

DER HERR DER RINGE™

REISE DURCH MITTELERDE



DUNKLE PFAD E
ERWEITERUNG

SPIELREGEL



„Aber euer Pfad durch den Dusterwald ist dunkel, gefährlich und schwierig. Wasser ist dort nicht leicht zu finden, und Nahrungsmittel schon gar nicht. Die Zeit für Nüsse ist noch nicht gekommen (obgleich sie kommen und sogar vorübergehen kann, ehe ihr die andere Seite erreicht), und Nüsse sind von allem, was dort wächst, das einzige zum Essen. Die Wildnis ist finster und sonderbar und unberechenbar. Ich will euch mit Häuten versorgen, in denen ihr Wasser mitnehmen könnt, auch will ich euch Bogen und Pfeile geben. Aber ich zweifle sehr, ob irgend etwas im Dusterwald wirklich genießbar ist. Einen Fluss gibt es dort, der schwarz und rasch fließend euren Pfad kreuzt. Trinkt ja nicht aus ihm und badet nicht darin, denn ich habe gehört, dass er verzaubert ist und Schlafmüdigkeit und Vergessen bringt. Und in dem trüben Schatten dieses Waldes werdet ihr nichts Genießbares oder Ungenießbares schießen können, ohne den Pfad zu verlieren. Den Pfad aber dürft ihr niemals verlassen, aus keinem noch so wichtigen Grund.“ – Beorn

ÜBERSICHT

Dunkle Pfade ist eine Erweiterung für *Der Herr der Ringe: Reise durch Mittelerde*, die euch in das verschlungene Halbdunkel des Dusterwalds und in die verlassenen Hallen von Moria führen wird. Im Spielumfang enthalten sind eine verzweigte digitale Kampagne, bestehend aus 13 neuen Abenteuern, sowie neue Spielplanteile, Gelände, Feinde, Gegenstände, Titel und Rollen. Zwei neue Spielmechaniken, Verderbnis und unwegsamer Untergrund, werden euch auf eurer Reise in die schattigen Tiefen vor neue Herausforderungen stellen. Ein neues Abenteuer in Mittelerde erwartet euch!

VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Bevor ihr *Dunkle Pfade* spielen könnt, müsst ihr die App von *Reise durch Mittelerde* aktualisieren und unter „Sammlung“ (auf dem Start-Bildschirm) die Erweiterung aktivieren.

Vor eurem ersten Abenteuer müsst ihr das Spielmaterial der Erweiterung mit dem Grundspiel kombinieren. Legt dazu die Verderbnis- und die „Unwegsammer Untergrund“-Marker in den Vorrat und fügt alle Karten ihrem jeweiligen Stapel hinzu. Die Geländemarker könnt ihr zusammen mit den Geländemarkern aus dem Grundspiel zur Seite legen, bis ihr sie für ein Abenteuer benötigt.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten und Spielplanteile aus dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Dunkle Pfade* gekennzeichnet, um sich von dem Spielmaterial aus dem Grundspiel zu unterscheiden.



SPIELMATERIAL



30 Figuren aus Kunststoff
(5 Helden, 25 Feinde)



20 Reise-Spielplanteile



5 Heldenkarten



42 Gegenstandskarten



3 Titel-Fertigkeitskarten



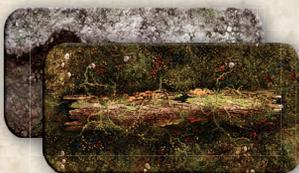
25 Helden-Fertigkeitskarten



60 Rollen-Fertigkeitskarten



4 Geländekarten



4 Anhöhe-/Baumstamm-Geländemarker



9 Spinnennetz-/Geröll-Geländemarker



5 „Unwegsamer Untergrund“-Marker



20 Verderbnis-marker



28 sonstige Marker
(4 Personen, 17 Verbrauch, 7 Inspiration/Erkundung)

AUF NEUEN PFADEN

Die App von *Reise durch Mittelerte* verwendet Inhalte aus allen in der Sammlung aktivierten Erweiterungen, um eure Abenteuer zu generieren. Sobald eine Erweiterung in der Sammlung aktiviert wird, können Feinde, Spielplanteile, Helden, Rollen, Gegenstände und Begegnungen aus dieser Erweiterung in allen Kampagnen auftauchen. Auf diese Weise bringt *Dunkle Pfade* auch frischen Wind in die Kampagne des Grundspiels und stellt selbst erfahrene Spieler vor neue Herausforderungen!

ROLLEN

Diese Erweiterung enthält fünf neue Rollen, die zu Beginn oder beim Fortsetzen einer Kampagne von den Helden gewählt werden können.

Die Rolle eines Helden bestimmt die grundsätzliche Funktion, die er innerhalb der Gruppe innehat:

- 🦋 **Kräuterkundiger:** Heilt die Gruppe und hilft beim Kundschaften.
- 🦋 **Schatzgräber:** Geht Risiken ein und profitiert von Dunkelheit.
- 🦋 **Reisender:** Ist schnell im Vorwärtskommen und im Erkunden von Spielplanteilen und Markern.
- 🦋 **Schmied:** Verwendet Schmuckstücke und Gegenstände auf besondere Weise.
- 🦋 **Einmischer:** Manipuliert die Stapel für bessere Erfolgchancen.

Die Auswahl der Rolle ist nicht dauerhaft. Zwischen zwei Abenteuern dürfen die Helden ihre Rolle wechseln.

REGELN DER ERWEITERUNG

VERZWEIGTE ENTSCHEIDUNGEN

Am Ende eines Abenteuers könnt ihr unter Umständen entscheiden, welches Abenteuer ihr als Nächstes spielen wollt. Ihr werdet in diesem Fall von der App auf die Entscheidungsmöglichkeit hingewiesen und könnt euch alle Optionen auf dem Landkarten-Bildschirm ansehen, bevor ihr euch für ein Abenteuer entscheidet.

- Um eine Option anzusehen, wählt ihr das gewünschte Abenteuer über die Pfeiltasten aus und klickt auf „Weiter“, um nähere Informationen anzuzeigen.
- ❖ Ihr könnt weiterhin über die Pfeiltasten zwischen den Optionen hin- und herschalten.
- Sobald ihr eure Entscheidung getroffen habt, wählt die gewünschte Option aus und klickt erneut auf „Weiter“, um auf den Lager-Bildschirm zu wechseln.



Nachdem ihr ein Abenteuer ausgewählt habt, könnt ihr weiterhin über die Pfeiltasten zwischen den Optionen hin- und herschalten und euch alle Informationen durchlesen. Wenn ihr eure Wahl getroffen habt, klickt auf „Weiter“, um auf den Lager-Bildschirm zu wechseln.

VERDERBNIS

Verderbnis stellt die zunehmende Gier, Verzweiflung und Missgunst der Helden dar. Anders als Schaden oder Furcht bleibt Verderbnis für die gesamte Dauer der Kampagne bestehen und wird von der App erfasst.

- Sobald ein Held Verderbnis erhält, legt er einen Verderbnismarker in seinen Spielbereich. Sobald ein Held Verderbnis verliert, entfernt er einen Verderbnismarker aus seinem Spielbereich und legt ihn in den Vorrat. Ein Held, der 1 oder mehr Verderbnismarker hat, ist **verdorben**. Hat ein Held keine Verderbnismarker, so ist er **unverdorben**.



Verderbnismarker



Eleanor hat 1 Verderbnis. Dies wird im Lager-Bildschirm unter ihrem Helden-Porträt angezeigt.

- ❖ Manche Spieleffekte können nur von verdorbenen oder nur von unverdorbenen Helden abgehandelt werden.

VERDERBNIS (FORTSETZUNG)

- Falls ein Held mit 3 Verderbnismarkern seine vierte Verderbnis erhalten würde, wird er stattdessen von der App zu einem Letzten Aufbäumen aufgefordert.
- ❖ Falls der Held an der Probe scheitert, ist er besiegt.
- ❖ Falls der Held die Probe besteht, erhält er keine vierte Verderbnis und setzt das Abenteuer fort.
- Nach jedem Abenteuer werden alle Verderbnismarker in den Vorrat zurückgelegt.
- Vor Beginn eines neuen Abenteuers muss jeder Spieler Verderbnismarker in Höhe der Verderbnis seines Helden in seinen Spielbereich legen.

UNWEGSAMER UNTERGRUND

Unwegsamer Untergrund ist eine Beschaffenheit mancher Spielplanfelder, die anzeigt, dass sie unwegsam und damit schwieriger zu durchqueren sind.



Symbol für Unwegsamer Untergrund

- Manche Spielplanfelder haben ein aufgedrucktes Symbol für Unwegsamer Untergrund. Diese Felder enthalten unwegsamen Untergrund.
- Spieleffekte können Unwegsamer Untergrund zu bestimmten Spielplanfeldern hinzufügen. Wenn das passiert, wird ein „Unwegsamer Untergrund“-Marker auf dem Feld platziert. Dieser zeigt an, dass das Feld von nun an unwegsam und damit schwieriger zu durchqueren ist.
- Sobald sich ein Held auf ein Feld mit unwegsamem Untergrund bewegt, kann er 1 vorbereitete Karte ablegen. Falls er keine Karte ablegt, kann er sich in diesem Zug nicht aus dem Feld herausbewegen.
- ❖ Legt der Held keine Karte ab, verfallen alle übrigen Bewegungen, die er über die Aktion „Reisen“ oder die Fähigkeit Sprinten X erhalten hat. In diesem Zug kann der Held keine weiteren Bewegungen erhalten, sei es durch die Aktion „Reisen“ oder durch andere Fähigkeiten.
- Wird ein Held durch einen Spieleffekt auf einem Feld mit unwegsamem Untergrund „platziert“, ignoriert er die Effekte dieses unwegsamen Untergrunds.



Eleanor legt eine vorbereitete Fertigkeit mit Sprinten 3 ab. Sie bewegt sich zwei Mal und betritt dabei ein Feld mit unwegsamem Untergrund. Da sie keine weitere vorbereitete Karte zum Ablegen hat, muss sie ihre Bewegung für diesen Zug beenden.

ANHÖHE (GELÄNDE)

Eine Anhöhe ist eine Art von Gelände, das auf dem Schlacht-Spielplan platziert werden kann. Anhöhen erhöhen die Reichweite von Fernkampfangriffen (↘) und bieten gewissen Schutz vor Angriffen.

- ↘ Falls ein Held oder eine Feindgruppe auf einem Feld mit einer Anhöhe steht, können seine bzw. ihre Fernkampfangriffe auf Figuren zielen, die 1 zusätzliches Feld entfernt sind.
- ↘ Helden und Feindgruppen, die auf einem Feld mit einer Anhöhe stehen, dürfen nur dann Ziel eines Angriffs werden, wenn der angreifende Held oder Feind ebenfalls auf einem Feld mit einer Anhöhe steht.



Anhöhe-
Geländemarker



Der Gruben-Bilwiss möchte mit seinem ↘-Angriff auf Arwen zielen. Arwen steht zwar auf einem benachbarten Feld, allerdings steht sie auf einem Feld mit einer Anhöhe. Sie ist also kein zulässiges Ziel für den Gruben-Bilwiss, es sei denn, er würde sich zuvor auf ihr Feld bewegen.

BAUMSTAMM (GELÄNDE)

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



Baumstamm-
Geländemarker

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



GERÖLL (GELÄNDE)

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

- ✦ Falls ein Held bei der Auswahl der Gegenstände für einen Angriff auf einem Feld mit Geröll steht, darf er zusätzlich zu seinen ausgerüsteten Gegenständen auch das Geröll wählen.
- ✦ Wählt der Held das Geröll, muss er als Angriffsprobe eine Scharfsinnprobe (♣) ablegen.
- ✦ Um eine der Fähigkeiten des Gerölls abzuhandeln, muss der Held Erfolgssymbole (※), die er mit der Angriffsprobe erzielt hat, in Höhe der Kosten der Fähigkeit ausgeben. Dann wird der Text der Fähigkeit abgehandelt.
- ✦ Möchte der Held zusätzlich zu dem Geröll andere ausgerüstete Gegenstände verwenden, so müssen diese Gegenstände über ein Scharfsinn-Symbol (♣) verfügen.
- ✦ Das Geröll hat kein Einhandsymbol (♣) oder Zweihandsymbol (♣♣) und muss nicht ausgerüstet sein, um verwendet werden zu können.



Geröll-
Geländemarker

SPINNENNETZ (GELÄNDE)

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

- ✦ Wenn sich ein Held aus einem Feld mit Spinnennetz herausbewegen will, muss er vor der Bewegung eine Körperkraftprobe (♣) ablegen.
- ✦ Erzielt die Probe mindestens 1 Erfolgssymbol (※), besteht der Held die Probe und kann sich auf ein benachbartes Feld bewegen.
- ✦ Erzielt die Probe weniger als 1 Erfolgssymbol (※), scheitert der Held an der Probe, die Bewegung verfällt und er bewegt sich nicht aus dem Feld heraus.
- ✦ Der Held kann mit weiteren Bewegungen erneut versuchen, das Feld zu verlassen.



Spinnennetz-
Geländemarker



Balin möchte sich auf das obere Feld bewegen, um mit dem Bedrohungsmarker zu interagieren. Zuerst muss er jedoch eine Körperkraftprobe bestehen, um sich aus dem Spinnennetz zu befreien.

CREDITS

Expansion Design and Development: Grace Holdinghaus with Kara Centell-Dunk and Brandon Perdue

Producer: Molly Glover

Editing: Adam Baker and Justin Hoeger

Proofreading: David Hansen

Board Game Manager: Andrew Fischer

Expansion Graphic Design: Toujer Moua

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Daniel Zrom

Map Tile Art: Yoann Boissonnet

Interior Art: Even Mehl Amundsen, Erfian Asafat, Asahi, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Sara Biddle, Marius Bota, Mark Bulahao, Felicia Cano, Caravan Studio, JB Casacop, Leanna Crossan, Sara K. Diesel, Katherine Dinger, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Victor Garcia, Diego Gisbert Llorens, Sergey Glushakov, Nikolas Hagialas, Matt Hansen, Kelley Harris, Blake Henriksen, Ilich Henriquez, Ijur, Lukasz Jaskolski, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Jason Juta, Torbjörn Källström, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, David Lecossu, Stephen M. Mabee, Jacob Murray, David Auden Nash, Mike Nash, Winona Nelson, Greg Opalinski, Carlos Palma Cruchaga, Borja Pindado, Paolo Puggioni, Emilio Rodriguez, Sept13, Alyn Spiller, John Stanko, Tropa Entertainment, Charles Urbach, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Owen William Weber, Drew Whitmore, Kara Williams, Jarreau Wimberly, Mark Winters, Darek Zabrocki, and Sebastian Zakrzewski

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Sculpting: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Adam Martin, and Luigi Terzi with Kevin Van Sloun

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Software Development: Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, and Xavier Marleau

Digital Artist: Gary Storkamp

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Zach Holmes

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

PLAYTESTERS

Terry Allred, Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Craig Bishell, Kathy Bishop, David Boeser, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Anthony Corrado, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Bridget Franz, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Stephen Graham, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Jerry "Wyrmwalk" Hionis, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Laurent Lambrecht, Jamie Lewis, Jeff Lindsay, Matt McGovern, Megan McGovern, Sebastien Michaux, Chris Mogensen, Jamie Morgan, Steve Mumford, André Nordstrand, Al Peffers, Arnaud Petit, Mike Prower, Robert Quillen II, Jeremy Requier, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Ben Torell, Matt Tyler, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Yu-Chi Wang, Steinar Watne, Andrew Willsher, and Megan Willsher

Special thanks to all our beta testers!

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Benjamin Fischer und Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Sebastian Wenzlaff

©2019 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings und die Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte in diesem Produkt sind Handelsmarken oder registrierte Handelsmarken der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden unter Lizenz von Fantasy Flight Games verwendet. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind registrierte Handelsmarken von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten.

Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Wann genau kann ich Dis' Fähigkeit verwenden?

A: Dis' Fähigkeit kann nach dem Schritt „Ergebnisse berechnen“ einer beliebigen Probe verwendet werden, bevor du alle Fertigkeitsskarten ablegst, die im Rahmen der Probe aufgedeckt worden sind.

F: Muss ich Inspiration ausgeben, um Dis' Fähigkeit zu verwenden?

A: Nein. Wenn du nach einer Probe Dis' Fähigkeit verwenden willst, musst du ein nicht ausgegebenes Schicksalssymbol, das im Rahmen der Probe aufgedeckt worden ist, ausgeben, um eine Karte aus der Probe oben auf deinen Stapel zu legen.

F: Zählt das „Schmiedewerkzeug“ als das eine Schmuckstück, das ich zu Beginn eines Abenteuers mitnehmen darf?

A: Nein. Die -Karte **Schmiedewerkzeug** kannst du erst nach dem Spielaufbau erhalten, sobald ein Held zu Beginn des Abenteuers die Fertigkeit „Neu schmieden“ vorbereitet. Zu diesem Zeitpunkt habt ihr eure regulären Schmuckstücke für dieses Abenteuer bereits ausgewählt. Das Schmiedewerkzeug zählt nicht dazu und wird am Ende des Abenteuers in den Vorrat zurückgelegt.

SCHNELLÜBERSICHT

RUNDENSTRUKTUR

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

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

AKTIONEN

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

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

FERTIGKEITENSTAPEL ZURÜCKSETZEN

Zu folgenden Zeitpunkten muss ein Held seinen Fertigkeitenstapel zurücksetzen:

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

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

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

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

ANGRIFFSMODIFIKATOREN

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER

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

SYMBOLE

- ☞ Erfolg
- ♣ Schicksal (jeder während einer Probe ausgegebene Inspirationsmarker wandelt 1 ♣ in 1 ☞ um)
- ☞ Schaden
- ☞ Furcht
- ☞ Fernkampf (kann Ziele auf benachbarten Feldern angreifen)
- ☞ Wissen
- ☞ Aktion „Interagieren“

HELDEN-EIGENSCHAFTEN

- ☞ Beweglichkeit
- ☞ Wille
- ☞ Scharfsinn
- ☞ Körperkraft
- ☞ Weisheit

GEGENSTÄNDE

- ☞ Schmuckstück
- ☞ Einhand-Gegenstand
- ☞ Rüstung
- ☞ Zweihand-Gegenstand