

DESCENT:

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

WEGE ZUM RUHM
BEGLEITHEFT

SPIELÜBERSICHT

Wege zum Ruhm ermöglicht den kooperativen Spielmodus von *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* und seiner Erweiterungen. In *Wege zum Ruhm* müssen 1–4 Helden zusammenarbeiten, um die von der Begleit-App gestellten Herausforderungen zu meistern.

Wege zum Ruhm verwendet einen Großteil des physischen Spielmaterials aus dem Grundspiel *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Im Allgemeinen sagt die App den Spielern, wie und wann diese Elemente verwendet werden, außerdem kontrolliert sie die Monster und erzählt den Spielern die Geschichte.

SPIELABLAUF

Das Hauptgeschehen von *Wege zum Ruhm* findet während der Abenteuer statt. Jedes Abenteuer ist ein Spiel der Erkundung und taktischer Kämpfe und findet auf einem modularen Spielplan statt. Die Spieler verwenden das physische Spielmaterial des



DIE APP HERUNTERLADEN

Um die App *Wege zum Ruhm* herunterzuladen, sucht man im Apple iOS AppStore™, Google Play™ store, Amazon Appstore oder bei Steam nach „Wege zum Ruhm“.

Grundspiels von *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* und die App erklärt, wie der Spielplan aufgebaut wird, welche Monster aufgestellt werden, wie sich diese Monster verhalten und welche Aufgaben jedes Abenteuer bereithält.

Zwischen den einzelnen Abenteuern reisen die Spieler durch das Land, besuchen Städte, erwerben neue Ausrüstung und Fähigkeiten und werden insgesamt stärker, bevor sie zu neuen Abenteuern aufbrechen.

SPIELMATERIAL



39 HELDEN- UND MONSTERFIGUREN



48 SPIELPLANTEILE



9 WÜRFEL
(1 BLAUER, 2 ROTE, 2 GELBE,
1 BRAUNER, 2 GRAUE, 1 SCHWARZER)



8 HELDENBÖGEN



18 MONSTERKARTEN



12 HAUPTMANNKARTEN



84 KLASSENKARTEN



34 MARKTKARTEN
(20 FÜR AKT I UND 14 FÜR AKT II)



12 SUCHKARTEN
(2 WERDEN NICHT
VERWENDET)



16 ZUSTANDSKARTEN



6 RELIKTKARTEN



7 TÜREN
(MIT PLASTIKFÜSSEN)



6 HAUPTMANNMARKER



1 VERTRAUTENMARKER



10 AUFGABENMARKER



8 PERSONENMARKER



45 SCHADENS- UND
35 ERSCHÖPFUNGSMARKER



REISEEREIGNISKARTEN, OVERLORDKARTEN UND AKTIVIERUNGSKARTEN
WERDEN BEI *Wege zum Ruhm* NICHT VERWENDET.



9 SUCHMARKER



20 ZUSTANDSMARKER



16 HELDENMARKER

SPIELVORBEREITUNG

Wenn die Spieler eine neue Kampagne oder ein neues Abenteuer in *Wege zum Rubm* beginnen, müssen sie folgende Schritte zur Vorbereitung ausführen:

1. **Vorrat bereitlegen:** Das physische Spielmaterial, das häufig während des Spiels verwendet wird, wird nach Art sortiert und in Reichweite aller Spieler gelegt. Dazu gehören Würfel, Zustands- und Suchkarten sowie Schadens-, Erschöpfungs- und Zustandsmarker.
 - Beim Bereitlegen des Suchkartenstapels werden die Karten „Nichts“, „Schatztruhe“ und „Geheimgang“ (aus Erweiterungen) entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Anschließend wird der Stapel gemischt.



2. **Beiseite liegendes Spielmaterial bereitlegen:** Monster- und Hauptmannkarten, Monsterfiguren, Aufgaben- und Suchmarker, Spielplanteile und Türen werden zunächst beiseite gelegt. Dieses Spielmaterial wird im Laufe des Spiels zu unterschiedlichen Zeiten von der App benötigt.

- Nicht alle dieser Materialien werden in jedem Spiel benötigt, aber sie sollten so organisiert werden, dass sie jederzeit schnell zugänglich sind, wenn sie gebraucht werden.
- Nur die Akt-I-Monster- und Hauptmannkarten werden verwendet (das Symbol für den Akt ist als römische Ziffer auf den Karten zu sehen). Die Akt-II-Monster- und Hauptmannkarten werden erst später in der Kampagne verwendet.



AKT I



3. **Die App starten:** Die App *Wege zum Rubm* wird gestartet und es wird „Neues Spiel“ ausgewählt. Dann wird die gewünschte Kampagne und der gewünschte Schwierigkeitsgrad sowie ein leerer Speicherplatz gewählt.

- Falls dies das erste Spiel der Spieler ist, sollten sie die Kampagne „Der Aufstand der Goblins“ – sie enthält ein kurzes Tutorial – und die Schwierigkeitsstufe „Normal“ wählen.



4. **Vorbereitung der Heldengruppe:** Jeder Spieler wählt einen Helden in der App und nimmt den entsprechenden Heldenbogen, die zugehörige Figur und den passenden Satz aus vier Heldenmarkern. Jeder Spieler legt diese Spielmaterialien in seinen Spielbereich. Sobald alle Spieler bereit sind, wird in der App „Weiter“ gewählt.

Jeder Spieler wählt für seinen Helden eine Klasse aus der in der App gezeigten Liste und nimmt sich das entsprechende Klassendeck.

Jeder Spieler legt die Gegenstände und die Fertigkeitkarte ohne Erfahrungssymbol offen in seinen Spielbereich. Dies sind die jeweiligen Start-Klassenkarten. Die übrigen Karten ihrer Klassendecks legen die Spieler zunächst beiseite.



KARTEN OHNE DIESES SYMBOL SIND DIE STARTKARTEN EINES HELDEN



Sobald alle Spieler bereit sind, wird in der App „Weiter“ gewählt. Auf dem nächsten Bildschirm wählen die Spieler einen Namen für die Gruppe und bestätigen die gewählten Angaben. Anschließend wählen sie „Beginnen“.



EIN SPIEL FORTSETZEN

Wenn eine laufende Kampagne oder ein Abenteuer fortgesetzt werden soll, werden der Vorrat und die beiseite liegenden Spielmaterialien wie üblich vorbereitet. Wenn die App gestartet wird, wählen die Spieler „Spiel laden“ und wählen den entsprechenden Spielstand.

Anstatt neue Helden und Klassen zu wählen, verteilen die Spieler die Spielmaterialien entsprechend der Fertigkeitenübersicht und dem Gruppeninventar, während das Spiel geladen wird.



FERTIGKEITENÜBERSICHT



GRUPPENINVENTAR

WAS MACHT DIE APP?

In *Wege zum Ruhm* dient die App als aktiver Führer bei den Kampagnen. Die App lässt die Spieler die Abenteuer wählen, die sie erleben können und informiert über alle Einzelheiten für die Spielvorbereitung, die Regeln und das Verhalten der Monster.

Die Spieler verwenden das physische Spielmaterial, indem sie die Figuren auf dem Spielplan bewegen, gegen Monster kämpfen und Aufgaben erfüllen. Zwischen den einzelnen Abenteuern setzen sie Gold und EP ein (die Ressourcen werden durch die App verwaltet), um ihre Helden aufzurüsten und neue Fähigkeiten in Verbindung mit dem passenden physischen Spielmaterial zu erhalten.

Gelegentlich müssen die Spieler Informationen über ihren Fortschritt in der App eingeben, z. B. wenn eine Monstergruppe besiegt wurde, sich eine Tür öffnet oder ein Spieler Klassenkarten erwirbt. Die App verarbeitet diese Informationen beim Fortgang der Kampagne und deckt während eines Abenteuers neue Spielplanteile und Monster auf oder speichert Informationen wie den Erwerb von Klassenkarten für zukünftige Spiele.

Obwohl die App die meisten Einzelheiten der Kampagnen handhabt, **verfolgt sie nicht** jede Einzelheit eines laufenden Abenteuers. Sie kennt nicht die Standorte der Monster und Helden auf dem Spielplan, sie hält nicht den erlittenen Schaden (♥) oder Zustände nach und kann nicht für die Spieler würfeln. Dafür verwenden die Spieler das physische Spielmaterial, wie in den Grundregeln beschrieben.

BEREITS MIT DEN GRUNDREGELN VERTRAUT?

Wege zum Ruhm verwendet viele Regeln des Grundspiels *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*, wie Bewegung, Aktionen, Kampf und andere Aspekte des taktischen Spiels. Es gibt aber einige grundlegende Unterschiede, insbesondere die folgenden:

- *Wege zum Ruhm* ist ein kooperatives Spiel ohne Overlordspieler. Alle Spieler sind auf der Seite der Helden und gewinnen oder verlieren die Abenteuer und Kampagne zusammen.
- Es gibt weder ein Grundspiel noch eine epische Spielvariante. Die Spieler können *Wege zum Ruhm* nur als Teil einer Kampagne spielen, die aus einer Reihe von Abenteuern besteht.
- Die App bestimmt den Spielaufbau für jedes Abenteuer (einschließlich Regeln, Spielplanteile, Marker und Monster) und die meisten Abenteuer beginnen, ohne dass der gesamte Spielplan aufgedeckt ist. Während die Spieler den Spielplan erkunden und Türen öffnen, werden weitere Regeln, Spielplanteile, Marker und Monster enthüllt.
- Anstatt zunächst alle Heldenzüge abzuwickeln und anschließend die Monster zu aktivieren, wechseln sich Heldenzüge und Monsteraktivierungen ab. Außerdem werden die von den Monstern bei ihrer Aktivierung ausgeführten Aktionen von der App bestimmt.

Die Seiten 4–12 dieses Regelbuchs erklären den Spielern die grundlegenden Aspekte von Bewegung, Kampf, Attributproben und andere wesentlichen Grundlagen des Grundspiels.

Falls die Spieler mit diesen Regeln bereits vertraut sind, empfehlen wir ihnen, die Seiten 4–12 zu überspringen und sofort mit der Kampagne „Der Aufstand der Goblins“ zu beginnen, die ein kurzes Tutorial enthält, das den Spielern viele der neuen Regeln von *Wege zum Ruhm* im laufenden Spiel erklärt.

GRUNDREGELN

Obwohl die App *Wege zum Ruhm* die Spieler mit vielen Informationen versorgt und die Buchhaltung übernimmt, bestimmen die Grundregeln darüber, wie die Spieler das physische Spielmaterial wie Karten, Spielplanteile und Würfel verwenden, wenn sie sich in ein Abenteuer stürzen.

Nachdem alle Spieler mit diesen Regeln vertraut sind (Seiten 3–12), vermittelt das Tutorial im Rahmen der Kampagne „Der Aufstand der Goblins“ weitere Einzelheiten dazu, wie die Spieler diese Regeln in Einklang mit der App bringen.

RUNDENÜBERSICHT

Abenteuer werden über mehrere Spielrunden gespielt, in denen alle Figuren, einschließlich der Helden und Monster, auf dem Spielplan bewegt werden, Angriffe durchführen und Fortschritte beim Abenteuer machen.

Jede Spielrunde besteht aus den Zügen der Helden und den Aktivierungen der Monster. Zuerst wählt die Gruppe der Heldenspieler gemeinsam einen Helden, der seinen Zug abwickelt, indem er zwei Aktionen ausführt. Die Spieler teilen der App mit, wenn der Held seine Aktionen beendet hat und anschließend gibt die App den Spielern Anweisungen, wie eine zufällig gewählte Monstergruppe aktiviert wird.

Dieser Prozess wird wiederholt, wobei die Heldenspieler jedes Mal einen anderen Helden wählen, der seinen Zug ausführt, immer gefolgt von der Aktivierung einer Monstergruppe, bis jede Figur ihren Zug bzw. ihre Aktivierung abgewickelt hat.

BEGINN EINES HELDENZUGES

Zu Beginn seines Zuges führt jeder Held zunächst folgende zwei Schritte durch: Zuerst macht er seine erschöpften Karten wieder spielbereit, und im Anschluss kann er seine verwendete Ausrüstung austauschen; beides wird später noch erklärt.

AKTIONEN

Während seines Zuges bewegt der aktive Spieler normalerweise seinen Helden auf dem Spielplan, um Angriffe auszuführen, den Dungeon zu erkunden und Aufgaben zu erledigen. Um das zu tun, führt der Held bis zu zwei der folgenden Aktionen in beliebiger Kombination aus:

- **Bewegen**
- **Angreifen**
- **Ausruhen**
- **Suchen**
- **Tür öffnen**
- **Einem Helden aufhelfen**
- **Aufrappeln**
- **Spezial**

Auch Monster führen bis zu zwei Aktionen aus, wenn sie aktiviert werden, allerdings sind dies normalerweise nur Bewegungs-, Angriffs- und Spezialaktionen.

SPIELE MIT ZWEI HELDEN

Während eines Spiels mit zwei Helden erhalten die Spieler einen zusätzlichen Vorteil. Ein Mal während jedes eigenen Zuges kann jeder Held einen Angriff ausführen, der nicht als Aktion zählt. Falls ein Held am Ende seines Zuges diesen kostenlosen Angriff nicht ausgeführt hat oder nicht ausführen konnte, kann er stattdessen 2 Lebenskraft ♥ zurückgewinnen (Lebenskraft zurückgewinnen wird später erklärt).

BEWEGUNGS-AKTION

Wenn sich eine Figur bewegt, erhält sie Bewegungspunkte in Höhe ihrer **GESCHWINDIGKEIT**, die auf dem entsprechenden Heldenbogen oder der Monsterkarte angegeben ist. Jede Figur verwendet ihre Bewegungspunkte, um sich auf dem Spielplan zu bewegen.

Eine Figur kann sich auf ein Nachbarfeld bewegen, indem sie dafür einen Bewegungspunkt einsetzt. Sowohl orthogonale als auch diagonale Bewegung ist erlaubt. Die Bewegungspunkte einer Figur können jederzeit während ihres Zuges bzw. ihrer Aktivierung eingesetzt werden, bevor oder nachdem sie andere Aktionen durchführt.

Während der Bewegung kann eine Figur sich nicht auf oder durch ein Feld bewegen, auf dem sich feindliche Figuren befinden (für die Helden sind alle Monster Feinde und umgekehrt). Figuren können sich durch Felder mit Figuren der eigenen Seite bewegen, aber nicht auf einem solchen Feld anhalten. Bestimmte Geländetypen können die Bewegung ebenfalls beeinflussen; Gelände wird später erklärt.



BEWEGUNGSBEISPIEL



1. Grisban der Durstige hat eine Geschwindigkeit von „3“ und er könnte sich geradeaus bewegen, aber er möchte sich lieber nach unten in Richtung des Durchgangs bewegen.
2. Er kann sich diagonal bewegen, um schneller voranzukommen. Die Spieler sollten immer daran denken, dass die schwarzen Ränder der Spielplanteile die **Bewegung über Ecken nicht blockieren**.

AUSRUHENAKTION

Während eines Abenteuers können die Helden Erschöpfung (♣) erleiden, um Spezialeffekte abzuwickeln und zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten, aber ein Held kann nur eine begrenzte Anzahl an Erschöpfung (♣) erleiden. Wenn ein Held die Aktion Ausruhen ausführt, gewinnt er **am Ende seines Zuges** seine gesamte erlittene Erschöpfung (♣) zurück (auch falls er Ausruhen als erste Aktion gewählt hat).

SPEZIALAKTIONEN

Bestimmte Karten, Regeln oder andere Spieleffekte erlauben den Figuren einzigartige Aktionen. Diesen Aktionen sind entweder das Aktionssymbol „♣“ oder die Formulierung „als Aktion“ vorangestellt.

Eine Spezialaktion kann es einer Figur ermöglichen, einen oder mehrere Effekte durchzuführen, die normalerweise eigenständige Aktionen sind, wie z. B. Bewegen und Angreifen oder zwei Mal Angreifen. In diesen Fällen wird dafür trotzdem nur eine der beiden Aktionen der Figur verwendet.

SUCHAKTION

Suchen erlaubt es den Helden, ein mit einem Suchmarker markiertes Feld zu durchsuchen. Dadurch können wichtige Belohnungen erlangt werden, beispielsweise Gold oder Suchkarten, aber auch tödliche Fallen können auf diese Weise ausgelöst werden. Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Suchmarker oder benachbart zu solch einem Feld ist, kann er dieses Feld durchsuchen.



SUCHMARKER

Die Helden können jederzeit die mit einem Suchmarker verbundenen Regeln und Handlungstexte ansehen (selbst wenn sie nicht auf diesem Feld oder benachbart dazu sind), indem sie ihn in der App auswählen. Es kostet nur eine Aktion, wenn ein Held „Suchen“ wählt und die dann folgenden Anweisungen befolgt.

Falls der Held die Aktion für etwas anderes nutzen will oder nicht benachbart ist, kann er stattdessen „Abbrechen“ wählen.

TÜR-ÖFFNEN-AKTION

Auf dem Spielplan können die Helden benachbarte Türen öffnen, wodurch oft neue Spielplanteile, Monster und mögliche Abenteueraufgaben enthüllt werden.



TÜR

Ähnlich der Aktion Suchen, kann ein Held zuerst die Tür in der App wählen, um die zugehörigen Regeln und Handlungstexte anzusehen und sich dann zu entscheiden, die Aktion einzusetzen, indem er „Bestätigen“ wählt oder die Aktion aufzusparen, indem er „Abbrechen“ wählt.

HILFSPLÄTTCHEN

Viele Bereiche des Spielplans verwenden zusätzliche Spielplanteile, die keinen Code haben, aber leicht durch ihre Form erkannt werden können. Zwei dieser Spielplanteile werden während des Tutorials verwendet.



ENDSTÜCK



ERWEITERUNGSTÜCK

AUFHELFEN- UND AUFRAPPELNAKTIONEN

Wenn Helden zuviel Schaden (♥) erleiden, sind sie niedergestreckt, was die Wahl ihrer Aktionen stark einschränkt.

Um sich zu erholen, nachdem er niedergestreckt wurde, kann ein Held sich entweder selbst aufrappeln – er erholt sich von alleine – oder ein benachbarter Held kann ihm in seinem eigenen Zug aufhelfen. Falls ein Held sich alleine aufrappelt, endet sein Zug sofort und der Held kann keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Wenn sich ein niedergestreckter Held selbst aufrappelt oder ihm aufgeholfen wird, wirft er zwei rote Würfeln und gewinnt so viel Lebenskraft (♥) zurück wie die Anzahl geworfener ♥-Symbole und so viel Ausdauer (♣) wie die Anzahl geworfener ♣-Symbole.

ANGRIFFSAKTION

Angreifen ist die am häufigsten verwendete Möglichkeit einer Figur, um feindliche Figuren zu besiegen.

Wenn eine Figur einen Angriff erklärt, wählt sie zunächst eine feindliche Figur als Ziel. Dann werden Angriffs-, Macht- und Verteidigungswürfel gleichzeitig geworfen. Die Würfel, die ein Monster für seinen Angriff und seine Verteidigung verwendet, sind auf seiner Monsterkarte aufgeführt.

Die Würfel, die ein Held für seinen Angriff verwendet, sind auf der **einen** Waffenkarte zu sehen, die er für den Angriff verwendet, und seine Verteidigungswürfel sind auf seinem Heldenbogen aufgeführt.



MONSTER-
ANGRIFFSWÜRFEL



HELDEN-
ANGRIFFSWÜRFEL



HELDEN-
VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

Die Würfel für den Angriff sind in zwei Typen unterteilt: Die blauen Angriffswürfel, die für fast jeden Angriff im Spiel verwendet werden und die roten und gelben Machtwürfel. Manche Erweiterungen fügen außerdem noch grüne Würfel hinzu.

Nachdem die Würfel geworfen wurden, erleidet der Verteidiger Schaden (♥) in Höhe der Anzahl geworfener ♥-Symbole der Angriffs- und Machtwürfel abzüglich der Anzahl geworfener ♣-Symbole der Verteidigungswürfel.

Außer den Schadens- (♥) und Schildsymbolen (♣) gibt es noch drei weitere Würfelresultate:

- **Energie** (♣): Nachdem die Würfel geworfen wurden, kann der Angreifer diese Ergebnisse einsetzen, um Sonderfähigkeiten auszulösen (maximal ein Mal pro Energiesymbol pro Angriff).
- **X**: Das Ergebnis „X“ auf dem blauen Würfel bedeutet einen völligen Fehlschlag; es wird kein Schaden (♥) zugefügt und es werden keine zusätzlichen Effekte ausgelöst.
- **Reichweite**: Die Zahlen auf den Würfeln dienen zur Bestimmung, ob ein Fernkampfangriff erfolgreich ist oder nicht (siehe unten).

ANGRIFFSBESCHRÄNKUNGEN

Alle Angriffe sind entweder Nahkampf- oder Fernkampfangriffe, dies wird durch die Symbole auf der Waffen- oder Monsterkarte angezeigt.



NAHKAMPF



FERNKAMPF

Nahkampfangriffe können nur auf zum Angreifer benachbarte Figuren zielen. Fernkampfangriffe ermöglichen es dem Angreifer, Angriffe aus mehreren Feldern Entfernung auszuführen, bergen aber bestimmte Risiken und Beschränkungen.

- **Sichtlinie**: Eine Figur hat Sichtlinie zu einer anderen Figur, wenn sie eine gerade, ununterbrochene Linie von einer beliebigen Ecke ihres eigenen Feldes zu einer beliebigen Ecke des Feldes der anderen Figur ziehen kann. Diese Linie kann nicht durch Wände oder an Wänden entlang (dicke schwarze Linien auf dem Spielplan), nicht durch Türen, besetztes Gelände (rote Linien) oder durch Felder, auf denen andere Figuren stehen, gezogen werden.
- **Reichweite**: Nachdem die Würfel geworfen wurden, muss die Reichweite (die Summe der Zahlen auf den Würfeln) **gleich oder größer** als die Entfernung zum Verteidiger sein (die Anzahl der Felder vom Angreifer bis zum Verteidiger, wobei das Feld des Verteidigers mitzählt, das des Angreifers nicht). Falls die Reichweite geringer ist, schlägt der Angriff fehl.
- **Bloße Hände**: Ein Held ohne Waffen kann immer mit bloßen Händen angreifen, aber er wirft dann nur den blauen Angriffswürfel für seinen Angriff.

ANGRIFFSSCHLÜSSELWÖRTER

Einige Effekte sind durch Schlüsselwörter gekennzeichnet:

Explosion

Sobald ein Angriff mit dem Schlüsselwort „Explosion“ abgewickelt wird, sind auch alle zum Zielfeld benachbarten Felder betroffen. Der Angreifer wirft seine Angriffswürfel ein Mal und fügt dem angegriffenen Feind den vollen Schaden (♥) zu und allen zum Zielfeld benachbarten Figuren den halben Schaden (♥), aufgerundet. Jede durch den Angriff betroffene Figur (auch der eigenen Seite) muss ihre eigenen Verteidigungswürfel werfen.

Durchbohren

Sobald ein Angriff mit dem Schlüsselwort „Durchbohren“ abgewickelt wird, ignoriert der Angriff so viele geworfene ♣-Ergebnisse des Verteidigers, wie neben dem Schlüsselwort genannt. „Durchbohren“-Werte sind kumulativ, z. B. wird ein Angriff mit den Schlüsselwörtern „Durchbohren 1“ und „Durchbohren 2“ als „Durchbohren 3“ durchgeführt und ignoriert daher drei ♣-Ergebnisse.

Weitreichend

Sobald ein Angriff mit dem Schlüsselwort „Weitreichend“ durchgeführt wird, kann der Angreifer einen Nahkampfangriff gegen eine bis zu zwei Felder weit entfernte Figur ausführen, anstatt nur gegen Figuren auf direkt benachbarten Feldern. In diesem Fall muss Sichtlinie zu der 2 Felder weit entfernte Figur bestehen.

Zustände

Zustände sind negative Effekte, die einer Figur schaden oder sie behindern, in manchen Fällen kurzfristig und in anderen über den Verlauf mehrerer Spielrunden.

Wenn ein Held einen Zustand wie beispielsweise „Vergiftet“ oder „Gelähmt“ erhält, legt er die entsprechende Zustandskarte neben seinen Heldenbogen. Wenn eine andere Figur einen Zustand erhält, wird ein Zustandsmarker neben der Figur auf den Spielplan gelegt. Solange eine Figur sich in einem bestimmten Zustand befindet, gelten für sie die Regeln auf der entsprechenden Zustandskarte und eine Figur kann immer nur einen Zustand desselben Typs zur gleichen Zeit haben.

Zahlreiche Monsterkarten und Waffen können Figuren während eines Kampfes einen Zustand zufügen, wie z. B. eine Energiefähigkeit (♣) (wie „♣: Gift“). Diese Effekte setzen immer voraus, dass mindestens ein Schaden (♥) zugefügt wurde, nachdem die Verteidigungsergebnisse berücksichtigt wurden, aber sie werden ignoriert, wenn das Ziel bereits diesen Zustand hat.

GRUNDREGELN DER MONSTER-AKTIVIERUNG

Nach jedem Zug eines Helden wählt die App zufällig einen Monstertyp und gibt den Spielern Anweisungen, wie alle Monster dieses Typs aktiviert werden. Wenn ein Monster aktiviert wird, führt es wie die Helden auch zwei Aktionen aus.

Obwohl das Abenteuer des Tutorials und spätere Kapitel dieser Regeln weitere Einzelheiten zur Aktivierung der Monster erklären, sollten die Spieler sich immer an Folgendes erinnern:

- **Nur eine** Aktion eines Monsters darf ein Angriff sein.
- Monsteraktionen werden in der App immer als Spezialaktionen (♣) dargestellt. Diese Aktionen basieren üblicherweise auf Aktionen wie Bewegungen und Angreifen, enthalten jedoch einige spezielle Anweisungen hinsichtlich des Bewegungsziels, des Angriffsziels und weiterer Effekte. Eine von vielen Monstern verwendete Aktion ist beispielsweise „♣ Greife den nächsten Helden an.“

ENDE DER SPIELRUNDE

Nachdem alle Helden ihre Züge ausgeführt haben und alle Monster aktiviert wurden, ist die Spielrunde beendet. Zum Ende einer Spielrunde müssen die Spieler normalerweise nichts mehr tun, es sei denn, dass die App sie ausdrücklich dazu auffordert. Meistens beginnt die nächste Runde sofort damit, dass die Helden gemeinsam einen Helden auswählen, der seinen Zug ausführt.

KAMPFBEISPIEL



FERNKAMPFWAFFE



1. Tomble hat eine *Fernkampfwaffe* und prüft zuerst, zu welchen Monstern er Sichtlinie hat. Von einer beliebigen Ecke seines Feldes ausgehend zu einer beliebigen Ecke der Felder eines Monsters hat Tomble Sichtlinie auf zwei der Goblins und den Zombie, aber nicht auf den dritten Goblin (er kann keine Sichtlinie zu einer Ecke seines Feldes ziehen, ohne durch das Feld eines der beiden anderen Goblins zu gehen). Er beschließt, den Zombie anzugreifen.

2



ANGRIFFSPPOOL

VERTEIDIGUNGSPPOOL



2. Nachdem er seine Waffe und sein Ziel bekanntgegeben hat, wirft Tomble gleichzeitig einen blauen und einen gelben Würfel für den Angriff mit seiner Waffe und einen braunen Würfel für die Verteidigung des Zombies.

3



3. Tomble hat nun die Gelegenheit, geworfene Energie (⚡)-Ergebnisse einzusetzen, um eigene Fähigkeiten auszulösen. Seine Waffenkarte führt zwei Fähigkeiten auf: „⚡: +1 Reichweite, +1 ♥“ und „⚡: Betäubung.“

Er hat mit seinem Angriffswurf 1 ⚡ geworfen und beschließt, sie für „⚡: +1 Reichweite, +1 ♥“ einzusetzen.

4



4. Tomble hat insgesamt eine Reichweite von fünf (einschließlich der +1 Reichweite durch sein Energie (⚡)-Ergebnis). Da der Zombie nur drei Felder weit entfernt ist, gelingt der Angriff.

5



$$4 \heartsuit - 1 \shield = 3 \heartsuit$$

5. Tomble addiert jetzt die 3 ♥ des Würfelwurfs und den +1 ♥, den er durch die Energie (⚡)-Fähigkeit gewonnen hat, wodurch er insgesamt 4 ♥ für seinen Angriff erzielt.

Er zieht den 1 shield des Verteidigungswurfs ab, und der Zombie erleidet schließlich 3 Schaden (♥). Da die Lebenskraft des Zombies 6 beträgt, wird er durch diesen Angriff noch nicht besiegt. Der Spieler legt 3 Schadensmarker neben die Zombiefigur, um zu markieren, wie viel Schaden (♥) sie bislang erlitten hat.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Im Laufe eines Abenteuers gibt es viele weitere Regeln, welche die Spieler kennen und beachten müssen.

LEBENSKRAFT UND SCHADEN

Die Abenteurer in *Wege zum Ruhm* sind oft stark auf den Kampf der Heldengruppe gegen die üblen Kreaturen, die im Reich leben konzentriert, und viele Spieleffekte haben zur Folge, dass die Helden und Monster Schaden (♥) erleiden.

Sowohl Helden als auch Monster werden als Figuren bezeichnet und ihre jeweilige Lebenskraft ist auf ihren Heldenbögen bzw. Monsterkarten aufgeführt. Dieser Wert gibt an, wie viel Schaden (♥) die Figur erleiden kann, bevor sie besiegt ist.



LEBENSKRAFT EINER FIGUR



ERSCHÖPFUNG UND AUSDAUER

Helden haben die einzigartige Fähigkeit, sich für Spezialaufgaben zu entkräften, indem sie Erschöpfung (♣) erleiden. Die beiden häufigsten Anlässe für die Helden, Erschöpfung (♣) zu erleiden, sind der Erhalt von zusätzlichen Bewegungspunkten und die Nutzung von Spezialeffekten mit Erschöpfungskosten (♣).



AUSDAUER EINER FIGUR

Ein Held kann freiwillig maximal Erschöpfung (♣) in Höhe seiner Ausdauer erleiden. Falls ein Spieleffekt eine Figur zwingt, mehr Erschöpfung (♣) zu erleiden als ihre Ausdauer zulässt (oder falls die Figur gar keinen Ausdauerwert hat), erleidet die Figur so viel Schaden (♥) wie der Überschuss an Erschöpfung (♣) beträgt.

ZUSÄTZLICHE HELDENBEWEGUNG

Während seines Zuges kann ein Held so viel Erschöpfung (♣) erleiden, wie er möchte, um für jeden Punkt erlittener Erschöpfung (♣) einen Bewegungspunkt zu erhalten. Diese Bewegungspunkte werden zu denen hinzugerechnet, die der Held bereits besitzt.

MEHRERE MONSTER ANGREIFEN

Wenn ein Held einen Angriff ausführt, der auf mehrere Monster zielt oder mehrere Monster betrifft, erhalten die Monster einen zusätzlichen Vorteil, wenn Schaden (♥) zugefügt wird. Der Held wählt zunächst 1 Monster, dem er als erstes Schaden (♥) zufügt und wickelt diesen Schritt wie üblich ab. Dann halbiert er die ♥-Ergebnisse (aufgerundet) und wendet diesen Wert auf jedes der anderen Monster an, bevor er ♥ berücksichtigt. Diese Regel gilt für Angriffe mit „Explosion“, aber auch für Aktionen wie „Wirbelwind“, „Armee des Todes“ und auch die Heldenart von Leorik dem Gelehrten.

SCHADEN UND ERSCHÖPFUNG MARKIEREN

Wenn ein Held Schaden (♥) oder Erschöpfung (♣) erleidet, legt er die entsprechende Anzahl der jeweiligen Marker auf seinen Heldenbogen. Bei allen anderen Figuren werden diese Marker neben der Figur auf den Spielplan gelegt.



SCHADENSMARKER



ERSCHÖPFUNGSMARKER

Viele Spieleffekte erlauben einer Figur, Lebenskraft (♥) oder Ausdauer (♣) zurückzugewinnen. Wenn dies geschieht, wird die entsprechende Anzahl Marker von dieser Figur in den Vorrat zurückgelegt.

AUSDAUER ZURÜCKGEWINNEN

Die Standardmöglichkeit, Ausdauer (♣) zurückzugewinnen, besteht in der Ausführung der Ausruhenaktion. Außerdem kann ein angreifender Held bei jedem Angriff bis zu 1 Energie (♣) einsetzen, um 1 Ausdauer (♣) zurückzugewinnen.

BESIEGT

Sobald eine Figur Schaden (♥) in Höhe ihrer Lebenskraft erlitten hat, ist sie besiegt. Die Figur eines besiegten Monsters wird vom Spielplan entfernt. Sobald ein Held besiegt ist, treten einige weitere Effekte in Kraft:

- Der Held gilt als niedergestreckt, was ein vorübergehender Effekt ist. Dies wird markiert, indem die Heldenfigur auf dem Spielplan durch einen der Heldenmarker dieses Helden ersetzt wird.
- Er erleidet sofort Erschöpfung (♣) bis zum Maximum seines Ausdauerwertes.
- Jeder Schadensmarker auf dem Heldenbogen dieses Helden, der über den Wert seiner Lebenskraft hinausgeht, und alle seine Zustandskarten werden in den Vorrat zurückgelegt.
- Die Spieler informieren die App, dass dieser Held besiegt wurde, was u. U. zur Folge haben kann, dass sie dieses Abenteuer verlieren (wie im Tutorial beschrieben).

NIEDERGESTRECKTE HELDEN

Ein niedergestreckter Held wird auf dem Spielplan durch einen Heldenmarker repräsentiert anstatt durch seine Figur. Sobald ein niedergestreckter Held seine Lebenskraft (♥) ganz oder teilweise zurückgewinnt, wird der Heldenmarker wieder durch die Figur ersetzt und der Held kann in seinem nächsten Zug erneut wie üblich Aktionen ausführen.



HELDENMARKER

Die folgenden zusätzlichen Regeln gelten für einen niedergestreckten Helden:

- Der Held kann keine Zustandskarten erhalten und ist immun gegen alle Angriffe, Klassenkarten und Heldenfähigkeiten, mit folgenden Ausnahmen:
 - Der Held kann von Spieleffekten betroffen werden, die ein Zurückgewinnen von Lebenskraft (♥) bewirken, wodurch er sofort auf den Spielplan zurückgestellt wird und nicht länger niedergestreckt ist. Dazu gehören die Aktionen Aufrappeln und Aufhelfen, aber auch Tränke, Klassenkarten, Heldenfähigkeiten und alles andere, wodurch der Held Lebenskraft (♥) zurückgewinnen kann.
- Wenn ein niedergestreckter Held seinen Zug ausführt, kann er Aufrappeln als einzige Aktion ausführen, wodurch sein Zug sofort beendet ist.

SONDERFÄHIGKEITEN

Monster- und Hauptmannkarten, Klassenkarten, Heldenbögen, Marktkarten und andere physische Spielmaterialien bieten eine Vielzahl an Fähigkeiten und Effekten, die den verschiedenen Figuren viele Möglichkeiten zur Interaktion eröffnen.

Jeder einzelne Effekt besitzt einen zugehörigen Text, der beschreibt, wann er abgewickelt wird, was er bewirkt und welche Kosten er gegebenenfalls hat.

FÄHIGKEITSKOSTEN

Falls ein Effekt mit Kosten verbunden ist, müssen diese Kosten gezahlt werden, andernfalls kann der Effekt nicht abgehandelt werden. Es gibt verschiedene Kostentypen:

Erschöpfen: Diese Effekte sind ein Mal pro Spielrunde nutzbar und die Karte wird erschöpft, wenn sie verwendet wird (siehe „Erschöpfen und spielbereit machen“ auf der rechten Seite).

Erschöpfung (♣): Der Held muss die rechts unten auf der Klassenkarte angegebene Erschöpfung (♣) erleiden, um die Effekte abwickeln zu können.

Aktion (♣): Diese Effekte werden als Aktion abgewickelt.

Energie (♣): Während eines Angriffs können diese Effekte verwendet werden, indem dafür Energieergebnisse (♣) eingesetzt werden (maximal ein Mal pro Energiefähigkeit (♣) pro Angriff).

Hinweis: Ein angreifender Held kann bei jedem Angriff bis zu 1 Energie (♣) einsetzen, um 1 Ausdauer (♣) zurückzugewinnen.



ERSCHÖPFUNGS-
KOSTEN

HELDENTATEN

Jeder Held verfügt über eine Heldentat, die auf seinem Heldenbogen beschrieben ist. Eine Heldentat ist eine mächtige Fähigkeit, die nur ein Mal in jedem Abenteuer verwendet werden darf. Sobald ein Held seine Heldentat verwendet, dreht er seinen Heldenbogen auf die andere Seite um anzuzeigen, dass er seine Heldentat verwendet hat und diese nicht länger zur Verfügung steht.



HELDENTAT

ATTRIBUTSPROBEN

Auf dem Heldenbogen jedes Helden sind vier Attribute aufgeführt: Stärke (♣), Wissen (♣), Willenskraft (♣) und Geistesgegenwart (♣). Für diese Attribute muss oft zu unterschiedlichen Zeitpunkten eine Probe abgelegt werden, um zu sehen, ob der Held in der Lage ist, bestimmte Fähigkeiten anzuwenden, spezielle Monsterangriffe abzuwehren oder Fallen auszuweichen.



ATTRIBUTE



GRAUE UND SCHWARZE WÜRFEL

Um eine Attributprobe abzulegen, wirft ein Held einen grauen und einen schwarzen Verteidigungswürfel. Falls die Anzahl seiner gewürfelten ♣-Symbole kleiner oder gleich seinem Attributswert auf dem Heldenbogen ist, gelingt die Probe. Andernfalls misslingt die Probe.

Einige andere Figuren, die keine Helden sind, haben ebenfalls Attribute und legen auf die gleiche Weise Attributproben ab. Bei Figuren, die keine Attribute haben (wie Monster), misslingen Attributproben automatisch.

Hinweis: Karten oder Effekte, die sich auf Verteidigungswürfel beziehen, gelten nicht für Attributproben, falls dies nicht ausdrücklich erwähnt ist.

KARTEN ERSCHÖPFEN UND SPIELBEREIT MACHEN

Manche Karten verlangen, dass der Held sie erschöpft, wenn er sie verwendet. Um eine Karte zu erschöpfen, dreht der Held sie um 90 Grad.



ERSCHÖPFTE KARTE



SPIELBEREITE KARTE

Zu Beginn seines Zuges macht ein Held alle seine erschöpften Karten wieder spielbereit, indem er sie in ihre ursprüngliche Position zurückdreht. Eine erschöpfte Karte kann erst wieder verwendet werden, nachdem sie wieder spielbereit gemacht wurde.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung sind die Gegenstände, die ein Held durch Markt-, Klassen- und Suchkarten erwirbt. Jede Ausrüstungskarte zeigt eins der folgenden Symbole:



HÄNDE



RÜSTUNG



SONSTIGE

Diese Symbole bestimmen, mit wie viel Ausrüstung ein Held gleichzeitig ausgerüstet sein kann, und zwar:

- Die Gegenstände, mit denen er ausgerüstet ist, dürfen in der Summe nicht mehr als 2 Handsymbole zeigen.
- Jeder Held kann mit 1 Rüstung ausgerüstet sein.
- Jeder Held kann mit bis zu 2 sonstigen Gegenständen ausgerüstet sein.

Zu Beginn seines Zuges kann ein Held sich mit verschiedenen Gegenständen ausrüsten. Die Anzahl Karten, mit denen ein Held nicht ausgerüstet ist und die in seinem Spielbereich liegen ist nicht begrenzt, aber diese Karten sind verdeckt und können nicht verwendet werden.

AUFWERTUNG

Zu verschiedenen Zeitpunkten erhalten die Helden während des Spiels Gold und Erfahrungspunkte, die eingesetzt werden können, um neue Ausrüstungs- bzw. Klassenkarten zu erwerben. Die Helden können auch Reliktkarten oder besondere Ausrüstungen als Belohnung erhalten.

Die App verwaltet, was die Spieler eingenommen und was sie ausgegeben haben.

WEITERGEBEN

Nachdem ein Held während seines Zuges eine Bewegungsaktion ausgeführt hat, kann er jederzeit während seines Zuges einem anderen Helden auf einem benachbarten Feld nach Belieben Markt-, Relikt- und Suchkarten geben, von diesem erhalten oder mit ihm tauschen, wobei es keine Rolle spielt, ob er gerade damit ausgerüstet ist oder nicht.

Es darf nicht vergessen werden, dass die Helden keine Klassenkarten (einschließlich Startausrüstung) weitergeben dürfen und dass ein Held seine Ausrüstung nur zu Beginn seines Zuges ändern kann.

AUFGABENMARKER TRAGEN

Einige Abenteurer erlauben es den Figuren normalerweise als Aktion, Aufgabenmarker aufzunehmen, während sie benachbart zu dem Feld mit dem Aufgabenmarker oder auf dem Feld selbst sind. Wenn ein Held einen Aufgabenmarker aufnimmt, wird dieser auf seinen Heldenbogen gelegt. Wenn ein Monster einen Aufgabenmarker aufnimmt, wird dieser auf die Basis der Monsterfigur gelegt.

Solange eine Figur einen Aufgabenmarker trägt, kann dieser von keiner anderen Figur aufgenommen werden, aber eine Figur kann den Marker in der Regel als Aktion wieder auf ein benachbartes Feld fallen lassen. Sobald eine Figur, die einen Aufgabenmarker trägt, besiegt wird, bleibt der Marker auf dem Feld dieser Figur liegen und kann wieder von einer anderen Figur aufgenommen werden.

GRUNDSÄTZLICHES ZU MONSTERN

Während ihrer Abenteurer in *Wege zum Ruhm* kämpfen die Helden gegen viele Monster, wobei Monster desselben Typs (wie Zombies oder Goblin-Bogenschützen) in Gruppen zusammengefasst sind.

Alle Figuren einer Monstergruppe teilen sich den Großteil ihrer Eigenschaften und Fähigkeiten und werden gemeinsam aktiviert (mit speziellen Anweisungen durch die App). Jede Gruppe besteht aus einer Anzahl von normalen Monstern und Elite-Monstern.

- Normale Monster bilden das Fußvolk, sind meistens zahlreicher und werden auf dem Spielplan durch beige Plastikminiaturen dargestellt.
- Elite-Monster sind stärker, aber weniger zahlreich und werden auf dem Spielplan durch rote Plastikminiaturen dargestellt.

Die Monstertkarte einer Gruppe enthält alle Informationen, die für alle Monster dieser Gruppe zutreffen. Einzelheiten zu den normalen Monstern sind im oberen Teil der Karte zu finden, während die Einzelheiten zu den Elite-Monstern im unteren Teil aufgeführt sind.

NORMALES MONSTER



ELITE-MONSTER

Viele auf der Vorderseite der Karte genannten Effekte (wie „Schatten“ oder „Feuerodem“) sind auf der Rückseite der Monstertkarte genau beschrieben, sowohl für die normalen als auch für die Elite-Monster.



MONSTERFÄHIGKEITEN AUF DER RÜCKSEITE DER MONSTERTKARTE

GRUPPENGROSSE

Monster werden häufig nach Anweisung der App auf den Spielplan gestellt, und für jede Monstergruppe gibt es eine bestimmte Anzahl normaler Monster und Elite-Monster, die gleichzeitig auf dem Spielplan sein können. Diese Anzahl ist auf der Rückseite der Monstertkarte am unteren Rand angegeben und sie kann sich je nach Anzahl der vorhandenen Helden ändern (beige für normale Monster, rot für Elite-Monster).



GRUPPENGROSSE FÜR 2 HELDEN

GRUPPENGROSSE FÜR 3 HELDEN

GRUPPENGROSSE FÜR 4 HELDEN

Gruppengrößen werden generell bei der Aufstellung von Monstern verwendet; wenn eine komplette Gruppe aufgestellt wird, stellen die Spieler eine Anzahl normale Monster und Elite-Monster bis zur Gruppengröße auf die von der App angegebenen Felder.

Auf gleiche Weise können oft bereits auf dem Spielplan befindliche Monster durch ein oder mehrere weitere Monster verstärkt werden. In diesem Fall werden nur so viele weitere Monster aufgestellt, bis die maximale Gruppengröße erreicht ist, darüber hinausgehende Monster werden einfach nicht aufgestellt.

HAUPTMÄNNER

Hauptmänner sind mächtige Charaktere, denen die Spieler bei ihren Spielen mit *Wege zum Ruhm* begegnen können und die für Monster geltenden Regeln gelten auch für Hauptmänner. Für jeden Hauptmann gibt es eine entsprechende Karte, die seine Eigenschaften zeigt, einschließlich Farbe und Anzahl seiner Angriffswürfel und seiner Sonderfähigkeiten. Im Gegensatz zu Monstern ändern sich Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigungswert der Hauptmänner in Abhängigkeit von der Anzahl im Spiel befindlicher Helden.

EIGENSCHAFTEN IN ABHÄNGIGKEIT DER ANZAHL IM SPIEL BEFINDLICHER HELDEN



Wie die Helden haben auch die Hauptmänner Attribute und müssen Attributproben ablegen. Für die Abwicklung dieser Attributproben gelten dieselben Regeln wie für die Helden.



ATTRIBUTE DER HAUPTMÄNNER

AKT I UND II

Für jedes Monster und jeden Hauptmann gibt es zwei entsprechende Karten: Akt I und Akt II. Die Akt-I-Version der Karte wird für die ersten Teile einer Kampagne verwendet. Obwohl die Karten jedes Paares sehr ähnlich sind, haben die Akt-II-Versionen normalerweise mehr Lebenskraft, höhere Angriffs- und Verteidigungswerte und mehr Fähigkeiten als ihre Akt-I-Gegenstücke.



AKT I

Im Laufe ihrer Kampagne werden die Helden von der App darauf hingewiesen, wann der Übergang zu Akt II stattfindet. Wenn das geschieht, werden alle Akt-I-Versionen der Monster- und Hauptmannkarten in die Spielschachtel zurückgelegt und die Spieler verwenden die entsprechenden Akt-II-Versionen für den Rest der Kampagne.



AKT II

Hinweis: Auch die Marktkarten gibt es in Akt-I- und Akt-II-Versionen, aber standardmäßig wird diese Unterscheidung nicht berücksichtigt.

GELÄNDE

Der Geländetyp mancher Felder des Spielplans wird durch eine farbige Linie um das Feld herum dargestellt. Solch eine farbige Linie umfasst häufig mehrere Felder. Für alle Felder, die von einer farbigen Linie umrandet sind, gelten die Regeln des jeweiligen Geländetyps, und zwar:

Weitere Klarstellungen zu Monstern und Gelände siehe „Anhang V“ auf Seite 24.

Wasser

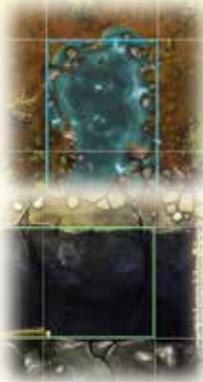
Wasserfelder haben eine blaue Umrandung, für sie gilt folgende Regel:

- Es kostet zwei Bewegungspunkte, ein Wasserfeld zu betreten (anstatt normalerweise einen Punkt).

Grube

Grubenfelder haben eine grüne Umrandung, für sie gelten folgende Regeln:

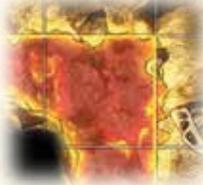
- Immer wenn eine Figur ein Grubenfeld betritt, erleidet sie 2 Schaden (♥).
- Eine Figur auf einem Grubenfeld kann keine Bewegungspunkte einsetzen. Andere Spieleffekte, die eine Figur um eine Anzahl Felder bewegen oder eine Figur auf ein anderes Feld stellen, ohne Bewegungspunkte einzusetzen, können verwendet werden, um ein Grubenfeld zu verlassen.
- Ein Figur auf einem Grubenfeld hat nur Sichtlinie zu benachbarten Figuren und nur zu einem Grubenfeld benachbarte Figuren haben Sichtlinie zu einer Figur auf dem Grubenfeld.
- Als Aktion kann ein Spieler seine Figur, die auf einem Grubenfeld steht, vom Spielplan nehmen und auf ein benachbartes leeres Feld stellen. Falls es kein benachbartes leeres Feld gibt, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden.



Gefahrenfelder

Gefahrenfelder haben eine gelbe Umrandung, für sie gelten folgende Regeln:

- Eine Figur, die ein Gefahrenfeld betritt, erleidet sofort 1 Schaden (♥).
- Eine Figur, die ihren Zug auf einem Gefahrenfeld beendet, ist sofort besiegt.
 - Wenn ein Held auf diese Weise besiegt wird, legt der Spieler den Heldenmarker auf das zu diesem Gefahrenfeld nächste leere Nicht-Gefahrenfeld.



Hindernisse

Hindernisfelder haben eine rote Umrandung. Diese Felder blockieren jede Bewegung und die Sichtlinie.



VERTRAUTE

Einige Effekte (von Heldenbögen und Klassenkarten) lassen Helden Kreaturen kontrollieren, die VERTRAUTE genannt werden. Jeder Vertraute wird auf dem Spielplan durch einen Marker repräsentiert und hat eine eigene Vertrautenkarte.

Während seines Zuges kann ein Held jeden seiner Vertrauten aktivieren, entweder bevor oder nachdem er alle seine Aktionen ausgeführt hat. Ein aktivierter Vertrauter kann eine Bewegungsaktion nach denselben Regeln wie die Helden ausführen, seine Geschwindigkeit ist auf seiner Karte angegeben.



VERTRAUTENMARKER

Jeder Vertraute kann außerdem verschiedene Aktionen ausführen, die jeweils auf seiner Vertrautenkarte beschrieben sind. Diese Aktionen können zusätzlich zur Bewegungsaktion des Vertrauten (entweder davor oder danach) durchgeführt werden, falls nicht ausdrücklich anders angegeben.



VERTRAUTENKARTE

Die meisten Vertrauten gelten als Figuren, entsprechend den Anweisungen auf der Vertrautenkarte. Für einen als Figur geltenden Vertrauten gelten folgende Regeln:

- Er kann von Monstern als Ziel gewählt und angegriffen werden, als wäre er ein Held.
- Er wird durch Helden- und Monster-Fähigkeiten betroffen.
- Er blockiert Bewegung und die Sichtlinie.
- Er kann Zustände und andere Marker erhalten, die auch Helden erhalten können.
- Er wird wie üblich vom Gelände beeinflusst.

Vertraute, die nicht als Figur gelten, blockieren Bewegung und auch die Sichtlinie nicht und können zusammen mit anderen Figuren dasselbe Feld einnehmen. Diese Vertrauten können von den meisten Spieleffekten nicht betroffen werden außer von solchen, die auf ihrer Karte genannt werden. Für sie gilt bei ihrer Bewegung außerdem jedes besondere Gelände, außer Hindernissen, als Wasserfeld.

Für weitere Informationen darüber, wie Monster Vertraute angreifen, siehe „Anhang II“ auf Seite 23.

DIE GOLDENEN REGELN

Es gibt einige sehr wichtige Regeln, welche die Spieler ständig beachten sollten, wenn sie *Wege zum Ruhm* spielen.

- Manche Karten und Effekte stehen in direktem Widerspruch zu den Regeln dieses Begleithefts. Karten und Effekte haben immer Vorrang vor den normalen Regeln in diesem Begleitheft. Ebenfalls stehen viele Abenteuerregeln der App in direktem Widerspruch zu Karten, Fähigkeiten und den Regeln dieses Begleithefts. Die Abenteuerregeln der App haben immer Vorrang vor Karten, Fähigkeiten und den normalen Regeln.
- Die Spieler haben häufig mehrere Möglichkeiten, wie sie gleichzeitig stattfindende Effekte abwickeln können oder Effekte, die mehrere Möglichkeiten der Abwicklung zulassen. In diesen Fällen entscheiden die Spieler gemeinsam, wie sie diese Effekte abwickeln.
- Die mitgelieferten Schadens-, Erschöpfungs- und Zustandsmarker stellen keine Beschränkung dar. Wenn einmal nicht genügend zur Hand sein sollten, können sie mit Münzen o. Ä. improvisiert werden.

GROSSE FIGUREN

Bestimmte Figuren sind Große Figuren, erkennbar an der Größe ihrer Basis. Wenn sie auf dem Spielplan stehen, nehmen diese Figuren mehr als ein Feld in Anspruch. Für große Figuren gelten folgende Regeln:

- Wenn eine Große Figur angreift, kann die Sichtlinie von jedem ihrer Felder aus gezogen werden.
- Wenn eine Große Figur angegriffen wird, kann die Sichtlinie zu **einem** beliebigen ihrer Felder gezogen werden. Als Folgeeffekt ergibt sich, dass Effekte, die sich auf benachbarte Felder beziehen (wie z. B. Explosion), für Felder gelten, die zu diesem einen gewählten Feld benachbart sind.
- Wenn die App die Spieler anweist, Große Monster auf den Spielplan zu stellen, stellen die Spieler die Figur so auf, dass ein beliebiger Teil ihrer Basis auf dem angegebenen Feld steht.

BEWEGUNG GROSSER FIGUREN

Wenn sich Große Figuren bewegen, **schrumpfen** sie sozusagen zusammen und bewegen sich, als wären sie kleine Figuren, um anschließend nach Ende der Bewegung wieder auf **normale Größe zu wachsen**.

Die Spieler wählen ein Feld, welches das Monster einnimmt, und die Bewegung wird dann von dem gewählten Feld aus gezählt, als würde die Figur nur auf diesem einen Feld stehen. Wenn die Figur ihre Bewegung beendet, wird die Figur so aufgestellt, dass das Feld, auf dem die Bewegung endet, eins der Felder ist, das ihre Basis nun einnimmt.

- Die Figur kann die Ausrichtung ihrer Basis relativ zu ihrer Ausgangsposition ändern, aber falls die Basis nicht vollständig auf den Spielplan gestellt werden kann, kann die Figur ihre Bewegung nicht auf diesem Feld beenden.
- Die Figur kann erst wieder auf normale Größe wachsen, nachdem sie alle ihre Bewegungspunkte verbraucht hat, ihre Bewegung vollständig beendet (entweder weil sie ihr Ziel erreicht hat oder nicht in der Lage ist, sich weiter zu bewegen) oder ihre Bewegung unterbricht, um eine Aktion auszuführen.
- Während sich eine Große Figur bewegt (bevor sie wieder auf normale Größe wächst), muss sie zusätzliche Bewegungspunkte einsetzen, um Wasserfelder zu betreten und sie erleidet Schaden (♥), wenn sie Gefahrenfelder betritt.
 - Wenn eine Große Figur wieder auf normale Größe wächst, unterliegt sie nicht den Effekten der Felder, auf denen sie wächst (wie Wasser- und Gefahrenfelder).
- Eine Große Figur wird **in keiner Weise** von Grubenfeldern betroffen, außer wenn ihre Bewegung so endet oder unterbrochen wird, dass **jedes** ihrer Felder, ein Grubenfeld ist.
- Eine Große Figur erleidet Schaden (♥) wie üblich, wenn sie sich auf Gefahrenfelder bewegt, aber wird nicht dadurch besiegt, außer wenn ihr Zug so endet, dass jedes ihrer Felder, ein Gefahrenfeld ist.

ENDE EINES ABENTEUERS

Die Abenteuer in *Wege zum Ruhm* enden automatisch aufgrund von Umständen, die durch die App vorgegeben sind. Die App vollzieht auch automatisch den Übergang zum nächsten Teil der Kampagne. Allerdings sind einige Aufräumschritte zu erledigen:

Die Helden gewinnen alle ihre ♥ und ♣ zurück, drehen ihre Heldenbögen wieder auf die Vorderseite und werfen alle Zustands- und Suchkarten ab. Alles auf dem Tisch befindliche und beiseite gelegte Spielmaterial wird wieder in die entsprechenden Vorräte zurückgelegt.



BEWEGUNGSBEISPIEL EINER GROSSEN FIGUR

1. Der Ettin hat einen Angriff auf Witwe Tarha ausgeführt und seine nächste Aktion weist ihn an, sich von ihr fortzubewegen.
2. Die Geschwindigkeit des Ettins beträgt „3“ und die Spieler wählen eins der Felder, auf denen der Ettin steht. Von diesem Feld aus zählen sie 3 Felder weiter und bewegen den Ettin von Witwe Tarha weg.
3. Auch der Schattendrache hat eine Geschwindigkeit von „3“ und wird angewiesen, auf Witwe Tarha zuzustürmen (sich in benachbarte Position zu bewegen). Die Spieler wählen eins der Felder, auf denen der Schattendrache steht und zählen von diesem Feld aus 3 Felder in Richtung Witwe Tarha. Da der Ettin nun in der anderen Ecke des Spielplans steht, gibt es genügend freie Felder, auf denen der Schattendrache seine Bewegung benachbart zu Witwe Tarha beenden kann.

STOPPI!

Die Spieler sollten nun die Kampagne „Der Aufstand der Goblins“ beginnen, die ein kurzes Tutorial enthält, welches erklärt, wie die Grundregeln mit den Informationen der App verbunden werden.

Falls die Spieler einmal eine Erinnerung an eine dieser Grundregeln benötigen sollten, bietet das Abenteuer des Tutorials eine Seitennummer und Überschrift für diese Grundregeln immer dann, wenn ein damit verbundenes Thema beschrieben wird.

Deshalb empfehlen wir, dass die Spieler während des Tutorials immer Gelegenheit haben, auf dieses Begleitheft zuzugreifen, indem sie entweder die Seiten 3–12 ausdrucken oder sie auf einem anderen Gerät bereithalten.

Nachdem sie das Tutorial durchgespielt haben, sollten sich die Spieler mit den übrigen Informationen dieses Begleithefts vertraut machen, das noch weitere Einzelheiten sowie einige Klarstellungen und Ausnahmen enthält.

UND JETZT?

Nachdem sie das Tutorial durchgespielt haben, sollten sich die Spieler mit den übrigen Informationen dieses Begleithefts vertraut machen, das auch genaue Regeln enthält, wie das physische Spielmaterial mit der App zusammenwirkt.

Des Weiteren enthalten die Anhänge am Ende dieses Begleithefts weitere Regeln zur Handhabung bestimmten Spielmaterials.

DIE APP WEGE ZUM RUHM

Dieser Abschnitt beschreibt einige Hauptfunktionen der App *Wege zum Ruhm*, die den Spielern geläufig sein sollten.

MATERIALSAMMLUNG

Wege zum Ruhm erlaubt den Spielern, ihr Spielmaterial von *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* und aus Erweiterungen mithilfe des Sammlungsmanagers, der auf dem Hauptbildschirm der App zu finden ist, ins Spiel zu integrieren. Wenn die Spieler weiteres Spielmaterial erwerben, sollten sie daher den Sammlungsmanager entsprechend aktualisieren.



SAMMLUNGSMANAGER

Je mehr Spielmaterial die Spieler besitzen, desto reichhaltiger ist das Spielerlebnis von *Wege zum Ruhm*. Zum Beispiel gibt es für viele Monstergruppen, die während eines Abenteuers erscheinen, mehrere Varianten, die aus der Materialsammlung genommen werden können. Außerdem können neue Abenteuer, Reiseereignisse und andere Effekte auftreten, falls die Spieler ein bestimmtes Produkt besitzen.

Wegen der enormen Vielfalt des verfügbaren Spielmaterials können die Spieler auf Fragen treffen, wie bestimmte Spieleffekte mit den neuen Regeln von *Wege zum Ruhm* zusammenwirken. Klarstellungen dieser Effekte sind im Anhang am Ende dieses Begleithefts zu finden.

Achtung: Das Upgrade-Kit wird von der App nicht unterstützt und dessen Karten und Heldenbögen sollten beiseite gelegt werden, wenn *Wege zum Ruhm* gespielt wird, um keine Verwirrung aufkommen zu lassen.

SPEICHERN UND LADEN

Wenn die Spieler ein neues Spiel in *Wege zum Ruhm* beginnen, wählen sie einen Spielstand, in dem die App automatisch während des Spiels alle Daten speichert. *Wege zum Ruhm* bietet Speicherplatz für bis zu fünf Spiele.

Die Spieler speichern ihre Spiele nicht während des Spiels, das macht die App an verschiedenen Schlüsselpunkten des Spiels automatisch:

- Zu Beginn jedes Abenteuers.
- Zu Beginn jeder Runde eines Abenteuers.
- Zum Ende jedes Abenteuers.
- Immer wenn die Spieler eine Stadt verlassen.

Die Spieler dürfen nicht vergessen, dass die App *Wege zum Ruhm* weder den Bestand des Spielmaterials, noch die Position der Helden und Monster oder den erlittenen Schaden (♥) usw. speichert. Falls die Spieler ihr Spiel mitten in einem Abenteuer unterbrechen, müssen sie diese Informationen selbst notieren.

DIE ABENTEUER VON WEGE ZUM RUHM

Während eines Abenteuers in *Wege zum Ruhm* wickeln die Spieler eine Reihe von Spielrunden ab, führen Aktionen aus, um den Spielplan zu erkunden, Monster zu besiegen und das Ziel ihres Abenteuers zu verfolgen. Dabei werden sie in vielen Dingen von der App unterstützt, einschließlich der Monster, die erscheinen, der verwendeten Spielplanteile und wie das Abenteuer gewonnen werden kann.

ZÜGE UND AKTIVIERUNGEN

Während eines Abenteuers in *Wege zum Ruhm* wechseln sich die Züge der Helden und die Aktivierungen der Monster ab.

Zu Beginn jeder Spielrunde wählen die Spieler gemeinsam einen Helden, der seinen Zug ausführt. Wenn dieser Held seinen Zug beendet hat, wählen die Spieler sein Portrait auf der Heldenleiste und wählen die Schäftfläche „Zug beenden“.



Monsteraktivierungen geschehen automatisch, nachdem ein Held „Zug beenden“ gewählt hat. Die App wählt zufällig eine Monstergruppe und gibt Anweisungen, wie diese Gruppe aktiviert wird (siehe „Monster-Aktivierungen“ auf Seite 16). Achtung – Monsteraktivierungen sind kein Zug des Overlords und daher können „Ein Mal pro Zug“ Fähigkeiten und Fertigkeiten der Helden nicht während einer Monsteraktivierung verwendet werden.



AKTIVIERTER HELD



AKTIVIERTES MONSTER

Auf diese Weise geht das Spiel hin und her, bis alle Helden ihre Züge ausgeführt haben und alle Monster aktiviert wurden. Falls eine Seite bereits fertig gespielt hat, wickelt die andere Seite weiter ihre Züge bzw. Aktivierungen einzeln nacheinander ab, bis auch sie fertig gespielt hat. Nachdem alle Helden ihre Züge ausgeführt haben und alle Monster aktiviert wurden, beginnt die nächste Spielrunde.

HELDEN

Helden werden von den Spielern gesteuert und verwenden ihre Heldenbögen, Klassenkarten und Marktkarten auf die gleiche Weise wie in den Grundregeln. Es gibt allerdings einige Unterschiede, wie die Helden agieren, diese werden in den folgenden Abschnitten erklärt.

HELDENSPIELZÜGE UND AKTIONEN

Die Helden führen ihre Züge nach den Grundregeln durch und für viele ihrer Aktionen gibt es keine Änderungen. Allerdings gibt es einige wichtige Ausnahmen:

- Aktivierungskarten werden nicht verwendet, um das Ende eines Heldenzuges anzuzeigen (dies wird durch die App geregelt).
- Mit der Aktion „Tür öffnen oder schließen“ können Türen nur geöffnet werden. In *Wege zum Ruhm* können geöffnete Türen nicht wieder geschlossen werden, es sei denn, dass die App dies ausdrücklich anweist.
- Es gibt Spezialregeln für Abenteuer- und Monstereffekte, die einen Helden zwingen, sich zu bewegen oder anzugreifen. Weitere Einzelheiten siehe „Effekte der App“ auf Seite 17.

INTERAKTION MIT DEM ABENTEUERSPIELPLAN

Die Helden können jederzeit jedes Element des Spielplans (z. B. eine Tür oder einen Marker) untersuchen, indem sie es in der App auswählen. Dadurch erhalten sie Hintergrundinformationen über dieses Element und darüber, wie der Held damit auf dem Spielplan interagieren kann.



Es ist **nicht erforderlich**, dass eine Heldenfigur benachbart zu einem bestimmten Element ist, um dieses untersuchen zu können.

ERKUNDEN

Anders als das Spiel im kompetitiven Modus, bei dem oft der komplette Spielplan zu Beginn jedes Abenteuers aufgebaut wird, beginnt *Wege zum Ruhm* meist mit nur einem kleinen aufgedeckten Teil des Spielplans. Wenn die Helden Türen öffnen, Monster besiegen und mit Markern interagieren, gibt die App automatisch Anweisungen, neue Spielplanteile, Marker und Monster zu platzieren.

Während die genaue Positionierung von Spielplanteilen und Markern von der App angezeigt wird, gibt es ein paar mit der Aufstellung der Monster verbundene Regeln (siehe „Monsterplatzierung“ auf Seite 15).



MORAL

Moral ist ein neues Konzept in *Wege zum Ruhm*, das die Bereitschaft der Helden darstellt, sich während eines Abenteuers überwältigenden Schwierigkeiten zu stellen.

Moral beginnt normalerweise mit einem Wert in Höhe der Anzahl der Helden und verringert sich jedes Mal um 1, wenn ein Held niedergestreckt wird. Sobald ein Held niedergestreckt wird, müssen die Spieler die App darüber informieren, indem sie das Portrait dieses Helden und dann „Niedergestreckt“ wählen. Gleiches gilt, wenn ein Held nicht mehr niedergestreckt ist; dann wählen die Helden das Portrait und dann die Schaltfläche „Regeneriert“.



MORAL



Dies dient lediglich zu Informationszwecken für die App, die Moral steigt nicht wieder an, solange ein Held Lebenskraft zurückgewinnt.

Falls während eines Abenteuers die Moral auf 0 sinkt (durch einen Totenkopf auf dem Moralzähler angezeigt) und dann ein Held niedergestreckt wird, fliehen die Helden automatisch und haben das Abenteuer verloren.

Die normale Methode, die Moral wieder zu verbessern, besteht für die Spieler darin, während der Kampagnenphase eine Stadt zu besuchen (siehe „Die Wege zum Ruhm Kampagne“ auf Seite 20), aber auch andere Spieleffekte können die Moral stärken oder schwächen.



KEINE MORAL
MEHR

SPIEL MIT ZWEI HELDEN

Durch die aktualisierten Regeln des Grundspiels erhalten die Spieler einen zusätzlichen Vorteil, wenn sie mit nur zwei Helden spielen. Ein Mal während jedes eigenen Zuges kann jeder Held einen Angriff ausführen, der nicht als Aktion zählt.

Dieser Angriff kann keine Spezialaktion sein, die einen Angriff beinhaltet, (wie die Fähigkeiten „Kampfrausch“ des Berserkers oder „Explodierende Rune“ des Runenmeisters). Dieser Angriff kann entweder vor oder nach den beiden anderen Aktionen des Helden ausgeführt werden.

Falls ein Held diesen kostenlosen Angriff während seines Zuges nicht ausgeführt hat oder nicht ausführen konnte, kann er stattdessen zwei Lebenskraft  zurückgewinnen.

SOLOSPIEL

Anders als das Grundspiel kann *Wege zum Ruhm* auch von einem Spieler alleine gespielt werden. In dem Fall kontrolliert dieser Spieler alle Helden.

MONSTER

In *Wege zum Rubm* werden die Monster von der App gesteuert und die Spieler folgen einfach den Anweisungen der App um alles abzuhandeln, was mit Monstern zu tun hat.

Wenn die Spieler die Monster auf dem Spielplan aktivieren (bewegen, angreifen und Sonderfähigkeiten verwenden), müssen sie oft grundsätzliche Entscheidungen darüber treffen, was ein Monster tut, je nach aktueller Situation des Abenteuers.

MONSTERLEISTE

Wenn während eines Abenteuers Monstergruppen erscheinen, werden sie der Monsterleiste der App automatisch hinzugefügt. Die Monsterleiste bietet Informationen zu jeder Monstergruppe: Klarstellungen zu Fähigkeiten (gegebenenfalls), ob die Gruppe aktiviert wurde und ob sie noch im Spiel ist.

Die App **kennt** den aktuellen Status einzelner Monsterfiguren **nicht**. Nach der ersten Platzierung müssen die Spieler das entsprechende physische Spielmaterial verwenden, um Figuren auf dem Spielplan zu bewegen und ihren Schaden (♥), ihre Zustände und andere Effekte, zu markieren.

Die Auswahl eines Monsterportraits auf der Leiste bietet einige Optionen:

- **Monstergruppe besiegt:** Sobald das letzte Monster einer Gruppe besiegt ist, **müssen** die Spieler diese Option wählen, um die App darüber zu informieren. Dadurch wird die Gruppe aus der Leiste entfernt, was bedeutet, dass sie nicht länger aktiviert wird und dass dadurch auch wichtige Ereignisse des Abenteuers ausgelöst werden können.
- **Aktivierung erzwingen:** Obwohl die App Monstergruppen während einer Spielrunde automatisch aktiviert, können die Spieler diese Option wählen, um eine Monsteraktivierung anzuzeigen. Das kann geschehen, wenn die App von den Spielern verlangt, eine Gruppe manuell zu aktivieren oder falls die Spieler versehentlich vergessen haben, ein bestimmtes Monster oder eine bestimmte Gruppe zu aktivieren.
- **Information:** Die Spieler wählen diese Option, um das Informationsfeld zu öffnen, das Klarstellungen zu den auf der zugehörigen Monsterkarte genannten Fähigkeiten bereitstellt sowie weitere nötige Informationen darüber, wie das Monster seine Energie (⚡) während eines Angriffs einsetzt. Die Klarstellungen gelten für jede Monstergruppe für sämtliche Aktivierungen, deshalb müssen die Spieler das Informationsfeld nur solange zu Rate ziehen, bis sie mit den Informationen dieser Monstergruppe vertraut sind.



MONSTERLEISTE



MONSTERPLATZIERUNG

Während eines Abenteuers erscheinen Monster je nach den besonderen Umständen des Abenteuers, beispielsweise wenn eine Tür geöffnet wird.

Die App teilt den Spielern jedes Mal mit, welche Monster aufgestellt werden müssen, zeigt aber dessen Platzierung auf zwei mögliche Weisen an:

- Das Symbol oder die Symbole der Monster werden auf dem Spielplan auf genau den Feldern angezeigt, auf die sie gestellt werden sollen. Falls eins der Felder nicht leer ist, wird das Monster so nahe wie möglich zu dem angezeigten Feld aufgestellt.



DIREKTE MONSTERPLATZIERUNG

- Ein bestimmtes Feld ist hervorgehoben. Wenn dies der Fall ist, werden die Monster so nahe wie möglich zu diesem Feld aufgestellt. Allgemein bedeutet das, dass ein Monster auf dieses Feld gestellt wird und weitere Monster (falls überhaupt) benachbart zu diesem Feld.



Wenn Monster aufgestellt werden (entweder direkt oder auf ein hervorgehobenes Feld), müssen die Spieler Folgendes beachten:

- **Die Gruppengröße muss immer berücksichtigt werden**, außer wenn die App ausdrücklich auffordert sie zu ignorieren.
- Es muss immer versucht werden, die Elite-Monster zuerst aufzustellen, falls die maximale Gruppengröße noch nicht erreicht ist. Falls die Elite-Monster ihre maximale Gruppengröße erreicht haben, werden stattdessen normale Monster aufgestellt.

HERVORGEHOBENES FELD

BESONDERE MONSTER

In manchen Abenteuern treten besondere Monster auf, für die Sonderregeln gelten. Außerdem kann ein besonderes Monster zusätzliche Lebenskraft haben, die in ihrem Portrait unten links angezeigt wird.



BESONDERES MONSTER MIT LEBENSKRAFT +4

Die Sonderregeln eines besonderen Monsters werden in einer Mitteilung angezeigt, wenn das Monster aufgestellt wird und die Spieler können sich diese Regeln jederzeit ansehen, wenn sie den Info-Bildschirm dieses Monsters öffnen.

Außerdem kann ein besonderes Monster als Teil einer Gruppe aufgestellt werden. Seine Aktivierung wird weiterhin von der App bestimmt, aber die Spieler müssen gegebenenfalls die App informieren, dass das besondere Monster besiegt wurde, auch falls die restliche Gruppe noch im Spiel ist.

Wenn dies geschieht, wählen die Spieler das Portrait des Monsters und wählen die Schaltfläche „besonderes Monster besiegt“. Dadurch wird das Monster entfernt (und die App informiert, dass es besiegt wurde), aber die restliche Gruppe bleibt in der Leiste.



Die Spieler sollten daran denken, dass durch die Wahl der Schaltfläche „Monstergruppe besiegt“ für eine Gruppe mit einem besonderen Monster die gesamte Gruppe entfernt wird, einschließlich des besonderen Monsters.



MONSTERAKTIVIERUNGEN

Sobald eine Monstergruppe aktiviert wird, erscheint ein Aktivierungsfenster auf dem Bildschirm. Die Spieler aktivieren die Monster der angezeigten Gruppe einzeln nacheinander, wobei jedes Monster zwei Aktionen ausführt.

Jedes Aktivierungsfenster zeigt zwei Hauptbereiche, den Spezialeffekt (1) und die Aktivierungsliste (2).



SPEZIALEFFEKT

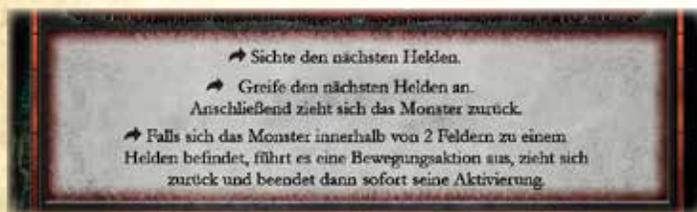
Jede Aktivierung beinhaltet einen Spezialeffekt, der Vorteile oder bestimmte Verhaltensweisen für die Monster der Gruppe mit sich bringt.



AKTIVIERUNGSLISTE

Das Aktivierungsfenster zeigt, welcher Monstertyp zuerst aktiviert wird (Elite- oder normales Monster), gefolgt von einer Auflistung möglicher Aktionen (wovon jede durch das ➔-Symbol markiert ist).

Für jedes Monster des angezeigten Typs wickeln die Spieler die aufgelisteten Aktionen von oben nach unten ab, bis das Monster 2 **Aktionen ausgeführt** hat. Aktionen, die das Monster nicht ausführen kann, werden übersprungen (siehe „Aktionen überspringen“ auf der rechten Seite).



Falls die Spieler unten auf der Liste angelangt sind, beginnen sie erneut von oben bis die Aktivierung des Monsters beendet ist. Die Aktivierung des Monsters ist beendet, nachdem es 2 Aktionen ausgeführt hat oder falls es keine weiteren Aktionen der Liste mehr ausführen kann.

Die üblichen Beschränkungen und Sonderfähigkeiten gelten weiterhin. So können die meisten Monster nicht öfter als ein Mal pro Aktivierung angreifen, daher werden weitere Aktionen, bei denen das Monster angreifen würde, übersprungen, falls das Monster bereits angegriffen hat.

Die App verwendet neue Schlüsselwörter und Informationen, die die Angriffe und Bewegung der Monster betreffen (siehe „Effekte der App“ auf Seite 17).

INFORMATIONSFELD

Die Spieler sollten das Informationsfeld immer zu Rate ziehen, wenn eine Monstergruppe aktiviert wird, mit der sie nicht vertraut sind. Das Informationsfeld kann direkt aus dem Aktivierungsfenster des Monsters geöffnet werden, indem die Spieler das Totenkopfsymbol am oberen Rand des Fensters wählen. Die Klarstellungen gelten für jede Monstergruppe für sämtliche Aktivierungen, deshalb müssen die Spieler das Informationsfeld nur solange zu Rate ziehen, bis sie mit den Informationen dieser Monstergruppe vertraut sind.



ÖFFNET DAS
INFORMATIONSFELD

AKTIONEN ÜBERSPRINGEN

Allgemein überspringt ein Monster jede Aktion, die es nicht ausführen kann oder die keine Änderung des Spielstands bewirkt, wie folgende:

- Falls ein Monster durch eine Aktion angewiesen wird, sich auf eine bestimmte Weise zu bewegen, aber bereits auf dem Feld steht, auf das es sich bewegen soll, wird diese Aktion übersprungen.
- Falls ein Monster durch eine Aktion angewiesen wird, einen Helden innerhalb einer bestimmten Entfernung als Ziel zu wählen, es aber keinen Helden innerhalb dieser Entfernung gibt, wird diese Aktion übersprungen.
- Falls ein Monster durch eine Aktion besiegt würde, bevor es auf irgendeine Weise Einfluss auf einen Helden nehmen könnte, wird diese Aktion übersprungen.
- Ein Rückzug (siehe „Rückzug“ auf Seite 18) ist nicht zwingend. Falls ein Monster sich nicht zurückziehen kann, aber ein anderer Teil dieser Aktivierung ausgeführt werden kann, wird die Aktion nicht übersprungen.
- Falls ein Held eine Fertigkeit oder Fähigkeit verwenden kann, um eine Aktion zu unterbrechen, und falls dadurch die Aktion keine Wirkung haben würde, führt das Monster diese Aktion trotzdem aus. Falls ein Monster beispielsweise angewiesen wird, auf so viele Helden loszustürmen wie möglich, führt das Monster diese Aktion auch dann aus, wenn es nach jeder Bewegung benachbart zum Waldläufer ist und dieser „Flink“ verwendet, um sich wegzubewegen.
- Falls ein Held eine Fertigkeit oder Fähigkeit besitzt, die verhindert, dass eine Aktion eine Wirkung hat, und diese Fertigkeit oder Fähigkeit bereits in Kraft ist, überspringt das Monster diese Aktion. Falls beispielsweise ein verängstigtes Monster (es kann keine ⚡ verwenden) angewiesen wird, einen benachbarten Helden anzugreifen, der einzige benachbarte Held jedoch ein Dieb ist, der bereits „Gute Tarnung“ verwendet hat (⚡ muss verwendet werden oder es ist ein Fehlschlag), wird diese Aktion nicht ausgeführt.

AKTIVIERUNGEN BEENDEN

Nachdem alle Monster eines bestimmten Typs aktiviert wurden, wählen die Spieler die Schaltfläche am unteren Rand des Aktivierungsfensters. Der Text dieser Schaltfläche richtet sich nach der aktuellen Spielsituation. Z. B. zeigt er „Alle normalen Monster aktiviert“ an, falls die normalen Sarkomanten zuerst aktiviert wurden; wenn dann diese Schaltfläche gewählt wird, wird die Aktivierung des Elite-Sarkomanten angezeigt. Umgekehrt zeigt er stattdessen „Alle Sarkomanten wurden aktiviert“ an, falls die normalen Sarkomanten bereits aktiviert worden sind.

ALLE SARKOMANTEN WURDEN AKTIVIERT

Achtung – die App zeigt immer die Aktivierungen der normalen und der Elite-Monster an, unabhängig von der Situation auf dem Spielplan. Falls beispielsweise alle normalen Zombies besiegt wurden, wird immer noch die Aktivierung der normalen Zombies angezeigt. In solchen Fällen sollten die Spieler fortfahren, als hätten sie die Aktivierung abgewickelt.

EFFEKTE DER APP

Im kompetitiven Modus werden viele Entscheidungen und Spieleffekte vom Overlordspieler getroffen und abgewickelt. In *Wege zum Rubm* werden diese Effekte als Anweisungen von der App bereitgestellt. Viele dieser Anweisungen werden von den Spielern im Rahmen der Monsteraktivierungen ausgeführt, aber es gibt auch eine Reihe Spieleffekte, die Helden oder andere Figuren zwingen können, bestimmte Effekte abzuwickeln, wie Bewegungen und Angriffe.

Da die App die verschiedenen Elemente der jeweils aktuellen Spielsituation nicht exakt verfolgen kann (wie die Positionen der Figuren auf dem Spielplan), müssen die Spieler die Anweisungen interpretieren, wenn sie gegeben werden, und ihre Entscheidungen so treffen, dass sie am besten zur aktuellen Situation passen.

Aktionen, die ein Ziel verlangen, nennen oft die Priorität, nach der dieses Ziel gewählt wird (wie z. B. der Held mit der größten  oder dem meisten erlittenen ). Falls dabei mehrere Ziele in Frage kommen, wird das nächstgelegene Ziel gewählt. Falls es auch dann noch mehrere Möglichkeiten gibt, können die Spieler nach Belieben entscheiden (siehe „Entscheidungen treffen“ auf Seite 19).

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit den Regeln und Richtlinien, wie die Spieler diese Entscheidungen treffen.

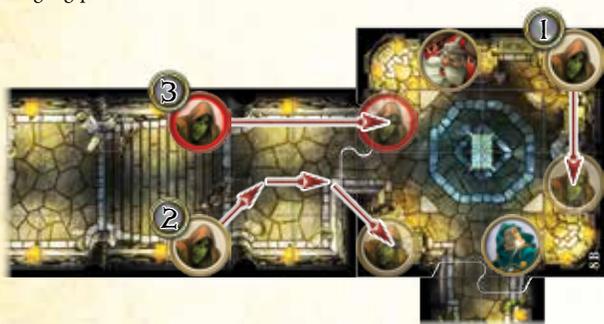
BEWEGUNG DER MONSTER

Viele Spieleffekte beinhalten irgendeine Form der Bewegung. Wenn eine Figur angewiesen wird, sich zu bewegen, hat sie immer ein bestimmtes Ziel, nämlich die Figur oder das Feld, in Bezug zu der bzw. dem sie sich bewegt.

Die nun folgenden Begriffe werden in *Wege zum Rubm* für Bewegungseffekte verwendet.

STÜRMEN

Wenn eine Figur stürmt, versucht sie, in benachbarte Position zu ihrem Ziel zu gelangen. Sie führt eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich auf ihr Ziel zu (siehe „auf ... zu“ auf Seite 18) und stoppt, wenn sie benachbart zu ihrem Ziel ist oder keine Bewegungspunkte mehr hat.



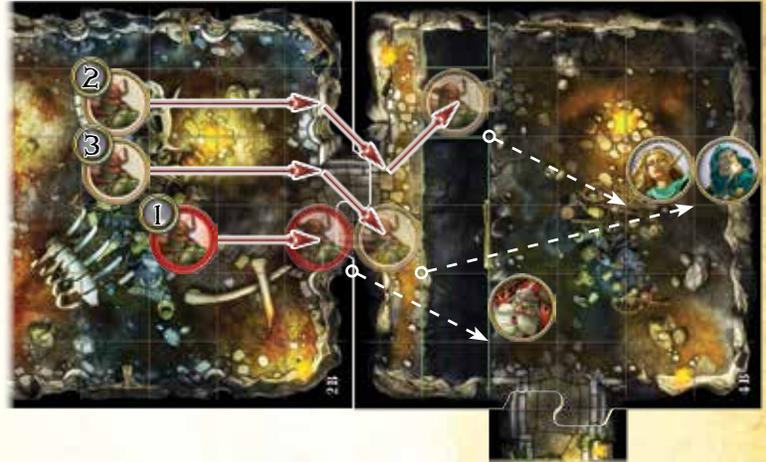
MONSTER DIE AUF HELDEN STÜRMEN

1. Die normalen Zombies werden angewiesen, zu dem Helden mit dem höchsten  zu stürmen, das ist Leorik der Gelehrte. Der erste normale Zombie führt eine Bewegungsaktion aus (er erhält 3 Bewegungspunkte) und bewegt sich auf Leorik zu. Nachdem er 2 Bewegungspunkte verbraucht hat, steht er auf einem zu Leorik benachbarten Feld und beendet die Aktion.
2. Der nächste normale Zombie befolgt dieselbe Anweisung und bewegt sich auf Leorik zu. Nachdem er 3 Bewegungspunkte verbraucht hat, steht er noch nicht auf einem zu Leorik benachbarten Feld, aber da er alle seine Bewegungspunkte verbraucht hat, endet auch die Aktion.
3. Für den Elite-Zombie gilt die Anweisung, zum nächsten Helden zu stürmen. Er führt eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich auf Grisban den Durstigen zu, das ist der nächste Held. Er setzt alle seine Bewegungspunkte ein und endet auf einem zu Grisban benachbarten Feld, womit die Aktion beendet ist.

SICHTEN

Wenn eine Figur sichtet, versucht sie, in eine vorteilhafte Position in Bezug auf ihr Ziel zu gelangen. Sie führt eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich auf das Feld zu, das innerhalb von 3 Feldern Entfernung nächstgelegenen und in Sichtlinie zu ihrem Ziel ist. Sie stoppt, wenn sie dieses Feld erreicht oder keine Bewegungspunkte mehr hat.

Falls ein Monster nicht genügend Bewegungspunkte hat, um zu dem Feld innerhalb von 3 Feldern Entfernung und mit Sichtlinie zu gelangen, stoppt es auf dem Feld, das so nahe wie möglich zu seinem Ziel ist, aber immer noch in Sichtlinie (falls möglich). Das erleichtert Angriffsaktionen, die weiter unten auf der Aktionsliste des Monsters stehen.



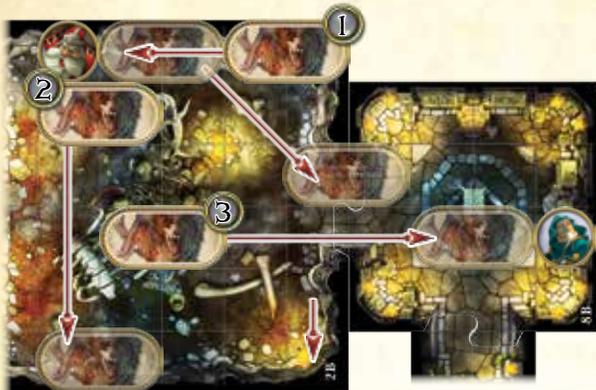
MONSTER SICHTEN HELDEN

1. Für den Elite-Goblin-Bogenschützen gilt die Anweisung, den nächsten Helden zu sichten. Er führt eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich auf Grisban den Durstigen zu, das ist der nächste Held. Nachdem er sich 2 Felder weit bewegt hat, steht er auf einem Feld, das innerhalb von 3 Feldern Entfernung und in Sichtlinie zu Grisban ist, also beendet er seine Bewegung. Dann wird er angewiesen, den nächststehenden Helden anzugreifen und tut das.
2. Die normalen Goblin-Bogenschützen werden angewiesen, den nächsten Helden zu sichten, der während dieser Aktivierung noch nicht angegriffen wurde. Der erste Goblin-Bogenschütze führt eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich auf Syndrael zu. Mit seinem letzten Bewegungspunkte betritt er ein Feld innerhalb von 3 Feldern Entfernung und in Sichtlinie zu Syndrael. Dann wird er angewiesen, den nächsten Helden anzugreifen, der während dieser Aktivierung noch nicht angegriffen wurde, und tut das.
3. Der andere normale Goblin-Bogenschütze befolgt dieselbe Anweisung. Er führt eine Bewegungsaktion aus, aber kann sich nicht auf ein Feld bewegen, das innerhalb von 3 Feldern Entfernung zu Leorik dem Gelehrten ist (er ist der einzige Held, der während dieser Aktivierung noch nicht angegriffen wurde).

Außerdem kann er noch nicht einmal seine kompletten 5 Bewegungspunkte einsetzen, da er dann seine Bewegung entweder auf demselben Feld wie der andere Goblin-Bogenschütze oder auf einem Grubenfeld beenden würde. Der Goblin-Bogenschütze bewegt sich so weit er kann, das sind 4 Felder, und beendet seine Bewegung so, dass er immer noch Sichtlinie auf Leorik hat, auch wenn er sich ihm nicht bis auf 3 Felder nähern kann. Dann greift er Leorik an unter der Voraussetzung, dass er der nächste Held ist, der während dieser Aktivierung noch nicht angegriffen wurde.

ZURÜCKZIEHEN

Wenn sich eine Figur zurückzieht, versucht sie, sich vom nächsten Feind weg zu bewegen, aber der Rückzug kann nur ausgeführt werden, falls die Figur noch Bewegungspunkte übrig hat. Um sich zurückzuziehen, setzt eine Figur alle ihre noch übrigen Bewegungspunkte ein, um sich vom nächsten Feind weg zu bewegen. Wenn eine Figur keine Bewegungspunkte mehr hat, kann sie sich nicht zurückziehen.



MONSTER ZIEHEN SICH VON HELDEN ZURÜCK

Jeder Barghest erhält die folgende Aktivierung:

- ➔ Stürme zu dem Helden, der noch am meisten Lebenskraft hat.
- ➔ Greife einen benachbarten Helden an. Ziehe dich dann zurück.
- ➔ Führe eine Bewegungsaktion aus und ziehe dich zurück, falls du innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu einem Helden bist.

1. Der Held mit der größten noch übrigen Lebenskraft ist Grisban der Durstige. Der Barghest führt eine Bewegungsaktion aus; er erhält 4 Bewegungspunkte und bewegt sich 2 Felder auf Grisban zu. Er greift an und wird dann angewiesen, sich zurückzuziehen. Er setzt seine 2 noch übrigen Bewegungspunkte ein und bewegt sich von dem nächststehenden Helden weg, das ist Grisban.
2. Grisban hat immer noch die größte übrige Lebenskraft, also muss der nächste Barghest nicht stürmen. Er greift mit seiner ersten Aktion an, aber kann sich nicht zurückziehen - er hat 0 Bewegungspunkte. Da er aber noch eine Aktion übrig hat und innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu einem Helden ist, führt er seine letzte aufgelistete Aktion aus, womit er eine Bewegungsaktion ausführt und sich zurückzieht.
3. Grisban hat zu diesem Zeitpunkt viel Schaden (♥) erlitten, also ist Leorik der Gelehrte nun der Held mit der größten noch übrigen Lebenskraft. Der letzte Barghest führt eine Bewegungsaktion aus und stürmt auf Leorik zu, setzt dabei alle seine 4 Bewegungspunkte ein und greift ihn an. Der Barghest hat nun 0 Bewegungspunkte und kann sich nach dem Angriff nicht zurückziehen. Er hat seine beiden Aktionen ausgeführt und seine Aktivierung ist beendet.

AUF ... ZU

Wenn eine Figur sich auf ein Ziel zu bewegt, versucht sie, die Anzahl der Felder zwischen sich und dem Ziel zu verringern. Während der Bewegung kann sie die Entfernung vergrößern, falls sie dadurch zum Ende der Bewegung näher an ihrem Ziel ist.

VON ... WEG

Wenn eine Figur sich von einem Ziel weg bewegt, versucht sie, die Anzahl der Felder zwischen sich und dem Ziel zu vergrößern. Während der Bewegung kann sie die Entfernung verringern, falls sie dadurch zum Ende der Bewegung weiter von ihrem Ziel entfernt ist.

KLARSTELLUNGEN ZUR BEWEGUNG DER MONSTER

Wenn die Spieler Bewegungsanweisungen der App abwickeln, sollten sie an Folgendes denken:

- Ein gelähmtes Monster kann keine Aktionen ausführen, die Stürmen oder Sichten erfordern und überspringt diese Aktionen.
- Bei ihrer Bewegung nimmt eine Figur immer den Weg zu ihrem Zielfeld, für den die wenigsten Bewegungspunkte benötigt werden.
- Zum Ende ihrer Bewegung „dehnt“ sich eine Große Figur in eine Richtung aus, die ihre angewiesene Bewegung erleichtert (entweder auf das Ziel zu oder vom Ziel weg).
- Monster vermeiden immer Grubenfelder und bewegen sich nicht durch Gefahren- oder Lavafelder, falls sie dadurch Schaden erleiden würden. Monster bewegen sich nur dann durch Wasser- und Schlammfelder, falls sie dadurch weniger Bewegungspunkte einsetzen müssen, und sie vermeiden, ihre Bewegung auf einem Schlammfeld zu beenden, falls möglich. Für Helden, die gezwungen sind, sich auf diese Weise zu bewegen, gibt es diese Beschränkungen nicht.
- Falls ein Held die Aktivierung eines Monsters durch eine Fertigkeit oder Fähigkeit unterbricht, sollten die Spieler sich einen Moment Zeit nehmen, um die Priorität des Monsters gegebenenfalls neu zu bedenken. Falls beispielsweise der Waldläufer der nächste Held ist, dann aber „Flink“ so verwendet, dass nun ein anderer Held der nächste Held ist, muss ein Monster, das zum nächsten Helden stürmt, nun zu diesem neuen nächsten Helden stürmen.



MONSTERANGRIFFE

Wege zum Rubm verwendet die Grundregeln für die Abwicklung von Angriffen mit einer großen Ausnahme: dem Einsatz von Energie (⚡). Wenn ein Monster mehrere verschiedene Typen von Energie (⚡)-Fähigkeiten hat, wird die Reihenfolge, in der es die Energie (⚡) einsetzt, in seinem Informationsfeld angezeigt. Um das Informationsfeld anzuzeigen, wählen die Spieler entweder das Portrait des Monsters oder das Totenkopfsymbol im Aktivierungsfenster des Monsters.



ÖFFNET DAS INFORMATIONSFELD

Wenn ein Monster mehrere Energie (⚡)-Fähigkeiten hat, folgt es der Reihenfolge auf seinem Informationsfeld. Jede Energie (⚡)-Fähigkeit, die keinen Effekt hat oder für die das Monster nicht genügend Energie besitzt, wird übersprungen. Andernfalls wird sie ausgelöst und Energie (⚡) wird kontinuierlich auf diese Weise eingesetzt, bis das Monster keine Energie (⚡) mehr hat, wobei auf der Liste falls nötig wieder von oben begonnen wird, bis das Monster entweder keine Energie (⚡) mehr hat oder keine seiner Fähigkeiten mehr einen Effekt hat.

Energie (⚡)-Fähigkeiten, deren Effekt mit einem Zahlenwert verbunden ist, werden mit einem X anstelle des Wertes angezeigt (wie z. B. +X ♥ oder Durchbohren X). Dabei richtet sich der Wert von X nach dem auf der Monsterkarte angegebenen Wert in Verbindung mit dem aktuellen Akt.

In der Regel versucht ein Monster, Energie (⚡) für Sonderfähigkeiten zu verwenden (wie z. B. einen Zustand herbeizuführen), gefolgt von zusätzlichem Schaden (♥). Die folgenden Regeln haben allerdings Vorrang vor der im Informationsfeld angezeigten Reihenfolge:

- Die Figur setzt Energie (⚡) immer so ein, dass ein Fehlschlag des Angriffs vermieden wird. Dazu gehört das man, falls nötig, zusätzlicher Reichweite erhält aber auch Spieleffekte, die den Einsatz von Energie (⚡) verlangen, um nicht wirkungslos zu sein.
- Die Figur setzt Energie (⚡) immer ein, um einen Helden zu besiegen, falls möglich. Das kann bedeuten, dass Energie (⚡) für Sonderfähigkeiten ignoriert wird zu Gunsten solcher Energie (⚡), die zusätzlichen Schaden (♥) zufügt.
- Die Figur setzt keine Energie (⚡) ein, wenn diese keinen Effekt hat. Beispielsweise führt ein Monster keinen Zustand für einen Helden herbei, wenn dieser Held diesen Zustand bereits hat.
- Falls eine Figur, z. B. ein Held, keinen Info-Bildschirm für die Einsatzreihenfolge seiner Energie (⚡) hat und zu einem Angriff gezwungen wird, konzentriert sie sich darauf, möglichst großen Schaden (♥) zuzufügen, wobei sie weiterhin die anderen Anweisungen dieser Auflistung befolgen muss.

SICHTLINIE DER MONSTER

Wenn ein Ziel für eine Aktion gewählt wird, die Sichtlinie erfordert, dürfen keine Ziele gewählt werden, die nicht in Sichtlinie sind – diese werden ignoriert und ein anderes Ziel muss gewählt werden. Wenn ein Monster beispielsweise angewiesen wird, mit seiner Aktion den nächsten Held anzugreifen, der nächste Held aber nicht in Sichtlinie ist, dann muss der nächste Held gewählt werden, der in Sichtlinie ist. Falls kein Ziel in Sichtlinie ist, dass die Anforderungen dieser Aktion erfüllt, wird sie übersprungen und die Liste wird weiter abgewickelt.

ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

Wenn die Anweisungen der App abgewickelt werden, haben die Spieler oft mehrere Möglichkeiten. In diesen Fällen ist die Entscheidung über die Abwicklung den Spielern freigestellt, wobei sie die Rahmenbedingungen der Anweisung beachten müssen.

Wie man genau an diese Art des Treffens von Entscheidungen herangeht ist überwiegend der Spielgruppe überlassen. Neulinge oder Spieler, die ein etwas einfacheres Spiel bevorzugen, können die Monster gerne zum Vorteil der Helden steuern. Spieler, die gerne ihre Spielfähigkeiten ausreizen möchten, sollten die taktischen Manöver der Monster besser so steuern, wie es ein erfahrener Overlordspieler tun würde.

Wie die Spieler dies auch immer handhaben, diese Entscheidungen müssen so schnell wie möglich und ohne langwierige Überlegungen getroffen werden.

GEFAHRENEFFEKTE

Gefahr bedeutet die zunehmende Bedrohung, wenn die Helden in das Reich des Bösen eindringen. Wenn eine Heldengruppe sich schnell und effektiv durch jedes Abenteuer durchspielt, hat sie wenig Gefahren zu befürchten. Eine Gruppe, die aber zu lange zögert und sich nicht in den Kampf gegen ihre Feinde stürzt, wird mit Gefahreneffekten wachsender Schwierigkeit konfrontiert.

Gefahreneffekte treten zum Ende verschiedener Runden auf und veranlassen, dass Monster erscheinen, fügen Schaden (♥) zu oder verursachen ganz allgemein weitere Nachteile für die Gruppe.



GEFAHRENEFFEKT

Die Spieler müssen bei den Gefahreneffekten Folgendes beachten:

- Gefahreneffekte gelten nur für die Helden selbst, nicht für Figuren, die als Helden gelten (wie manche Gefährten und andere Marker).
- Durch manche Gefahreneffekte können Monstergruppen erscheinen, das kann in seltenen Fällen eine Gruppe sein, die bereits auf dem Spielplan ist. In solch einem Fall werden keine der vorhandenen Monster entfernt, sondern es werden so viele Monster auf die angezeigten Felder gestellt wie möglich, ohne die maximale Gruppengröße zu überschreiten.

DIE WEGE ZUM RUHM KAMPAGNE

Nachdem ein Kampagnenabenteuer abgewickelt wurde, führt die App automatisch den Übergang zurück auf die Ansicht der Landkarte durch. Von dieser Ansicht ausgehend wickeln die Spieler die Kampagnenphase ab, in der sie EP einsetzen, Städte besuchen, neue Gegenstände erwerben und Möglichkeiten für ihr nächstes Abenteuer abwägen können.



DIE LANDKARTE

Die Kampagnenphase ähnelt zwar der Kampagnenphase des kompetitiven Spiels, die Regeln für die Abwicklung sind jedoch deutlich anders.

Während sie sich die Landkarte anschauen, können die Spieler überlegen, eine Reise zu einem neuen Abenteuer anzutreten, sie können eine Stadt besuchen und sie können EP einsetzen, um neue Klassenkarten zu erwerben.

HAUPTABENTEUER

Jede Kampagne besteht aus einer Reihe von Hauptabenteuern, deren Geschichten auf einen Höhepunkt zulaufen, der bestimmt, ob die Helden die Kampagne gewinnen oder verlieren. Jedes Hauptabenteuer wird durch ein Banner angezeigt, auf dem steht „Beginnt in X Wochen“. Die Wahl eines Hauptabenteuers auf der Landkarte öffnet eine Beschreibung, die den Spielern auch ermöglicht, sich an diesem Abenteuer zu versuchen oder die Beschreibung zu schließen und zur Landkarte zurückzukehren.



HAUPTABENTEUER

WOCHEN

Im Laufe einer Kampagne gibt es eine Anzahl von Aktivitäten, welche die Kampagne um 1 oder mehrere Wochen fortschreiten lässt. Wenn die Spieler diese Aktivitäten abwickeln, verringert das die Anzahl der noch übrigen Wochen für verfügbare Hauptabenteuer.

Wenn für ein Hauptabenteuer keine Wochen mehr übrig sind, müssen die Spieler dieses Hauptabenteuer als nächstes abwickeln, sie können zu keinem anderen Ort reisen, keine anderen Abenteuer abwickeln oder sonst etwas tun, das 1 oder mehrere Wochen erfordert.

NEBENABENTEUER

Nebenabenteuer bieten den Helden eine alternative Quelle für Einkommen und Ruhm, und sie kommen und gehen, während die Kampagne fortschreitet. Ähnlich wie Hauptabenteuer können die Spieler Nebenabenteuer auf der Landkarte wählen, um weitere Informationen zu erhalten.



NEBENABENTEUER

Falls die Spieler beschließen, ein Nebenabenteuer nicht zu versuchen, hat das keine direkte Auswirkung auf den Fortschritt der Kampagne, während der Versuch (unabhängig davon, ob die Helden dabei gewinnen oder verlieren) die Kampagne um eine Woche fortschreiten lässt.

Welche Nebenabenteuer zur Verfügung stehen, wird von der App zufällig bestimmt. Die Abenteuer werden aus dem Pool von Nebenabenteuern gezogen, den die Spieler durch ihre Wahl des physischen Spielmaterials freigeschaltet haben.

STÄDTE

Nachdem sie ein Abenteuer abgewickelt haben, reisen die Helden oft in eine Stadt, um Ausrüstung zu kaufen und ihre Moral aufzufrischen. Der Besuch einer Stadt dauert eine Woche und die Spieler unternehmen den Besuch, indem sie die Stadt auf dem Bildschirm auswählen.



EINKAUFEN

Nachdem die Helden zu einer Stadt gereist sind, wird die Inventarliste der Gruppe oberhalb der in der Stadt verfügbaren Marktkarten angezeigt.



EINKAUFBILDSCHIRM

Die Spieler können Gegenstände aus dem Angebot kaufen und Gegenstände aus ihrem Inventar verkaufen, jeweils zu den angezeigten Preisen. Das Marktangebot wird jedes Mal, wenn die Helden eine Stadt besuchen, zufällig zusammengestellt, abhängig von bestimmten Faktoren wie z. B. welche Stadt sie besuchen und wie weit der Fortschritt der Kampagne ist.

Um einen Gegenstand zu kaufen oder zu verkaufen, wählen die Spieler den Gegenstand auf dem Bildschirm aus. Nach der Bestätigung wird der entsprechende Goldbetrag mit dem Gesamtgoldvermögen der Gruppe verrechnet (subtrahiert oder addiert) und am unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Wenn sie etwas kaufen, nehmen die Spieler die passende Karte und geben sie einem Helden ihrer Wahl. Wenn sie etwas verkaufen, legen die Spieler die passende Karte ins jeweilige Deck zurück.



Beim Einkaufen müssen die Spieler Folgendes beachten:

- Die auf dem Bildschirm angezeigten Goldwerte können von den Werten auf den Karten abweichen. Die Werte auf den Karten werden ignoriert.
- Es können Gegenstände aus Akt I und Akt II verfügbar sein, oft sogar gleichzeitig. Marktkarten folgen nicht dem Übergang des Aktes aus den kompetitiven Regeln und können ohne Weiteres in einer Stadt gekauft werden, falls sie dort verfügbar sind, auch wenn der Übergang zu Akt II noch nicht stattgefunden hat.
- Anders als im kompetitiven Spiel verkaufen die Spieler ihre Gegenstände zum vollen Preis. Suchkarten können allerdings nicht verkauft werden und werden zum Ende jedes Abenteuers abgeworfen.

WEITERE MÖGLICHKEITEN IN EINER STADT

Außer einzukaufen haben die Spieler noch weitere Möglichkeiten, während sie eine Stadt besuchen.

1 Woche warten: Hierdurch schreitet die Kampagne um eine Woche fort, aber die Liste der verfügbaren Gegenstände wird erneuert.

Abreisen: Hierdurch kommen die Spieler auf die Landkarte zurück. Falls sie nicht sofort woanders hin reisen, schreitet die Kampagne nicht um eine Woche fort und die Auswahl der angebotenen Gegenstände bleibt unverändert. Die Spieler können immer noch in die Stadt zurückkehren, indem sie sie auf der Landkarte auswählen.

Stadtaktion: Jede Stadt bietet eine einzigartige Aktion, welche die Spieler abwickeln können. In Tamalir können die Spieler beispielsweise die Kampagne um eine Woche fortschreiten lassen und für beliebig viele ihrer Helden je 50 Gold einsetzen, um dafür jedem dieser Helden 1 EP zu geben.

REISEEREIGNISSE

Terrinoth ist eine lebendige, atmende Welt voller sich abmühender kleiner Ortschaften, umherstreifender Monster und ehrgeiziger Individuen.

Auf ihrer Reise zu Städten und Abenteuern wird die Gruppe häufig auf Bewohner dieser Welt treffen und aufgefordert werden, mit diesen zu interagieren. Diese Ereignisse werden als Mitteilungen auf dem Bildschirm angezeigt, häufig mit mehreren Möglichkeiten, wie diese abgewickelt werden können; diese Ereignisse haben oft weitreichende Auswirkungen.

Manche Möglichkeiten können nur gewählt werden, falls bestimmte Vorbedingungen erfüllt sind, die in Klammern nach dem Text der Schaltfläche genannt werden. Falls diese Vorbedingungen nicht erfüllt sind, ist die Schaltfläche grau und kann nicht gewählt werden.

TRAINING

Die Spieler können jederzeit während der Kampagnenphase ihre EP einsetzen, um neue Klassenkarten zu kaufen, wodurch die Kampagne nicht fortschreitet. Das tun die Spieler, indem sie das Trainingssymbol wählen, welches die Fertigkeitenübersicht öffnet.



TRAININGSSYMBOL

Während sie sich die Fertigkeitenübersicht anschauen, wählen die Spieler einen der Helden, wodurch dann eine Liste der für diesen Helden verfügbaren Klassenkarten angezeigt wird, zusammen mit dem Betrag an EP, die dieser Held dafür einsetzen muss.



FERTIGKEITENÜBERSICHT

Um seine EP einzusetzen, wählt der Held eine (oder mehrere) der Klassenkarten aus seinem Klassendeck, die er erwerben möchte, nimmt die entsprechende Karte vom Deck und wählt sie auf dem Bildschirm. Dadurch wird automatisch der eingesetzte EP-Betrag von seiner Gesamtsumme abgezogen und auf dem Bildschirm hervorgehoben.

Die Fertigkeitenübersicht wird von den Spielern auch verwendet, wenn sie eine gespeicherte Kampagne laden, damit sie die entsprechenden Heldenbögen und Klassenkarten nehmen können.

Obwohl die Fertigkeitenübersicht die Auswahl nicht verriegelt (die Spieler können sie nach Belieben ein- und ausschalten), können die Spieler ihre gekauften Klassenkarten nicht ändern, außer wenn ein Spieleffekt dies erlaubt.

INVENTAR

Die Spieler können das Inventarsymbol auf der Landkarte wählen, um ihre aktuelle Ausrüstung und ihr Goldvermögen anzeigen zu lassen.



Dieser Bildschirm wird von den Spielern hauptsächlich verwendet, wenn sie eine gespeicherte Kampagne laden, um das entsprechende physische Spielmaterial zu nehmen. Die Spieler können diesen Bildschirm nicht verwenden, um ihrem Inventar **INVENTARSYMBOL** etwas hinzuzufügen oder etwas daraus zu entfernen, er dient nur zur Übersicht.



INVENTARBILDSCHIRM

PROTOKOLL

Das Protokoll enthält die Geschichte der Abenteuer der Helden und kann geöffnet werden, indem die Spieler das Protokollsymbol wählen. Die Spieler können sich das Protokoll anschauen, um Mitteilungen zu sehen, die während der Abenteuer oder auf der Landkarte angezeigt wurden. Das Protokoll zeigt auch die aktuelle Ruhmesstufe der Gruppe an.



PROTOKOLLSYMBOL



PROTOKOLLBILDSCHIRM

RUHM

Ruhm ist ein neues Konzept in Wege zum Ruhm, das die Stufe der Berühmtheit wiedergibt, welche die Helden erreicht haben und die unterhalb der Heldenportraits auf dem Protokollbildschirm angezeigt wird.

Der Ruhm der Gruppe wird durch eine Vielzahl von Effekten erhöht oder verringert. Der Ruhm selbst hat Einfluss auf die Gegenstände, die bei einem Besuch der Gruppe in einer Stadt gekauft werden können, aber er kann auch bestimmte Möglichkeiten bei Reiseereignissen oder Abenteuern freischalten.

THE DELVE

Falls jemandem aus dem verborgenen Reich der Bewahrerin die Flucht gelungen sein sollte, wurde seine Geschichte noch nicht erzählt ...

Die Anderswelt ist ein zum Kauf verfügbares Abenteuer für *Wege zum Ruhm*, in dem sich die Spieler mehreren kurzen Szenarien mit ansteigender Herausforderung stellen müssen und dabei ihre Gegenstände und Fertigkeiten verbessern. Statt einer langen Kampagne, die über viele Spielpartien gespielt wird, ist *Die Anderswelt* ein Spielmodus für genau eine Spielpartie mit einzigartigen Regeln.

Die Spieler können *Die Anderswelt* spielen, indem sie auf dem Hauptbildschirm die Schaltfläche „Neues Spiel“ wählen.

ANDERSWELT EBENEN

Die Anderswelt besteht aus einer Reihe unterschiedlicher Ebenen. Jede Ebene ist ein eigener kleiner Satz aus Spielplanteilen, Monstern, Sonderregeln und Aufgaben. Zwischen den einzelnen Ebenen erhalten die Helden die Gelegenheit, ihre Fertigkeiten und Ausrüstungen zu verbessern, und falls die Helden es schaffen, sechs Ebenen zu bewältigen, haben sie das Spiel *Die Anderswelt* gewonnen.

PORTALE

Jede Ebene enthält ein Portal, dargestellt durch den weißen Aufgabenmarker, und die Aufgabe der Helden besteht darin, dieses Portal zu verwenden, um die Ebene zu verlassen und die nächste Ebene zu erreichen.

Manchmal ist das Portal bereits geöffnet, wenn die Helden eintreffen, und sie können die Ebene sofort wieder verlassen. In vielen Ebenen ist das Portal aber geschlossen und es ist ihre vordringliche Aufgabe, es zu öffnen. Wie das genau geschieht hängt von der jeweiligen Ebene ab, aber oft müssen die Helden dafür bestimmte Regeln befolgen oder Effekte abwickeln, wie beispielsweise ein bestimmtes Ziel zu erreichen oder ein Monster zu besiegen. Falls nötig, können die Spieler jederzeit im Protokoll nachschauen, um sich ihre aktuelle Aufgabe anzusehen.

Zum Ende irgendeiner Runde, nachdem das Portal geöffnet ist, können Mitteilungen in der App danach fragen, ob alle Helden auf dem oder benachbart zum Portal sind und ob sie abreisen möchten. Falls beides mit „Ja“ beantwortet wird, wird der gesamte Spielplan abgeräumt und alle Helden, Monster, Spielplanteile und Marker werden entfernt, um die Aufwertungsphase und die nächste Ebene vorzubereiten.

Hinweis: Zwischen den einzelnen Ebenen bleibt nichts vom Spielplan erhalten, auch keine Vertrauten oder besonderen Klassenmarker. Die einzige Ausnahme bildet Challara, deren Vertrauter „Leuchfeuer“ benachbart zu ihr aufgestellt wird, wenn die Helden auf den Spielplan der neuen Ebene gestellt werden.

ANDERSWELT AUFWERTUNGSPHASE

Auf jede Ebene folgt eine Aufwertungsphase. Die Helden erhalten EP, die sie einsetzen oder für den späteren Gebrauch aufbewahren können. Die Helden decken außerdem eine jeweils angegebene Anzahl Marktkarten des aktuellen Aktes auf und behalten eine ebenfalls angegebene Anzahl davon, die sie nach Belieben untereinander verteilen können.

Die App gibt alle erforderlichen Informationen, wann die Aufwertungsphase abgewickelt wird und sagt, wie viele Karten aufgedeckt und behalten werden.

Die tatsächliche Anzahl der aufzudeckenden Karten richtet sich danach, wie viele Runden die Helden benötigt haben, um die vorherige Ebene abzuschließen und wie viele Suchmarker sie auf dieser Ebene durchsucht haben. Die Spieler wählen 2 davon, die sie behalten (1 in einem Spiel mit 2 Helden), aber sie behalten 1 zusätzliche Karte, falls bei ihrer Abreise die Monsterleiste leer war.

Bei der Abwicklung dieser Aufwertungsphase können die Spieler in beliebiger Reihenfolge ihre EP einsetzen und wählen, welche Gegenstände sie behalten wollen.

ANDERSWELT ÜBERGANG ZU AKT II

Nachdem die Helden die dritte Ebene bewältigt haben, führen sie einige Schritte für den Übergang zu Akt II aus und setzen bestimmte Spielelemente zurück.

Die Helden legen den Marktkartenstapel und alle Monster- und Hauptmannkarten aus Akt I in die Spielschachtel zurück. Für den Rest des Abenteuers werden nur die Markt-, Monster- und Hauptmannkarten aus Akt II verwendet.

Außerdem legen die Helden verdeckte Suchkarten in den Stapel zurück und mischen diesen. Dann drehen alle Helden ihre Heldenbögen wieder auf die Vorderseite und die Moral der Helden verbessert sich um 1.



OFFENES PORTAL



GESCHLOSSENES PORTAL



ANHANG I KLARSTELLUNGEN

In *Wege zum Ruhm* funktionieren manche Heldenfähigkeiten, Heldentaten und Klassenfähigkeiten nicht wie beschrieben. Dieser Abschnitt listet alle diese Fähigkeiten auf und klärt, wie sie abgewickelt werden.

HELDEN-KLARSTELLUNGEN

Geistersprecher Mok – Heldentat: Diese Heldentat hat keinen Effekt.

Ker der Graue – Heldenfähigkeit: Nachdem Ker in seinem Zug ausgesetzt hat, beginnt ein anderer Held mit seinem Zug, und für Ker den Grauen wird nicht die Schaltfläche „Zug beenden“ gewählt. Ker der Graue setzt seinen Zug fort, nachdem ein anderer Held seinen Zug beendet hat, wählt „Zug beenden“ und wickelt die folgende Monsteraktivierung ab (falls gegeben). Dann beendet Ker den Rest seines Zuges und wählt wie üblich „Zug beenden“.

Roganna der Schemen – Heldentat: Wenn ein Monster angewiesen wird, einen Helden zu sichten, der durch die Heldentat von Roganna dem Schemen geschützt wird, stürmt es stattdessen auf diesen Helden zu.

Seherin Kel – Heldentat: Diese Heldentat hat keinen Effekt.

KLASSENFERTIGKEITEN-KLARSTELLUNGEN

Nach Vorschrift (Seneschall): Diese Karte hat keinen Effekt.

Nebelwolke (Geistsprecher): Solange die Nebelwolke erschöpft ist, muss ein Monster, das einen Helden innerhalb von 3 Feldern Entfernung zum Geistsprecher angreift, seine erste  einsetzen, um keinen Fehlschlag zu erzielen.

Gespür (Waldläufer): Diese Karte hat keinen Effekt.

Düsteres Schicksal (Prophet): Diese Karte hat keinen Effekt.

Gerechter Lohn (Seneschall): Diese Karte hat keinen Effekt.

Zahntag (Kopfgeldjäger): Anstelle der Wahl eines Suchmarkers durch den Overlord, wird der Suchmarker gewählt, der am nächsten zur Figur, die Zahntag durchführt, liegt.

Gebet des Friedens (Geweihert): Solange das Gebet des Friedens erschöpft ist, können Monster nur auf Felder stürmen, die nicht benachbart zur Figur des Geweihten sind. Mit anderen Worten wählen Monster ihre Ziele so und bewegen sich so, dass sie nicht vom Gebet des Friedens betroffen sind, falls möglich.

Belebter Stein (Geomant): Obwohl Belebte Steine keine Helden sind und auch nicht als Helden behandelt werden, sind sie trotzdem das Ziel von Monsteraktionen als ob sie es wären.

Gute Tarnung (Dieb): Solange Gute Tarnung erschöpft ist, muss ein Monster, das den Dieb angreift, seine erste  einsetzen, um keinen Fehlschlag zu erzielen.

Feuereifer (Seneschall): Diese Karte hat keinen Effekt.

ANHANG II FIGUREN, DIE ALS HELDEN BEHANDELT WERDEN

Für Figuren, die als Helden behandelt werden, wie beispielsweise Vertraute, gelten die normalen Regeln von *Descent* mit folgenden Ausnahmen:

Als Figuren behandelte Vertraute sind nicht von Abenteuerregeln oder Gefahren betroffen.

Wenn ein Monster angewiesen wird, einen Helden als Ziel zu wählen, können auch Marker, die angegriffen werden können, und als Helden behandelte Figuren als mögliche Ziele gewählt werden. Falls ein Vertrauter oder ein angreifbarer Marker nicht die entsprechende Eigenschaft hat, auf welche das Monster zielt, wird für diesen Zweck angenommen, dass der Vertraute bzw. der Marker für diese Eigenschaft den Wert 0 hat.

Beispiel: Ein Barghest wird angewiesen, den Helden mit der geringsten  anzugreifen. Witwe Tarha und ihr Wiederbelebter sind beide benachbart. Der Wiederbelebte hat keinen aufgeführten -Wert, also gilt dieser Wert als 0. Weil 2  der Witwe Tarha größer sind als die 0 des Wiederbelebten, greift der Barghest den Wiederbelebten an.

ANHANG III ZUSÄTZLICHE SPIELPLANTEILE

Wege zum Ruhm weist die Spieler häufig an, Hilfsspielplanteile zu verwenden, die bisher nicht beschrieben wurden. Im Folgenden sind die Bezeichnungen und entsprechenden Abbildungen dieser Teile:



ERWEITERUNGSTÜCKE



ENDSTÜCKE



ÜBERGANG

ANHANG IV MONSTER UND ZUSTÄNDE

Einige Zustände erfordern zusätzliche Anweisungen bei der Bestimmung, wie sich ein Monster in diesem Zustand verhält.

Blutend: Falls ein blutendes Monster während der aktuellen Aktivierung keine Aktion ausführen kann, aber noch mindestens 1 Aktion zur Verfügung hat, führt es die Sonderaktion aus, um „Blutend“ abzuwerfen.

Brennend: Falls ein Monster während der aktuellen Aktivierung keine Aktion ausführen kann, aber noch mindestens 1 Aktion zur Verfügung hat, führt es die Sonderaktion aus, um „Brennend“ von sich selbst oder einem benachbarten Monster abzuwerfen. Falls es dabei mehrere Monster gibt, von denen es „Brennend“ abwerfen könnte, wählt es dafür das Monster mit der geringsten verbleibenden Lebenskraft.

Verflucht: Ein verfluchtes Monster überspringt alle Aktionen, die verlangen, dass es eine Sonderaktion von seiner Monsterkarte ausführt.

Todgeweiht: Wenn ein Monster einen Angriff ausführt und noch mindestens eine Energie (♣) übrig hat, nachdem es alle Energie (♣) eingesetzt hat, die es einsetzen kann (und dabei Energien ignoriert, die keinen Effekt haben oder nicht benötigt werden), setzt es eine Energie (♣) ein, um „Todgeweiht“ abzuwerfen.

Gelähmt: Ein gelähmtes Monster überspringt alle Aktionen, die eine Bewegungsaktion verlangen. Zum Ende der Aktivierung eines gelähmten Monsters wird dieser Zustand abgeworfen.

Betäubt: Wenn ein Monster betäubt ist, muss es „Betäubt“ als nächste Aktion, die es ausführt, abwerfen. Falls das Monster gerade mit seiner Aktivierung beginnt, wirft es „Betäubt“ ab und fährt dann mit seiner Liste fort wie üblich. Wenn ein Monster während seiner Aktivierung betäubt wird, beendet es die Durchführung seiner aktuellen Aktion und wirft „Betäubt“ anschließend ab, falls es noch eine Aktion zur Verfügung hat.

Verängstigt: Wenn sich ein verängstigtes Monster zurückzieht, beendet es seine Bewegung so, dass es nicht in Sichtlinie irgendeiner feindlichen Figur ist, falls möglich. Diese Vorgabe hat Vorrang gegenüber dem normalen Verhalten des Monsters, sich so weit wie möglich vom nächsten Helden zu entfernen, wenn es dadurch seine Bewegung außerhalb der Sichtlinie aller feindlichen Figuren beendet.

ANHANG V MONSTER UND GELÄNDE

Manches Gelände erfordert zusätzliche Anweisungen, wenn ein Monster darauf oder in der Nähe ist.

Grube: Monster vermeiden immer, sich auf Grubenfelder zu bewegen. Ein Großes Monster bewegt sich auf oder durch ein Grubenfeld, falls es seine Bewegung so beenden kann, dass nicht alle Felder, die es einnimmt, Grubenfelder sind und es daher nicht von den Grubenfeldern beeinträchtigt werden kann. Falls es den Helden gelingt, ein Monster auf ein Grubenfeld zu zwingen, verwendet es seine nächste Aktion, um sich 1 Feld weit zu bewegen und seine Figur auf das nächste leere Feld zu stellen, das kein Grubenfeld ist.

Höhenunterschied: Nahkampf-Monster greifen Helden über Höhenunterschiedslinien hinweg an, auch wenn sie dadurch einen Nachteil haben. Falls ein Monster benachbart zu seinem Ziel ist und dieses Ziel jenseits einer Höhenunterschiedslinie ist, bewegt sich das Monster nicht darum herum oder von seinem Ziel weg, um auf ein Feld zu gehen, das nicht jenseits der Höhenunterschiedslinie liegt – es beendet seine Bewegung wie üblich, nachdem es sich auf ein zum Ziel benachbartes Feld bewegt hat.

Gefahrenfelder und Lava: Ein Monster vermeidet immer Gefahren- und Lavafelder, außer es erleidet keinen Schaden (♥), wenn es dieses Feld betritt. Wenn ein Monster noch Bewegungspunkte übrig hat, aber sich seinem Zielfeld nicht weiter nähern kann, ohne durch oder auf Gefahren- oder Lavafelder zu gehen, bewegt es sich nicht weiter.

Wasser und Schlamm: Monster bewegen sich nur dann durch Wasser- und Schlammfelder, falls sie dadurch weniger Bewegungspunkte einsetzen müssen als auf einem anderen Weg. Monster vermeiden Schlammfelder falls möglich, beenden ihre Bewegung aber darauf falls nötig.

ANHANG VI SCHWIERIGKEITSTUFEN

Wenn die Spieler eine neue Kampagne oder ein neues Abenteuer beginnen, haben sie die Wahl aus zwei Schwierigkeitsstufen: Normal und Schwer.

SCHWIERIGKEITSTUFE NORMALE

Die Schwierigkeitsstufe normal ist gut für Spieler geeignet, für die *Descent: Die Reise ins Dunkel* und *Wege zum Ruhm* relativ oder ganz neu sind. Die Gefahren steigen langsam an und die Helden beginnen mit einem maßvollen Betrag von 50 Gold für jeden Helden.

In *Die Anderswelt* beginnen die Helden mit 1 EP, einem kleinen Betrag an ♥-Rückgewinnung und Zustandsentfernung zwischen den Ebenen und verfügen über die normale Zeit, um jede Ebene abzuwickeln.

Sobald sie mit Schwierigkeitsstufe normal spielen, können die Spieler die meisten Kombinationen aus Helden und Klassen nutzen und müssen sich nicht übermäßig darum kümmern, Lücken zu füllen und für Synergie unter ihren Helden zu sorgen.

SCHWIERIGKEITSTUFE SCHWER

Die Schwierigkeitsstufe schwer ist für Spieler mit großer Erfahrung in *Descent: Die Reise ins Dunkel* und *Wege zum Ruhm* gedacht. Die Gefahren steigen schneller an und die Spieler müssen ihre Abenteuer schneller bestehen. Außerdem besitzen die Spieler zu Beginn noch kein Gold.

In *Die Anderswelt* verfügen die Helden über keinen der Vorteile der Schwierigkeitsstufe normal: Keine EP und keinen kleinen Betrag an Rückgewinnung und die zur Verfügung stehende Zeit, um eine Ebene abzuwickeln, ist geringer.

Wenn sie mit der Schwierigkeitsstufe schwer spielen, sollten sich die Spieler ihre Helden- und Klassenkombinationen gut überlegen und über die Stärken und Schwächen der Helden in ihrer Gruppe gut Bescheid wissen, um den Gefahren auf ihrer Reise bestmöglich zu begegnen.

INDEX

Abenteuerspielplan.....	14	Gefahreneffekte.....	19	Portale.....	22
Akt I und II.....	10	Gelände.....	11	Protokoll.....	21
Aktionen.....	4	Große Figuren.....	12	Regeneriert.....	14
Aktionen überspringen.....	16	Grundregeln der		Reiseereignisse.....	21
Aktivierungen beenden.....	16	Monster-Aktivierung.....	6	Ruhm.....	21
Aktivierungsliste.....	16	Grundsätzliches zu Monstern.....	10	Rundenübersicht.....	4
Anderswelt Aufwertungsphase.....	22	Gruppengröße.....	10	Schaden und Erschöpfung	
Anderswelt Ebenen.....	22	Hauptabenteurer.....	20	markieren.....	8
Anderswelt Übergang.....	22	Hauptmänner.....	10	Schwierigkeitsstufen.....	24
Angriffsaktion.....	6	Helden.....	14	Sichten.....	17
Angriffsbeschränkungen.....	6	Helden-Klarstellungen.....	23	Sichtlinie der Monster.....	19
Angriffsschlüsselwörter.....	6	Heldenspielzüge und Aktionen.....	14	Solospiel.....	14
Attributsproben.....	9	Heldentaten.....	9	Sonderfähigkeiten.....	9
Aufgabenmarker tragen.....	20	Hohe Schwierigkeitsstufe.....	24	Speichern und Laden.....	13
Aufhelfen- und Aufrappeln-		Informationsfeld.....	16	Spezialaktionen.....	5
aktionen.....	5	Inventar.....	21	Spezialeffekt.....	16
Aufwertung.....	9	Karten erschöpfen und		Spiel fortsetzen.....	3
Auf ... zu.....	18	spielbereit machen.....	9	Spielmaterial.....	2
Ausdauer zurückgewinnen.....	8	Klarstellungen.....	23	Spielvorbereitung.....	3
Ausruhenaktion.....	5	Klarstellungen zur Bewegung		Städte.....	20
Ausrüstung.....	9	der Monster.....	18	Stürmen.....	17
Beginn eines Heldenzuges.....	4	Klassenfertigkeiten Klarstellungen ..	23	Suchaktion.....	5
Besiegt.....	8	Lebenskraft und Schaden.....	8	Training.....	21
Besondere Monster.....	15	Materialsammlung.....	13	Tür-öffnen-Aktion.....	5
Bewegung der Monster.....	17	Mehrere Monster angreifen.....	8	Vertraute.....	11
Bewegung Großer Figuren.....	12	Monster.....	15	Von ... weg.....	18
Bewegungsaktion.....	5	Monsteraktivierungen.....	16	Weitere Möglichkeiten in	
Einkaufen.....	20	Monsterangriffe.....	19	einer Stadt.....	20
Ende der Spielrunde.....	6	Monsterleiste.....	15	Weitergeben.....	9
Ende eines Abenteuers.....	12	Monsterplatzierung.....	15	Wochen.....	20
Entscheidungen treffen.....	19	Monster und Gelände.....	24	Züge und Aktivierungen.....	13
Erkunden.....	14	Monster und Zustände.....	24	Zurückziehen.....	18
Erschöpfung und Ausdauer.....	8	Moral.....	14	Zusätzliche Heldenbewegung.....	8
Fähigkeitskosten.....	9	Nebenabenteuer.....	20	Zusätzliche Spielplanteile.....	23
Figuren, die als Helden		Niedergestreckte Helden.....	8		
behandelt werden.....	23	Normale Schwierigkeitsstufe.....	24		