

RUNEBOUND®

DEUTSCHE AUSGABE



REFERENZHANDBUCH

WIE MAN DIESES REFERENZ-HANDBUCH VERWENDET

Dieses Referenzhandbuch ist als Nachschlagewerk für alle Regelfragen gedacht. *Runebound* lernt man, indem man zunächst die Spielregel vollständig liest. Wenn sich während des Spielens Fragen ergeben, können die Spieler in diesem Referenzhandbuch nachlesen.

Das Referenzhandbuch ist in folgende Abschnitte unterteilt:

- ♣ **Spielaufbau**, Seite 2
- ♣ **Glossar**, Seiten 3- 14
- ♣ **Index**, Seite 15
- ♣ **Kurzübersicht**, Seite 16

DIE GOLDENEN REGELN

Es gibt ein paar Grundregeln, auf denen alle Spielregeln basieren und die immer befolgt werden sollten.

- ♣ Dieses Referenzhandbuch ist die endgültige Quelle der Regeln. Bei einem Widerspruch zwischen der Spielregel und dem Referenzhandbuch hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.
- ♣ Bei einem Widerspruch zwischen einem Regeltext auf einer Karte und dem Referenzhandbuch hat der Kartentext stets Vorrang. Können sowohl Kartentext als auch Regeltext befolgt werden, sollte dies geschehen.
- ♣ Kommt bei einer Kartenfähigkeit eine Form von „nicht können“ oder eine andere Verneinung von „können“ vor (z. B. „kein“ usw.), ist dies absolut und kann nicht von anderen Fähigkeiten außer Kraft gesetzt werden. Kommt bei einer Regel eine Form von „nicht können“ oder eine andere Verneinung von „können“ vor, ist diese Regel absolut und kann nicht von anderen Regeln außer Kraft gesetzt werden.
- ♣ Taucht eine Form von „dürfen“ auf, ist der Effekt optional. Alle Energiefähigkeiten sind optional.
- ♣ Spieler können nicht mit den Quest-, Gerücht-, Fertigkeiten-, Ausrüstungs-, Heldenkarten, den Markern oder den Trophäen anderer Spieler interagieren, außer eine Fähigkeit erlaubt es.



SPIELAUFBAU

Beim Spielaufbau werden folgende Schritte befolgt:

- Spielbrett aufbauen:** Das Spielbrett wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt. Die Spieler setzen sich in beliebiger Reihenfolge um das Spielbrett. Auf jedes Feld des Spielbretts, auf dem ein Abenteuerkristall aufgedruckt ist, wird ein passender Abenteuerkristall offen ausgelegt.
- Markervorrat vorbereiten:** Die restlichen Marker werden nach Typ getrennt als Markervorrat bereitgelegt.
- Szenario auswählen:** Die Spieler einigen sich auf ein Szenario, das sie spielen möchten. Man mischt den zugehörigen Handlungskartenstapel (die Karten, auf denen rechts unten der Endgegner des Szenarios abgebildet ist), die anderen Handlungskarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Beide Seiten der Szenariokarte werden allen Spielern laut vorgelesen.
Können sich die Spieler nicht auf ein Szenario einigen, kann man auch den Zufall entscheiden lassen.
- Abenteuerkarten vorbereiten:** Die 60 szenariounabhängigen Abenteuerkarten werden entsprechend ihrer Rückseite in drei Stapel aufgeteilt. Die Abenteuerkarten des ausgewählten Szenarios (erkennbar am Bild des Endgegners unten rechts auf den Karten) werden anschließend in die passenden Stapel gemischt. Die Abenteuerkarten des anderen Szenarios werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Abenteuerstapel besteht dann aus 30 Karten.
- Helden auswählen:** Die Spieler bestimmen per Zufall einen Startspieler. Mit dem Startspieler beginnend wählt nun jeder Spieler in Spielerreihenfolge einen Helden aus.
Jede Heldenkarte hat zwei Seiten; das Spiel beginnt man mit der Seite, auf der die Aufbaufähigkeit steht. Dann erhält jeder Spieler aus dem Markervorrat eine entsprechende Anzahl Goldmarker und die zum Helden gehörenden Kampfmarker (wie auf der Heldenkarte angegeben).
- Startfertigkeiten:** Der Fertigkeitenstapel wird gemischt. Mit dem Startspieler beginnend zieht nun jeder Spieler in Spielerreihenfolge so viele Fertigkeitenkarten, wie das Handkartenlimit seines Helden angibt.
- Helden aufstellen:** In Spielerreihenfolge stellen die Spieler nun ihre Helden auf einen Schrein, eine Festung oder eine Ortschaft (wie auf der Heldenkarte angegeben) ihrer Wahl.
- Aufbaufähigkeit der Helden ausführen:** In Spielerreihenfolge handeln die Spieler nun die Aufbaufähigkeiten ab, die bei ihren Helden angegeben sind. Danach werden die Heldenkarten auf die andere Seite gedreht.
 - Laurel vom Blutwald kann beim Aufbau ihre Fähigkeit „Orientierung“ nicht einsetzen. Sie kann sich aber entkräften, um die Geländewürfel der Aufbaufähigkeit neu würfeln zu dürfen.
- Märkte aufbauen:** Der Ausrüstungsstapel wird gemischt und neben jeden der vier Märkte am Spielbrettrand werden drei Karten offen ausgelegt.
- Zeitleiste vorbereiten:** Der Zeitmarker wird auf das erste Feld der Zeitleiste gelegt.

Jetzt kann das Spiel losgehen.

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

Es gibt einige Themen, die im Glossar leicht übersehen werden. Wir empfehlen, dass alle Spieler die folgenden Inhalte lesen:

- ♣ „Materialbegrenzung“ auf Seite 11
- ♣ „Ein Mal pro Zug“ auf Seite 5
- ♣ „Gleichzeitige Fähigkeiten“ auf Seite 8
- ♣ „Faires Spiel“ auf Seite 7
- ♣ „X (Der Buchstabe)“ auf Seite 14

GLOSSAR

Im folgenden Abschnitt werden alle spielrelevanten Themen detailliert erklärt.

ABENTEUER

Ein Held kann auf einem Feld mit einem Abenteuerkristall zwei Aktionen ausgeben, um den Kristall umzudrehen und eine Karte des zugehörigen Abenteuerstapels zu ziehen.

- ✦ Ein Held, der nur noch eine Aktion übrig hat, kann seine Aktion nicht für ein Abenteuer ausgeben.
- ✦ Ein Held, der auf einem Feld mit einem umgedrehten (grauen) Abenteuerkristall steht, kann keine Aktionen für ein Abenteuer ausgeben.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Abenteuerkristalle, Aktionen, Erkundungsstapel, Kampfstapel, Sozialstapel

ABENTEUERKARTEN

Es gibt drei verschiedene Abenteuerstapel: Sozial, Kampf und Erkundung. In den Abenteuerstapeln gibt es drei verschiedene Arten von Karten: Feinde, Ereignisse und Quests.

- ✦ Falls ein Abenteuerstapel leer ist, wird er nicht neu gemischt. Helden können zwar Abenteueraktionen in Feldern mit aktiven Kristallen ausgeben, aber wenn der zugehörige Kartenstapel leer ist, geschieht nichts weiter, als dass der Kristall umgedreht wird.
- ✦ Bei kursivem Text auf Karten handelt es sich um Stimmungstexte oder Merkmale. Dieser Text hat aber keinen spielrelevanten Effekt.

Verwandte Themen: Abenteuer, Abenteuerkristalle, Stimmungstext, Ereignisse, Feinde, Quests

ABENTEUERKRISTALLE

Beim Aufbau werden auf alle Felder, auf denen Abenteuerkristalle abgebildet sind, die passenden Abenteuerkristalle mit der aktiven (farbigen) Seite nach oben platziert.

- ✦ Ein Held kann auf Feldern, auf denen ein aktiver Abenteuerkristall liegt, Abenteueraktionen durchführen. Der Kristall wird dazu umgedreht und es wird eine Karte vom zugehörigen Abenteuerstapel gezogen.
- ✦ Sobald der Zeitmarker ein Kristallfeld erreicht, werden alle Abenteuerkristalle auf Feldern, auf denen kein Held steht, aufgefrischt und auf ihre aktive Seite gedreht.

Verwandte Themen: Abenteuer, Feld, Zeitmarker und Zeitleiste

ABLEGEN

Sobald eine Karte abgelegt wird, legt man sie neben den entsprechenden Kartenstapel auf einen offenen Ablagestapel.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Materialbegrenzung, Fertigkeitkarten, Handkartenlimit, Ausrüstung

AKTE

Das Spiel ist in zwei Akte aufgeteilt. Der aktuelle Akt wird durch die Zahl auf dem Zeitmarker angezeigt.

- ✦ Ein Akt endet, nachdem der Zeitmarker das letzte Feld der Zeitleiste erreicht hat und alle Spieler ihren Zug in dieser Runde durchgeführt haben.
 - Wenn der Zeitmarker am Ende von Akt 1 bewegt wird, wird er auf das Startfeld gelegt und umgedreht, sodass er „2“ anzeigt.
- ✦ Es gibt keinen Akt 3. Erreicht der Zeitmarker das zweite Mal das Ende der Zeitleiste, liest man auf der Szenariokarte nach, was geschieht.

Verwandte Themen: Zeitmarker und Zeitleiste

AKTIONEN ➔

Jeder Held hat drei Heldenaktionen, die er in seinem Zug ausgeben kann. Eine Heldenaktion kann für folgende Aktionen ausgegeben werden:

Abenteuer, Bewegung, Einkaufen, Ausruhen, Trainieren oder andere Aktionen, die durch Karten bestimmt werden.

- ✦ Falls eine Karte oder Regel von Aktion und nicht ausdrücklich „Kampfaktion“ spricht, ist eine Heldenaktion gemeint.
- ✦ Ein Held kann jede Aktion mehrfach in seinem Zug durchführen (z. B. zwei Mal Bewegung oder drei Mal Trainieren).
- ✦ Für die Aktion Abenteuer muss ein Held zwei Aktionen ausgeben.
- ✦ Kartenfähigkeiten, die eine Aktion erfordern, sind mit dem Aktionsymbol (➔) gekennzeichnet.
- ✦ Ein Held kann eine Aktion dafür ausgeben, nichts zu tun.

Verwandte Themen: Abenteuer, Aufgehalten, Ausruhen, Bewegen, Einkaufen, Erkunden, Kampfactionen, Trainieren

AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist.

Verwandte Themen: Spielerreihenfolge, Züge

ANGREIFER

Während eines Kampfes ist der aktive Spieler der Angreifer. Ein Feind kann nie der Angreifer sein.

Verwandte Themen: Feind, Gegner, Initiative, Kampf

ANGRIFF

Jede Kampfaction, die Schaden verursacht, wird als Angriff bezeichnet, auch wenn der Schaden abgewehrt wird. Fähigkeiten, die keine Kampfaktionen sind, aber Schaden verursachen, zählen nicht als Angriffe (z. B. die Fertigkeitkarte Gegenzauber).

Verwandte Themen: Kampf, Kampfactionen, Schaden, Schaden Abwehren, Schaden Verursachen

ATTRIBUTE

Jeder Held hat drei Attribute: Körper (♣), Verstand (♠) und Geist (♢). Diese Attribute werden zur Abhandlung verschiedener Fähigkeiten und für Proben verwendet.

- ✦ Zur Bestimmung des aktuellen Attributswerts werden alle Modifikatoren zusammengerechnet. Ein Held mit +2 Körper und -1 Körper besitzt z. B. insgesamt einen Körper-Attributswert von +1.
- ✦ Ein Attribut kann einen negativen Wert annehmen. Negative Attributswerte werden bei der Abhandlung von Kartenfähigkeiten als 0 behandelt, außer es findet ein Vergleich der Attributswerte statt.
- ✦ Ein Held darf nie mehr Fertigkeitkarten jeder Art (Körper, Verstand, Geist) erlernen, als seinem Wert in dem jeweiligen Attribut entspricht (siehe „Fertigkeitkarten“ auf Seite 7).

Verwandte Themen: Attributproben, Fertigkeitkarten, Körper, Verstand, Geist

ATTRIBUTSPROBEN

Sobald ein Held angewiesen wird, eine ♣- oder ♠- oder ♢-Probe abzulegen, führt er eine Attributprobe durch. Jede Attributprobe besteht aus 3 Schritten:

1. **Attribut verwenden.** Der Held deckt vom Fertigkeitstapel eine Anzahl an Karten auf, die seinem jeweiligen Attributswert entspricht. Falls es bei der Probe Modifikatoren gibt (z. B. +1 oder -1), deckt der Held entsprechend mehr oder weniger Karten auf.
 - Ein Held kann nicht weniger Karten aufdecken, als sein Attributswert angibt – außer aufgrund von Modifikatoren.
2. **Entkräften.** Ein Held darf sich entkräften (eine Fertigkeitkarte ablegen), um eine weitere Karte vom Fertigkeitstapel aufzudecken. Wie oft sich ein Held entkräften kann, ist nur durch die Anzahl der Fertigkeitkarten in seiner Hand begrenzt. Jede Entkräftung wird getrennt für sich abgehandelt. Der Held kann sich nach jeder aufgedeckten Karte entscheiden mit Schritt 3 fortzufahren.

- Ein Held mit einem Attributswert von null oder weniger kann dennoch eine Attributprobe durchführen, deckt in Schritt 1 aber keine Karten auf. Um eine Chance zu haben, die Probe auch zu bestehen, muss er sich in diesem Fall entkräften.
- Ein Held kann sich auch weiter entkräften, falls bereits ein Erfolg aufgedeckt wurde, um mehr Erfolge zu erzielen.

3. **Ergebnis anwenden.** Pro Erfolgssymbol (Stern) auf den aufgedeckten Karten hat der Held einen Erfolg.

Falls mindestens 1 Erfolgssymbol aufgedeckt wird, war die Probe erfolgreich und der Held fährt mit der Abhandlung der Karte fort. Deckt man 0 Erfolgssymbole auf, scheidet die Probe. Die Karte wird dann nicht weiter abgehandelt, **außer** es gibt einen Fehlschlag-Effekt. Wurde die Probe für eine Ereigniskarte abgelegt, legt man die Karte ab.

Alle für die Probe aufgedeckten Fertigkeitkarten werden nach der Probe abgelegt, unabhängig vom Ergebnis der Probe.

Verwandte Themen: Ablegen, Ausgeben, Erfolgssymbole, Fertigkeitkarten, Entkräften

AUFGEHALTEN

Ein aufgehaltener Held muss seine nächste Aktion dazu verwenden, aufzustehen, um nicht mehr aufgehalten zu sein. Man legt die Heldenfigur hin, um zu zeigen, dass sie aufgehalten wurde.

- ✦ Ein aufgehaltener Held kann immer noch Fähigkeiten einsetzen und neue Fertigkeitkarten erlernen.
- ✦ Falls ein besiegtter Held gleichzeitig aufgehalten ist, muss er sich zuerst ausruhen, damit er nicht mehr besiegt ist. Anschließend muss er eine Aktion ausgeben, um aufzustehen und nicht mehr aufgehalten zu sein.

Verwandte Themen: Aktionen, Besiegt

AUFHEBEN

Etwas das aufgehoben oder verhindert wurde, wird nicht abgehandelt.

- ✦ Die Begriffe „verhindern“ und „aufheben“ werden gleichbedeutend verwendet.
- ✦ Ein Spieler kann eine Fähigkeit, die etwas verhindert oder aufhebt, nur unmittelbar, bevor die Fähigkeit abgehandelt wird, einsetzen.
- ✦ Falls Kosten bezahlt wurden, der Effekt dann aber verhindert oder aufgehoben wurde, werden die Kosten nicht zurückerstattet. Falls ein Spieler z. B. 1 Energie dafür ausgegeben hat, eine Fähigkeit auszulösen, die Fähigkeit dann aber aufgehoben wird, gilt die Energie weiterhin als ausgegeben.

Verwandte Themen: Fähigkeiten

AUSGEBEN

Viele Fähigkeiten erfordern, dass Spieler Aktionen, Karten, Würfel, Marker oder Trophäen ausgeben. Spieler können nur ihre eigenen Aktionen, Karten, Marker und Trophäen ausgeben.

- ✦ Ausgegebene Kampfmarker werden beiseitegelegt und können in dieser Kampfrunde nicht erneut ausgegeben werden. Alle anderen Marker werden in den Markervorrat zurückgelegt, sobald sie ausgegeben werden.
- ✦ Ausgegebene Trophäen werden abgelegt. Falls keine Trophäenart angegeben ist, kann der Held beliebige Trophäen ausgeben.
- ✦ Ausgegebene Geländewürfel werden beiseitegelegt und können in derselben Aktion oder Fähigkeit nicht erneut ausgegeben werden.

Verwandte Themen: Bewegen, Einkaufen, Fertigkeitkarten, Kampfpool, Trophäen

AUSRUHEN

Ein Held kann 1 Aktion ausgeben, um sich auszuruhen. Falls er sich in einer Stadt, einer Ortschaft, einem Schrein oder einer Festung ausruht, wird sein Schaden vollständig geheilt. Falls sich ein Held in der Wildnis ausruht, würfelt er alle fünf Geländewürfel. Für jedes Symbol, das dem Gelände entspricht, auf dem er sich gerade befindet, heilt der Held 1 Schadenspunkt.

- ✦ Es kann vorkommen, dass man in der Wildnis keine passenden Geländesymbole würfelt und daher null Schaden heilt. Ein besiegtter Held, der keinen Schaden heilt, ist immer noch besiegt und muss sich mit seiner nächsten Aktion erneut ausruhen.
- ✦ Auf einem Straßen-Feld muss der Held beim Ausruhen das passende Geländesymbol (das Gelände unter der Straße) würfeln.
- ✦ Fähigkeiten, welche die Geschwindigkeit erhöhen, haben keine Auswirkung auf die Anzahl der Würfel beim Ausruhen.

Verwandte Themen: Aktionen, Besiegt, Festungen, Städte, Heilen, Gesundheit, Ortschaften, Schreine, Wildnis

AUSRÜSTUNG

Beim Aufbau werden Karten vom Ausrüstungsstapel in die Märkte am Spielbrettrand gelegt. Helden können Einkaufsaktionen verwenden, um Karten aus den Märkten zu kaufen.

- ✦ Es gibt fünf verschiedene Arten von Ausrüstung: Kleidung, Ausstattung, Waren, Bewegung und Waffen.
 - Jeder Held kann immer nur eine Ausrüstung jeder Art gleichzeitig besitzen. Falls ein Held eine zweite Ausrüstung der gleichen Art erhält, muss er eine davon sofort ablegen.
- ✦ Sobald ein Held eine Ausrüstung erhält, erhält er auch den zugehörigen Kampfmarker, falls vorhanden (erkennbar am dreistelligen Code).
 - Falls eine Ausrüstung verloren oder verkauft wird, wird der zugehörige Kampfmarker ebenfalls wieder in den Markervorrat zurückgelegt.
- ✦ Immer wenn der Ausrüstungsstapel leer wird, mischt man die abgelegten Ausrüstungskarten, um einen neuen Ausrüstungsstapel zu bilden.
- ✦ Ausrüstungskarten werden oft kurz als „Ausrüstung“ bezeichnet.
- ✦ Falls eine Ausrüstung außerhalb einer Einkaufsaktion aus einem Markt entfernt wird, wird sie sofort durch die oberste Karte des Ausrüstungsstapels ersetzt, sodass immer drei Karten in jedem Markt offen ausliegen.
- ✦ Im Grundspiel gibt es drei verschiedene Ausrüstungssets, die mit A, B und C gekennzeichnet sind. Der Ausrüstungsstapel wird aus drei verschiedenen Sets gebildet. In zukünftigen Erweiterungen können die Spieler beim Aufbau Sets austauschen.

Verwandte Themen: Einkaufen, Städte, Märkte

BESIEGT

Sobald ein Held oder Feind Schadensmarker in Höhe seiner Gesundheit hat, ist er besiegt.

- ✦ Sobald ein Held oder Feind in einem Kampf besiegt wird, endet der Kampf sofort.
 - Kampffähigkeiten, die noch nicht abgehandelt wurden (z. B. „Verbrennen“ von Grosser Drache), werden in diesem Fall nicht mehr abgehandelt.
- ✦ Sobald ein Held von einem Feind auf einer Abenteuerkarte besiegt wird, wird die Karte abgelegt.
- ✦ Sobald ein Feind besiegt wird, erhält der Held die auf der Karte angegebene Belohnung und nimmt die Abenteuerkarte als Trophäe an sich.
- ✦ Sobald einer der Kombattanten besiegt ist, wird Schaden, der über die Gesundheit des Helden oder Feindes hinausgeht, ignoriert.
- ✦ Ein besiegtter Held kann keine anderen Aktionen ausführen als ausruhen.
- ✦ Ein besiegtter Held kann nicht von anderen Helden herausgefordert werden oder auf irgendeine Weise in einen Kampf geraten.
- ✦ Ein besiegtter Held kann immer noch Fähigkeiten einsetzen und neue Fertigkeitkarten erlernen. Erlernt ein Held eine Fertigkeitkarte, durch die er zusätzliche Gesundheit erhält, zählt er nicht mehr als besiegt (und muss sich nicht ausruhen).

Verwandte Themen: Ausruhen, Gesundheit, Schaden

BEWEGEN

Ein Held kann eine Heldenaktion ausgeben, um sich entweder auf 1 angrenzendes Feld zu bewegen, oder um so viele Geländewürfel zu würfeln, wie sein Geschwindigkeitswert angibt.

Falls er sich für das Würfeln entscheidet, gibt er immer einen Geländewürfel nach dem anderen aus, um sich auf ein angrenzendes Feld zu bewegen, vorausgesetzt, der Würfel zeigt das passende Geländesymbol. Flüsse und Straßen haben besondere Bewegungsregeln, wie unten beschrieben.

- ✦ Nachdem der Held Geländewürfel geworfen hat, muss er sie auch verwenden. Er hat dann nicht mehr die Möglichkeit, sich ohne Würfel auf 1 angrenzendes Feld zu bewegen.
- ✦ Ein Held kann nach dem Würfeln beliebig viele Würfel verwenden (auch null).
- ✦ Ein Held kann einen Würfel nicht dazu nutzen, sich mehrere Felder zu bewegen, auch wenn dieser mehrere passende Geländearten zeigt. Jeder Würfel kann nur für ein Feld ausgegeben werden.
- ✦ Ein Held kann nicht 1 Geländewürfel ausgeben, dann eine andere Aktion durchführen und dann den Rest der Würfel ausgeben. Alle Würfel müssen ausgegeben werden, ehe eine andere Aktion ausgeführt werden kann.
- ✦ Ein Kompass-Symbol gilt für alle Geländearten als passend.
- ✦ Bei einer Stadt gilt jede Geländeart als passend. Ein Held kann also jeden Geländewürfel verwenden, um sich in eine Stadt zu bewegen.
- ✦ Es gibt zwei Brücken: die Rote Brücke und Zadrics Übergang. Ein Held kann einen beliebigen Geländewürfel dazu verwenden, um sich über eine Brücke zu bewegen.
- ✦ Falls eine Fähigkeit einem Helden erlaubt sich zu bewegen (z. B. die Fertigkeitkarte „Auf dem Wasser Wandeln“), muss der Held keine Bewegungsaktion durchführen, um diese Fähigkeit zu verwenden.

BEWEGEN ÜBER FLÜSSE

Ein Fluss wird durch eine blaue Linie dargestellt, die entlang der Kanten eines Feldes verläuft. Flüsse schränken die Bewegung ein.

- ✦ Sobald ein Held Würfel verwendet, um sich zu bewegen, kann er Flüsse nur mit einem Wasser- oder Kompass-Symbol überqueren. Man kann sich nicht über einen Fluss bewegen, indem man einen Geländewürfel ausgibt, der zum Ziel-Feld passt.
- ✦ Falls sich ein Held entscheidet die Geländewürfel nicht zu werfen, kann er seine Bewegungsaktion auch verwenden, um sich genau 1 Feld zu bewegen und so den Fluss zu überqueren.

BEWEGEN AUF STRASSEN

Falls sich ein Held auf einem Feld mit einer Straße befindet, kann er einen beliebigen Würfel ausgeben, um sich die Straße entlang zu bewegen.

- ✦ Stadt-Felder werden wie Straßen behandelt. Auch Marktstadt und Suvars Rast zählen als Straßen.
- ✦ Will sich ein Held von einem Feld ohne Straße auf ein Straßen-Feld bewegen, muss er einen passenden Geländewürfel haben. Er kann keinen beliebigen Würfel nutzen, solange er sich noch nicht auf der Straße befindet.
- ✦ Ein Held kann nicht von einem Straßen-Feld auf ein angrenzendes Straßen-Feld springen, wenn die Straßen nicht direkt verbunden sind. Ein Beispiel dafür ist die Straßenkreuzung bei Suvars Rast.

Verwandte Themen: Aktionen, Ausgeben, Geländewürfel

BONUSTROPHÄEN

Durch einige Abenteuerkarten kann man Bonustrophäen erhalten. Dazu nimmt der Held zuerst die Abenteuerkarte als Trophäe und erhält dann die entsprechende Anzahl an Bonustrophäen vom Abenteuerstapel.

Verwandte Themen: Erhalten, Feinde, Quests, Trophäen

DOPPEL-SYMBOL

Spieler können als Kampffaktion einen anderen Kampfmarker auf ein Doppel-Symbol legen. Der Marker auf dem wird dadurch verdoppelt. Gibt man den oberen Marker aus, werden beide Marker gleichzeitig ausgegeben.

Beispiel: Ein 2-Marker wird auf einen -Marker gelegt. Beide Marker können gleichzeitig als eine Kampffaktion ausgegeben werden, um 4 körperlichen Schaden zu verursachen.

- ✦ Es kann immer nur ein Marker auf einen anderen gelegt werden. Es kann kein weiterer Marker darauf gelegt werden.
- ✦ Der Marker auf einem Doppel-Symbol kann umgedreht, neu geworfen oder aus dem Kampfpool entfernt werden. Wird er umgedreht oder neu geworfen, wird er danach wieder auf das Doppel-Symbol zurückgelegt.
- ✦ Solange ein Marker auf ihm liegt, ist das Doppel-Symbol gegen alle Effekte immun. Es kann nicht umgedreht, neu geworfen oder aus dem Kampfpool entfernt werden, bis es ausgegeben wird.

Verwandte Themen: Kampffaktionen, Kampfmarker

EIN MAL PRO ZUG

Eine Fähigkeit, die nur ein Mal pro Zug eingesetzt werden darf, kann nicht mehrfach pro Zug verwendet werden. Ein Held kann diese Fähigkeit auch nicht im Zug eines anderen Helden verwenden.

- ✦ Solange alle Bedingungen erfüllt sind, kann ein Held die Fähigkeit jederzeit während seines Zuges genau ein Mal nutzen.

Beispiel: Ein Held kann einen Würfel ausgeben, um sich zu bewegen, dann die Fertigkeit „Unermüdlich“ für eine weiteres Feld einsetzen und dann die restlichen zwei Würfel nutzen.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Kampffaktionen, Spielzüge

EINKAUFEN

Ein Held in einer Stadt kann 1 Aktion verwenden, um im Markt der Stadt einzukaufen. Eine Einkaufsaktion besteht aus drei Schritten:

1. **Markt ansehen.** Man zieht die oberste Karte vom Ausrüstungsstapel und legt sie zum Markt der Stadt. Es liegen jetzt vier Karten im Markt.
 - Immer wenn der Ausrüstungsstapel leer wird, mischt man die abgelegten Ausrüstungskarten, um einen neuen Ausrüstungsstapel zu bilden.
2. **Ausrüstung verkaufen (optional).** Ein Held kann beliebige Ausrüstung, die er besitzt, verkaufen. Verkaufte Karten werden abgelegt und der Held erhält ihren Goldwert.
 - Gibt es zur verkauften Ausrüstungskarte einen Kampfmarker, wird dieser in den Markervorrat zurückgelegt.
 - Ein Spieler kann Ausrüstung nicht außerhalb der Einkaufsaktion verkaufen, außer eine Fähigkeit erlaubt dies.
 - Ein Spieler kann eine Ausrüstung nicht in derselben Aktion verkaufen, in der er sie gekauft hat.
3. **Eine Ausrüstung kaufen oder ablegen.** Ein Held muss nun entweder 1 Ausrüstung aus dem Markt kaufen oder 1 Ausrüstung aus dem Markt ablegen (falls er nichts kaufen möchte). Das bedeutet, dass nach jeder Einkaufsaktion drei Ausrüstungskarten im Markt liegen.

Um eine Ausrüstung zu kaufen, muss der Held den Goldwert der Karte bezahlen. Dann nimmt er die Karte und legt sie offen neben seine Heldenkarte. Falls auf der gekauften Karte ein dreistelliger Code aufgedruckt ist, erhält der Held auch den zugehörigen Kampfmarker.

- Ein Held kann nicht mehr als 1 Ausrüstung pro Einkaufsaktion kaufen.

Verwandte Themen: Märkte, Ausrüstung

ELIMINIERTER HELDEN

Einige Spieleffekte können einen Held aus dem Spiel eliminieren (z. B. indem er im Kampf gegen den Endgegner besiegt wird). Sobald ein Held eliminiert wird, verliert der Spieler, der diesen Helden kontrolliert, das Spiel und die Helden-Figur wird vom Spielbrett entfernt. Die Ausrüstungs- und Fertigkeitkarten sowie die Trophäen und Kampfmarker des Helden werden aus dem Spiel entfernt.

- ✦ Die Gold-, Handlungs- und Schadensmarker eines eliminierten Helden werden zurück in den Markervorrat gelegt.
- ✦ Falls der ausgeschiedene Spieler der Startspieler war, wird der nächste Spieler in Spielerreihenfolge der neue Startspieler.

Verwandte Themen: Endgegner, Spielerreihenfolge

ELITE-FEINDE

In Akt 2 des Spiels werfen alle Feinde im Kampf zusätzlich zu ihren fünf normalen Feind-Kampfmarkern noch den Elite-Kampfmarker (2♣/♣).

Verwandte Themen: Akte, Feinde, Kampfmarker

ENDGEGNER

Endgegner sind Feinde, die auf der Rückseite von Szenariokarten erscheinen.

- ✦ Jeder Endgegner hat einen besonderen Kampfmarker, der zusammen mit den anderen sechs Feindmarkern geworfen wird. Der Marker ist auf der Rückseite der Szenariokarte in der linken unteren Ecke abgebildet.
- ✦ Sobald der Endgegner besiegt ist, gewinnt der Held, der ihn besiegt hat, das Spiel.
- ✦ Sobald ein Held im Kampf gegen einen Endgegner besiegt wird, wird der Held eliminiert und verliert das Spiel. Dann wird der komplette Schaden vom Endgegner entfernt und die Szenariokarte wird wieder auf die Vorderseite gedreht. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein anderer Held den Endgegner besiegt hat oder alle Helden das Spiel verloren haben.
- ✦ Ein Held kann sich aus dem Kampf mit dem Endgegner nicht zurückziehen.
- ✦ Falls die Gesundheit eines Endgegners durch Handlungsmarker reduziert wurde, kann sich der Endgegner nicht über dieses Limit hinaus heilen.

Verwandte Themen: Eliminiertes Held, Szenario, Szenariokarte

ENERGIEFÄHIGKEITEN

Fähigkeiten, denen ein ♣-Symbol vorangestellt ist, werden Energiefähigkeiten genannt. Energiefähigkeiten können als Kampfaktion verwendet werden, indem der Held die bei der Fähigkeit angegebene Anzahl an ♣ aus seinem Kampfpool ausgibt.

- ✦ Jede Energiefähigkeit kann nicht mehr als ein Mal pro Kampfrunde eingesetzt werden.
- ✦ Ein Spieler kann mehr Energie für eine Fähigkeit ausgeben, als benötigt wird. Jede zu viel ausgegebene Energie hat keinen Effekt.
- ✦ Die Kosten einer Energiefähigkeit werden bezahlt, bevor ihr Effekt abgehandelt wird. Dies bedeutet, dass bei einer Energiefähigkeit, die erlaubt ausgegebene Marker neu zu werfen, auch Energiemarker, die man zur Auslösung der Fähigkeit ausgegeben hat, gültige Ziele sind.
- ✦ Falls eine X ♣-Fähigkeit von einer anderen Fähigkeit ausgelöst wird, ist X gleich 1, außer es wird etwas anderes angegeben.

Verwandte Themen: Energiesymbole, Kampfaktionen, X (Der Buchstabe)

ENERGIESYMBOL ♣

Ein Held kann als Kampfaktion Energiesymbole aus seinem Kampfpool ausgeben, um so eine Energiefähigkeit auszulösen.

Verwandte Themen: Energiefähigkeiten, Kampfaktionen, Kampfmarker

ENTFERNEN

Marker, die aus dem Kampfpool entfernt werden, werden zur Seite gelegt, so als ob sie ausgegeben worden wären.

- ✦ Marker, die entfernt wurden, werden in der nächsten Kampfrunde erneut geworfen.
- ✦ Alle Kampfmarker, die nicht im Kampfpool liegen, egal ob ausgegeben oder entfernt, nennt man ausgegebene Marker. Ausgegebene Marker sind keine gültigen Ziele von anderen Markern oder für Kartenfähigkeiten, außer es wird ausdrücklich bei der Fähigkeit angegeben.

Verwandte Themen: Kampfmarker, Kampfpool, Werfen

ENTKRÄFTEN

Ein Held kann sich entkräften, indem er eine Fertigkeitkarte aus seiner Hand ablegt.

- ✦ Viele Fertigkeitkarten fordern, dass sich der Held entkräftet, damit er ihre Fähigkeit verwenden kann.
- ✦ Ein Held kann sich bei einer Attributprobe entkräften, um eine zusätzliche Karte vom Fertigkeitstapel aufzudecken.
- ✦ Ein Held kann sich entkräften, um 1 Geländewürfel neu zu werfen. Dies kann er jederzeit tun, wenn Geländewürfel geworfen werden, z. B. bei der Bewegung, Erkundung oder zur Abhandlung einer Fähigkeit. Falls dem Held das Ergebnis des Geländewürfels immer noch nicht gefällt, kann er sich wieder entkräften, vorausgesetzt er hat noch Fertigkeitkarten auf der Hand hat, die er ablegen kann.
- ✦ Wie oft sich ein Held entkräften kann, ist nur durch die Anzahl der Fertigkeitkarten in seiner Hand begrenzt.

Verwandte Themen: Attributproben, Bewegungen, Erkunden, Fertigkeitkarten, Geländewürfel

EREIGNISSE

Ereignisse sind eine Art von Abenteuerkarten. Zieht der Held eine Ereigniskarte, liest er beide Optionen laut vor und wählt eine davon aus, die abgehandelt werden soll.

- ✦ Ein Held kann jede Option auswählen und handelt dann soviel von der gewählten Option ab, wie möglich ist. Dadurch kann es vorkommen, dass ein Held keinen Effekt der gewählten Option abhandelt.
- ✦ Manche Auswahlmöglichkeiten auf Ereigniskarten sind mit dem Wort „Gerücht“ markiert. Wählt der Held ein Gerücht aus, bleibt das Ereignis offen vor ihm liegen, bis es – wie auf der Karte beschrieben – abgehandelt wurde.
 - Es gibt keine Einschränkung, wie viele Gerüchte ein Held gleichzeitig vor sich liegen haben kann.
 - Hat ein Held einmal die Option „Gerücht“ gewählt, kann er sich später nicht anders entscheiden und die andere Option abhandeln.
- ✦ Zusätzlich zum kursiven Stimmungstext oben auf der Karte haben Ereignisse oft auch thematische Texte in ihren Fähigkeiten integriert.

Beispiel: Auf dem Ereignis Alte Sagen steht: „Führe eine ♣-Probe durch, um den Barden dazu zu bringen, dir seine Geldbörse zu geben. Gewinne 1 ♣ und nimm diese Karte als Trophäe.“ Der Teil „dir seine Geldbörse zu geben“ hat keinen Spieleffekt und dient nur der Thematik. Der eigentliche Effekt ist, dass der Held ein ♣ gewinnt und die Abenteuerkarte als Trophäe nimmt.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Attributproben, Stimmungstext, Trophäen

ERFOLGSSYMBOL



Erfolgssymbole werden bei Attributproben gebraucht und erscheinen als Sterne oben rechts auf Fertigkeitkarten.

Verwandte Themen: Attributproben, Fertigkeitkarten

ERKUNDEN

Einige Karten, z. B. Quests, erfordern, dass der Held erkundet, damit er eine Fähigkeit abhandeln kann. Sobald ein Held erkundet, würfelt er so viele Geländewürfel, wie seiner Geschwindigkeit entspricht. Das Ergebnis der Erkundung hängt von der Fähigkeit ab, durch die er erkundet hat.

- ✦ Jeder Würfel kann nur ein Mal für je ein Geländesymbol verwendet werden.
- ✦ Ein Kompass-Symbol kann für jede Geländeart verwendet werden, aber für die Voraussetzung „Kompass“ kann nur ein Kompass-Symbol verwendet werden.

Verwandte Themen: Abenteurer, Geländewürfel, Geschwindigkeit, Quests

ERKUNDUNGSSTAPEL

Der Erkundungsstapel ist einer der drei Stapel mit Abenteurerkarten. Die meisten Karten im Erkundungsstapel sind Quests.

- ✦ Der Erkundungsstapel wird nicht neu gemischt, wenn er leer ist.
- ✦ Erkundungskarten und -trophäen werden im Text durch das ♣-Symbol dargestellt.
- ✦ Erkundungskarten, die man als Trophäen nimmt, werden Erkundungstrophäen genannt.

Verwandte Themen: Abenteurerkarten, Ablegen, Materialbegrenzung, Quests, Trophäen

FÄHIGKEITEN

Auf jeder Karte gibt es einige Effekte, die Fähigkeiten genannt werden. Jeder Absatz auf einer Karte beschreibt 1 Fähigkeit.

- ✦ Ein Held kann nur Fähigkeiten seiner eigenen Karten auslösen. Dies schließt auch alle Karten ein, die der Held gekauft, gelernt oder erhalten hat. Ausgeschlossen sind alle Karten der anderen Spieler, sowie Karten die abgelegt oder an andere Spieler abgegeben wurden.
- ✦ Fähigkeiten werden immer in der Reihenfolge abgehandelt, in der sie auf der Karte aufgelistet sind. Falls in einem Satz zwei oder mehr Effekte genannt werden, wird immer der erstgenannte Effekte als Erstes abgehandelt, und dann der Rest in der Reihenfolge ihrer Nennung.

Verwandte Themen: Aufheben, Energiefähigkeiten, Fertigkeitkarten, Gleichzeitig ausgelöste Fähigkeiten, Trophäen

FAIRES SPIEL

Die Spieler sollten sich im Spiel stets fair verhalten und versuchen zu gewinnen.

- ✦ Spieler sollten nur dann tauschen, wenn beide davon profitieren. Ein Held sollte nicht seine gesamte Ausrüstung an einen anderen Helden weitergeben, um so einem anderen Spieler zu helfen das Spiel zu gewinnen.
- ✦ Wenn ein Spieler einen Feind kontrolliert, sollte er versuchen die bestmöglichen Entscheidungen für diesen zu treffen und dem Gegner möglichst große Nachteile einbringen.

Verwandte Themen: Kampf, Tauschen, Werfen

FEINDE

Feinde sind eine Art von Abenteurerkarten. Zieht ein Held einen Feind, beginnt sofort ein Kampf.

- ✦ Sobald ein Feind Schadensmarker in Höhe seiner Gesundheit hat, ist er besiegt.
- ✦ Sobald ein Held einen Feind besiegt, erhält der Held die auf der Abenteurerkarte angegebene Belohnung und nimmt die Feindkarte als Trophäe an sich.
- ✦ Feinde besitzen Merkmale, die kursiv und fett aufgedruckt sind, z. B. *Untot*. Merkmale besitzen keine eigenen Fähigkeiten und sind nur für die Stimmung und für Karteneffekte da.

- ✦ Falls eine Feindkarte eine Attributprobe verlangt, wird der Feind nicht abgelegt, wenn diese Probe misslingt, und der Kampf geht weiter. Die Effekte bei einer nicht bestandenen Probe (sofern es welche gibt) werden normal abgehandelt.
- ✦ Falls der Held eine Fähigkeit besitzt, durch die er einen Feind als Trophäe nehmen kann, endet der Kampf und der Held gewinnt die auf der Feindkarte angegebene Belohnung nicht.
- ✦ Auch auf Handlungs- und Szenariokarten können Feinde auftauchen.

Verwandte Themen: Attributproben, Besiegt, Endgegner, Gegner, Kampf, Kampfstapel, Trophäen

FEINDLICHER SCHADEN ☠

Der Spieler, der einen Feind kontrolliert, kann als Kampffaktion X ☠ in seinem Kampfpool dafür ausgeben, X feindlichen Schaden bei seinem Gegner zu verursachen. Er muss nicht all seine ☠-Marker auf einmal in derselben Aktion ausgeben.

Verwandte Themen: Kampf, Kampfmarker, Schaden, Schaden abwehren

FERTIGKEITSKARTEN

Fertigkeitkarten stehen für Fähigkeiten und Talente, die ein Held im Laufe des Spiels erlernen kann. Helden können während des eigenen Zuges, bevor oder nachdem sie eine Aktionen ausgegeben haben, beliebig viele Fertigkeiten erlernen. Ein Held muss eine Fertigkeitkarte erlernen, bevor er ihre Fähigkeiten verwenden kann.

Ein Held erlernt eine Fertigkeitkarte von seiner Hand, indem er Trophäen in Höhe der Kosten der Karte ausgibt. Die Kosten sind oben auf jeder Karte mit verschiedenfarbigen Orbs gekennzeichnet. Die Trophäen, die für das Erlernen der Fertigkeit ausgegeben werden, müssen zu den Kosten passen; für graue Orbs darf man beliebige Trophäen ausgeben.

Erlernte Fertigkeitkarten werden offen neben die Heldenkarte gelegt. Die Fähigkeiten auf der Fertigkeitkarte können wie auf der Karte beschrieben verwendet werden.

- ✦ Ein Held kann Fertigkeitkarten erlernen, nachdem er seine letzte Aktion abgehandelt hat, aber bevor sein Zug endet.
- ✦ Ein Held kann keine Fertigkeitkarte lernen, solange er eine Aktion abhandelt.
- ✦ Wenn der Fertigungsstapel leer ist, wird der Ablagestapel der Fertigkeitkarten zu einem neuen verdeckten Fertigungsstapel gemischt.
- ✦ Beziehen sich Fähigkeiten auf Fertigkeitkarten, werden diese kurz „Fertigkeiten“ genannt.
- ✦ Ein Held kann nie mehr Fertigkeitkarten auf der Hand halten, als sein Handkartenlimit angibt.
 - Falls ein Held mehr Fertigkeitkarten auf seiner Hand hat, muss er sofort Fertigkeitkarten ablegen, bis er sein Handkartenlimit einhält.
 - Ein Held kann Fertigkeitkarten nicht freiwillig ablegen.
- ✦ Ein Held kann nie mehr Fertigkeiten jeder Art (Körper, Verstand, Geist) erlernen, als sein jeweiliger Attributswert angibt.
 - Sollte ein Held jemals mehr Fertigkeiten erlernt haben, als sein Attributswert erlaubt, muss er sofort erlernte Fertigkeiten ablegen, bis er seinen Attributswert einhält. Dies ist die einzige Möglichkeit für einen Helden, bereits erlernte Fertigkeiten abzulegen.
 - Ein Held kann eine neue Fertigkeit erlernen und so den Attributswert überschreiten, aber solange die Fertigkeit seinen Attributswert nicht erhöht, muss er 1 seiner erlernten Fertigkeiten ablegen.

- ✦ Im Grundspiel gibt es sechs verschiedene Fertigkeitssets, die mit eigenen Symbolen gekennzeichnet sind. Der Fertigkeitstapel wird aus sechs verschiedenen Sets gebildet. In zukünftigen Erweiterungen können Spieler beim Aufbau die Sets austauschen.



Stärke der Wildnis



Militärische Ausbildung



Fernweh



Freunde weit unten



Gunst der Götter



Runenmagie

Verwandte Themen: Handkartenlimit, Trophäen, Entkräften

FELD

Jedes der sechsseitigen Felder auf dem Spielbrett wird durch eine bestimmte Geländeart definiert. Im Grundspiel gibt es fünf verschiedene Arten von Gelände: Ebenen, Hügel, Wasser, Wälder und Berge.

- ✦ Die Anzahl der Helden, die gleichzeitig auf einem Feld stehen können, ist nicht begrenzt.

Verwandte Themen: Bewegen, Festungen, Städte, Geländewürfel, Ortschaften, Schreine, Wildnis

FESTUNGEN



Festungen sind Felder auf dem Spielbrett, die für militärische Einrichtungen stehen. Festungs-Felder haben immer noch eine Geländeart für Bewegung und Erkundung (Sundergard gilt z. B. als Ebene).

- ✦ Festungs-Felder sind keine Wildnis.
- ✦ Sobald sich ein Held in einer Festung ausruht, heilt er seinen gesamten Schaden.

Verwandte Themen: Ausruhen, Ortschaften, Schreine

FLINKHEIT-SYMBOL

Ein Held kann eine Kampfaktion dazu verwenden, ein Flinkheit-Symbol seines Kampfpools auszugeben. Dadurch darf der Held entweder einen Marker seines eigenen Kampfpools umdrehen oder einen Marker des Gegners neu werfen lassen.

- ✦ Ein Held darf ein Flinkheit-Symbol auch auf ein Doppel-Symbol legen; da man aber immer nur 1 Flinkheit-Symbol gleichzeitig ausgeben darf, hat dies keine weiteren Auswirkungen.

Verwandte Themen: Doppel-Symbole, Kampfaktionen, Kampfmarker, Neu Werfen, Umdrehen

FLÜSSE (SIEHE BEWEGEN)

GEFÄHRTEN

Die weißen Handlungsmarker im Szenario „Der Untote König“ werden Gefährten genannt. Vorakesh hat für jeden Gefährten, den sein Gegner besitzt, -2 Gesundheit.

Verwandte Themen: Szenariokarten, Handlungsmarker, Szenario, Zombies

GEGNER

Ein Gegner ist der Kontrahent eines Spielers im Kampf (egal ob es ein Feind oder ein Held ist).

Verwandte Themen: Feinde, Helden, Herausforderung, Kampf

GEIST

Jeder Held hat ein Geistattribut, das für Willenskraft, Magie und andere spirituelle Eigenschaften steht.

- ✦ Ein Held kann nie mehr Geist-Fertigkeitskarten erlernen, als sein Geist-Attributswert angibt.
- ✦ Fähigkeiten, die den Geistwert erhöhen, werden mit „+X“ abgekürzt, wobei X der Wert der Erhöhung ist.

Verwandte Themen: Attribute, Fertigkeitssets, Körper, Verstand

GELÄNDEWÜRFEL

Geländewürfel werden beim Bewegen und beim Erkunden verwendet. Auf jedem Würfel gibt es sechs verschiedene Symbole: Ebene, Hügel, Wasser, Wald, Berg und Kompass.

- ✦ Ein Held würfelt Geländewürfel entsprechend seines Geschwindigkeitswertes, wann immer er sich bewegen oder erkunden möchte.
- ✦ Einige Würfelseiten zeigen mehrere Geländesymbole. Bei diesen Seiten darf man dennoch nur eines der beiden Geländesymbole verwenden.
- ✦ Ein Kompass-Symbol kann für alle Geländesymbole eingesetzt werden.
- ✦ Ein Spieler kann nicht wählen, dass ein Kompass nicht allen Geländesymbolen entspricht. Wenn ein Spieler z. B. 3 Schaden für einen gewürfelten Berg erhalten würde, bekommt er auch 3 Schaden, wenn er einen Kompass würfelt.

Verwandte Themen: Bewegen, Erkunden, Geschwindigkeit

GERÜCHTE (SIEHE EREIGNISSE)

GESUNDHEIT

Helden und Feinde besitzen Gesundheit. Sobald ein Held oder Feind Schadensmarker in Höhe seiner Gesundheit hat, ist er besiegt.

- ✦ Fähigkeiten, welche die Gesundheit erhöhen, werden mit „+X“ abgekürzt, wobei X der Wert der Erhöhung ist.

Verwandte Themen: Besiegt, Heilen, Schaden

GESCHWINDIGKEIT

Jeder Held hat einen Geschwindigkeitswert. Sobald ein Held erkundet oder sich bewegt, würfelt er Geländewürfel entsprechend seiner Geschwindigkeit.

- ✦ Fähigkeiten, welche die Geschwindigkeit erhöhen, werden mit „+X“ abgekürzt, wobei X der Wert der Erhöhung ist.

Verwandte Themen: Materialbegrenzung, Bewegen, Geländewürfel

GEWINNEN

Sobald ein Spieler eine Spielkomponente gewinnt oder nimmt, legt er sie neben seine Heldenkarte, damit alle Spieler sehen können, dass der Spieler diese Komponente nun kontrolliert.

- ✦ Sobald ein Held Gold- oder andere Marker gewinnt, nimmt er sie aus dem Markervorrat.
- ✦ Sobald ein Held eine Trophäe gewinnt, nimmt er die oberste Karte des entsprechenden Abenteuerstapels und legt sie verdeckt neben seine Heldenkarte.

Verwandte Themen: Gold, Trophäen

GLEICHZEITIGE FÄHIGKEITEN

Sobald zwei oder mehr Fähigkeiten zum gleichen Zeitpunkt ausgelöst werden, nennt man dies „gleichzeitige Fähigkeiten“.

- ✦ Die Fähigkeiten des aktiven Spielers werden immer zuerst abgehandelt. Anschließend folgen die Fähigkeiten der anderen Spieler in Spielerreihenfolge.
- ✦ Falls es bei einem Spieler mehr als eine gleichzeitige Fähigkeit gibt, entscheidet der Spieler in welcher Reihenfolge diese abgehandelt werden. Hat ein Spieler alle seine gleichzeitigen Fähigkeiten abgehandelt, fährt der nächste Spieler in Spielerreihenfolge mit seinen gleichzeitigen Fähigkeiten fort.

Verwandte Themen: Aktiver Spieler, Fähigkeiten, Spielerreihenfolge



GOLD

Gold ist die Währung im Reich Terrinoth. Ein Held kann Gold ausgeben, um sich Ausrüstung zu kaufen und verschiedene Kartenfähigkeiten zu verwenden.

- ✦ Es gibt keine Einschränkung, wie viel Gold ein Held besitzen kann.
- ✦ Ein 3er-Goldmarker entspricht drei 1er-Goldmarkern. Spieler können Goldmarker jederzeit umtauschen.

Verwandte Themen: Ausgeben, Märkte, Ausrüstung

HANDELN (SIEHE WAREN)

HANDKARTENLIMIT

Jeder Held hat auf seiner Heldenkarte ein Handkartenlimit angegeben. Das Handkartenlimit gibt an, wie viele Fertigkeitenkarten ein Held höchstens auf der Hand haben darf.

- ✦ Sollte ein Held mehr Fertigkeitenkarten auf seiner Hand haben, als sein Handkartenlimit erlaubt, muss er sofort so lange Karten ablegen, bis er es wieder einhält.

Verwandte Themen: Ablegen, Fertigkeitenkarten

HANDLUNGSKARTEN

Jedes Mal wenn der Zeitmarker auf ein Feld mit dem Handlungssymbol bewegt wird, wird eine Handlungskarte gezogen. Für jedes Szenario gibt es 10 Handlungskarten.

- ✦ Der Zeitmarker wandert im Lauf des Spiels zwei Mal über die Zeitleiste. In jedem Spiel kommen also mindestens 2 Handlungskarten nicht zum Einsatz.
- ✦ Handlungskarten, die keine Handlungsquestkarten sind, werden sofort abgehandelt und abgelegt.
- ✦ Falls ein Feind auf einer Handlungskarte erscheint, nimmt ihn niemand als Trophäe, falls er besiegt wird.

Verwandte Themen: Handlungsquests, Szenario, Zeitmarker und Zeitleiste

HANDLUNGSMARKER

Handlungsmarker sind doppelseitig und ihr Gebrauch hängt von der Szenariokarte ab. Manchmal wird nur eine Seite verwendet, manchmal werden beide Seiten als unterschiedliche Marker verwendet.

Verwandte Themen: Gefährten, Handlungskarten, Szenario, Wissen, Zombies, Macht

HANDLUNGSQUESTS

Einige Karten sind als „Handlungsquest“ gekennzeichnet. Sobald eine Handlungsquestkarte gezogen wird, wird sie oben am Spielbrett auf das erste freie Feld der Handlungsquestleiste gelegt.

Handlungsquestkarten erlauben Helden die Fähigkeit abzuhandeln, die auf der Handlungskarte beschrieben ist, wenn sie sich auf bestimmten Feldern des Spielbrettes befinden. Nachdem eine Handlungsquestkarte auf die Handlungsquestleiste gelegt worden ist, wird ein passender Handlungsquestmarker auf das Feld gelegt, das auf der Handlungsquestkarte markiert ist.

- ✦ Falls eine Handlungsquest auf mehreren Feldern abgehandelt werden kann, wie z. B. „in einer beliebigen Ortschaft, einem beliebigen Schrein oder einer beliebigen Festung“, gibt es nicht genug Questmarker, mit denen man dies markieren könnte. Für diese Karten werden dann keine Questmarker auf das Spielbrett gelegt.

Verwandte Themen: Handlungskarten

HEILEN

Sobald sich ein Held oder Feind heilt, entfernt man so viele Schadensmarker von der Helden- oder Feindkarte, wie geheilt werden.

- ✦ Ein Held, der keine Schadensmarker hat, kann nicht geheilt werden. Er kann aber immer noch eine Ausruhen-Aktion durchführen.

Verwandte Themen: Ausruhen, Schaden

HELDEN

Jeder Spieler kontrolliert einen Helden. Jeder Held hat eine Heldenkarte, eine passende Figur und Startkampfmarker.

Verwandte Themen: Attribute, Geschwindigkeit, Handkartenlimit, Kampfmarker

HERAUSFORDERUNG

Sobald ein Held einen anderen Helden zum Kampf herausfordert, beginnt ein Kampf. Er endet, sobald ein Held besiegt wurde oder sich zurückzieht.

- ✦ Ein Held kann nur dann einen anderen Helden herausfordern, wenn er eine Fähigkeit besitzt, die dies erlaubt.
- ✦ Der Held, der die Herausforderung begonnen hat, ist der Angreifer und gewinnt bei Gleichstand die Initiative.
- ✦ Ein Held, der von Corbin herausgefordert wird, bekommt keine Belohnung, auch wenn er gegen Corbin gewinnt. Keiner der Helden darf sich aus einer Herausforderung gegen Corbin zurückziehen.

Verwandte Themen: Initiative, Kampf

INITIATIVE

Goldene Symbole auf Kampfmarkern bestimmen die Initiative, wenn sie oben liegen. Der Spieler mit den meisten angezeigten goldenen Initiativesymbolen auf seinen Kampfmarkern hat die Initiative und beginnt mit der ersten Kampffaktion.

- ✦ Bei einem Gleichstand beginnt der Angreifer (wenn man gegen einen Feind kämpft, ist der Held immer der Angreifer).
- ✦ Marker, die neben dem Symbol eine Zahl größer als 1 anzeigen (z. B. Marker mit 2 körperlichem Schaden), zählen zur Bestimmung der Initiative trotzdem nur als 1 Marker.

Verwandte Themen: Angreifer, Kampf, Kampfmarker

KAMPF

Ein Kampf wird zwischen zwei Gegnern ausgetragen. Sobald ein Held einen Kampf mit einem Feind beginnt, übernimmt der Spieler zu seiner Rechten für diesen Kampf die Kontrolle über den Feind. Der kontrollierende Spieler wirft die Kampfmarker und trifft alle Entscheidungen für den Feind.

Jeder Kampf ist in Runden unterteilt, jede Kampfrunde besteht aus drei Phasen. Solange kein Kombattant besiegt wird oder sich zurückzieht, werden weitere Kampfunden ausgetragen.

- 1. Wurfphase:** Jeder teilnehmende Spieler nimmt seine Kampfmarker. Diese werden nun gleichzeitig geworfen. Die geworfenen Marker bilden den Kampfpool des jeweiligen Spielers.
 - Helden werfen alle Startkampfmarker und weitere Kampfmarker, die sie besitzen.
 - Feinde werfen ihre fünf Feindmarker. In Akt 2 werfen Feinde zusätzlich ihren Elite-Marker.
 - Endgegner werfen die fünf Feindmarker, den Elite-Marker und zusätzlich den Marker, der auf ihrer Szenariokarte angegeben ist.
- 2. Aktionsphase:** Die Spieler führen abwechselnd Kampffaktionen aus, bis beide gepasst haben. Der Spieler mit den meisten offen liegenden goldenen Initiativesymbolen auf seinen Kampfmarkern hat die Initiative und beginnt mit der ersten Kampffaktion. Bei einem Gleichstand beginnt der Angreifer.
 - Die häufigste Kampffaktion ist „Schaden verursachen“, um den Gegner zu besiegen (siehe „Schaden“ auf Seite 12).
 - Sobald ein Held oder Feind besiegt ist, endet der Kampf sofort.

- Sobald ein Feind besiegt ist, nimmt der Held die Abenteuerkarte des Feindes als Trophäe an sich.
- Falls ein Spieler keine Kampfaktion nehmen will, kann er passen. Hat ein Spieler gepasst, kann er diese Kampfrunde keine Kampfaktionen mehr nehmen (er kann weiterhin Schild-Symbole verwenden). Falls ein Spieler keine Kampfaktionen mehr hat, die er verwenden kann (z. B. weil keine Kampfsymbole mehr vorhanden sind, die er ausgeben könnte), muss er passen.

3. **Rückzugsphase:** Helden haben die Möglichkeit, sich zurückzuziehen. Um den Rückzug anzutreten, würfelt der Held 1 Geländewürfel, den er für eine Bewegung ausgeben kann. Kann oder will man sich nicht zurückziehen, beginnt die nächste Kampfrunde mit der Wurfphase.

- Ein Held kann sich während des Kampfs nicht auf ein neues Feld bewegen, außer er will den Kampf durch einen Rückzug beenden.
- Falls 2 Helden gegeneinander kämpfen, hat der Angreifer als Erster die Möglichkeit sich zurückzuziehen. Falls er sich zurückzieht, endet der Kampf sofort und der andere Held kann sich nicht zurückziehen.
- Feinde können sich nicht zurückziehen.

Verwandte Themen: Akte, Besiegt, Endgegner, Feind, Gegner, Herausforderung, Kampfaktionen, Kampfstapel, Kampfmarker, Kampfpool, Schaden, Zurückziehen

KAMPF BEGINNEN

Ein Spieler beginnt einen Kampf mit einem Gegner, sobald er in einen Kampf mit ihm eintritt.

- ✦ Fähigkeiten, die bei Kampfbeginn ausgelöst werden, werden direkt vor der Wurfphase der ersten Kampfrunde abgehandelt.

Verwandte Themen: Feind, Gegner, Kampf

KAMPFAKTIONEN

Im Kampf geben die Spieler die Kampfsymbole ihrer Kampfmarker aus, um Kampfaktionen durchzuführen. Jedes Symbol hat einen anderen Effekt im Kampf (siehe Seite 16).

Nachdem ein Spieler seine Kampfaktion durchgeführt hat, führt sein Gegner die nächste Kampfaktion durch. Dies wird so lange fortgeführt, bis beide Spieler passen.

- ✦ Kampfaktionen sind keine Heldenaktionen (die drei Aktionen, die ein Held pro Zug durchführen kann).
- ✦ Durch Karten können Helden besondere Kampfaktionen erhalten, die sie verwenden dürfen.
- ✦ Fähigkeiten, die Kampfmarker beeinflussen, können nur Marker beeinflussen, die noch im Kampfpool sind – außer es wird explizit etwas anders angegeben.

Beispiel: Die Fähigkeit Prophezeiung des Grauenspropheten, mit der ein Marker neu geworfen werden darf, darf nur auf einen Marker im Kampfpool des Helden angewendet werden, weil nicht konkret „ausgegebene Marker“ genannt werden.

- ✦ Kampfaktionen und andere Fähigkeiten, die während des Kampfes verwendet werden, können keine Helden oder Feinde betreffen, die nicht am Kampf beteiligt sind.

Verwandte Themen: Doppel-Symbole, Energiefähigkeiten, Energie-Symbole, Flinkheit-Symbole, Kampf, Kampfstapel, Kampfmarker, Körperlicher Schaden, Magischer Schaden, Neu Werfen, Schaden, Schild-Symbole

KAMPFMARKER

Kampfmarker werden geworfen, um einen Kampf abzuhandeln. Jeder Marker hat auf beiden Seiten Symbole.

- ✦ Das große Symbol kann als Kampfaktion ausgegeben werden, um den entsprechenden Effekt abzuhandeln. Das kleine Symbol zeigt nur an, welches Symbol sich auf der Rückseite des Markers befindet, und kann nicht Ziel von Marker- oder Kartenfähigkeiten werden.

- ✦ Bezieht sich eine Fähigkeit auf einen Marker oder auf ein Symbol auf dem Marker, bezieht sich dies nur auf die gerade sichtbare Seite.
- ✦ Jeder Kampfmarker, der nicht im Kampfpool liegt, egal ob ausgegeben oder entfernt, ist ein ausgegebener Marker. Ausgegebene Marker sind keine gültigen Ziele für andere Marker- oder Kartenfähigkeiten, außer es wird explizit in der Fähigkeit oder dem Effekt erwähnt.
- ✦ Kampfmarker können geworfen, umgedreht oder neu geworfen werden. Andere Marker werden von Fähigkeiten, mit denen man Marker werfen, umdrehen oder neu werfen darf, nicht betroffen.
- ✦ Falls eine Fähigkeit auf bestimmte Marker zielt (z. B. „Entferne alle ✦-Marker deines Gegners“), wird sie auf alle Marker, egal welcher Höhe, angewendet.

Verwandte Themen: Doppel-Symbole, Energiesymbole, Flinkheit-Symbole, Initiative, Kampf, Kampfpool, Körperlicher Schaden, Magischer Schaden, Neu Werfen, Schild-Symbole, Umdrehen, Werfen

KAMPFPPOOL

Der Kampfpool besteht aus allen Kampfmarkern, die ein Spieler besitzt, nachdem sie geworfen worden sind.

- ✦ Marker im Kampfpool können durch Kampfaktionen ausgegeben werden und sind gültige Ziele anderer Marker oder Kartenfähigkeiten.
- ✦ Marker, die entfernt oder im Kampf ausgegeben wurden, werden in der nächsten Kampfrunde erneut geworfen.

Verwandte Themen: Entfernen, Kampfmarker, Neu Werfen, Umdrehen, Werfen

KAMPFSTAPEL

Der Kampfstapel ist einer der drei Stapel mit Abenteuerkarten. Die meisten Karten im Kampfstapel sind Feinde.


- ✦ Der Kampfstapel wird nicht neu gemischt, wenn er leer ist.
- ✦ Kampfkarten und -trophäen werden im Text durch das ✕-Symbol dargestellt.
- ✦ Kampfkarten, die man als Trophäen nimmt, werden Kampftrophäen genannt.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Ablegen, Materialbegrenzung, Feind, Kampf, Trophäen

KOMPASS-SYMBOL (SIEHE GELÄNDEWÜRFEL)


KÖRPER


Jeder Held hat ein Körper-Attribut, das für Stärke, Geschicklichkeit und andere körperliche Eigenschaften steht.

- ✦ Ein Held darf nie mehr Körper-Fertigkeitskarten erlernen, als sein Körper-Attributswert angibt.
- ✦ Fähigkeiten, die den Körperwert erhöhen, werden mit „+X “ abgekürzt, wobei X der Wert der Erhöhung ist.

Verwandte Themen: Attribute, Fertigkeitkarten, Verstand, Geist

KÖRPERLICHER SCHADEN

Ein Held kann als Kampfaktion X  seines Kampfpools ausgeben, um X körperlichen Schaden bei seinem Gegner zu verursachen.

- ✦ Ein Held muss nicht alle seine -Marker auf einmal in derselben Aktion ausgeben.
- ✦ Ein Held kann in derselben Kampfaktion, in der er körperlichen Schaden ausgibt, keinen magischen Schaden ausgeben und umgekehrt.
- ✦ Es gibt Fähigkeiten, die gezielt körperlichen Schaden betreffen; z. B. gibt es Feinde, die körperlichen Schaden abwehren dürfen, aber nicht magischen Schaden.

Verwandte Themen: Ausgeben, Kampf, Kampfmarker, Schaden, Schaden Abwehren



LERNEN (SIEHE FERTIGKEITSKARTEN)

MÄRKTE

Am Rand des Spielbretts gibt es vier Märkte. In jedem Markt liegen drei Ausrüstungskarten, welche die Helden in den entsprechenden Städten kaufen können.

- ✦ Falls eine Ausrüstungskarte außerhalb einer Einkaufsaktion aus einem Markt entfernt wird, wird der Markt sofort mit der obersten Karte des Ausrüstungsstapels wieder auf drei Karten aufgefüllt.

Verwandte Themen: Einkaufen, Ausrüstung

MAGISCHER SCHADEN ✨

Ein Held kann als Kampfaktion X ✨ seines Kampfpools ausgeben, um X magischen Schaden bei seinem Gegner zu verursachen.

- ✦ Ein Held muss nicht alle seine ✨-Marker auf ein Mal in derselben Aktion ausgeben.
- ✦ Ein Held kann in derselben Kampfaktion, in der er magischen Schaden ausgibt, keinen körperlichen Schaden ausgeben und umgekehrt.
- ✦ Es gibt Fähigkeiten, die gezielt magischen Schaden betreffen; z. B. gibt es Feinde, die magischen Schaden abwehren können, aber nicht körperlichen.

Verwandte Themen: Kampf, Kampfmarker, Körperlicher Schaden, Schaden, Schaden Abwehren

MARGATH (SIEHE ENDGEGNER)

MATERIALBEGRENZUNG

Das Spielmaterial ist wie folgt begrenzt oder nicht begrenzt:

- ✦ Die Spieler werden durch die Anzahl der dem Spiel beiliegenden Gold-, Handlungs- und Schadensmarker nicht beschränkt. Ist der Markervorrat leer, kann man Ersatzmarker aus anderen Spielen, Münzen usw. verwenden.
- ✦ Die Spieler werden durch die Anzahl der dem Spiel beiliegenden Würfel nicht beschränkt. Muss ein Spieler mehr als 5 Würfel werfen, würfelt er zunächst mit 5 Würfeln, merkt sich das Ergebnis und würfelt dann so viele Würfel nach, wie er noch benötigt.
- ✦ Die dem Spiel beiliegenden Abenteuerkarten sind begrenzt. Falls sich sowohl im Nachziehstapel als auch im Ablagestapel keine Abenteuerkarten mehr befinden, können keine weiteren Karten als Trophäen gewonnen werden.
- ✦ Wenn der Ausrüstungs- oder Fertigkeitstapel leer wird, mischt man den jeweiligen Ablagestapel neu, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Fertigkeitstapel, Geländewürfel, Ausrüstung, Trophäen

MERKMALE (SIEHE FEINDE)

NEU WERFEN

Sobald eine Fähigkeit einem Spieler erlaubt einen Marker neu zu werfen, nimmt der Spieler 1 Marker aus seinem Kampfpool und befolgt die Regeln für das Werfen von Markern.

- ✦ Spieler werfen immer ihre eigenen Marker neu.
- ✦ Falls eine Fähigkeit nicht genau angibt, wessen Marker neu geworfen wird, wendet man die Fähigkeit auf einen beliebigen Spieler an.
- ✦ Spieler können keine Marker umdrehen oder neu werfen, die einen anderen Marker auf sich liegen haben. Der oberste Marker kann allerdings umgedreht oder neu geworfen werden. Nachdem der Marker umgedreht oder neu geworfen worden ist, wird der Marker wieder oben auf den anderen Marker zurückgelegt.

Verwandte Themen: Kampfmarker, Kampfpool, Werfen

ORTSCHAFTEN



Ortschaften sind Felder auf dem Spielbrett, die für Siedlungen stehen. Ortschaft-Felder haben immer noch eine Geländeart für Bewegung und Erkundung (z. B. ist Höhlenstadt immer noch ein Berg).

- ✦ Ortschaft-Felder sind keine Wildnis.
- ✦ Sobald sich ein Held in einer Ortschaft ausruht, heilt er seinen Schaden vollständig.

Verwandte Themen: Ausruhen, Festungen, Schreine

PROBEN (SIEHE ATTRIBUTSPROBEN)

QUESTS

Quests sind eine Art von Abenteuerkarten. Zieht ein Held eine Quest, legt er sie offen neben seine Heldenkarte.

Für jede Quest muss sich der Held auf bestimmte Felder auf der Landkarte bewegen. In der Regel sind diese auf der Questkarte in Rot markiert. Um eine Quest zu erfüllen, muss sich der Held auf einem der markierten Felder befinden und die Anweisungen befolgen, die oben auf der Karte aufgelistet sind.

- ✦ Die Anzahl der Quests, die ein Held gleichzeitig besitzen kann, ist nicht begrenzt.
- ✦ Quests haben 1–3 Ausgangsmöglichkeiten. Über dem Textfeld, unter der Landkarte, sind die Voraussetzungen für die Ausgänge aufgelistet. Sobald eine der Voraussetzungen erfüllt ist, darf der Ausgang mit der entsprechenden römischen Zahl abgehandelt werden.

- Die meisten Quests weisen den Helden an, ein bestimmtes Feld zu erkunden. Die Voraussetzungen sind eine Liste bestimmter Geländesymbole. Um diese Voraussetzungen zu erfüllen, gibt der Held 1 passenden Geländewürfel pro aufgelistetem Symbol aus. Nur Kompass-Symbole auf einem Würfel können für aufgelistete Kompass-Symbole ausgegeben werden.

Beispiel: Corbin muss einen Berg und ein Wasser würfeln, um die Voraussetzung zu erfüllen. Das kann er mit einem Berg/Wasser-Würfel und einem Kompass-Würfel oder mit zwei Kompass-Würfeln erfüllen. Hätte Corbin allerdings eine Voraussetzung von 2 Kompass-Symbolen erfüllen müssen, hätte er 2 Kompass-Würfel benötigt.

- Ein Held kann nicht 1 Würfel für 2 Gelände-Symbole einsetzen; jeder Würfel kann nur für eins der aufgelisteten Symbole ausgegeben werden.
- Ein Held kann sich dafür entscheiden einen Ausgang nicht abzuhandeln, selbst wenn er seine Voraussetzungen erfüllt. Die Quest bleibt dann offen neben der Heldenkarte liegen und er kann erneut versuchen sie zu erfüllen, indem er ihren Anweisungen folgt.
- Sobald ein Held einen Ausgang abhandelt, nimmt er immer die Questkarte als Trophäe, solange beim entsprechenden Ausgang nichts anderes angegeben wird.
- Ein Held kann pro Quest nur einen Ausgang abhandeln, auch wenn er gleichzeitig die Voraussetzungen für mehrere Ausgänge erfüllen würde.
- Falls ein Held nicht in der Lage ist, einen der Ausgänge abzuhandeln, bleibt die Quest offen neben der Heldenkarte liegen und er kann erneut versuchen sie zu erfüllen, indem er ihren Anweisungen folgt.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Erkunden, Geländewürfel

RUNDEN

Das Spiel geht über mehrere Runden. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler in jeder Runde einen Zug aus.

Am Ende jeder Runde, bevor der Startspieler seinen nächsten Zug beginnt, bewegt der Startspieler den Zeitmarker ein Feld auf der Zeitleiste nach unten.

Verwandte Themen: Akte, Spielzüge, Startspieler, Zeitmarker und Zeitleiste

SCHADEN

Immer wenn ein Held oder Feind Schaden erhält, werden Schadensmarker auf die jeweilige Karte gelegt. Sobald ein Held oder Feind so viele Schadensmarker auf seiner Karte liegen hat, wie es seiner Gesundheit entspricht, ist er besiegt.

- ✦ Die Anzahl der Schadensmarker auf einem Helden kann seine Gesundheit nicht überschreiten. Zusätzlicher Schaden von Fähigkeiten oder Angriffen wird ignoriert.
- ✦ Ein 3er-Schadensmarker entspricht drei 1er-Schadensmarkern. Spieler können Schadensmarker jederzeit umtauschen.
- ✦ Fähigkeiten, die einen Helden auffordern außerhalb eines Kampfes Schaden zu nehmen, können nicht durch Schild-Symbole abgewehrt werden.

Verwandte Themen: Ausruhen, Besiegt, Feind, Feindlicher Schaden, Körperlicher Schaden, Magischer Schaden, Schaden Verursachen

SCHADEN ABWEHREN

Abgewehrter Schaden wird ignoriert.

- ✦ Einige Fähigkeiten verursachen Schaden und haben einen zusätzlichen Effekt. Der Effekt tritt auch dann ein, wenn der Schaden abgewehrt wird, außer es ist etwas anders angegeben.

Verwandte Themen: Kampf, Kampfmarker, Schaden, Schild-Symbole

SCHADEN ZUFÜGEN

Schaden wird meist als Ergebnis von Kampfaktionen zugefügt. Schaden, der in einem Kampf zugefügt wird, kann nur einem Gegner eines Kombattanten zugefügt werden. Ein Kombattant kann Schaden nicht einem Helden oder Feind, der nicht am Kampf beteiligt ist, zufügen und auch nicht sich selbst.

- ✦ Falls der Schaden eines Angriffs oder einer Fähigkeit vollständig abgewehrt wird, wird kein Schaden zugefügt und Fähigkeiten, die nur aktiviert werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst.

Verwandte Themen: Feindlicher Schaden, Körperlicher Schaden, Magischer Schaden, Schaden

SCHILD-SYMBOLE

Immer wenn einem Helden in einem Kampf Schaden zugefügt werden würde, darf er Schild-Symbole ausgeben, um diesen Schaden abzuwehren. Jedes Schild wehrt 1 Schaden beliebigen Typs ab (feindlich, magisch oder körperlich).

- ✦ Schilde ausgeben, um Schaden abzuwehren, kostet keine Kampfaktion.
- ✦ Schilde ausgeben ist freiwillig; ein Spieler kann den Schaden hinnehmen, selbst wenn er Schilde besitzt, die er ausgeben könnte.
- ✦ Schilde können im Kampf Schaden aus jeder Quelle abwehren (dies schließt Energie- und andere Fähigkeiten mit ein).
- ✦ Falls Schaden „nicht abgewehrt werden kann“, können auch keine Schilde ausgegeben werden, um diesen Schaden abzuwehren.
- ✦ Falls man durch eine Fähigkeit Schaden erhält, sobald man den Kampf beginnt, können keine Schilde ausgegeben werden, um den Schaden abzuwehren.
- ✦ Schilde können nicht ausgegeben werden, um Schaden außerhalb eines Kampfes abzuwehren.

Verwandte Themen: Kampfmarker, Schaden Abwehren

SCHREINE



Schreine sind Felder auf dem Spielbrett, die heilige Orte darstellen. Schrein-Felder haben immer auch eine Geländeart für Bewegung und Erkundung (z. B. Yrthwrights Schmiede gilt als Berg-Feld).


- ✦ Schrein-Felder sind keine Wildnis.
- ✦ Sobald sich ein Held in einem Schrein ausruht, heilt er seinen gesamten Schaden.

Verwandte Themen: Ausruhen, Festungen, Städte

SIEGBEDINGUNGEN (SIEHE SZENARIOKARTE)

SOZIALSTAPEL

Der Sozialstapel ist einer der drei Abenteuerstapel. Die meisten Karten im Sozialstapel sind Ereignisse.

- ✦ Der Sozialstapel wird nicht neu gemischt, wenn er leer ist.
- ✦ Sozialkarten und -trophäen werden im Text durch das -Symbol dargestellt.
- ✦ Sozialkarten, die man als Trophäen nimmt, werden Sozialtrophäen genannt.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Ablegen, Materialbegrenzung, Ereignisse, Trophäen

SPIELERREIHENFOLGE

Immer wenn die Spieler etwas in Spielerreihenfolge abhandeln sollen, beginnt der Startspieler und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Verwandte Themen: Startspieler

STÄDTE

Städte sind Felder, die mit einem besonderen Bild und einem Banner markiert sind. Es gibt vier Städte auf dem Spielbrett: Dawnsmoor, Forge, Riverwatch und Tamalir.

- ✦ Eine Stadt zählt, als hätte sie jede Geländeart. Ein Held kann also jeden Geländewürfel ausgeben, um sich in eine Stadt zu bewegen.

Beispiel: Falls Lyssa in einer Stadt kämpft, verursachen alle Geländewürfel Schaden, wenn sie „Beute Verfolgen“ einsetzt.

- ✦ Stadt-Felder werden bei der Bewegung wie Straßen behandelt. Ein Held kann jeden Geländewürfel verwenden, um sich aus einer Stadt entlang einer Straße zu bewegen.
- ✦ Sobald sich ein Held in einer Stadt ausruht, heilt er seinen gesamten Schaden.

Verwandte Themen: Ausruhen, Bewegen, Geländewürfel, Felder, Märkte, Ausrüstung

STARTSPIELER

Der Startspieler wird zu Beginn des Spiels zufällig bestimmt. Dazu werden z. B. alle fünf Geländewürfel gewürfelt und der Spieler mit den meisten Kompass-Symbolen wird zum Startspieler.

- ✦ Am Ende jeder Runde bewegt der Startspieler den Zeitmarker 1 Feld auf der Zeitleiste nach unten.

Verwandte Themen: Runden, Zeitmarker und Zeitleiste

STIMMUNGSTEXT

Stimmungstexte erscheinen auf vielen verschiedenen Karten. Der Text ist zentriert und kursiv gesetzt. Für die Abhandlung der Karte hat der Text keine Bedeutung, er trägt aber zur Stimmung und zum Eintauchen in das Spiel bei.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Ereignisse

STRASSEN (SIEHE BEWEGEN)

STRICH-SYMBOLE -

Strich-Symbole haben keine Fähigkeit und können im Kampf nicht als Kampfaktion ausgegeben werden. Goldene Strich-Symbole zählen aber für die Initiative.

Verwandte Themen: Initiative, Kampfaktionen, Kampfmarker

SZENARIO

Beim Aufbau wählen die Spieler ein Szenario aus, das sie spielen möchten. Jedes Szenario besteht aus 1 Szenariokarte, 10 Abenteuerkarten pro Abenteuerstapel und einem Stapel aus 10 Handlungskarten.

- ✦ Alle Karten eines Szenarios sind mit einem passenden Bild gekennzeichnet. Bei den zwei Szenarien des Grundspiels ist dies ein Bild des jeweiligen Endgegners.

Verwandte Themen: Endgegner, Handlungskarten, Szenariokarten

SZENARIOKARTE

Die Szenariokarte wird beim Aufbau neben das Spielbrett gelegt. Auf jeder Szenariokarte gibt es besondere Anweisungen. Auf Seite A sind die speziellen Spielregeln des Szenarios beschrieben, die während des Spiels gelten. Auf Seite B ist der Endgegner beschrieben, den die Helden besiegen müssen, um zu gewinnen (oder andere Siegbedingungen).

- ✦ Die Spieler sollten beide Seiten der Szenariokarte aufmerksam lesen, bevor das Spiel beginnt. Sie dürfen beide Seiten der Szenariokarte jederzeit lesen.
- ✦ Sobald ein Held einen Kampf mit dem Endgegner beginnt, wird die Szenariokarte auf Seite B gedreht. Sollte der Held nicht gewinnen, wird die Szenariokarte nach dem Kampf zurück auf Seite A gedreht.

Verwandte Themen: Endgegner, Szenario

TAUSCHEN

Helden, die sich auf demselben Feld befinden, können beliebig Gold und Ausrüstung tauschen, egal wer von beiden am Zug ist. Tauschen kostet keine Aktion.

- ✦ Falls Ausrüstung getauscht wird, werden auch die zugehörigen Kampfmarker getauscht.
- ✦ Helden können keine Start-Kampfmarker, Trophäen, Fertigkeitkarten oder Handlungsmarker tauschen.
- ✦ Falls ein Held mit einem anderen Helden Waren tauscht, zählt dies nicht als Handeln; man erhält also kein Gold.

Verwandte Themen: Gold, Felder, Ausrüstung, Faires Spiel, Waren

TRAINIEREN

Ein Held kann eine Aktion ausgeben, um zu trainieren. Der Held zieht Fertigkeitkarten in Höhe seines Handkartenlimits, unabhängig davon, wie viele Karten er auf der Hand hat. Dann legt er Karten ab, bis er sein Handkartenlimit wieder erreicht hat.

- ✦ Ein Held kann keine Fertigkeitkarten erlernen, bevor er nicht wieder genug Karten abgelegt hat, um sein Handkartenlimit zu erreichen.

Verwandte Themen: Aktionen ➔, Fähigkeiten, Fertigkeitkarten, Handkartenlimit

TROPHÄEN

Trophäen sind verdeckte Abenteuerkarten, die ein Held ausgeben kann, um Fertigkeiten zu erlernen.

- ✦ Sobald ein Held eine Abenteuerkarte als Trophäe „nimmt“, dreht er die Abenteuerkarte um und legt sie mit der Rückseite nach oben neben seine Heldenkarte. Im Bezug auf Fähigkeiten gilt die Trophäe als „gewonnen“. Das bedeutet, falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, sobald ein Spieler eine Trophäe „gewinnt“, wird die Fähigkeit ebenfalls ausgelöst, sobald der Held eine Trophäe nimmt.
- ✦ Sobald ein Held eine Abenteuerkarte als Trophäe „gewinnt“, nimmt er die oberste Karte des entsprechenden Abenteuerstapels und legt sie verdeckt neben seine Heldenkarte.
 - Falls keine bestimmte Trophäe angegeben wird, wählt der Held, welche Trophäenart er gewinnt.
 - Falls der Abenteuerstapel leer ist, gewinnt der Held stattdessen die oberste Karte des entsprechenden Ablagestapels als Trophäe.
- ✦ Sobald ein Held eine Abenteuerkarte abhandelt, kann er sie je nach Art als Trophäe nehmen:

- **Feind:** Sobald ein Held einen Feind besiegt, gewinnt er die Belohnung, die auf der Karte angegeben ist, und nimmt die Feindkarte als Trophäe.
- **Quest:** Nachdem ein Held eine Quest abgeschlossen hat, nimmt er die Questkarte als Trophäe, außer die Karte weist ihn an die Questkarte abzulegen.
- **Ereignis:** Ein Held nimmt eine Ereigniskarte nur als Trophäe, wenn dies auf der Karte so angegeben ist.

- ✦ Ein Held darf sich jederzeit die Vorderseiten seiner Trophäen ansehen und diese auch anderen Helden zeigen.
- ✦ Trophäen aus den Abenteuerstapeln (Erkundung, Sozial und Kampf), werden entsprechend Erkundungs-, Sozial- und Kampftrophäen genannt.
- ✦ Es gibt keine Beschränkung der Anzahl der Trophäen, die ein Held gleichzeitig haben kann.
- ✦ Sobald eine Trophäe ausgegeben wird, legt man sie auf den entsprechenden Ablagestapel.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Ereignisse, Gewinnen, Feinde, Fertigkeitkarten, Quests

UMDREHEN

Um einen Kampfmarker umzudrehen, dreht man ihn auf seine gegenüberliegende Seite. Nur Marker, die noch nicht ausgegeben wurden, können umgedreht werden.

- ✦ Spieler können keine Marker umdrehen oder neu werfen, die einen anderen Marker auf sich liegen haben. Der obenaufliegende Marker kann allerdings umgedreht oder neu geworfen werden. Nach dem Umdrehen oder neu werfen wird der Marker wieder nach oben auf den anderen Marker zurückgelegt.


Verwandte Themen: Doppel-Symbole, Flinkheit-Symbole, Kampfmarker

VERHINDERN (SIEHE AUFHEBEN)

VERKAUFEN (SIEHE EINKAUFEN)

VERSTAND

Jeder Held hat ein Verstand-Attribut, das für Intelligenz, Wahrnehmung und andere mentale Eigenschaften steht.

- ✦ Ein Held kann nie mehr Fertigkeitkarten (Verstand) erlernen, als seinem Verstand-Attributswert entspricht.
- ✦ Fähigkeiten, die den Verstandwert erhöhen, werden mit „+X “ abgekürzt, wobei X der Wert der Erhöhung ist.

Verwandte Themen: Attribute, Fertigkeitkarten, Körper, Geist

VORAKESH (SIEHE ENDGEGNER)

WAREN

Waren sind eine Art von Ausrüstungskarten, die einen Handelswert besitzen. Auf jeder Warenkarte ist eine Aktion beschrieben, die es dem Helden erlaubt, mit ihnen zu handeln. Es gibt auch andere Möglichkeiten, Waren zu handeln.

- ✦ Gehandelte Waren werden abgelegt.
- ✦ Falls ein Held mit einem anderen Helden Waren tauscht, zählt dies nicht als Handeln und man gewinnt kein Gold aufgrund ihres Handelswerts.

Verwandte Themen: Märkte, Ausrüstung, Tauschen

WERFEN

Für den Kampf werfen die Spieler ihre Kampfmarker. Um Marker zu werfen, legt man sie wie Würfel locker zwischen beide Hände und schüttelt sie durcheinander. Dann werden die Marker wie Würfel auf den Tisch geworfen.

Die Symbole auf der obenliegenden Seite der Kampfmarker können für Kampfaktionen verwendet werden.

- ✦ Falls ein Spieler einen einzelnen Marker werfen oder neu werfen muss, kann er ihn auch mit seinem Daumen in die Luft schnippen.
- ✦ Falls die Mehrheit der Spieler der Meinung ist, dass ein Wurf nicht zufällig genug war, muss der Spieler erneut werfen.

Verwandte Themen: Flinkheit-Symbole, Kampfmarker, Neu Werfen

WILDNIS

Alle Felder, die keine Stadt, Ortschaft, Schrein oder Festung sind, werden als Wildnis zusammengefasst.

- ✦ Sobald sich ein Held in der Wildnis ausruht, würfelt er alle fünf Geländewürfel. Für jedes Symbol, das zu dem Gelände passt, auf dem sich der Held befindet, heilt der Held 1 Schaden.

Verwandte Themen: Ausruhen, Festungen, Städte, Ortschaften, Schreine

WISSEN

Die Handlungsmarker im Szenario „Der Aufstieg Margaths“ werden Wissen genannt. Margath hat für jeden Wissensmarker, den sein Gegner besitzt, -1 Gesundheit.

Verwandte Themen: Handlungskarten, Handlungsmarker, Szenario

WÜRFEL (SIEHE GELÄNDEWÜRFEL)

X (DER BUCHSTABE)

Der Buchstabe X wird bei Fähigkeiten und Karteneffekten verwendet, die ein variables Ergebnis haben. X ist immer ein numerischer Wert, der als Kosten gezahlt werden muss (z.B. „X“ oder eine andere Bedingung hat).

- ✦ X wird vom aktuellen Spielstand bestimmt.
- ✦ Falls eine X-Fähigkeit von einer anderen Fähigkeit ausgelöst wird, ist X gleich 1, außer es wird etwas anderes angegeben.

Verwandte Themen: Energiefähigkeiten

ZEITMARKER UND ZEITLEISTE

Zeitmarker und Zeitleiste zeigen an, wie viele Runden im Spiel bereits vergangen sind.

- ✦ Am Ende jeder Runde bewegt der Startspieler den Zeitmarker auf der Zeitleiste 1 Feld nach unten.
 - Falls der Zeitmarker auf dem letzten Feld der Zeitleiste liegt, wird er stattdessen auf seine Akt-2-Seite gelegt und auf das Startfeld bewegt. Falls der Marker schon auf der Akt-2-Seite ist, wird er nicht bewegt und bleibt auf seinem Feld liegen.
- ✦ Sobald der Zeitmarker auf ein Feld mit einem Handlungssymbol bewegt wird, wird eine Handlungskarte gezogen und abgehandelt.
- ✦ Sobald der Zeitmarker ein Kristallfeld erreicht, werden alle Abenteuerkristalle auf Feldern, auf denen sich kein Held befindet, aufgefrischt und auf ihre aktive (farbige) Seite gedreht.

Verwandte Themen: Akte, Startspieler, Runden

ZIEHEN

Sobald eine Karte gezogen wird, zieht man die oberste Karte des entsprechenden Stapels.

- ✦ Immer wenn eine Abenteuerkarte gezogen wird, wird sie sofort entsprechend ihrer Art (Feind, Ereignis oder Quest) abgehandelt.
- ✦ Werden eine oder mehrere Fertigkeitkarten gezogen, muss der Held danach sofort so viele Karten ablegen, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat, falls nötig.
- ✦ Werden mehrere Karten aufgrund des gleichen Effekts gezogen, werden sie gleichzeitig gezogen.

Verwandte Themen: Abenteuerkarten, Fertigkeitkarten, Ausrüstung, Quests

ZOMBIES

Die schwarzen Handlungsmarker im Szenario „Der Untote König“ werden Zombies genannt. Zombies kommen durch Handlungsquests auf das Spielbrett.

- ✦ Vorakesh hat für jeden Zombie auf dem Spielbrett +1 Gesundheit.
- ✦ Getötete Zombies werden in den Markervorrat zurückgelegt.

Verwandte Themen: Gefährten, Handlungskarten, Handlungsmarker, Szenario

ZÜGE

Der Zug jedes Spielers besteht aus 3 Aktionen. Nachdem ein Spieler damit fertig ist, seine drei Aktionen auszugeben und neue Fertigkeitkarten zu erlernen und/oder Fähigkeiten einzusetzen, beginnt der Zug des nächsten Spielers.

Verwandte Themen: Aktionen ➔, Aktiver Spieler, Runden

ZURÜCKZIEHEN

Ein Held darf sich während der Rückzugsphase einer Kampfrunde aus einem Kampf zurückziehen. Um sich zurückzuziehen, würfelt er 1 Geländewürfel, den er für die Bewegung in ein passendes angrenzendes Feld ausgeben darf.

Falls der Held nicht in der Lage ist, den Geländewürfel auszugeben, oder dies nicht möchte, beginnt eine neue Kampfrunde (es sei denn, der Gegner ist ein Held, der sich zurückzieht).

- ✦ Für einen fehlgeschlagenen Rückzugsversuch gibt es keine Strafe (außer dass eine ungewollte Kampfrunde beginnt).
- ✦ Falls ein Held oder Feind besiegt wird, endet der Kampf sofort und der Held kann sich nicht mehr zurückziehen.
- ✦ Falls zwei Helden gegeneinander kämpfen, hat der Angreifer zuerst die Möglichkeit, sich zurückzuziehen. Falls er sich zurückzieht, endet der Kampf sofort und der andere Held kann sich nicht mehr zurückziehen.

Verwandte Themen: Angreifer, Kampf, Geländewürfel




INDEX

A	F	Kampfmarker 10	Sozialstapel 12
Abenteurer 3	Fähigkeiten 7	Kampfpool 10	Spielerreihenfolge 12
Abenteurerkarten 3	Faires Spiel 7	Kampfstapel 10	Städte 12
Abenteurerkristalle 3	Feinde 7	Kompass-Symbole (s. Geländewürfel) 10	Startspieler 12
Ablegen 3	Feindlicher Schaden ☠ 7	Körper ☠ 10	Stimmungstext 12
Akte 3	Fertigkeitskarten 7	Körperlicher Schaden ✎ ... 10	Straßen (s. Bewegungen) 13
Aktionen ➔ 3	Feld 8	Kurzübersicht 16	Strich-Symbole = 12
Aktiver Spieler 3	Festungen 8	L	Spielaufbau 2
Angreifer 3	Flüsse (s. Bewegungen) 8	Lernen (s. Fertigkeitskarten) 11	Szenario 12
Angriff 3	G	M	Szenariokarte 13
Attribute 3	Gefährten 8	Magischer Schaden ✨ 11	T
Attributspalten 3	Gegner 8	Margath (s. Endgegner) 11	Tauschen 13
Aufgehalten 4	Geist ☉ 8	Märkte 11	Trainieren 13
Aufheben 4	Geländesymbole 16	Materialbegrenzung 11	Trophäen 13
Ausgeben 4	Geländewürfel 8	Merkmale (s. Feinde) 11	U
Ausruhen 4	Gerüchte (s. Ereignisse) 8	N	Umdrehen 13
Ausrüstung 4	Geschwindigkeit 🏎 8	Nehmen (s. Gewinnen) 11	V
B	Gesundheit ♥ 8	Neu werfen 11	Verhindern (s. Aufheben) ... 13
Besiegt 4	Gewinnen 8	O	Verkaufen (s. Einkaufen) 13
Bewegen 5	Gleichzeitige Fähigkeiten 8	Ortschaften 11	Verstand ☹ 13
Bonustrophäen 5	Gold 🌟 9	P	Vorakesh (s. Endgegner) 13
D	Goldene Regeln 2	Proben (s. Attributspalten) 11	W
Doppel-Symbole ☯ 5	H	Q	Waren 13
E	Handeln (s. Waren) 9	Quests 11	Werfen 13
Ein Mal pro Zug 5	Handkartenlimit 🏆 9	R	Wildnis 14
Einkaufen 5	Handlungskarten 9	Runden 11	Wissen 14
Eliminierte Helden 6	Handlungsmarker 9	S	Würfel (s. Geländewürfel) . 14
Elite-Feinde 6	Handlungsquests 9	Schaden 12	X
Endgegner 6	Heilen 9	Schaden abwehren 12	X (Der Buchstabe) 14
Energie-Symbole ⚡ 6	Helden 9	Schaden zufügen 12	Z
Energiefähigkeiten 6	Herausforderung 9	Schild-Symbole 🛡 12	Zeitmarker und Zeitleiste . 14
Entfernen 6	I	Schreine 12	Ziehen 14
Entkräften 6	Initiative 9	Siegbedingungen (s. Szenariokarte) 12	Zombies 14
Ereignisse 6	K		Züge 14
Erfolgssymbol 6	Kampf 9		Zurückziehen 14
Erkunden 7	Kampf beginnen 10		
Erkundungsstapel 7	Kampffaktionen 10, 16		


KURZÜBERSICHT

KAMPFAKTIONEN




(Nur Helden) Füge körperlichen Schaden zu. Gib beliebig viele -Symbole aus, um genausoviel körperlichen Schaden zuzufügen.





Verwende **Flinkheit**. Gib 1 -Symbol aus, um entweder 1 deiner nicht verwendeten Kampfmarker umzudrehen oder einen Gegner dazu zu zwingen, 1 nicht verwendeten Kampfmarker (deiner Wahl) neu zu werfen.




(Nur Helden) Füge magischen Schaden zu. Gib beliebig viele -Symbole aus, um genausoviel magischen Schaden zuzufügen.




Löse eine **Energiefähigkeit** aus. Gib X -Symbole aus, um eine Fähigkeit auf deiner Helden-, Ausrüstungs- oder Fertigkeitenkarte abzuhandeln, die X oder weniger  benötigt. Du darfst in jeder Kampfrunde jede Energiefähigkeit nur ein Mal einsetzen.





(Nur Feinde) Füge feindlichen Schaden zu. Gib beliebig viele -Symbole aus, um genausoviel feindlichen Schaden zuzufügen.



Immer wenn man in einem Kampf Schaden erhalten würde, kann man eine beliebige Anzahl -Symbole ausgeben, um die gleiche Anzahl an Schaden abzuwehren. Dazu muss man **keine** Kampfaction ausgeben.



Verdopple ein Symbol. Lege 1 deiner Marker auf 1 -Symbol. Die Symbole des Markers auf dem -Marker gelten dadurch als verdoppelt.

ANDERE SYMBOLE

GELÄNDESYMBOLE



Kompass



Wasser



Wald



Berg



Hügel



Ebene

VERSCHIEDENES



Szenario:
Der Aufstieg Margaths



Szenario:
Der Untote König



Erfolgssymbol



Körper



Verstand



Geist



Geschwindigkeit



Gesundheit



Handkartenlimit



Kampf



Erkundung



Sozial



Aktion



Gold

FELDER



Ortschaft



Schrein



Festung