

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



Referenzhandbuch

Version 1.0

ZUSAMMENFASSUNG DER ÄNDERUNGEN

Neue Einträge und Änderungen zur vorherigen Version werden hier vermerkt.

Referenzhandbuch

„Ich muss zu dem Kriegsrat des Herrn gehen und versuchen, etwas zu erfahren. Doch der Feind ist am Zuge und im Begriff, sein Spiel im Ernst zu eröffnen.“
– Gandalf, Die Rückkehr des Königs

Dieses Dokument gilt als endgültige Instanz für Regelfragen, aber es ist nicht dazu geeignet, das Spiel zu erlernen. Die Spieler sollten zunächst die Spielregel vollständig lesen und dieses Referenzhandbuch während des Spiels nur bei Bedarf verwenden, falls Fragen aufkommen.

Der Großteil dieses Heftes besteht aus einem Glossar, in dem Begriffe und Situationen, auf die man während des Spiels stoßen könnte, alphabetisch aufgeführt sind. Deshalb sollte bei Regelfragen zunächst im Glossar-Teil dieses Dokumentes nachgesehen werden.

Im letzten Teil befinden sich zwei Anhänge. Der erste Anhang enthält Timing-Diagramme, welche die Struktur einer vollständigen Runde verdeutlichen und eine genaue Erklärung zur Handhabung jedes einzelnen Spielschritts, der in diesem Diagramm aufgeführt ist, liefern. Im zweiten Anhang befinden sich detaillierte Angaben zum Aufbau jeder Kartenart.

Die goldenen Regeln

Falls der Text dieses Referenzhandbuchs im direkten Widerspruch zum Text der Spielregel steht, hat der Text des Referenzhandbuchs Vorrang.

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text des Referenzhandbuchs oder der Spielregel steht, hat der Text der Karte Vorrang.

Glossar

Im Folgenden werden alle Spielregeln, Begriffe und Situationen, die während des Spiels auftreten können, in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Abenteuerfortschritt

Die Spieler rücken sofort zum nächsten Abschnitt eines Abenteuers vor, sobald sie mindestens so viele Fortschrittsmarker auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt haben, wie diese Karte Abenteuerpunkte hat.

- ◇ Überzählige Fortschrittsmarker werden nicht in den nächsten Abschnitt mitgenommen.

Abenteuerkarten, Abenteuerdeck

Jede Abenteuerkarte steht für einen der verschiedenen Abschnitte eines Abenteuers, den die Spieler im Rahmen eines Szenarios zu bewältigen haben. Jede Abenteuerkarte ist ein durchnummerierter Schritt in einer festgelegten Reihenfolge, angeordnet im sogenannten „Abenteuerdeck“.

Siehe auch: Anhang II

Abenteuerphase

Die Schritte dieser Phase und die Erklärung, wie ein Abenteuer abgehandelt wird, werden unter Timing 3.1–3.5 auf Seite 26 beschrieben.

Ablagestapel und Stapel beanspruchter Siegpunkte

Viele Spieleffekte legen Karten auf den Ablagestapel eines Spielers, auf den Begegnungs-Ablagestapel oder auf den Stapel beanspruchter Siegpunkte.

- ◇ Jeder Spieler hat seinen eigenen Ablagestapel. Das Begegnungsdeck hat seinen Begegnungs-Ablagestapel.
- ◇ Sobald eine Karte abgelegt wird, wird sie auf den Ablagestapel gelegt, das zu dem Deck gehört, aus dem die Karte stammt.
- ◇ Der Stapel beanspruchter Siegpunkte und jeder Ablagestapel gehört zu den offenen Informationen und darf jederzeit von jedem Spieler angesehen werden.
- ◇ Die Reihenfolge der Karten in einem Ablagestapel darf nicht verändert werden, es sei denn, ein Spieler wird durch eine Kartenfähigkeit dazu angewiesen.
- ◇ Falls mehrere Karten gleichzeitig einen Ablagestapel betreten würden, wählt der Besitzer

dieser Karten aus, in welcher Reihenfolge jene Karten auf den Ablagestapel gelegt werden.

Absprachen

Die Spieler dürfen und sollten während des Spiels miteinander sprechen, gemeinsam planen und die besten Handlungsmöglichkeiten erörtern. Die Spieler können über alles diskutieren. Das umfasst die Karten im Spiel und auf der Hand eines Spielers. Die Spieler dürfen sich allerdings nicht die Hand anderer Spieler ansehen oder anderen Spielern vorschreiben, was sie zu tun haben.

Adjektive

Falls ein Kartentext ein Adjektiv enthält, dem mehrere Begriffe folgen, gilt das Adjektiv für jeden Begriff in der Liste, falls es darauf anwendbar ist. Im Satz „Jeder spielbereite Held und Gegner“ ist „spielbereit“ ein Adjektiv, das sich auf „Held“ und auf „Gegner“ bezieht.

Aktion, Aktionsfähigkeit

Manche Fähigkeiten sind mit dem fett gedruckten Wort „**Aktion**“ gekennzeichnet. Diese Fähigkeiten können nur von einem Spieler in einem Aktionsfenster initiiert werden. Für weitere Details zu den Aktionsfenstern in einer Runde siehe Anhang I auf Seite 23.

Manchen Aktionen geht noch eine Phase vor dem Wort „**Aktion**“ voraus. Solche Aktionen gelten noch immer als Aktionsfähigkeiten, mit der Einschränkung, dass sie nur in dem Aktionsfenster der entsprechenden Phase initiiert werden können.

Eine Aktion muss so weit wie möglich abgehandelt werden, bevor die nächste Aktion initiiert werden kann.

Ein Spieler darf eine Aktionsfähigkeit auf folgenden Karten initiieren:

- ◇ Auf einer Helden-, Verbündeten- und Verstärkungskarte, die im Spiel ist und die sich unter seiner Kontrolle befindet.
- ◇ Auf einer Ereigniskarte auf seiner Hand.
- ◇ Auf einer „Nicht im Spiel“-Karte, die er besitzt, mit der Fähigkeit, die angibt, dass sie ausgelöst werden kann, auch wenn sie sich nicht im Spiel befindet, oder mit der Fähigkeit, die voraussetzt, dass die Karte nicht im Spiel sein muss, um abgehandelt werden zu können.
- ◇ Auf einer Ziel-, Abenteuer- oder Ortskarte im Spiel, die den fett gedruckten Auslöser „**Aktion**“ hat.

Siehe auch: Anhang I, Ausgelöste Fähigkeit, Fähigkeit

Aktiver Ort

Sobald die Spieler zu einem Ort reisen, wird er aus der Aufmarschzone entfernt und neben das Abenteuerdeck gelegt, womit er zum aktiven Ort wird.

- ◇ Es kann nur immer 1 aktiven Ort zur gleichen Zeit geben. Die Spieler können nicht reisen, falls eine andere Ortskarte aktiv ist.
- ◇ Der aktive Ort trägt seinen Widerstand nicht zum Gesamtwiderstand der Aufmarschzone bei.
- ◇ Der aktive Ort wirkt als Puffer für das aktuelle Abenteuer. Jegliche Fortschrittsmarker, die auf das aktuelle Abenteuer gelegt würden, werden stattdessen auf den aktiven Ort gelegt (bis zu den Abenteuerpunkten jenes Ortes).
- ◇ Falls der aktive Ort durch einen Spiel- oder Karteneffekt erkundet wird, der das Legen mehrerer Fortschrittsmarker auf das Abenteuer erfordert, und die Fortschrittsmarker stattdessen auf den aktiven Ort gelegt werden, werden die verbliebenden durch den Effekt erschaffenen Fortschrittsmarker auf das aktuelle Abenteuer gelegt.

Siehe auch: Erkundet, Reise

Aktiver Spieler

Der Begriff „aktiver Spieler“ bezieht sich auf den Spieler, der in einem Rahmenschritt oder einem speziellen Aktionsfenster eine bestimmte Funktion des Spiels durchführen muss (oder die Möglichkeit dafür eingeräumt bekommt).

Aktuelles Abenteuer

Das „aktuelle Abenteuer“ bezieht sich auf den Abenteuerabschnitt, den die Spieler zurzeit zu bewältigen versuchen.

Siehe auch: Abenteuerkarten

Anfänglicher Bedrohungsgrad

Der anfängliche Bedrohungsgrad eines Spielers setzt sich aus den aufaddierten Bedrohungskosten jedes Helden zusammen, den jener Spieler kontrolliert.

Siehe auch: Vorbereitung

Angriffe außerhalb der Kampfphase

Falls ein Gegner außerhalb der Kampfphase einen Angriff durchführt, wird ihm eine Schattenkarte zugeteilt und die Schritte unter „Gegnerangriffe abhandeln“ auf Seite 25 werden durchgeführt.

Falls ein Spieler außerhalb der Kampfphase einen Angriff durchführt, werden die Schritte unter „Spielerangriffe abhandeln“ auf Seite 25 durchgeführt.

Angriffsstärke

Jeder Charakter und Gegner hat eine Angriffsstärke. Dieser Wert ist die Menge an Schaden, die der Charakter oder Gegner zufügt, wenn er angreift.

- ◇ Die Angriffsstärke wird durch das -Symbol angegeben.

Siehe auch: Kampfphase

Anhaltende Effekte

Manche Kartenfähigkeiten erzeugen Effekte oder Bedingungen, die den Spielstatus für einen bestimmten Zeitraum beeinflussen (z. B. „bis zum Ende der Phase“ oder „bis zum Ende dieses Angriffs“). Solche Effekte werden anhaltende Effekte genannt.

- ◇ Ein anhaltender Effekt besteht über die Abhandlung der Fähigkeit, die ihn erschaffen hat, hinaus. Er wirkt für die Dauer, die durch den Effekt angegeben ist. Der Effekt beeinflusst den Spielstatus für die angegebene Dauer, unabhängig davon, ob die Karte, die den anhaltenden Effekt erschaffen hat, im Spiel ist oder bleibt.
- ◇ Falls ein anhaltender Effekt, der durch eine Spielerkarte erzeugt worden ist, Karten (oder eine bestimmte Art von Karten) betrifft, die sich im Spiel befinden (oder die angegebenen Eigenschaften haben), wird er nur auf Karten angewendet, die sich zu dem Zeitpunkt im Spiel befinden (oder die angegebenen Eigenschaften haben), an dem der anhaltende Effekt in Erscheinung tritt. Karten, die ins Spiel kommen (oder durch eine Statusänderung die angegebenen Eigenschaften erhalten), nachdem der Effekt begonnen hat zu wirken, sind von dem anhaltenden Effekt **nicht** betroffen.
- ◇ Falls ein anhaltender Effekt, der durch eine Begegnungs- oder Abenteuerkarte erzeugt worden ist, Karten (oder eine bestimmte Art von Karten) im Spiel betrifft, wird dieser Effekt auf alle Karten angewendet, welche die angegebenen Eigenschaften haben, unabhängig von ihrem Spielstatus zu dem Zeitpunkt, an dem der anhaltende Effekt in Erscheinung tritt. Karten, die ins Spiel kommen (oder durch eine Statusänderung die angegebenen Eigenschaften erhalten), nachdem der Effekt begonnen hat zu wirken, sind von dem anhaltenden Effekt genauso betroffen wie Karten, die sich zu

dem Zeitpunkt im Spiel befunden haben, an dem der anhaltende Effekt in Erscheinung getreten ist. Dies soll dem Begegnungsdeck dabei helfen, effektive Kartenkombinationen zu erzeugen.

- ◇ Ein anhaltender Effekt hört auf zu wirken, sobald der bestimmte Zeitpunkt erreicht ist, der bei seiner Dauer angegeben wurde. Dies bedeutet, dass ein andauernder Effekt, der „bis zum Ende der Runde“ wirkt, aufhört zu wirken, ehe eine Fähigkeit oder ein verzögerter Effekt „am Ende der Runde“ initiiert werden darf.
- ◇ Ein anhaltender Effekt, der am Ende eines bestimmten Zeitraums aufhört zu wirken, kann nur während dieses Zeitraums initiiert werden.

Art

Siehe: Kartenarten

Aufdecken

Sobald ein Spieler dazu angewiesen wird, eine Begegnungskarte aufzudecken, nimmt der Spieler die oberste Karte des Begegnungsdecks, dreht sie auf ihre offene Seite um und handelt den Aufmarsch jener Karte ab, darunter auch alle „Wenn aufgedeckt“-Effekte.

Auffrischungsphase

Die Schritte dieser Phase werden unter Timing 7.1–7.5 auf Seite 28 beschrieben.

Aufgedruckt

Das Wort „aufgedruckt“ bezieht sich auf Texte, Eigenschaften, Symbole oder Werte, die auf der Karte aufgedruckt sind.

Aufmarsch

Mit dem Begriff „Aufmarsch“ wird der Prozess beschrieben, eine Begegnungskarte vom Begegnungsdeck aufzudecken, ihren Effekt abzuhandeln und sie in die entsprechende Spielzone zu legen.

Der Aufmarsch jeder Begegnungskarte folgt diesen Schritten:

1. Aufdecken der Begegnungskarte, indem sie auf ihre offene Seite gedreht wird, so dass man ihren Spieltext lesen kann.
2. Abhandlung aller Schlüsselwörter und/oder aller „Wenn aufgedeckt“-Effekte auf der Begegnungskarte.

3. Legen der Begegnungskarte in die entsprechende Spielzone. Falls die aufgedeckte Begegnungskarte ein Gegner, ein Ort oder ein Ziel ist, wird sie in die Aufmarschzone gelegt. Falls die aufgedeckte Begegnungskarte ein Verrat ist, wird sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

Aufmarschzone

Die Aufmarschzone ist eine der Besonderheiten dieses Spiels. Sie repräsentiert potenzielle Gefahren, denen sich die Spieler während ihres Abenteuers stellen müssen.

- ◇ Sobald eine Gegner-, eine Orts- oder eine Zielkarte aufgedeckt wird, wird sie der Aufmarschzone hinzugefügt.
- ◇ Solange sich ein Ort in der Aufmarschzone befindet, sind die Spieler noch nicht an diesem Ort. Jeder Ort in der Aufmarschzone trägt seinen Widerstand zum Gesamtwiderstand der Aufmarschzone bei.
- ◇ Solange sich ein Gegner in der Aufmarschzone befindet, ist er nicht mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt. Jeder Gegner in der Aufmarschzone trägt seinen Widerstand zum Gesamtwiderstand der Aufmarschzone bei.

Aus dem Spiel entfernt

„Aus dem Spiel entfernt“ ist ein „Nicht im Spiel“-Status. Eine Karte, die aus dem Spiel entfernt worden ist, wird beiseitegelegt und interagiert nicht mehr mit dem Spiel, solange sie aus dem Spiel entfernt ist. Falls keine bestimmte Dauer angegeben ist, gilt eine aus dem Spiel entfernte Karte bis zum Ende des Spiels als aus dem Spiel entfernt.

Ausgelöste Fähigkeit

Eine fett gedruckte Timing-Vorgabe gefolgt von einem Doppelpunkt und dem Rest der Fähigkeit zeigt an, dass eine Fähigkeit eine ausgelöste Fähigkeit ist.

- ◇ Aktions-, Reaktions-, Erzwungen- und „Wenn aufgedeckt“-Fähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten.
- ◇ Eine ausgelöste Fähigkeit auf einer Spielerkarte kann nur initiiert werden, falls ihr Effekt für sich alleine genommen das Potenzial hat, den Spielstatus zu ändern. Ob dieses Potenzial besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Bezahlung der Kosten oder möglicher Reaktionen auf den Effekt in Betracht zu ziehen.

◇ Alle Aktions- und Reaktionsfähigkeiten sind optional, es sei denn das Wort „Erzwungen“ ist der Fähigkeit vorangestellt.

◇ Erzwungen- und „Wenn aufgedeckt“-Fähigkeiten werden vom Spiel zu dem entsprechenden Timing-Zeitpunkt der Fähigkeit automatisch ausgelöst.

Siehe auch: Auslösebedingung

Auslösebedingung

Eine Auslösebedingung gibt eine spezielle Spielsituation an. Auf Kartenfähigkeiten ist die Auslösebedingung das Element, das sich auf diese Spielsituation bezieht und das damit den Zeitpunkt angibt, zu dem die Fähigkeit verwendet werden darf. Die Beschreibung der Auslösebedingung einer Fähigkeit folgt normalerweise den Wörtern „sobald“ oder „nachdem“.

- ◇ Falls eine einzelne Spielsituation mehrere Auslösebedingungen erzeugt (z. B. wenn ein einziger Angriff dazu führt, dass ein Charakter Schaden nimmt und besiegt wird), werden jene Auslösebedingungen in einem gemeinsamen Reaktionsfenster behandelt. Fähigkeiten, die sich auf eine der Auslösebedingungen beziehen, die von jener Spielsituation erzeugt worden sind, dürfen in beliebiger Reihenfolge verwendet werden.

Siehe auch: Nachdem, Reaktion, Sobald

Ausscheidender Spieler

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, falls alle seine Helden getötet wurden, falls sein Bedrohungsgrad die 50 erreicht oder falls ein Karteneffekt sein Ausscheiden bewirkt.

- ◇ Sobald ein Spieler ausscheidet, werden seine Handkarten, alle Karten, die er kontrolliert, und sein Deck auf seinen Ablagestapel gelegt. Alle Gegner, mit denen der Spieler in einen Kampf verwickelt ist, werden in die Aufmarschzone zurückgelegt, wobei sie ihre Schadensmarker behalten.
- ◇ Sobald ein Spieler ausscheidet, fahren die verbleibenden Spieler mit dem Spiel fort. Dabei decken sie während der Abenteuerphase jetzt 1 Begegnungskarte weniger auf, da 1 Spieler weniger im Spiel ist.
- ◇ Falls alle Spieler ausgeschieden sind, endet das Spiel mit einer Niederlage für die Spieler.

Austauschen

Einige Effekte verwenden das Wort „austauschen“. Um eine solche Fähigkeit abhandeln zu können, müssen austauschbare Entitäten auf beiden Seiten des Tausches existieren.

- ◇ Sobald Werte ausgetauscht werden, dürfen Werte von „0“ ausgetauscht werden. Gibt es in einem entsprechendem Wertefeld keinen Wert, kann dieser mit einem anderen Wert nicht ausgetauscht werden.

„Auswählen“

Das Wort „auswählen“ zeigt an, dass ein Spielelement (meistens eine Karte) als Ziel eines Effekts ausgewählt werden muss.

- ◇ Der Spieler, der die Fähigkeit kontrolliert, die das Wort „auswählen“ verwendet, wählt alle Ziele für den Effekt aus, es sein denn, die Karte gibt etwas anderes an.
- ◇ Falls es für den Zieffekt kein gültiges Ziel gibt, kann die Fähigkeit nicht initiiert werden.

Siehe auch: Besitz und Kontrolle

Bedrohung, Bedrohungsähler

Bedrohung steht für den Grad des Risikos, das ein Spieler während des Szenarios eingeht. Die Bedrohungsähler werden dazu verwendet, den Bedrohungsgrad eines Spielers während des Spiels festzuhalten.

- ◇ Der Bedrohungsgrad eines Spielers kann nicht unter 0 fallen.

Begegnungsdeck

Das Begegnungsdeck repräsentiert die Gegner, Gefahren, Orte und Umstände, welche die Spieler bewältigen müssen, um das Abenteuer zu bestehen.

- ◇ Ein Begegnungsdeck besteht aus Gegner-, Orts-, Verrats- und Zielkarten.
- ◇ Das Szenario, das die Spieler zu bewältigen versuchen, bestimmt, aus welchen Karten das Begegnungsdeck zusammengesetzt wird.

Begegnungsphase

Die Schritte dieser Phase und die Abhandlung der Kampfproben werden unter Timing 5.1–5.4 auf Seite 27 beschrieben.

Besitz und Kontrolle

Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, in dessen Deck sich die Karte zu Beginn des Spiels befunden hat. Das Szenario gilt als der Besitzer des Begegnungsdecks jeder Begegnungskarte.

- ◇ Normalerweise kommen Karten unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel. Begegnungskarten kommen unter der Kontrolle des Szenarios ins Spiel.
- ◇ Der Spieler, der derzeit eine Karte kontrolliert, hat die Kontrolle über jene Karte. Einige Fähigkeiten können dafür sorgen, dass die Kontrolle über eine Karte während des Spiels wechselt.
- ◇ Ein Spieler kontrolliert Karten in seinen „Nicht im Spiel“-Zonen (wie Handkarten, Deck und Ablagestapel).
- ◇ Falls eine Karte, deren Kontrolle gewechselt hat, das Spiel verlässt, wird sie nach der Abhandlung der Spielsituation, welche die Karte das Spiel verlassen lässt, in die entsprechende „Nicht im Spiel“-Zone des Besitzers gelegt (Hand, Deck oder Ablagestapel). Andere Kartenfähigkeiten können nicht mit der zweiten tatsächlichen Platzierung interagieren.
- ◇ Sobald die Kontrolle über einen Charakter wechselt, solange dieser im Spiel ist, bleibt er im gleichen Status wie zuvor (d. h. erschöpft oder spielbereit, mit oder ohne Schaden, usw.) und wird in die Spielzone des Spielers verschoben, der ihn jetzt kontrolliert.
- ◇ Verstärkungen, die an Karten angehängt sind, deren Kontrolle wechselt, wechseln ebenfalls die Kontrolle.
- ◇ Falls kein Zeitraum angegeben ist, bleibt die Karte unter der Kontrolle des neuen Spielers, solange sie im Spiel bleibt.

Bewacht

Bewacht ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Sobald ein Ziel mit dem Schlüsselwort Bewacht aufgedeckt wird, wird die nächste Karte des Begegnungsdecks aufgedeckt. Die zuerst aufgedeckte Karte mit dem Schlüsselwort Bewacht wird an die danach aufgedeckte Karte angehängt. Beide Karten werden in die Aufmarschzone gelegt.

Falls die nächste Karte auch das Schlüsselwort Bewacht hat, wird noch eine Karte vom Begegnungsdeck aufgedeckt, um den Bewacht-Effekt der

ersten Karte erfüllen zu können. Danach wird das Schlüsselwort Bewacht der zweiten Karte abgehandelt.

Gegner- und Ortskarten, die an bewachte Zielkarten angehängt werden, zählen ihren Widerstand zum Gesamtwiderstand mit, solange sie sich in der Aufmarschzone befinden.

Solange ein Ziel 1 oder mehr Begegnungskarten angehängt hat, kann es nicht beansprucht werden. Sind alle angehängten Begegnungskarten beseitigt worden, bleibt das Ziel in der Aufmarschzone, bis es beansprucht worden ist.

Der Kartentext des Ziels gibt an, auf welche Weise das unbewachte Ziel beansprucht werden kann.

Eine Begegnungskarte, die an ein bewachtes Ziel angehängt ist, kann je nach Kartenart auf folgende Weise beseitigt werden:

- ◇ **Gegner:** Der Gegner verlässt das Spiel, indem er entweder besiegt wird oder infolge eines Karteneffekts.
- ◇ **Ort:** Der Ort verlässt das Spiel, indem er entweder erkundet wird oder infolge eines Karteneffekts.
- ◇ **Verrat:** Die Effekte eines Verrats werden abgehandelt oder verhindert.

Siehe auch: Ziel

Charakterkarten

Charakterkarten stehen für die verschiedenen Gefährten, die zusammenkommen, um gemeinsam Abenteuer zu bestehen.

Charakterkarten werden in 2 Arten unterteilt: Helden und Verbündete. Eine Fähigkeit, die sich auf einen „Charakter“ bezieht, bezieht sich auf beide Kartenarten.

Manche Fähigkeiten beziehen sich (je nach Fähigkeits-text) vielleicht nur auf eine bestimmte Art oder schließen eine Art aus.

- ◇ Charaktere kommen spielbereit unter der Kontrolle des Besitzers im Spielbereich jenes Spielers ins Spiel.
- ◇ Charaktere bleiben im Spiel, bis sie getötet oder durch einen Spielschritt oder eine Fähigkeit aus dem Spiel entfernt werden.

Siehe auch: Einzigartige Karten, Heldenkarte, Schaden, Töten, Trefferpunkte, Verbündetenkarte

Danach

Falls ein Texteffekt einer Fähigkeit das Wort „danach“ verwendet, muss der vorangehende Text vollständig

erfolgreich abgehandelt worden sein (oder zutreffen), bevor der sich anschließende Effekt nach dem Wort „danach“ abgehandelt werden kann.

- ◇ Falls der Teileffekt vor dem Wort „danach“ erfolgreich abgehandelt werden kann, muss auch der Versuch unternommen werden, den Teileffekt nach dem Wort „danach“ abzuhandeln.
- ◇ Falls der Teileffekt vor dem Wort „danach“ nicht erfolgreich abgehandelt werden kann, wird auch kein Versuch unternommen, den Teileffekt nach dem Wort „danach“ abzuhandeln.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Reaktion

Deckzusammenstellung

Für die Deckzusammenstellung gelten folgende Regeln:

- ◇ Der Spieler wählt 1 bis 3 Helden aus.
- ◇ Das Spielerdeck muss mindestens 50 Spielerkarten enthalten.
- ◇ Für die Größe des Spielerdecks gibt es keine Obergrenze.
- ◇ Das Spielerdeck darf nur bis zu 3 Kopien jeder Karte (nach Kartentitel) enthalten.

Durchsuchen

Sobald ein Spieler angewiesen wird, etwas nach einer Karte zu durchsuchen, darf jener Spieler alle Karten in der durchsuchten Zone ansehen.

Falls der Spieler eine Karte findet, die den angegebenen Voraussetzungen entspricht, darf er jene Karte der Spielzone hinzufügen, die bei der Anweisung des Durchsuchen-Effekts angegeben ist.

- ◇ Während des Durchsuchen-Prozesses gelten die Karten, nach denen gesucht wird, als noch in der durchsuchten Zone befindlich (sie haben zu diesem Zeitpunkt die Zone noch nicht verlassen).

Dürfen

Eine Form des Wortes „dürfen“ gibt an, dass der betreffende Spieler die Möglichkeit hat, das zu tun, was auf die Form von „dürfen“ folgt. Falls kein Spieler angegeben ist, betrifft dies den Spieler, der die Karte kontrolliert, auf der sich die Fähigkeit befindet.

Effekte

Ein Karteneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Fähigkeitstextes, der auf eine Karte aufgedruckt ist oder den man durch eine Karte

erhalten hat, hervorgerufen wird. Ein Rahmeneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Rahmenschrittes hervorgerufen wird.

- ◇ Karteneffekten können Kosten, Auslösebedingungen, Spieleinschränkungen, Spielberechtigungen und/oder Zielerfordernisse vorausgehen. Diese Elemente werden nicht als Effekte behandelt.
- ◇ Ist eine Fähigkeit einmal initiiert, müssen die Spieler jeden Teil ihres Effektes so weit wie möglich abhandeln, es sei denn, der Effekt enthält das Wort „darf“ oder „dürfen“.
- ◇ Sobald ein ungezielter Effekt versucht, mit einer Anzahl von Spielelementen zu interagieren (wie z. B.: „Ziehe 3 Karten“ oder „Durchsuche die obersten 10 Karten deines Decks“), die größer ist als die Anzahl der Elemente, die sich aktuell in der angegebenen Spielzone befinden, interagiert der Effekt mit so vielen Elementen wie möglich.
- ◇ Das Ablaufen eines andauernden Effektes (oder das Beenden einer permanenten Fähigkeit) gilt nicht als Veränderung des Spielstatus durch einen Karteneffekt.
- ◇ Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, zwischen mehreren Effekten zu wählen, muss er einen Effekt wählen, der das Potenzial hat, den Spielstatus zu ändern.

Siehe auch: Anhang I, Fähigkeit

Einflussosphäre

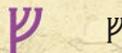
Es gibt 4 verschiedene Einflussosphären, wie im nachfolgendem Schaubild angegeben.

Falls eine Spielerkarte ein Einflussosphärensymbol aufweist, gehört sie jener Einflussosphäre an.

Siehe auch: Ressourcenübereinstimmung

Einflussosphären

Führung



Wissen



Geist



Taktik



Eingeschränkt

Eingeschränkt ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Jeder Charakter kann nicht mehr als 2 Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Eingeschränkt angehängt haben.

Falls eine dritte Verstärkung mit dem Schlüsselwort Eingeschränkt an einen Charakter angehängt wird, muss 1 der eingeschränkten Verstärkungen sofort auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt werden.

Einzigartige Karten

Das -Symbol vor einem Kartentitel zeigt an, dass die Karte „einzigartig“ ist. Die Spieler dürfen als Gruppe nur 1 Kopie jeder einzigartigen Karte (nach Kartentitel) im Spiel haben.

- ◇ Ein Spieler kann eine einzigartige Karte nicht spielen oder ins Spiel bringen, falls bereits eine Kopie jener Karte (nach Kartentitel) im Spiel ist.
- ◇ Falls eine einzigartige Version eines Charakters aus dem Begegnungsdeck ins Spiel kommt und ein Spieler bereits eine Kopie jenes Charakters (nach Kartentitel) kontrolliert, muss jener Spieler die Version ablegen, die er kontrolliert.

Siehe auch: Besitz und Kontrolle

Ereigniskarten

Ereigniskarten repräsentieren taktische Manöver, Aktionen, Zauber und andere unerwartete Wendungen, die während eines Spiels auftreten können.

- ◇ Die Art der Fähigkeit, Auslösebedingung (falls vorhanden) und Spielberechtigungen und Spieleinschränkungen (falls vorhanden) einer Ereigniskarte legen fest, wann und wie diese Karte gespielt werden darf.
- ◇ Sobald eine Ereigniskarte gespielt wird, werden ihre Kosten bezahlt, ihre Effekte abgehandelt und sie wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- ◇ Ereigniskarten interagieren mit dem Spielstatus zu dem Zeitpunkt, an dem sie gespielt und abgehandelt werden. Falls eine Ereigniskarte einen andauernden Effekt auf bestimmte Karten erzeugt, können nur Karten im Spiel (oder in der betreffenden Spielzone oder mit dem betreffenden Spielstatus) davon betroffen werden, die zu dem Zeitpunkt, an dem das Ereignis gespielt worden ist, gültig waren. Karten, die erst nach der Abhandlung des Ereignisses ins Spiel (oder in die betreffende Spielzone) kommen, werden von dem andauernden Effekt nicht betroffen.

- ◊ Falls die Effekte einer Ereigniskarte verhindert werden, gilt die Karte immer noch als gespielt und ihre Kosten als bezahlt. Nur die Effekte sind verhindert worden.
- ◊ Eine Ereigniskarte kann nicht ins Spiel kommen, es sei denn, der Effekt, der sie ins Spiel bringt, ändert auch ihre Kartenart zu einer Kartenart, die es ihr erlaubt, im Spiel sein zu können.

Siehe auch: Anhang II, Auslösebedingung, Spiel-einschränkung und Spielberechtigung, Timing und Abhandlung von Fähigkeiten

Erhalten

Das Wort „erhalten“ wird in verschiedenen Zusammenhängen gebraucht.

- ◊ Falls ein Spieler Ressourcen erhält, werden jene Ressourcen aus dem Markervorrat genommen und dem Ressourcenvorrat eines bestimmten Helden hinzugefügt.
- ◊ Falls eine Karte eine Eigenschaft erhält (wie ein **Merkmal**, ein Schlüsselwort oder einen Fähigkeitstext), funktioniert die Karte so, als ob sie die erhaltene Eigenschaft besitzen würde. „Erhaltene“ Eigenschaften gelten nicht als auf der Karte „aufgedruckt“.
- ◊ Falls eine Karte einen Bonus oder Malus auf eines ihrer Werte erhält, wird jener Wert modifiziert. (Näheres dazu siehe unter „Modifikatoren“ auf Seite 14).

Erkundet

Falls die Anzahl Fortschrittsmarker auf einem Ort gleich oder größer ist als seine Abenteuerpunkte, gilt jener Ort als erkundet und er wird auf den Ablagestapel gelegt.

- ◊ Wird der Ort auf den Ablagestapel gelegt, weil er erkundet ist, ist das nicht dasselbe wie den Ort abzulegen.
- ◊ Falls der aktive Ort während der Abhandlung des Abenteurers erkundet wird, werden alle überzähligen Fortschrittsmarker auf das aktuelle Abenteuer gelegt.

Ersatzeffekte

Ein Ersatzeffekt ist ein Effekt, der die Art und Weise einer Abhandlung durch eine andere Art der Abhandlung ersetzt. Die meisten Ersatzeffekte sind Reaktionsfähigkeiten in folgendem Format: „Sobald eine Auslösebedingung passieren würde,

mache stattdessen [den Ersatzeffekt]“. Nachdem alle Reaktionen auf die ursprüngliche Auslösebedingung abgehandelt worden sind und es an der Zeit ist, die Auslösebedingung selbst abzuhandeln, wird stattdessen der Ersatzeffekt abgehandelt.

- ◊ Falls mehrere Ersatzeffekte aufgrund derselben Auslösebedingung initiiert werden, wird der zuletzt initiierte Ersatzeffekt für die Abhandlung der Auslösebedingung verwendet.

Erschöpft

Karten werden oft erschöpft, um einen Angriff durchzuführen oder bestimmte Fähigkeiten zu verwenden. Sobald eine Karte erschöpft wird, wird sie um 90° gedreht.

- ◊ Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit ist. Karten werden üblicherweise durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit spielbereit gemacht.
- ◊ Eine Kartenfähigkeit auf einer erschöpften Karte ist aktiv und kann immer noch mit dem Spiel interagieren. Falls aber eine erschöpfte Karte als Teil der Kosten, um eine Fähigkeit zu verwenden, erschöpft werden muss, kann sie nicht erneut erschöpft werden. Deshalb kann die Karte nicht verwendet werden, um für eine Fähigkeit zu bezahlen.

Siehe auch: Spielbereit

Erzwungen

Erzwungen ist ein fett gedruckter Auslöser. Falls das Wort „**Erzwung** n“ einer ausgelösten Fähigkeit vorausgeht, ist die Initiierung der Fähigkeit verpflichtend.

- ◊ Bei jeder einzelnen Auslösebedingung haben erzwungene Reaktionen Vorrang und werden vor nicht-erzwungenen „Sobald“- und „Nachdem“-Reaktionen auf den gleichen Auslöser initiiert.
- ◊ Falls 2 oder mehr erzwungene Fähigkeiten zur gleichen Zeit initiiert werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten ausgelöst werden, unabhängig davon, wer die Karten mit den Fähigkeiten kontrolliert.
- ◊ Jede erzwungene Fähigkeit muss so weit wie möglich abgehandelt werden, bevor die nächste erzwungene Fähigkeit derselben Auslösebedingung initiiert werden darf.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit

Fähigkeit, Kartenfähigkeit

Eine Fähigkeit ist der spezielle Spieltext, der angibt, wie eine Karte das Spiel beeinflusst. Folgende Arten von Kartenfähigkeiten gibt es: Aktion, Erzwungen, Schlüsselwort, permanente Fähigkeit, Reaktion und „Wenn aufgedeckt“-Fähigkeiten.

- ◇ Die Initiierung einer Aktions- oder einer Reaktionsfähigkeit ist optional. Das Wort „dürfen“ beinhaltet außerdem, dass der Spieler eine Option bei der Abhandlung einer Fähigkeit hat. Der Spieler, der eine Karte mit einer optionalen Fähigkeit kontrolliert, bestimmt, ob er die Fähigkeit zu einem möglichen Zeitpunkt nutzen möchte.
- ◇ Die Anwendung oder Initiierung folgender Fähigkeitsarten ist verpflichtend: permanente Fähigkeiten, „Wenn aufgedeckt“-Fähigkeiten und Erzwungen-Fähigkeiten.
- ◇ Die Initiierung eines Schlüsselwortes, welches das Wort „dürfen“ enthält, ist optional. Die Anwendung aller übrigen Schlüsselwörter ist verpflichtend.
- ◇ Kartenfähigkeiten interagieren nur mit Karten, die sich im Spiel befinden, und können nur Karten zum Ziel haben, die sich im Spiel befinden, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf eine „Nicht im Spiel“-Zone oder ein „Nicht im Spiel“-Element. Kartenfähigkeiten auf Charakteren und Verstärkungen können nur initiiert werden oder das Spiel beeinflussen, solange sie sich im Spiel befinden, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf die Verwendung aus einer „Nicht im Spiel“-Zone heraus, oder erfordert ausdrücklich, dass sich die Karte außerhalb des Spiels befinden muss, damit die Fähigkeit abgehandelt werden kann. Ereigniskarten interagieren ausdrücklich aus der „Nicht im Spiel“-Zone heraus mit dem Spiel, wie es in den Regeln für diese Kartenarten angegeben ist.
- ◇ Eine Kartenfähigkeit kann nur initiiert werden, falls ihr Effekt das Potenzial hat, den Spielstatus zu ändern. Dabei werden Konsequenzen durch das Bezahlen von Kosten oder anderen Fähigkeitsinteraktionen nicht berücksichtigt.
- ◇ Eine Kartenfähigkeit kann nur initiiert werden, falls ihre Kosten (nach Anwendung aller Modifikatoren) vollständig bezahlt werden können.
- ◇ Wenn eine Fähigkeit aus mehr als einem Satz besteht, wird die Fähigkeit Satz für Satz nacheinander abgehandelt.

- ◇ Eine Fähigkeit, der ein fett gedruckter Timing-Auslöser gefolgt von einem Doppelpunkt vorausgeht, wird „ausgelöste Fähigkeit“ genannt.

Siehe auch: Aktion, Effekte, Erzwungen, Permanente Fähigkeit, Reaktion, Schlüsselwörter

Fähigkeiten initiieren, Karten spielen

Sobald ein Spieler eine Karte spielen oder eine ausgelöste Fähigkeit initiieren möchte, erklärt dieser Spieler zunächst seine Absicht. Die folgenden Schritte müssen in Reihenfolge berücksichtigt werden:

1. Spieleinschränkungen überprüfen: Kann die Karte zu diesem Zeitpunkt gespielt oder die Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt initiiert werden?
2. Kosten (möglicherweise mehrere) für das Spielen einer Karte oder das Initiieren einer Fähigkeit bestimmen.
3. Mögliche Modifikatoren auf Kosten anwenden.
4. Kosten bezahlen.
5. Ziel(e) auswählen, falls anwendbar.
6. Die Karte wird gespielt oder die Fähigkeit wird abgehandelt.

Falls einer der obigen Schritte die Auslösebedingung einer Reaktionsfähigkeit erfüllt, darf jene Fähigkeit ausgelöst werden, sobald jene Auslösebedingung erfüllt ist.

Siehe auch: Kosten, Planungsphase

Fernkampf

Fernkampf ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Fernkampf kann vom Spieler, der ihn kontrolliert, zum Angreifer gegen einen Gegner erklärt werden, der mit einem anderen Spieler in einen Kampf verwickelt ist.

Ein Charakter kann Fernkampfangriffe gegen diese Ziele erklären, sobald sein Besitzer Angriffe erklärt, oder er kann an Angriffen teilnehmen, die von anderen Spielern erklärt worden sind. In beiden Fällen muss der Charakter erschöpft werden und die für einen Angriff erforderlichen Voraussetzungen erfüllen.

Folgespieler

Der Begriff „Folgespieler“ bezieht sich immer auf den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn (ausgehend vom derzeitigen aktiven Spieler oder von dem Spieler, der als

letztes eine Spielfunktion im Spiel durchgeführt oder gepasst hat) in Spielerreihenfolge.

Im Solo-Spiel gibt es keinen Folgespieler und Karteneffekte, die den Folgespieler zum Ziel haben, werden nicht ausgelöst.

Freiwillig in einen Kampf verwickeln

Während des Schritts „Freiwillig in einen Kampf verwickeln“ in der Begegnungsphase (Rahmenschritt 5.2) hat jeder Spieler die Möglichkeit, 1 Gegner in der Aufmarschzone in einen Kampf zu verwickeln. Dadurch wird ein Gegner „freiwillig in einen Kampf verwickelt“.

- ◇ Jeder Spieler hat 1 Chance, während des Schritts „Freiwillig in einen Kampf verwickeln“ einen Gegner freiwillig in einen Kampf zu verwickeln
- ◇ Die Kampfbereitschaft eines Gegners spielt beim freiwilligen in einen Kampf verwickeln keine Rolle.

Siehe auch: Begegnungsphase, In einen Kampf verwickelt, Kampfprobe

Gegnerkarten

Gegnerkarten repräsentieren Schurken, Kreaturen, Monster oder deren Diener, die versuchen, die Helden während ihres Abenteuers zu fangen, in die Irre zu führen oder zu vernichten.

- ◇ Nachdem eine Gegnerkarte aufgedeckt worden ist, wird sie der Aufmarschzone hinzugefügt.
- ◇ Gegnerkarten bleiben im Spiel, bis sie besiegt oder durch eine Kartenfähigkeit aus dem Spiel entfernt werden.
- ◇ Falls ein Gegner mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt ist, bleibt er mit jenem Spieler in jenem Kampf verwickelt, bis der Gegner besiegt oder durch eine Kartenfähigkeit aus der Spielzone jenes Spielers entfernt wird.

Siehe auch: Kampfprobe, Schaden, Töten

Grenzwert der Bedrohung

Der Grenzwert der Bedrohung ist der Bedrohungsgrad, ab dem ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet.

Falls der Bedrohungsgrad eines Spielers 50 erreicht, scheidet jeder Spieler sofort aus dem Spiel aus.

Grundwert

Der Grundwert ist der Wert einer Zahl vor der Anwendung von Modifikatoren. Für die meisten Zahlen ist dies der aufgedruckte Wert.

Heldenkarten

Heldenkarten stellen die Hauptcharaktere dar, die ein Spieler bei dem Versuch, ein Szenario zu bestehen, kontrolliert. Helden beginnen das Spiel „im Spiel“ und liefern die Ressourcen, die nötig sind, um Karten aus dem Deck des Spielers zu bezahlen (Verbündete, Verstärkungen und Ereignisse).

Helden können sich dem Abenteuer stellen, angreifen oder verteidigen und in vielen Fällen verfügen sie auch über eigene Kartenfähigkeiten.

- ◇ Jeder Spieler wählt 1–3 Heldenkarten aus, mit denen er das Spiel beginnt.
- ◇ Heldenkarten bleiben im Spiel, bis sie getötet oder durch eine Kartenfähigkeit aus dem Spiel entfernt werden.

Siehe auch: Anhang II, Schaden, Töten, Trefferpunkte

Im Spiel und nicht im Spiel

Aufgedeckte Karten in der Aufmarschzone oder in der Spielzone eines Spielers gelten als „im Spiel“. Zusätzlich gelten auch die oberste Karte des Abenteuerdecks und der aktive Ort als „im Spiel“.

„Nicht im Spiel“ bezieht sich auf die Karten auf der Hand eines Spielers, im Deck oder Ablagestapel eines Spielers, im Begegnungsdeck und Begegnungs-Ablagestapel, im Stapel beanspruchter Siegpunkte sowie auf beiseitegelegte und aus dem Spiel entfernte Karten.

- ◇ Kartenfähigkeiten interagieren nur mit Karten (und können nur Karten zum Ziel haben), die sich im Spiel befinden, es sei denn ein Fähigkeitstext bezieht sich ausdrücklich auf eine „Nicht im Spiel“-Zone.
- ◇ Kartenfähigkeiten können nur aus Zonen im Spiel initiiert werden oder das Spiel beeinflussen, außer es ist ausdrücklich angegeben, dass sie in „Nicht im Spiel“-Zonen verwendet werden können oder dass sie eine Karte aus einer „Nicht im Spiel“-Zone benötigen, um abgehandelt werden zu können. Spieleinschränkungen und Spielberechtigungen sind eine Ausnahme, da sie beeinflussen könnten, wie eine Karte gespielt oder nicht gespielt (bzw. verwendet) werden darf.

- ◇ Eine Karte kommt ins Spiel, sobald sie von einem „Nicht im Spiel“-Status in einen „Im Spiel“-Status übergeht.
- ◇ Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie von einem „Im Spiel“-Status in einen „Nicht im Spiel“-Status übergeht.

Siehe auch: Effekte, Fähigkeit

Immun

Falls eine Karte immun gegen bestimmte Effekt-Arten ist, können Effekte dieser Art sie nicht als Ziel haben.

- ◇ Nur die immune Karte selbst ist geschützt. Spielelemente, die in direktem Zusammenhang mit der immunen Karte stehen (wie angehängte Verstärkungen, Marker auf der Karte oder Fähigkeiten, deren Quelle die immune Karte ist), sind selbst nicht immun.
- ◇ Falls eine Karte eine Immunität gegen einen Effekt erhält, werden bestehende anhaltende Effekte, die bereits vorher auf die Karte angewendet worden sind, im Bezug auf ihre Immunität neu bewertet.

In einen Kampf verwickelt

Sobald ein Gegner aus einer anderen Spielzone kommend die Spielzone eines Spielers betritt, hat jener Gegner jenen Spieler in einem Kampf verwickelt und jener Spieler hat jenen Gegner in einen Kampf verwickelt.

- ◇ Ein in einen Kampf verwickelter Gegner trägt seine Bedrohungsstärke nicht zur Gesamtbedrohungsstärke in der Aufmarschzone bei. Stattdessen führt jeder in einen Kampf verwickelte Gegner in der Kampfphase einen Angriff durch.
- ◇ Ein in einen Kampf verwickelter Gegner bleibt mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt, bis der Gegner getötet, in eine andere Spielzone verschoben oder aus dem Spiel abgelegt wird.

Siehe auch: Kampfphase, Kampfprobe

In Spielerreihenfolge

Falls die Spieler angewiesen werden, eine Reihe von Handlungen „in Spielerreihenfolge“ durchzuführen, führt der Startspieler seinen Teil der Handlungen zuerst durch, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn.

- ◇ Falls eine Reihe von Handlungen, die in Spielerreihenfolge durchgeführt wird, nicht abgeschlossen ist, nachdem jeder Spieler seinen Teil der Handlungen ein Mal durchgeführt hat, geht die Reihe der

Handlungsgelegenheiten im Uhrzeigersinn solange weiter, bis sie abgeschlossen ist.

- ◇ Der Begriff „Folgespieler“ bezieht sich immer auf den (im Uhrzeigersinn) nächsten Spieler in Spielerreihenfolge.

Ins Spiel bringen

Siehe: Spielen und ins Spiel bringen

Ins Spiel kommen

Der Begriff „ins Spiel kommen“ bezieht sich auf jeden Zeitpunkt, an dem eine Karte aus einer „Nicht im Spiel“-Zone oder einem „Nicht im Spiel“-Status in eine Spielzone übergeht. Das Spielen und das Ins Spiel Bringen einer Karte durch eine Kartenfähigkeit sind zwei Möglichkeiten, wie eine Karte ins Spiel kommen kann.

Kampfphase

Die Schritte dieser Phase und die Abhandlung von Angriffen werden unter Timing 6.1–6.11 auf Seite 27–28 beschrieben.

Kampfprobe

Sobald ein Spieler dazu angewiesen wird, eine Kampfprobe gegen einen Gegner in der Aufmarschzone abzulegen, vergleicht der Spieler seinen Bedrohungsgrad mit der Kampfbereitschaft des Gegners. Falls der Bedrohungsgrad des Spielers gleich oder höher als die Kampfbereitschaft jenes Gegners ist, verwickelt der Gegner jenen Spieler in einen Kampf, indem er aus der Aufmarschzone in die Spielzone jenes Spielers verschoben wird.

Siehe auch: Begegnungsphase, Freiwillig in einen Kampf verwickeln, In einen Kampf verwickelt

„Kann keine Verstärkungen haben“

Eine Karte mit dem Text „Kann keine Verstärkungen haben“ kann keine Verstärkungskarte angehängt haben.

- ◇ Falls ein Merkmal dem Wort „Verstärkungen“ vorangestellt ist, kann die Karte keine Verstärkung des bestimmten Merkmals angehängt haben. Sie kann weiterhin Verstärkungen ohne jenem Merkmal angehängt haben.
- ◇ Falls ein Charakter den Text „Kann keine Verstärkungen haben“ erhält, muss jede Verstärkung, die an den Charakter angehängt ist, sofort abgelegt werden.

Siehe auch: Verstärkungskarten

„Kann keinen Schaden nehmen“

Einer Karte, die „keinen Schaden nehmen kann“, kann kein Schaden zugewiesen oder zugefügt werden. Auf sie darf kein Schaden verschoben oder umverteilt werden und sie kann nicht gewählt werden, um Schaden zu nehmen, oder als Ziel eines Effekts gewählt werden, der sie Schaden nehmen lässt.

- ◇ Jeder Schaden, der sich schon auf einer Karte befindet, die „Kann keinen Schaden nehmen“ erhält, behält den Schaden.
- ◇ Eine Karte, die „keinen Schaden nehmen kann“, kann immer noch durch Effekte, die keinen Schaden verursachen (wie z. B. durch Ablegen) aus dem Spiel genommen werden.

Kann nicht, können nicht

Die Begriffe „kann nicht“ oder „können nicht“ haben absolute Gültigkeit und können nicht von anderen Fähigkeiten oder Effekten widerrufen werden.

Karten ziehen

Sobald ein Spieler angewiesen wird, 1 oder mehr Karten zu ziehen, zieht er jene Karten oben von seinem Deck.

Sobald ein Spieler wegen eines einzelnen Spielschritts oder einer einzelnen Kartenfähigkeit 2 oder mehr Karten zieht, zieht er jene Karten gleichzeitig.

Gezogenen Karten werden der Hand des Spielers hinzugefügt.

Es gibt kein Limit, wie viele Karten ein Spieler in jeder Runde ziehen darf.

Es gibt kein Handkartenlimit.

Siehe auch: Keine Karten mehr

Kartenarten

Folgende Kartenarten gibt es in diesem Spiel:

Abenteuer-, Gegner-, Orts-, Verrats-, Ziel-, Helden-, Verbündeten-, Verstärkungs- und Ereigniskarten.

Angaben zum Aufbau jeder dieser Kartenarten befinden sich in Anhang I.

- ◇ Falls durch eine Fähigkeit die Kartenart einer Karte geändert wird (wenn z. B. eine Verbündetenkarte zu einer Gegnerkarte wird), verliert sie alle anderen Kartenarten, die sie möglicherweise hat, und funktioniert genauso wie andere Karten der neuen Kartenart.

Keine Karten mehr

Falls einem Spielerdeck die Karten ausgehen, setzt der Spieler das Spiel mit den Karten fort, die er auf seiner Hand und im Spiel hat. Der Spieler mischt seinen Ablagestapel nicht neu.

Falls das Begegnungsdeck jemals während der Abenteuerphase keine Karten hat, wird der Begegnungs-Ablagestapel neu gemischt und als neues Begegnungsdeck bereitgelegt.

Keine Marker mehr

Es gibt keine Begrenzungen für die Anzahl der Ressourcen-, Schadens- und Fortschrittsmarker, die sich zu einem Zeitpunkt in einer Spielzone befinden können.

Falls die Spieler keine Ressourcen-, Schadens- oder Fortschrittsmarker mehr übrig haben, dürfen andere Marker, Zähler oder Münzen verwendet werden, um den aktuellen Spielstatus festzuhalten.

Siehe auch: Ressourcen, Schaden

Kontrolle

Siehe: Besitz und Kontrolle

Kopie (einer Karte)

Eine Kopie einer Karte wird durch ihren Kartentitel bestimmt. Jede weitere Karte mit demselben Kartentitel gilt als Kopie der Karte, unabhängig von Kartenart, Text, Bild oder anderen Eigenschaften der Karte(n).

Kosten

Die Ressourcenkosten einer Karte entsprechen dem numerischen Wert, der bezahlt werden muss, um die Karte zu spielen.

Manche Fähigkeiten haben Kosten, die im Text der Fähigkeit angegeben sind, die bezahlt werden müssen, um die Fähigkeit zu verwenden.

- ◇ Sobald ein Spieler Kosten bezahlt, muss er dies mit Karten und/oder Spielelementen tun, die jener Spieler kontrolliert.
- ◇ Falls zum Bezahlen von Kosten ein Spielelement benötigt wird, das sich nicht im Spiel befindet, darf der Spieler, der die Kosten bezahlt, nur Spielelemente verwenden, die sich in seinen „Nicht im Spiel“-Zonen befinden, um die Kosten zu bezahlen.
- ◇ Falls mehrere Kosten für eine einzelne Karte oder Fähigkeit bezahlt werden müssen, müssen diese Kosten gleichzeitig bezahlt werden.

- ◊ Falls die Abhandlung eines Effekts nicht das Potenzial hat, den Spielstatus zu ändern, können die Kosten einer Fähigkeit nicht bezahlt werden.
- ◊ Das Wort „um“ wird bei Fähigkeitstexten verwendet, um zwischen den Kosten und dem Effekt einer Fähigkeit unterscheiden zu können. Im Format „Bezahle die Kosten, um den Effekt abzuhandeln“ stehen die Kosten vor dem „um“ und der Effekt danach.

Siehe auch: Um

Leer

Falls das aufgedruckte Textfeld einer Karte durch eine Fähigkeit behandelt wird, als ob es „leer“ wäre, wird jenes Textfeld behandelt, als ob es keinen aufgedruckten Text hätte. Text, der aus anderen Quellen stammt, wird dadurch nicht geleert.

- ◊ Das Textfeld einer Karte beinhaltet ihre Fähigkeiten, Schlüsselwörter und Merkmale.
- ◊ Eine Karte mit einem leeren Textfeld behält ihren Hintergrund- und/oder Geschichtstext.

Mehrere Verteidiger

Manche Kartenfähigkeiten erlauben es den Spielern, mehrere Verteidiger gegen einen Angriff zu erklären.

- ◊ Die Verteidigungsstärke aller Verteidiger werden zusammengezählt, solange der Angriff abgehandelt wird.
- ◊ Der verteidigende Spieler muss sämtlichen Schaden des Angriffs einem einzelnen Charakter zuweisen, der an der Verteidigung beteiligt ist.

Merkmale

Die meisten Karten haben 1 oder mehr Merkmale, die oben im Textfeld in *fett-kursiv* aufgedruckt sind.

- ◊ **Merkmale** haben keinen eigenständigen Effekt auf das Spiel. Stattdessen beziehen sich einige Kartenfähigkeiten auf Karten, die bestimmte Merkmale besitzen oder denen bestimmte Merkmale fehlen.

Modifikatoren

Der Spielstatus fragt ständig variable Werte und Mengen ab und bringt (falls nötig) die modifizierten Werte auf den neusten Stand.

Immer wenn ein neuer Modifikator angewendet (oder entfernt) wird, wird das gesamte Ergebnis komplett

neu berechnet, ausgehend vom nicht modifizierten Grundwert und unter Beachtung aller Modifikatoren.

- ◊ Bei der Berechnung von Werten gelten alle Modifikatoren als gleichzeitig angewendet. Bei der Durchführung der Berechnung werden jedoch alle Modifikatoren, die etwas addieren oder subtrahieren, angewendet, bevor ein Wert verdoppelt oder halbiert wird.
- ◊ Sobald ein Wert auf eine bestimmte Zahl „(fest)gesetzt“ wird, überschreibt dieser Modifikator sämtliche Modifikatoren, die ihn nicht auf einen Wert festsetzen (einschließlich neuer Modifikatoren, die in dem Zeitraum des festgesetzten Wertes neu hinzugefügt werden und keinen Wert festsetzen). Falls es einen Konflikt zwischen Modifikatoren gibt, die einen Wert festsetzen wollen, hat der zuletzt angewendete Modifikator Vorrang.
- ◊ Nachdem alle aktiven Modifikatoren in die Berechnung einbezogen worden sind und der Wert unter 0 ist, wird er so behandelt, als wäre der Wert 0. Eine Karte kann keine „negativen“ Symbole, Attribute, Merkmale, Kosten oder Schlüsselwörter haben.
- ◊ Bruchzahlen werden aufgerundet, nachdem alle Modifikatoren angewendet worden sind.

Mulligan

Nachdem ein Spieler seine Starthand während der Vorbereitung gezogen hat, hat er die Möglichkeit, einen Mulligan zu nehmen. Dazu mischt er seine Starthand in sein Deck zurück und zieht eine neue Starthand. Der Spieler muss die zweite Starthand behalten.

Nachdem

Das Wort „nachdem“ bezieht sich auf ein Geschehen im Spiel, das gerade beendet worden ist. Viele Reaktion-Fähigkeiten verwenden den Begriff „nachdem“, um das Timing ihrer Auslösebedingung näher anzugeben.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Reaktion

Nachrüsten

Nachrüsten ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Sobald eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten aufgedeckt wird, wird 1 zusätzliche Begegnungskarte aufgedeckt.

Falls eine Begegnungskarte mehr als 1 Instanz von Nachrüsten hat, wird pro Instanz 1 zusätzliche Begegnungskarte aufgedeckt.

Das Schlüsselwort Nachrüsten wird abgehandelt, sofort nachdem der Aufmarsch der Begegnungskarte abgehandelt worden ist.

Neutrale Karten

Neutrale Karten gehören keiner Einflussphäre an.

- ◇ Ein Spieler darf mit Ressourcen aus dem Vorrat jedes seiner Helden für neutrale Karten bezahlen.
- ◇ Ein Spieler darf die Ressourcen von Helden, die zu verschiedenen Einflussphären gehören kombinieren, um für neutrale Karten zu bezahlen.

Nicht im Spiel

Siehe: Im Spiel und nicht im Spiel

„Nur“-Begrenzungen

„Nur X Mal pro Phase“ ist eine Begrenzung, die auf manchen Spielerkarten aufgedruckt ist. Diese Begrenzungen gelten für jede Karte individuell. Jede Kopie einer Fähigkeit mit einer solchen Begrenzung darf X Mal pro Phase pro Instanz jener Fähigkeit verwendet werden.

„Nur X Mal pro Spiel“ ist eine Begrenzung, die auf manchen Spielerkarten aufgedruckt ist. Diese Begrenzungen gelten für jeden Spieler individuell. Jede Kopie einer Fähigkeit mit einer solchen Begrenzung darf nur X Mal pro Spiel pro Spieler verwendet werden, unabhängig davon, welche Karte verwendet wird, um jenen Effekt auszulösen.

- ◇ Falls ein Effekt mit einer Begrenzung verhindert wird, gilt die Karte noch immer als gespielt oder die Fähigkeit als initiiert und sie zählt gegen diese Begrenzung.

Ortskarten

Ortskarten stehen für die gefährlichen Orte, zu denen die Helden während ihres Szenarios reisen.

- ◇ Nachdem ein Ort aufgedeckt worden ist, wird er der Aufmarschzone hinzugefügt.
- ◇ Orte bleiben im Spiel, bis sie erkundet sind.
- ◇ Falls die Spieler zu einem Ort reisen, wird er zum aktiven Ort.

Siehe auch: Aktiver Ort, Erkundet, Reise

Permanente Fähigkeit

Eine permanente Fähigkeit ist eine Fähigkeit, die kein Schlüsselwort ist und deren Text keinen fett gedruckten

Timing-Auslöser enthält, der die Art ihrer Fähigkeit definiert. Eine permanente Fähigkeit wird aktiv, sobald die Karte ins Spiel kommt, und bleibt aktiv, solange die Karte im Spiel ist.

- ◇ Einige permanente Fähigkeiten überprüfen dauerhaft eine bestimmte Bedingung (dies ist an Begriffen wie „während“, „falls“ oder „solange“ zu erkennen). Die Effekte einer solchen Fähigkeit sind immer aktiv, solange die bestimmte Bedingung erfüllt ist.
- ◇ Falls sich mehrere Instanzen derselben permanenten Fähigkeit im Spiel befinden, betrifft jede Instanz unabhängig voneinander den Spielstatus.

Siehe auch: Effekte

Planungsphase

Die Schritte dieser Phase und die Erklärung, wie Karten gespielt werden, werden unter Timing 2.1–2.4 auf Seite 25–26 beschrieben.

Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung

Falls 2 oder mehr Effekte mit demselben fett gedruckten Timing-Auslöser gleichzeitig abgehandelt werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in welcher die Effekte abgehandelt werden.

Punktwertung

Mit der Punktwertung können die Spieler die Leistungsfähigkeit eines Decks oder einer Gruppe über einen längeren Zeitraum beurteilen und auch Decks miteinander vergleichen. Auf diese Weise können die Spieler dasselbe Szenario mehrfach mit verschiedenen Helden- oder Deckkombinationen angehen und deren Effektivität in jedem Spiel beurteilen.

Falls die Spieler das Spiel gewinnen, wird folgender Prozess verwendet, um zu bestimmen, wie viele Punkte die Gruppe bei diesem Spiel gemacht hat:

1. Die 3 unerwünschten Elemente werden zusammengezählt: der Bedrohungsgrad aller Spieler bei Spielende, die Bedrohungskosten aller toten Helden und die Anzahl der Schadensmarker auf allen überlebenden Helden.
2. Die abgeschlossenen Spielrunden werden zusammengezählt und mit 10 multipliziert.
3. Die gesammelten Siegpunkte werden abgezogen.

Sobald ein Spieler ausscheidet, gilt sein Bedrohungsgrad als 50 und alle seine Helden als tot.

Bei diesem Punktesystem ist ein Sieg mit einem niedrigem Punktwert erstrebenswerter als ein Sieg mit einem hohen Punktwert.

Rahmeneffekte und Rahmenschritte

Ein Rahmenschritt ist ein verpflichtend eintretender Zeitpunkt, der durch die Spielstruktur vorgegeben ist. Ein Rahmeneffekt ist ein Effekt, der durch die Abhandlung eines Rahmenschritts hervorgerufen wird.

Siehe auch: Anhang I

Reaktion

Reaktionsfähigkeiten sind mit dem fett gedruckten Wort „**Reaktion**“ gekennzeichnet, gefolgt vom Fähigkeitstext. Anders als Aktionsfähigkeiten, die während eines Aktionsfensters abgehandelt werden, dürfen Reaktionsfähigkeiten ausgeführt werden, nachdem die spezielle Auslösebedingung eingetreten ist, die im Text der Reaktionsfähigkeit beschrieben ist.

- ◇ Es können mehrere Reaktionen auf dieselbe Auslösebedingung ausgeführt werden.
- ◇ Sobald 2 oder mehr Reaktionsfähigkeiten den gleichen Auslöser haben, werden zuerst alle Reaktionseffekte abgehandelt, die mit dem Wort „sobald“ eingeleitet werden, bevor die Reaktionseffekte abgehandelt werden, die mit dem Wort „nachdem“ eingeleitet werden.
- ◇ Eine Reaktionsfähigkeit wird immer sofort nach dem Eintreten und Abhandeln der Auslösebedingung verwendet. Der Startspieler hat die erste Gelegenheit, eine Fähigkeit als Reaktion auf eine bestimmte Auslösebedingung zu verwenden, gefolgt vom Folgespieler usw. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben.
- ◇ Wenn bei der Gelegenheit, auf eine Auslösebedingung zu reagieren, alle Spieler gepasst haben, können keine weiteren Reaktionen auf die bestimmte Auslösebedingung mehr verwendet werden.

Siehe auch: Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung, Timing der Abhandlung von Fähigkeiten

Reise

Manche Orte haben fett gedruckte Reisekosten („**Reise**“). Um zu einem solchen Ort reisen zu können, müssen die Reisekosten zuerst bezahlt werden.

Falls die Spieler die Reisekosten nicht bezahlen können, können sie zu jenem Ort nicht reisen.

Reisephase

Die Schritte dieser Phase und die Erklärung, wie gereist wird, werden unter Timing 4.1–4.3 auf Seite 26–27 beschrieben.

Ressourcen

Ressourcen sind die Währung des Spiels und werden dafür verwendet, um für Karten und Kartenfähigkeiten zu bezahlen.

Ressourcenmarker beginnen das Spiel im Markervorrat. Sobald ein Held Ressourcen erhält, werden sie aus dem Ressourcenvorrat in den Ressourcenvorrat des Helden transferiert. Sobald ein Spieler Ressourcen aus dem Vorrat eines Helden ausgibt, werden die Ressourcen aus dem Ressourcenvorrat des Helden in den Markervorrat zurückgelegt.

Siehe auch: Keine Marker mehr, Kosten

Ressourcenphase

Die Schritte dieser Phase und die Erklärung, wie Ressourcen gesammelt werden, werden unter Timing 1.1–1.4 auf Seite 25 beschrieben.

Ressourcenübereinstimmung

Um eine Karte von der Hand zu spielen, muss der Spieler sie bezahlen, indem er Ressourcenmarker aus dem Ressourcenvorrat eines Helden ausgibt, dessen Ressourcensymbol mit der Einflussphäre jener Karte übereinstimmt.

- ◇ Falls eine Karte Kosten von 0 hat und einer Einflussphäre angehört, ist eine Ressourcenübereinstimmung immer noch nötig, um jene Karte spielen zu können.
- ◇ Neutrale Karten benötigen keine Ressourcenübereinstimmung, um gespielt werden zu können.

Siehe auch: Einflussphäre

Schaden

Angriffe und verschiedene andere Fähigkeiten können dazu führen, dass Schadensmarker auf Charakter- und Gegnerkarten gelegt werden.

Falls ein Charakter oder Gegner gleich viel oder mehr Schaden auf sich liegen hat als er Trefferpunkte hat, wird er getötet.

Der folgende Prozess wird verwendet, um Schaden zuzufügen:

1. Schadensmenge, die zugefügt werden soll (inklusive aller Modifikatoren), bestimmen.
2. Dem Ziel (Charakter oder Gegner) Schaden zuweisen.
3. Schaden auf das Ziel (Charakter oder Gegner) legen.

Siehe auch: Keine Marker mehr, Töten, Trefferpunkte

Schatteneffekte

Manche Begegnungskarten verfügen über einen Sekundäreffekt, der als Schatteneffekt bezeichnet wird. Dieser Effekt wird von den Nicht-Schatteneffekten durch das Schatteneffekt-Symbol getrennt und ist kursiv gedruckt. Schatteneffekte sind auch mit dem fett gedruckten und kursiven Auslöser „*Schatten*“ gekennzeichnet.

- ◇ Schatteneffekte können nur abgehandelt werden, sobald sie während eines Gegnerangriffs als Schattenkarte zugeteilt werden.

Schildwache

Schildwache ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Schildwache kann vom Spieler, der ihn kontrolliert, zum Verteidiger erklärt werden, während Gegnerangriffe gegen andere Spieler durchgeführt werden.

Ein Spieler darf die Schildwachenverteidigung erklären, nachdem der mit dem Gegner in einen Kampf verwickelte Spieler erklärt hat, keine Verteidiger aufzustellen.

Der verteidigende Schildwache-Charakter muss erschöpft werden und alle anderen für die Verteidigung des Angriffs erforderlichen Bedingungen erfüllen.

Schlüsselwörter

Ein Schlüsselwort ist eine Kartenfähigkeit, die eine Karte mit speziellen Regeln versieht. Im Grundspiel gibt es folgende Schlüsselwörter: Bewacht, Eingeschränkt, Fernkampf, Schildwache, Sieg X und Verflucht X.

- ◇ Manchmal folgt auf ein Schlüsselwort auf einer Karte ein kursiv gedruckter Erinnerungstext. Ein Erinnerungstext ist eine kurze Erklärung der Wirkungsweise eines Schlüsselwortes, aber kein Regeltext und er ersetzt auch nicht die Regeln für das Schlüsselwort in diesem Glossar.

- ◇ Falls eine Karte mehrere Instanzen eines Schlüsselwortes mit einer Zahl erhält, sind alle Instanzen davon kumulativ. *Beispiel: Falls eine Verratskarte mit Verflucht 2 von einer anderen Quelle Verflucht 1 erhält, sobald sie aufgedeckt wird, hat sie zusammen Verflucht 3*

Selbstreferenzielle Fähigkeiten

Selbstreferenzielle Fähigkeiten beziehen sich nur auf die Karte, auf der sich die Fähigkeit befindet, und nicht auf andere Kopien jener Karte.

Sieg X

Sieg X ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Sobald ein Gegner oder Ort mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt oder erkundet ist, wird er auf den Stapel beanspruchter Siegpunkte gelegt.

Das Schlüsselwort Sieg X ist in der rechten unteren Ecke einer Karte zu finden und wird nicht als Teil des Textfeldes der Karte betrachtet. Karteneffekte, die das Textfeld einer Karte leeren, leeren nicht das Schlüsselwort Sieg X.

Am Ende des Spiels werden die Siegpunkte im Stapel beanspruchter Siegpunkte mit der Punktwertung der Gruppe verrechnet.

Siehe auch: Punktwertung

Sobald

Das Wort „sobald“ bezieht sich auf ein Geschehen im Spiel, das gerade passiert und noch nicht beendet ist. Viele Reaktionsfähigkeiten verwenden den Begriff „sobald“, um das Timing ihrer Auslösebedingung näher anzugeben.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Reaktion

Spielbereit

Karten kommen „spielbereit“ ins Spiel, wobei sie so orientiert werden, dass der Spieler, der sie kontrolliert, ihren Text von links nach rechts lesen kann.

- ◇ Falls ein Spieler dazu angewiesen wird, eine erschöpfte Karte spielbereit zu machen, wird die Karte in ihren spielbereiten Status gebracht.

Siehe auch: Erschöpft

Spieleinschränkungen und Spielberechtigungen

Viele Karten und Fähigkeiten enthalten spezielle Anweisungen, wann oder wie sie verwendet oder

nicht verwendet werden dürfen, oder Angaben zu speziellen Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um sie zu verwenden.

- ◇ Um eine Fähigkeit zu verwenden oder eine solche Karte zu spielen, müssen alle Spieleinschränkungen beachtet werden.
- ◇ Eine Spielberechtigung ist eine Variante einer Spieleinschränkung, die einem Spieler zusätzliche Möglichkeiten gibt, wie er eine Karte spielen oder verwenden kann, die außerhalb der normalen Angaben der Spielregel liegen, wie eine solche Karte gespielt oder eine solche Fähigkeit verwendet werden kann.

Siehe auch: Dürfen

Spielen einer Karte

Siehe: Fähigkeiten initiieren, Karten spielen

Spielen und ins Spiel bringen

Das Spielen einer Karte umfasst das Bezahlen der Ressourcenkosten der Karte und das Legen der Karte in die Spielzone. Dadurch kommt die Karte ins Spiel (oder im Falle einer Ereigniskarte wird ihre Fähigkeit abgehandelt und auf den Ablagestapel gelegt). Karten werden von der Hand eines Spielers gespielt.

Einige Kartenfähigkeiten bringen Karten ins Spiel. Damit werden sowohl das Zahlen der Kosten als auch jegliche Einschränkungen oder Verbote umgangen, die sich auf das Spielen einer Karte beziehen könnten. Eine ins Spiel gebrachte Karte kommt in der Spielzone des Spielers ins Spiel, der die Karte kontrolliert.

- ◇ Eine Karte, die ins Spiel gebracht worden ist, gilt nicht als gespielt.
- ◇ Um eine Karte zu spielen, müssen ihre Ressourcenkosten (nach Anwendung möglicher Modifikatoren) bezahlt werden.
- ◇ Sobald eine Karte ins Spiel gebracht wird, werden ihre Ressourcenkosten ignoriert.
- ◇ Falls die „Ins Spiel bringen“-Fähigkeit nichts anderes angibt, müssen Karten, die auf diese Weise ins Spiel kommen, in der Spielzone und in dem Status ins Spiel gebracht werden, welche die normalen Spielregeln für das Spielen dieser Karte erfüllen.
- ◇ Sobald eine Ereigniskarte gespielt wird, wird sie auf den Tisch gelegt, ihre Fähigkeit abgehandelt und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Spielerdeck

Das Spielerdeck besteht aus einer Kombination von Verbündeten-, Verstärkungs- und Ereigniskarten, die miteinander zu einem Deck gemischt werden, von dem der Spieler während des Spiels Karten zieht.

Siehe auch: Deckzusammenstellung, Keine Karten mehr

Spielsieg

Falls mindestens 1 Spieler es schafft, zu überleben, bis der letzte Abschnitt des Abenteuerdecks bewältigt worden ist, endet das Spiel mit einem Sieg für die Spieler.

- ◇ Manche Kartenfähigkeiten können zusätzliche Siegbedingungen in das Spiel einführen. Falls eine solche Bedingung erfüllt wird, endet das Spiel sofort.

Siehe auch: Ausscheidende Spieler

Startspieler/Startspieler-Marker

Zu Beginn des Spiels bestimmen die Spieler einen Startspieler. Der Startspieler-Marker wird verwendet, um anzuzeigen, welcher Spieler der Startspieler ist. Am Ende der Auffrischungsphase wird der Marker an den Folgespieler (an den Spieler zur Linken des derzeitigen Startspielers) weitergegeben, der für die nächste Runde zum Startspieler wird.

Falls der Startspieler aus dem Spiel ausscheidet, wird der Startspieler-Marker an den Folgespieler (den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn) weitergeben.

Die Spieler sollten als Gruppe zusammenarbeiten und jede Aktion im Spiel besprechen. Der Startspieler hat aber das letzte Wort in folgenden Situationen:

- ◇ Während der Reisephase entscheidet der Startspieler, zu welchem Ort die Gruppe reist.
- ◇ Falls ein Begegnungs- oder Abenteuereffekt einen einzelnen Spieler oder eine einzelne Karte zum Ziel hat und es mehr mögliche Ziele gibt, bestimmt der Startspieler unter den möglichen Optionen das Ziel des Effekts.
- ◇ Falls 2 oder mehr Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, entscheidet der Startspieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

Der Startspieler hat Timing-Vorrang in folgenden Situationen:

- ◇ Der Startspieler hat in allen Standard-Aktionsfenstern die erste Gelegenheit, eine Aktion zu initiieren oder als Erster zu handeln. Die Aktions-

gelegenheit geht danach an die übrigen Spieler in Spielerreihenfolge über.

- ◇ Der Startspieler hat die erste Gelegenheit, eine Reaktion auf einen passenden Moment im Spiel zu initiieren. Die Reaktionsgelegenheit geht danach an die übrigen Spieler in Spielerreihenfolge über.

Stattdessen

Siehe: Ersatzeffekte

Timing der Abhandlung von Fähigkeiten

Sobald mehrere ausgelöste Fähigkeiten den gleichen Auslöser haben, werden sie in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. Permanente Fähigkeiten
2. Erzwungene Fähigkeiten
3. Reaktions-Fähigkeiten

Sobald die Reihenfolge der Effektabhandlung bei Fähigkeiten in jenen Kategorien bestimmt wird, werden zuerst alle Effekte abgehandelt, die mit dem Wort „sobald“ eingeleitet werden, bevor die Effekte abgehandelt werden, die mit dem Wort „nachdem“ eingeleitet werden.

- ◇ Falls 2 oder mehr Effekte gleichzeitig passieren würden, legt der Startspieler die Reihenfolge fest, in welcher die Effekte abgehandelt werden.
- ◇ „Verhindern“-Fähigkeiten unterbrechen diese Timing-Struktur und dürfen nur unmittelbar dann gespielt werden, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt werden würde.

Siehe auch: Verhindern

Töten

Sobald eine Held oder Verbündeter getötet wird, wird er aufgedeckt oben auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt. Sobald ein Gegner getötet wird, wird er aufgedeckt oben auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

Es ist ein Unterschied, ob ein Held, Verbündeter oder Gegner auf den Ablagestapel gelegt wird, nachdem er getötet worden ist, oder ob jene Karte „abgelegt“ wird.

Siehe auch: Schaden

Trefferpunkte

Jeder Charakter und Gegner hat einen Trefferpunktewert. Falls ein Charakter oder Gegner gleich viel oder

mehr Schaden auf sich liegen hat als er Trefferpunkte hat, wird er getötet.

Siehe auch: Charakterkarten, Gegnerkarten, Heldenkarten, Schaden, Töten, Verbündetenkarten

Um

- ◇ Das Wort „um“ wird bei Fähigkeitstexten verwendet, um zwischen den Kosten und dem Effekt einer Fähigkeit unterscheiden zu können. Im Format „Bezahle die Kosten, um den Effekt abzuhandeln“ stehen die Kosten vor dem „um“ und der Effekt danach.

Viele Kartenfähigkeiten verwenden die Phrase „Tue X, um Y zu tun“. Der „Tue X“-Teil der Phrase (vor dem Wort „um“) sind die Kosten, während der „Um Y zu tun“-Teil der Phrase (nach dem Wort „um“) der Effekt ist.

- ◇ Falls die Kosten einer Fähigkeit nicht bezahlt werden, kann der Effekt nicht abgehandelt werden.

Siehe auch: Kosten

Verbündetenkarten

Verbündetenkarten stehen für Charaktere (Freunde, Anhänger, Kreaturen und Mietlinge), die den Helden eines Spielers während seines Abenteuers unterstützen. Verbündetenkarten werden von der Hand des Spielers gespielt. Sie bleiben im Spiel, bis sie getötet oder durch einen Spielschritt oder eine Fähigkeit aus dem Spiel entfernt werden.

Siehe auch: Anhang II, Schaden, Töten, Trefferpunkte

Verflucht X

Verflucht ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Falls eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Verflucht aufgedeckt wird, muss jeder Spieler seinen Bedrohungsgrad um den bestimmten Wert X erhöhen.

Verhindern

Manche Karteneffekte (normalerweise Reaktionsfähigkeiten) können andere Karten- oder Spieleffekte „verhindern“. Verhinderungsfähigkeiten unterbrechen die Initiierung eines Effekts und verhindern, dass der Effekt initiiert wird. Deshalb haben Verhinderungsfähigkeiten Timing-Vorrang vor allen anderen Fähigkeiten.

- ◇ Falls ein Effekt verhindert wird, steht jener Effekt nicht mehr unmittelbar bevor und weitere Effekte (einschließlich weiterer Verhinderungsfähigkeiten),

die sich auf den verhinderten Effekt beziehen, können nicht initiiert werden.

- ◇ Sobald die Effekte einer Fähigkeit verhindert werden, gilt die Fähigkeit immer noch als verwendet. Alle Kosten dafür müssen bezahlt werden.
- ◇ Falls die Effekte einer Ereigniskarte verhindert werden, gilt die Karte immer noch als gespielt und die Karte wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- ◇ Falls die Effekte einer Schattenkarte verhindert werden, gilt die Karte immer noch als aufgedeckt und die Karte wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

Siehe auch: Auslösebedingung, Fähigkeit, Kosten

Verratskarten

Verratskarten symbolisieren Fallen, Flüche, hinterhältige Manöver, Tücken und andere Überraschungen, denen die Spieler während eines Szenarios begegnen können.

Sobald eine Verratskarte vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, werden ihre Fähigkeiten sofort abgehandelt. Nachdem ihre Fähigkeit abgehandelt worden ist wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

Verschieben

Manche Fähigkeiten erlauben es den Spielern, Spielelemente zu verschieben, wie z. B. Schaden, Karten und Marker.

- ◇ Sobald ein Spielelement verschoben wird, kann es nicht zu seinem (aktuellen) Aufenthaltsort verschoben werden. Falls es kein gültiges Ziel für ein Verschieben gibt, kann der Versuch des Verschiebens nicht initiiert werden.

Verstärkungskarten

Verstärkungskarten repräsentieren Waffen, Rüstungen, Artefakte, Ausrüstung, Fertigkeiten oder Zustände. Sobald sie gespielt werden, werden sie immer an eine andere Karte angehängt (d. h. teilweise unter diese gelegt). Generell modifizieren oder beeinflussen sie die Funktion und Werte der Karten, an die sie angehängt werden.

- ◇ Eine Verstärkung kann nicht ins Spiel kommen, falls es keine mögliche Karte oder kein mögliches Spielelement gibt, woran sie angehängt werden kann.

◇ Es dürfen beliebig viele Verstärkungen an eine Karte oder ein Spielelement angehängt werden.

- ◇ Falls die Karte, an die eine Verstärkung angehängt ist, das Spiel verlässt, wird die Verstärkung gleichzeitig mit abgelegt.
- ◇ Spieleinschränkungen wie z. B. „Hänge diese Karte an einen **Gondor**-Helden an“ werden nur zu dem Zeitpunkt überprüft, an dem die Verstärkung ins Spiel kommt.
- ◇ Ein Spieler hat die Möglichkeit, Verstärkungen zu spielen und sie an Charaktere anderer Spieler anzuhängen. Sobald eine Verstärkung an einen Charakter angehängt ins Spiel kommt, der von einem anderen Spieler kontrolliert wird, erhält jener Spieler die Kontrolle über die Verstärkung.
- ◇ Eine Verstärkung wird unabhängig von der Karte, an welche die Verstärkung angehängt ist, erschöpft oder spielbereit gemacht.

Siehe auch: Anhang II, „Kann keine Verstärkungen haben“

Verteidigender Spieler

Sobald ein Gegner einen Angriff gegen einen Spieler oder gegen einen Charakter, der von einem Spieler kontrolliert wird, durchführt, ist jener Spieler der verteidigende Spieler.

- ◇ Falls ein anderer Spieler einen Charakter mit dem Schlüsselwort Schildwache zum Verteidiger erklärt, bleibt jener Spieler, den der Gegner angreift, immer noch der verteidigende Spieler. Karteneffekte (inklusive Schattenkarteneffekte), die den „verteidigenden Spieler“ oder „dich“ zum Ziel haben, haben immer noch den Spieler zum Ziel, den der Gegner angreift.
- ◇ Falls ein Gegner einen bestimmten Charakter angreift, ist der Spieler, der jenen Charakter kontrolliert, der verteidigende Spieler.

Verteidigungsstärke

Jeder Charakter und Gegner hat eine Verteidigungsstärke. Dieser Wert ist die Menge an Schaden, um die ein verteidigender Charakter den Schaden eines Angriffs reduziert, oder die Menge an Schaden, um die ein angegriffener Gegner den Schaden eines Angriffs reduziert.

- ◇ Die Verteidigungsstärke wird durch das -Symbol angegeben.

Siehe auch: Kampfphase

Verzögerte Effekte

Einige Fähigkeiten enthalten verzögerte Effekte. Solche Fähigkeiten geben einen zukünftigen Zeitpunkt oder eine Bedingung an und bestimmen einen Effekt, der eintritt, wenn dieser Zeitpunkt erreicht oder die Bedingung erfüllt ist.

- ◇ Verzögerte Effekte werden automatisch und sofort abgehandelt, nachdem der bestimmte Zeitpunkt oder ihre zukünftige Bedingung eingetreten oder erfüllt ist, noch bevor Reaktionen auf diesen Zeitpunkt im Spiel verwendet werden können.
- ◇ Sobald ein verzögerter Effekt abgehandelt wird, wird er nicht als neue ausgelöste Fähigkeit behandelt, selbst wenn der verzögerte Effekt ursprünglich von einer ausgelösten Fähigkeit erzeugt worden ist.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeiten, Effekte, Fähigkeiten

Vorbereitung

Die Vorbereitung wird vor dem Beginn des Spiels durchgeführt.

Karteneffekte, die während der Vorbereitung ausgelöst werden, werden vollständig abgehandelt.

Um ein Spiel vorzubereiten, werden folgende Schritte durchgeführt:

- 1. Decks mischen** – Die Spielerdecks und das Begegnungsdeck werden getrennt gut durchgemischt. Das Abenteuerdeck wird nicht gemischt.
- 2. Helden platzieren und anfänglichen Bedrohungsgrad einstellen** – Jeder Spieler platziert seine Helden vor sich in seine Spielzone, zählt die Bedrohungskosten der Helden zusammen, die er kontrolliert, und stellt seinen Bedrohungszähler auf diesen Wert ein. Dieser Wert ist der anfängliche Bedrohungsgrad für dieses Spiel.
- 3. Marker raten und bereiten** – Die Schadens-, Fortschritts- und Ressourcenmarker werden neben das Begegnungsdeck gelegt. Alle Spieler können sich während des Spiels ganz nach Bedarf aus diesem Markervorrat bedienen.
- 4. Startspieler bestimmen** – Die Spieler bestimmen den Startspieler durch Mehrheitsentscheid. Ist eine Einigung nicht möglich, wird er zufällig bestimmt. Der Startspieler nimmt sich den Startspieler-Marker und legt ihn für alle sichtbar vor sich ab.

5 Starthand ziehen – Jeder Spieler zieht die obersten 6 Karten seines Spielerdecks. Falls ein Spieler seine Starthand nicht behalten möchte, darf er einen Mulligan nehmen.

6 Abenteuerkarten auslegen – Die Abenteuerkarten werden nach ihrer numerischen Reihenfolge anhand der Zahlen auf der Kartenrückseite arrangiert. Abschnitt 1A sollte zuoberst liegen, gefolgt von Karten in aufsteigender Reihenfolge (je höher die Zahl, umso weiter unten im Abenteuerdeck). Das Abenteuerdeck wird in die Spielzone neben das Begegnungsdeck gelegt.

7 Vorbereitung anweisung n für das Szenario befolgen – Auf der Rückseite der ersten Abenteuerkarte befinden sich manchmal Vorbereitungsanweisungen für ein Szenario. Diese Anweisungen müssen befolgt werden, bevor die Abenteuerkarte umgedreht wird.

Nachdem diese Schritte abgeschlossen sind, beginnen die Spieler die erste Runde des Spiels.

Willenskraft

Jeder Charakter und Gegner hat einen Wert für seine Willenskraft. Dieser Wert ist der Beitrag des Charakters zum erfolgreichen Bestehen des Abenteurers, solange er sich dem Abenteurer stellt.

- ◇ Die Willenskraft wird durch das -Symbol angegeben.

Siehe auch: Abenteuerphase

„X“ (Buchstabe)

Falls nicht durch eine Kartenfähigkeit oder Wahl des Spielers anders festgelegt, entspricht der Wert des Buchstaben „X“ immer 0.

- ◇ Bei Kosten, die den Buchstaben „X“ enthalten, ist der Wert von „X“ durch die Kartenfähigkeit oder die Wahl eines Spielers definiert. Dann darf die zu bezahlende Menge durch Effekte modifiziert werden, ohne dass der Wert von „X“ dadurch verändert wird.

Zielkarten

Je nach Szenario repräsentieren Zielkarten eine ganze Bandbreite von Spielelementen. Vom Ziel eines Szenarios über Verbündete, welche die Spieler unterstützen, bis hin zu Schlüsselobjekten, die es den Spielern erlauben, zum nächsten Abschnitt des Abenteurers vorzurücken. Oder es können Artefakte sein, die benötigt werden, um einen starken Gegner

zu besiegen oder eine bestimmte Herausforderung zu meistern.

- ◇ Nachdem eine Zielkarte aufgedeckt worden ist, wird sie der Aufmarschzone hinzugefügt.
- ◇ Zielkarten bleiben im Spiel, bis das Spiel die Spieler anweist, sie aus dem Spiel zu entfernen.
- ◇ Das Begegnungsdeck hat die Kontrolle über das Ziel. Falls ein Spieler ein Ziel beansprucht, erhält der Spieler danach die Kontrolle über jenes Ziel.

Anhang I: Timing und Spielverlauf

In diesem Teil der Regeln befindet sich ein detaillierter Überblick über die Phasen und Rahmenschritte einer vollständigen Spielrunde. Das folgende Diagramm zum Phasenablauf verdeutlicht die Rahmenschritte und Aktionsfenster im Verlauf einer Spielrunde. Der Abschnitt „Genauere Erläuterung der Rahmenschritte“ erläutert im Detail, wie die einzelnen Rahmenschritte im Ablaufdiagramm abgehandelt werden. Die einzelnen Rahmenereignisse werden in der Reihenfolge erläutert, in der sie im Verlauf der Runde eintreten.

Rahmenschritte

Punkte mit Nummern oder Buchstaben in **braunen** Kästen nennt man Rahmenschritte. Rahmenschritte sind verpflichtend eintretende Zeitpunkte, die durch die Spielstruktur vorgegeben sind. Die **grünen** Kästen stellen besondere Rahmenschritte dar, in denen die Möglichkeit besteht, dass das Spiel zu einem früheren Rahmenschritt im Diagramm zurückkehren kann. Diese sich wiederholenden Sequenzen können auf verschiedene Weise beendet werden, wie z. B. dadurch, dass alle Spieler die Schritte der Sequenz durchlaufen haben oder sobald ein Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. Jeder grüne Kasten erklärt, wann und wie das Spiel entweder zu einem vorherigen Status zurückspringt oder mit einem späteren Rahmenschritt fortgesetzt wird.

Aktionsfenster

Aktionen dürfen nur in einem Aktionsfenster ausgelöst werden. Aktionsfenster werden im Diagramm durch **rote** Kästen dargestellt. Sobald ein Aktionsfenster geöffnet wird, erhält der Startspieler zuerst die Gelegenheit, eine Aktion zu initiieren oder zu passen. Die Gelegenheit, eine Aktion zu initiieren, wechselt in Spielerreihenfolge zwischen den Spielern hin und her, bis alle Spieler nacheinander passen. Dadurch wird das Aktionsfenster geschlossen und das Spiel geht mit dem nächsten Schritt im Timing-Diagramm weiter. **Achtung:** Falls ein Spieler passt, wenn er die Gelegenheit hat, etwas zu tun, aber alle anderen Spieler danach nicht ebenfalls passen, darf der ursprüngliche Spieler erneut eine Aktion ausführen, sobald er wieder die Gelegenheit dazu erhält.

Aktionen werden immer vollständig abgehandelt, bevor der nächste Spieler die Gelegenheit zu einer Aktion erhält.

Runde beginnt.

I. RESSOURCENPHASE

1.1 Ressourcenphase beginnt.

1.2 Ressourcen erhalten.

1.3 Karten ziehen.

AKTIONSFENSTER

1.4 Ressourcenphase endet.

II. PLANUNGSPHASE

2.1 Planungsphase beginnt.

2.2 Spezielles Aktionsfenster.
(Aktiver Spieler darf auch Verbündete
und Verstärkungen spielen.)

2.3 Folgespieler (in Spielerreihenfolge) wird
aktiver Spieler (zurück zu 2.2 oder weiter mit 2.4).

2.4 Planungsphase endet.

III. ABENTEUERPHASE

3.1 Abenteuerphase beginnt.

AKTIONSFENSTER

3.2 Charaktere sich dem Abenteuer stellen lassen.

AKTIONSFENSTER

3.3 Aufmarsch.

AKTIONSFENSTER

3.4 Abenteuer abhandeln.

AKTIONSFENSTER

3.5 Abenteuerphase endet.

IV. REISEPHASE

4.1 Reisephase beginnt.

4.2 Reise-Gelegenheit.

AKTIONSFENSTER

4.3 Reisephase endet.

V. BEGEGNUNGSPHASE

5.1 Begegnungsphase beginnt.

5.2 Freiwillig in einen Kampf verwickeln.

AKTIONSFENSTER

5.3 Kampfproben.

AKTIONSFENSTER

5.4 Begegnungsphase endet.

VI. KAMPFFHASE

6.1 Kampfphase beginnt.

6.2 Schattenkarten zuteilen.

AKTIONSFENSTER

6.3 „Gegnerangriffe“-Prozess beginnt.

6.4a Aktiver Spieler handelt den nächsten Gegnerangriff ab (weiter mit „Gegnerangriffe abhandeln“). Schritt wiederholen, bis alle möglichen Gegner jenes Spielers angegriffen haben.

6.5 Folgespieler wird aktiver Spieler (zurück zu 6.4a). Falls alle Spieler die Gegnerangriffe abgehandelt haben, weiter mit 6.6.

6.6 „Gegnerangriffe“-Prozess endet.

6.7 „Spielerangriffe“-Prozess beginnt.

6.8a Aktiver Spieler erklärt den nächsten Angriff (weiter mit „Spielerangriffe abhandeln“). Schritt wiederholen, bis alle möglichen Angriffe jenes Spielers durchgeführt worden sind.

6.9 Folgespieler wird aktiver Spieler (zurück zu 6.8a). Falls alle Spieler die Spielerangriffe abgehandelt haben, weiter mit 6.10.

6.10 „Spielerangriffe“-Prozess endet.

6.11 Kampfphase endet.
Schattenkarten werden abgelegt.

VII. AUFRISCHUNGSPHASE

7.1 Aufrischungsphase beginnt.

7.2 Karten spielbereit machen.

7.3 Bedrohungsgrad erhöhen.

7.4 Startspieler-Marker weitergeben.

AKTIONSFENSTER

7.5 Aufrischungsphase endet.

Runde endet.

Genauere Erläuterung der Rahmenschritte

Jeder der folgenden Einträge bezieht sich auf den Rahmenschritt mit derselben Nummer im Diagramm „Timing-Struktur: Phasenablauf“.

Runde beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn einer Spielrunde dar.

Der Beginn der Runde ist ein wichtiger Zeitpunkt, auf den sich Kartentexte beziehen können. Dies geschieht entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss, oder als der Zeitpunkt, an dem ein anhaltender Effekt oder eine permanente Fähigkeit beginnt oder abläuft.

I. Ressourcenphase

1.1 Ressourcenphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Ressourcenphase dar.

Der Beginn einer Phase ist ein wichtiger Zeitpunkt, auf den sich Kartentexte beziehen können. Dies geschieht entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss, oder als der Zeitpunkt, an dem ein anhaltender Effekt oder eine permanente Fähigkeit beginnt oder abläuft.

1.2 Ressourcen erhalten.

Jeder Spieler fügt gleichzeitig jedem Ressourcenvorrat seiner Helden 1 Ressource hinzu.

1.3 Karten ziehen.

Jeder Spieler zieht gleichzeitig 1 Karte.

1.4 Ressourcenphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Ressourcenphase dar.

Das Ende einer Phase ist ein wichtiger Zeitpunkt, auf den sich Kartentexte beziehen können. Dies geschieht entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss, oder als der Zeitpunkt, an dem ein anhaltender Effekt oder eine permanente Fähigkeit beginnt oder abläuft.

II. Planungsphase

2.1 Planung phase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Planungsphase dar.

GEGNERANGRIFFE ABHANDELN

6.4b Gegnerangriff initiieren.
(Aktiver Spieler wählt den Gegner aus.)

AKTIONSFENSTER

6.4.1 Verteidiger erklären.

AKTIONSFENSTER

6.4.2 Schatteneffekt abhandeln.

AKTIONSFENSTER

6.4.3 Kampfschaden bestimmen.

AKTIONSFENSTER

6.4.4 Gegnerangriff endet. Falls der aktive Spieler mehr Gegnerangriffe abzuhandeln hat, zurück zu 6.4a (ansonsten weiter mit 6.5).

SPIELERANGRIFFE ABHANDELN

6.8b Spielerangriff initiieren. (Aktiver Spieler erklärt Ziel des Angriffs und Angreifer.)

6.8.1 Fernkampf-Möglichkeit.

AKTIONSFENSTER

6.8.2 Angriffsstärke bestimmen.

AKTIONSFENSTER

6.8.3 Kampfschaden bestimmen.

AKTIONSFENSTER

6.8.4 Spielerangriff endet. Falls der aktive Spieler mehr Angriffe abzuhandeln hat, zurück zu 6.8a (ansonsten weiter mit 6.9).

2.2 Aktionsfenster der Planung phase.

Dies ist ein spezielles Aktionsfenster, in dem es dem aktiven Spieler (zusätzlich zum Auslösen normaler Aktionsfähigkeiten) erlaubt ist, Verbündeten- und Verstärkungskarten von seiner Hand zu spielen.

Um eine Karte von seiner Hand zu spielen, muss der Spieler die Ressourcenkosten der Karte aus dem Ressourcenvorrat 1 oder mehrerer seiner Helden bezahlen. Diese Ressourcen müssen eine Ressourcenübereinstimmung mit der Einflussphäre der gespielten Karte aufweisen. Ausgegebene Ressourcen werden aus dem Ressourcenvorrat des Helden entfernt und in dem Markervorrat gelegt.

Das Aktionsfenster bleibt offen, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben. So hat der aktive Spieler die Gelegenheit, so viele Verbündeten- und Verstärkungskarten zu spielen, wie er zu diesem Zeitpunkt möchte und kann.

2.3 Folg spieler wird aktiv r Spieler.

Der Folgespieler (in Spielerreihenfolge) wird aktiver Spieler. Es geht erneut mit Schritt 2.2 weiter.

Falls alle Spieler in dieser Phase ein Mal der aktive Spieler waren, geht es mit Schritt 2.4 weiter.

2.4 Planung phase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Planungsphase dar.

III. Abenteuerphase

3.1 Abenteuerphase be g nnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Abenteuerphase dar.

3.2 Charaktere sich dem Abenteuer stellen lassen.

In Spielerreihenfolge hat jeder Spieler die Gelegenheit, eine beliebige Anzahl seiner Charaktere sich dem Abenteuer stellen zu lassen.

Um einen Charakter sich dem Abenteuer stellen zu lassen, muss der Spieler ihn erschöpfen.

3.3 Aufmarsch.

Pro Spieler wird 1 Karte vom Begegnungsdeck aufgedeckt. Dies wird im Spiel „Aufmarsch“ genannt. Die Begegnungskarten werden eine nach der anderen aufgedeckt und alle „Wenn aufgedeckt“-Effekte werden abgehandelt, bevor die nächste Karte aufgedeckt wird.

Auf diese Weise aufgedeckte Gegner-, Orts- und Zielkarten werden in die Aufmarschzone gelegt.

Verratskarten werden abgehandelt und (sofern der Kartentext nichts anderes besagt) auf den Ablagestapel gelegt.

Falls das Begegnungsdeck während der Aufmarschzone leer wird, wird der Begegnungs-Ablagestapel neu gemischt und als neues Begegnungsdeck bereitgelegt.

3.4 Abenteuer abhandeln.

Die summierte Willenskraft (☉) aller Charaktere, die sich dem Abenteuer stellen, wird mit dem summierten Widerstand (☿) aller Karten in der Aufmarschzone verglichen.

Falls der ☉-Wert höher ist, haben sich die Spieler erfolgreich dem Abenteuer gestellt und kommen im Abenteuer voran. Eine Anzahl an Fortschrittsmarkern, die der Differenz zwischen dem ☉-Wert und dem ☿-Wert entspricht, wird auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt. **Anmerkung:** Falls es einen aktiven Ort gibt, werden Fortschrittsmarker zuerst auf jenen Ort gelegt, bis dieser erkundet ist. Die überzähligen Fortschrittsmarker werden auf das aktuelle Abenteuer gelegt.

Falls der ☿-Wert höher ist, haben sich die Spieler „nicht erfolgreich“ dem Abenteuer gestellt und werden vom Begegnungsdeck zurückgedrängt. Jeder Spieler muss seinen Bedrohungsgrad auf seinem Bedrohungsähler um die Differenz zwischen dem ☿-Wert und dem ☉-Wert aller Charaktere erhöhen, die sich dem Abenteuer gestellt haben.

Falls der ☉-Wert und der ☿-Wert gleich hoch sind, haben sich die Spieler weder erfolgreich noch „nicht erfolgreich“ dem Abenteuer gestellt. Es werden keine Fortschrittsmarker gelegt und die Spieler erhöhen auch nicht ihren Bedrohungsgrad.

Charaktere, die sich dem Abenteuer stellen, stellen sich bis zum Ende der Phase dem Abenteuer, außer eine Kartenfähigkeit entfernt sie vorher vom Abenteuer. Jene Charaktere werden am Ende dieses Schritts nicht spielbereit gemacht.

3.5 Abenteuerphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Abenteuerphase dar.

IV. Reisephase

4 Reisephase be g nnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Reisephase dar.

☞ R eise-Geleg nheit.

Die Spieler haben als Gruppe die Gelegenheit zu 1 beliebigen Ort in der Aufmarschzone zu reisen. Dazu wird die Ortskarte aus der Aufmarschzone entfernt und neben die aktuelle Abenteuerkarte gelegt. Dadurch wird der Ort zum aktiven Ort.

Die Spieler können immer nur zu 1 Ort reisen. Der Startspieler trifft die endgültige Entscheidung, ob und wohin die Gruppe reist.

Die Spieler können nicht zu einem neuen Ort reisen, falls bereits eine andere Ortskarte aktiv ist. Die Spieler müssen zuerst den aktiven Ort erkunden, bevor sie zu einem anderen Ort reisen können.

☞ R eise phase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Reise phase dar.

V. Begegnungsphase

☞ B egegnungs phase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Begegnungsphase dar.

☞ F reiwillig in einen Kampf ertwickeln.

Jeder Spieler hat (in Spielerreihenfolge) die Möglichkeit, 1 Gegner in der Aufmarschzone in einen Kampf zu verwickeln. Dazu wird der Gegner aus der Aufmarschzone in die Spielzone des Spielers verschoben, der den Gegner in einen Kampf verwickelt hat.

Die Kampfbereitschaft des Gegners spielt dabei keine Rolle.

☞ K ampfproben

Die Spieler legen eine Reihe von Kampfproben ab, um festzustellen, ob die in der Aufmarschzone verbliebenen Gegner sie in einen Kampf verwickeln.

Der Startspieler vergleicht seinen Bedrohungsgrad mit der Kampfbereitschaft aller in der Aufmarschzone verbliebenen Gegnern. Der Gegner mit der höchsten Kampfbereitschaft, die gleich oder niedriger als der Bedrohungsgrad des Startspielers ist, verwickelt den Spieler in einen Kampf und wird aus der Aufmarschzone in den Bereich vor dem Spieler verschoben. Dies wird als Kampfprobe bezeichnet.

Nachdem der Startspieler seine Kampfprobe abgelegt hat, legt der Folgespieler (in Spielerreihenfolge) eine Kampfprobe ab. Haben alle Spieler eine Kampfprobe abgelegt, legt der Startspieler eine zweite Kampfprobe ab. Es werden so lange reihum Kampfproben abgelegt, bis kein Gegner in der Aufmarschzone einen Spieler in einen Kampf verwickeln kann.

Egal ob ein Gegner durch eine Kampfprobe, einen Karteneffekt oder die Entscheidung eines Spielers in einen Kampf verwickelt wird, das Endergebnis bleibt gleich: In allen Fällen hat der Gegner den Spieler in einen Kampf verwickelt und der Spieler hat den Gegner in einen Kampf verwickelt.

☞ B egegnungs phase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Begegnungsphase dar.

VI. Kampfphase

☞ K ampfphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Kampfphase dar.

☞ S chattenkarten zuteilen.

Jedem in einen Kampf verwickelten Gegner wird oben vom Begegnungsdeck 1 Karte verdeckt als Schattenkarte zugeteilt.

Die Schattenkarten werden den Gegnern der Spieler in Spielerreihenfolge zugeteilt.

Sobald Gegnern eines Spielers Karten zugeteilt werden, erhält immer der Gegner mit der höchsten Kampfbereitschaft seine Karte zuerst, dann folgt der Gegner mit der zweithöchsten Kampfbereitschaft usw., bis allen mit dem Spieler in einen Kampf verwickelten Gegnern eine Schattenkarte zugeteilt worden ist.

Falls das Begegnungsdeck keine Karten mehr hat, werden Gegnern, denen noch keine Schattenkarte zugeteilt worden ist, in dieser Runde keine Schattenkarten zugeteilt.

☞ G egenerangriff-Prozess beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn des „Gegnerangriff“-Prozesses dar. In den folgenden Schritten hat jeder Gegner, der mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt ist, 1 Gelegenheit, einen Angriff durchzuführen.

☞ N ächsten Gegn erangriff initiieren.

Beginnend mit dem Startspieler wählt der aktive Spieler einen möglichen Gegner aus, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, um den Angriff des Gegners abzuhandeln. Ein möglicher Gegner ist einer, der in dieser Runde noch nicht angegriffen hat und noch angreifen kann.

Um einen Gegnerangriff abzuhandeln, wird das Diagramm „Gegnerangriffe abhandeln“ verwendet.

Falls der aktive Spieler keine möglichen Gegner mehr auswählen kann, geht es mit Schritt 6.5 weiter.

6F Folgspieler wird aktiver Spieler.

Der Folgespieler (in Spielerreihenfolge) wird aktiver Spieler. Es geht erneut mit Schritt 6.4a weiter.

Falls alle Spieler ihre Gegnerangriffe abgehandelt haben, geht es mit Schritt 6.6 weiter.

6G „Gegnerangriff“-Prozess endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende des „Gegnerangriffe“-Prozesses dar.

6S „Spielerangriff“-Prozess beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn des „Spielerangriffe“-Prozesses dar. In den folgenden Schritten hat jeder Spieler die Gelegenheit, mit seinen spielbereiten Charakteren Angriffe gegen Gegner zu erklären.

6B Aktiver Spieler erklärt nächsten Angriff.

Beginnend mit dem Startspieler darf der aktive Spieler einen Angriff gegen 1 seiner Gegner erklären.

Um einen Spielerangriff abzuhandeln, wird das Diagramm „Spielerangriffe abhandeln“ verwendet.

Falls der aktive Spieler keinen Angriff erklären will oder kann, geht es mit Schritt 6.9 weiter.

6F Folgspieler wird aktiver Spieler.

Der Folgespieler (in Spielerreihenfolge) wird aktiver Spieler. Es geht erneut mit Schritt 6.8 weiter.

Falls alle Spieler ihre Spielerangriffe abgehandelt haben, geht es mit Schritt 6.10 weiter.

60S „Spielerangriff“-Prozess endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende des „Spielerangriffe“-Prozesses dar.

61 Kampfphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Kampfphase dar. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Schattenkarten von allen Gegnern abgelegt.

VII. Auffrischungsphase

71 Auffrischungsphase beginnt.

Dieser Schritt stellt den formalen Beginn der Auffrischungsphase dar.

72 Karten spielbereit machen.

Alle erschöpften Karten werden gleichzeitig spielbereit gemacht.

73 Bedrohungsgad erhöhen.

Alle Spieler erhöhen gleichzeitig ihren Bedrohungsgrad um 1.

75 Startspieler-Marker weitergeben.

Der Startspieler gibt den Startspieler-Marker an den Folgespieler (im Uhrzeigersinn nach links) weiter. Jener Spieler wird der neue Startspieler.

75 Auffrischungsphase endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende der Auffrischungsphase dar.

Runde endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende einer Spielrunde dar. Es geht mit Schritt 0.0 der nächsten Spielrunde weiter.

Das Ende der Runde ist ein wichtiger Zeitpunkt, auf den sich Kartentexte beziehen können. Dies geschieht entweder als der Zeitpunkt, an dem eine Fähigkeit abgehandelt werden darf oder muss, oder als der Zeitpunkt, an dem ein anhaltender Effekt oder eine permanente Fähigkeit beginnt oder abläuft.

Gegnerangriff abhandeln

6B „Gegnerangriff“-Prozess initiieren.

Der aktive Spieler wählt aus, welcher Angriff eines Gegners, der mit dem Spieler in einen Kampf verwickelt ist und in dieser Runde noch nicht angegriffen hat, abgehandelt wird.

61 Verteidiger erklären.

Der aktive Spieler darf 1 spielbereiten Charakter, den er kontrolliert, zum Verteidiger gegen diesen Angriff erklären. Der Charakter muss erschöpft werden, um zum Verteidiger erklärt zu werden.

Der aktive Spieler darf stattdessen entscheiden, den Angriff unverteidigt zu lassen, indem er keinen Verteidiger gegen den Angriff erklärt.

Sofern ein Karteneffekt nichts anderes besagt, kann ein Spieler nur Verteidiger gegen Gegner erklären, die mit ihm in einen Kampf verwickelt sind.

62 Schatteneffekt abhandeln.

Der aktive Spieler dreht die Schattenkarte des angreifenden Gegners auf ihre offene Seite um und handelt alle (falls vorhandenen) Schatteneffekte auf der Karte ab.

63 Kampfschaden bestimmen.

Der Kampfschaden wird bestimmt, indem die Verteidigungsstärke (♣) des verteidigenden Charakters von der Angriffsstärke (♣) des angreifenden Gegners abgezogen wird. Der verbleibende Wert ist die Menge Schaden, die dem verteidigenden Charakter sofort

zugefügt werden muss. Falls die \heartsuit gleich oder höher der \spadesuit ist, wird kein Schaden zugefügt.

Falls ein Angriff unverteidigt ist, muss sämtlicher Schaden einem einzelnen Helden zugewiesen werden, der vom aktiven Spieler kontrolliert wird. Falls ein verteidigender Charakter das Spiel verlässt oder aus dem Kampf entfernt wird, bevor Schaden zugewiesen wird, gilt der Angriff als unverteidigt. Die \heartsuit eines Charakters absorbiert nicht den Schaden von unverteidigten Angriffen.

Falls ein Charakter durch einen Angriff getötet wird, wird überzähliger Schaden des Angriffs nicht anderen Charakteren zugefügt.

64 Geg erang iff endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende des Gegnerangriffs dar.

Es geht mit Schritt 6.4a im Hauptdiagramm weiter.

Spielerangriff abhandeln

65 Spielerang iff initiieren.

Der aktive Spieler wählt 1 Gegner aus, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, und erschöpft eine beliebige Anzahl Charaktere, die er kontrolliert, um sie zum Angreifer gegen jenen Gegner zu erklären.

Falls alle angreifenden Charaktere, die während dieses Schritts erklärt worden sind, das Schlüsselwort Fernkampf haben, darf der Angriff gegen einen beliebigen Gegner, der mit einem beliebigen Spieler in einen Kampf verwickelt ist, erklärt werden.

66 F ernkampf-Mü ichkeit.

Eine beliebige Anzahl Charaktere mit dem Schlüsselwort Fernkampf, die von anderen Spielern kontrolliert werden, dürfen erschöpft werden, um zum Angreifer erklärt zu werden.

67 Ang iffsstä ke bestimmen.

Die Angriffsstärke (\spadesuit) aller aktuell angreifenden Charaktere wird zusammengezählt.

68 Kampfschaden bestimmen.

Der Kampfschaden wird bestimmt, indem die Verteidigungsstärke (\heartsuit) des Ziels von der Angriffsstärke (\spadesuit) aller angreifenden Charaktere abgezogen wird. Der verbleibende Wert ist die Menge Schaden, die dem angegriffenen Gegner sofort zugefügt werden muss.

Falls die \heartsuit gleich oder höher der \spadesuit ist, wird kein Schaden zugefügt.

69 Spielerang iff endet.

Dieser Schritt stellt das formale Ende des Spielerangriffs dar.

Charaktere, die zum Angreifer deklariert worden sind, gelten nur während der Abhandlung dieses Schritts (und während aller Reaktionen darauf) als angreifend.

Es geht mit Schritt 6.8a im Hauptdiagramm weiter.

Anhang II: Aufbau der Karten

In diesem Abschnitt befinden sich detaillierte Angaben zum Aufbau jeder Kartenart.

Aufbau der Spielerkarten

- Kartentitel:** Der Name dieser Karte.
- Kosten:** Die Anzahl an Ressourcen, die ein Spieler aus dem entsprechenden Ressourcenvorrat ausgeben muss, um diese Karte spielen zu können.
- Bedrohungskosten:** Die Menge an Bedrohung, um die ein Spieler zu Beginn des Spiels seinen Bedrohungszähler erhöhen muss, wenn er diesen Helden verwenden möchte.
- Einflussphärensymbol:** Gibt an, zu welcher Sphäre diese Karte gehört.
- Willenskraft:** Die Effektivität dieses Charakters, wenn er sich dem Abenteuer stellt.
- Angriffsstärke:** Die Effektivität dieses Charakters, wenn er angreift.
- Verteidigungsstärke:** Die Effektivität dieses Charakters, wenn er verteidigt.
- Trefferpunkte:** Die Menge an Schaden, die nötig ist, um diese Karte zu töten.
- Ressourcensymbol:** Gibt an, zu welcher Sphäre der Held gehört und mit welcher Sphäre die Ressourcen im Ressourcenvorrat des Helden übereinstimmen.
- Merkmale:** Beschreibende Begriffe, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
- Spieltext:** Gibt die speziellen Fähigkeiten der bestimmten Karte an.
- Kartenart:** Gibt an, ob diese Karte ein Held, Verbündeter, Ereignis oder eine Verstärkung ist.
- Setinformation:** Jede Karte hat ein Symbol, das angibt, zu welchem Set sie gehört, und eine dafür zugeordnete Nummer.



Aufbau der Begegnungskarten

- Kartentitel:** Der Name dieser Karte.
- Kampfbereitschaft:** Gibt an, wann sich dieser Gegner aus der Aufmarschzone herausbewegt und einen Spieler in einen Kampf verwickelt.
- Widerstand:** Gibt an, wie gefährlich diese Karte ist, wenn sie die Spieler von der Aufmarschzone aus bedroht.
- Angriffsstärke:** Die Effektivität dieses Gegners, wenn er angreift.
- Verteidigungsstärke:** Die Effektivität dieses Gegners, wenn er verteidigt.
- Abenteurpunkte:** Die Anzahl Fortschrittsmarker, die auf diesen Ort gelegt werden müssen, um ihn vollständig zu erkunden.
- Trefferpunkte:** Die Menge an Schaden, die nötig ist, um diese Karte zu töten.
- Begegnungsset-Symbol:** Gibt an, zu welchem Begegnungskartenset diese Karte gehört.
- Merkmale:** Beschreibende Begriffe, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
- Spieltext:** Gibt die speziellen Fähigkeiten der bestimmten Karte an.
- Schatteneffekt-Symbol:** Falls eine Karte einen Schatteneffekt hat, wird dies durch dieses Symbol angezeigt, das auch den Schatteneffekt vom „Im Spiel“-Effekt der Karte trennt.
- Kartenart:** Gibt an, ob diese Karte ein Gegner, Ort, Verrat oder Ziel ist.
- Setinformation:** Jede Karte hat ein Symbol, das angibt, zu welchem Set sie gehört, und eine dafür zugeordnete Nummer.
- Szenariotitel:** Der Name des Szenarios, zu dem diese Zielkarte gehört.



Aufbau der Abenteuerkarten

- Kartentitel:** Der Name dieser Karte. Jeder Abschnitt eines Szenarios hat seinen eigenen Namen.
- Szenariosymbol:** Ein Symbol, das dieses Szenario identifiziert. Dieses Symbol erscheint auch auf einigen Begegnungskarten, die zu diesem Szenario gehören.
- Reihenfolge:** Diese Zahl bestimmt die Position der Karte im Abenteuerdeck, das zu Beginn des Spiels zusammengestellt wird.
- Begegnungsinformation:** Ein Gruppe von Symbolen, die zusammen mit dem Szenariosymbol bestimmen, welche Begegnungskarten ins Begegnungsdeck gemischt werden, wenn das Szenario gespielt wird.
- Szenariotitel:** Der Name dieses Szenarios.
- Spieltext:** Geschichte, Vorbereitungsanweisungen, Spezialeffekte oder Bedingungen, die für diesen Abschnitt des Szenarios gelten.
- Setinformation:** Dieses Symbol gibt an, zu welchem Set diese Karte gehört. Jede Karte hat eine dafür zugeordnete Nummer.
- Abenteuerpunkte:** Die Anzahl Fortschrittsmarker, die auf diesen Abschnitt gelegt werden müssen, um zum nächsten Abschnitt des Szenarios vorzurücken.

