfallen:** Der Modifikator „Zerfallen“ reduziert die Rüstung des Feindes dauerhaft um 1. Wird der Feind besiegt, reduziert sich die Rüstung eines anderen Feindes in der Gruppe ebenfalls um 1.

➤ **Betäuben:** Wird der Modifikator „Betäuben“ auf eine Feindgruppe angewendet, wird diese Gruppe erschöpft und kann, auch wenn sie Elite ist, keine Gegenangriffe durchführen.

- 65.7 Die Regeln für das Anwenden von Modifikatoren finden sich im Abschnitt „Anwenden von Treffern auf Feinde“ auf S. 7.

66 NACHBARSCHAFT

Graue und schwarze Linien zwischen Spielplanfeldern werden als Grenzen bezeichnet. Verläuft eine graue Grenze zwischen zwei Feldern, sind diese beiden Felder benachbart.

- 66.1 Helden und Feinde können sich von einem Feld auf ein benachbartes Feld bewegen.
- 66.2 Spielkomponenten, die auf demselben Feld oder auf benachbarten Feldern liegen, sind nah zueinander.
- 66.3 Bei Spielplanteilen, die schwarze und graue Grenzen haben, kann es schwierig sein, die grauen Grenzen zu erkennen. Aus diesem Grund haben sie aufgedruckte weiße Pfeile, die auf die grauen Grenzen zeigen.
- 66.4 Weder Helden noch Feinde können sich über schwarze Grenzen bewegen. Trotzdem sind zwei Spielplanteile mit schwarzen Grenzen benachbart, falls sie mindestens eine graue Grenze haben, die an einer grauen Grenze des anderen Spielplanteils ausgerichtet ist.
- Zwei graue Grenzen sind aneinander ausgerichtet, wenn ihre beiden weißen Pfeile (einer auf jeder Seite der ausgerichteten grauen Grenze) genau aufeinander zeigen.

- 66.5 Liegt ein Flussmarker auf einer Grenze zwischen zwei Feldern des Schlacht-Spielplans, sind diese beiden Felder benachbart und die Spielkomponenten auf ihnen sind nah zueinander.
- 66.6 Liegt ein Mauermarker auf einer Grenze zwischen zwei Feldern des Schlacht-Spielplans, sind diese beiden Felder nicht benachbart und die Spielkomponenten auf ihnen sind nicht nah zueinander.

➤ Helden und Feindgruppen können sich nicht über Grenzen bewegen, auf denen ein Mauermarker liegt.

➤ Entstehen durch einen Mauermarker Felder, die nur diagonal über eine Ecke aneinander angrenzen, sind diese Felder nicht benachbart.

67 NAH

Manche Regeln und Spieleffekte beziehen sich auf „nahe“ Spielkomponenten oder Felder.

- 67.1 Eine Komponente ist nah zu einer anderen Komponente, falls sie sich auf demselben Feld oder auf benachbarten Feldern des Spielplans befindet.
- 67.2 Eine Komponente ist **nicht** nah zu sich selbst.

68 NEBEL (GELÄNDE)

Nebel ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.

- 68.1 Solange ein Held auf einem Feld mit Nebelmarker steht, erleidet er sämtlichen Schaden (☠) verdeckt.
- 68.2 Beim Abhandeln eines Angriffs, dessen Ziel eine Feindgruppe auf einem Feld mit Nebelmarker ist, können während der Angriffsprobe keine Schicksalssymbole (♣) in Erfolgssymbole (♣) umgewandelt werden, sei es durch Ausgeben von Inspiration oder durch Abhandlung sonstiger Spieleffekte, die eine solche Umwandlung gestatten.



69 NIEDERLAGE BEI ABENTEUERN ODER KAMPAGNEN

Siehe „Ein Abenteuer oder eine Kampagne abschließen“ auf S. 10.

70 PERSONENMARKER

Personenmarker tauchen gelegentlich auf dem Spielplan auf und stellen Charaktere dar, mit denen die Helden interagieren können.

- 70.1 Durch Auswahl eines Personenmarkers in der App erhält man Informationen über die jeweilige Person.
- 70.2 Ein Held, der auf demselben Feld wie ein Personenmarker steht, kann die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit diesem Marker zu interagieren (siehe „Interagieren (Aktion)“ auf S. 17).
- 70.3 Jedem Helden ist es jederzeit erlaubt, die Personenmarker in der App auszuwählen; Schaltflächen mit Interaktionssymbol (➔) dürfen jedoch nur angeklickt werden, wenn man gerade die Aktion „Interagieren“ durchführt.



71 PROBEN

Im Verlauf einer Partie werden die Helden immer wieder Proben ablegen, um mit der Spielwelt zu interagieren und Feinde anzugreifen.

Bei Proben sind die Eigenschaften der Helden gefragt. Je nach Anweisung muss ein Held die Probe auf eine bestimmte Eigenschaft, auf eine Eigenschaft aus einer Liste von möglichen Optionen oder auf eine beliebige Eigenschaft ablegen.

Um eine Probe abzulegen, handelt ein Held die folgenden Schritte der Reihe nach ab:

71.1 **Schritt 1 – Karten aufdecken:** Der Held deckt eine Anzahl an Karten in Höhe seines Wertes in der auf die Probe gestellten Eigenschaft von seinem Fertigkeitenstapel auf.

➤ Um eine Karte aufzudecken, nimmt man die oberste Karte seines Fertigkeitenstapels, dreht sie auf die offene Seite und legt sie in den eigenen Spielbereich.

➤ Spieleffekte können dazu führen, dass ein Held mehr oder weniger Karten aufdeckt, als der aufgedruckte Eigenschaftswert seiner Heldenkarte besagt.

➤ Ein Held deckt immer mindestens 1 Karte auf, solange er eine Probe ablegt, auch wenn die Anzahl der aufgedeckten Karten auf weniger als 1 verringert wurde.

➤ Gibt es mehrere Spieleffekte, die sich auf die Anzahl der aufgedeckten Fertigkeitenkarten auswirken, werden sie alle noch vor dem Aufdecken der ersten Karte einberechnet.

❌ Spieleffekte können die Eigenschaften von Helden erhöhen oder verringern. Dies kann dazu führen, dass ein Held mehr oder weniger Karten aufdeckt als die aufgedruckte Zahl auf seiner Heldenkarte angibt.

❌ Es gibt auch Spieleffekte, welche die Anzahl der Fertigkeitenkarten, die ein Held beim Ablegen einer Probe aufdeckt, direkt erhöhen oder verringern.

➤ Die Texte der aufgedeckten Karten werden ignoriert. Während einer Probe zählen nur die Erfolgssymbole (※) und Schicksalssymbole (♣) in den oberen linken Ecken der aufgedeckten Karten.

71.2 **Schritt 2 – Schicksal umwandeln:** Der Held darf beliebig viele seiner Inspirationsmarker ausgeben. Für jeden ausgegebenen Inspirationsmarker darf er 1 Schicksalssymbol (♣) auf seinen aufgedeckten Fertigkeitenkarten in 1 Erfolgssymbol (※) umwandeln.

➤ Fähigkeiten, die ein Held abhandeln kann, sobald er eine Probe ablegt, werden in diesem Schritt abgehandelt.

➤ Ein Held kann bei jeder Probe beliebig viele seiner Inspirationsmarker ausgeben.

➤ Nachdem ein Schicksalssymbol (♣) in ein Erfolgssymbol (※) umgewandelt worden ist, kann es zu keinem anderen Zweck mehr verwendet werden und wird nicht mehr wie ein Schicksalssymbol (♣) behandelt.

71.3 **Schritt 3 – Ergebnisse berechnen:** Der Held zählt, wie viele Erfolgssymbole (※) er mit seiner Probe erzielt hat, und wendet diese Erfolge gemäß den Anweisungen der Probe an. Dies geschieht folgendermaßen:

➤ Enthielt die Probenforderung eine Eigenschaft, gefolgt von einer Zahl (z. B. „Lege eine ♡-Probe (2) ab“), besteht der Held die Probe, falls die Anzahl der erzielten Erfolgssymbole (※) die geforderte Zahl erreicht oder überschreitet. Andernfalls scheitert der Held an der Probe.

❌ Manche Proben verlangen, dass der Held die Schaltfläche „Bestanden“ oder „Gescheitert“ in der App auswählt. Andere geben genaue Anweisungen, die der Held je nach Ausgang der Probe befolgen muss.

➤ Verlangt die Probe, dass der Held die Anzahl der erzielten Erfolgssymbole (※) in die App eingibt, verwendet er die Schaltflächen „+“ und „-“, bis der angezeigte Wert der Anzahl der erzielten Erfolgssymbole (※) entspricht.

❌ Viele dieser Proben sind kumulativ und müssen ggf. mehrfach abgelegt werden. Eine kumulative Probe speichert alle Erfolgssymbole (※), die über mehrere Versuche hinweg erzielt wurden.

➤ Wird eine Probe zum Negieren von Schaden (☹) oder Furcht (☹) abgelegt, erleidet der Held für jedes erzielte Erfolgssymbol (※) 1 Schaden oder 1 Furcht weniger (siehe „Schaden und Furcht“ auf S. 22).

➤ Legt ein Held eine Probe zum Angreifen einer Feindgruppe ab, gibt er jedes erzielte Erfolgssymbol (※) aus, um die Fähigkeiten seiner verwendeten Gegenstände abzuhandeln, die Treffer oder Modifikatoren zu der Feindgruppe hinzufügen (siehe „Angriffe“ auf S. 6).

❌ Auch wenn ein Angriff keinerlei Treffer oder Modifikatoren zu einer Feindgruppe hinzufügt, muss man im Angriffsbedienfeld auf „Anwenden“ klicken, da dies einen Gegenangriff verursachen kann.

71.4 Nach dem Berechnen des Probenergebnisses legt der Held alle Fertigkeitenkarten ab, die er während der Probe aufgedeckt hat.

71.5 Enthält das Timing einer Fähigkeit die Formulierung „nachdem du eine Probe abgelegt hast“, kann der Held diese Fähigkeit nach dem Schritt „Ergebnisse berechnen“ einer beliebigen Probe abhandeln.

72 REICHWEITE

Reichweite bezeichnet die Distanz zwischen einem Helden und einem Feind, sobald einer von beiden einen Angriff abhandelt.

72.1 Helden können nur Angriffe auf Feindgruppen in Reichweite abhandeln. Ebenso können Feindgruppen nur Angriffe auf Helden in Reichweite abhandeln.

72.2 Ein Held und eine Feindgruppe sind in Reichweite zueinander, falls sie sich auf demselben Feld befinden.

72.3 Ein Fernkampfangriff ist ein Angriff, bei dem die Reichweite zwischen Held und Feindgruppe ausgedehnt wird.

➤ Bei Abenteuern, die auf einem Reise-Spielplan stattfinden, sind ein Held und eine Feindgruppe in Fernkampf-Reichweite zueinander, falls sie sich auf demselben Feld oder auf benachbarten Feldern befinden.

72.4 Ob ein Held oder eine Feindgruppe Fernkampfangriffe durchführen kann, erkennt man folgendermaßen:

➤ Eine Feindgruppe kann Fernkampfangriffe abhandeln, falls ihr Bild ein Fernkampfsymbol (☞) enthält.

➤ Ein Held kann einen Fernkampfangriff abhandeln, falls er einen Gegenstand verwendet, der dies gestattet. Solche Gegenstände haben ein Fernkampfsymbol (☞) in der oberen rechten Kartenecke.

73 REISE-SPIELPLAN

Reisespielpläne kommen bei Abenteuern zum Einsatz, in denen es vorrangig ums Reisen und Erkunden geht.

73.1 Ein Generierungsprozess bestimmt die Zusammensetzung des Reisespielplans aus einzelnen Reise-Spielplanteilen.

- 73.2 Der Nebel an den Rändern der Spielplanteile in der App zeigt an, wo im späteren Verlauf noch weitere Spielplanteile angebaut werden.

74 REISEN (AKTION)

Mit der Aktion „Reisen“ können Helden sich über den Spielplan bewegen.

- 74.1 Sobald ein Held die Aktion „Reisen“ durchführt, kann er sich bis zu zwei Mal bewegen.
- 74.2 Ist die Aktion „Reisen“ die erste Aktion eines Helden in seinem Zug, kann er zwischen jeder Bewegung seine zweite Aktion durchführen oder andere Spieleffekte abhandeln.
- 74.3 Die Regeln für das Abhandeln einer Bewegung werden unter „Bewegung“ auf S. 9 erklärt.

75 ROLLEN

Rollen definieren die Funktion eines Helden in der Gruppe.

- 75.1 Vor jedem Abenteuer, während des Spielaufbaus, entscheidet jeder Held, welche Rolle er in diesem Abenteuer spielen möchte.
- 75.2 Die Rolle, die man während des Spielaufbaus wählt, bestimmt, welche rollenspezifischen Fertigkeitsskarten (1–3) man zu seinem Fertigkeitenstapel hinzufügt.
- 75.3 Jeder Held bereitet seine rollenspezifische Fertigkeitsskarte mit der Zahl 1 bereits beim Spielaufbau vor.
- Die Sternchen neben dem Kartentitel helfen beim schnellen Auffinden dieser Karte.
- 75.4 Einem Helden steht es frei, bei jedem Abenteuer eine neue Rolle zu wählen. Auf diese Weise kann er Erfahrung in verschiedenen Rollen sammeln, was ihm mehr Optionen beim Kaufen von Fertigkeiten eröffnet.
- Wählt ein Held eine neue Rolle, werden die rollenspezifischen Fertigkeitsskarten seiner vorherigen Rolle mit den Zahlen 1–3 aus seinem Fertigkeitenstapel entfernt. Rollenspezifische Karten mit der Zahl 4 oder höher bleiben im Fertigkeitenstapel des Helden.
- 75.5 Helden können ihre Erfahrung ausgeben, um rollenspezifische Fertigkeitsskarten zu kaufen. Dies erfolgt zwischen den Abenteuern über den Lager-Bildschirm.
- 75.6 Sämtliche gekauften Fertigkeitsskarten bleiben im Fertigkeitenstapel des Helden, auch wenn er eine andere Rolle übernimmt.
- Auf diese Weise kann ein Held eine individuelle Mischung aus rollenspezifischen Fertigkeitsskarten (mit der Zahl 4 oder höher) von verschiedenen Rollen für seinen Fertigkeitenstapel zusammenstellen.
- 75.7 Wenn ein Held am Ende eines Abenteuers Erfahrung erhält, ist diese Erfahrung stets an diesen Helden und an seine zuletzt gespielte Rolle gebunden.
- Die Erfahrung, die ein Held in einer Rolle gesammelt hat, kann nur für Fertigkeitsskarten dieser Rolle ausgegeben werden.
 - Verkauft ein Held eine Fertigkeitsskarte, bekommt er Erfahrung für die entsprechende Rolle gutgeschrieben.

76 RUNDE

Eine Spielrunde besteht aus folgenden drei Phasen:

1. Aktionsphase (siehe S. 6)
2. Schattenphase (siehe S. 22)
3. Erholungsphase (siehe S. 11)

77 RÜSTUNG

Feinde und Helden können Rüstung haben, was sie schwieriger zu besiegen macht.

77.1 RÜSTUNG VON FEINDEN

Die Rüstung einer Feindgruppe wird in ihrem Feindmenü durch graue Segmente des Gesundheitsbalkens dargestellt.

- 77.2 Sobald ein Held auf einen Feind mit Rüstung Treffer anwendet, werden diese Treffer zuerst auf die Rüstung des Feindes angewendet und erst dann auf seine Gesundheit.
- Hat ein Feind sowohl Rüstung als auch Schutzzauber, werden Treffer zuerst auf die Rüstung und erst dann auf die Schutzzauber des Feindes angewendet.
- 77.3 Nachdem ein Held auf die Schaltfläche „Anwenden“ geklickt hat, um seine Treffer auf einen Feind anzuwenden, bekommt jeder Feind, der nicht besiegt wurde, seine verlorene Rüstung zurück.
- 77.4 Sobald der Modifikator „Durchbohren“ ausgewählt wird, ignorieren alle Treffer, die auf einen Feind angewendet werden, dessen Rüstung.
- 77.5 Sobald der Modifikator „Zerfallen“ ausgewählt wird, verlieren 1 oder mehrere Feinde aus der Gruppe dauerhaft 1 Rüstung.
- Der Feind, der in der App zuoberst angezeigt wird, verliert dauerhaft 1 Rüstung. Wird dieser Feind besiegt, verliert auch der nächste Feind in der App dauerhaft 1 Rüstung.

77.6 RÜSTUNG VON HELDEN (GEGENSTÄNDE)

Jeder Held hat während der gesamten Kampagne 1 Rüstungsgegenstand ausgerüstet. Auf jedem Rüstungsgegenstand ist ein Rüstungssymbol (☞) aufgedruckt.

- 77.7 Ein Rüstungsgegenstand verleiht dem Helden 1 oder mehrere Fähigkeiten. In den Fähigkeitstexten wird beschrieben, wann sie verwendet werden können und wie sie abgehandelt werden.
- Normalerweise kann man mit diesen Fähigkeiten Schaden (☹) und Furcht (☹☹) verhindern.
- 77.8 Im Lager-Bildschirm zwischen den Abenteuern können die Helden ihre Rüstung aufwerten, vorausgesetzt, sie haben genügend Wissen gesammelt.

78 SAMMLUNG

In der Sammlung der App kann ausgewählt werden, aus welchen Produkten von *Reise durch Mittelmeer* die App-Inhalte zusammengestellt werden sollen.

- 78.1 In die Sammlung gelangt man über den Start-Bildschirm der App.
- 78.2 Im Sammlungenmenü kann jedes Produkt von *Reise durch Mittelmeer* einzeln aktiviert oder deaktiviert werden.
- Ist ein Produkt aktiviert, wird die App möglicherweise Inhalte generieren, für die Komponenten aus diesem Produkt benötigt werden.

- Ist ein Produkt deaktiviert, kann die App keine Inhalte generieren, für die Komponenten aus diesem Produkt benötigt werden.

78.3 Solange ein Produkt in der Sammlung deaktiviert ist, können gespeicherte Kampagnen, welche dieses Produkt verwenden, nicht geladen werden.

79 SCHADEN UND FURCHT

Schaden (☹) stellt die körperlichen Wunden der Helden dar, während Furcht (☹) ihre geistigen und seelischen Leiden symbolisiert.

79.1 SCHADEN UND FURCHT ERLEIDEN

Mittelerde ist ein gefährvolles Land, in dem die Helden jederzeit Schaden (☹) oder Furcht (☹) erleiden können. Erleidet ein Held zu viel Schaden oder Furcht, droht er besiegt zu werden.

79.2 Jeder Held hat ein Schadenlimit und ein Furchtlimit, angegeben auf seiner Heldenkarte. Diese Limits legen fest, wie viel Schaden (☹) bzw. Furcht (☹) der Held haben kann, bevor er ein Letztes Aufbäumen durchführen muss (siehe „Letztes Aufbäumen“ auf S. 18).

- Spieleffekte können diese Limits erhöhen oder verringern. Gibt es mehrere Effekte, die ein solches Limit erhöhen oder verringern, sind sie kumulativ.

Beispiel: Ein Held hat zwei Fähigkeiten, die sein Furchtlimit um 1 erhöhen. Insgesamt steigt sein Furchtlimit also um 2.

79.3 Um Schaden (☹) oder Furcht (☹) zu erleiden, deckt man die oberste Karte des Schaden- bzw. Furchtstapels auf und handelt ihre Fähigkeit ab. Diese besagt entweder, dass die Karte abgelegt wird, oder dass sie offen oder verdeckt im Spielbereich des Helden platziert wird.

- Erleidet ein Held mehrere Schaden- (☹) und Furchtkarten (☹) gleichzeitig aus derselben Quelle – einer Feindgruppe oder einem Spieleffekt – wird jeder Schaden und jede Furcht **einzeln nacheinander** erlitten, wobei stets eine Karte aufgedeckt und vollständig abgehandelt wird bevor man zum Aufdecken und Abhandeln der nächsten Karte übergeht.

- Besagt ein Spieleffekt ausdrücklich, dass ein Held „verdeckten Schaden“ oder „verdeckte Furcht“ erleidet, nimmt er die oberste Karte des jeweiligen Stapels und platziert sie in seinem Spielbereich, **ohne** sie aufzudecken oder ihre Fähigkeit abzuhandeln.

79.4 Helden können sich die Vorderseiten verdeckter Schaden- und Furchtkarten in ihren Spielbereichen nicht ansehen, es sei denn, ein Spieleffekt erlaubt es ausdrücklich.

79.5 Nachdem ein Held Schaden (☹) oder Furcht (☹) erlitten hat, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Schadenkarten sein Schadenlimit erreicht oder überschreitet bzw. die Anzahl seiner Furchtkarten sein Furchtlimit erreicht oder überschreitet. Falls ja, muss er ein Letztes Aufbäumen durchführen.

- Erleidet ein Held mehrere Schaden- (☹) und Furchtkarten (☹) gleichzeitig aus derselben Quelle – einer Feindgruppe oder einem Spieleffekt – überprüft er sein Schaden- und Furchtlimit erst, nachdem alle Schaden- und Furchtkarten aus dieser Quelle vollständig abgehandelt worden sind.

79.6 Schaden- und Furchtkarten, die offen im Spielbereich eines Helden bleiben, haben andauernde Fähigkeiten, die sich negativ auf den Helden auswirken, solange sie in seinem Spielbereich sind.

79.7 Manche Spieleffekte erlauben das Ablegen von Schaden (☹) oder Furcht (☹). Sobald ein Held Schaden oder Furcht ablegt, darf er eine offene Karte seiner Wahl oder eine zufällige verdeckte Karte ablegen.

- Sobald ein Held Schaden (☹) oder Furcht (☹) ablegt, nimmt er eine Schaden- oder Furchtkarte aus seinem Spielbereich und platziert sie unter dem Schaden- bzw. Furchtstapel.

- Gestattet ein Spieleffekt das Ablegen mehrerer Schaden- (☹) oder Furchtkarten (☹), kann man eine beliebige Kombination aus offenem und verdecktem Schaden bzw. Furcht ablegen.

- Beim Ablegen von verdecktem Schaden (☹) und verdeckter Furcht (☹) werden stets zufällige Karten abgelegt.

79.8 Verlangt ein Spieleffekt, dass ein Held Schaden (☹) oder Furcht (☹) auf die offene Seite dreht, wählt er diese nach dem Zufallsprinzip aus allen seinen verdeckten Schaden- bzw. Furchtkarten aus.

79.9 SCHADEN UND FURCHT NEGIEREN

In manchen Fällen können Helden versuchen, Schaden (☹) oder Furcht (☹) noch vor dem Erleiden zu negieren. Normalerweise passiert das während eines Feindangriffs oder im Schritt „Dunkelheit“ der Schattenphase.

79.10 Immer wenn ein Held die Gelegenheit zum Negieren von Schaden (☹) oder Furcht (☹) hat, nennt die App eine Eigenschaft, gefolgt vom Stichwort „negiert“ (z. B. ☹ negiert).

79.11 Um Schaden (☹) und Furcht (☹) zu negieren, legt man eine Probe auf die angegebene Eigenschaft ab und darf für jedes erzielte Erfolgssymbol (☹) 1 Schaden oder 1 Furcht verhindern.

- Verhinderter Schaden (☹) und verhinderte Furcht (☹) werden nicht erlitten – die Schaden- bzw. Furchtkarten werden nicht aufgedeckt.

- Wer gleichzeitig Schaden (☹) und Furcht (☹) erleidet, kann für jedes Erfolgssymbol (☹) einzeln entscheiden, ob es 1 Schaden oder 1 Furcht negiert.

- Auch wenn ein Held genügend Erfolgssymbole (☹) zum Negieren von Schaden (☹) oder Furcht (☹) hat, steht es ihm frei, den Schaden bzw. die Furcht trotzdem zu erleiden.

79.12 Fähigkeiten, die ausdrücklich von „verhindern“ sprechen, reduzieren Schaden (☹) oder Furcht (☹) automatisch, ohne dass man eine Probe ablegen muss.

79.13 Wenn man Schaden (☹) oder Furcht (☹) sowohl verhindern als auch negieren kann, darf man zuerst das Negieren versuchen und danach Fähigkeiten zum Verhindern von Schaden und Furcht abhandeln.

80 SCHADEN UND FURCHT NEGIEREN

Siehe „Schaden und Furcht“ über diesem Abschnitt.

81 SCHATTENPHASE

Die Schattenphase ist der Zeitraum, in dem Feinde, Dunkelheit und andere Bedrohungen der Gruppe Steine in den Weg legen.

Die Schattenphase besteht aus drei Schritten, die in nachstehender Reihenfolge abgehandelt werden:

81.1 **Schritt 1 – Feind-Aktivierung:** Jede bereite Feindgruppe wird gemäß den Anweisungen der App aktiviert.

- Sobald eine Feindgruppe aktiviert wird, bewegt sie sich normalerweise auf einen Helden zu und greift ihn an.

➤ Gibt es keine Feindgruppen auf dem Spielplan, überspringt die App diesen Schritt automatisch.

81.2 **Schritt 2 – Dunkelheit:** Jeder Held, der sich auf einem Feld mit Dunkelheit befindet, erleidet Furcht (☹️) gemäß den Angaben der App.

➤ Gibt es keine Dunkelheit auf dem Spielplan und entsteht auch keine neue Dunkelheit, überspringt die App diesen Schritt automatisch.

81.3 **Schritt 3 – Bedrohung:** Der Bedrohungs balken wird aufgefüllt. Für jede Schwelle, die der Balken erreicht oder überschreitet, wird ein Bedrohungsereignis abgehandelt.

➤ Die Erhöhung der Bedrohung in diesem Schritt setzt sich folgendermaßen zusammen:

☒ 2 pro Held in der Gruppe

☒ 1 pro Bedrohungs marker auf dem Spielplan

☒ 1 pro nicht erkundetem Spielplanteil

81.4 Nach Abhandlung dieses Schrittes geht die App zur Erholungsphase über.

81.5 Am Ende der Schattenphase werden alle erschöpften Feinde automatisch bereitgemacht.

82 SCHICKSAL

Schicksalssymbole (♣️) befinden sich in der oberen linken Ecke mancher Fertigkeit skarten und werden beim Ablegen von Proben verwendet. Auch in Fähigkeitstexten und in der App können Schicksalssymbole (♣️) auftauchen.

82.1 Anders als Erfolgssymbole (⚡) haben Schicksalssymbole (♣️) an sich keinen Effekt. Allerdings kann ein Held beim Ablegen einer Probe beliebig viele seiner Inspirationsmarker ausgeben. Pro ausgegebenem Inspirationsmarker kann er 1 Schicksalssymbol (♣️) auf seinen aufgedeckten Fertigkeit skarten in 1 Erfolgssymbol (⚡) umwandeln.

➤ Nachdem ein Schicksalssymbol (♣️) in ein Erfolgssymbol (⚡) umgewandelt worden ist, kann es zu keinem anderen Zweck mehr verwendet werden und wird nicht mehr wie ein Schicksalssymbol (♣️) behandelt.

82.2 Manche Spieleffekte erlauben, dass Schicksalssymbole (♣️), die während einer Probe aufgedeckt werden, auf besondere Weise ausgegeben oder verwendet werden.

➤ Sobald ein Held ein Schicksalssymbol (♣️) ausgibt, kann dieses Symbol bei derselben Probe nicht erneut ausgegeben werden. Es ist wichtig, genau festzuhalten, welche Schicksalssymbole (♣️) man bereits ausgegeben hat.

82.3 Schicksalssymbole (♣️) auf vorbereiteten Karten haben keinen Effekt und werden ignoriert.

83 SCHLACHT-SPIELPLAN

Schlacht-Spielpläne kommen bei Abenteuern zum Einsatz, in denen es vorrangig ums Kämpfen geht. Beim Spielen eines Abenteuers mit Schlacht-Spielplan gelten alle normalen Spielregeln mit folgenden Ausnahmen:

83.1 Es gibt keine nicht erkundeten Schlacht-Spielplanteile, d.h. beim Bewegen wird nichts erkundet.

83.2 Schlacht-Spielpläne können Geländemarker enthalten, die neue Regeln zum Abenteuer hinzufügen.

➤ Gelände kann die Bewegungen und Angriffe von Helden und Feinden beeinflussen.

➤ Gelände kann den Helden Fähigkeiten gewähren, die sie über die Aktion „Interagieren“ abhandeln können.

83.3 Erlaubt eine Fähigkeit wie „Scharfäugig“ einem Helden oder Feind das Abhandeln eines Fernkampfangriffs auf eine Entfernung von bis zu 2 oder mehr Feldern auf dem Schlacht-Spielplan, ist es unter Umständen möglich, dass ein Held oder Feind einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel auf der anderen Seite eines Mauermarkers abhandelt.

84 SCHLAGEN X (SCHLÜSSELWORT)

Schlagen ist ein Schlüsselwort, mit dem man während eines Angriffs Feinden Treffer hinzufügen kann.

84.1 Sobald ein Held eine Angriffsprobe ablegt, kann er eine Karte mit dem Schlüsselwort „Schlagen X“ ablegen, um der Feindgruppe, die das Ziel des Angriffs ist, X Treffer hinzuzufügen.

84.2 Eine Karte kann nur dann abgelegt werden, um das Schlüsselwort „Schlagen X“ zu verwenden, falls sie vorbereitet ist.

85 SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind Abkürzungen für bestimmte Fähigkeiten, die häufig auf Karten auftauchen.

85.1 Für jedes Schlüsselwort gelten bestimmte Regeln, die im jeweiligen Glossareintrag nachgelesen werden können. Es gibt folgende Schlüsselwörter:

➤ Kundschaften X

➤ Schlagen X

➤ Bewachen X

➤ Sprinten X

➤ Ausruhen X

➤ Verstecken

85.2 Wenn ein Effekt ein Schlüsselwort zu einer Karte hinzufügt und jene Karte das Schlüsselwort bereits hat, wird sie behandelt, als hätte sie die bessere Version dieses Schlüsselwortes.

Beispiel: Eine Fertigkeit skarte hat „Schlagen 2“ und erhält durch einen Spieleffekt „Schlagen 1“. Sie wird behandelt, als hätte sie die bessere Version, also „Schlagen 2“.

86 SCHMUCKSTÜCKE

Schmuckstücke (🗡️) sind eine Art von Gegenstandskarte, die man im Laufe eines Abenteuers erhalten kann.

86.1 Sobald ein Held ein Schmuckstück erhält, nennt die App den genauen Namen des erhaltenen Schmuckstücks. Dann sucht der Held die entsprechende Karte heraus und rüstet sie aus.

➤ Während eines Abenteuers können auch Helden, die bereits ein Schmuckstück ausgerüstet haben, neu erhaltene Schmuckstücke ausrüsten.

86.2 Ein Schmuckstück, das während eines Abenteuer erhalten wird, kann in diesem Abenteuer ausschließlich von dem Helden ausgerüstet werden, der es erhalten hat.

➤ Nach jedem Abenteuer werden alle ausgerüsteten Schmuckstücke ins Inventar der Gruppe zurückgelegt.

- 86.3 Sobald man ein Schmuckstück ausrüstet, platziert man Verbrauchsmarker in Höhe der Zahl in der unteren linken Kartenecke auf der Karte, siehe „Verbrauchsmarker“ auf S. 26.
- 86.4 Anders als andere Gegenstände gehören Schmuckstücke keinem bestimmten Helden, sondern der ganzen Gruppe.
- ▶ Vor jedem Abenteuer, während des Spielaufbaus, kann jeder Held aus allen erhaltenen Schmuckstücken der Gruppe 1 aussuchen und ausrüsten.
 - ▶ Im Gegenstandsmenü der App werden alle Schmuckstücke angezeigt, welche die Helden im Laufe der Kampagne erhalten haben.
- 86.5 Verlangt ein Spieleffekt, dass ein Schmuckstück verbraucht wird, entfernt man 1 Verbrauchsmarker von diesem Schmuckstück.
- ▶ Sobald ein Schmuckstück keine Verbrauchsmarker mehr hat, kann es nicht mehr verwendet werden; zur Erinnerung wird die Karte auf die verdeckte Seite gedreht.
 - ☒ Solange ein Schmuckstück verdeckt ist, können auch seine passiven Fähigkeiten sowie die Fähigkeiten, die keinen Verbrauch erfordern, nicht abgehandelt werden.
- 86.6 Spieleffekte können einem Helden gestatten, einen Verbrauchsmarker auf einem Schmuckstück zu platzieren.
- ▶ Es ist erlaubt, mehr Verbrauchsmarker auf einem Schmuckstück zu haben als die aufgedruckte Zahl in der unteren linken Kartenecke angibt.
 - ▶ Der Marker kann auch auf einem verdeckten Schmuckstück platziert werden. Sobald das passiert, wird das Schmuckstück auf die offene Seite gedreht und seine Fähigkeiten können wieder abgehandelt werden.
- 86.7 Auf jedem Schmuckstück ist beschrieben, wann es verwendet werden kann und wie sein Effekt abgehandelt wird.
- ▶ Die meisten Schmuckstücke muss man verbrauchen, um ihren Effekt abzuhandeln.

87 SCHUTZZAUBER

Manche Feindgruppen haben Schutzzauber, was sie schwieriger zu besiegen macht.

- 87.1 Die Schutzzauber einer Feindgruppe werden in ihrem Feindmenü durch violette Segmente des Gesundheitsbalkens dargestellt.
- 87.2 Sobald ein Held auf einen Feind mit Schutzzaubern Treffer anwendet, werden diese Treffer zuerst auf die Schutzzauber des Feindes angewendet und erst danach auf seine Gesundheit.
- ▶ Hat ein Feind sowohl Rüstung als auch Schutzzauber, werden Treffer zuerst auf die Rüstung und dann auf die Schutzzauber des Feindes angewendet.
- 87.3 Nachdem ein Held auf die Schaltfläche „Anwenden“ geklickt hat, um seine Treffer auf einen Feind anzuwenden, bekommt jeder Feind, der nicht besiegt wurde, seine verlorenen Schutzzauber zurück.
- 87.4 Sobald der Modifikator „Zerschlagen“ ausgewählt wird, ignorieren alle Treffer, die auf einen Feind angewendet werden, dessen Schutzzauber.

88 SCHWÄCHEN

Eine Schwäche ist eine Fertigkeitenkarte ohne eigenen Spieleffekt. Ihr einziger Zweck besteht darin, den Fertigkeitenstapel eines Helden zu verwässern und bei Proben keine nützlichen Symbole beizutragen.

- 88.1 Beim Spielaufbau fügt jeder Held 1 zufällige Schwächen-Karte vom Schwächenstapel zu seinem Fertigkeitenstapel hinzu.
- 88.2 Während eines Abenteuers ist es möglich, weitere Schwächen zu erhalten.
- ▶ Jede Schwäche wird oben vom Schwächenstapel genommen.
- 88.3 Zwischen den Abenteuern werden alle Schwächen aus den Fertigkeitenstapeln der Helden entfernt.
- 88.4 Schwächen-Karten können wie alle anderen Fertigkeitenkarten vorbereitet werden, allerdings haben sie keinen Effekt, solange sie vorbereitet sind. Eine vorbereitete Schwäche zählt als 1 der 4 Karten, die ein Held vorbereitet haben kann.

89 SCHWELLEN

Siehe „Schattenphase“ auf S. 22 und „Bedrohungsbalken“ auf S. 8.

90 SCHWIERIGKEIT

Reise durch Mitteleuropa hat zwei Schwierigkeitsgrade: normal und schwierig.

- 90.1 Beim Aufbau des ersten Abenteuers einer Kampagne muss ein Schwierigkeitsgrad festgelegt werden.
- ▶ Der Schwierigkeitsgrad kann im Laufe der Kampagne nicht verändert werden.
- 90.2 Der Schwierigkeitsgrad „schwierig“ verändert das Spiel wie folgt:
- ▶ Es erscheinen mehr Feinde, die zusätzlich mehr Fähigkeiten haben.
 - ▶ Die Helden erhalten keine Inspirationsmarker, sobald sie ein nicht erkundetes Spielplanteil erkunden.

91 SIEG BEI ABENTEUERN ODER KAMPAGNEN

Siehe „Ein Abenteuer oder eine Kampagne abschließen“ auf S. 10.

92 SOLO-KAMPAGNE

Wenn ein Spieler alleine spielt, kontrolliert er zwei bis vier Helden. Alle anderen Spielregeln bleiben unverändert.

- 92.1 Der Spieler unterhält separate Spielbereiche für jeden seiner kontrollierten Helden. Jeder Held hat seine eigenen Gegenstände, seine eigenen Marker, seinen eigenen Fertigkeitenstapel usw., die er nicht mit den anderen teilt.
- 92.2 In der Aktionsphase muss der Zug eines Helden vollständig abgeschlossen sein, bevor der Zug des nächsten Helden beginnen kann.

93 SPALTEN

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 18.

94 SPEICHERN UND FORTSETZEN

Beim Starten einer neuen Kampagne muss ein Speicherplatz ausgewählt werden. Die App stellt mehrere Speicherplätze zur Verfügung, damit mehrere Kampagnen parallel gespielt werden können.

- 94.1 Während eines Abenteuers speichert die App automatisch am Ende jeder Runde.

☛ Manuell kann der Spielstand während eines Abenteuers über das Einstellungsmenü gespeichert werden. Dieses wird über die Zahnrad-Schaltfläche oben rechts auf dem Bildschirm aufgerufen.

☛ Zwischen den Abenteuern kann der Spielstand über die Schaltfläche „Speichern und beenden“ im Lager-Bildschirm gespeichert werden.

94.2 Eine Spielsitzung kann jederzeit unterbrochen werden, egal ob während eines Abenteuers oder zwischen den Abenteuern.

☛ Die App weiß nicht, wo Feinde und Helden auf dem Spielplan stehen oder wie die Spielbereiche und Fertigkeitenstapel der Helden gerade aussehen. Wird die Spielsitzung während eines Abenteuers unterbrochen, müssen die Spieler diese Informationen selbst notieren oder das Spiel aufgebaut lassen.

94.3 Um eine Kampagne fortzusetzen, klickt man im Start-Bildschirm der App auf die Schaltfläche „Spielstand laden“ und wählt anschließend den gewünschten Speicherplatz aus.

94.4 Beim Fortsetzen einer Kampagne wird der letzte Spielstand geladen. Das Spiel geht genau dort weiter, wo es zuletzt abgespeichert wurde.

95 SPIELBEREICH

Jeder Held hat einen Spielbereich, in dem seine Spielkomponenten liegen.

95.1 Der Spielbereich eines Helden besteht immer aus seiner Heldenkarte, seinen ausgerüsteten Gegenständen und seinem Fertigkeitenstapel sowie allen anderen Spielkomponenten, die im Laufe des Spiels hinzugefügt und entfernt werden (z. B. Schaden- und Furchtkarten).

95.2 Sobald ein Held Schaden (☹) oder Furcht (☹) erleidet, platziert er entsprechend viele Schaden- bzw. Furchtkarten in seinem Spielbereich.

95.3 Sobald ein Held eine Gunstkarte erhält, platziert er sie in seinem Spielbereich.

96 SPIELPLAN

Der Spielplan ist ein Sammelbegriff für alle Printkomponenten, die im Laufe eines Abenteuers zur Darstellung Mitteloides benutzt werden.

96.1 Bezieht sich eine Regel oder ein Spieleffekt auf den „Reise-Spielplan“, ist damit ein Spielplan gemeint, der sich aus Reise-Spielplanteilen zusammensetzt – diese Art von Spielplan kommt bei den meisten Abenteuern zum Einsatz.

96.2 Bezieht sich eine Regel oder ein Spieleffekt auf den „Schlacht-Spielplan“, ist damit ein Spielplan gemeint, der sich aus Schlacht-Spielplanteilen zusammensetzt – diese Art von Spielplan kommt bei besonders kampfflastigen Abenteuern zum Einsatz.

96.3 Bezieht sich eine Regel oder ein Spieleffekt auf den „Spielplan“, sind damit alle Spielpläne gemeint – sowohl der Reise-Spielplan als auch der Schlacht-Spielplan.

97 SPIELRUNDE

Siehe „Runde“ auf S. 21.

98 SPRINTEN X (SCHLÜSSELWORT)

Sprinten ist ein Schlüsselwort, mit dem man sich weitere Felder bewegen kann.

98.1 Ein Held, der während der Aktionsphase am Zug ist, kann eine Karte mit dem Schlüsselwort „Sprinten X“ ablegen, um sich X zusätzliche Felder zu bewegen.

98.2 Zwischen jeder Bewegung, die durch das Schlüsselwort „Sprinten X“ gewährt wird, kann der Held andere Aktionen durchführen und andere Spieleffekte abhandeln.

98.3 Eine Karte kann nur dann abgelegt werden, um das Schlüsselwort „Sprinten X“ zu verwenden, falls sie vorbereitet ist.

99 STATUE (GELÄNDE)

Statuen sind eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



99.1 Während der Aktionsphase kann ein Held, der auf einem Feld mit Statuenmarker steht, die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit der Statue zu interagieren.

99.2 Sobald ein Held mit einem Statuenmarker interagiert, legt er eine Körperkraftprobe (☹) ab.

☛ Erzielt die Probe mindestens 2 Erfolgssymbole (☼), besteht der Held die Probe und kann eine Feindgruppe auf seinem Feld wählen. Er wendet 4 Treffer sowie „Zerfallen“ auf die gewählte Feindgruppe an und legt dann den Statuenmarker ab.

☛ Erzielt die Probe weniger als 2 Erfolgssymbole (☼), scheitert der Held an der Probe und nichts passiert.

99.3 Steht ein Held auf einem Feld mit 1 oder mehreren Feinden, provoziert das Durchführen der Aktion „Interagieren“ zum Interagieren mit einer Statue keine Feindangriffe.

100 STUFEN

Siehe „Gegenstandskarten“ auf S. 15.

101 SUCHMARKER

Suchmarker tauchen gelegentlich auf dem Spielplan auf und stellen Orte oder Gebiete dar, mit denen die Helden interagieren können.



101.1 Durch Auswahl eines Suchmarkers in der App erhält man nähere Informationen über das, was er darstellt.

101.2 Ein Held, der auf demselben Feld wie ein Suchmarker steht, kann die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit diesem Marker zu interagieren (siehe „Interagieren (Aktion)“ auf S. 17).

101.3 Jedem Helden ist es jederzeit erlaubt, die Suchmarker in der App auszuwählen; Schaltflächen mit Interaktionssymbol (☛) dürfen jedoch nur angeklickt werden, wenn man gerade die Aktion „Interagieren“ durchführt.

102 TISCH (GELÄNDE)

Ein Tisch ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann.



- 102.1 Während der Aktionsphase kann ein Held, der auf einem Feld mit Tischmarker steht, die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit diesem Tisch zu interagieren.
- 102.2 Sobald ein Held mit einem Tischmarker interagiert, legt er eine Willensprobe (☞) ab.
- ☞ Erzielt die Probe mindestens 1 Erfolgssymbol (※), besteht der Held die Probe, wodurch er 1 Inspirationsmarker erhält und Ermutigt wird.
 - ☞ Erzielt die Probe nicht mindestens 1 Erfolgssymbol (※), scheitert der Held an der Probe und nichts passiert.
- 102.3 Auch Helden, die bereits Ermutigt sind, Inspirationsmarker in Höhe ihres Limits haben oder beides, können mit einem Tisch interagieren.
- ☞ Ein Held, der bereits Ermutigt ist, kann trotzdem den Inspirationsmarker erhalten.
 - ☞ Ein Held, der bereits Inspirationsmarker in Höhe seines Limits hat, kann trotzdem Ermutigt werden.
- 102.4 Steht ein Held auf einem Feld mit 1 oder mehreren Feinden, provoziert das Durchführen der Aktion „Interagieren“ zum Interagieren mit einem Tischmarker keine Feindangriffe.

103 TITELKARTEN

Titelkarten sind eine Art von Fertigkeitkarten, die man im Laufe eines Abenteuers erhalten kann.

- 103.1 Sobald ein Held eine Titelkarte erhält, nennt die App den genauen Namen der erhaltenen Titelkarte. Dann sucht der Held die entsprechende Karte heraus und bereitet sie unverzüglich vor.
- ☞ Die App wird fragen, welcher Held den Titel erhalten hat, damit sie ihn zum Inventar dieses Helden hinzufügen kann.
- 103.2 Nachdem ein Held eine Titelkarte erhalten hat, befindet sie sich für die Dauer der Kampagne in seinem Inventar.
- 103.3 Wie bei allen Fertigkeitkarten können die Fähigkeiten einer Titelkarte nur abgehandelt werden, solange sie vorbereitet ist.
- 103.4 Viele Fähigkeiten von Titel-Fertigkeitkarten verlangen, dass die Karte aus dem Abenteuer entfernt wird. Wenn das passiert, legt man die Karte beiseite und kann sie für den Rest des Abenteuers nicht mehr verwenden. Beim Aufbau des nächsten Abenteuers wird die Titelkarte wieder in den Fertigkeitenstapel des Helden gemischt.

104 TÖDLICH

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 18.

105 TREFFER AUF FEINDE

Siehe „Anwenden von Treffern auf Feinde“ auf S. 7.

106 VERBRAUCHSMARKER

Verbrauchsmarker werden auf Schmuckstücken platziert, um festzuhalten, wie oft man dieses Schmuckstück noch verbrauchen kann, um seinen Effekt abzuhandeln.



- 106.1 Sobald man ein Schmuckstück ausrüstet, platziert man Verbrauchsmarker auf der Karte in Höhe der Zahl in der unteren linken Kartenecke (neben dem Verbrauchssymbol).
- 106.2 Verlangt ein Spieleffekt, dass ein Schmuckstück verbraucht wird, entfernt man 1 Verbrauchsmarker von diesem Schmuckstück.
- ☞ Sobald ein Schmuckstück keine Verbrauchsmarker mehr hat, kann es nicht mehr verwendet werden; zur Erinnerung wird die Karte auf die verdeckte Seite gedreht.
 - ☒ Solange ein Schmuckstück verdeckt ist, können auch seine passiven Fähigkeiten sowie die Fähigkeiten, die keinen Verbrauch erfordern, nicht abgehandelt werden.
- 106.3 Erlaubt ein Spieleffekt, dass ein Verbrauchsmarker auf einem Schmuckstück platziert wird, kann man diesen auch auf ein verdecktes Schmuckstück legen. Sobald das passiert, wird das Schmuckstück auf die offene Seite gedreht und seine Fähigkeiten können wieder abgehandelt werden.

107 VERHINDERN VON SCHADEN UND FURCHT

Siehe „Schaden und Furcht“ auf S. 22.

108 VERSTECKEN (SCHLÜSSELWORT)

Verstecken ist ein Schlüsselwort, mit dem man eine Gunstkarte „Versteckt“ erhalten kann.

- 108.1 Nachdem ein Held eine beliebige Probe abgelegt hat, darf er eine Karte mit dem Schlüsselwort „Verstecken“ ablegen, um eine Gunstkarte „Versteckt“ zu erhalten.
- 108.2 Eine Karte kann nur dann abgelegt werden, um das Schlüsselwort „Verstecken“ zu verwenden, falls sie vorbereitet ist.
- 108.3 Versteckte Helden können das Schlüsselwort „Verstecken“ nicht verwenden.

109 VORRAT

Der Vorrat bezeichnet alle Karten und Marker, die den Spielern im Verlauf einer Partie zur Verfügung stehen.

- 109.1 Der Vorrat besteht aus verschiedenen Marken, nach Typen sortiert, sowie separaten Kartenstapeln für Schwächen-, Schmuckstück-, Titel- und die drei Arten von Gunstkarten.

110 WISSEN

Wissen (☞) stellt die gesammelten Erkenntnisse dar, welche die Helden im Laufe einer Kampagne gewinnen.

- 110.1 Immer wenn die Helden Wissen erhalten, werden sie von der App darüber informiert. Dies kann während oder am Ende des Abenteuers geschehen.
- 110.2 Als Gruppe teilen die Helden ihr Wissen miteinander. Veraltet wird es automatisch von der App.
- ☞ Zwischen den Abenteuern wird der Wissenswert der Gruppe unten links im Lager-Bildschirm angezeigt.
 - ☞ Während eines Abenteuers wird der Wissenswert der Gruppe im Gruppenmenü angezeigt.

110.3 Wissen kann nicht verloren gehen; man kann es nur gewinnen.
Beim Aufwerten von Gegenständen wird kein Wissen ausgegeben.

110.4 Mit steigendem Wissenswert werden neue Gegenstandsaufwertungen freigeschaltet.

☛ Jede Gegenstandskarte hat einen Wissenswert in der unteren rechten Kartenecke. Dieser gibt an, wie viel Wissen die Gruppe sammeln muss, bevor eine Aufwertung für diesen Gegenstand freigeschaltet wird.

☛ Gegenstände können nur im Lager-Bildschirm zwischen den Abenteuern aufgewertet werden, nicht früher.

110.5 GEGENSTÄNDE AUFWERTEN

Zwischen den Abenteuern wechselt die App auf den Lager-Bildschirm, wo Gegenstände aufgewertet werden können.

110.6 Gegenstände mit verfügbaren Aufwertungen sind im Gegenstandsmenü der App hervorgehoben. Wird ein hervorgehobener Gegenstand ausgewählt, listet die App alle verfügbaren Aufwertungen für diesen Gegenstand auf.

110.7 Um einen Gegenstand aufzuwerten, wählt man ihn im Gegenstandsmenü der App aus und klickt dann auf eine der verfügbaren Aufwertungen. Anschließend legt man die Gegenstandskarte ab und ersetzt sie durch die aufgewertete Variante, die in der App ausgewählt wurde.

☛ Die abgelegte Aufwertung wird in den Vorrat zurückgelegt und befindet sich ab jetzt nicht mehr im Inventar des Helden.

☛ Nach Bestätigung der Aufwertung wird der alte Gegenstand automatisch aus dem Inventar entfernt und durch die aufgewertete Variante ersetzt.

110.8 Solange die Helden zwischen den Abenteuern im Lager-Bildschirm sind, können sie beliebig viele Gegenstände aufwerten.

111 ZERFALLEN

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 18.

112 ZERSCHLAGEN

Siehe „Modifikatoren“ auf S. 18.

113 ZURÜCKSETZEN

Besagt ein Spieleffekt, dass ein Held seinen Fertigkeitenstapel zurücksetzt, mischt er seinen Ablagestapel in seinen Fertigkeitenstapel. Hat er keine Fertigkeitkarten in seinem Ablagestapel, mischt er seinen Fertigkeitenstapel trotzdem.

113.1 Ist der Fertigkeitenstapel eines Helden aufgebraucht, mischt er seinen Ablagestapel, um einen neuen Fertigkeitenstapel zu bilden.

ANHANG: AUFBAU DER APP

BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL

Während einer Partie werdet ihr hauptsächlich mit dieser Benutzeroberfläche interagieren.



1. **Spielplan:** Den größten Teil des Bildschirms nimmt der Spielplan ein. Je weiter ihr auf das Erledigen eurer Aufgabe hinarbeitet, desto mehr Spielplanteile und darauf liegende Marker werden im zentralen Bereich des Bildschirms angezeigt. Nur die Marker, mit denen man über die App interagiert, sind auf dem digitalen Spielplan sichtbar.
2. **Bedrohungsbalken:** Der Bedrohungsbalken gibt an, wie viel Bedrohung ihr bereits angesammelt habt und ab welcher Schwelle ein neues Bedrohungsereignis eintreten wird.
3. **Zahnrad-Schaltfläche:** Über diese Schaltfläche gelangt ihr ins Einstellungs-menü.
4. **Sanduhr-Schaltfläche:** Nachdem alle Helden während der Aktionsphase am Zug gewesen sind, wählt ihr diese Schaltfläche aus, um zur Schattenphase überzugehen.
5. **Feindleiste:** In dieser Leiste wird für jede Feindgruppe auf dem Spielplan ein entsprechendes Bild angezeigt.
6. **Bilder der Feinde:** Das Bild einer Feindgruppe zeigt an, welchen Figurentyp die Gruppe verwendet. Zusätzlich enthält es ein Fernkampfssymbol (☞), falls dieser Feind Fernkampfangriffe durchführen kann, und ggf. ein Bannersymbol, um anzuzeigen, welches Banner die Gruppe verwendet. Elite-Feindgruppen haben Bilder mit gezackten Rahmen. Verdunkelte Bilder weisen darauf hin, dass die zugehörige Feindgruppe erschöpft ist.
7. **Provozieren-Schaltfläche:** Immer wenn ihr eine Feindgruppe provoziert, müsst ihr die Provozieren-Schaltfläche auswählen und anschließend auf das Bild der provozierten Feindgruppe klicken.
8. **Gruppen-Schaltfläche:** Über diese Schaltfläche gelangt ihr ins Gruppenmenü. Dort könnt ihr ein Letztes Aufbäumen durchführen, eure Gegenstände ansehen sowie die Chronik aufrufen.

BENUTZEROBERFLÄCHE DES FEINDMENÜS

Klickt auf das Bild einer Feindgruppe, um deren Feindmenü zu öffnen. Dieses Menü wird verwendet, um Feinde anzugreifen.



1. **Feind-Informationen:** In diesem Textfeld wird der Name der ausgewählten Feindgruppe angezeigt. Falls sie Elite ist, werden zudem ihre Bonusse aufgeführt. Ihr könnt jeden Bonus auswählen, um seinen Effekt zu sehen.
2. **Modifikator-Schaltflächen:** Diese Schaltflächen wählt ihr aus, um die jeweiligen Modifikatoren zu eurem Angriff hinzuzufügen.
3. **Trefferzähler:** Mit den Schaltflächen „+“ und „-“ könnt ihr Treffer zu Feinden hinzufügen oder abziehen.
4. **Schaltfläche „Anwenden“:** Auf diese Schaltfläche klickt ihr, nachdem alle Treffer und Modifikatoren eingegeben wurden, um sie auf die ausgewählte Feindgruppe anzuwenden.
5. **Feindleiste:** In dieser Leiste wird für jede Feindgruppe auf dem Spielplan ein Bild angezeigt.
6. **Ausgewähltes Bild:** Das Bild der aktuell ausgewählten Gruppe ist rot hervorgehoben.
7. **Gesundheitsbalken:** Hier wird für jede Feindfigur in der Gruppe angezeigt, wie viel Gesundheit (rote Segmente) und ggf. auch wie viel Rüstung (graue Segmente) und/oder Schutzzauber (violette Segmente) sie hat.

INDEX

Der Index verweist nicht auf Seitenzahlen, sondern auf Abschnittsnummern. Die hinter jedem Thema angegebenen Zahlen entsprechen einer Abschnittsnummer im Glossar. In diesem Abschnitt oder einem seiner Unterpunkte können relevante Informationen zu diesem Thema gefunden werden.

A

Abenteuer	1.0
Niederlage	
Bedrohung	13.2
Held besiegt	16.3
Schwierigkeit	90.0
Sieg	
Aufgaben	10.3
Speichern und fortsetzen	94.0
Spiel beenden	94.2
Ablegen	2.0
Aktionen	3.0
abenteurerspezifische	3.2
Aktionsübersicht	3.1
„als Aktion“	3.3
Angreifen	6.1
gleiche Aktion	4.1
identisch mit Fähigkeiten	3.4
Interagieren	57.0
Reisen	74.0
Aktionsphase	4.0
abgeschlossen	4.6
Heldenspielzüge	4.1
Aktivierung	5.0
Angriffe	6.0
Angriffe von Feinden	6.6
Schaden und Furcht	6.8
Texteffekte	6.9
Angriffe von Helden	8.4, 8.5
Ablauf	6.2–6.5
Angriffsprobe ablegen	6.4
Gegenstand und	
Eigenschaft wählen	6.2
keine Treffer oder	
Modifikatoren	6.4
mehrere Gegenstände	
verwenden	6.2
Treffer anwenden	8.4, 8.5
Ziel wählen	6.3
Fernkampf	72.3
Gegenangriff	45.0
Angriffe von Helden	6.1
Angriffe von Feinden	6.6
Schaden und Furcht	6.8
Texteffekte	6.9
Angriffsbedienfeld	8.2
Angriffsreiter	8.2
App	9.0
Aufgaben	10.1
Dunkelheit	21.3
Feindleiste	37.0
Interagieren (Aktion)	57.2
Sammlung	9.2
Speichern und fortsetzen	94.0
Aufgaben	10.0
erledigen	10.3
verwalten	10.1, 10.2
Aufwertung von Gegenständen	110.5
Ausgeben	11.0
Erfahrung	11.2
Erfolgssymbole	11.3
Inspiration	11.1
Schicksalssymbole	11.4
Ausruhen X	12.0
Effekt	12.1
in mehrfacher Ausführung	12.2

B

Banner	34.0
Bewegung	34.4
Elite-Feinde	25.4
Platzierung	34.3
Bedrohung	13.0
Bedrohungsereignis	13.3
Gründe für den Anstieg	13.1
Schattenphase	81.3

Schwellen	13.3
Bedrohungsereignis	13.3
Bedrohungsmarker	14.0
Interagieren (Aktion)	57.1
Beidhändig kämpfen	6.2
Besiegt	16.0
Feind	16.4, 16.5
Held	16.1–16.3
Betäuben	65.6
Bewachen X	18.0
Effekt	18.1, 18.2
in mehrfacher Ausführung	18.3
Bewegung	19.0
von Feinden	19.6
Ablauf	19.7
Flüsse	42.3
von Helden	19.1
Ablauf	19.2
Erkundung	29.3
Feinde provozieren	19.4
Flüsse	42.2
„Platzieren“-Effekte	19.5
Reisen (Aktion)	74.1
Bewegung von Helden	19.1
Ablauf	19.2
Grube	50.2
Feinde provozieren	19.4
Flüsse	42.2
„Platzieren“-Effekte	19.5
Reisen (Aktion)	74.1
Bewegung von Feinden	19.6
Ablauf	19.7
Flüsse	42.3
Bilder von Feinden	
aktiviert	37.7
erschöpft	37.6
Feindmenü	37.5
Fernkampf	37.3
Bonuse	25.1

C

Chronik	20.0
---------	------

D

Dunkelheit	21.0
App	21.3
Held	21.4
Marker	21.2
Schattenphase	81.2
Symbole	21.1
Durchbohren	65.6
Feuerstelle	41.1

E

Eigenschaften	23.0
Elite-Feind	25.0
Banner	25.4
Bonus	25.1
Darstellung	25.3, 25.4
Gegenangriff	45.5, 45.6
Erfahrung	26.0
ausgeben	26.6
erhalten	26.2
Fertigkeitskarten	40.4
verwalten	26.1
Erfolge	27.0
Erholungsphase	28.0
Ablauf	28.1, 28.2
Kundschaften	28.2
zurücksetzen	28.1
Erkundung	29.0
Ablauf	29.4
beim Bewegen	29.5
nicht erkundete	
Spielplanteile	29.2
Schlacht-Spielpläne	83.1
Erkundungsmarker	29.1

Erschöpft	30.0
-----------	------

F

Fähigkeiten	31.0
„als Aktion“	3.3
„Anwenden“-Effekte	55.2
bei Proben	71.2
„Entfernen“-Effekte	103.4
Fertigkeitskarten	59.5
Heldenfähigkeiten	54.3
identisch mit Aktionen	3.4
Kosten	31.4
Definition	31.6
ein Mal pro Fähigkeit	
bezahlen	31.7
mehrere pro Karte	31.3
„Platzieren“-Effekte	19.5
Schlüsselwörter	85.0
Timing	31.10
„Bevor“-Effekte	31.12
„Dann“-Effekte	31.16
gleiches Timing	31.15
„Nachdem“-Effekte	31.11
„Sobald“-Effekte	31.13
„sobald“ vs.	
„nachdem“	31.14
„Verhindern“-Effekte	79.12
Fässer	32.0
Ablauf der Probe	32.3
Interaktion	32.1
provozieren	32.2
Feind	
Aktivierung	33.0
Angriffe	6.6
Schaden und Furcht	6.8
Texteffekte	6.9
Besiegt	16.4, 16.5
Bewegung	33.2–33.6
Ablauf	19.7
auf ein Ziel zu	33.3
Flüsse	42.3
kein Ziel	33.6
nächstgelegener Held	33.5
mehrere Wege	33.4
Elite	25.0
Banner	25.4
Bonus	25.1
Darstellung	25.3, 25.4
Gegenangriff	45.5, 45.6
Fernkampf	37.3
Menü	37.5
provozieren	35.0
Interagieren (Aktion)	57.3
Rüstung	77.1
Treffer anwenden	77.2
Schutzzauber	87.0
Treffer anwenden	87.2
Zerschlagen	87.4
zurückbekommen	87.3
Feind-Aktivierung	33.0
aktiviert	37.7
auf ein Ziel zu	33.3
„Bewegung“-	
Anweisungen	33.2
kein Ziel	33.6
mehrere Wege	33.4
nächstgelegener Held	33.5
Schattenphase	81.1
Feindgruppe	36.0
Definition	36.0, 36.1
Feindleiste	37.0
Provozieren-Schaltfläche	37.4
Feindmenü	36.2, 36.3
Angriffsbedienfeld	36.4
Felsen	38.0
Fernkampfangriff	72.3
Flüsse	42.4

Mauern	63.2
Fertigkeitskarten	40.0
ablegen	2.2
ausgeben	26.7
Erfahrung	40.4
Erfolgssymbole	27.0
Inventar	26.5
kaufen	26.6
keine Karten mehr	113.1
Rolle	75.2
Schwächen	88.0
Stapel modifizieren	75.4–75.6
Titel	103.0
vorbereiten	59.0
Limit	59.4
zurücksetzen	113.0
Zusammensetzung	
des Stapels	40.1
Feuerstelle	41.0
Effekt	41.1
Flüsse	42.0
Bewegung von Feinden	42.3
Bewegung von Helden	42.2
Furcht	79.0
Dunkelheit	21.4
erleiden	79.3
Furcht ablegen	79.7
Letztes Aufbäumen	61.1
negieren	79.9
Ablauf	79.11
Schattenphase	81.2
verdeckt	
ablegen	79.7
ansehen	79.4
erleiden	79.3
umdrehen	79.8
verhindern	79.12

G

Gebüsch	44.0
Effekt	44.1
mehrere Gebüsche	44.2
Gegenangriff	45.0
bei Nicht-Angriffen	45.3
Betäuben	45.6
Elite-Feinde	45.5, 45.6
erschöpfte Feinde	45.4
Reichweite von Feinden	45.2
Gegenstände ausrüsten	47.0
Beschränkungen	47.1, 47.2
Gegenstandskarten	48.0
Arten	48.3
aufwerten	110.5
Definition	48.1
Eigenschaften	23.3
Fernkampf	72.4
Rüstung	77.6
Schmuckstücke	86.0
Stufe	48.6
Wissenswert	110.4
Gelände	
Fässer	32.0
Felsen	38.0
Feuerstelle	41.0
Fluss	42.0
Gebüsch	44.0
Grube	50.0
Mauer	63.0
Nebel	68.0
Statue	99.0
Tisch	102.0
Geländekarten	49.0
Spielaufbau	49.2
Gruppe	51.0
Gunst	52.0
ablegen	2.3
mehrere Exemplare	52.3

Platzierung.....	52.2
„Werden“-Effekte.....	52.1
Grube.....	50.0
Effekt.....	50.1
„Platzieren“-Effekte.....	50.3

H

Held.....	53.0
Aktionen.....	3.1
Angriffe.....	6.1
Ablauf.....	6.2–6.5
Angriffsprobe.....	6.4
Eigenschaft wählen.....	6.2
Gegenstand und	
keine Treffer oder	
Modifikatoren.....	6.4
mehrere Gegenst. verw.....	6.2
Treffer anwenden.....	8.4, 8.5
Besiegt.....	16.1–16.3
Bewegung.....	19.1
Ablauf.....	19.2
Erkundung.....	29.3
Feinde provozieren.....	19.4
Flüsse.....	42.2
Grube.....	50.2
„Platzieren“-Effekte.....	19.5
Reisen.....	74.1
Eigenschaften.....	23.0
Furchtlimit.....	79.2
Helden-Fähigkeiten.....	54.3
in Dunkelheit.....	21.4
Rüstung.....	77.6
Schaden und Furcht.....	79.0
Schadenlimit.....	79.2
Spielzüge.....	4.1
Heldenkarten.....	54.0
Eigenschaftswerte.....	54.1
Helden-Fähigkeiten.....	54.3
Inspirationslimit.....	56.2
Schaden- und	
Furchtlimits.....	54.2
Hinzufügen.....	55.0

I

Inspiration.....	56.0
ausgeben.....	56.3, 56.4
erhalten.....	56.1
Limit.....	56.2
Interagieren (Aktion).....	57.0
Ablauf.....	57.1
Bedrohungsmarker.....	14.2
Feinde auf	
demselben Feld.....	57.3
Gelände	
Fässer.....	32.1
Statue.....	99.1, 99.2
Tisch.....	102.1–
102.2	
Personenmarker.....	70.2
Suchmarker.....	101.2
Inventar.....	58.0
Fertigkeitskarten.....	26.5
Gegenstandskarten.....	58.1
Schmuckstücke.....	86.4

K

Kampagne.....	1.1
Karten	
Fertigkeitskarten	
Schwächen.....	88.0
Titel.....	103.0
Furcht.....	79.3
Gegenstandskarten.....	48.0
Gunst.....	52.0
Heldenkarten.....	54.0
Schaden.....	79.3
Kauf von Fertigkeitskarten.....	26.3
Kosten.....	31.4
Definition.....	31.6

ein Mal pro	
Fähigkeit bezahlen.....	31.7
Kundschaften X.....	60.0
Ablauf.....	60.1

L

Lager-Bildschirm	
Fertigkeiten kaufen.....	26.3
Fertigkeiten verkaufen.....	26.3
Gegenstände aufwerten.....	110.5
Letztes Aufbäumen.....	61.0
Ablauf.....	61.2–61.4
Auslöser.....	61.1
mehrmals gleichzeitig.....	61.3

M

Marker.....	62.0
ablegen.....	2.3
Bedrohungs-.....	14.0
Dunkelheits-.....	21.2
Erkundungs-.....	29.1
Inspirations-.....	56.0
Personen-.....	70.0
Such-.....	101.0
Verbrauchs-.....	106.0
Mauern.....	63.0
Nachbarschaft.....	63.1
um Mauern	
herum schießen.....	63.2
Merkmale.....	64.0
Modifikatoren.....	65.0
in mehrfacher Ausführung.....	65.5
Liste.....	65.6
mehrere Modifikatoren.....	65.2

N

Nachbarschaft.....	66.0
Bewegung.....	66.1
Flüsse.....	42.1
graue Grenzen.....	66.0
ausgerichtet.....	66.4
Pfeile.....	66.3
Mauern.....	63.1
schwarze Grenzen.....	66.4
Nah.....	67.0
Nebel.....	68.0
Effekt.....	68.1, 68.2
Nebel in der App.....	73.2
Negieren.....	79.9
Ablauf.....	79.11
Nicht erkundetes Spielplanteil.....	29.2
Niederlage	
Bedrohung.....	13.2
Held besiegt.....	16.3

P

Personenmarker.....	70.0
Interagieren (Aktion).....	57.1
Proben.....	71.0
Ablauf.....	71.1–71.3
Ergebnisse berechnen.....	71.3
Inspiration ausgeben.....	56.3, 56.4
Karten aufdecken.....	71.1
Schicksal umwandeln.....	71.2
Provozieren.....	35.0
Ablauf.....	35.1
Bewegung von Helden.....	35.2
Fässer.....	32.2
Interagieren (Aktion).....	57.3
Statue.....	99.3
Tisch.....	102.4
Wo ist die Schaltfläche?.....	37.4

R

Reichweite.....	72.0–72.2
Reisen (Aktion).....	74.0
Reise-Spielplan.....	73.0
Nebel in der App.....	73.2
Rollen.....	75.0
Erfahrung erhaltung.....	75.7
Fertigkeitskarten.....	75.2

neue Rolle übernehmen.....	75.4
Runde.....	76.0
Aktionsphase.....	4.0
Erholungsphase.....	28.0
Schattensphase.....	81.0
Rüstung.....	77.0
Rüstung von Feinden.....	77.1
Durchbohren.....	65.6
Treffer anwenden.....	77.2
Zerfallen.....	65.6
zurückbekommen.....	77.3
Rüstung von Helden.....	77.6
Rüstung von Feinden	
Durchbohren.....	65.6
Treffer anwenden.....	77.2
Zerfallen.....	65.6
Rüstung von Helden.....	77.6

S

Sammlung.....	78.0
Sanduhr-Schaltfläche.....	4.6
Schaden.....	79.0
erleiden.....	79.3
Letztes Aufbäumen.....	61.1
negieren.....	79.9
Ablauf.....	79.11
Schaden ablegen.....	79.7
verdeckt	
ablegen.....	79.7
ansehen.....	79.4
erleiden.....	79.3
umdrehen.....	79.8
verhindern.....	79.12
Schattensphase.....	81.0
Ablauf.....	81.1–81.3
Bedrohung.....	81.3
bereite Feinde.....	30.6
Dunkelheit.....	81.2
Feind-Aktivierung.....	81.1
Schicksal.....	82.0
ausgeben.....	82.2
umwandeln.....	82.1
Nebel.....	68.2
Schlacht-Spielplan.....	83.0
Erkundung.....	83.1
um Mauern	
herum schießen.....	83.3
Schlagen X.....	84.0
Effekt.....	84.1
Schlüsselwörter.....	85.0
Ausruhen X.....	12.0
Bewachen X.....	18.0
in mehrfacher Ausführung.....	85.2
Kundschaften X.....	60.0
Schlagen X.....	84.0
Sprinten X.....	98.0
Verstecken.....	108.0
Schmuckstücke.....	86.0
ausrüsten.....	86.2, 86.3
erhalten.....	86.1, 86.2
Inventar.....	86.4
verbrauchen.....	86.5
Verbrauchsmarker	
platzieren.....	86.6
Schutzzauber.....	87.0
Treffer anwenden.....	87.2
Zerschlagen.....	87.4
zurückbekommen.....	87.3
Schwächen.....	88.0
entfernen.....	88.3
erhalten.....	88.2
vorbereiten.....	88.4
Schwellen.....	13.3
Schwierigkeit.....	90.0
Sieg	
Aufgaben.....	10.3
Solo-Kampagne.....	92.0
Spalten.....	65.6
Speichern und fortsetzen.....	94.0
Spielaufbau.....	Seite 5

Spielbereich.....	95.0
Spielplan.....	96.0
Reise-Spielplan.....	73.0
Schlacht-Spielplan.....	83.0
Spielrunde.....	97.0
Spielzug	
Aktionen.....	3.1
Sprinten X.....	98.0
Effekt.....	98.1
zwischen Bewegungen.....	98.2
Statue.....	99.0
Ablauf.....	99.1, 99.2
Effekte.....	99.2
provozieren.....	99.3
Suchmarker.....	101.0
Interagieren (Aktion).....	57.1

T

Timing 31.10	
„Bevor“-Effekte.....	31.12
„Dann“-Effekte.....	31.16
gleiches Timing.....	31.15
„Nachdem“-Effekte.....	31.11
„Sobald“-Effekte.....	31.13
„sobald“ vs. „nachdem“.....	31.14
Tisch.....	102.0
Ablauf.....	102.1–
102.2	
bereits Ermutigt.....	102.3
Effekt.....	102.2
Inspiration bereits	
am Limit.....	102.3
Titelkarten.....	103.0
„Entfernen“-Effekte.....	103.4
erhalten.....	103.1–
103.2	
Tödlich.....	65.6
Treffer	
Rüstung von Feinden.....	77.2
Durchbohren.....	65.6
Zerfallen.....	65.6
Schutzzauber.....	87.2
Zerschlagen.....	87.4
Treffer anwenden.....	8.3
Treffer anwenden.....	8.0
Rüstung des Feindes.....	77.2
Durchbohren.....	65.6
Zerfallen.....	65.6

V

Verbrauchsmarker.....	106.0
entfernen.....	106.2
platzieren.....	106.3
Verhindern.....	79.12
Verkauf von Fertigkeitkarten.....	26.3
Verstecken.....	108.0
bereits Versteckt.....	108.3
Effekt.....	108.1
Vorbereiten.....	59.0
Kundschaften X.....	59.2
Limit.....	59.4
Platzierung.....	59.1
Schwächen-Karten.....	88.4
während des Spielaufbaus.....	59.3
Vorbereitete Karten	
Schicksal.....	82.3
Vorrat.....	109.0

W

Wissen.....	110.0
erhalten.....	110.1
verwalten.....	110.2

Z

Zerfallen.....	65.6
Zerschlagen.....	65.6
Feuerstelle.....	41.1
Zurücksetzen.....	113.0

SCHNELLÜBERSICHT

RUNDENSTRUKTUR

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. **Aktionsphase:** Jeder Held ist ein Mal am Zug und kann 2 Aktionen durchführen.
2. **Schattenphase:** Feinde werden aktiviert, Dunkelheit wird abgehandelt (falls nötig) und die Bedrohung erhöht sich – Bedrohungsereignisse werden aktiviert, falls die Bedrohung eine Schwelle erreicht.
3. **Erholungsphase:** Jeder Held setzt seinen Fertigkeitenstapel zurück und kundschaftet anschließend 2 Karten.

AKTIONEN

Während seines Zuges kann jeder Held 2 Aktionen durchführen. Er kann zwei Mal dieselbe Aktion durchführen oder 2 verschiedene Aktionen.

- ☛ **Angreifen:** Greife einen Feind auf deinem Feld an. Falls du eine Fernkampfwaffe hast, kannst du einen Feind auf einem nahen Feld angreifen.
- ☛ **Interagieren:** Interagiere mit einem Marker auf deinem Feld.
- ☛ **Reisen:** Bewege dich bis zu zwei Mal. Ein Held kann seine zweite Aktion zwischen der ersten und zweiten Bewegung durchführen.

FERTIGKEITENSTAPEL ZURÜCKSETZEN

Zu folgenden Zeitpunkten muss ein Held seinen Fertigkeitenstapel zurücksetzen:

- ☛ während der Erholungsphase
- ☛ sobald sich keine Karten mehr in seinem Fertigkeitenstapel befinden
- ☛ sobald ihn ein Effekt dazu auffordert

Ein Held setzt seinen Stapel zurück, indem er seinen Ablagestapel mit den restlichen Karten seines Stapels zusammenmischt und den so erhaltenen neuen Stapel verdeckt in seinen Spielbereich legt. Vorbereitete Karten werden nicht mit in den Stapel gemischt.

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

- ☛ Sobald ein Feind die Anweisung erhält, dass er sich bewegen und angreifen soll, er aber nicht in Reichweite eines Ziels kommen kann, wird die gesamte Anweisung (inklusive der Bewegung) ignoriert. In der App wird die Schaltfläche „Kein Ziel“ ausgewählt und der Feind erhält eine vollständig neue Anweisung.
- ☛ Ein bereiter Feind wird provoziert, sobald sich ein Held aus dem Feld des Feindes herausbewegt oder sobald ein Held mit einem Marker auf dem Feld des Feindes interagiert.
- ☛ Eine Komponente ist nah zu einer anderen Komponente, falls sie sich auf demselben Feld oder auf einem benachbarten Feld befindet.
- ☛ Ein Held kann zur selben Zeit maximal 4 vorbereitete Karten haben.

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Es gibt 6 Modifikatoren, von denen die Helden während eines Angriffs profitieren können:

- ☛ **Betäuben:** Dieser Angriff erschöpft die Feindgruppe. Falls das Ziel eine Elite-Gruppe ist, kann diese auch keinen Gegenangriff durchführen.
- ☛ **Durchbohren:** Dieser Angriff ignoriert die Rüstung des Feindes.
- ☛ **Spalten:** Jeder Feind in der Gruppe erleidet die volle Trefferanzahl.
- ☛ **Tödlich:** Falls dieser Angriff die aktuelle Gesundheit des Feindes mindestens um die Hälfte reduziert, ist der Feind besiegt.
- ☛ **Zerfallen:** Dieser Angriff reduziert die Rüstung des Feindes dauerhaft um 1 (bevor Treffer angewendet werden).
- ☛ **Zerschlagen:** Dieser Angriff ignoriert die Schutzzauber des Feindes.

SCHLÜSSELWÖRTER

- ☛ **Ausruhen X:** Am Ende seiner Bewegung darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Ausruhen X“ ablegen, um X verdeckte Schaden- oder Furchtkarten in beliebiger Kombination abzulegen.
- ☛ **Bewachen X:** Sobald man selbst oder ein Held auf demselben Feld Schaden oder Furcht erleiden würde, darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Bewachen X“ ablegen, um X Schaden oder Furcht in beliebiger Kombination zu verhindern.
- ☛ **Kundschaften X:** Sobald ein Effekt die Anweisung „Kundschaften X“ gibt, deckt der Spieler X Karten oben von seinem Fertigkeitenstapel auf. Eine dieser Karten kann er vorbereiten (er legt sie offen unterhalb seiner Heldenkarte in seinen Spielbereich). Dann legt er jede der restlichen aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge auf oder unter seinen Fertigkeitenstapel.
- ☛ **Schlag X:** Während seines Angriffs darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Schlag X“ ablegen, um dem Angriff X Treffer hinzuzufügen.
- ☛ **Sprinten X:** Man darf während seines Zuges eine Karte mit dem Schlüsselwort „Sprinten X“ ablegen, um sich X zusätzliche Felder zu bewegen. Zwischen den Bewegungen kann man Aktionen durchführen.
- ☛ **Verstecken:** Nachdem man eine Probe abgelegt hat, darf man eine Karte mit dem Schlüsselwort „Verstecken“ ablegen, um eine „Versteckt“-Gunstkarte zu erhalten.

SYMBOLE

- ☛ Erfolg
- ♣ Schicksal (jeder während einer Probe ausgegebene Inspirationsmarker ändert 1 ♣ in 1 ☛)
- ☛ Schaden
- ☛ Furcht
- ☛ Fernkampf (darf Ziele auf benachbarten Feldern angreifen)
- ☛ Wissen
- ☛ Aktion „Interagieren“

HELDEN-EIGENSCHAFTEN

- ☛ Beweglichkeit ☛ Wille ☛ Scharfsinn
- ☛ Körperkraft ☛ Weisheit

GEGENSTÄNDE

- ☛ Schmuckstück ☛☛ Zweihand-Gegenstand
- ☛ Rüstung
- ☛ Einhand-Gegenstand