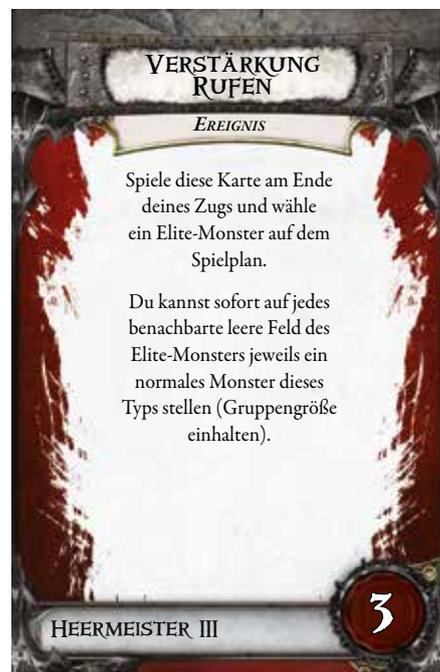


GRUNDSPIEL



GRISBAN DER DURSTIGE

HELDENFÄHIGKEIT

Jedes Mal wenn du die Aktion Ausruhen ausführst, darfst du sofort 1 deiner Zustandskarten abwerfen.

HELDENTAT

Führe in deinem Zug 1 zusätzliche Angriffsaktion aus. Dies erfolgt zusätzlich zu den 2 Aktionen deines Zuges.

ABSICHERN

RITTER 2

Wenn ein Monster eines deiner leeren Nachbarfelder betritt, kannst du diese Karte erschöpfen, um die Aktivierung des Monsters zu unterbrechen und einen Angriff mit einer *Nahkampfwaffe* durchzuführen. Danach kann das Monster seine Aktivierung fortsetzen, wenn es nicht besiegt wurde.

GEGENANGRIFF

BERSERKER 1

Nachdem ein Monster von einem deiner Nachbarfelder einen Angriff durchgeführt hat, der dich betrifft, kannst du diese Karte erschöpfen, um dieses Monster mit einer *Nahkampfwaffe* anzugreifen. Danach kann das Monster seine Aktivierung fortsetzen, wenn es nicht besiegt wurde.

GRISBAN DER DURSTIGE

HELDENFÄHIGKEIT

Jedes Mal wenn du die Aktion Ausruhen ausführst, darfst du sofort 1 deiner Zustandskarten abwerfen.

„All das Gemetzel macht durstig. Trink mit mir.“

GEISTER DER AHNEN

GEISTSPRECHER 3

Wenn mindestens ein Monster durch eine deiner Klassenfertigkeiten erleidet, kannst du diese Karte erschöpfen. Jedes dieser Monster wird vergiftet.

Wenn mindestens ein Held durch eine deiner Klassenfertigkeiten oder zurückgewinnt, kannst du diese Karte erschöpfen. Jeder dieser Helden gewinnt zusätzlich 1 und 1 zurück.

RUNE BRECHEN

RUNENMEISTER 3

Führe einen Angriff mit einer Runenwaffe durch. Dieser Angriff ignoriert Reichweite und zielt auf jede andere Figur in deiner Sichtlinie und innerhalb von drei Feldern von dir. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel. Explosion wird dabei ignoriert.

SCHUSS AUS DEM LAUF

WALDLÄUFER **3**

Wenn du mit einem *Bogen* angreifst, kannst du dich vor und nach der Durchführung des Angriffs zwei Felder bewegen.

Wenn du mit einer *Schweren Rüstung* ausgerüstet bist, kannst du dich nur ein Feld bewegen.

TOTENBESCHWÖRUNG

NEKROMANT

➔ Lege den Marker deines Untoten Dieners auf eines deiner leeren Nachbarfelder.

Du kannst nie mehr als 1 Untoten Diener gleichzeitig haben. Du kannst deinen Untoten Diener zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zugs vom Spielplan nehmen.

1

LETZTER BEFEHL

NEKROMANT **3**

Wenn du oder dein Untoter Diener ein Monster besiegt, kannst du diese Karte erschöpfen und eine -Probe ablegen. Wenn sie misslingt, gewinnst du 1 zurück. Wenn sie gelingt führe folgendes in der angegebenen Reihenfolge aus: Stelle das Monster wieder auf sein Feld, du kannst es gemäß seiner Geschwindigkeit bewegen und kannst dann einen Angriff mit ihm durchführen. Dann wird das Monster vom Spielplan genommen.

2

EISERNE STREITAXT

100

Axt

Durchbohren 1

♣: +2 ♥

♠: Durchbohren 1

LEICHTER KRIEGSHAMMER

75

Hammer

♣: +2 ♥

♠: Betäubung

ULMEN-KRIEGSBOGEN

100

Bogen

Figuren auf deinen Nachbarfeldern blockieren deine Sichtlinie nicht.

♣: +2 ♥

♠: +2 Reichweite

KETTENRÜSTUNG

150

Schwere Rüstung

Du kannst keine *Runen* ausrüsten. Deine Geschwindigkeit wird auf 4 reduziert und kann nicht über 4 erhöht werden.

PLATTENRÜSTUNG

250

Schwere Rüstung

Du kannst keine *Runen* ausrüsten. Deine Geschwindigkeit wird auf 3 reduziert und kann nicht über 3 erhöht werden.

OVERLORDZUG ÜBERSICHT

1. Beginn des Zuges:
 - I. 1 Overlord Karte ziehen und Fähigkeiten zu Beginn des Zuges
 - II. Karten spielbereit machen
2. Monster aktivieren:
 - I. Monstergruppe wählen
 - II. 2 Aktionen mit jedem Monster dieser Gruppe ausführen
 - III. Schritt I und II für jede weitere Monstergruppe wiederholen
3. Ende der Runde:
 - Karte auf die Rückseite drehen

HÖHLE DES LINDWURM



LABYRINTH DES VERDERBENS



TROLLSÜMPFE



SCHATTEN VON NEREKHALL



SCHLOSS RABENFELS

THAIDEN NEBELSPITZE



4

10

5

3 1

2 5

HELDENFÄHIGKEIT

Nach jedem eigenen Angriffswurf kannst du den Angriff für nichtig erklären und stattdessen nach einem Suchmarker innerhalb von 3 Feldern zu dir suchen.

HELDENTAT

Setze diese Heldentat ein, wenn ein Monster eines deiner leeren Nachbarfelder betritt. Das Monster wird gelähmt und du kannst dich sofort um bis zu 3 Felder bewegen.



THAIDEN NEBELSPITZE



4

10

5

3 1

2 5

HELDENFÄHIGKEIT

Nach jedem eigenen Angriffswurf kannst du den Angriff für nichtig erklären und stattdessen nach einem Suchmarker innerhalb von 3 Feldern zu dir suchen.

„Wir alle haben eine Schuld zu begleichen.“



KOOPERATIVE ABENTEUER

VERGESSENE SEELEN

**DAS ENDE
DES TUNNELS**

Die Helden können ♥ und ♣ nur durch die Aktionen Aufhelfen und Aufrappeln zurückgewinnen.

Wenn er benachbart zur Tür und einem anderen Helden steht, kann ein Held als Aktion eine ♣- oder ♠-Probe ablegen.

Falls die Probe gelingt:
Der Schicksalsmarker wird um 1 Feld zurückgesetzt.
Danach wird diese Erkundungskarte abgeworfen.

Falls die Probe misslingt:
Falls der Held eine ♣-Probe abgelegt hat, erleidet er 3 ♥.
Falls der Held eine ♠-Probe abgelegt hat, erleidet er 5 ♣.
Danach wird diese Erkundungskarte abgeworfen.

NACH DEM SPIELAUFBAU:
Handle eine Gefahrenkarte ab.

Die Tür wird ohne die Kraft von zwei Helden nicht nachgeben. Eure Feinde nutzen euren ungewollten Stopp aus.

Handelt eine Gefahrenkarte ab.



ZORN DER NATUR

SCHATZKAMMER

Wenn er benachbart zu einem verdeckt liegenden Aufgabenmarker ist, kann ein Held als Aktion den Marker aufdecken und je nach dessen Farbe entsprechend weiter vorgehen:

ROT: Der Held legt eine ♠-Probe ab. Falls die Probe misslingt, ist er vergiftet. Anschließend wird dieser Marker abgeworfen.

BLAU: Der Held legt eine ♣-Probe ab. Falls die Probe misslingt, ist er erkrankt. Anschließend wird dieser Marker abgeworfen.

GRÜN: Der Held zieht 1 Marktkarte und gibt sie einem beliebigen anderen Helden. Der Schicksalsmarker wird um 1 Feld zurückgesetzt. Anschließend werden diese Erkundungskarte und alle Aufgabenmarker auf der Schatzkammer abgeworfen.

Falls keine Aufgabenmarker auf der Schatzkammer sind, wird diese Erkundungskarte abgeworfen.

NACH DEM SPIELAUFBAU:
Setze den Schicksalsmarker um 1 Feld zurück.

Entfernt 1 Aufgabenmarker aus der Schatzkammer, ohne ihn aufzudecken.



HELDEN- UND MONSTER-SETS

KRONE DES SCHICKSALS



PROPHEZEIUNG EINES NEUEN ANFANGS

