

Goldene Regeln

- ◆ Regeltexte auf Karten haben stets Vorrang vor den allgemeinen Regeln.
- ◆ Kein Würfel darf mehr als ein Mal neu geworfen werden, unabhängig davon wie viele Wiederholungswürfe zur Verfügung stehen.
- ◆ Mit Ausnahme des Ereigniskarten-Stapels wird die Ablage jedes Kartenstapels und jeder Vorrat an Markern neu gemischt, falls eine Karte (bzw. ein Marker) gezogen werden soll und der entsprechende Kartenstapel (bzw. Vorrat) aufgebraucht ist.
- ◆ Keine Figur kann denselben Bonus oder Nachteil durch einen gleichnamigen Effekt mehrmals erhalten.
- ◆ Wird der Begriff „erleiden“ genutzt, so bedeutet dies, dass der zugehörige Effekt auf keine Weise vermieden werden kann.

Spielablauf

I. Zeitphase

- ◆ Effekte verwalten (zuerst Wunden, dann andere Effekte).
- ◆ Fähigkeiten bereitmachen (Fähigkeitskarten mit nur einer Sanduhr aufdecken).
- ◆ Fähigkeiten aufladen (Anzahl der Sanduhren bei jeder verdeckten Fähigkeitskarte um 1 verringern).
- ◆ Seelenrang erhöhen (nur für Helden die aktuell nicht den höchsten Seelenrang in der Gruppe haben) / Auferstehung (an aktivem Altar).

II. Kampfphase (ein Mal pro Held, Heldenreihenfolge nach Wahl)

Zug eines Helden (in beliebiger Reihenfolge)

- ◆ 1 Bewegungsaktion (kann durch Standardaktionen und freie Aktionen unterbrochen werden, aber nicht durch Kampfaktionen).
- ◆ X Kampfaktionen (im Kampf gebundene Helden können nur Ziele in ihrer Zone angreifen).
- ◆ X Standardaktionen, z.B.:
 - ❖ Spurt (1x pro Zug): +1  oder aufstehen falls **Niedergeschmettert**.
 - ❖ Vorbereiten (1x pro Zug): +1  beim nächsten Angriff in diesem Zug.
 - ❖ Provozieren (1x pro Zug): Den Bedrohungsmarker beeinflussen, falls ein Endgegner in Sichtlinie ist.
 - ❖ Aufbrechen (falls nicht im Kampf gebunden): Eine verschlossene Tür oder Truhe öffnen.
 - ❖ Ausrüstung wechseln (falls nicht im Kampf gebunden): Ausrüstung und Inventar umsortieren.
 - ❖ Gegenstände tauschen (falls nicht im Kampf gebunden): Einen Gegenstand und beliebig viele Münzen von einem Helden in derselben Zone erhalten und/oder an diesen geben und falls gewollt direkt ausrüsten.
 - ❖ Durchsuchen (falls nicht im Kampf gebunden): Einen Suchmarker in der eigenen Zone umdrehen und abhandeln.
- ◆ Beliebige freie Aktionen:
 - ❖ Öffnen: Eine nicht verschlossene Tür öffnen.
 - ❖ Aufnehmen/Ablegen (falls nicht im Kampf gebunden): Beliebige Gegenstände und Münzen aus der eigenen Zone ins Inventar legen oder aus dem Inventar in der eigenen Zone ablegen.
 - ❖ Aus dem Kampf lösen (immer wenn der Held eine Zone mit Gegnern verlässt): Verursacht Gelegenheitsangriffe, falls die Helden die Zone nicht beherrschen.

Zug der Gegner

- ◆ Befindet sich mindestens ein Gegner im Spiel, wird eine Aktivierungskarte gezogen und abgehandelt.

III. Ereignisphase:

- ◆ Ist die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels verdeckt, wird sie gezogen, abgehandelt und danach aufgedeckt auf den Ereigniskarten-Stapel gelegt.
- ◆ Ist die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels aufgedeckt, so wird diese Karte abgelegt (ohne sie erneut abzuhandeln).

Kampfsystem

Ein Held in einer Zone mit Gegnern gilt als im Kampf gebunden und kann (unabhängig von der eigentlichen Reichweite seines Angriffs) nur Figuren in seiner Zone als Ziel von Angriffen, Fähigkeiten und Gegenständen wählen. Ein Angriff besteht aus Attacke und Verteidigung.

Attacke

1. Angriffswurf durchführen (Helden ohne Waffen werfen 1 blauen Würfel ).
2. Eigenschaften (von Gegenständen und Fähigkeiten) verwenden, die den Angriff beeinflussen. +1  durch Überlegenheit, falls die Seite des Angreifers die Zone des Ziels beherrscht.
3. Treffer zählen.

Verteidigung

1. Verwundbarkeit und Widerstand prüfen und andere -Eigenschaften anwenden.
2. Rüstung: Der Rüstungswert des Ziels wird von der Gesamtzahl der Treffer abgezogen, es sei denn, das Ziel ist **niedergeschmettert**. Tödliche Treffer werden durch Rüstung nicht vermindert.
3. Magische Schutzschilde: Jeder Marker verhindert einen verbleibenden Treffer (auch tödliche) und wird dann abgelegt.
4. Verteidigungswurf durchführen: Das Ziel wirft 1 blauen Würfel  für jeden verbleibenden Treffer, aber höchstens so viele, wie für den Verteidigungswurf angegeben (Helden ohne Rüstung werfen 1 blauen Würfel .
5. Eigenschaften (von Gegenständen und Fähigkeiten) verwenden, die die Verteidigung beeinflussen.

Abwehrsymbole abziehen: Jedes erzielte  verringert die Gesamtzahl der Treffer um 1. Das Ziel erleidet eine Wunde für jeden verbleibenden Treffer.

Weitere wichtige Regeln für den Kampf

Befinden sich mehr Figuren einer Seite (Helden oder Gegner) in der gleichen Zone, dann **kontrolliert** diese Seite die Zone.

Befindet sich mindestens doppelt so viele Figuren einer Seite in einer Zone, dann **beherrscht** (und kontrolliert) diese Seite die Zone.

Sichtlinie: Lassen sich die Zonenmarker  zweier Zonen durch eine ununterbrochene gerade Linie verbinden, besteht eine Sichtlinie zwischen diesen beiden Zonen. Auf Figuren in der eigenen Zone besteht immer Sichtlinie.

Die Sichtlinie wird unterbrochen durch:

- ◆ Blockierende Elemente (Wände, Wandmarker, Türen usw.),
- ◆ Ränder des Spielplanteils, die kein anderes Spielplanteil berühren,
- ◆ Gegnerfiguren (gilt nur für die Helden).

Die Gegner der Helden

Zuordnung von Gegnern

Die Gegnerkarten müssen den Spielern möglichst gleichmäßig zugeordnet werden, beginnend beim aktiven Spieler (bzw. beim Spielbau bei einem beliebigen Spieler) und weiter im Uhrzeigersinn. Gegner identischer Art und Stufe werden immer dem Spieler zugeordnet, der bereits einen dieser Gegner verwaltet.

Die Aktivierung von Gegnern

Alle Verhaltensweisen der Gegner, mit Ausnahme der Verhaltensweise mit Reichweite , benötigen Sichtlinie und einen zulässigen Weg für Bewegung zum Ziel. Gegner müssen stets so bewegt werden, dass sie sich dem Ziel ihrer Bewegung auf kürzestem Wege nähern, dabei betreten Gegner bevorzugt Zonen ohne Hindernisse.

Befinden sich mehrere Helden innerhalb der Reichweite einer Verhaltensweise, wählt der Gegner sein bevorzugtes Ziel zunächst entsprechend der Symbole auf der Gegnerkarte. Lässt sich nicht eindeutig ein bevorzugtes Ziel ermitteln, befolgt der Gegner die allgemeinen Auswahlbedingungen.



Zustand	Auswirkung auf Helden	Auswirkung auf Gegner
 Betäubt	<ul style="list-style-type: none"> Der Held beendet seinen Zug sofort und überspringt seinen gesamten nächsten Zug. Passive Fähigkeiten und Eigenschaften sind weiterhin aktiv. Danach wird der „Betäubt“-Marker abgelegt. 	<ul style="list-style-type: none"> Der Gegner überspringt seine gesamte nächste Aktivierung. Danach wird der „Betäubt“-Marker abgelegt. Betäubte Gegner können keine Angriffe, insbesondere keine Gelegenheitsangriffe durchführen.
 Geblendet	<ul style="list-style-type: none"> Der Held muss vor jeder Aktion einen Rettungswurf durchführen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, kann er die Aktion wie üblich durchführen. Ist der Rettungswurf nicht erfolgreich wird die Aktion nicht durchgeführt, gilt aber trotzdem als durchgeführt. 	<ul style="list-style-type: none"> Während seiner nächsten Aktivierung befolgt der Gegner die Verhaltensweise mit Reichweite $\{+\}$. Der Gegner führt während dieser Aktivierung keine Angriffe durch, die Sichtlinie benötigen. Danach wird der „Geblendet“-Marker abgelegt.
 Dauerh. krit. Treffer	<ul style="list-style-type: none"> Dauerhafte kritische Treffer dauern bis zum Ende des Abenteuers an (oder bis das Ziel stirbt). Sie gelten als Zustandsmarker und können durch Fähigkeiten oder Eigenschaften als solche entfernt werden. 	
 Niederschmetter	<ul style="list-style-type: none"> Der Held kann keine Kampfaktionen durchführen. Der Rüstungswert  des Helden wird auf 0 reduziert. Dauert an bis der Held 1 Bewegungspunkt aufwendet oder die Standardaktion Spurt durchführt. Fliegende Helden sind immun gegen diesen Zustand. 	<ul style="list-style-type: none"> Der Rüstungswert  des Gegners wird auf 0 reduziert. Der Zustand endet zu Beginn der nächsten Aktivierung des Gegners automatisch. Fliegende Gegner sind immun gegen diesen Zustand.
 Vergiftet	<ul style="list-style-type: none"> Der Held erleidet in der Zeitphase Wunden entsprechend des „Vergiftet“-Markers (1 oder 2). Danach führt der Held einen Rettungswurf durch. Ist der Rettungswurf erfolgreich, wird der Marker abgelegt. 	<ul style="list-style-type: none"> Der Gegner erleidet in der Zeitphase Wunden entsprechend des „Vergiftet“-Markers (1 oder 2). Der Zustand dauert an bis der Gegner stirbt oder der „Vergiftet“-Marker durch einen anderen Effekt entfernt wird.
 Verlangsamt	<ul style="list-style-type: none"> In seinem nächsten Zug (und ggf. im laufenden Zug) kann der Held nur genau eine Aktion durchführen (Bewegungs-, Angriffs-, oder Standardaktion). Der Held kann weiterhin beliebig viele freie Aktionen durchführen. Der Marker wird am Ende des nächsten Zuges abgelegt. 	<ul style="list-style-type: none"> Der Gegner wählt bei seiner nächsten Aktivierung wie üblich seine Verhaltensweise. Es wird jedoch nur der erste Satz der Verhaltensweise befolgt. Danach wird der „Verlangsamt“-Marker abgelegt.
 Blutend <small>S&S Erweiterung</small>	<ul style="list-style-type: none"> Der Held erleidet zu Beginn jeder seiner Aktionen 1 Wunde (das gilt nicht für freie Aktionen). Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt. 	<ul style="list-style-type: none"> Der Gegner erleidet zu Beginn jeder Aktivierung 1 Wunde. Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.
 Erschöpft <small>S&S Erweiterung</small>	<ul style="list-style-type: none"> Der Held kann keine Standardaktionen durchführen. Der Marker wird am Ende des nächsten Zuges abgelegt. 	<ul style="list-style-type: none"> Der Gegner kann keine  Eigenschaften einsetzen. Der Marker wird am Ende der nächsten Aktivierung abgelegt.

Hinweis: Eine Figur kann mehrere, verschiedene Zustände erleiden, jedoch nicht mehrfach den gleichen Zustand. Erhält eine Figur einen zweiten Zustandsmarker der gleichen Art, wird dieser abgelegt und die Figur erleidet **1** Wunde.

Geländeelemente

Wände



Wände verhindern die Bewegung zwischen zwei Zonen und blockieren die Sichtlinie für Helden und Gegner.

Hindernisse

Barrieren



Barrieren verhindern die Bewegung aus der gekennzeichneten Zone in die benachbarte Zone. Barrieren blockieren nicht die Sichtlinie.

Schwieriges Gelände



Helden müssen **1** zusätzlichen Bewegungspunkt aufwenden, um eine Zone mit schwierigem Gelände zu betreten. Schwieriges Gelände hat keine Auswirkungen auf Gegner.

Gefährliches Gelände



Helden, die eine Zone mit gefährlichem Gelände betreten, erleiden **1** Wunde. Gefährliches Gelände hat keine Auswirkungen auf Gegner.

Sonstige Spielplanelemente

Tür und Verschlossene Tür



Türen verhindern die Bewegung zwischen angrenzenden Zonen und blockieren die Sichtlinie. Ein Held kann eine freie Aktion ausführen, um eine Tür zu öffnen. Dann zieht er eine Fallenkarte. Die Tür wird vom Spielplan entfernt. Zum Öffnen einer verschlossenen Tür muss statt einer freien Aktion eine Standardaktion durchgeführt werden.

Truhe



Ein Held kann eine Standardaktion  durchführen, um eine Truhe aufzubrechen und eine Fallenkarte zu ziehen. Danach erhält der Held die auf der Rückseite des Truhenmarkers angegebenen Schatzkarten oder Goldkronen. Der Truhenmarker wird vom Spielplan entfernt.

Magisches Schloss



Truhen oder Türen mit magischem Schloss können nicht wie üblich aufgebrochen werden. Ein Held, der den magischen Schlüssel besitzt, kann ein magisches Schloss als freie Aktion entfernen.

Suchmarker



Ein Held kann eine Standardaktion durchführen, um eine Zone mit Suchmarker zu durchsuchen. Der Suchmarker wird umgedreht und der Spieler würfelt einen roten Würfel . Das Symbol auf dem Würfel bestimmt, welcher der aufgeführten Effekte eintritt. Der Suchmarker wird vom Spielplan entfernt.

Besondere Effekte

Feuer



Erleidet eine Figur den Effekt „Feuer I“ oder „Feuer II“ wird ein entsprechender Marker auf die Karte der Figur gelegt, auch wenn sich dort bereits weitere Feuermarker befinden. In der Zeitphase erleidet die Figur **1** Wunde für jeden Feuermarker. „Feuer I“-Marker werden danach abgelegt, „Feuer II“-Marker werden danach auf die „Feuer I“-Seite umgedreht.

FIW $\{x\}$

Angriffe mit **FIW** wirken nicht nur gegen das Ziel des Angriffs sondern gegen alle Figuren einer Seite (Helden oder Gegner) im Wirkungsbereich. **FIW** $\{0\}$ wirkt gegen alle Figuren einer Seite in der Zone des Ziels, **FIW** $\{1\}$ wirkt gegen alle Figuren einer Seite in der Zone des Ziels und in angrenzenden Zonen.

Tödliche Treffer

Tödliche Treffer werden bei der Verteidigung vor gewöhnlichen Treffern abgehandelt. Tödliche Treffer können durch Rüstung und Abwehrsymbbole nicht verhindert werden, Schritt **2** und **4** der Verteidigung werden deshalb für tödliche Treffer übersprungen

Kritische Treffer

Erzielt ein Angriff mit der Eigenschaft kritischer Treffer mindestens **1** , wird sofort ein Marker für kritische Treffer gezogen und auf die Karte des Ziels gelegt.



Vorderseiten

Rückseite

