



# DESCENT™

LEGENDEN DER FINSTERNIS

↔ Spielanleitung ↔

# BLUT UND FLAMMEN

*Terrinoth schwebt in Gefahr. Die Baronie Kell ist bereits gefallen und der Uthuk Y'llan, eine Horde dämonenverseuchter Barbaren, zieht marodierend durchs Land. In den Nebellanden haben sich die untoten Vasallen Waiqars des Unsterblichen erhoben und erstmals seit Menschengedenken die Grenzen ihres Reiches überschritten. Der Rat der Barone ist außerstande zu entscheiden, welcher Feind die größere Bedrohung darstellt, geschweige denn, welche Maßnahmen zu ergreifen sind.*

*Indessen wird die Baronie Forthyn im hohen Norden zur Bühne für die nächste große Schlacht zwischen Terrinoth und den Mächten der Finsternis ...*

## SPIELIDEE

**Descent: Legenden der Finsternis** ist ein kooperatives Spielerlebnis für ein bis vier Spieler. Ihr schlüpft in die Rollen tapferer Helden, die in einer epischen Kampagne gegen das Böse kämpfen, ihre Fähigkeiten verbessern, Feinde niederstrecken, Terrinoth erkunden und dabei selbst zu Legenden werden. Jedes Abenteuer ist ein Teil der Kampagne **Blut und Flammen**, in der ihr als die Helden der Geschichte eine Reihe von Aufgaben lösen müsst, ohne dabei euren Verletzungen oder den Plänen des Feindes zum Opfer zu fallen.

Ihr werdet finstere Kerker, schattige Wälder und altertümliche Schlachtfelder erkunden, um die Pläne des Bösen zu vereiteln und an Macht und Erfahrung zu gewinnen. Aber seht euch vor! Schwierige Entscheidungen erwarten euch auf eurem Pfad. Das Schicksal von Terrinoth liegt in euren Händen.



## DIE APP

Zum Spielen wird eine App benötigt. Einer von euch muss die kostenlose App zu **Descent: Legenden der Finsternis** auf ein kompatibles Gerät herunterladen. Die App steuert und verwaltet eure Gegner, den Spielplan, euer Inventar sowie den Kampagnenfortschritt, sodass ihr euch ganz auf eure Helden und euer Abenteuer konzentrieren könnt. Zudem lässt euch die App euren Spielstand speichern und in der nächsten Spielsitzung genau dort weitermachen, wo ihr aufgehört habt.



Icon der App

Um die App herunterzuladen, gebt den Suchbegriff **Descent: Legenden der Finsternis** im Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ Store oder bei Steam® ein.

## ZUSAMMENBAU

Vor der ersten Partie müsst ihr alle Figuren, Lebensräder und Geländeteile zusammenbauen. Haltet euch dabei an die Anweisungen der beigegefügtten Bauanleitung.

## SPIELREGELN

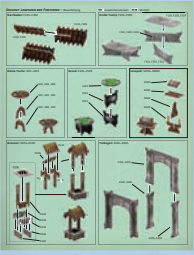
Diese Anleitung soll Neueinsteigern die Regeln von **Descent: Legenden der Finsternis** näherbringen. Lest sie euch aufmerksam durch, bis ihr zum Kapitel „Kampagneregeln“ gelangt. Alles Nachfolgende ist nicht zwingend notwendig, um mit dem Spiel zu beginnen.

Darüber hinaus enthält die App ein integriertes Nachschlagewerk, das sogenannte Referenzhandbuch, in dem die Spielregeln ausführlich mit allen Einzelheiten und Ausnahmen beschrieben sind. Sollten während des Spielens Fragen auftauchen, könnt ihr im Optionsmenü der App das Referenzhandbuch aufrufen und dort nachschlagen.



Schaltfläche „Optionsmenü“

# SPIELKOMPONENTEN



1 Bauanleitung



1 Kompendium



12 Spezialwürfel



16 ID-Marker aus Kunststoff  
(4 von jeder Farbe)



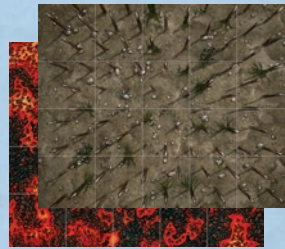
40 Figuren aus Kunststoff  
(34 Gegner, 6 Helden)  
sowie 1 Sockel



18 Spielplanteile



47 Geländeteile



6 Unterlagen



6 Heldenkarten



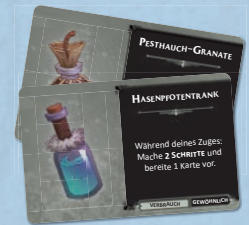
40 Waffenkarten



18 Rüstungskarten



12 Schmuckkarten



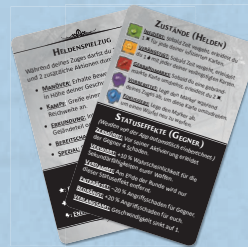
42 Verbrauchskarten



42 Fertigkeitkarten



10 Verletzungskarten



4 Übersichtskarten



8 Kartenhüllen



12 Erkundungs-/Sichtungsmarker



80 Zustandsmarker  
(16 von jedem Typ)



54 Erschöpfungsmarker



4 Lebensräder

## GRUNDLAGEN

Folgende Grundlagen von *Descent: Legenden der Finsternis* solltet ihr beherrschen, bevor ihr euch ins Abenteuer stürzt.

### HELDEN

Jeder von euch kontrolliert einen Helden, der durch eine Heldenkarte und eine Figur aus Kunststoff dargestellt wird. Die Figur zeigt die Position des Helden auf dem Spielplan an, während die Heldenkarte Informationen über den Helden enthält, beispielsweise seine Attribute und Spezialfähigkeiten.



Heldenkarte und Figur von Syrus

Zu Beginn der Kampagne besteht eure Heldengruppe aus vier Helden. Im Laufe der Geschichte wird sie jedoch Zuwachs bekommen. Ihr könnt vor jeder Partie neu entscheiden, welche Helden aus der Gruppe ihr spielen wollt. Viele Abenteuer erfordern, dass bestimmte Helden teilnehmen.

### DIE HELDEN

Diese vier Helden bilden zu Beginn der Kampagne die Heldengruppe:

- **Brynn**, die Menschen-Ritterin, steht an vorderster Front gegen den Feind und ist stets bereit, ihre Gefährten zu beschützen.
- **Galaden**, der Elfen-Jäger, ist anpassungsfähig und scharfäugig. Seine Pfeile treffen genau dort, wo sie am dringendsten gebraucht werden.
- **Syrus**, der Menschen-Magier, vertraut auf seine Zauberkräfte und auf die Hilfe seiner Phönix-Begleiterin.
- **Vaerix**, der Halbdrachen-Freigeist, heilt die Gruppe und lässt eure Gegner den Zorn der Drachen spüren.

Diese beiden Helden werden erst im Laufe der Kampagne verfügbar:

- **Fortunis**, das Hyrrlux-Schlitzohr, setzt auf Heimlichkeit und Mobilität, um aus dem Hinterhalt anzugreifen und sich wie ein Schatten wieder davonzustehlen.
- **Kehli**, die Zwergen-Erfinderin, zeichnet sich durch ihren Mut und ihre Neugier aus und baut einzigartige Geräte für sich und ihre Gefährten.

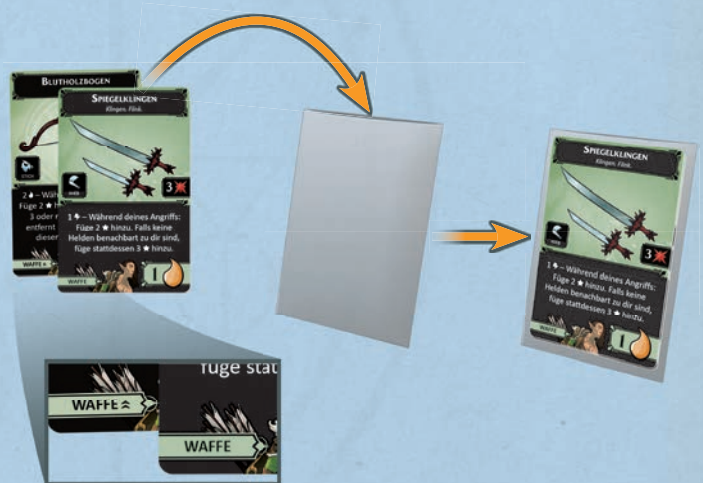
### — WAFFEN- UND ANGRIFFSKARTEN —

Jeder Held verfügt über zwei Waffen, dargestellt durch zwei Waffenkarten. Jede Waffe hat eine Basisseite, die zu Beginn der Kampagne verwendet wird, und eine verbesserte Seite, die im späteren Verlauf freigeschaltet werden kann. Die verbesserte Seite erkennt ihr am  $\hat{=}$ -Symbol hinter dem Wort „Waffe“ in der unteren linken Kartenecke.



Das Verbesserungssymbol ( $\hat{=}$ ) zeigt an, dass es sich um die verbesserte Variante des Hütterschwerts handelt.

Beide Waffenkarten eines Helden werden zusammen in eine Kartenhülle gesteckt. Gemeinsam fungieren sie als eine einzelne, doppelseitige **ANGRIFFSKARTE**. Wenn ihr also im Laufe des Spiels die Waffe wechseln wollt, müsst ihr nur eure Angriffskarte umdrehen.



Galadens Angriffskarte wird zu Beginn so zusammen-gesteckt, dass die verbesserten Seiten ( $\hat{=}$ ) seiner beiden Waffenkarten nicht sichtbar sind.

### — KARTEN UMDREHEN —

Heldenkarte, Fertigkeitenkarten und Angriffskarte können im Laufe des Spiels umgedreht werden. Letztere besteht, wie oben erklärt, aus euren beiden Waffenkarten.

Durch das Umdrehen verändern sich die Fähigkeiten und Waffen eures Helden. Außerdem werden beim Umdrehen sämtliche Marker von der Karte entfernt, auch Zustands- und Erschöpfungsmarker. Aber dazu später noch mehr.

Der geschickte Umgang mit euren Karten ist eine der Herausforderungen, die ihr im Laufe eurer Abenteuer meistern müsst. Das Knifflige dabei ist, stets die Kartenseiten aufgedeckt zu haben, die ihr gerade benötigt.

## DIE APP

Die App von *Descent: Legenden der Finsternis* begleitet euch durch die Kampagne, indem sie die Geschichte weitererzählt, euch Aufgaben stellt, nach und nach den Spielplan und die Gegner enthüllt sowie festlegt, wann ihr ein Abenteuer gewonnen oder verloren habt. Darüber hinaus speichert sie euren Kampagnenfortschritt und verwaltet euer Inventar.

Die App verfügt über zwei Hauptansichten. Auf der einen seht ihr den Spielplan, den ihr gerade erkundet, auf der anderen alle Gegner, die derzeit im Spiel sind.



Spielplanansicht



Gegneransicht

Mit der Schaltfläche am oberen rechten Bildschirmrand könnt ihr zwischen den beiden Ansichten hin und her wechseln. Die aktuell ausgewählte Ansicht ist hervorgehoben.



Schaltflächen für Spielplanansicht (links) und Gegneransicht (rechts)

Beide Ansichten haben diverse Spielfunktionen, die später noch im Detail erklärt werden.

## GEGNER

Als Gegner werden die verschiedenen Monster und Bösewichte bezeichnet, denen ihr im Laufe eurer Abenteuer begegnen werdet. Jeder Gegner wird auf dem Spielplan durch eine Figur dargestellt. Alles Weitere übernimmt die App.

Immer wenn ein Gegner erscheint, erstellt die App einen Gegnerbalken, weist dem Gegner eine Farbe zu (damit ihr ihn von anderen gleichartigen Gegnern unterscheiden könnt) und zeigt euch, wo der Gegner auf dem Spielplan platziert wird.

Bevor ihr eine Gegnerfigur auf den Spielplan stellt, müsst ihr je nach zugewiesener Farbe einen passenden ID-Marker in die Basis der Figur stecken. Spieler mit einer Farbsehschwäche können die ID-Marker anhand ihrer Einkerbungen auseinanderhalten (siehe unten).



Der Gegnerbalken ist orange, also wird ein orangefarbener ID-Marker in die Figurenbasis gesteckt.

### BEI FARBSEHSCHWÄCHE

Jeder ID-Marker hat 1–4 Einkerbungen an der Seite. Solltet ihr Schwierigkeiten haben, die Marker anhand ihrer Farben auseinanderzuhalten, könnt ihr euch einfach an der Anzahl der Einkerbungen orientieren. Der Gegnerbalken in der App verfügt über ebenso viele Einkerbungen.



Sowohl der Gegnerbalken als auch der ID-Marker haben drei Einkerbungen.

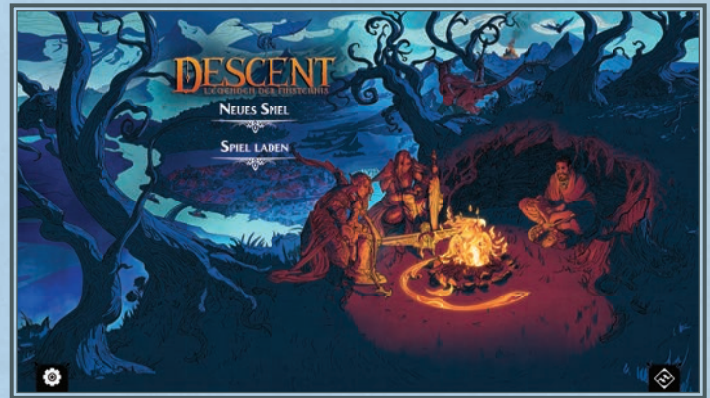
## ◆ SPIELAUFBAU ◆

Führt folgende Schritte aus, um **Descent: Legenden der Finsternis** aufzubauen und eure Kampagne vorzubereiten.

1. **App starten:** Startet die App **Descent: Legenden der Finsternis** und wählt „Neues Spiel“ aus. Die App wird euch nun durch mehrere Bildschirme führen, in denen ihr einen Speicherslot erstellt, den Schwierigkeitsgrad festlegt und eure Starthelden wählt.

Abgesehen von der Wahl des Speicherslots ist keine dieser Entscheidungen endgültig. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassen und im Laufe der Kampagne unterschiedliche Helden aus eurer Heldengruppe spielen.

**Einzelspieler:** Ein Einzelspieler wählt zwei Helden und kontrolliert sie beide. Ansonsten bleiben alle Regeln unverändert.



2. **Heldenkomponten herausuchen:** Jeder von euch nimmt sich eine Übersichtskarte, ein Lebensrad, die Figur und Heldenkarte seines gewählten Helden sowie dessen zwei Startwaffenkarten. Diese sind:

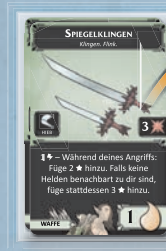
- » **Brynn:** Hüterschwert, Schwerer Streithammer
- » **Galaden:** Blutholzbogen, Spiegelklingen
- » **Syrus:** Sichelstab, Schimmernder Zauberstab
- » **Vaerix:** Eisendorn-Kriegsglocke, Speer aus Riverwatch

Jeder legt seine Startwaffen so aufeinander, dass die beiden Seiten mit dem Verbesserungssymbol (♣) innen sind (siehe „Waffen- und Angriffskarten“ auf Seite 4). und steckt sie anschließend zusammen in eine Kartenhülle. Während des Spiels wird der Inhalt der Kartenhülle als eine einzelne Angriffskarte behandelt.

Danach richtet sich jeder von euch seinen eigenen Spielbereich ein, indem er die gerade herausgesuchten Karten vor sich auslegt. Ihr entscheidet, welche Seite eurer Heldenkarte und Angriffskarte zu Beginn aufgedeckt ist.



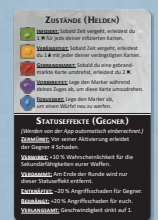
Heldenkarte, Figur, Lebensrad und Startwaffen von Galaden



Angriffskarte (Vorderseite)



Angriffskarte (Rückseite)



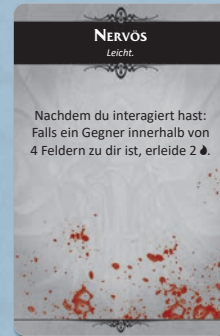
Übersichtskarte

3. **Lebensrad einstellen:** Seht auf eurer Heldenkarte nach, wie viele Lebenspunkte euer Held maximal hat und stellt euer Lebensrad auf diesen Wert.

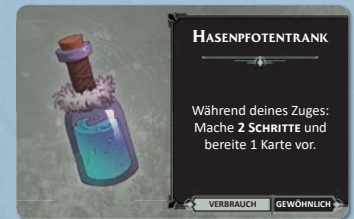


Galaden beginnt mit 9 Lebenspunkten.

4. **Vorrat bilden:** Sortiert alle Marker nach Typen und legt sie als Vorrat bereit. Spielplanteile, Gelände, Gegnerfiguren, Verbrauchskarten und Verletzungskarten kommen ebenfalls in den Vorrat. Es ist nicht notwendig, die Verbrauchskarten und Verletzungskarten zu mischen. Legt alle anderen Karten in die Spielschachtel zurück, da ihr sie für euer erstes Abenteuer nicht benötigt.



Verletzungskarten



Verbrauchskarten

5. **Startspielplan aufbauen:** Befolgt die Anweisungen der App, um den Startspielplan aufzubauen. Verwendet dazu die angegebenen Spielplanteile, Marker, Geländeteile und Figuren.

Jedes Spielplanteil hat eine Kennziffer, die euch helfen soll, schnell das richtige Teil zu finden. Achtet darauf, dass ihr genügend Platz auf dem Tisch lasst, denn der Spielplan wird im Laufe des Spiels noch größer werden.



## AUF INS ABENTEUER

Jede Partie *Descent: Legenden der Finsternis* ist ein **ABENTEUER**, das über mehrere Runden gespielt wird. Eine Runde besteht aus zwei Phasen, die ihr der Reihe nach ausführt:

1. **Heldenphase:** Während dieser Phase bewegt ihr euch über den Spielplan, greift Gegner an und interagiert mit eurer Umgebung.
2. **Finsternisphase:** Während dieser Phase vergeht Zeit, die Gegner werden aktiviert und das Abenteuer kann eine neue Wendung nehmen. All das wird von der App gesteuert.

Nach der Finsternisphase beginnt eine neue Runde wieder mit der Heldenphase. Spielt auf diese Weise weiter, bis euer Abenteuer endet.

### HELDENPHASE

Während der Heldenphase spielt jeder von euch einen Zug. Die Reihenfolge bestimmt ihr selbst und kann auch von Runde zu Runde variieren. Sobald alle Helden einen Zug gespielt haben, wählt ihr die Schaltfläche „Phase beenden“ aus, um mit der Finsternisphase fortzufahren.

PHASE BEENDEN

Wer am Zug ist, darf bis zu drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen: eine Manöveraktion und zwei weitere Aktionen nach Wahl. Es ist auch erlaubt, mehrmals dieselbe Aktion durchzuführen. Beispielsweise könnte Brynn eine Kampfaktion gefolgt von zwei Manöveraktionen durchführen.

Es gibt folgende fünf Aktionen:

- Manöver
- Kampf
- Erkundung
- Bereitschaft
- Spezial

Alle fünf Aktionen werden im Folgenden ausführlich erklärt.

### MANÖVER

Mit der Manöveraktion bewegt ihr euch über den Spielplan. Immer wenn ein Held eine Manöveraktion durchführt, erhält er Bewegungspunkte in Höhe seiner Geschwindigkeit.



Es kostet 1 Bewegungspunkt, auf ein benachbartes Feld zu gehen. Jedes Spielplanteil ist in Felder unterteilt. Als benachbart gelten alle Felder, die sich eine Ecke oder Kante teilen.



Das Feld der Heldin ist benachbart zu allen acht gelben Feldern.

Helden können sich nicht auf Felder bewegen, die Gegner oder 3D-Geländeteile enthalten. Auf die Felder anderer Helden dürfen sie sich bewegen, jedoch nur, wenn sie diese direkt wieder verlassen.

Es ist erlaubt, zwischen dem Ausgeben von Bewegungspunkten weitere Aktionen durchzuführen.

Wer seinen Zug für beendet erklärt, lässt damit alle übrigen Bewegungspunkte verfallen. Es ist nicht möglich, übrige Bewegungspunkte in die nächste Runde mitzunehmen.

### Aufgehalten

Ein Held, der benachbart zu einem Gegner steht, ist **AUFGEHALTEN**. Sobald ein Held aufgehalten wird, verliert er alle seine Bewegungspunkte. Immer wenn ein aufgehaltener Held mehr als einen Bewegungspunkt erhalten würde, erhält er stattdessen nur einen.



## Sichtungsmarker

Ein Sichtungsmarker bedeutet, dass es hier etwas zu sehen gibt. Nähert euch ihnen, um den Spielplan zu erweitern, neue Details zu erkennen ... oder eine Falle auszulösen.



Sichtungsmarker

Sobald ihr das Feld eines Sichtungsmarkers oder ein benachbartes Feld betretet, müsst ihr den Marker **sofort** aktivieren. Wählt dazu das Porträt eures Helden in der App aus und zieht es auf den Sichtungsmarker in der App. Dies kostet euch keine Aktion.

Wenn die Bewegung durch einen Effekt während der Finsternisphase verursacht wurde, handelt ihr den Sichtungsmarker zu Beginn der nächsten Runde ab.



Brynn hat sich auf ein benachbartes Feld dieses Sichtungsmarkers bewegt. Sie muss also zuerst den Marker aktivieren, bevor sie mit ihrem Zug fortfahren kann.

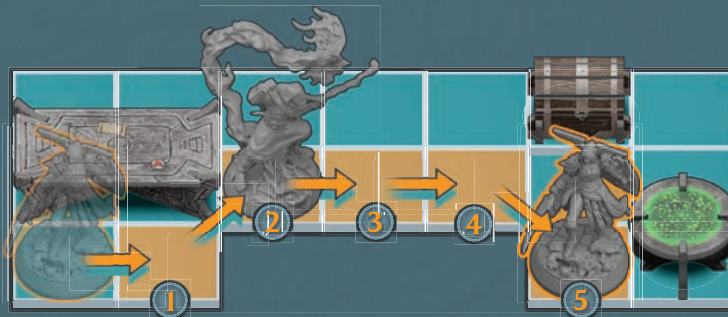
## BEISPIEL: BEWEGUNG

Brynn möchte sich neben die Schatztruhe bewegen, um sie zu durchsuchen. Also führt sie eine Manöveraktion durch. Da sie Geschwindigkeit 3 hat, erhält sie drei Bewegungspunkte.

1. Brynn gibt ihren ersten Bewegungspunkt aus, um ein Feld nach rechts zu gehen.
2. Mit ihrem zweiten Bewegungspunkt geht sie diagonal auf Syrus' Feld.
3. Ihren dritten Bewegungspunkt gibt sie aus, um Syrus' Feld direkt wieder zu verlassen und ein Feld nach rechts zu gehen. Damit ist sie immer noch nicht bei der Schatztruhe. Also führt sie eine weitere Manöveraktion durch und erhält drei weitere Bewegungspunkte.
4. Mit ihrem vierten Bewegungspunkt erreicht sie ein Feld, das benachbart zur Schatztruhe ist. Von dort aus kann sie als letzte Aktion für diese Runde eine Erkundungsaktion durchführen, um die Schatztruhe zu durchsuchen.
5. Brynn hat alle ihre Aktionen für diese Runde verbraucht, aber sie hat noch zwei Bewegungspunkte übrig. Einen davon gibt sie aus, um sich neben den Kessel zu bewegen. Den letzten lässt sie verfallen und erklärt ihren Zug für beendet.



Brynn's  
Geschwindigkeit



## BEISPIEL: AUFGEHALTEN

Nachdem sie in ihrem letzten Zug die Schatztruhe durchsucht hat, will Brynn jetzt den Wiedergänger angreifen. Sie führt eine Manöveraktion durch und erhält drei Bewegungspunkte.

1. Einen Bewegungspunkt gibt sie aus, um sich auf ein benachbartes Feld des Wiedergängers zu bewegen. Das führt dazu, dass sie aufgehalten wird und ihre restlichen Bewegungspunkte verliert.
2. Ihre zweite Aktion nutzt sie, um den Wiedergänger anzugreifen (siehe „Kampf“ auf Seite 10). Leider schafft sie es nicht, ihn zu besiegen, und bleibt damit aufgehalten.
3. Sie verbraucht ihre letzte Aktion für ein weiteres Manöver. Da sie immer noch aufgehalten ist, erhält sie nur einen einzigen Bewegungspunkt. Diesen gibt sie aus, um sich von dem Wiedergänger wegzubewegen.



## —KAMPF—

Mit der Kampffaktion könnt ihr einen Feind **ANGREIFEN** und versuchen, ihn zu besiegen und vom Spielplan zu entfernen. Ein Beispiel dazu findet ihr auf Seite 12.

Die gegenwärtig aufgedeckte Seite eurer Angriffskarte ist die Waffe, mit der ihr angreift. Bei jedem Angriff müsst ihr eine Gegnerfigur wählen, die in **REICHWEITE** und in **SICHTLINIE** eurer Heldenfigur ist.

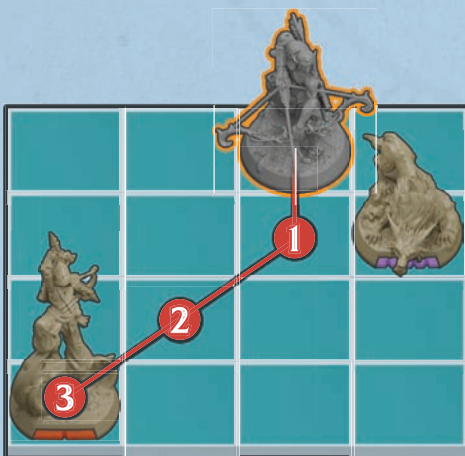
### Reichweite

Die Reichweite bestimmt, ob ein Gegner nah genug ist, um von eurer Waffe getroffen werden zu können. Benachbarte Gegner sind für alle Waffen in Reichweite. Für Waffen mit dem Schlüsselwort „**WEITREICHEND**“ sind alle Gegner in Reichweite, die benachbart oder zwei Felder entfernt stehen.

Wenn ihr eine Waffe mit einem Reichweitenwert verwendet, ist der Angriff ein Fernkampfangriff. Ihr könnt damit einen benachbarten oder einen nicht benachbarten Gegner angreifen.



Bei jedem Angriff mit einer Waffe mit Reichweitenwert müsst ihr zunächst bestimmen, ob der Gegner in Reichweite ist. Zählt dazu die Felder von euch bis zum Gegner und nehmt dabei den kürzesten Weg. Das erste gezählte Feld ist benachbart zu euch, das letzte ist das Feld des Gegners. Wenn diese Zahl nicht höher als der Reichweitenwert eurer Waffe ist, so ist der Gegner in Reichweite.



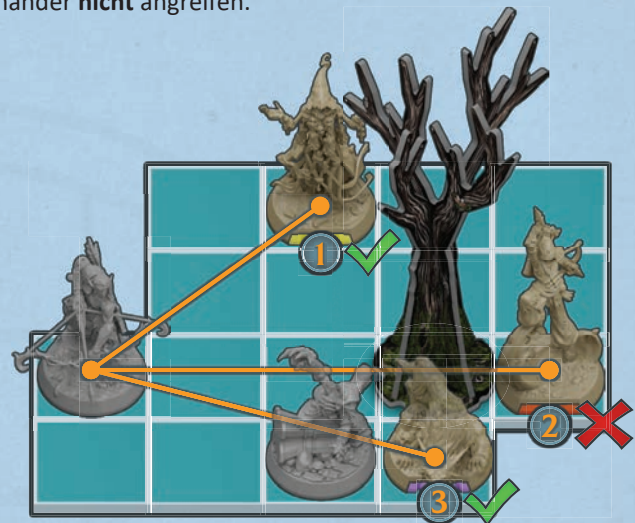
Da Galaden benachbart zum rechten Gegner steht, kann er ihn mit jeder Waffe angreifen. Der linke Gegner ist drei Felder entfernt und kann daher nur mit einer Waffe mit Reichweitenwert 3 oder höher angegriffen werden.

### Sichtlinie

Die Sichtlinie beschreibt, was eine Figur sehen kann. Um sie zu bestimmen, zieht ihr eine gedankliche Linie vom Mittelpunkt des Feldes einer Figur zum Mittelpunkt des Feldes einer anderen Figur. Falls die Linie durch Spielplanränder oder Felder mit blockierendem Gelände unterbrochen wird, ist die Sichtlinie **BLOCKIERT**. Alle blockierenden Geländeteile sind auf Seite 22 aufgeführt.

Feldecken blockieren die Sichtlinie nicht. Auch Figuren blockieren die Sichtlinie nicht.

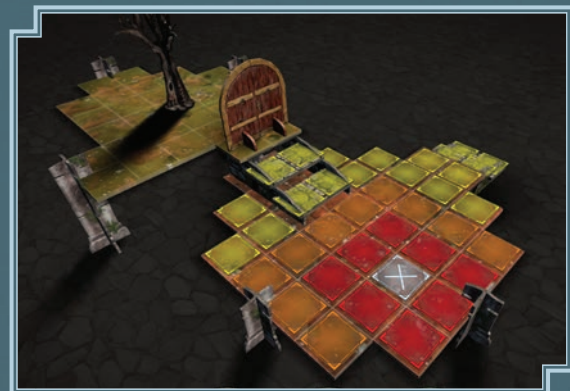
Ist die Sichtlinie zwischen zwei Figuren blockiert, so können sie einander **nicht** angreifen.



Die Sichtlinie des Helden zu Gegner 2 ist durch einen Baum blockiert, während die Sichtlinie zu den Gegnern 1 und 3 frei ist.

## SICHTLINIEN-TOOL

Wenn euch die Bestimmung der Sichtlinie schwerfällt, könnt ihr im Optionsmenü „Sichtlinie“ auswählen. Wählt anschließend ein beliebiges Feld in der App aus. Die App wird nun alle Felder in Sichtlinie des ausgewählten Feldes farblich hervorheben. An den Farben könnt ihr zudem die Reichweite ablesen: Rote Felder sind benachbart, orangefarbene Felder sind zwei Felder entfernt und gelbe Felder sind drei oder mehr Felder entfernt.



Das ausgewählte Feld hat freie Sichtlinie zu allen eingefärbten Feldern, jedoch nicht zu den Feldern hinter der Tür.

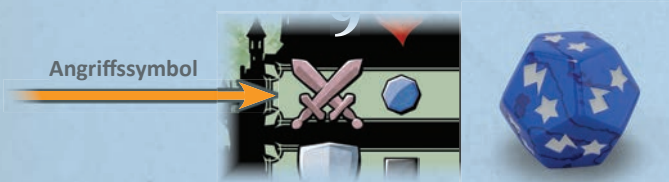
## Heldenangriffe

Um einen Gegner anzugreifen, zieht ihr euer Heldenporträt in der App auf die Abbildung des Gegners.



Um den grünen Banditen anzugreifen, zieht Syrus sein Porträt auf die Abbildung des Banditen.

Dies öffnet die Angriffsansicht, in der ihr einstellt, welche Waffe ihr verwendet (eure aufgedeckte Waffe). Anschließend werft ihr den Würfel, der auf eurer Heldenkarte neben dem Angriffssymbol angegeben ist.



Galaden wirft zum Angreifen einen blauen Würfel.

Im Normalfall wollt ihr so viele Erfolgssymbole (★) wie möglich, um dem Gegner Schaden zuzufügen. Ihr könnt die Symbole des Würfels wie folgt abhandeln:

- **Erfolg (★):** Ihr könnt Erfolgssymbole ausgeben, um dem Gegner Schaden zuzufügen.
- **Vorteil (⊕):** Ihr könnt Erschöpfung platzieren, um für jede platzierte Erschöpfung ein Vorteilssymbol (⊕) in ein Erfolgssymbol (★) umzuwandeln. Mehr dazu auf Seite 18.
- **Energie (⚡):** Ihr könnt Energiesymbole (⚡) ausgeben, um Energiefähigkeiten abzuhandeln. Diese haben verschiedenste Effekte und werden auf Seite 20 näher beschrieben.

Gebt die Anzahl der Erfolgssymbole (★), die ihr ausgibt, um Schaden zuzufügen, in die App ein und klickt anschließend auf „Bestätigen“.



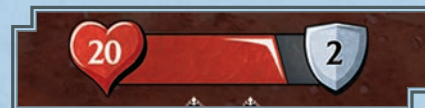
Für jeden Erfolg erleidet der Gegner Schaden (★), der automatisch von seinen Lebenspunkten abgezogen wird. Wie viel Schaden der Gegner pro Erfolg erleidet, hängt vom Schadenswert der verwendeten Waffe ab.



Der Blutholzbogen hat einen Schadenswert von 2. Mit zwei Erfolgen erleidet der Gegner also vier Schaden.

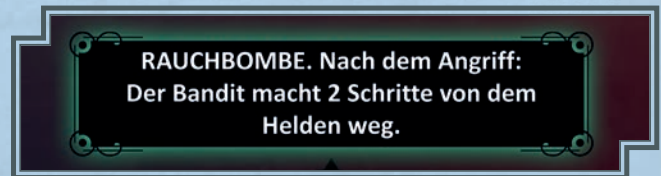
## Verteidigungswerte und -fähigkeiten der Gegner

Jeder Gegner hat neben seinem Lebensbalken einen Verteidigungswert. Immer wenn ein Gegner angegriffen wird, reduziert er den zugefügten Schaden um eine Zahl zwischen null und seinem Verteidigungswert. Das übernimmt die App für euch.



Immer wenn der Bandit angegriffen wird, verhindert er zwischen null und zwei Schaden.

Die meisten Gegner haben zudem eine Verteidigungsfähigkeit, die bei jedem Angriff auf den Gegner abgehandelt wird. Manche Verteidigungsfähigkeiten werden automatisch von der App abgehandelt. Bei diesen genügt es, wenn ihr sie im Blick behaltet. Andere, wie im Beispiel unten, müsst ihr selbst abhandeln.



## Schadensarten

Jede Waffe besitzt eine oder mehrere Schadensarten, angegeben links auf der Karte. Die meisten Gegner haben Schwächen, das bedeutet, sie sind gegen bestimmte Schadensarten besonders empfindlich. Ein Angriff mit einer entsprechenden Waffe fügt ihnen einen zusätzlichen Schaden pro Erfolg zu. Die App berücksichtigt das automatisch für euch.



Schadensart „Wucht“

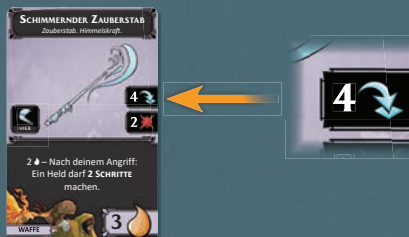
Allerdings müsst ihr die Schwächen eurer Gegner zuerst herausfinden. Zu Beginn werden sie euch nur als Fragezeichen angezeigt. Erst nachdem ihr einem Gegner zum ersten Mal Schaden entsprechend seiner Schwäche zugefügt habt, ist euch diese Schwäche für den Rest der Kampagne bekannt.



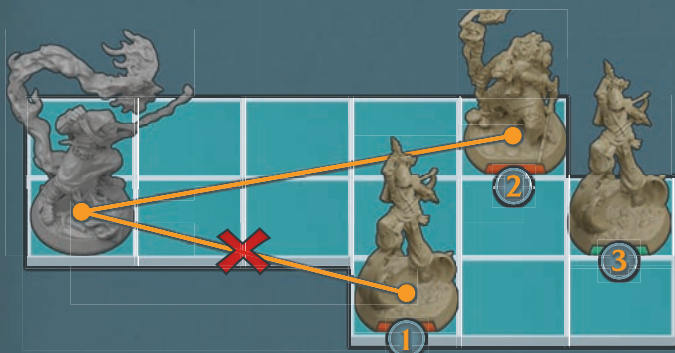
Dieser Gegner ist empfindlich gegen Waffen mit der Schadensart Anemos (Luftmagie). Seine zweite Schwäche ist noch unbekannt.

## BEISPIEL: HELDENANGRIFF

- Syrus führt eine Kampfaktion durch, um einen Gegner anzugreifen. Seine ausgerüstete Waffe, der „Schimmernde Zauberstab“, hat einen Reichweitenwert von 4. Syrus muss also einen Gegner wählen, der maximal vier Felder von ihm entfernt ist.



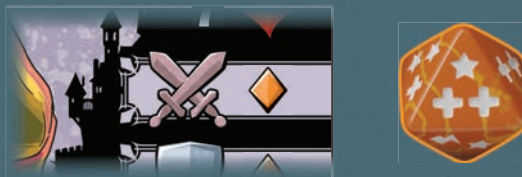
- Gegner 3 ist nicht innerhalb von vier Feldern zu Syrus und kann somit nicht angegriffen werden. Gegner 1 und 2 sind in Reichweite, allerdings blockiert der Spielplanrand die Sichtlinie zu Gegner 1. Syrus kann also nur Gegner 2 angreifen.



- Syrus zieht sein Heldenporträt in der App auf die Abbildung von Gegner 2, um den Angriff zu starten.



- Auf Nachfrage der App bestätigt Syrus, dass er mit dem „Schimmernden Zauberstab“ angreift. Dann wirft er den auf seiner Heldenkarte angegebenen orangefarbenen Würfel und erzielt 1 Erfolg (★) und 2 Vorteile (+).



- Syrus platziert 1 Erschöpfung auf seiner aufgedeckten Waffe, um 1 Vorteil (+) in einen Erfolg (★) umzuwandeln. Nun hat er also 2 Erfolge. Er klickt zwei Mal auf den rechten Pfeil in der App und dann auf „Bestätigen“.



- Alles Weitere übernimmt die App. Jeder Erfolg mit dem „Schimmernden Zauberstab“ macht 2 Schaden. Da der „Schimmernde Zauberstab“ die Schadensart Hieb (⚔) hat – was eine Schwäche dieses Gegners ist – erleidet er 1 Bonusschaden pro Erfolg, insgesamt also 6 Schaden.

$$2 + 1 + 2 + 1 = 6$$

- Der Gegner hat einen Verteidigungswert von 2, daher wird die App den zugefügten Schaden um bis zu 2 reduzieren. In diesem Fall wird der Schaden um 1 reduziert. Der Gegner erleidet also noch 5 Schaden, wodurch seine Lebenspunkte auf 22 sinken.



- Außerdem wird die Verteidigungsfähigkeit des Gegners abgehandelt, in diesem Fall von der App. Sie bestimmt zufällig einen Gegner und lässt ihn in seiner nächsten Aktivierung 2 Schaden mehr zufügen.

**MÄRTYRER.** Ein zufälliger Gegner fügt bei seiner nächsten Aktivierung 2 Schaden mehr zu.

## — ERKUNDUNG —

Mit der Erkundungsaktion erforscht ihr eure Umgebung und interagiert mit Markern und 3D-Geländeteilen auf dem Spielplan, um im Abenteuer weiterzukommen, der Geschichte eine neue Wendung zu geben oder spannende Entscheidungen zu treffen und Erfahrungen zu machen.



Erkundungsmarker



3D-Geländeteil

Immer wenn ihr eine Erkundungsaktion durchführt, **INTERAGIERT** ihr mit einem 3D-Geländeteil oder einem Erkundungsmarker. Diese Spielkomponente muss sich auf eurem Feld oder einem benachbarten Feld befinden. Zieht euer Heldenporträt in der App auf die Komponente, mit der ihr interagieren wollt, und folgt den Anweisungen der App.



Brynn erkundet die Truhe, indem sie ihr Porträt auf die Truhe zieht.

Interaktionen mit 3D-Geländeteilen und Markern können die verschiedensten Effekte haben. Unter anderem können sie euch Proben abverlangen, Gegenstände finden lassen oder den Spielplan erweitern, aber dazu später noch mehr.

Ihr könnt jederzeit alle Marker und 3D-Geländeteile in der App anklicken, um weitere Informationen über sie zu erhalten. Das kostet euch keine Aktion.

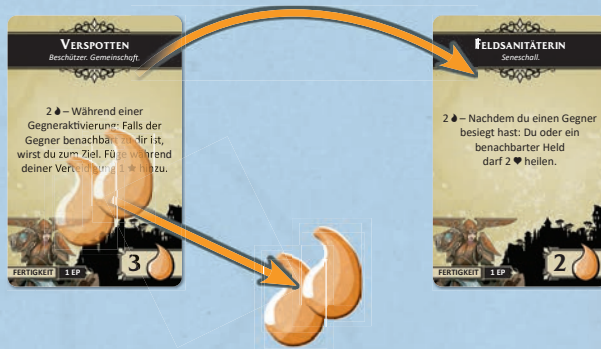


## — BEREITSCHAFT —

Mit der Bereitschaftsaktion könnt ihr eine Karte in eurem Spielbereich umdrehen, also eure Waffe oder Heldenfähigkeit wechseln, um euch den Gegebenheiten anzupassen.

Ein Held, der eine Bereitschaftsaktion durchführt, kann entweder seine Heldenkarte, seine Angriffskarte oder eine seiner Fertigkeitkarten umdrehen. Fertigkeiten werden auf Seite 28 erklärt.

Immer wenn ihr eine Karte umdreht (egal aus welchem Grund), legt ihr **sämtliche** Marker von dieser Karte ab. Das eignet sich hervorragend, um die negativen Effekte von Erschöpfungsmarkern und manchen Zuständen loszuwerden.



## — SPEZIAL (⬠) —

Viele Karten haben Fähigkeiten, die durch ein Aktionsymbol (⬠) eingeleitet werden. Die Zahl vor dem Aktionsymbol gibt an, wie viele Aktionen ihr aufwenden müsst, um diese Spezialaktion durchzuführen.

2 ⬠ – Greife einen Gegner 2 Mal an. Füge während jedes dieser Angriffe 1 ★ hinzu.

Diese Fähigkeit verbraucht zwei Aktionen.



## FINSTERNISPHASE

Die Finsternisphase stellt den Lauf der Zeit dar, in der Gegner und andere Abenteuerelemente euch Steine in den Weg legen. Die App wird euch durch alle Schritte der Finsternisphase führen. Die folgende Auflistung dient also nur der Übersicht:

1. **Zeit vergeht:** Die Helden erleiden die Effekte der Zustände „Infiziert“ und „Verängstigt“, die auf Seite 20 beschrieben werden. Außerdem kann jeder Held eine Erschöpfung ablegen; Erschöpfung wird auf Seite 18 erklärt.
2. **Gegner werden aktiviert:** Die App aktiviert alle Gegner auf dem Spielplan einzeln nacheinander und lässt jeden eine Bewegung und einen Angriff durchführen. Gegneraktivierungen werden auf Seite 15 erklärt.
3. **Abenteurer:** Die App kann beispielsweise neue Ereignisse anzeigen, Gegner auf dem Spielplan platzieren, eure Aufgaben aktualisieren etc.
4. **Taktiken:** Manche Gegner bereiten eine schlagkräftige oder listenreiche Taktik für die nächste Runde vor. Wenn sie das tun, gibt euch die App Hinweise auf das mögliche Vorhaben der Gegner.

## SIEG UND NIEDERLAGE

Jedes Abenteuer hat seine eigenen Aufgaben, die am oberen Bildschirmrand angezeigt werden.

**AUFGABE:** Beschützt den Wagenzug, bis der Baron eintrifft.

Wenn ihr die letzte Aufgabe eines Abenteurers erfüllt, endet das Abenteuer und ihr habt gewonnen.

Schafft ihr es nicht, die letzte Aufgabe zu erfüllen, oder wird ein Held, der bereits eine schwere Verletzung erlitten hat, ein weiteres Mal verwundet, endet das Abenteuer und ihr habt verloren. Mehr zum Thema Verletzungen und verwundete Helden auf Seite 18.

Nach einem Abenteuer geht die Geschichte mit dem nächsten Abenteuer weiter, auch wenn ihr verloren habt. Allerdings kann der Ausgang des Abenteurers, also der Sieg oder die Niederlage der Helden, Auswirkungen auf zukünftige Abenteuer oder andere Aspekte der Kampagne haben.



## — GEGNER AKTIVIEREN —

Während der Finsternisphase werden alle Gegner der Reihe nach aktiviert. Wenn ein Gegner aktiviert wird, bewegt er sich im Normalfall auf einen bestimmten Helden zu und greift ihn an.

Die Reihenfolge der Gegneraktivierungen wird von der App festgelegt. Sobald ein Gegner aktiviert wird, öffnet sich eine Aktivierungsansicht mit dem Bild und Namen des Gegners sowie weiteren Details zu seiner Aktivierung.



Aktivierungsansicht

## — ZIEL BESTIMMEN —

Jeder Gegner will in seiner Aktivierung einen Helden angreifen. Welchen, bestimmt die App, indem sie oben in der Aktivierungsansicht einen Helden als **ZIEL** nennt. Ein aktivierter Gegner bewegt sich zunächst so, dass er einen Angriff gegen sein Ziel durchführen kann, falls möglich.

Falls das nicht möglich ist, wird stattdessen der Held, der am nächsten bei diesem Gegner ist, zum neuen Ziel. Gibt es mehrere gleich nahe Helden, wird der nächste Held mit den wenigsten Lebenspunkten das neue Ziel. Herrscht auch hier Gleichstand, wählt ihr einen der infrage kommenden Helden als Ziel aus.

Kann ein Gegner in seiner Aktivierung überhaupt keinen Helden angreifen, bewegt er sich auf den nächsten Helden mit den wenigsten Lebenspunkten zu. Bei Gleichstand wählt ihr einen der infrage kommenden Helden aus.

## — BEWEGEN —

Am Anfang seiner Aktivierung bewegt sich ein Gegner. Sobald ein Gegner aktiviert wird, erhält er Bewegungspunkte in Höhe seiner Geschwindigkeit. Ist der Gegner aufgehalten, erhält er stattdessen nur einen Bewegungspunkt.



Geschwindigkeit des Gegners

Anschließend gibt der Gegner seine Bewegungspunkte aus, um sich auf ein Spielplanfeld zu bewegen, von dem aus er sein Ziel angreifen kann. Ein Gegner ohne Reichweitenwert bewegt sich auf ein Feld, das benachbart zu seinem Ziel ist. Gegner mit Reichweitenwert bewegen sich so, dass ihr Ziel möglichst in ihrer **Maximalreichweite** ist (also so viele Felder entfernt wie ihr Reichweitenwert). Wenn der Gegner also zu nahe an seinem Ziel steht, wird er sich wegbewegen. Steht er zu weit entfernt, wird er sich auf das Ziel zubewegen.



Reichweite des Gegners

Gegner können sich nicht auf Felder bewegen, die Helden oder 3D-Geländeteile enthalten. Auf die Felder anderer Gegner dürfen sie sich bewegen, jedoch nur, wenn sie diese direkt wieder verlassen.

## — REICHWEITE UND SICHTLINIE —

Ein Gegner, der auf Reichweite angreift, benötigt Sichtlinie zu seinem Ziel. Gibt es kein Feld in Maximalreichweite, das dem Gegner Sichtlinie zu seinem Ziel bietet, so bewegt er sich auf ein Feld, das möglichst weit entfernt von seinem Ziel, aber immer noch in Reichweite und in Sichtlinie zu ihm ist.

Reichweite und Sichtlinie werden nach denselben Regeln bestimmt, die auf Seite 10 erklärt werden.

## — AUFGEHALTEN —

Ähnlich wie ein Held wird auch ein Gegner aufgehalten, wenn er seine Aktivierung auf einem Feld beginnt, das benachbart zu einem Helden ist, oder wenn er sich auf ein benachbartes Feld eines Helden bewegt.

Gegner bevorzugen es, nicht aufgehalten zu werden, sofern das möglich ist. Dies ist jedoch ihr letztes Kriterium und greift erst, nachdem alle anderen Bewegungskriterien berücksichtigt wurden.

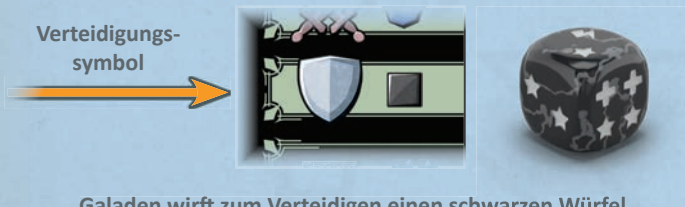
## ANGREIFEN

Nach der Bewegung greift der Gegner sein Ziel an und fügt ihm Schaden in Höhe des Schadenswertes zu, der in der Aktivierungsansicht genannt ist.



Der Ziel-Held verteidigt sich, um den zugefügten Schaden zu reduzieren. Dazu wirft er den Würfel, der auf seiner Heldenkarte neben dem Verteidigungssymbol angegeben ist. Er kann die Würfelsymbole wie folgt abhandeln:

- **Erfolg (★):** Der Held kann jedes Erfolgssymbol ausgeben, um den zugefügten Schaden um 1 zu reduzieren.
- **Vorteil (⊕):** Der Held kann Erschöpfung platzieren, um für jede platzierte Erschöpfung ein Vorteilssymbol (⊕) in ein Erfolgssymbol (★) umzuwandeln. Mehr dazu auf Seite 18.
- **Energie (⚡):** Der Held kann Energiesymbole (⚡) ausgeben, um Energiefähigkeiten abzuhandeln. Diese haben verschiedenste Effekte und werden auf Seite 20 näher beschrieben.



Nach der Schadensreduktion erleidet der Ziel-Held den übrigen Schaden. Wer Schaden erleidet, dreht sein Lebensrad entsprechend zurück. Was passiert, wenn jemand auf null Lebenspunkte fällt, erfahrt ihr auf Seite 18.



## AKTIVIERUNGSFÄHIGKEITEN

### DER GEGNER

Jeder Gegner hat eine Aktivierungsfähigkeit, wie beispielsweise die „Eiterpeitsche“ des Fanatikers. Immer wenn ein Gegner aktiviert wird, müsst ihr seine Aktivierungsfähigkeit durchlesen und anwenden. Manche Aktivierungsfähigkeiten werden automatisch von der App abgehandelt. Bei diesen genügt es, wenn ihr sie im Blick behaltet. Andere, wie im Beispiel unten, müsst ihr selbst abhandeln.

**EITERPEITSCHEN.** Nach dem Wurf: Falls das Ziel keine ⚡ gewürfelt hat, infiziert es seine Heldenkarte.

## UNTERBRECHEN

In der Aktivierungsansicht gibt es die Schaltfläche „Unterbrechen“. Wählt sie aus, wenn ihr Effekte abhandeln müsst, die vor oder während der Aktivierung eintreten.

UNTERBRECHEN

Ein Klick auf „Unterbrechen“ schließt die Aktivierungsansicht und lässt euch zu den beiden Hauptansichten des Spiels zurückkehren. Sowie ihr bereit seid, mit der Gegneraktivierung fortzufahren, klickt auf „Aktivierung fortsetzen“.

AKTIVIERUNG FORTSETZEN

## DIE HELDENEPOS-REGEL

Während einer Gegneraktivierung solltet ihr die Bewegungen und Fähigkeiten des Gegners stets so ausführen, dass es möglichst genau den Anweisungen entspricht und der Gegner dabei möglichst nicht aufgehalten wird. Ansonsten seid ihr nicht dazu verpflichtet, den Gegner möglichst nachteilhaft für euch zu spielen.



## BEISPIEL: GEGNERAKTIVIERUNG

1. Der violette Fanatiker wird aktiviert. In der Aktivierungsansicht werden folgende Details eingeblendet: Sein Ziel ist Brynn, seine Geschwindigkeit beträgt 3 und seine Reichweite ist ebenfalls 3.



2. Da der Fanatiker nicht aufgehalten ist, erhält er drei Bewegungspunkte. Seine Reichweite ist 3, er will also möglichst genau drei Felder von Brynn entfernt stehen. Es gibt mehrere Felder in genau dieser Entfernung, aber nur auf einem hat er freie Sichtlinie zu Brynn und wird zudem nicht aufgehalten.

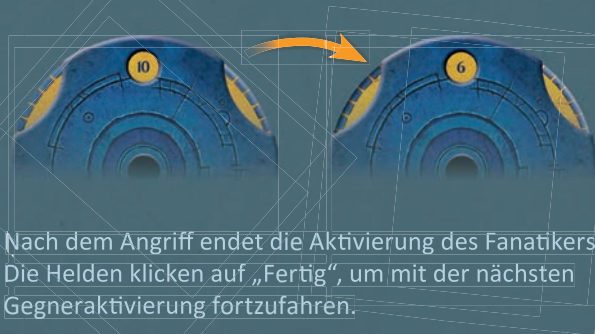


3. Der Fanatiker greift Brynn an. Brynn wirft einen schwarzen Würfel zum Verteidigen und erzielt 1 Erfolg (★) und 1 Energie (⚡). Da sie eine Energie gewürfelt hat, bleibt die Aktivierungsfähigkeit des Fanatikers ohne Effekt.



4. Der Angriff des Fanatikers fügt 5 Schaden zu. Brynns Erfolgssymbol reduziert diesen Schaden auf 4. Sie erleidet also 4 Schaden und dreht ihr Lebensrad entsprechend um 4 zurück.

$$5 \star - \text{Die} = 4$$



5. Nach dem Angriff endet die Aktivierung des Fanatikers. Die Helden klicken auf „Fertig“, um mit der nächsten Gegneraktivierung fortzufahren.



## ◆ SCHADEN UND ERSCHÖPFUNG ◆

Als Nächstes folgen die Regeln für Schaden (Helden und Gegner) und Erschöpfung (nur Helden).

### ┆ SCHADEN UND VERLETZUNGEN ┆ (HELDEN)

Euer Lebensrad zeigt an, wie viele Lebenspunkte euer Held aktuell hat. Wenn ihr heilt (♥), steigen eure Lebenspunkte, jedoch niemals über euer Maximum.



Lebenspunkte-  
Maximum auf  
der Heldenkarte

Wenn euer Held Schaden (✖) erleidet, verliert er entsprechend viele Lebenspunkte. Fallen die Lebenspunkte eines Helden auf null, wird er **VERWUNDET**. Sobald das passiert, stellt ihr sein Lebensrad wieder auf das Maximum des Helden und wählt sein Porträt in der App aus, um seine Heldenansicht zu öffnen. Wählt dann die Schaltfläche „Held verwundet“ aus und folgt den Anweisungen der App.



Wenn ein Held verwundet wird, erleidet er meist eine Verletzung. Falls ein Held eine Verletzung erleidet, tut er Folgendes, je nach Schwere der Verletzung:

- **Leichte Verletzung:** Er nimmt die von der App genannte Verletzungskarte und legt sie mit der Seite „Leicht“ nach oben in seinen Spielbereich. Dann liest er den Karteneffekt und folgt seinen Anweisungen.
- **Schwere Verletzung:** Er dreht seine Verletzungskarte auf die Seite „Schwer“. Dann liest er den Karteneffekt und folgt seinen Anweisungen.

Wird ein Held mit einer schweren Verletzung verwundet, teilt euch die App im Normalfall mit, dass ihr verloren habt und das aktuelle Abenteuer endet.



Leichte Verletzung



Schwere Verletzung

### ┆ SCHADEN UND BESIET WERDEN ┆ (GEGNER)

Immer wenn ein Gegner durch einen Angriff Schaden erleidet, senkt die App automatisch seine Lebenspunkte. Falls eine Heldenfähigkeit einem Gegner direkt Schaden zufügt, wählt ihr einfach den Gegner in der Gegneransicht aus und senkt seine Lebenspunkte manuell über die linke Pfeiltaste.

Fallen die Lebenspunkte eines Gegners auf null, habt ihr ihn besiegt und entfernt seine Figur vom Spielplan.



Direkter Schaden wird in der Gegneransicht eingegeben.

## ┆ ERSCHÖPFUNG (♠) ┆

Erschöpfung bedeutet, dass ihr euch besonders angestrengt habt. In kritischen Momenten kann diese zusätzliche Anstrengung lebensrettend sein, allerdings wird euch die Erschöpfung irgendwann einholen, wenn ihr nicht mit euren Kräften haushaltet.

### ┆ VORTEILE UMWANDELN ┆

Immer wenn ein Held während eines Angriffs, einer Verteidigung oder einer Probe würfelt, kann er Erschöpfungsmarker auf seine Karten platzieren, um Vorteile (♣) in Erfolge (★) umzuwandeln. Für jeden so platzierten Erschöpfungsmarker wandelt er einen Vorteil in einen Erfolg um. Er platziert die Erschöpfungsmarker in beliebiger Verteilung auf seine Karten, die unten rechts ein **ERSCHÖPFUNGSLIMIT** haben. Dieses gibt an, wie viele Erschöpfungsmarker maximal auf der Karte liegen können.



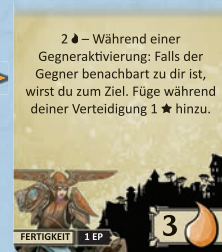
Erschöpfungs-  
marker

### ┆ ERSCHÖPFUNGSFÄHIGKEITEN ┆

Wenn vor einer Fähigkeit eine Zahl und ein Erschöpfungssymbol (♠) stehen, handelt es sich um eine Erschöpfungsfähigkeit. Um sie abzuhandeln, muss ein Held entsprechend viele Erschöpfungsmarker **auf genau diese Karte** platzieren. Wenn er dabei das Erschöpfungslimit der Karte überschreiten würde, kann er die Fähigkeit nicht abhandeln.

Steht ein „X“ vor dem Erschöpfungssymbol (♠), darf der Held beliebig viele Erschöpfungsmarker auf die Karte platzieren, solange er das Erschöpfungslimit nicht überschreitet.

Erschöpfungsfähigkeit



Erschöpfungslimit

Um diese Fähigkeit zu verwenden, muss die Heldin zwei Erschöpfungsmarker auf die Karte platzieren. Das Erschöpfungslimit der Karte ist 3. Die Fähigkeit kann also nicht verwendet werden, wenn bereits zwei oder mehr Erschöpfungsmarker auf der Karte liegen.

### ┆ ERSCHÖPFUNG ERLEIDEN ┆

Zudem gibt es Speleffekte, die euch Erschöpfung „erleiden“ lassen. Sofern nichts anderes angegeben ist, muss der betroffene Held die angegebene Anzahl an Erschöpfungsmarkern in beliebiger Verteilung **auf seine Karten mit Erschöpfungslimit** platzieren, ohne deren Limits zu überschreiten. Er kann die Erschöpfung auf mehrere Karten aufteilen. Für jeden Erschöpfungsmarker, den er erleidet, aber nicht platzieren kann, erleidet er stattdessen einen Schaden.

## PROBEN

Oft werdet ihr beim Erkunden von Geländeteilen und Markern aufgefordert, eine Probe abzulegen. Jede Probe verwendet eines der Attribute auf eurer Heldenkarte: Stärke, Gewandtheit, Intelligenz oder Wille. Ein Attribut kann einen positiven (+) oder negativen (-) Modifikator haben. Dieser wird auf alle Proben auf dieses Attribut angerechnet.

Wer angewiesen wird, eine Probe auf ein bestimmtes Attribut abzulegen, wirft zwei schwarze Würfel und wendet seinen Modifikator auf die Anzahl der gewürfelten Erfolge an.



Brynn legt eine Willensprobe ab und würfelt 5 Erfolge.  
Ihr Willensmodifikator erhöht das Ergebnis auf 6 Erfolge.

Wie die Probe ausgeht, ist abhängig von der Summe der Erfolge nach dem Einberechnen der Modifikatoren. Es gibt zwei Arten von Proben:

- Bei manchen Proben müsst ihr die Anzahl der Erfolge in die App eingeben. Die App informiert euch dann über den Ausgang. Bei einigen dieser Proben sind eure Erfolge kumulativ – das heißt, ihr könnt die Probe mehrmals ablegen und die App wird jeden neuen Erfolg zu den bisher erzielten hinzuzählen.
- Andere Proben nennen euch eine bestimmte Anzahl an Erfolgen, die ihr benötigt, um die Probe zu bestehen, z. B.: „Lege eine Stärkeprobe (6) ab.“ Wenn ihr mindestens so viele Erfolge wie die Zahl in Klammern erzielt, ist die Probe bestanden. Andernfalls ist sie gescheitert. Klickt je nach Ausgang auf „Bestanden“ oder „Gescheitert“, die App wird euch dann die Folgen mitteilen.

Wie beim Angreifen und Verteidigen könnt ihr auch beim Ablegen einer Probe Energie (⚡) ausgeben, um Energiefähigkeiten abzuhandeln, und Erschöpfung platzieren, um Vorteile (⚡) in Erfolge (★) umzuwandeln.



Der Held hat eine Stärkeprobe abgelegt und drei Erfolge erzielt.

## PROBEN ZUM NEGIEREN

Die App kann euch die Chance geben, Schaden oder Erschöpfung zu negieren, noch bevor ihr sie erleidet. Dazu nennt sie euch ein Attribut, auf das ihr eine Probe ablegen dürft (z. B. „Jeder Held erleidet 4 Schaden; Stärke negiert.“). Wer durch einen solchen Effekt Schaden und/oder Erschöpfung erleiden würde, darf vorher eine Probe auf das genannte Attribut ablegen. Jeder Erfolg (★), den er dabei erzielt, verhindert einen Schaden oder eine Erschöpfung.



## HELDENEFFEKTE

Es folgt eine Beschreibung der wichtigsten Fähigkeiten und Effekte, die eure Helden betreffen.

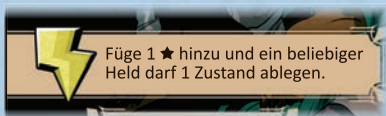
## FÄHIGKEITEN

Die meisten Karten in eurem Spielbereich haben Fähigkeiten. Jede Fähigkeit beschreibt, wann und wie sie abgehandelt wird.

Wenn ein Held eine Fähigkeit abhandelt, wirkt sie sich **nicht** auf andere Helden aus, außer etwas anderes ist angegeben. Beispielsweise kann ein Held die Fähigkeit „1 ♦ – Fokussiere 1 Karte“ nicht verwenden, um einen Fokussiert-Marker auf die Karte eines anderen Helden zu platzieren.

## ENERGIEFÄHIGKEITEN

Als **ENERGIEFÄHIGKEIT** gilt jede Fähigkeit, die neben einem Energiesymbol (⚡) steht. Viele Karten haben Energiefähigkeiten, darunter auch alle Heldenkarten. Wann immer ein Held würfelt, kann er seine Energiefähigkeiten verwenden. Um eine Energiefähigkeit zu verwenden, gibt der Held eines seiner gewürfelten Energiesymbole aus und handelt dann den Effekt der Fähigkeit ab. Jede Energiefähigkeit kann nur ein Mal pro Wurf verwendet werden.



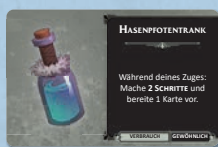
Energiefähigkeit auf einer Heldenkarte

## WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Manche Fähigkeiten lassen euch Würfel neu werfen. Ihr müsst sie verwenden, bevor ihr irgendwelche Würfelergebnisse abhandelt. Wenn ihr mehrere derartige Fähigkeiten habt, könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr dieselben Würfel nochmals oder andere neu werfen wollt. Auch eine Kombination ist möglich.

## VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE VERWENDEN

Verbrauchsgegenstände geben euch einen unmittelbaren Bonus. Zu welchem Zeitpunkt ihr sie einsetzen könnt und was sie tun, ist auf der jeweiligen Karte beschrieben. Nach der Verwendung wird die Karte beiseitegelegt und kann in diesem Abenteuer nicht mehr verwendet werden.



Verbrauchskarte

## SCHLÜSSELWÖRTER

Helden und Gegner können Fähigkeiten in Form von **SCHLÜSSELWÖRTERN** haben. Ein Schlüsselwort ist eine Abkürzung für einen Effekt, der häufiger vorkommt. Es gibt folgende Schlüsselwörter:

- **Anwendungen:** Nachdem eine Karte auf eine Seite mit dem Schlüsselwort „**ANWENDUNGEN**“ gedreht wurde (auch wenn sie ihr sie so zu Beginn des Abenteuers in euren Spielbereich legt), platziert ihr die hinter dem Schlüsselwort angegebenen Marker auf die Karte. Sobald keine Marker dieses Typs mehr auf der Karte liegen, wird sie umgedreht.

**Beispiel:** Ein Held dreht eine Karte um und liest auf der jetzt aufgedeckten Seite: „**ANWENDUNGEN:** Vorbereitet 2“. Also platziert er zwei Vorbereitet-Marker auf die Karte. Sobald er den letzten Vorbereitet-Marker der Karte ausgibt, dreht er die Karte sofort um.

- **Beim Aufdecken:** Nachdem eine Karte auf eine Seite mit dem Schlüsselwort „**BEIM AUFDECKEN**“ gedreht wurde (auch wenn sie ihr sie so zu Beginn des Abenteuers in euren Spielbereich legt), müsst ihr den Effekt hinter dem Schlüsselwort sofort abhandeln.
- **Weitreichend:** Eine Waffe mit diesem Schlüsselwort kann verwendet werden, um Figuren in bis zu zwei Feldern Entfernung anzugreifen (sofern die Sichtlinie nicht blockiert ist).
- **X Schritt(e):** Mit diesem Schlüsselwort darf sich eine Figur um bis zu X Felder bewegen. Dabei ignoriert sie Aufgehalten, muss aber dennoch alle Geländeregeln beachten.

## HELDENZUSTÄNDE

Zustände können positive oder negative Effekte auf eure Helden haben. Sie werden durch Zustandsmarker dargestellt, die auf Karten platziert werden. Wenn ein Effekt besagt, dass eine Karte „infiziert“, „verängstigt“, „gebrandmarkt“, „fokussiert“ oder „vorbereitet“ wird, platziert ihr einen entsprechenden Zustandsmarker darauf. **Beispiel:** Ein Held wird angewiesen, seine Heldenkarte zu „fokussieren“. Er erhält einen Fokussiert-Marker und platziert ihn auf seine Heldenkarte.

Ist keine spezielle Karte angegeben, könnt ihr den Marker auf eure Heldenkarte, eure Angriffskarte oder irgendeine eurer Fertigkeitkarten platzieren.

Würde eine Karte einen Zustand erhalten, dessen Marker sie bereits hat, kann sie den Zustand nicht erhalten. Die einzige Ausnahme ist beim Abhandeln des Schlüsselworts „**ANWENDUNGEN**“.

Denkt daran: Immer wenn ihr eine Karte umdreht, legt ihr **sämtliche** Marker darauf in den Vorrat zurück.

Es gibt folgende Zustände:



**Infiziert:** Sobald während der Finsternisphase Zeit vergeht, erleidet der Held Schaden in Höhe seiner Karten, die Infiziert-Marker haben.



**Verängstigt:** Sobald während der Finsternisphase Zeit vergeht, erleidet der Held 1 Erschöpfung mit jeder Karte, die einen Verängstigt-Marker hat.



**Gebrandmarkt:** Sobald ein Held eine Karte mit einem Gebrandmarkt-Marker umdreht, erleidet er 2 Schaden.



**Vorbereitet:** Während seines Zuges darf ein Held einen Vorbereitet-Marker von einer seiner Karten ablegen, um diese Karte umzudrehen, ohne eine Bereitschaftsaktion durchzuführen.



**Fokussiert:** Während eines Angriffs, einer Verteidigung oder einer Probe darf ein Held einen Fokussiert-Marker von einer Karte ablegen, um einen seiner Würfel neu zu werfen.

## WEITERE GEGNERREGELN

Es folgen weitere Regeln, die eure Gegner betreffen. Wie ein Gegner aktiviert wird, ist auf Seite 15 beschrieben.

### GEGER PLATZIEREN

Immer wenn ein Gegner erscheint, blendet die App das Spielplanfeld ein, auf das ihr ihn platzieren sollt. Ist dieses Feld bereits mit einer Figur belegt, bewegt ihr die vorhandene Figur auf das nächste freie Feld eurer Wahl.



Ein Berserker erscheint.

### GEGERSTUFEN

Jeder Gegner hat eine Stufe, welche die ungefähre Stärke dieser speziellen Figur angibt. Die Stufe eines Gegners wird in der Gegneransicht der App angezeigt. Höherstufige Gegner haben mehr Lebenspunkte und eine höhere Verteidigung sowie stärkere Angriffe und Fähigkeiten.



Gegnerstufe

### STATUSEFFEKTE VON GEGNERN

Statuseffekte sind negative Effekte, die sich auf Gegner auswirken und von der App verwaltet werden. Wenn ihr einem Gegner einen Statuseffekt zufügt, wählt ihr den Gegner in der Gegneransicht der App aus und setzt dann das entsprechende Kreuz.



Statuseffekte werden von der App abgehandelt und **am Ende jeder Runde automatisch entfernt**. Ein Gegner kann keinen Statuseffekt erleiden, den er bereits hat.

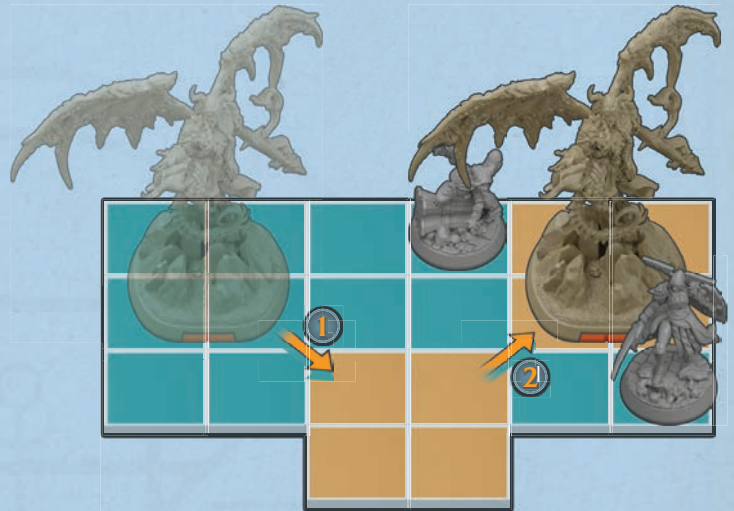
Es gibt folgende Statuseffekte (die App rundet bei Prozentrechnungen immer auf):

- **Zermürbt:** Während der Finsternisphase erleidet jeder zermürbte Gegner 4 Schaden.
- **Verwirrt:** Wenn ein Held einen verwirrten Gegner angreift, ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Sekundärfähigkeit der Waffe des Helden zum Tragen kommt, um 10 % erhöht (mehr dazu auf Seite 27).
- **Verdammt:** Am Ende der Runde wird nur der Statuseffekt „Verdammt“ des Gegners entfernt, alle anderen Statuseffekte bleiben jedoch eine weitere Runde auf ihm.
- **Entkräftet:** Ein entkräfteter Gegner macht 20 % weniger Schaden mit seinem Angriff.
- **Bedrängt:** Ein bedrängter Gegner erleidet 20 % mehr Schaden durch Angriffe.
- **Verlangsamt:** Die Geschwindigkeit eines verlangsamteten Gegners sinkt auf 1.

## KLEINE UND GROSSE GEGNER

Gegnerfiguren, die nur ein Feld belegen, sind **KLEIN**. Belegt eine Gegnerfigur mehrere Felder, ist sie **GROSS**. Wenn ihr einen großen Gegner bewegen müsst, wählt ihr irgendein Feld, benachbart zu einem Feld, das er belegt. Anschließend bewegt ihr ihn so, dass ein beliebiger Teil seiner Basis das gewählte Feld belegt. Alle anderen Bewegungsregeln gelten wie gewohnt.

Beim Bestimmen der Sichtlinie für große Gegner könnt ihr die Linie von oder zu einem beliebigen Feld ziehen, das der große Gegner belegt. Ebenso könnt ihr beim Abzählen der Reichweite für große Gegner von oder zu einem beliebigen Feld zählen, das der große Gegner belegt.



Der große Gegner kann sich mit zwei Bewegungspunkten so bewegen, dass er zu beiden Helden benachbart ist.

## SOCKEL

Der Sockel verhindert, dass ein großer Gegner von einer Treppenstufe herunterfällt. Wenn eine große Gegnerfigur am Ende ihrer Bewegung wackelig auf einer oder zwischen zwei Treppenstufen steht, könnt ihr sie mit dem Sockel stabilisieren.



## GELÄNDE

Geländeteile können natürliche Elemente wie Wasser, Lava oder Bäume sowie künstliche Objekte wie Schatztruhen, Regale oder Türen darstellen. Manche Geländeteile haben die Form von flachen Unterlagen (siehe nächste Seite), die meisten sind jedoch 3D-Modelle aus Teilen des Stanztableaus.

Die Erkundungsaktion erlaubt euch, mit 3D-Geländeteilen zu interagieren. Das kann beispielsweise bedeuten, dass ihr eine Tür oder Schatztruhe öffnet, eine Falle auslöst, Rezepte findet oder Handwerksmaterialien sammelt.

Um mehr Informationen über ein 3D-Geländeteil zu erhalten, könnt ihr es jederzeit in der App anklicken. Dies verbraucht keine Aktion.

## GELÄNDE UND BEWEGUNG

Helden und Gegner können sich nicht auf Felder mit 3D-Geländeteilen bewegen, es sei denn, eine Regel oder ein Effekt erlaubt es ihnen ausdrücklich (beispielsweise die Regeln für Treppen). Diagonale Bewegungen zwischen zwei Feldern mit 3D-Geländeteilen sind erlaubt.



## BLOCKIERENDES GELÄNDE

Die folgenden 3D-Geländeteile sind **BLOCKIERENDES GELÄNDE**. Das bedeutet, dass sie die Sichtlinie blockieren und die Reichweite nicht durch ihre Felder abgezählt werden darf.



Säule  
(hoch und niedrig)



Baum



Drachens-  
statue



Regal



Tür

## BARRIKADEN

Barrikaden sind für Helden und Gegner gleichermaßen gefährlich.

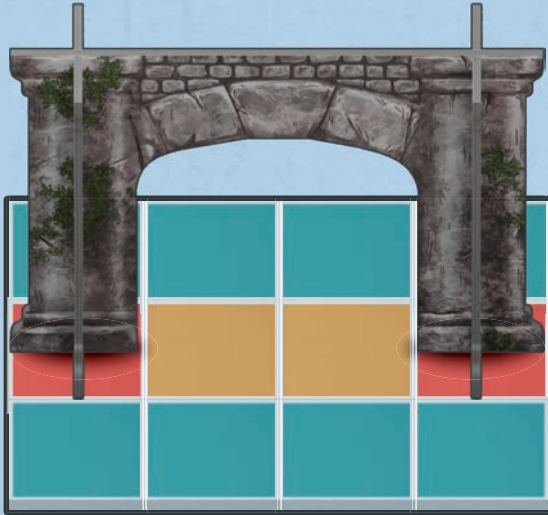
Wenn ein Held einen Gegner angreift, der benachbart zu einer Barrikade steht, fügt der Held 1 Erfolg zu seinem Angriff hinzu.

Greift ein Gegner einen Helden an, der benachbart zu einer Barrikade steht, fügt der Gegner 1 Schaden zu seinem Angriff hinzu.



## TORBÖGEN

Ein Torbogen ist ein Geländeteil, das aus zwei Säulen und einem Bogen besteht. Die Felder, die mit den Säulen des Torbogens belegt sind, verhindern Bewegungen und blockieren die Sichtlinie. Die beiden Felder zwischen den Säulen tun das nicht; Figuren können sich auf sie bewegen und die Sichtlinie hindurch ziehen.



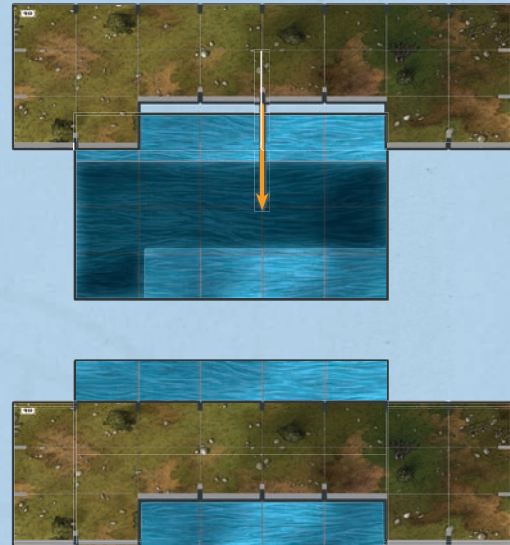
Helden und Gegner können sich auf die beiden Felder unter dem Bogen bewegen und durch sie hindurch angreifen.

Ist eine Figur zu groß oder zu breit, um unter einen Torbogen zu passen, entfernt ihr den Torbogen so lange, bis die Figur nicht mehr darunter steht. Es ist empfehlenswert, die Position der Säulen des Torbogens mit Markern oder normalen Säulen zu kennzeichnen, damit ihr nicht vergesst, dass ihr diese Felder nicht betreten und keine Sichtlinie hindurchziehen könnt.



## UNTERLAGEN

Manche Geländeteile sind auf Bögen aufgedruckt, die teilweise unter die Spielplanteile platziert werden. Achtet beim Platzieren dieser Geländeteile darauf, dass nur die in der App angezeigten Felder sichtbar sind.



Wasser-Unterlage unter einem Spielplanteil

Unterlagenfelder sind benachbart zu allen Feldern, mit denen sie sich eine Ecke oder Kante teilen. Helden und Gegner können sich normal auf Unterlagenfelder bewegen. Allerdings hat jede Unterlage spezielle Effekte, die sich auf Helden und Gegner auswirken. Es gibt folgende Unterlagen:



**Glut:** Ein Held, der sich auf ein Glutfeld bewegt, brandmarkt eine seiner Karten. Bewegt sich ein Gegner auf ein Glutfeld, wird er zermürbt und verdammt.



**Gift:** Ein Held, der sich auf ein Giftfeld bewegt, infiziert eine seiner Karten. Bewegt sich ein Gegner auf ein Giftfeld, wird er entkräftet.



**Stacheln:** Ein Held oder Gegner, der sich auf ein Stachelfeld bewegt, wird aufgehalten und erleidet 2 Schaden.



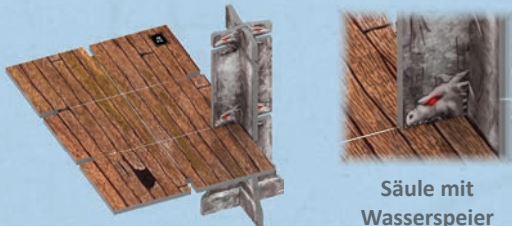
**Wasser:** Immer wenn ein Held oder Gegner Bewegungspunkte ausgibt, um sich aus einem Wasserfeld hinauszubewegen, muss er einen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben.

Ihr könnt jederzeit eine Unterlage in der App anklicken, um ihre Effekte einzublenden.

## HÖHENUNTERSCHIEDE

Oft besteht der Spielplan aus mehreren Ebenen in unterschiedlicher Höhe. Erhöhte Spielplanteile werden von Säulen getragen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Spielplanteil an einer Säule zu befestigen. Entweder wird das Spielplanteil in einen Schlitz gesteckt, der wie der Mund eines Wasserspeiers aussieht, oder es wird in einen Schlitz ohne Wasserspeier gesteckt. Vergleichen Sie Ihren Aufbau mit der App, um sicherzustellen, dass Ihre Säulen genauso ausgerichtet sind, wie die App es vorgibt.



Säule mit Wasserspeier

Die Anweisung der App lautet, das Spielplanteil in einen Schlitz mit Wasserspeier zu stecken.

Die unterste Ebene ist diejenige, die flach auf eurem Spieltisch liegt. Der Höhenunterschied zur nächsten Ebene entspricht ungefähr der Höhe einer Treppe (oder dem Abstand zum nächsten Schlitz in einer Säule).

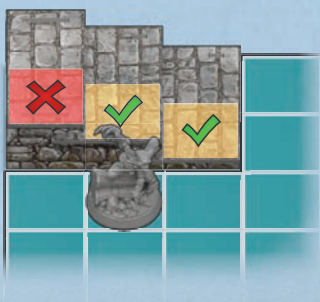


## TREPPEN

Figuren können sich nicht direkt eine ganze Ebene nach oben bewegen (z. B. von einem Ebene-1-Spielplanteil auf ein Ebene-2-Spielplanteil), sondern müssen über Treppen gehen. Jede Treppe hat drei **TREPPENSTUFEN**.

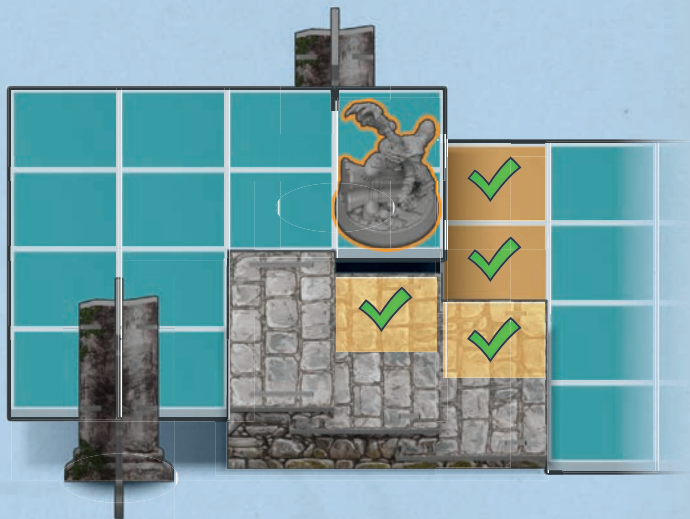
Die untere und mittlere Treppenstufe befinden sich zwischen den beiden Ebenen, welche die Treppe verbindet. Eine Figur kann sich also von dem Spielplanteil der unteren Ebene auf diese Stufen bewegen – oder von diesen Stufen auf das Spielplanteil der oberen Ebene.

Die oberste Treppenstufe ist auf einer Ebene mit dem Spielplanteil der oberen Ebene (selbst wenn dieses Spielplanteil auf der obersten Stufe aufliegt). Eine Figur kann sich also nicht direkt vom unteren Spielplanteil auf die oberste Stufe bewegen.



## ABWÄRTSBEWEGUNGEN

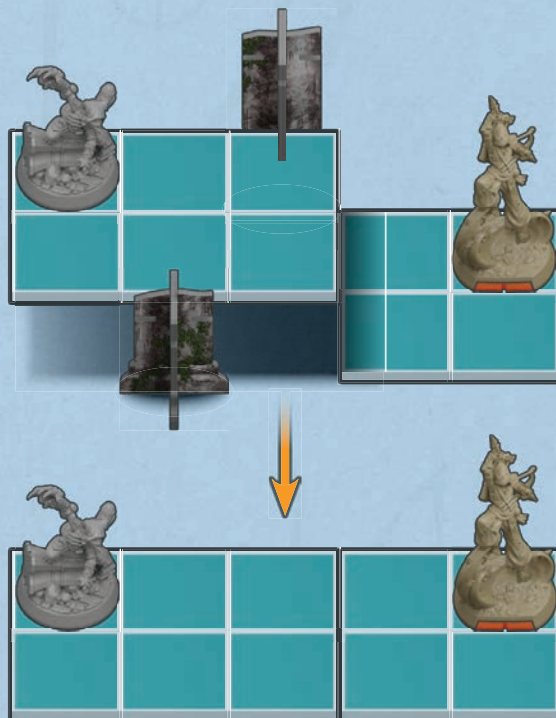
Helden und Gegner können nicht nur Treppen hinuntersteigen, sondern auch über den Rand eines Spielplanteils springen, um sich abwärts zu bewegen. Dabei werden alle Felder als benachbart behandelt, die benachbart wären, wenn es sich um eine zweidimensionale Fläche handeln würde. Am besten sehen Sie es, wenn Sie den Spielplan aus der Vogelperspektive betrachten.



Die hervorgehobenen Felder liegen unterhalb des Helden. Er kann sich auf jedes von ihnen bewegen.

## HÖHENUNTERSCHIEDE BEIM ANGREIFEN

Helden und Gegner können über Höhenunterschiede hinweg Sichtlinien ziehen und Reichweiten abzählen, als würde es sich um eine zweidimensionale Fläche handeln. Helden und Gegner können einander also von einer höheren oder tieferen Ebene aus angreifen.

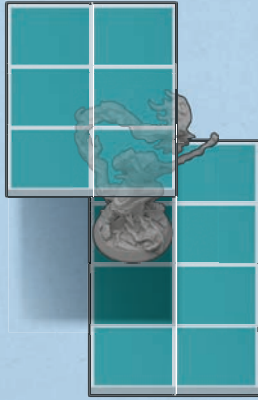


Der Held zieht die Sichtlinie und zählt die Reichweite zu diesem Gegner genauso, als würden sie sich auf einer Ebene befinden.



## VORSPRÜNGE

Ein **VORSPRUNG** ist ein Segment eines Spielplanteils, das sich genau oberhalb eines anderen Spielplanteils befindet. Grundsätzlich können sich Helden und Gegner auf Felder unter einem Vorsprung bewegen. Ist die Figur jedoch zu groß, um unter den Vorsprung zu passen – also wenn sie nicht normal stehen kann, ohne das darüberliegende Spielplanteil zu berühren –, kann sie sich, weder freiwillig noch unfreiwillig, auf dieses Feld bewegen.



Syrus steht unter einem Vorsprung.

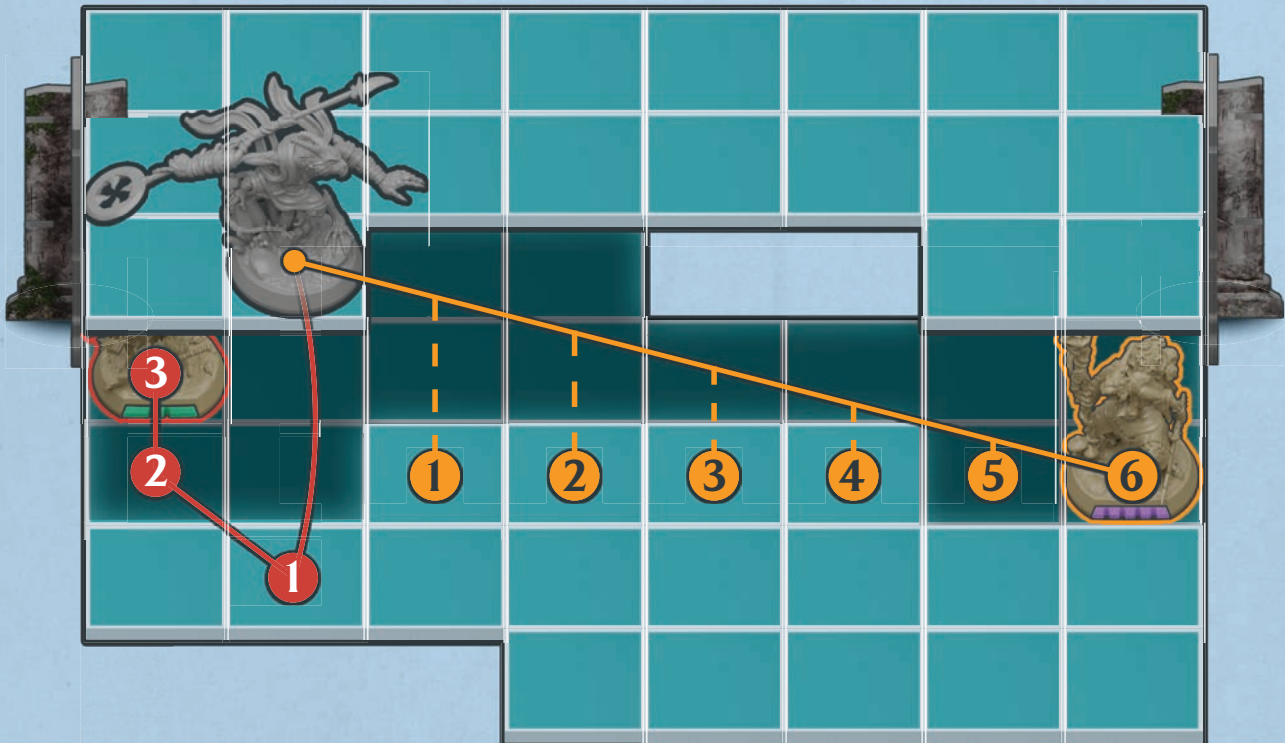
## VORSPRÜNGE UND SICHTLINIE

Vorsprünge können die Sichtlinie zwischen zwei Figuren blockieren, müssen es aber nicht. Grundsätzlich kann eine Figur die Sichtlinie zu einer anderen Figur unter einem Vorsprung ziehen. Dazu muss die Sichtlinie aber ein Feld auf der Ebene der unteren Figur passieren, das nicht unter dem Vorsprung liegt. Denkt daran, dass ihr im Zweifelsfall das Sichtlinien-Tool der App verwenden könnt. Weitere Details und Beispiele zum Thema Sichtlinie bei Vorsprüngen findet ihr im App-Referenzhandbuch.

## VORSPRÜNGE UND REICHWEITE

Beim Abzählen der Reichweite zwischen zwei Feldern auf unterschiedlichen Ebenen zählt ihr wie gewohnt ein benachbartes Feld nach dem anderen (siehe „Reichweite“ auf Seite 10). Dabei könnt ihr auch über Ebenen hinweg zählen. Weitere Details zur Reichweite bei Vorsprüngen findet ihr im App-Referenzhandbuch.

Da manche Effekte keine Sichtlinie benötigen, ist es möglich, dass eine Figur oder ein Feld in Reichweite eines Effekts ist, der direkt über oder unter der Figur bzw. dem Feld seinen Ursprung hat.



Vaerix hat Sichtlinie zu dem rechten Gegner und könnte ihn mit einer Waffe, die mindestens Reichweite 6 hat, angreifen. Den linken Gegner kann Vaerix nicht angreifen, da die Sichtlinie blockiert ist. Trotzdem könnte Vaerix ihn mit einem Effekt treffen, der sich auf Gegner innerhalb von drei Feldern zu Vaerix auswirkt.

## KAMPAGNENREGELN

Die folgenden Regeln benötigt ihr nicht, um mit dem Spiel zu beginnen. Erst wenn ihr die Landkarte in der App erreicht, solltet ihr dieses Kapitel lesen, um zu erfahren, wie die Kampagne weitergeht.

Sobald ihr die Stadt Frostgate erreicht, habt ihr Zugang zu weiteren Funktionen der App, mit denen ihr beispielsweise Gegenstände herstellen, eure Ausrüstung verbessern und Fertigkeitenkarten erwerben könnt. Nach den meisten Abenteuern werden eure Helden nach Frostgate zurückreisen.

## AUSRÜSTUNG

Eure Waffen und Gegenstände werden allgemein als **AUSRÜSTUNG** bezeichnet. Jeder Held beginnt mit zwei Waffen. Im Laufe der Kampagne könnt ihr noch weitere Waffen, Rüstungen, Schmuck und Verbrauchsgegenstände finden und sogar selbst herstellen.

Eure Helden bilden zusammen eine **GRUPPE**. Alle Ausrüstungsgegenstände, die euch als Gruppe zur Verfügung stehen, befinden sich im Gruppeninventar, das von der App geführt wird. Das Gruppeninventar ist unbegrenzt, nicht aber die Tragkraft eurer Helden. Daher müsst ihr vor jedem Abenteuer entscheiden, welche Waffen und Gegenstände ihr mitnehmen wollt. Jeder Held wählt für sich:

- 2 Waffen (die eine Angriffs Karte bilden)
- 1 Rüstung
- 1 Schmuck
- 3 Verbrauchsgegenstände

Alle Ausrüstungskarten sind doppelseitig. Sie haben eine Basisseite und eine verbesserte Seite. Normalerweise legt ihr eure gewählte Ausrüstung mit der Basisseite nach oben in euren Spielbereich. Nur wenn ihr sie zuvor verbessert habt, legt ihr sie stattdessen mit der verbesserten Seite nach oben aus. Wie man einen Ausrüstungsgegenstand verbessert, erfahrt ihr unter „Handwerk und Verbesserung“ auf Seite 27.



Basisseite



verbesserte Seite (↗)

## RÜSTUNG

Rüstungen können eure Lebenspunkte und Verteidigung erhöhen sowie anderweitig euer Durchhaltevermögen stärken.

Jede Rüstungskarte verfügt über eine Fähigkeit, die beschreibt, wann und wie ihr sie verwendet. Zusätzlich kann die Rüstung das Lebenspunkte-Maximum ihres Trägers erhöhen und ihm beim Verteidigen zusätzliche Würfelresultate oder sogar ganze Würfel gewähren. Wenn die Rüstung das Lebenspunkte-Maximum erhöht, wird der Wert auf der Heldenkarte des Trägers so behandelt, als wäre er um die Zahl auf der Rüstungskarte erhöht.



Rüstungskarte



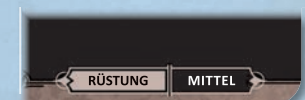
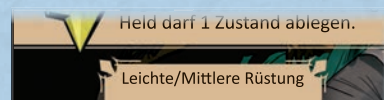
Lebenspunkte-Maximum um 1 erhöht



1 zusätzlicher Erfolg (★) beim Verteidigen

## Rüstungsarten

Auf jeder Rüstungskarte ist angegeben, ob es sich um eine leichte, mittlere oder schwere Rüstung handelt. Wenn eine Rüstungsart nicht auf eurer Heldenkarte aufgeführt ist, könnt ihr Rüstungen dieser Art nicht ausrüsten.



Rüstungsarten auf einer Heldenkarte (links) und einer Rüstungskarte (rechts)

## SCHMUCK

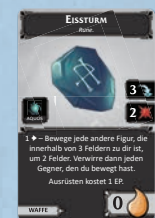
Schmuck verleiht seinem Träger einen Effekt, der von der App automatisch berücksichtigt wird; trotzdem legt ihr eure ausgerüsteten Schmuckkarten in euren Spielbereich, damit ihr die Effekte jederzeit nachlesen könnt.



Schmuckkarte

## RUNEN

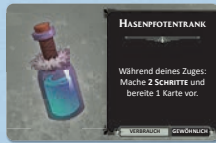
Möglicherweise werdet ihr im Laufe der Kampagne auf Runen stoßen. Manche Runen sind Schmuck, andere sind Waffen, die nicht auf einen bestimmten Helden beschränkt sind. Jeder Held kann sie ausrüsten.



Runenkarte

## — VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE —

Verbrauchsgegenstände gewähren spezielle Effekte, die auf den jeweiligen Karten erklärt werden. Die Fähigkeit der Verbrauchskarte beschreibt auch, zu welchem Zeitpunkt ihr sie verwenden könnt. Nach der Verwendung entfernt ihr die Karte aus eurem Spielbereich.



Verbrauchskarte

Wenn ihr Verbrauchsgegenstände herstellt, braut ihr immer gleich einen ganzen Kessel davon. Das heißt, dass euch der Verbrauchsgegenstand von nun an in allen Abenteuern zur Verfügung steht. Es ist **nicht erlaubt**, dass ein Held mehrere Exemplare desselben Verbrauchsgegenstands ausrüstet.

Es gibt drei Arten von Verbrauchsgegenständen:

- **Gewöhnlich:** Von jedem gewöhnlichen Verbrauchsgegenstand gibt es vier Exemplare.
- **Limitiert:** Von jedem limitierten Verbrauchsgegenstand gibt es zwei Exemplare. Sie können nur von bestimmten Helden verwendet werden, die auf der Karte angegeben sind.
- **Spezial:** Es gibt nur ein Exemplar von jedem Spezial-Verbrauchsgegenstand. Sie stellen mächtige Elixiere dar, die ihr nur während eines Abenteuers finden könnt.

## — WAFENBAUTEILE —

Jede Waffe besteht aus drei **BAUTEILEN**. Das erste Bauteil bestimmt, welche Karte ihr verwendet. Die anderen beiden Bauteile existieren nur in der App und verleihen der Waffe Sekundärfähigkeiten.

Viele dieser Fähigkeiten treten zu einer gewissen Prozentchance bei jedem Angriff mit der Waffe ein; die App berechnet das automatisch. Andere Fähigkeiten können sich auf die Helden oder den Spielplan auswirken. In diesem Fall wird zum gegebenen Zeitpunkt ein Erinnerungstext eingeblendet.



erstes Waffenbauteil

## — MERKMALE —

Manche Karten haben Merkmale wie „Anführer“ oder „Speer“ unter ihrem Kartentitel. An sich haben diese Merkmale keinen Effekt, allerdings gibt es andere Spieleffekte, die Bezug auf Karten mit bestimmten Merkmalen nehmen.

Wenn ein Effekt Bezug auf eine Karte mit einem Merkmal nimmt, bezieht er sich nur auf die aktuell aufgedeckte Seite der Karte.

## + HANDWERK UND VERBESSERUNG +

Im Laufe der Kampagne werdet ihr verschiedene Ressourcen sammeln: Gold, Materialien, Essenzen und Rezepte. Alle diese Ressourcen kommen in euer Gruppeninventar, das von der App verwaltet wird. Zwischen den Abenteuern könnt ihr eure Ressourcen ausgeben, um neue Ausrüstung herzustellen oder eure bestehende Ausrüstung zu verbessern.

### — GOLD —

Gold ist die wichtigste Währung in Terrinoth. Bei jedem Aufenthalt in Frostgate könnt ihr Gold ausgeben, um Materialien zu kaufen. Darüber hinaus bieten euch manche Abenteuer und Ereignisse die Möglichkeit, Gold auszugeben.



### — MATERIALIEN UND ESSENZEN —

Die wichtigsten Ressourcen für die Herstellung und Verbesserung von Ausrüstung sind **MATERIALIEN** und **ESSENZEN**. Materialien sind gewöhnliche Rohstoffe, die ihr entweder unterwegs finden oder in der Stadt für Gold kaufen könnt, z. B. Metall, Knochen, Leder, Stoff, Mineralien, Kräuter und Kuriositäten. Essenzen sind äußerst selten und verkörpern die Grundbausteine der Realität, z. B. Ignos (Feuer) und Anemos (Luft).



### — REZEPTE —

Im Laufe der Kampagne werdet ihr immer wieder Rezepte finden. Jedes Rezept enthält eine Liste von Materialien und Essenzen, die zum Herstellen eines bestimmten Ausrüstungsgegenstands benötigt werden. Wenn ihr zwischen den Abenteuern die Handwerkshalle besucht, könnt ihr dort die aufgelisteten Materialien mit dem Rezept kombinieren, um den Gegenstand herzustellen. Rezept und Materialien werden dabei verbraucht und automatisch aus dem Gruppeninventar entfernt. Alle hergestellten Gegenstände werden zum Gruppeninventar hinzugefügt und bleiben dort für den Rest der Kampagne. Das gilt auch für Verbrauchsgegenstände.

Zu jedem Ausrüstungsgegenstand gibt es zwei Rezepte. Das erste braucht ihr, um den Gegenstand herzustellen (also seine Basisseite verwenden zu können), das zweite, um ihn zu verbessern (also seine verbesserte Seite verwenden zu können).



## — DIE STADT —

Frostgate ist eine der Freien Städte im Königreich Terrinoth. Obwohl sie nicht zur Baronie Forthyn gehört, liegt sie innerhalb ihrer Grenzen und ist in Freundschaft und Rivalität mit ihr verbunden.



Stadtansicht

Die **STADT** ist euer Zuhause, in das ihr zwischen den Abenteuern immer wieder zurückkehrt. Ihr könnt verschiedene Orte in der geschäftigen Metropole aufsuchen, um Materialien zu kaufen, Ausrüstung herzustellen oder Neuigkeiten zu erfahren.

Dies sind die drei Orte, die ihr aufsuchen könnt:



### Handwerkshalle

Um die wachsenden Herausforderungen der Kampagne zu bewältigen, müssen eure Helden stärker werden. Eine wichtige Möglichkeit dazu ist das Herstellen und Verbessern von Ausrüstung. In der Handwerkshalle könnt ihr eure gefundenen Rezepte, Materialien und Essenzen verwenden, um Gegenstände herzustellen und zu verbessern.



### Rüstkammer

In der Rüstkammer könnt ihr einzelne Bauteile eurer Waffen auswechseln, um sie optimal an euer nächstes Abenteuer anzupassen, neue Strategien auszuprobieren und euren eigenen Spielstil zu entwickeln.



### Händler

Der Händler verkauft Materialien, Rezepte und manchmal auch fertige Ausrüstungsgegenstände für Gold. Außerdem könnt ihr hier Materialien für Gold verkaufen.

## — EREIGNISSE —

Ereignisse können sowohl in der Stadt als auch auf der Landkarte passieren. Sie stellen verschiedene Orte, Personen und Vorkommnisse dar. Um ein Ereignis abzuhandeln, wählt ihr es in der App aus und folgt den Anweisungen. Manche Ereignisse erfordern, dass ihr an einen bestimmten Ort reist. In jedem Fall treiben sie die Handlung voran und locken mit Belohnungen und anderen Überraschungen.



**Normal:** Diese Ereignisse können sowohl in der Stadt als auch auf der Landkarte auftauchen. Ihr könnt sie in der App auswählen, um sie abzuhandeln.



**Reise:** Diese Ereignisse können nur auf der Landkarte auftauchen. Ihr könnt sie in der App auswählen, um dorthin zu reisen und sie abzuhandeln.

## — ERRUNGENSCHAFTEN —

Jeder Held verfolgt neben den Kampagnenzielen auch persönliche Ziele. Diese sogenannten Errungenschaften tragen zu seiner persönlichen Entfaltung und Weiterentwicklung bei. Die App speichert eure Fortschritte und informiert euch, sobald jemand eine Errungenschaft erreicht hat. Anschließend erhält der Held eine Belohnung, z. B. eine neue Fertigkeit oder ein exklusives Rezept, und wählt eine neue Errungenschaft aus.



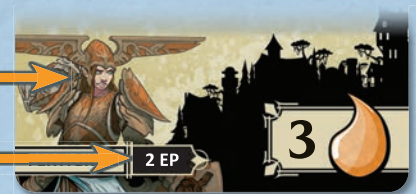
## — FERTIGKEITEN UND ERFAHRUNG —

Je weiter ihr in der Kampagne voranschreitet, desto mehr Fertigkeiten schaltet ihr automatisch frei und desto mehr **ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)** sammelt ihr. Fertigkeiten verleihen euch neue Fähigkeiten, die auf den jeweiligen Karten beschrieben sind. Zu Beginn jedes Abenteuers entscheidet ihr, mit welchen Fertigkeiten ihr eure Helden ausrüsten wollt. Die Gesamtkosten der Fertigkeiten, die ein Held ausgerüstet hat, **dürfen nicht** höher sein als seine Erfahrung.

Damit ihr eine Fertigkeit ausrüsten könnt, muss sie freigeschaltet sein und das Bild eures Helden in der unteren linken Kartenecke aufweisen.

Helden-  
beschränkung

EP-Kosten



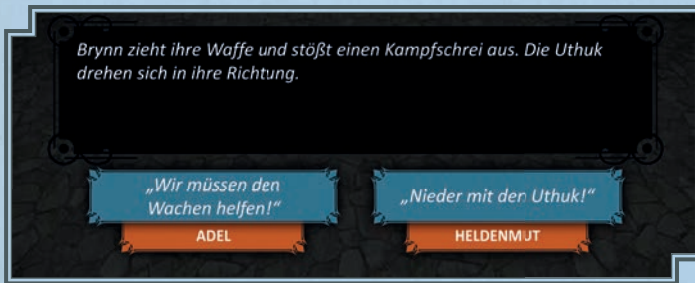
Ähnlich wie Heldenkarten sind auch Fertigkeitenkarten doppel-seitig, haben Erschöpfungslimits und können im Laufe des Spiels umgedreht werden.

## — TUGENDEN —

Jeder Held hat zwei individuelle Primärtugenden, die von der App verwendet werden, um seine persönliche Entwicklung im Laufe der Geschichte festzuhalten.

Immer wieder werdet ihr vor Entscheidungen gestellt, welche die eine oder andere Tugend erhöhen. An sich haben Tugenden keinen Effekt, allerdings wird die App sie verwenden, um die Konsequenzen eurer Entscheidungen zu bestimmen.

Es ist ebenso valide und effektiv, beide Tugenden zu erhöhen, wie sich auf eine zu konzentrieren. Versucht also nicht, eure Tugenden zu optimieren, sondern trifft eure Entscheidungen anhand der Geschichte, des Spielverlaufs oder der Persönlichkeit eurer Helden.



## LANDKARTE

Die Landkarte zeigt die Baronie Forthyn sowie die Ausläufer der umliegenden Gebiete. Solange ihr in der Stadt seid, könnt ihr die Schaltfläche „Stadt verlassen“ auswählen, um auf die Landkarte zu wechseln. Auf der Landkarte seht ihr alle Abenteuer und Ereignisse, die euch gegenwärtig zur Verfügung stehen.



Schaltfläche  
„Stadt  
verlassen“



Landkartenansicht

## ABENTEUER

Abenteuer werden auf der Landkarte durch Abenteuersymbole angezeigt. Wählt ein beliebiges Abenteuer aus, um eine kurze Beschreibung zu erhalten:



**Hauptabenteuer:** Diese Abenteuer treiben die Handlung der Kampagne voran, egal ob ihr gewinnt oder verliert. Oft steht ein bestimmter Held im Mittelpunkt.



**Nebenabenteuer:** Diese optionalen Abenteuer warten mit zusätzlichen Belohnungen und Geschichten auf euch. Ihr könnt jedes Nebenabenteuer nur ein Mal versuchen. Danach wird es von der Landkarte entfernt.

Sobald ihr bereit für ein neues Abenteuer seid, wählt ihr eines auf der Landkarte aus und klickt auf „Vorbereiten“.

## VORBEREITEN

Nachdem ihr euch für ein Abenteuer entschieden habt, muss jeder von euch einen Helden auswählen. Ihr könnt in jeder Spielsitzung unterschiedliche Helden spielen, allerdings ist in vielen Abenteuern ein bestimmter Held erforderlich.



Das Schloss-Symbol an Brynns Porträt bedeutet, dass sie für das Abenteuer „Der Schatz des Davin Throm“ erforderlich ist.

Nach der Wahl der Helden gelangt ihr in die Ausrüstungsansicht, wo jeder von euch seine beiden Waffen und seinen Schmuck einstellt. Wählt gleichzeitig eure Rüstung, Verbrauchsgegenstände und Fertigkeiten für das kommende Abenteuer. Dabei gelten die zuvor erklärten Beschränkungen. Anschließend klickt ihr auf „Los geht's“, um euch ins Abenteuer zu stürzen.



In der Ausrüstungsansicht könnt ihr Waffen und Schmuck auswählen und ausrüsten.

## SPIELSTAND SPEICHERN

Ihr könnt euren Spielstand jederzeit speichern, indem ihr im Optionsmenü „Speichern & beenden“ auswählt. Falls ihr mitten im Abenteuer unterbricht, solltet ihr ein Foto des Spieltisches machen, auf dem die Position aller Spielfiguren sowie der Status eurer Spielbereiche sichtbar ist – also welche Kartenseiten aufgedeckt sind, welche Marker wo liegen und welche Werte eure Lebensräder anzeigen.

## SPIELSTAND LADEN

Um eure Kampagne fortzusetzen, klickt auf dem Titelschirm auf „Spiel laden“ und wählt dann den gewünschten Speicherslot aus.

Legt anschließend den Vorrat bereit, wie in Schritt 4 des „Spieldaufbaus“ auf Seite 7 beschrieben. Nach der Wahl eurer Helden sucht ihr die passenden Spielkomponenten heraus und stellt eure Lebensräder ein. Anschließend wählt ihr euer nächstes Abenteuer in der App aus und klickt auf „Los geht's“.

# KLARSTELLUNGEN

Auf dieser Seite findet ihr, alphabetisch sortiert, Klarstellungen zu den gängigsten Regeln sowie zur Sprache der Kartentexte. Das App-Referenzhandbuch enthält Details zu allen Spielregeln, unter anderem die folgenden Klarstellungen.

## APP

- Die Helden können jederzeit Objekte in der App anklicken, um mehr Informationen über sie zu erhalten. Dies verbraucht **keine** Heldenaktion. Erst wenn das Porträt eines Helden in der App ausgewählt und auf ein Objekt gezogen wird, **verbraucht** der Held damit eine seiner Aktionen.

## ERSCHÖPFUNG

- Es können Erschöpfungsmarker auf eine Karte mit Erschöpfungslimit „0“ platziert werden, falls eine Fähigkeit das Erschöpfungslimit der Karte erhöht.

## HELDEN-SPIELZÜGE

- Ein Held kann, auch nachdem er alle seine Aktionen durchgeführt hat, noch Bewegungspunkte ausgeben und Fähigkeiten verwenden. Der Zug eines Helden endet erst, wenn er ihn für beendet erklärt.

## LEBENSUNKTE

- Ein Held kann beim Heilen sein Lebenspunkte-Maximum nicht überschreiten.
- Erleidet ein Held so viel Schaden, dass seine Lebenspunkte unter null fallen würden, senkt der Schaden die Lebenspunkte des Helden stattdessen auf null.

## SPRACHE DER KARTENTEXTE

- Wenn sich eine Fähigkeit auf einen „Wurf“ bezieht, ist damit jede Situation gemeint, in der ein Held einen oder mehrere Würfel wirft, beispielsweise beim Angreifen, Verteidigen oder Ablegen einer Probe.
- Bewegt sich eine Spielkomponente auf eine andere Spielkomponente „zu“, so muss jedes Feld, um das sie sich bewegt, den Abstand zwischen beiden Spielkomponenten verringern.
- Bewegt sich eine Spielkomponente von einer anderen Spielkomponente „weg“, so muss jedes Feld, um das sie sich bewegt, den Abstand zwischen beiden Spielkomponenten vergrößern.
- Verwendet eine Fähigkeit das Wort „aufeinanderfolgend“ ist damit eine zusammenhängende Felderkette gemeint, in der jedes Feld benachbart zum vorherigen ist.
- Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Held zwei Spielkomponenten „tauscht“, wird jede Komponente genau dort platziert, wo zuvor die andere Komponente war.
- Verwendet eine Fähigkeit den Ausdruck „als Gruppe“, bezieht sie sich nicht auf einen einzelnen Helden, sondern auf die gesamte Gruppe. Die Gruppe entscheidet, wie sie den Effekt auf die Helden aufteilt.

## TIMING

- Jede Fähigkeit gibt an, zu welchem Zeitpunkt sie verwendet werden kann. In den meisten Fällen kann eine Fähigkeit „bevor/vor“, „nachdem/nach“ oder „während“ eines bestimmten Zeitpunkts oder einer bestimmten Spielaktion verwendet werden:
  - ◇ Beschreibt eine Fähigkeit ihr Timing mit „bevor/vor“ oder „nachdem/nach“, kann ihr Effekt nur unmittelbar vor oder nach dem beschriebenen Timing-Ereignis abgehandelt werden.
  - ◇ Beschreibt eine Fähigkeit ihr timing mit „während“, kann ihr Effekt jederzeit während des beschriebenen Timing-Ereignisses abgehandelt werden.
- Jede Fähigkeit kann **nur ein Mal** während ihres Timings abgehandelt werden. Beispielsweise kann eine Fähigkeit, die „während deines Zuges“ abgehandelt wird, in jedem Zug des Helden abgehandelt werden, jedoch nicht mehrmals pro Zug.

## TREPPEN

- Manche Spielpläne sind so aufgebaut, dass ein Spielplanteil auf der obersten Stufe einer Treppe aufliegt. Die aufliegenden Felder werden als Bestandteile der Treppenstufe behandelt.

## ZUSTÄNDE

- Wenn ein Held die Wahl hat, wohin er einen Zustandsmarker platziert, kann er ihn nicht auf eine Karte platzieren, die bereits einen Marker dieses Typs hat.
- Immer wenn ein Held eine Karte umdreht, werden **sämtliche** Marker von dieser Karte abgelegt. Das gilt auch für Zustandsmarker mit positiven Effekten.

## DIE GOLDENEN REGELN

Die Goldenen Regeln sind das Fundament, auf dem alle anderen Spielregeln aufbauen.

- Bei Widersprüchen zwischen Referenzhandbuch und Spielanleitung hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.
- Widerspricht eine Kartenfähigkeit dem Referenzhandbuch, so hat die Karte stets Vorrang. Sofern es möglich ist, Karte und Regeln gleichzeitig zu befolgen, sollte dies auch geschehen.
- Verwendet eine Kartenfähigkeit eine Form von „nicht können“, so handelt es sich um ein absolutes Verbot, das auch von anderen Fähigkeiten nicht umgangen werden kann.
- Widerspricht die App dem Referenzhandbuch, der Spielanleitung oder einer Kartenfähigkeit, so hat die App stets Vorrang.

## CREDITS

**Game Design and Development:** Kara Centell-Dunk und Nathan Hajek

**Additional Development:** Jim Cartwright, Todd Michlitsch, Brandon Perdue und Amudha Venugopalan

**Technical Writing:** Adam Baker und James Kniffen

**Producer:** Jason Walden

**Fiction:** Daniel Lovat Clark

**Editing:** Sam Gregor-Stewart und Joshua Yearsley

**Proofreading:** Alexis Dykema und Jeremy Gustafson

**Board Game Manager:** Andrew Fischer

**Descent Story Review:** Michael Gernes

**Creative Director of Story and Setting:** Katrina Ostrander

**Graphic Design:** WiL Springer mit Shaun Boyke und Evan Simonet

**Punchboard Engineer:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** David Auden Nash

**Map Tile Art:** Yoann Boissonnet

**Character Design:** Sebastian Luca

**Interior Art:** Francesca Baerald, Julio Bencid, João Bragato, Ivan Dedov, Ana Fedina, Kiana Hamm, Ivan Kunakh, Tanya Maksimuk, Ario Murti, Igor Shapochkin und Lenka Šimečková

**Art Direction:** Tim Flanders und Preston Stone

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Sculpting:** Robert Brantseg, Grace Cheung, Rowena Frenzel, Adam Martin, Gary Storkamp und Irek Zieliński

**Sculpting Coordinator:** Mike Jones

**Part Design:** Kevin Van Sloun

**Sculpting Lead:** Cory DeVore

**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs

**Software Development:** Mark Jones, Paul Klecker und Xavier Marleau

**Digital Artist:** Gary Storkamp

**Digital Operations Coordinator:** Emma Hunt

**Music:** Steven Gernes

**Quality Assurance Coordination:** Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

**Production Management:** Justin Anger und Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Chris Gerber

— **DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY** —

**Übersetzung und Redaktion:** Susanne Kraft

**Lektorat:** Sebastian Klinge und Christian Kox

**Layout und grafische Bearbeitung:** Max Breidenbach und Vanessa Löh

**Playtesters:** Adriano Alberti La Marmora, Craig Bishell, Doug Christiano, Kevin De Kock, Andrea Dell’Agnese, Emeric Dwyer, Julia Faeta, Malachi Gardner, Jeremy Gustafson, Stian Haugen, Thomas Hvizdos, Brian Ingvaldstad, Petr Knapp, Erik Miller, Lacey Miller, Roderick D Mitchell Jr., Daniele Palman, Max Ribaric, Kristian Steinli, Erik Strybos, Anna Svitilova, Joris Van der Vorst, Steinar Watne und Eric Wellens

**Mit besonderem Dank an Andrew Navaro und alle Beta-Tester.**



© 2021 Fantasy Flight Games. Descent: Legends of the Dark ist TM von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM und ® von Gamegenic GmbH. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



# KURZÜBERSICHT

## DIE SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus folgenden Phasen:

1. **Heldenphase:** Jeder Held spielt einen Zug und führt dabei Aktionen durch, um sich zu bewegen, Gegner anzugreifen und mit Markern und Geländeteilen zu interagieren.
2. **Finsternisphase:** Zeit vergeht und die Gegner werden aktiviert.

## AKTIONEN

Wer am Zug ist, kann eine Manöveraktion und zwei weitere Aktionen durchführen. Es ist erlaubt, mehrmals dieselbe Aktion durchzuführen (auch mehrere Manöveraktionen).

- **Manöver:** Erhalte Bewegungspunkte in Höhe deiner Geschwindigkeit.
- **Kampf:** Greife einen Gegner an.
- **Erkundung:** Interagiere mit einem Erkundungsmarker oder einem 3D-Geländeteil.
- **Bereitschaft:** Drehe eine deiner Karten um.
- **Spezial:** Handle eine beliebige Fähigkeit mit Aktionssymbol (♣) ab.

## SYMBOLE

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| ★ Erfolg      | ♣ Spezialaktion |
| ⊕ Vorteil     | ⤴ Verbesserung  |
| ⚡ Energie     | ♥ Lebenspunkt   |
| 💧 Erschöpfung | ✖ Schaden       |

## SCHLÜSSELWÖRTER

- **Anwendungen:** Nachdem eine Karte auf eine Seite mit dem Schlüsselwort „ANWENDUNGEN“ gedreht wurde (auch wenn sie zu Beginn des Abenteuers so in den Spielbereich eines Helden gelegt wird), werden die hinter dem Schlüsselwort angegebenen Marker auf die Karte platziert. Sobald keine Marker dieses Typs mehr auf der Karte liegen, wird sie umgedreht.
- **Beim Aufdecken:** Nachdem eine Karte auf eine Seite mit dem Schlüsselwort „BEIM AUFDECKEN“ gedreht wurde (auch wenn sie zu Beginn des Abenteuers so in den Spielbereich eines Helden gelegt wird), muss der Effekt hinter dem Schlüsselwort sofort abgehandelt werden.
- **Weitreichend:** Eine Waffe mit diesem Schlüsselwort kann verwendet werden, um Figuren in bis zu zwei Feldern Entfernung anzugreifen (sofern die Sichtlinie nicht blockiert ist).
- **X Schritt(e):** Mit diesem Schlüsselwort darf sich eine Figur um bis zu X Felder bewegen. Dabei ignoriert sie Aufgehalten, muss aber dennoch alle Geländeregeln beachten.

## HELDENZUSTÄNDE



**Infiziert:** Sobald während der Finsternisphase Zeit vergeht, erleidet der Held Schaden in Höhe seiner Karten, die Infiziert-Marker haben.



**Verängstigt:** Sobald während der Finsternisphase Zeit vergeht, erleidet der Held 1 Erschöpfung mit jeder Karte, die einen Verängstigt-Marker hat. (Wie immer erleidet er 1 Schaden für jeden Erschöpfungsmarker, den er erleidet, aber nicht platzieren kann.)



**Gebrandmarkt:** Sobald ein Held eine Karte mit einem Gebrandmarkt-Marker umdreht, erleidet er 2 Schaden.



**Vorbereitet:** Während seines Zuges darf ein Held einen Vorbereitet-Marker von einer seiner Karten ablegen, um diese Karte ohne Bereitschaftsaktion umzudrehen.



**Fokussiert:** Während eines Angriffs, einer Verteidigung oder einer Probe darf ein Held einen Fokussiert-Marker von einer Karte ablegen, um einen seiner Würfel neu zu werfen.

## UNTERLAGEN

Unterlagen haben folgende Effekte auf Helden und Gegner:



**Glut:** Ein Held, der sich auf ein Glutfeld bewegt, brandmarkt eine seiner Karten. Bewegt sich ein Gegner auf ein Glutfeld, wird er zermürbt und verdammt.



**Gift:** Ein Held, der sich auf ein Giftfeld bewegt, infiziert eine seiner Karten. Bewegt sich ein Gegner auf ein Giftfeld, wird er entkräftet.



**Stacheln:** Ein Held oder Gegner, der sich auf ein Stachelfeld bewegt, wird aufgehalten und erleidet 2 Schaden.



**Wasser:** Immer wenn ein Held oder Gegner Bewegungspunkte ausgibt, um sich aus einem Wasserfeld hinauszubewegen, muss er einen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben.

## HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

- Ein Held kann zwischen dem Ausgeben von Bewegungspunkten Aktionen durchführen.
- Ein Held kann während seines Zuges auch mehrmals dieselbe Aktion durchführen.
- Wenn Erschöpfung platziert wird, um eine Erschöpfungsfähigkeit abzuhandeln, muss sie auf die Karte platziert werden, auf der die Fähigkeit aufgedruckt ist.
- Wenn Erschöpfung platziert wird, um einen Vorteil in einen Erfolg umzuwandeln, kann der Held sie auf irgendeine seiner Karten mit Erschöpfungslimit platzieren.
- Immer wenn ein Held eine Karte umdreht, werden **sämtliche** Marker auf dieser Karte abgelegt, auch diejenigen, die einen positiven Effekt haben.