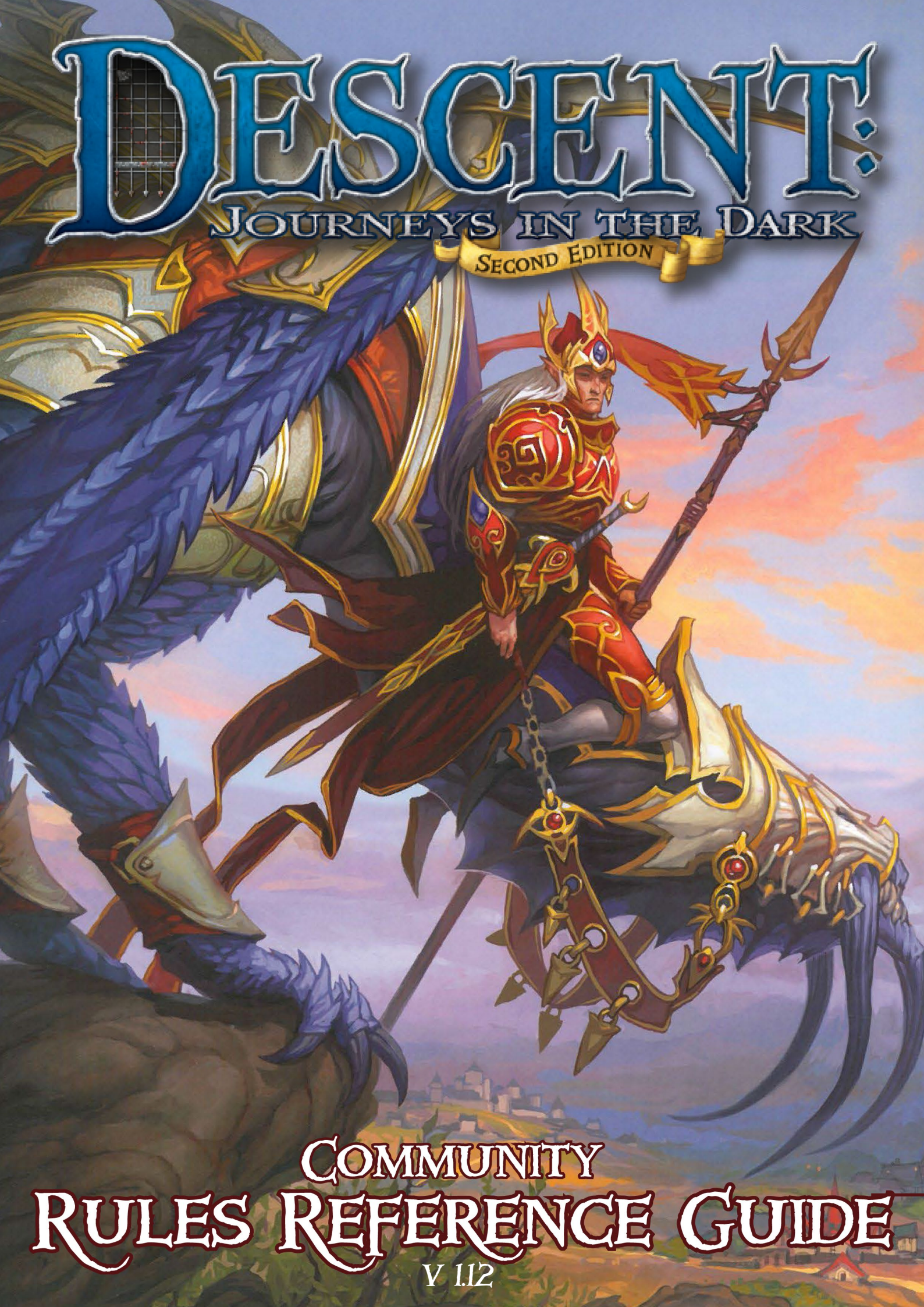


COMMUNITY RULES REFERENCE GUIDE

V 1.12

Vorwort

Vorwort der englischen Ausgabe

Der Community Rules Reference Guide (CRRG) ist eine umfassende Quelle aller Regeln von *Descent: Die Reise ins Dunkel Zweite Edition*. Anders als die Regelhefte des Grundspiels und der Erweiterungen behandelt er komplexe und ungewöhnliche Spielsituationen.

Der CRRG enthält:

- Regeln aus dem Grundspiel und aller veröffentlichten Erweiterungen außer den Print-on-Demand Erweiterungen.
- Relevante Regeln für *Wege zum Ruhm* inklusive *Die Anderswelt* und *Prüfungen von Frostgate* in separaten Textboxen
- Offizielle Errata und FAQs vom Heidelberger Spieleverlag (Version 1.0d)
- ungefähr 400 FFG Antworten zu spezifischen Spielerfragen (inoffizielle FAQs)
- visuelle Beispiele für „Bewegung", „Sichtlinie" und „Spezielle Situationen im Kampf"
- Tabellen mit einem Überblick der Inhalte der Descent Erweiterungen
- einen Index mit verlinkten Seitenzahlen.

Teil 1 behandelt die Regeln in alphabetischer Reihenfolge: Dies sollte Spielern helfen, schnell während des Spiels Antworten auf Fragen zu finden. Jeder Eintrag enthält die Grundregeln und weitere Details der offiziellen und inoffiziellen FAQs. Zugehörige Themen werden unter jedem Eintrag als Verweis aufgelistet. **Teil 2** behandelt Regeln, Errata und weitere Erklärungen zu spezifischen Spielkomponenten, wie z.B. Klassen-, Overlordkarten sowie Abenteuerbeschreibungen.**Teil 3** enthält Tabellen und visuelle Beispiele bestimmter Aspekte des Spiels.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde in diesem Leitfaden ausschließlich die maskuline Schreibweise verwendet.

Der CRRG ist ein von Fans erstellter Leitfaden. Großzügigerweise erlaubte FFG die Nutzung von Textauszügen, Bildern und Artworks aus den offiziellen Regelheften und von der FFG Webseite, sowie die Nutzung von eingescannten Spielkomponenten. Dieses Material ist urheberrechtlich durch FFG geschützt.

Ein spezieller Dank geht an Zaltyre und andere vom FFG Board, die mich während der Entstehung dieses Leitfadens unterstützt haben. Zaltyres „Descent Glossary" und „Range and Line of Sight Guide" waren dabei besonders hilfreich. Ich plane, den CRRG regelmäßig zu aktualisieren. Er ist über http://crrg.descent-community.org frei verfügbar. Für Fragen und Kommentare benutzt diese Threads im offiziellen FFG Bord und auf BoardGameGeek.

Enjoy the game that we all love,

Sadgit

Vorwort der deutschen Ausgabe

Mein persönlicher Dank geht an BSJBi96x und tose, die mich tatkräftig bei der Entstehung dieser deutschen Version unterstützt haben. Weiterhin bedanke ich mich beim Heidelberger Spieleverlag für die bereitwillige Hilfe hinsichtlich der Schriftarten und den Abenteuertiteln in *Wege zum Ruhm*. Ein ganz besonderer Dank geht an Sadgit, ohne den es überhaupt keinen Leitfaden geben würde.

Ich plane, diesen Leitfaden regelmäßig, entsprechend der englischen Version, zu aktualisieren. Er ist über http://crrg.descent-community.org frei verfügbar. Für Fragen und Kommentare benutzt diesen Thread im Forum des Heidelberger Spieleverlags.

Viel Spaß beim Spielen!

Frankenraecher

Inhalt

Vorwort **2**

1. Referenz Regel Guide **3**

2. Errata und FAQ **47**
2.1. Helden und Verbündete 47
2.2. Klassenkarten 50
2.3. Markt- und Reliktkarten 62
2.4. Overlordkarten 65
2.5. Handlungskarten 71
2.6. Monster 74
2.7. Monsterfähigkeiten 74
2.8. Abenteuer 77
2.9. Gerüchtekarten 83
2.10. Geheimkammerkarten 83
2.11. Befleckt-Karten 83
2.12. Reise- und Stadtereigniskarten 84
2.13. Andere Karten 84

3. Anhänge **85**
3.1. Überblick über erhältliche Erweiterungen 85
3.2. Wege zum Ruhm Abenteuer Layout 87
3.3. Bewegungsbeispiele 89
3.4. Sichtlinienbeispiele 90
3.5. Spezielle Situationen im Kampf 91

Index **93**

1. Referenz Regel Guide

Abenteuer

- Jedes Abenteuer ist ein taktisches Kampfspiel, das auf einen modularen Spielbrett ausgetragen wird und individuelle Regeln besitzt.
- Abenteuerbeschreibungen enthalten Informationen über den Spielaufbau, ein Diagramm des Spielplans, Sonderregeln und Aufgaben für jedes Abenteuer.
- Abenteuer bestehen aus einem oder mehreren Teilen, die als Szenen bezeichnet werden. Die Seite (Helden oder Overlord), die die Siegbedingungen der letzten Szene erfüllt, gewinnt das gesamte Abenteuer.
- Im Kampagnenspiel sind mehrere Abenteuer zu einer epischen Geschichte verknüpft.

Questhandbuch

- Das Questhandbuch ist ein Buch, welches mehrere Abenteuer enthält, die entweder einzeln, als Mini-Kampagne oder als Kampagne gespielt werden können.
- Bestimmte Abenteuer können in Form von Gerüchte-abenteuern in eine Kampagne eingebaut werden (siehe "Mini-Kampagne" auf Seite 25 und "Abenteuerkarten" auf Seite 19).

Abenteuervorbereitung

Siehe "Spielvorbereitungen" auf Seite 35.

Wege zum Ruhm

Story Quests

- Story Quests bringen die Kampagne voran und werden durch ein Banner dargestellt, auf dem "Beginnt in X Wochen" steht.

Nebenabenteuers

- Nebenabenteuers bringen keine EP, aber dafür Einkommen und Ruhm für die Helden.
- Einen Nebenabenteuer zu spielen, bringt die Kampagne um eine Woche voran.
- Welche Nebenabenteuers verfügbar sind, wird durch die App per Zufall entschieden und hängt von verfügbaren Erweiterungen und von gekauften App-Inhalten ab.

Verwandte Themen: Gerüchtekarten, Kampagnen, Spielvorbereitungen, Szenen

Ablegen von Spielmaterial

- Der Text auf dem Spielmaterial weist die Spieler manchmal an, Karten oder Marker abzulegen. Abgelegte Marker werden wieder in den Vorrat gelegt; abgelegte Karten werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
- Abgelegte Komponenten können zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Spiel kommen. Im Gegensatz dazu werden Komponenten, die in die Spielschachtel zurückgelegt werden, bis zum Ende des Abenteuers (im Einzelspiel) oder bis zum Ende der Kampagne (im Kampagnenspiel) nicht mehr benutzt, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben.

Verwandte Themen: Zurücklegen von Spielmaterial

Addiere oder subtrahiere X

Siehe "Würfelwurf modifizieren" auf Seite 43.

Akte

- Bestimmte Spielkomponenten (Abenteuer, Anführerkarten, Hauptmannkarten, Gerüchtekarten, Marktkarten und Monsterkarten) beziehen sich entweder auf Akt I oder Akt II, was durch ein Schlüsselwort im Kampagnenbogen (für Abenteuer) oder durch eine römische Zahl (für Karten) angezeigt wird.
- Im Kampagnenspiel beginnen die Spieler mit Akt I und benutzen die Akt I-Komponenten. Nach dem Übergang zu Akt II (nach dem Intermezzo) werden die Akt II-Komponenten verwendet.
- Wird ein einzelnes Abenteuer (ohne Kampagne) gespielt, kann dieses Abenteuer entweder mit den Komponenten aus Akt I oder Akt II gespielt werden, wobei jedoch empfohlen wird, die Akt II-Komponenten nur für Akt II-Abenteuer zu verwenden. In der epischen Variante auf Stufe Experten, sollten, hinsichtlich der Spielbalance, für alle Abenteuer Akt II-Komponenten verwendet werden.

Wege zum Ruhm

- Die App zeigt an, wann Akt I-Komponenten durch die dazugehörigen Akt II-Komponenten ersetzt werden.

Verwandte Themen: Epische Variante, Kampagnen

Aktionen

- Während ihrer Aktivierung sind die meisten Figuren auf zwei Aktionen beschränkt. Soweit nichts anderes beschrieben, darf eine Figur dieselbe Aktion mehrfach in ihrer Aktivierung durchführen.

  Helden: Bewegen, Angreifen, eine Fertigkeit einsetzen, Ausruhen, Suchen, Aufrappeln, einem Helden aufhelfen, Tür öffnen oder schließen und Spezialaktionen.

  Monster: Bewegen, Angreifen, Monsteraktion, Tür öffnen oder schließen und Spezialaktionen.

  Gefährten: Bewegen, Angreifen, Gefährtenaktion, einem Helden aufhelfen, Tür öffnen oder schließen und Spezialaktionen.
- Helden können beide Aktionen nutzen, um einen Angriff durchzuführen; Monster und Gefährten dürfen pro Zug nur **eine Aktion durchführen, die einen Angriff beinhaltet**.
- Fertigkeitsaktionen und Spezialaktionen sind auf den Spiel-komponenten mit dem ➦ Symbol oder dem Text „als Aktion" markiert. Auch wenn eine solche Aktion mehrere Angriffe oder eine Bewegung und einen Angriff beinhaltet, wird hierfür nur eine Aktion benötigt.
- **Vertraute:** dürfen eine Bewegungsaktion und eine andere Aktion durchführen, die auf der Vertrautenkarte abgedruckt ist. Zusätzlich können Vertraute eine ihrer Aktionen nutzen um:
  - eine Aktion durchzuführen, welche auf einer Zustandskarte beschrieben ist (Blutend, Betäubt oder Brennend)
  - aus einer Grube zu klettern
- Mit Ausnahme von Bewegungsaktionen dürfen Aktionen nicht freiwillig unterbrochen werden und müssen komplett durchgeführt werden, bevor die Figur die nächste Aktion durchführt.

- Eine Figur muss weder beide Aktionen noch überhaupt eine Aktion ausführen.
- Zahlreiche Spieleffekte erlauben es den Figuren anzugreifen, zu interagieren oder sich zu bewegen ohne eine Aktion auszuführen.

Wege zum Ruhm

- Das Aktivierungsfenster führt mögliche Aktionen für Monster auf.

Verwandte Themen: Aktivierung, Aktivierungsfenster, Bewegung, Heldenspielzug, Runden, Spielzug, Unterbrechung

Aktivierung

- Eine Figur oder ein Marker muss aktiviert werden, bevor die meisten Aktionen durchgeführt werden können. Solange nicht anders beschrieben, wird eine Figur oder ein Marker bei Aktionen, die außerhalb der normalen Zugreihenfolge stattfinden, nicht aktiviert (siehe „Heldenspielzug“ und „"Overlordspielzug" auf Seite 36), z.B. bei Aktionen, welche Aktionen anderer Figuren unterbrechen oder bei bestimmten Abenteuer-spezifischen Aktionen.
- Jede Figur darf in der Regel nur einmal pro Runde aktiviert werden.
  - Für **Helden** umfasst Schritt 3. „Aktionen durchführen“ des Heldenzugs die Aktivierung (siehe „"Heldenspielzug" auf Seite 36“).
  - **Für Helden, Gefährten und Figuren, die wie Helden behandelt werden,** umfasst die Aktivierung den Zeitraum, in dem sie ihre Standardaktionen ausführen können.
  - **Vertraute** werden direkt vor oder nach Schritt 3.II des Helden aktiviert, welcher den Vertrauten kontrolliert. Solange nicht anders beschrieben, darf keine Aktivierung zwischen den Heldenaktionen erfolgen. (Siehe "Vertraute" auf Seite 42).
- Monster werden als Gruppe aktiviert. Alle Monster einer Gruppe müssen aktiviert werden, bevor ein Monster einer anderen Gruppe aktiviert werden darf. In einigen Fällen wird das als „aktiviere eine Monstergruppe“ bezeichnet, obwohl jedes Monster in der aktivierten Gruppe einzeln aktiviert wird. (Siehe "Overlordspielzug" auf Seite 36).
- Der Overlordspieler muss alle Monstergruppen in seinem Zug aktivieren, auch wenn sie keine Aktionen durchführen.
- Der Begriff „beim Aktivieren“ bezeichnet den gesamten Zeitraum während der Aktivierung einer Figur.
- In einigen Abenteuern werden Nicht-Spieler Charaktere „zu Beginn“ oder „am Ende“ eines Heldenzuges aktiviert, was immer noch Teil des Heldenzuges ist. In einigen Abenteuern werden Charaktere „vor“ oder „nach“ dem Heldenzug aktiviert, was kein Teil eines Zuges ist.

Wege zum Ruhm

- Helden und Monstergruppen wechseln sich mit ihrem Zug und ihrer Aktivierung ab.
- Details zur Monsteraktivierung werden im Aktivierungs-fenster genannt (siehe rechts).
- Nachdem ein Held oder alle Monster einer Gruppe aktiviert wurden, wählen die Spieler „Zug beenden“ vom Heldenportrait beziehungsweise den Button am unteren Ende des Aktivierungsfensters.

Verwandte Themen: Akte, Runden, Spielzug , Vertraute

Aktivierungsfenster

- Das Aktivierungsfenster in *Wege zum Ruhm* ist ein Bereich auf dem Bildschirm, in welchem Details zur Monsteraktivierung angezeigt werden.

Spezialeffekt

- Der obere Teil des Aktivierungsfensters zeigt Effekte an, welche Vorteile bieten oder ein bestimmtes Verhalten der Monstergruppe beschreiben.
- Der aufgeführte Effekt hat Vorrang gegenüber allen Regeln, die ihn verbieten würden. Zum Beispiel dürfen Monster zwei Angriffsaktionen durchführen (auch ohne *Aggressiv*) und Monster mit *Behäbig* dürfen zwei Bewegungsaktionen durchführen.

Aktionsliste

- Die Aktionsliste zeigt an, welcher Monstertyp (Elite oder Normal) zuerst aktiviert wird, gefolgt von einer Liste möglicher Aktionen (alle mit dem ➦ Symbol markiert).
- Für jedes Monster des angezeigten Typs müssen die Spieler die Liste von oben nach unten abhandeln. Alle Aktionen, die ein Monster nicht durchführen kann, werden übersprungen (siehe unten). Sobald die Spieler am Ende der Liste angelangt sind, wird von vorne begonnen, bis die Monsteraktivierung endet. Die Monsteraktivierung endet, nachdem das Monster zwei Aktionen durchgeführt hat oder wenn es keine der aufgeführten Aktionen mehr durchführen kann.

Aktionen überspringen

- Die meisten Monster können nicht mehr als einmal pro Aktivierung angreifen und jede Aktion, die einen Angriff beinhaltet, wird übersprungen, wenn dadurch das Angriffslimit des Monsters überschritten wird.
- Andere Aktionen werden übersprungen,
  - wenn eine Aktion ein Monster anweist sich an einen bestimmten Platz zu bewegen, aber das Monster bereits an diesem Platz ist.
  - wenn eine Aktion ein Monster anweist, einen Helden in einer bestimmten Reichweite anzugreifen, sich aber innerhalb dieser Reichweite keine Helden befinden.
  - wenn eine Aktion ein Monster besiegen würde, bevor es einen Helden beeinflussen kann.
  - wenn ein Held eine Fertigkeit oder Fähigkeit hat, welche eine Aktion unterbrechen oder stoppen würde und diese Fertigkeit oder Fähigkeit bereits aktiv ist. Jedoch führt das Monster diese Aktion aus, wenn der Held die Fertigkeit oder Fähigkeit erst aktivieren muss.
- Zurückziehen ist nie erforderlich. Wenn ein Monster sich nicht zurückziehen kann, aber ein anderer Teil der Aktion durchgeführt werden kann, wird die Aktion nicht übersprungen.

Verwandte Themen: Akte, Monster, Rückzug, Runden

Alte Wand

Siehe "Türen und Tür-ähnliche Objekte" auf Seite 40

Anführer

- Mit einigen Handlungskarten kann der Overlord eine Hauptmannfigur als Anführer in einer offenen Monstergruppe ins Spiel bringen.

- Auf der Anführerkarte des aktuellen Akts sind sämtliche Werte und Fähigkeiten des Anführers angegeben.
- Anführer gelten als Elite-Monster.
- Oft weisen Handlungskarten, mit denen ein Anführer beschworen werden kann, den Overlord an, nach dem Aufbau einer Szene normale oder Elite-Monster in einer offenen Gruppe durch den Anführer zu ersetzen.
- Hierdurch wird **die Gruppengröße** der offenen Gruppe um die Anzahl der normalen und/oder Elite-Monster reduziert, welche auf der Handlungskarte stehen. Hierbei ist zu beachten, dass die Monster sich nicht auf dem Spielplan befinden müssen, wenn sie ersetzt werden (z.B. normale Kobolde mit „Brut“).
- Wenn der Overlord die Voraussetzungen für das Ersetzen auf Grund der Gruppengröße nicht erfüllen kann, ersetzt der Anführer die komplette offene Gruppe.
- Solange der Anführer auf dem Spielplan ist, kann der Overlord die Monsterfigur(en), die er ersetzt, nicht als Verstärkung ins Spiel bringen (unabhängig von den Regeln des Abenteuers).
- Anführer gelten immer als Mitglied der offenen Gruppe, inklusive der Monstermerkmale, mit folgenden Ausnahmen:
  - Ein Anführer kann nicht als Verstärkung ins Spiel gebracht werden, unabhängig von den Regeln des Abenteuers.
  - Wird ein Anführer besiegt, muss der Overlord die Handlungskarte, mit der er den Anführer beschworen hat, zurück in sein Handlungsdeck legen. Er kann die Karte später erneut erwerben.
- Anführer können keine Relikte tragen.
- Weder im Intermezzo noch im Finale kann der Overlord einen Anführer beschwören.
- Der Overlord kann den Anführer nicht in einem Abenteuer beschwören, in dem der Hauptmann, der Held oder der Gefährte desselben Namens vorkommt. Außerdem kann der Overlord bestimmte Anführer in bestimmten Kampagnen nicht beschwören. (Details hierzu sind auf der Handlungskarte oder in der Abenteuerbeschreibung genannt):
  - **Baron Zachareth** - *Die Schattenrune* (gesamte Kampagne) und *Das Blutvermächtnis* (nachdem der Overlord die Hauptmannversion des Barons geopfert hat)
  - **Eliza Farrow** - *Das Blutvermächtnis* (gesamte Kampagne)
  - **Splig** - *Das Blutvermächtnis* (nachdem der Overlord die Hauptmannversion Spligs geopfert hat)
  - **Belthir** - *Das Blutvermächtnis* (nachdem der Overlord die Hauptmannversion Belthirs geopfert hat)
  - **Königin Ariad** - *Labyrinth des Verderbens* (gesamte Kampagne)
  - **Rylan Olliven** - *Schatten von Nerekhall* (gesamte Kampagne)
  - **Tristayne Olliven** - *Schatten von Nerekhall* (gesamte Kampagne)
  - **Sinistrael** - *Schatten von Nerekhall* (gesamte Kampagne)

Verwandte Themen: Handlungskarten, Hauptmänner, Verstärkung

Angriffe

Allgemein

- Wenn eine Figur einen Angriff durchführt, werden eine Reihe von spezifischen Schritten nacheinander durchgeführt (siehe Kasten "Schritte im Kampf" auf Seite 6).
- Schaden austeilen oder Angriffs- oder Verteidigungswürfel werfen, stellen selbst keinen Angriff dar.
- Wenn der Angreifer besiegt wird, während er einen Angriff durchführt, werden alle weiteren Schritte übersprungen und der Angriff wird sofort abgebrochchen.
- Wenn eine Figur einen zusätzlichen Angriff (z.B. *Vorrücken*, *Kampfrausch*, *Zerfleischen*) oder eine Angriffsaktion (z.B. *Wutausbruch*) durch einen Spieleffekt erhält, darf nur ein normaler Angriff durchgeführt werden und kein Angriff, der Teil einer Aktion ist.

Nahkampfangriffe

- Nahkampfangriffe können von Figuren oder Markern mit dem -Symbol auf den Gegenstands-, Verbündeten-, Vertrauten- oder Monsterkarten oder in der Abenteuerbeschreibung durchgeführt werden.
- Ein Held kann einen Nahkampfangriff mit bloßen Händen durchführen (selbst wenn er mit einer Waffe ausgerüstet ist); für diesen Angriff wirft er nur einen blauen Kampfwürfel.
- Figuren oder Marker, die einen Nahkampfangriff durchführen, können nur ein **benachbartes Feld** angreifen, es sei denn, eine Fähigkeit wie Weitreichend oder Ausgedehnt erlaubt spezifisch das Angreifen von weiter entfernten Feldern.
- Nahkampfangriffe (selbst solche mit Weitreichend oder Ausgedehnt) benötigen keine Reichweite und können normalerweise nicht wegen ungenügender Reichweite fehlschlagen, z.B. wenn sich das Ziel wegbewegt, nachdem ein gültiger Angriff erklärt wurde. Jedoch können bestimmte Effekte Reichweitevoraussetzungen hinzufügen (z.B. Tarnung).
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91 für Beispiele.

Fernkampfangriffe

- Fernkampfangriffe können von Figuren oder Markern mit dem -Symbol auf den Gegenstands-, Verbündeten-, Vertrauten- oder Monsterkarten oder in der Abenteuerbeschreibung durchgeführt werden.
- Figuren oder Marker, die einen Fernkampfangriff durchführen, können **jede Figur in Sichtweite** angreifen, unabhängig von der Entfernung.
- Nach dem Werfen der Würfel wird die gesamte Reichweite des Angreifers bestimmt, indem alle gewürfelten Ziffern und alle Reichweiten-Modifikatoren zusammengezählt werden, die durch Fähigkeiten in Schritt 3 des Angriffs (Reichweite prüfen) erhalten werden.
- Die Entfernung zwischen dem Angreifer und dem Ziel wird durch **Zählen der Felder** bestimmt. Wenn die gesamte Reichweite nicht gleich oder höher ist als die Distanz, so gilt der Angriff als Fehlschlag. Siehe "Grosse Figuren" auf Seite 20 für spezifische Regeln für Fernkampfangriffe für große Monster.
- Wenn eine benachbarte Figur per Fernkampf angegriffen wird, benötigt der Angreifer mindestens eine Reichweite von 1.
- Wenn ein Effekt eine Figur während der Schritte 1-3 eines Fernkampfangriffes bewegt, dann muss die neue Reichweite in Schritt 3 erreicht werden. Wenn das Ziel nach Schritt 3 bewegt wird, kann der Angriff nicht wegen ungenügender Reichweite fehlschlagen.

Angriffe auf Objekte

- Wenn es explizit in der Abenteuerbeschreibung steht, können Objekte (z.B. Türen, Aufgabenmarker, usw.) als Ziel ausgewählt und/oder angegriffen werden, als wären sie

Schritte im Kampf

1. Waffe und Ziel wählen

- Angriffsart und zusätzliche Fähigkeiten sind auf der Gegenstands-, Monster- oder Vertrautenkarte abgedruckt. Helden können eine ausgerüstete Waffe für den Angriff wählen. Alternativ können Helden mit den bloßen Händen angreifen (blauer Kampfwürfel) oder eine Waffen-Suchkarte verwenden.
- Fähigkeiten und Effekte auf Waffenkarten können nur genutzt werden, wenn mit dieser Waffe ein Angriff durchgeführt wird.
- Ein Angriff wird auf ein gültiges und besetztes **Zielfeld** angesagt. Figuren können keine verbündeten Figuren oder leere Felder angreifen. Einige Angriffe können mehrere Felder als Ziel haben.
- In speziellen Fällen haben Angriffe kein Ziel, betreffen aber eine Anzahl von Feldern, welche in diesem Schritt angesagt werden müssen.

2. Würfeln

- Angriffs- und Verteidigungswürfel werden **gleichzeitig** geworfen. Wenn mehrere Figuren von einem Angriff betroffen sind, werden deren Verteidigungswürfel separat geworfen.
- Fähigkeiten mit „vor einem Würfelwurf“ und „nach einem Würfelwurf“ dürfen nur in diesem Schritt angewendet werden. Zusätzlich müssen Fähigkeiten mit „beim Angreifen“ nach dem Würfeln in diesem Schritt ausgeführt werden.
- Die gewürfelte Summe von Reichweite, ♥, und ↯ ist das Angriffsergebnis. Die Summe der gewürfelten ⛊ ist das Verteidigungsergebnis.
- Wenn mit dem Kampfwürfel ein X gewürfelt wird, gilt der Angriff als Fehlschlag und der Angriff ist beendet.

3. Reichweite prüfen

- Wenn ein Angriff wegen zu geringer Reichweite fehlschlägt, kann der Angreifer Fähigkeiten nutzen, um die Reichweite zu erhöhen. Andere ↯-Fähigkeiten dürfen zu diesem Zeitpunkt nicht benutzt werden.
- Wenn ein Angriff aufgrund fehlender Reichweite fehlschlägt, werden keine weiteren Schritte durchgeführt und der Angriff ist beendet.

4. Energie einsetzen

- Der Angreifer kann gewürfelte ↯ einsetzen, um verschiedene ↯-Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auszulösen. Jedes einzelne ↯-Symbol, das beim Angriffswurf gewürfelt wurde, kann **einmal** eingesetzt werden, um eine ↯-Fähigkeit auszulösen.
- Jede ↯-Fähigkeit kann nur einmal pro Angriff ausgelöst werden. Wenn jedoch zwei ↯-Fähigkeiten mit demselben Effekt zur Verfügung stehen, können beide einmal ausgelöst werden, wenn genug ↯ gewürfelt wurden.
- ↯-Fähigkeiten beeinflussen den gesamten Angriff und werden auf alle vom Angriff betroffene Figuren angewendet.
- Zusätzliche ♥ oder ⛊ von Fähigkeiten werden entsprechend auf den Angriffs- oder Verteidigungswurf angerechnet.
- Sollten durch eine ↯-Fähigkeit zusätzliche Felder vom Angriff betroffen sein, welche nicht in Schritt 1 angesagt worden sind, würfeln die jetzt betroffenen Figuren ihre Verteidigungswürfel und können ihre „vor“ und „nach dem Würfeln“ Fähigkeiten in diesem Schritt nutzen.
- Ein angreifender Held kann maximal ein nicht eingesetztes ↯ einsetzten, um 1 ● pro Angriff zurückzugewinnen. Das zurückgewonnene ● kann für entsprechende Fähigkeiten in diesem Angriff eingesetzt werden.

5. Schaden zufügen

- Jedes ⛊ wehrt einen ♥ des Angriffs ab.
- „Zugefügter Schaden“ entspricht dem Angriffsergebnis minus dem Verteidigungsergebnis. Wenn kein Schaden zugefügt wurde, bedeutet es **nicht**, dass der Angriff fehlgeschlagen ist.
- Wenn mehreren Figuren Schaden zugefügt wurde, darf der aktive Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge der Schaden zugeteilt wird.
- „Erlittener Schaden“ wird festgelegt, nachdem der Schaden zugefügt wurde. Es legt die Anzahl an ♥ fest, die eine Figur neben sich oder auf ihrer Karte ablegen muss. Oft ist dies gleich mit dem “zugefügten Schaden”, jedoch kann der „erlittene Schaden“ durch bestimmte Fähigkeiten (z.B. Jaine Fairwoods Heldenfähigkeit) modifiziert werden.
- Nur die in diesem Schritt erlittenen oder zugefügten ♥ zählen als im Angriff erlittene oder zugefügte ♥.
- Nachdem der Schaden allen vom Angriff betroffenen Figuren zugefügt wurde und diese gegebenenfalls besiegt wurden, ist der Angriff abgehandelt. Fähigkeiten, die benutzt werden können, bevor eine Figur oder ein Token besiegt wird, werden in diesem Schritt des Kampfes ausgelöst.

Wege zum Ruhm

Ziel wählen

- Die App liefert normalerweise Prioritäten für die Wahl des Ziels für Monsterangriffe (z.B. der Held mit dem höchsten ✹-Wert oder den meisten erlittenen ♥). Wenn es bei der Wahl des Ziels zu einem Gleichstand kommt, wird das **nächste** Ziel ausgewählt. Wenn dabei immer noch Gleichstand herrscht, können die Spieler entscheiden.

Energie einsetzen

- Priorität mit der Monster ↯ einzusetzen wird im Infopanel angezeigt. Wenn das Monster weitere ↯ hat, die es einsetzen kann, wechselt es zum Beginn der Liste der ↯-Fähigkeiten.
- Nur wenn eine ↯-Fähigkeit sowohl erforderlich, als auch effektiv ist, nutzt das Monster diese Fähigkeit.
- Die Figur versucht immer ↯ einzusetzen, um zu verhindern, dass ein Angriff fehlschlägt oder um einen Helden zu besiegen, wenn möglich.
- Die Figur gibt kein ↯ aus, wenn die ↯-Fähigkeit keinen Auswirkungen hat.
- Wenn eine Figur kein Infopanel für die ↯-Reihenfolge besitzt und gezwungen wird, einen Angriff durchzuführen, versucht es unter Beachtung der anderen Anweisungen dieses Abschnittes, den höchstmöglichen Schaden zuzufügen.

Schaden zufügen

- Für Angriffe, die mehrere Monster betreffen, werden folgende Schritte durchgeführt:
  - Wähle eines der als Ziel gewählten Monster aus und füge ihm ♥ wie üblich zu. Bei Angriffen, die nicht auf Monster zielen (z.B. *Eine Bresche schlagen*) wird ein betroffenes Monster gewählt.
  - Füge die Hälfte der ♥ des Angriffswurfes (aufgerundet) allen betroffenen Figuren (gegnerischen und befreundeten) zu, ziehe dann das Verteidigungsergebnis ab und beende den Schritt.
- Diese Regel gilt für alle Angriffe die mehrere Monster betreffen (Explosion, *Wirbelwind*, *Armee des Todes*, Leoric und Witwe Tarhas Heldentat, etc).

feindliche Figuren. Diese Objekte können nicht von Figuren, die als Held behandelt werden, angegriffen werden, es sei denn, es ist im Text erwähnt.

- **Wenn ein Objekt als Ziel ausgewählt wird oder von einem Angriff betroffen ist, dann wird es bis zum Ende des Angriffs in Schritt 5 (Schaden zuweisen) als feindliche Figur behandelt** (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).
- Während das Objekt wie eine feindliche Figur behandelt wird, kann es durch jeden Spieleffekt als Ziel gewählt werden oder betroffen sein, als wäre es eine feindliche Figur. Dies beinhaltet Heldenfähigkeiten, -Fähigkeiten, Overlordkarten, usw.
- Zustände, die das Objekt während des Angriffs erhält, werden nicht automatisch abgelegt, wenn der Angriff beendet wird.

Verwandte Themen: Akte, Betroffen, Energie, Fehlschlag, Felder zählen, Grosse Figuren, Reichweite, Schaden, Sichten, Weitreichend und Ausgedehnt, Würfel, Ziel, Zustände

Anvisiert-Marker

- Die Klasse des Kopfgeldjägers hat mehrere Fertigkeiten, die den Anvisiert-Marker verwenden. Es gibt nur einen Anvisiert-Marker.
- Jedes Mal, wenn der Kopfgeldjäger ein Monster anvisiert, nimmt er den Anvisiert-Marker und legt ihn auf die anvisierte Figur.
- Jedes Mal, wenn ein anvisiertes Monster besiegt wird, legt der Spieler des Kopfgeldjägers den Anvisiert-Marker wieder vor sich hin.
- Der Anvisiert-Marker bleibt auf dem anvisierten Monster, selbst wenn der Kopfgeldjäger besiegt wird.

Verwandte Themen: Besiegt, Klassenmarker

Archetypen

- Auf jedem Heldenbogen ist ein Archetypsymbol aufgedruckt. Der Archetyp eines Helden bestimmt, welche Klassen er wählen kann.

Krieger Kundschafter Magier Heiler

Verwandte Themen: Helden, Klassen

Attribute

- Attribute sind Eigenschaften von Figuren oder Markern, die auf den Heldenbögen, Hauptmannkarten und der Abenteuerbeschreibung angegeben sind.
- Es gibt vier Attribute: Stärke (), Wissen (), Willenskraft () und Geistesgegenwart ().
- Für Figuren und Marker ohne Attributswert, ist der Wert undefiniert, er ist nicht Null.

Attributsproben

- Bei einer Attributsprobe wirft der Spieler einen grauen und einen schwarzen Verteidigungswürfel. Damit die Probe gelingt, darf der Spieler höchstens so viele würfeln, wie sein Attributwert angibt.
- Wenn eine Figur ohne Attributswert eine Attributsprobe ablegen muss, mißlingt diese automatisch.

Wege zum Ruhm

- Wenn ein Monster ein Ziel basierend auf einem Attributswert auswählt, das Ziel (z.B. ein Vertrauter oder ein Marker) dieses Attribut aber nicht besitzt, wird es vorübergehend behandelt, als hätte es einen Attributswert von 0.

Verwandte Themen: Hauptmänner, Heldenspielzug, Würfel

Aufgabenmarker

- Aufgabenmarker kennzeichnen spezielle Aufgaben oder Objekte, die im Abenteuertext beschrieben sind.
- Sofern nicht anders beschrieben, gelten folgende Regeln:
  - Eine Figur kann einen Aufgabenmarker als Aktion von demselben oder einem Nachbarfeld aus aufnehmen. („von demselben Feld" wurde in der deutschen Übersetzung vergessen).
  - In jedem Abenteuer sollte angegeben sein, ob eine Figur mehr als einen Aufgabenmarker gleichzeitig tragen kann. Wenn nichts angegeben ist, gibt es normalerweise keine Begrenzung.
  - Figuren können keinen Aufgabenmarker aufnehmen, der von einer anderen Figur getragen wird. Aufgabenmarker können nicht getauscht werden.
  - Figuren können einen Aufgabenmarker als Aktion auf einem Nachbarfeld ablegen.
  - Wenn eine Figur, die einen Aufgabenmarker trägt, besiegt wird, wird der Aufgabenmarker auf das Feld gelegt, auf dem die Figur zuletzt stand.
- Die Anzahl der Aufgabenmarker ist begrenzt. Wenn die Beschreibung eines Abenteuers den Helden vorgibt, Aufgabenmarker bis zur Begrenzung einzusetzen oder „alle Aufgabenmarker", bezieht sich dies auf die Anzahl der Aufgabenmarker aus dem Grundspiel plus der Anzahl aus der Erweiterung, die dieses Abenteuer enthält.

  Tabelle der Aufgabenmarker pro Erweiterung:

Erweiterung	Blau	Grün	Rot	Weiß
Grundspiel	4	1	4	1
Labyrinth des Verderbens	1	3	0	3
Schatten von Nerekhall	0	3	0	3
Schloss Rabenfels	0	0	0	1
Rostende Ketten	0	1	0	0

Verwandte Themen: Abenteuer, Akte, Besiegt, Weitergeben

Aufhelfen

- Ein Held kann als Aktion einem niedergestreckten Helden aufhelfen, dessen Heldenmarker auf einem **Nachbarfeld** liegt. Eine Aufhelfen-Aktion kann nicht durchgeführt werden, wenn der Held sich auf **demselben** Feld wie der Heldenmarker befindet.
- Wenn einem Helden aufgeholfen wird, führt sein Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:
  1. Zwei rote Machtwürfel werfen und Lebenskraft entsprechend der gewürfelten ♥ und 🩸 entsprechend der gewürfelten 🗡 zurückgewinnen.
  2. Ersetze den Heldenmarker mit der entsprechenden Figur. Wenn eine andere Figur auf dem Feld mit seinem Heldenmarker steht, darf der Heldenspieler seine Figur auf das nächste Feld seiner Wahl stellen. Der Spieler darf ein Feld auf der anderen Seite einer Höhenlinie wählen.
- Bei Effekten, die in Schritt 1 ausgelöst werden (z.B. "wenn ein Held ♥ zurückgewinnt"), werden die Felder zu dem Heldenmarker gezählt (und nicht zu dem Feld, auf das die Heldenfigur in Schritt 2 gestellt wird).
- Helden, die ♥ durch etwas anderes als durch eine Aufhelfen-Aktion zurückgewinnen (*Heiltrank*, *Gebet der Heilung*, usw.) gelten nicht als aufgeholfen.
- Monster können keine Aufhelfen-Aktion durchführen (z.B. bei einem niedergestreckten Hauptmann).

Verwandte Themen: Akte, Befleckt, Erschöpfung, Höhenunterschied, Schaden

Aufrappeln

- Ein niedergestreckter Held kann in seinem Zug nur eine Aktion ausführen, und zwar Aufrappeln. Zudem darf diese Aktion nur von niedergestreckten Helden ausgeführt werden.
- Wenn sich ein Held aufrappelt, wirft er zwei rote Machtwürfel und gewinnt so viel Lebenskraft zurück, wie er ♥ gewürfelt hat, und so viel 🩸, wie er 🗡 gewürfelt hat. Dann tauscht er seinen Heldenmarker auf dem Spielplan wieder gegen seine Figur aus und dreht seine Aktivierungskarte auf die Rückseite. **Sein Zug endet sofort." Er darf auch keine nicht-Aktionen ausführen.**
- Wenn auf dem Feld mit dem Heldenmarker eine andere Figur steht, darf der Heldenspieler seine Figur auf das nächste leere Feld seiner Wahl stellen. Der Spieler darf ein Feld auf der anderen Seite einer Höhenlinie wählen.
- Ein niedergestreckter Held (dargestellt durch seinen Heldenmarker) gilt als auf dem Spielplan, sobald er eine Aufrappeln-Aktion durchführt. Für Fähigkeiten oder Effekte, die ausgelöst werden, wenn eine Figur ♥ oder 🩸 zurückgewinnt, werden die Felder zu dem Heldenmarker gezählt, bevor die dazugehörige Figur auf den Spielplan gestellt wird.
- Zwischen zwei Szenen eines Abenteuers kann sich ein niedergestreckter Held kostenlos aufrappeln und erhält zusätzlich seine gesamte Ausdauer zurück.

Verwandte Themen: Akte, Aufhelfen, Besiegt

Ausdauer

Siehe "Charakteristika" auf Seite 12.

Ausgang

Siehe "Eingang und Ausgang" auf Seite 13.

Ausgedehnt

Siehe "Weitreichend und Ausgedehnt" auf Seite 43.

Auslöser

- Auslöser oder Auslösebedingungen geben die Voraussetzungen für eine Fähigkeit an, bei denen sie aktiviert oder benutzt werden kann.
- Wenn eine Fähigkeit keinen expliziten Auslöser hat, dann heißt das, dass die Auslösebedingung immer „**während deines Spielzuges**“ lautet.
- Beispiele für Auslöser sind:
  - Ein Schritt im Spielzug eines aktiven Spielers, z.B. „zu Beginn deines Spielzugs“.
  - Das Auflösen einer anderen Fähigkeit oder Aktion.
  - Erlittener Schaden oder Ausdauer.
  - Mit einem Zustand belegt sein oder einen anderen Status in Verbindung mit einem Objekt.
- Einige Effekte, die andere Effekte auslösen, würden zu einer Endlosschleife führen. In solchen Situationen werden beide Effekte nur einmal durch den anderen Effekt ausgelöst, z.B. kann eine Abenteuerregel, die besagt erleide 1 ♥ für 1 (oder mehr) erlittene 🩸, *Worte der Qual* nur einmal auslösen.

Verwandte Themen: Fähigkeiten

Ausruhen

- Während eines Abenteuers kann ein Held sich als Aktion ausruhen.
- **Am Ende seines Zuges (Schritt 4 des Heldenspielzuges)**, in welchem der Held sich ausgeruht hat, werden alle 🩸 von seinem Heldenbogen entfernt (siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36). Helden erhalten keine ♥ zurück, wenn sie sich ausruhen.

Verwandte Themen: Akte, Ausdauer, Erschöpfung

Ausrüstung

- Ausrüstung umfasst die Gegenstände unter den Klassenkarten, Marktkarten, Relikte und Suchkarten.
- Ausrüstungskarten können nur benutzt werden, wenn sie ausgerüstet sind; Ausnahme: Suchkarten.
- Mit den folgenden Ausrüstungssymbolen sind einige Beschränkungen verbunden:

Hände

Rüstung

Andere

  - Jeder Held hat zwei Hände. Die Gegenstände, mit denen er ausgerüstet ist, dürfen also in Summe nicht mehr als zwei Handsymbole zeigen.
  - Jeder Held kann mit 1 Rüstung ausgerüstet sein.
  - Jeder Held kann mit bis zu 2 sonstigen Gegenständen ausgerüstet sein.
- Karten, die keines dieser Symbole zeigen, können uneingeschränkt in die Ausrüstung aufgenommen werden. Jedoch gelten Beschränkungen basierend auf Gegenstandsmerkmalen weiterhin (siehe "Marktkarten" auf Seite 26)
- Helden können Gegenstände nur in Schritt 2 des Heldenzuges (Gegenstände ausrüsten) anlegen oder ablegen (siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36).

Verwandte Themen: Marktkarten, Marktkarten und Einkaufen, Merkmale, Runden, Suchkarten

Bedrohung

Siehe "Handlungskarten" auf Seite 21.

Befleckt

- Befleckt-Karten sind neue Karten aus den Erweiterungen *Nebel von Bilehall* und *Rostende Ketten*.
- Zu Beginn jedes Abenteuers mischt der Overlord die Befleckt-Karten und teilt jedem Helden 1 Karte zu, indem er sie verdeckt neben den Heldenbogen jedes Helden legt. Kein Spieler sollte wissen, welche Karte welchem Helden zugeteilt worden ist.
- Solange ein Held eine Befleckt-Karte in seinem Spielbereich hat, steigt seine Lebenskraft um 2 Punkte.
- Sobald ein Held mit einer verdeckten Befleckt-Karte besiegt worden ist, dreht er diese Karte um. Diese Karte betrifft diesen Helden jetzt bis zum Ende des Abenteuers oder bis sie durch einen Spieleffekt wieder auf ihre verdeckte Seite umgedreht wird.
- Alle Befleckt-Karten enthalten den allgemeinen Effekt: „Du bist befleckt. Solange du niedergestreckt bist, kannst du nur durch unbefleckte Helden oder Heldentaten ♥ zurückgewinnen“. Dies verhindert:
  - Dass ein befleckter Held sich aufrappelt.
  - Dass ein befleckter Held einem anderen befleckten Helden aufhilft.
  - Dass ein befleckter Held irgendeine Fähigkeit benutzt, die einem niedergestreckten, befleckten Helden ♥ zurückgibt.

Verwandte Themen: Abenteuer, Aufhelfen, Besiegt

Benachbart

- Ein Feld ist zu einem anderen Feld benachbart, wenn sie eine Kante oder eine Ecke teilen. Zwei Felder, die einen Spielplanrand (schwarz), eine geschlossene Tür, eine Mauer oder eine alte Mauer teilen, gelten als nicht benachbart.
- Ein Feld ist nicht mit sich selbst benachbart. Eine große Figur ist nicht mit sich selbst benachbart.

Avric ist zu den rot markierten Feldern benachbart. Angrenzende Felder, die durch eine Mauer (1) oder einer Tür (2) getrennt sind, sind nicht benachbart. Felder die durch eine Höhenlinie getrennt sind, zählen als benachbart (3).

- Benachbarte Felder haben eine Entfernung von genau 1.
- Ein Feld mit einem Hindernis ist nicht mit Feldern benachbart, mit denen es eine Kante oder Ecke teilt.
- Zwei Figuren die in benachbarten Feldern stehen, sind benachbarte Figuren.

Verwandte Themen: Bewegung, Reichweite, Sichten

Besiegt

- Wenn eine Figur mindestens so viel ♥ erlitten hat, wie ihre Lebenskraft angibt, ist sie besiegt. In diesem Zusammenhang haben ♥ erleiden und das Reduzieren der Lebenskraft einer Figur den gleichen Effekt.
- Wenn ein Monster besiegt wird, wird es vom Spielplan genommen.
- Wenn ein Held besiegt wird, wird er niedergestreckt.

Einen Held niederstrecken

- Die folgenden Schritte geben die Reihenfolge beim Niederstrecken an:

  1. Der Held hat genauso viele Schadensmarker auf seinem Heldenbogen wie seine aktuelle Lebenskraft beträgt.
  2. Der Held ist als direkte Konsequenz von Schritt 1 oder durch einen direkten Effekt besiegt.
  3. Der Held ist besiegt:
     - Er erleidet ♥ und ◢ in Höhe seiner Lebenskraft und Ausdauer.
     - Seine Heldenfigur wird durch den Heldenmarker ersetzt. Wenn ein Held in einer Geheimkammer niedergestreckt wird, wird sein Heldenmarker auf das Feld mit dem Geheimgangsmarker gelegt. Das Feld mit dem Heldenmarker gilt als leer.
     - Er wirft alle Zustandskarten ab.
     - Sein Zug endet sofort.
     - Der Overlord kann eine Overlordkarte ziehen oder bekommt einen Drohmarker, wenn er mit einem Handlungsdeck spielt.

- Jeder Schritt enthält einzelne Auslösebedingungen für bestimmte Spieleffekte (wie z.B. *Death Siphon*, *Unbeugsam*, usw.).
- Bei niedergestreckten Helden kann der Overlord nur einmal pro Held und pro Abenteuer Drohmarker erhalten. Er bekommt **keine** Overlordkarten oder Drohmarker, wenn eine Figur, die als Held behandelt wird, besiegt wird.
- Wenn ein niedergestreckter Held mindestens 1 ♥ heilt, ersetzt er sofort seinen Marker mit seiner Figur und kann in seinem nächsten Zug ganz normal seine Aktionen durchführen.
- Andere Figuren können von passiven Fähigkeiten niedergestrecker Helden profitieren. Diese Fähigkeiten dürfen vom niedergestreckten Helden nicht erfordern, dass er „diese Karte benutzt“, „diese Karte erschöpft“, ◢ bezahlt, und sie dürfen nicht vorraussetzen, dass sich der Held auf dem Spielplan befindet.

Was ein niedergestreckter Held nicht darf

- Er kann keine Fähigkeiten benutzen oder von passiven Fähigkeiten profitieren, es sei denn, es ist ausdrücklich erlaubt.
- Er kann nicht mit anderen Helden tauschen.

- Er kann keine Zustandskarten bekommen; er ist immun gegenüber allen Angriffen.
- Er kann weder ◗ über seine Ausdauer hinaus, noch ♥ über seine Lebenskraft hinaus erleiden.
- Er kann keine ◗ wiedererlangen, es sei denn er erlangt gleichzeitig ♥ wieder.
- Er kann keine Elixirmarker abwerfen.
- Er kann nicht das Ziel von Fähigkeiten sein (es sei denn Heilungsfähigkeiten; siehe unten), da er sich nicht auf dem Spielplan befindet und Felder nicht bis zu ihm gezählt werden können.

Was ein niedergestreckter Held darf

- Er kann eine Aufrappeln-Aktion in seinem nächsten Zug durchführen, allerdings ist er dazu nicht gezwungen.
- Er kann eine kostenlose Aufrappeln-Aktion durchführen, nachdem eine Szene beendet wurde und alle ◗ wiedererlangen.
- Er kann Gegenstände ausrüsten.
- Er kann seinen Vertrauten aktivieren (nicht in dem Zug in dem er besiegt wurde oder nachdem er eine Aufrappeln-Aktion durchgeführt hat).
- Er kann als Ziel von Fähigkeiten und Effekten gewählt werden, deren primärer Effekt das Heilen ist (z.B. *Gebet der Heilung*). Beachtet, dass *Heilende Erleuchtung* des Propheten keinen niedergestreckten Helden zum Ziel haben kann, da dessen primärer Effekt darin besteht, einen Erleuchtungsmarker zu bekommen und das Heilen ein Resultat dessen ist. Wenn ein Held von einem Effekt betroffen ist, dessen primäre Konsequenz das Zurückgewinnen von ist, führt sein Spieler die folgenden Schritte in Reihenfolge aus:
  1. ♥ zurückgewinnen (und ◗, abhängig vom Effekt).
  2. Ersetzen des Heldenmarkers mit der entsprechenden Figur.
- Bei Effekten, die in Schritt 1 ausgelöst werden (z.B. "wenn ein Held ♥ zurückgewinnt"), werden die Felder zu dem Heldenmarker gezählt (und nicht zu dem Feld, auf das die Heldenfigur in Schritt 2 gestellt wird).

> **Wege zum Ruhm**
>
> - Wenn ein Held niedergestreckt wird, müssen die Spieler die App informieren, indem sie sein Heldenportrait auswählen und den „KO“ Knopf drücken.
> - Ein niedergestreckter Held senkt die Moral um 1.

Verwandte Themen: Aufrappeln, Befleckt, Lebenskraft, Moral, Schaden

Betäubt

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Betreten eines Feldes

Siehe "Bewegung" auf Seite 10.

Betroffen

- Eine Figur, die **Ziel** eines Angriffes ist, gilt als **betroffen** vom Angriff. Zusätzlich können bestimmte Fähigkeiten Figuren betreffen, die nicht Ziel eines Angriffs sind (z.B. bei Explosion).
- Figuren gelten ab Schritt 1 („Wähle Waffe und Ziel“) als Ziel eines Angriffs, bis der Angriff abgeschlossen wurde, unabhängig davon ob der Angriff in späteren Schritten fehlschlägt. Weitere Figuren, die durch Energiefähigkeiten vom Angriff betroffen sind, gelten ab Schritt 4 („Energie ausgeben“) als betroffen, bis der Angriff abgeschlossen wurde. Siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6.
- Betroffene Figuren sind nicht automatisch Ziel des Angriffs.
- Figuren, die durch einen Angriff betroffen wurden, erhalten den Schaden und sämtliche Effekte im Zusammenhang mit diesem Angriff.
- Betroffene Figuren können ihre Verteidigungswürfel nutzen, um Schaden zu verringern und andere Effekte zu vermeiden.
- In der Regel kann keine Figur mehr als einmal von einem einzelnen Angriff betroffen sein.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91.

Verwandte Themen: Schritte im Kampf, Ziel

Bewegung

Jedes Mal, wenn eine Figur oder ein anderes Objekt seine Position von einem Feld zu einem anderen Feld auf der Karte verändert, so gilt dies als Bewegung.

- Eine Figur darf sich durch verbündete Figuren hindurch bewegen, aber nicht durch andere besetzte Felder (solche mit einer feindlichen Figur oder einem Hindernis). Eine Figur darf ihre Bewegung nicht auf einem besetzten Feld beenden.
- Üblicherweise trifft der aktive Spieler alle Entscheidungen hinsichtlich der Bewegung. Wird eine Figur jedoch durch eine Fähigkeit bewegt, trifft der Spieler, der diese Fähigkeit benutzt, alle Entscheidungen hinsichtlich der Bewegung.
- Wenn eine Figur während des Spielzuges eines anderen Spielers bewegt wird oder Bewegungspunkte erhält (als Effekt einer Unterbrechungsfähigkeit), kann sich die Figur bewegen, bevor der aktive Spieler mit seinem Zug fortfährt oder überhaupt nicht.
- Es gibt verschiedene Arten von Bewegung, die mit spezifischen Schlüsselwörtern auf dem Spielmaterial verknüpft sind. Jede Art von Bewegung folgt ihren eigenen Regeln. (siehe "Arten der Bewegung" auf Seite 11).
- Die Bewegung von großen Monstern folgt zusätzlichen Regeln und Beschränkungen (siehe "Grosse Figuren" auf Seite 20).
- Visuelle Beispiele für die Bewegung sind unter "3.3. Bewegungsbeispiele" auf Seite 89 gezeigt.

Ein Feld betreten und verlassen

- Wenn eine Figur ihre Position von einem Feld der Karte auf ein anderes Feld auf der Karte wechselt, so wird dies als Verlassen ihres aktuellen Feldes und als Betreten eines anderen Feldes betrachtet.
- Wenn ein Figur von außerhalb des Spielplans auf ein Feld platziert wird, so wird dies nicht als Betreten eines Feldes betrachtet. Dies schließt das Aufhelfen eines Helden oder Aufrappeln, Monster Verstärkungen, Vertraute beschwören usw. mit ein.
- Wenn ein großes Monster sich nach der Bewegung wieder "ausdehnt", betritt es die Felder, in die es sich "ausdehnt", nicht.

Sich in ein Feld und aus einem Feld bewegen

- Wenn eine Figur seine Position aufgrund eines Effektes ändert, der das Schlüsselwort „bewegen“ enthält, bewegt sie sich aus dem aktuellen Feld und bewegt sich in ein anderes Feld. Eine Figur die „platziert“ wird, bewegt sich nicht in ein Feld.
- Wenn ein großes Monster sich nach der Bewegung wieder "ausdehnt", bewegt es sich nicht in die Felder, in die es sich "ausdehnt".

Arten der Bewegung

Bewegungsaktion

- Wenn eine Figur eine Bewegungsaktion ausführt, erhält sie Bewegungspunkte entsprechend ihrer Geschwindigkeit.
- Eine Bewegungsaktion kann auf einem **leeren Feld** unterbrochen werden, um eine andere Aktion auszuführen. Die Bewegungsaktion kann nach der Unterbechungsaktion fortgesetzt werden. Andere Aktionen können nicht freiwillig unterbrochen werden.
- Eine Bewegungsaktion kann durch eine andere Aktion oder eine Bewegungsaktion unterbrochen werden, selbst bevor der erste Bewegungspunkt der ersten Bewegungsaktion ausgegeben wurde.
- Phasen einer Bewegungsaktion (bislang noch nicht offiziell bestätigt):
  - Eine **Bewegungsaktion beginnt**, wenn der Spieler eine Bewegungsaktion erklärt und Bewegungspunkte bekommt.
  - Eine **Bewegungsaktion wird unterbrochen** während ein anderer Spieleffekt abgehandelt wird oder eine Figur Bewegungspunkte aus einer anderen Quelle ausgibt.
  - Eine **Bewegungsaktion wird fortgesetzt** sobald ein Bewegungspunkt aus seiner Bewegungsaktion nach einer Unterbrechung ausgegeben wird.
  - Eine **Bewegungsaktion endet**, wenn

    a) Ein Effekt eintritt, der eine Bewegungsaktion unterbricht, aber keine Bewegungspunkte mehr übrig sind.

    b) Ein Spieleffekt explizit die Bewegungsaktion beendet.

    c) Der Zug des aktiven Spielers endet.
- Wenn ein Effekt eine Bewegungsaktion beendet (z.B. eine Overlordkarte), sind alle Bewegungspunkte im Bewegungspunktevorrat sofort verloren.

Bewegung durch Erschöpfung

- Während seines Zuges (Schritt 3.II) kann ein Held ◢ erleiden, um zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten. Für jeden ◢, den ein Held so erleidet, erhält er einen Bewegungspunkt. Er kann das entweder als Unterbrechung während einer Bewegungsaktion oder vor oder nach einer Aktion tun.
- Es gibt außer der Ausdauer des Helden, keine Beschränkung, wie viel ◢ er erleidet, um zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten.

„Bewege dich gemäß deiner Geschwindigkeit“ und „Bewege dich X Felder weit“

- Die Figur darf sich eine Anzahl an Feldern bewegen, die gleich ihrer Geschwindigkeit oder gleich X ist. Die neue Position wird durch Abzählen der Felder bestimmt; es werden keine Bewegungspunkte erhalten oder ausgegeben.
- Diese Art der Bewegung gilt nicht als Bewegungsaktion. Sie kann nicht freiwillig unterbrochen werden.
- Da keine Bewegungspunkte beteiligt sind, hat Terrain, welches die Kosten an Bewegungspunkten erhöht, keinen Effekt. Andere Regeln, die sich nicht explizit auf Bewegungspunkte beziehen, treffen jedoch zu.

„Entfernen und Platzieren“ und „Platzieren“

- Die Figur wird von ihrer aktuellen Position auf dem Spielplan entfernt und auf ein anderes Feld platziert. Geeignete Zielfelder werden durch den Effekt selbst definiert (z.B. „innerhalb von 3 Feldern“ oder „im nächsten Feld benachbart zum Monster“). Die neue Position wird durch Abzählen der Felder bestimmt; es werden keine Bewegungspunkte erhalten oder ausgegeben.
- Diese Art der Bewegung gilt nicht als Bewegungsaktion. Die Figur bewegt sich nicht in ein Feld oder aus einem Feld heraus und betritt lediglich das Zielfeld. Die Bewegung kann nicht unterbrochen werden.
- Da keine Bewegungspunkte beteiligt sind, hat Terrain, welches die Kosten an Bewegungspunkten erhöht, keinen Effekt. Andere Regeln, die sicht nicht explizit auf Bewegungspunkte beziehen, treffen jedoch zu.

Bewegungspunkte

- Figuren erhalten Bewegungspunkte durch Spieleffekte wie z.B. durch Bewegungsaktionen, Erleiden von ◢, Fertigkeiten. Die Summe der aktuellen Bewegungspunkte einer Figur stellt ihren Bewegungspunktevorrat dar.
- Helden können Bewegungspunkte in Schritt 3.II (Helden Aktionen durchführen) ihres Zuges ausgeben. Monster können Bewegungspunkte in Schritt 2.II (Die Monster einer Gruppe
- aktivieren) ihrer Aktivierung ausgeben. Siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36.
- Wenn eine Figur bewegt wird oder Bewegungspunkte während des Zuges eines anderen Spielers bekommt (als Effekt einer Unterbrechungsfähigkeit), kann die Figur bewegt werden, bevor der aktive Spieler seinen Zug fortsetzt oder überhaupt nicht.
- Die Bewegung auf ein Nachbarfeld kostet 1 Bewegungspunkt, der danach aus dem Bewegungspunktevorrat abgezogen wird. Terraineffekte können diese Kosten erhöhen.
- Wenn der Bewegungspunktevorrat Bewegungspunkte von unterschiedlichen Quellen beinhaltet, muss der Spieler die Quelle angeben, wenn er Bewegungspunkte ausgibt.
- Am Ende der Aktivierung einer Figur verfallen die übriggebliebenen Bewegungspunkte.

Verwandte Themen: Akte, Aktivierung, Ausdauer, Erschöpfung, Terrain

Wege zum Ruhm

- Wenn die Anweisungen der App für eine Bewegung abgehandelt werden, treffen folgende Regeln zu:
  - Eine Figur nimmt immer den Weg zum Zielfeld, der am wenigsten Bewegungspunkte kostet.
  - Wenn eine große Figur ihre Bewegung beendet, „dehnt“ sie sich entsprechend der Bewegungsrichtung aus (entweder in Richtung des Ziels oder von ihm weg).
  - Monster vermeiden immer Gruben und bewegen sich nicht durch gefährliches Gelände oder Lava, wenn sie dadurch Schaden erleiden würden.
  - Monster bewegen sich nur dann durch Wasser oder schlammiges Gelände, wenn sie dadurch weniger Bewegungspunkte benötigen, und Monster vermeiden es wenn möglich immer, ihre Bewegung in einem schlammigen Gelände zu beenden. Wenn Helden gezwungen werden, sich so zu bewegen, gibt es keine solchen Beschränkungen.

Blockierte Felder

- Blockierte Felder sind Felder, die entweder die Sichtlinie oder die Bewegung einer Figur blockieren.
- Figuren ist es erlaubt durch blockierte Felder zu ziehen, wenn diese von befreundeten Figuren besetzt sind, dürfen ihre Bewegung auf solchen Feldern aber nicht beenden.

Verwandte Themen: Bewegung, Figuren, Hindernis

Blosse Hände

- Ein Held kann einen Angriff mit bloßen Händen in Schritt 1 (Waffe und Ziel deklarieren) eines Angriffs erklären, selbst wenn er über eine oder mehrere Waffen verfügt.
- Ein Angriff mit bloßen Händen hat einen blauenKampfwürfel und zählt als Nahkampfangriff. Zusätzliche ♥ aus Fähigkeiten (z.B. *Gräber*, Stahlhorns Heldenfähigkeit) und andere Effekte werden wie gewohnt zu den Angriffsergebnissen hinzuaddiert.

Blutend

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Brennend

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Charakteristika

- Charakteristika beschreiben bestimmte Eigenschaften einer Figur.
- Charakteristika sind auf den Heldenbögen, Verbündeten-, Vertrauten- und Monsterkarten aufgeführt oder werden in der Abenteuerbeschreibung erwähnt.
- Bestimmte Effekte können den Wert eines Charakteristikums verändern. Effekte, die ein Charakteristikum auf einen bestimmten Wert ändern, werden vor Modifikatoren für dieses Charakteristikum angewendet (z.B. zuerst wird die Geschwindigkeit einer Figur auf X verändert, dann werden +/- Geschwindigkeitsmodifikatoren angewendet.

Geschwindigkeit

- Geschwindigkeit (👢) gibt an, wieviele Bewegungspunkte eine Figur erhält, wenn sie eine Bewegungsaktion ausführt.

Lebenskraft

- Lebenskraft (♥) gibt die Gesamtzahl an ♥ an, die eine Figur erleiden kann, bevor sie besiegt ist.
- Keine Figur kann mehr ♥ haben, als ihre Lebenskraft angibt.
- **Verbleibende Lebenskraft** ist definiert als die Lebenskraft einer Figur minus der Menge an erlittenem Schaden.

Ausdauer

- Ausdauer (🔥) gibt das Maximum an Erschöpfung an, die eine Figur erleiden kann.
- Eine Figur kann freiwillig nicht mehr 🔥 erleiden, als ihr Ausdauerwert angibt.
- Wenn irgendein anderer Spieleffekt eine Figur dazu zwingt, mehr 🔥 zu erleiden, als der Ausdauerwert angibt, so wird der Überschuss an 🔥 in ♥ erlitten.
- Figuren die keinen Ausdauerwert haben, erleiden ♥ anstatt 🔥.

Verteidigung

- Der Verteidigungswert (⛊) zeigt den Basisverteidigungswürfel, den eine Figur während eines Kampfes wirft.
- Durch Spieleffekte können weitere Würfel zur Verteidigung hinzukommen.

Verwandte Themen: Angriffe, Ausruhen, Bewegung, Schaden

Dickicht

Siehe "Türen und Tür-ähnliche Objekte" auf Seite 40.

Diener

- Diener sind Monster, die der Overlord durch besondere Beschwörungskarten auf den Spielplan stellen darf.
- Zur Zeit sind zwei Diener verfügbar: der Rabenschwarm (*Schloss Rabenfels*) und Geissel (*Rostende Ketten*).

Beschwörungskarten

- Beschwörungskarten sind Teil des Klassendecks des Overlords und können ganz normal im Schritt 5 (Erfahrungspunkte ausgeben) einer Kampagnenphase gekauft werden (siehe "Kampagnenphase" auf Seite 24).
- Anders als andere Overlordkarten werden Beschwörungskarten jedoch nicht in sein Deck gemischt, sondern vor ihm abgelegt.
- Beschwörungskarten zählen weder zu den Karten in seinem Deck noch werden sie berücksichtigt, wenn er Karten einer höheren Stufe kaufen will.
- Jedes Mal, wenn der Overlord die Beschwörungskarte einsetzt, nimmt er den Dienermarker und platziert ihn wie auf der Dienerkarte angegeben auf den Spielplan. Jedes Mal, wenn die Beschwörungskarte benutzt wird, wird ein neuer Diener platziert (und alle ♥ und Zustände werden abgelegt).
- Wenn sich der Dienermarker bereits auf dem Spielplan befindet, wird er entfernt und ein neuer Diener wird auf das Zielfeld gestellt. Der vorhergehende Diener wird nicht als besiegt betrachtet. Dies betrifft Overlordkarten wie z.B. *Böses Omen*, *Schmaus*.
- Der Diener gilt als normales Monster einer eigenen Gruppe. Für ihn gelten außer den Regeln auf seiner Karte alle üblichen Regeln für Monster.

Rabenschwarm

- Der Rabenschwarm wird durch die Beschwörungskarte *Ruf der Raben* beschworen.
- *Ruf der Raben* kann nicht auf einen Rabenschwarm gespielt werden, der bereits auf dem Spielplan ist.
- *Ruf der Raben* kann auf Monster gespielt werden, die immun gegen das Erleiden von ♥ sind.

Geissel

- Geissel wird durch die Beschwörungskarte *Fesselnde Bande* beschworen.

Durchbohren

- Durchbohren erlaubt es einer Figur die angegebene Anzahl an ⛊ des Verteidigers während eines Angriffs zu ignorieren. Beispielsweise erlaubt es „Durchbohren 2“ dem Angreifer bis zu 2 ⛊ zu ignorieren.
- Wenn die Anzahl der ⛊ weniger ist, als der Durchbohren-Wert, so hat der Überschuss an Durchbohren keinen Effekt.
- Wenn mehrere Durchbohren Fähigkeiten während eines Angriffs genutzt werden, werden ihre Werte addiert.

Verwandte Themen: Angriffe

Ebenen

- *Die Anderswelt* besteht aus einer Reihe von verschiedenen Ebenen. Jede Ebene ist ein kleiner, abgeschlossener Satz von Spielplanteilen mit Monstern, Sonderregeln und Siegbedingungen.
- Nachdem die Helden ein Portal benutzt haben, um die Ebene zu verlassen, wird die gesamte Karte abgeräumt und alle Helden, Vertraute, Monster, Kartenteile und Marker werden entfernt. Tapferkeits-, Erleuchtungs- und Elixirmarker bleiben auf den Heldenbögen. Suchkarten werden nicht ins Suchkartendeck gemischt.
- Wenn es von der App nicht explizit gesagt wird, gewinnen die Helden keine ♥ oder ◢ zwischen den Ebenen zurück; Karten werden nicht spielbereit gemacht und umgedrehte Heldenbögen werden nicht automatisch wieder umgedreht.
- Nach jeder Ebene gibt es eine Upgrade-Phase; wenn die Helden die **dritte Ebene** absolviert haben, erfolgt der Übergang in Akt II.
- Wenn die Helden sechs dieser Ebenen gemeistert haben, gewinnen sie *Die Anderswelt*.

Upgrade Phase

- Die Helden bekommen EP, welche sie sofort ausgeben oder behalten können.
- Die Helden ziehen eine bestimmte Anzahl an Marktkarten und behalten davon die angegeben Anzahl.
- Die Anzahl an gezogenen Karten hängt davon ab, wie gut die Helden die vorherigen Ebene bewältigt haben:
  - Als Basis erhalten die Helden 7 Karten.
  - Die Helden ziehen 1 Karte weniger für jede Runde nach Runde 1, die vergangen ist, bevor die Ebene absolviert wurde.
  - Die Helden ziehen 1 Karte zusätzlich, für jeden untersuchten Suchmarker.
  - Die Helden ziehen 1 Karte zusätzlich, wenn der Monstertracker leer ist, wenn sie die Ebene absolviert haben.
- Die Helden können ihre Ausrüstung (außer Startausrüstung) untereinander tauschen.
- Das Ausgeben von EP und die Wahl, welche Gegenstände behalten werden, kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.

Übergang zu Akt II

- Die Helden ersetzen die Akt-I-Marktkarten, die Monsterkarten und Hauptmannkarten durch die entsprechenden Akt-II-Karten.
- Die Helden geben ihre Suchkarten zurück und mischen den Stapel der Suchkarten.
- Die Helden drehen ihre Heldenbögen auf die Vorderseite.
- Die Helden bekommen 1 Moral.

Verwandte Themen: Akte, Ausrüstung, Erfahrungspunkte, Hauptmänner, Marktkarten und Einkaufen, Moral, Portale, Stürmen

Einfluss

- Einflusseffekte und Einflussmarker sind spezifisch für die *Schatten von Nerekhall* Kampagne.
- Ein Abenteuer kann bis zu 3 verschiedene Einflusseffekte haben. Die Einflusseffekte sind in der Einflusstabelle des Abenteuers aufgeführt.
- Je nachdem, welcher Einflussmarker zu Beginn des Abenteuers gewählt wurde, gilt der Einflusseffekt mit demselben Symbol für dieses Abenteuer.

Einflussmarker

- Sofern nichts anderes angegeben ist, muss der Overlord während des Aufbaus einiger Szenen einen Einflusseffekt wählen. Dazu wählt er geheim einen Effekt aus der Einflusstabelle aus und legt den entsprechenden Einflussmarker verdeckt vor sich ab.
- Wenn ein Abenteuer nur zwei Einflusseffekte hat, wird der Marker, der keinen dazugehörigen Einflusseffekt aufweist, beiseitegelegt.
- Kein Held sollte die Farbe irgendeines Einflussmarkers kennen.
- Der Overlord enthüllt den vor sich liegenden Einflussmarker und handelt den Effekt ab, wenn er durch die Abenteuerregeln dazu aufgefordert wird.

Verwandte Themen: Spielvorbereitungen

Eingang und Ausgang

- Der Eingang und der Ausgang sind spezielle Kartenteile, die es den Figuren oftmals erlauben, den Spielplan zu betreten oder zu verlassen. Genaue Regeln werden in den Abenteuerbeschreibungen gegeben.
- Um den Spielplan zu verlassen, muss eine Figur eines der Randfelder (unten rot markiert) eines Ein- oder Ausgangsteils betreten und dann einen Bewegungspunkt ausgeben.

Randfelder des Eingangs und Ausgangs

- Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Figur auf dem Eingang oder Ausgang zu platzieren, dort aber nicht genügend freie Felder verfügbar sind, so wird die Figur auf die nächsten freien Felder gestellt.
- Große Monster müssen, wenn möglich, komplett auf das Spielplanteil gestellt werden, welches in der Abenteuerbeschreibung beschrieben ist.

Verwandte Themen: Bewegung, Klassen, Verstärkung

Elixirmarker

Die Klasse des Apothecarius hat mehrere Fertigkeiten, die Elixiermarker verwenden.

- Elixiermarker sind auf 8 Stück begrenzt.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Elixiermarker erhält, nimmt er sich einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Elixiermarker abwirft, legt er ihn von seinem Heldenbogen zurück in den Vorrat.
- Elixiermarker bleiben zwischen Szenen eines Abenteuers auf den Heldenbögen, werden aber am Ende des Abenteuers abgeworfen.
- Die Anzahl an Elixiermarkern, die ein Held auf seinem Heldenbogen haben kann, ist nur durch die mitgelieferte Anzahl an Markern begrenzt.
- Ein Held kann einen Elixiermarker jederzeit während des eigenen Zuges von seinem Heldenbogen abwerfen, um Lebenskraft zurückzugewinnen. Diese Fähigkeit steht auch auf der Klassenkarte „Elixier brauen“. Wenn ein Held einen Elixiermarker abwirft, wirft er 1 roten Machtwürfel und gewinnt die gewürfelten ♥ zurück.
- Elixiermarker verbleiben auf dem Heldenbogen wenn ein Held niedergestreckt wird. Ein niedergestreckter Held kann jedoch in seinem Zug keinen Elixiermarker abwerfen.
- Helden dürfen Elixiermarker nach den üblichen Regeln weitergeben.
- Figuren, die als Helden betrachtet werden (inklusive Verbündeter) können wie Helden Elixiermarker erhalten und abwerfen, um Lebenskraft zurückzugewinnen. Jedoch werfen sie alle Elixiermarker ab, wenn sie besiegt werden, wenn sie erneut beschworen werden und am Ende der Szene.

Verwandte Themen: Gefährten, Klassenmarker, Vertraute, Weitergeben

Energie

- Energie ist das Ergebnis eines Würfelwurfes und wird durch das ✔ Symbol dargestellt. Sie wird während eines Angriffs erhalten und kann ausgegeben werden, um bestimmte Fähigkeiten auszulösen.
- Jede Fähigkeit, die mindestens 1 ✔ kostet, ist eine ✔-Fähigkeit.
- ✔-Fähigkeiten können während 4. (Energie einsetzen) eines Angriffs eingesetzt werden; nur ✔-Fähigkeiten, die die Reichweite erhöhen, können in 3. (Reichweite prüfen) eines Angriffs (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6) verwendet werden.
- Der aktive Spieler kann Energie in der Reihenfolge ausgeben, wie er will.
- Jede ✔-Fähigkeit kann pro Angriff nur einmal ausgelöst werden.
- ✔-Fähigkeiten, die zwei oder mehr Effekte aufweisen, fügen dem Angriff alle aufgeführten Effekte hinzu.
- Jedes nicht ausgegebene ✔ während des Angriffs ist verloren. Jedes gewürfelte ✔ bei einem fehlgeschlagenem Angriff ist verloren.
- Ein angreifender Held kann maximal 1 nicht eingesetztes ✔ einsetzen, um 1 ● zurückzugewinnen. Dies kann immer geschehen, egal ob der Held ● erlitten hat oder nicht (wird so ein ✔ verschwendet). Da ● Zurückgewinnen während 4. (Energie einsetzen) geschieht, kann der Held so zurück gewonnene ● einsetzen, um weitere Fähigkeiten bei diesem Angriff auszulösen (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).

> **Wege zum Ruhm**
> - Siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6 um zu sehen, wie Monster während eines Angriffs ✔ ausgeben.

Verwandte Themen: Angriffe, Auslöser, Erschöpfung, Fähigkeiten, Reichweite

Epische Variante

- In der epischen Spielvariante können die Spieler mächtigere Fertigkeiten, Gegenstände und Overlordkarten verwenden.
- Folgende Varianten sind möglich:

Einsteiger

– Es gelten die Grundregeln.

Fortgeschrittene

– Jeder Held erhält 3 EP für Klassenkarten und 150 Goldstücke. Die Helden können beliebige Akt-I-Marktkarten kaufen und ihr Gold auch zusammenwerfen.
– Die Helden können ihre Startausrüstung für je 25 Gold vor dem Spiel verkaufen.
– Der Overlord kann 4 EP für Overlordkarten ausgeben.

Experten

– Jeder Held erhält 6 EP für Klassenkarten und 250 Goldstücke. Die Helden können beliebige Marktkarten kaufen (Akt I und II) und ihr Gold auch zusammenwerfen.
– Die Helden können ihre Startausrüstung für je 25 Gold vor dem Spiel verkaufen.
– Der Overlord kann 8 EP für Overlordkarten ausgeben.
– Der Overlord benutzt die Akt-II-Karten für sämtliche Monster und Hauptmänner.

- EP müssen nach den allgemeinen Regeln ausgegeben werden.
- Wenn ein Akt-II-Abenteuer außerhalb einer Kampagne gespielt wird, so wird empfohlen, dass die Spieler die Regeln der Epischen Variante auf dem Experten-Level verwenden, um sicherzugehen, dass das Spiel ausgewogen ist.

> **Wege zum Ruhm**
> - Es gibt keine Einsteiger und keine Epische Variante. Spieler spielen *Road to Legend* nur als Teil einer Kampagne, welche aus mehreren Geschichten und Side-Quests besteht oder im Modus *Die Anderswelt*.

Verwandte Themen: Akte, Erfahrungspunkte, Kampagnen, Klassenkarten, Marktkarten, Overlordkarten

Erfahrungspunkte

- Während einer Kampagne und während den Spielvorbereitungen der Epischen Variante bekommen die Spieler Erfahrungspunkte (EP), die sie benutzen können, um das Spielgeschehen anzupassen.
- EP können nicht zwischen den Spielern getauscht werden und die Spieler sind nicht gezwungen alle (oder überhaupt einen) EP auszugeben.

Erfahrungspunkte erhalten

- EP werden üblicherweise am Ende eines Abenteuers vergeben, was ausführlich im Abschnitt Belohnung der Abenteuerbeschreibung aufgeführt ist. Beachtet, dass Gerüchteabenteuer, die als Teil einer Kampagne gespielt werden, keine EP geben.
- Mini-Kampagnen können zusätzliche Abenteuerbelohnungen bieten, die nicht im Abschnitt Belohnungen der Abenteuerbeschreibung aufgeführt sind. Einzelheiten werden im Regelbuch der jeweiligen Erweiterung mit Mini-Kampagnen beschrieben (siehe "Mini-Kampagne" auf Seite 25).

Erfahrungspunkte ausgeben

- Spieler können EP während Schritt 5 der Kampagnenphase und während den Spielvorbereitungen für die Epische Variante und der Mini-Kampagne ausgeben.
- Helden können Erfahrungspunkte ausgeben um neue Fertigkeiten aus ihren Klassendeck zu lernen. Die EP Kosten sind auf den Klassenkarten in der oberen rechten Ecke angegeben.
- Der Overlord kann sich mit seinen Erfahrungspunkten neue Overlordkarten für sein Deck kaufen. Anders als die Helden, kann der Overlord Karten aus verschiedenen Klassen kaufen.
- Universelle Karten und Overlordklassenkarten, die 1 EP kosten (Stufe 1), können ohne weitere Beschränkungen gekauft werden.
- Der Overlord kann höherstufige Overlordklassenkarten nur kaufen, wenn er schon eine bestimmte Anzahl Karten **derselben Klasse in seinem Deck hat**:
  - Um eine Stufe 2 Karte (2 EP) zu kaufen, muss der Overlord bereits zwei Karten dieser Klasse in seinem Deck haben.
  - Um eine Stufe 3 Karte (3 EP) zu kaufen, muss der Overlord bereits drei Karten dieser Klasse in seinem Deck haben.
  - Overlordkarten, die Diener beschwören (Ruf des Raben, Fesselnde Bande) werden beim Kauf von Overlordkarten einer höheren Stufe nicht berücksichtigt.
- Wenn der Overlord während der Kampagne ein Handlungskartendeck benutzt, so kann er beliebig viele EP ausgeben, um **pro EP 3 Drohmarker zu erhalten**.

Wege zum Ruhm

- Im Kampagnenmodus und in *Der Anderswelt* können Helden EP während der Kampagnen- oder der Upgrade-Phase ausgeben. In *Trials of Frostgate* können Helden EP ausgeben, wann immer sie EP bekommen.
- Obwohl die Klassenfertigkeiten aktiviert und deaktiviert werden können, können die Helden einmal getroffene Entscheidungen nicht mehr rückgängig machen, es sei denn ein Spieleffekt erlaubt dies ausdrücklich.

Verwandte Themen: Epische Variante, Gerüchtekarten, Handlungskarten, Kampagnen, Klassenkarten, Overlordkarten, Stadtaktionen

Erkrankt

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Erleuchtungsmarker

- Die Klasse des Propheten hat mehrere Fertigkeiten, die den Erleuchtungsmarker verwenden.
- Es gibt nur einen Erleuchtungsmarker. Während des Spiels befindet er sich entweder vor dem Prophetenspieler oder auf einem Heldenbogen.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler den Erleuchtungsmarker erhält, nimmt er sich den Marker (egal, wo er liegt) und legt ihn auf seinen Heldenbogen.
- Jedes Mal, wenn der Erleuchtungsmarker abgeworfen wird (normalerweise, um eine Fertigkeit des Propheten auszulösen), wird er vom jeweiligen Heldenbogen herunter genommen und wieder vor den Prophetenspieler gelegt.
- Der Erleuchtungsmarker bleibt zwischen den Szenen und wenn der Held niedergestreckt wird auf dem Heldenbogen. Zwischen zwei Abenteuern wird er entfernt.
- Figuren, die als Helden gelten, können den Erleuchtungsmarker bekommen. Er wird abgelegt, wenn sie niedergestreckt oder erneut beschworen werden und am Ende jeder Szene.

Verwandte Themen: Klassenmarker

Erneut Würfeln

Siehe "Würfelwurf modifizieren" auf Seite 43.

Erschöpfen

- Wenn ein Spieler eine Karte erschöpft, dreht er sie einfach um 90 Grad, um das Benutzen der Fähigkeit zu kennzeichnen.
- Während Schritt 1.II des Spielzuges (1. Beginn des Spielzugs, II. Karten auffrischen; siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36) macht er alle seine erschöpften Karten wieder spielbereit, indem er sie wieder senkrecht ausrichtet.
- Erschöpfte Karten können erst wieder benutzt werden, wenn sie wieder spielbereit sind.
- Es ist zu beachten, dass in bestimmten Situationen Marktkarten mehr als einmal pro Runde erschöpft werden können. Z.b. kann ein Held Mana-Geflecht während eines Angriffs in seinem Zug erschöpfen und dann eine Bewegungsaktion durchführen, um den Gegenstand einem anderen Helden zu übergeben. In dessen 1. Schritt wird Mana-Geflecht wieder spielbereit gemacht und kann erneut erschöpft werden.

Verwandte Themen: Spielbereit machen, Spielzug

Erschöpfung

- Erschöpfung ist eine Einheit der Ausdauer eines Helden, dargestellt durch den ◖ Marker.

Erschöpfung erleiden

- Helden besitzen viele Fähigkeiten, die ◖ Kosten haben. Diese Fähigkeiten erfordern, dass der Held ◖ erleidet, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
- Während seines Zuges (in Schritt 3.II Aktionen ausführen; siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36) kann der Held ◖ erleiden, um einen Bewegungspunkt pro erlittenem ◖ zu bekommen. Dies ist **während einer Bewegungsaktion** oder

bevor oder nachdem eine andere Aktion ausgeführt wird möglich.

- Freiwillig kann ein Held nicht mehr ◆ erleiden als sein Ausdauerwert angibt. Wenn ein Held durch einen anderen Effekt gezwungen wird, mehr ◆ zu erleiden, als er noch Ausdauer hat, erleidet er 1 ♥ pro überschüssigem ◆.
- Wenn eine Figur ohne Ausdauerwert (z.B. Monster oder Vertraute) ◆ erleidet, erleidet sie stattdessen ♥.
- Wenn Figuren ♥ statt ◆ erleiden, können Effekte, die sich auf „wenn ◆ erleiden" oder „wenn ♥ erleiden" beziehen, trotzdem ausgelöst werden.
- Wenn ein Held jemals mehr ◆ Marker auf seinem Heldenbogen hat als sein Ausdauerwert angibt (z.B. wenn seine Ausdauer durch einen Spieleffekt reduziert wurde), verbleiben die überschüssigen ◆ Marker auf seinem Heldenbogen, bis sie entfernt werden.
- Wenn sich ein Spieleffekt auf die Anzahl an ◆ bezieht, die ein Held „erlitten hat", bezieht es sich auf die gesamte Anzahl von ◆ Markern, die aktuell auf dem Heldenbogen liegen.

Erschöpfung zurückgewinnen

- Wenn ein Held ◆ zurückgewinnt, entfernt er den entsprechenden Betrag von ◆ Markern von der Figur oder dem Heldenbogen.
- Helden gewinnen ◆ zurück, wenn sie eine Aktion Ausruhen durchführen. Zudem kann während eines Kampfes, einmal pro Angriff, 1 ✦ benutzt werden, um 1 ◆ zurückzugewinnen. Dies kann auch dann durchgeführt werden, wenn der Held keine ◆ Marker auf seinem Heldenbogen hat (was effektiv bedeutet, dass der ✦ verschwendet wurde).
- Zurückgewonnene ◆ durch ✦ kann benutzt werden, um in demselben Angriff entsprechende Fähigkeiten auszulösen.
- Andere Spieleffekte können es Figuren ebenso erlauben ◆ zurückzugewinnen.

Verwandte Themen: Ausdauer, Ausruhen, Energie, Lebenskraft

Explosion

- Bei einem Angriff mit Explosion sind auch alle Nachbarfelder des Zielfelds vom Angriff betroffen. Explosion betrifft sowohl befreundete als auch feindliche Figuren.
- Der Angreifer muss Sichtlinie und genügend Reichweite besitzen, um das Ziel zu treffen, so dass Figuren oder Marker von Explosion betroffen werden können.
- Bei Angriffen auf mehrere Ziele gilt, dass Explosion jede Figur benachbart zu jedem Ziel betrifft. Jede Figur kann aber nur einmal von einem Angriff mit Explosion betroffen werden.
- Figuren werden von Explosion entweder in Schritt 1 des Angriffs (Ziel erklären) von einer angeborenen Explosions-Fähigkeit betroffen, oder in Schritt 4 des Angriffs (Energie ausgeben), durch das Hinzufügen von ✦-Effekten. Eine Figur bleibt weiterhin Ziel oder betroffen von dem Angriff, selbst wenn die Figur später während des Angriffs wegbewegt wird.
- Die Ergebnisse des Angriffswurfs gelten für jede betroffene Figur, aber jede betroffene Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel. Sofern nicht anders angegeben, betreffen ✦-Effekte jede Figur, die als Ziel der Explosion gewählt wurde oder die von der Explosion betroffen ist.
- Figuren, die in Schritt 4 des Angriffs betroffen sind, werfen die Verteidigungswürfel sofort nachdem ✦ ausgegeben wurde, um dem Angriff Explosion hinzuzufügen. Der aktive Spieler kann wie üblich weitere ✦ ausgeben.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91.

> **Wege zum Ruhm**
> - Wenn mehrere Monster durch eine Explosion betroffen sind, wird ein Monster ausgewählt, das ♥ wie üblich erhält, während andere Figuren (Monster und Helden) den halben ♥ (aufgerundet) bekommen, bevor ⛊ berücksichtig wird.

Verwandte Themen: Akte, Betroffen, Felder zählen, Ziel

Fähigkeiten

- Alle Texte auf Karten und Heldenbögen werden als Fähigkeiten bezeichnet.
- Fähigkeiten haben gewöhnlich eine oder mehrere Voraussetzungen und spezielle Auslösebedingungen. Wenn die Voraussetzungen oder die Auslösebedingungen nicht zutreffen, kann die Fähigkeit nicht benutzt werden.
- Eine Fähigkeit kann in jeder Runde mehrmals verwendet werden. Fähigkeiten, die den Text „jedes Mal" enthalten, geben an, dass die Fähigkeit nur einmal pro Auslöseereignis benutzt werden kann.
- Einige Fähigkeiten haben Kosten, welche vor der Nutzung beglichen werden müssen:
  - ➚: Diese Fähigkeiten werden als Aktion ausgeführt.
  - ✦: Für diese Fähigkeit muss ein Energiesymbol (✦) ausgegeben werden
  - ◆: Der Held muss die aufgeführte Menge an Erschöpfung (◆) erleiden, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
  - **Erschöpfen:** Der Spieler muss die Karte erschöpfen, um diese Fähigkeit zu nutzen. Soweit nichts anderes angegeben, können Fähigkeiten oder Effekte dieser Karte nicht benutzt werden, bis die Karte wieder spielbereit gemacht wurde.
  - **Marker ablegen:** Der Spieler muss einen klassenspezifischen Marker von seinem Heldenbogen ablegen, um die Fähigkeit zu benutzen.
  - **Bewegungspunkte ausgeben:** Der Spieler muss einen Bewegungspunkt ausgeben, um diese Fähigkeit zu benutzen.
- Eine Fähigkeit, die bewirkt, dass eine oder mehrere Figuren Schaden ♥ erleiden, ohne eine Angriff durchzuführen zählt nicht bezüglich der Angriffsbeschränkung einer Figur.

Verwandte Themen: Auslöser, Bewegung, Energie, Erschöpfen, Erschöpfung, Heldenspielzug, Spielzug

Fallenmarker

- Die Klasse des Fallenstellers hat mehrere Fertigkeiten, die Fallenmarker verwenden. Fallenmarker sind auf die mitgelieferte Anzahl von 6 begrenzt.
- Jedes Mal, wenn der Fallensteller eine Fähigkeit einsetzt, durch die ein Fallenmarker ins Spiel kommt, nimmt der Spieler sich einen Fallenmarker und legt ihn gemäß der Fähigkeit auf den Spielplan.
- Fallenmarker blockieren weder die Sichtlinie noch die Bewegung, und pro Feld darf höchstens 1 Fallenmarker liegen.

Verwandte Themen: Klassenmarker

Fallgitter

Siehe "Türen und Tür-ähnliche Objekte" auf Seite 40.

Fehlschlag

- Ein Angriff schlägt fehl wenn:
  - In Schritt 2 (Würfel werfen) des Angriffs ein X gewürfelt wird ("Schritte im Kampf" auf Seite 6).
  - Das Ergebnis des Angriffes ungenügende Reichweite nach Schritt 3 (Reichweite überprüfen) hat.
  - Das Ergebnis des Angriffes zu wenig ↯ hat, wenn der Angreifer in Schritt 4 (Energie ausgeben) neben einem Monster mit Schatten steht.
- Wenn ein Angriff fehlschlägt, wird er sofort abgebrochen, ohne die weiteren Schritte durchzuführen.
- Wenn in Schritt 5 eines Angriffs kein Schaden verursacht wird, so zählt der Angriff nicht als Fehlschlag.

Verwandte Themen: Angriffe, Felder zählen, Reichweite

Felder zählen

- Viele Effekte verlangen von den Spielern, dass sie die Distanz zwischen zwei Feldern bestimmen. Felder werden wie folgt abgezählt:
  1. Wählt das Feld, **von dem aus** gezählt werden soll (Startfeld). Bei großen Monstern wählt der aktive Spieler ein Feld, das von dem Monster besetzt ist. Beginnt mit dem Zählen bei 0.
  2. Wählt das Feld, **zu** dem gezählt werden soll (Zielfeld). Wie in Schritt 1 wird bei großen Monstern nur ein einziges besetztes Feld gewählt.
  3. Wählt, ausgehend vom Startfeld ein benachbartes Feld. Wiederholt dies, bis das Zielfeld ausgewählt wird. Für jedes ausgewählte Feld wird der Zähler um 1 erhöht.
  4. Stellt sicher, dass der Weg so kurz wie möglich ist. Der Wert des Zählers ist die Distanz zwischen dem Start- und dem Zielfeld.
- Beachtet, dass das Abzählen von Feldern erfordert, dass die Felder benachbart sind. Dementsprechend beeinflussen Objekte und Terrain, die die Nachbarschaft beeinflussen, auch das Abzählen von Feldern. Objekte, die die Nachbarschaft blockieren und durch die somit nicht hindurchgezählt werden kann, sind: **Geschlossene Türen, Hindernisse, Kartenränder, Wände und Alte Mauern**.

Verwandte Themen: Benachbart, Hindernis, Klassen, Terrain, Türen und Tür-ähnliche Objekte

Fernkampfangriffe

Siehe "Angriffe" auf Seite 5.

Fertigkeit

Siehe "Klassenkarten" auf Seite 25.

Figuren

- Alle Helden, Verbündete, Monster, einige Vertraute und einige Abenteuer-spezifische Charaktere sind Figuren. Die meisten Figuren dürfen Aktionen durchführen.
- Eine Figur blockiert die Sichtlinie und die Bewegung.
- Eine Figur darf sich durch Felder, auf denen sich verbündete Figuren befinden, bewegen, aber darf die Bewegung nur auf einem leeren Feld unterbrechen oder beenden.
- Helden sind mit anderen Helden, Vertrauten, die als Figuren gelten und Abenteuer-spezifische Charakteren (z.B. Figuren, die als Held gelten) verbündet.
- Monster sind mit anderen Monstern verbündet.
- Felder dürfen durch Figuren hindurch gezählt werden.
- Sofern nicht anders beschrieben, können Figuren Zustandskarten erhalten und von feindlichen Figuren als Ziel ausgewählt werden und von Angriffen betroffen sein.

Verwandte Themen: Bewegung, Sichten, Vertraute

Finale

- Das Finale ist ein besonderes Abenteuer am Ende der Kampagne.
- Das Finale wird wie ein Akt-II-Abenteuer behandelt und kann aus einer oder mehreren Szenen bestehen.
- Wer das Finale gewinnt, gewinnt die gesamte Kampagne.
- Das Finale (und das Intermezzo) können nur als Teil einer Kampagne gespielt werden und sind als Solo-Abenteuer ungeeignet.

Verwandte Themen: Abenteuer, Akte, Intermezzo, Kampagnen

Gefahreneffekte

Gefahreneffekte kommen nur in *Wege zum Ruhm* vor.

- Gefahreneffekte können am Ende einer Runde auftreten, nachdem die Helden eine gewisse Zeit in einem Abenteuer oder Stage verbracht haben.
- Gefahreneffekte können Monster herbeirufen, Schaden zufügen oder generell zum Nachteil für die Helden sein.
- Gefahreneffekte betreffen nur Helden und nicht Figuren, die als Held gelten (wie z.B. Vertraute und Marker).
- Gefahreneffekte können dazu führen, dass Monstergruppen herbeigerufen werden, die bereits auf der Karte sind. Wenn dies passiert, werden keine Monster von der Karte entfernt und so viele Monster wie möglich auf das angezeigte Feld gestellt, wobei die Gruppengröße einzuhalten ist.

Verwandte Themen: Platzieren von Monstern, Vertraute

Gefährliches Gelände

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Gefährten

- Gefährten sind spezielle Charaktere, welche durch die Heldenspieler kontrolliert werden.
- In einigen Abenteuern erhalten die Helden einen Gefährten als Belohnung.
- Gefährten gelten für Heldenfähigkeiten, Monsterfähigkeiten, Angriffe und Overlordkarten als Heldenfiguren.
- Auf den Gefährtenkarten stehen sämtliche Attribute, Fähigkeiten, Eigenschaften des Gefährten sowie die Würfel, die dieser bei Angriff und Verteidigung wirft.

Gefährtenfertigkeiten

- Die Helden können ihren Gefährten durch Gefährten-Fertigkeitskarten neue Fertigkeiten erlernen lassen. Diese werden i.d.R. als Abenteuerbelohnung erworben.

- Die Fertigkeitskarten der Gefährten funktionieren ähnlich wie Klassenkarten und geben dem Gefährten neue Fähigkeiten und/oder gewähren ihm neue Aktionen.

Gefährten kontrollieren

- Im Abschnitt „Aufbau“ eines Abenteuers steht beschrieben, welche Gefährten durch die Helden kontrolliert werden. „Die Helden steuern ihren Gefährten“ bedeutet, dass die Helden denjenigen Gefährten steuern, den sie im Laufe der Kampagne erhalten haben. Wenn ein Abenteuer außerhalb der Kampagne gespielt wird, können sich die Helden einen Gefährten aussuchen.
- Der Gefährtenmarker wird zu Beginn des Abenteuers benachbart zu einem Helden platziert, nachdem die Helden platziert wurden.
- Der Gefährte muss entweder vor oder nach einem Heldenzug aktiviert werden. Der Gefährte kann nicht während eines Heldenzuges aktiviert werden.
- Gefährten dürfen während ihrer Aktivierung bis zu 2 Aktionen ausführen:
  - Bewegen
  - Angreifen
  - Gefährtenaktion (gekennzeichnet mit einem ➦ auf der Gefährten- oder Gefährtenfertigkeitskarte)
  - Einem Helden aufhelfen
  - Eine Tür öffnen oder schließen
  - Spezial
- **Ähnlich wie Monster können Gefährten nur ein Mal pro Aktivierung angreifen.**
- Gefährten können Schaden erleiden und sind von Zuständen betroffen.
- Gefährten gewinnen nach jeder Szene ihre volle Lebenskraft zurück.
- Wenn ein Gefährte besiegt ist, ist er für den Rest der Szene aus dem Spiel.
- Wenn ein Gefährte besessen ist (z.B. im *Labyrinth des Verderbens* Abenteuer „Der Brunnen der Erkenntnis“), wird dieser wie ein vom Overlord kontrollierter Hauptmann behandelt. Solange der Gefährte besessen ist, wird die entsprechende Hauptmannkarte verwendet (Gefährtenkarten und –fertigkeiten sind nicht anwendbar).

Verwandte Themen: Akte, Klassenkarten

Geheimkammern

- Geheimkammern sind in den Erweiterungen *Höhle des Lindwurms* und *Die Trollsümpfe* enthalten und erlauben es den Helden unbekannte Kammern mit wertvollen Belohnungen zu erkunden.
- Wenn mit Geheimkammern gespielt wird, wird die „Nichts“ Suchkarte durch eine „Geheimgang“ Suchkarte ersetzt.

Spielvorbereitung

- Wenn ein Held während einer Szene die Suchkarte „Geheimgang“ zieht, legt er den Geheimgangmarker **auf sein Feld**. Der Held kann sofort die Geheimkammer erkunden, **ohne einen Bewegungspunkte auszugeben**.
- Wird die Suchkarte „Geheimgang“ gezogen, wenn kein Held auf dem Spielplan steht (z.B. während des Reiseschritts in der Kampgnenphase), ziehen die Spieler eine Ersatzkarte und mischen die Suchkarte „Geheimgang“ wieder in den Stapel.
- Wenn der Held, der den „Geheimgang“ gezogen hat, nicht sofort die Geheimkammer erkundet, kann jeder Held, der auf dem Geheimgangmarker steht 1 Bewegungspunkt ausgeben, um die Geheimkammer zu erkunden.
- Wenn ein Held eine Geheimkammer erkundet, werden folgende Schritte absolviert:
  1. **Geheimkammerkarte ziehen:** Der Held zieht eine Geheimkammerkarte und befolgt die Sonderregeln auf der Karte.
  2. **Geheimkammer auslegen:** Der Held legt das Spielplanteil mit dem auf der Karte genannten Code neben den Spielplan, verbindet es aber nicht mit dem Spielplan.
  3. **Held bewegen:** Der Held stellt seine Figur auf das Eingangsfeld der Geheimkammer.
  4. **Herausforderungsmarker auslegen:** Der Overlord zieht unbesehen so viele Herausforderungsmarker, wie Helden mitspielen, und legt jeden verdeckt in die Geheimkammer.
- Ein Held kann keine Geheimkammer erkunden, wenn bereits eine Geheimkammer im Spiel ist.

Eine Geheimkammer betreten und verlassen

- Wenn sich ein Held auf einem **Geheimgangfeld** befindet, kann er 1 Bewegungspunkt ausgeben, um auf ein beliebiges anderes Geheimgangfeld zu ziehen. Diese Felder gelten nicht als benachbart. Helden können sich aber von einem zum anderen bewegen, als wären sie benachbart.
- Wenn ein Spieler eine Figur von einem Geheimgangfeld auf ein anderes Geheimgangfeld bewegt, das besetzt ist, stellt er sie auf das nächste leere Feld seiner Wahl.
- Monster können Geheimgänge nicht benutzen.

Herausforderungsmarker

- Wenn ein Held auf einem Feld mit einem verdeckt liegenden Herausforderungsmarker oder auf einem Nachbarfeld steht, kann er eine Suchaktion ausführen, um den Marker aufzudecken. Die Vorderseite des Markers zeigt entweder ein Monster oder ein Attributsymbol.

- Zeigt sie ein **Monster**, wird der Marker auf das nächste leere Feld (nach Wahl des Overlords) gelegt und gilt als normales (weißes) Monster des dargestellten Typs. Dieses Monster wird für die erlaubte Gruppengröße nicht mitgezählt. Es gelten alle Werte und Fähigkeiten auf der Monsterkarte des aktuellen Aktes. Wenn diese Monstergruppe bereits auf dem Spielbrett steht, wird der Marker Teil dieser Monstergruppe und wird zusammen mit der Monstergruppe aktiviert. Unabhäning von allen Spieleffekten, inklusive Abenteuerbeschreibungen und Handlungskarten, wird er als Monster betrachtet.

- Zeigt der Marker ein **Attributsymbol**, muss der Held sofort eine entsprechende Probe ablegen. Wenn sie gelingt, wirft er den Marker ab und zieht sofort eine Suchkarte. Wenn die Probe misslingt, wirft er den Marker auch ab, zieht aber keine Suchkarte.
- Herausforderungsmarker gelten nicht als Suchmarker.

- Wenn eine Geheimkammerkarte die Helden anweist „1 Herausforderungsmarker aufdecken“ (wie z.B. *Ort des Friedens* oder *Die Waffenkammer*), brauchen die Helden nicht auf dessen Feld oder benachbart zu ihm zu sein.
- Solange mindestens ein Held in der Geheimkammer steht, darf der Overlord zu Beginn seines Zuges einen beliebigen Herausforderungs- oder Monstermarker vom Geheimkammer-Spielplan nehmen. Dass muss er tun (oder auch nicht), bevor er seine Overlordkarte zieht. Er wirft die Marker immer unbesehen ab.

Belohnung der Geheimkammer

- Sobald keine Herausforderungsmarker und Monster mehr in der Geheimkammer sind, werden folgende Schritte abgehandelt:

  1. Der aktive Spieler unterbricht seinen Zug.
  2. Die auf der Geheimkammerkarte angegebene Belohnung wird verteilt. Wenn mehrere Helden in der Geheimkammer sind, wählen die Spieler, welcher Held die Belohnung erhält.
  3. Die Spieler nehmen ihre Helden aus der Geheimkammer und stellen sie auf die nächstgelegenen, leeren Felder, ausgehend vom Geheimgangmarker.
  4. Die Geheimkammer und der Geheimgangmarker werden abgeworfen.
  5. Der aktive Spieler setzt seinen Zug fort.

- Der Overlord kann Spieleffekte nutzen, um zusätzliche Monsterfiguren in einer Geheimkammer aufzustellen (z.B. durch *Gunst der Lindwurmkönigin*). Die Belohnung wird erst dann verteilt, wenn alle Monster besiegt und alle Herausforderungsmarker abgelegt wurden.
- Die Helden behalten die Belohnungen aus den Geheimkammern, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben.
- Am Ende der Szene werden alle Geheimkammerkarten, deren Belohnung nicht verteilt wurde, abgeworfen.
- Am Ende eines jeden Abenteuers, werden alle abgeworfenen Geheimkammerkarten zurück in den Stapel gemischt.

In einer Geheimkammer niedergestreckt werden

- Wenn ein Held in einer Geheimkammer niedergestreckt wird, gelten alle normalen Regeln für niedergestreckte Helden, bis auf eine Ausnahme: der Heldenspieler legt seinen Heldenmarker auf das Feld des Geheimgangmarkers, selbst wenn das Feld nicht leer ist.

Gefährten und Geheimkammern

- Gefährten werden in Bezug auf Geheimkammern wie Helden behandelt, sie können entsprechend Geheimkammern untersuchen, betreten, verlassen und Attributsproben ablegen.
- Wenn sich ein Gefährte alleine in einer Geheimkammer befindet und diese komplettiert ist, wird der Gefährte auf den Geheimgangmarker gestellt und die Belohnung erhält der nächste Held.

Verwandte Themen: Bewegung, Gefährten, Reise, Stürmen

Geisselmarker

- Die Klasse des Schwarzmagiers hat mehrere Fertigkeiten, die Geißelmarker verwenden.
- Die Anzahl der Geißelmarker ist auf 20 begrenzt.
- Wenn ein Monster durch eine Klassenkarte gegeißelt wird, legt der Spieler einen Geißelmarker neben das Monster.
- Ein Monster mit mindestens einem Geißelmarker, ist ein gegeißeltes Monster. Jedes Mal, wenn ein Monster einen Geißelmarker bekommt (selbst wenn es schon einen hat), wird es gegeißelt.
- Ein Held, der mit einem Angriff auf ein gegeißeltes Monster zielt, kann nach dem Angriffswurf beliebig viele Geißelmarker von diesem Monster abwerfen. Pro abgeworfenem Geißelmarker fügt der Angriff dem Ziel 1 ♥ mehr zu. Diese Fähigkeit steht auch auf der Klassenkarte *Geißel der Schwäche*.

Verwandte Themen: Angriffe, Klassenkarten

Gelähmt

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Gerüchtekarten

- Gerüchtekarten versorgen den Overlord mit besonderen Fähigkeiten im **Kampagnenspiel** und sind ein Weg, zusätzliche Abenteuer in eine Kampagne zu bringen.

Gerüchtedeck

- Im Gerüchtedeck befinden sich alle Gerüchtekarten aus allen Erweiterungen, zu denen die Spieler Zugang haben. Beachtet, dass Zusatzabenteuerkarten kein Teil des Gerüchtedecks sind.
- Vor Beginn der Kampagne mischt der Overlord die Gerüchtekarten und zieht 3 davon.
- Wenn der Overlord eine Gerüchtekarte ziehen dürfte, aber das Deck aufgebraucht ist, zieht er keine. Wenn das Gerüchtedeck aufgebraucht ist, wird es nicht neu gemischt.

Gerüchtekarten spielen

- Auf jeder Gerüchtekarte steht genau, in welchem Schritt der Kampagnenphase der Overlord eine bestimmte Gerüchtekarte spielen kann. Einige Gerüchtekarten können nur in bestimmten Akten gespielt werden (siehe Aktionssymbol in der oberen linken Ecke).
- Der Overlord kann **höchstens eine** Gerüchtekarte pro Kampagnenphase spielen.
- Die Helden müssen sofort den Text auf einer gespielten Gerüchtekarte befolgen.
- Zu Beginn von Akt II muss der Overlord **alle Gerüchtekarten (auch Abenteuerkarten)** abwerfen, die nur in Akt I gespielt werden können. Abgeworfene Gerüchtekarten werden nicht zurück ins Gerüchtedeck gemischt.
- Gerüchtekarten können, wenn sie gespielt werden, Abenteuer beinhalten.

Abenteuerkarten

- Es gibt zwei Arten von Abenteuerkarten: Zusatzabenteuerkarten und Gerüchtekarten mit einem Abenteuer (auch Gerüchteabenteuerkarten genannt).
- Einige Abenteuerkarten tragen in der linken oberen Ecke das Symbol für Akt I bzw. Akt II.
- Wenn der Overlord eine Abenteuerkarte spielt, legt er sie vor sich aus und bekommt 1 Bedrohungsmarker.
- Immer wenn ein Spieler (Held oder Overlord) in Schritt 6 (Wähle nächstes Abenteuer) einer Kampagnenphase (siehe "Kampagnen" auf Seite 23) das nächste Abenteuer aussucht,

kann er entweder eines vom Kampagnenbogen oder eines von einer Abenteuerkarte wählen, die im Spiel ist.

- Der Reiseschritt vor einem solchen Abenteuer wird normal ausgeführt, nur dass keine Reisesymbole von der Landkarte verwendet werden, sondern die auf der Abenteuerkarte abgebildeten. Die Reisesymbole werden von links nach rechts abgehandelt.
- Abenteuerkarten bleiben solange im Spiel, bis das Abenteuer gespielt wurde oder die Karte durch einen Effekt abgeworfen wird.
- **Errata:** Helden müssen nicht eine im Spiel befindliche Abenteuerkarte spielen bevor sie zum Intermezzo übergehen. Die entsprechende Regel aus der Erweiterungen *Höhle des Lindwurms* und *Die Trollsümpfe* wurde widerrufen.

Abenteuer von Abenteuerkarten absolvieren

- Im Quest-Handbuch stehen alle Belohnungen für diese Abenteuer.
- Die „Zusätzlichen Abenteuerbelohnungen" sind nur für Mini-Kampagnen relevant und nicht für Abenteuer, die durch Abenteuerkarten gespielt werden.
- Abenteuer von Abenteuerkarten zählen nicht zur erforderlichen Zahl der Abenteuer pro Akt. Abenteuer von Abenteuerkarten werden immer **zusätzlich** zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt absolviert. Sie müssen aber auch nicht absolviert werden, um die Kampagne zu Ende zu bringen. Ebenso werden Abenteuer von Abenteuerkarten nicht mitgezählt, wenn bestimmt wird, welche Seite wie viele Abenteuer in einem Akt gewonnen hat.

Zusatzabenteuerkarten

- Zusatzabenteuerkarten sind spezielle Abenteuerkarten für Akt II. Sie kommen durch bestimmte Effekte, üblicherweise als Belohnungen einer Akt I Abenteuerkarte ins Spiel.
- Zusatzabenteuerkarten können während der Kampagnenphase nach dem Absolvieren des Intermezzos oder jedem anderen Akt II Abenteuer ins Spiel gebracht werden.
- Sowohl der Overlord als auch die Helden dürfen sich jederzeit beide Seiten einer Zusatzabenteuerkarte ansehen.
- Auf der Rückseite einer Zusatzabenteuerkarte stehen die Belohnungen, die der Overlord bzw. die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen und wann die Belohnung genutzt werden kann.
- Wann welche Seite die Belohnung erhält, steht im Abschnitt „Belohnungen" im Quest-Handbuch.

Verwandte Themen: Abenteuer, Akte, Kampagnen

Geschwächt

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Grosse Figuren

Figurengröße

- Kleine Figuren besetzen ein Feld.
  Mittlere Figuren besetzen zwei Felder.
  Riesige Figuren besetzen vier Felder.
  Gewaltige Figuren besetzen sechs Felder.
- Figuren, die mehr als ein Feld besetzen, werden große Figuren genannt.

Einen Angriff ausführen

- Wie jede andere Figur auch, muss eine große Figur sowohl Sichtlinie (wird in Schritt 1 eines Kampfes überprüft) als auch Reichweite (wird in Schritt 3 eines Kampfes überprüft) auf ein Zielsfeld erfüllen (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).
- Eine große Figur, die einen Angriff ausführt, kann Sichtlinie und Reichweite von **unterschiedlichen Feldern** aus messen. Während die Sichtlinie nicht durch blockierte Felder gezogen werden kann, hat die Reichweite keine solchen Beschränkungen (siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91).

Eine Bewegung ausführen

- Der aktive Spieler wählt ein Feld, dass die große Figur besetzt (lässt sie „schrumpfen") und zählt dann die Felder für Bewegung von diesem Feld aus. Eine Figur kann zwei Bewegungsaktionen hintereinander ausführen, und erhält entsprechend doppelt so viele Bewegungspunkte wie seine Geschwindigkeit.
- Wenn eine große Figur durch einen Spieleffekt bewegt wird, welcher ein Feld zum Ziel hat (z.B. durch einen Angriff), „schrumpft" die Figur auf dieses Zielfeld und der aktive Spieler führt die Bewegung aus.
- Große Figuren betreten alle Felder, die bei der Bewegung gezählt werden.
- Wenn eine große Figur ein Feld mit Terrain betritt, wird sie dadurch genauso wie kleine Figuren betroffen. Ausnahmen: eine große Figur ist von einer Grube nur betroffen, wenn ihre Bewegung endet oder unterbrochen wird und ihre gesamte Basis Grubenfelder besetzt, nachdem sie wieder auf das Spielbrett gesetzt wird.

Eine Bewegung beenden oder unterbrechen

- Wenn eine Bewegung beendet oder unterbrochen wird, platziert der aktive Spieler die Figur so, dass das letzte Feld bei der Bewegung besetzt ist, wenn die Figur sich „ausdehnt". Dies ändert oft die Orientierung der Figur relativ zu ihrem Startpunkt. Dies ist selbst vor dem Ausgeben des ersten Bewegungspunktes einer Bewegungsaktion möglich.
- Wenn die Bewegung einer großen Figur für eine Aktion unterbrochen wird (oder für eine Nicht-Aktion, die als Unterbrechung gilt), muss der aktive Spieler in der Lage sein, diese Aktion durchzuführen, bevor er die Figur „wachsen" lässt. Die gilt auch für eine Bewegung außerhalb einer Bewegungsaktion, z.B. wenn Bewegungspunkte von *Blitzschnell* benutzt werden. Wenn die Bewegung für einen Angriff unterbrochen wird, kann die große Figur nach dem „wachsen" **weitere Ziele** wählen.
- Eine große Figur, die sich „ausdehnt", betritt nicht die Felder oder bewegt sich nicht auf die Felder, in die sie sich „ausdehnt".
- Wenn das Monster sich nicht mit seiner gesamten Basis auf der Karte „ausdehnen" kann, kann es seine Bewegung auf diesem Feld nicht unterbrechen. Jeder Spieleffekt, der die Bewegung auf diesem Feld unterbricht, wird nicht ausgelöst.
- Wenn große Monster sich auf Terrain „ausdehnen", welches sie nicht durchqueren können, lest die Regeln für dieses Terrain, um zu prüfen, was passiert.
- siehe "3.3. Bewegungsbeispiele" auf Seite 89 für visuelle Beispiele.

Verwandte Themen: Angriffe, Bewegung, Figuren, Terrain, Unterbrechung, Ziel

Grube

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Handlungskarten

- Zu Beginn einer Kampagne kann der Overlord ein Handlungsdeck wählen. Der Overlord benutzt dieses Deck während der gesamten Kampagne. Handlungsdecks können nur im Kampagnenspiel benutzt werden.
- Nachdem der Overlord sich für ein Handlungsdeck entschieden hat, legt er die Hauptkarte dieses Decks (die Karte ohne Anschaffungskosten in der rechten oberen Ecke) offen vor sich ab.
- Die restlichen Karten des Handlungsdecks sind Verbesserungen, die der Overlord während der Kampagne kaufen kann.
- Beachtet, dass Handlungskarten anders funktionieren als Overlordkarten: Der Overlord mischt sie nicht in sein Overlorddeck und sie werden auf andere Weise erworben.
- Siehe "3.1. Überblick über erhältliche Erweiterungen" auf Seite 85 für eine Liste aller Handlungsdecks.

Bedrohung

- Im Laufe der Kampagne erhält der Overlord Bedrohung in Form von Drohmarkern.
- Jedes Mal, wenn ein Held während einer Szene besiegt wird, kann der Overlord einen Drohmarker erhalten **anstatt** eine Overlordkarte zu ziehen. Auf diese Weise kann der Overlord nur **einen Drohmarker pro Held pro Abenteuer erhalten**.
- Am Ende jedes Abenteuers erhält der Overlord einen Drohmarker. Hat er das Abenteuer gewonnen, erhält er 1 zusätzlichen Drohmarker.
- Im Schritt 5 („Erfahrungspunkte ausgeben“) der Kampagnenphase kann der Overlord beliebig viele EP ausgeben, um pro EP 3 Drohmarker zu erhalten.
- Für jede Gerüchteabenteuerkarte, die der Overlord spielt, erhält er 1 Drohmarker.
- Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl an Drohmarkern.

Handlungskarten erwerben

- Während Schritt 5 („Erfahrungspunkte ausgeben“) der Kampagnenphase kann der Overlord beliebig viele Handlungskarten seiner Wahl erwerben, solange er die Anschaffungskosten (oben rechts) bezahlen kann.
- Erworbene Handlungskarten legt er offen vor sich ab. Er kann sie in allen kommenden Abenteuern dieser Kampagne nutzen.
- Handlungskarten, die zurück in die Spielschachtel gelegt wurden, können nicht erneut gekauft werden (z.B. *Hinterlistiger Schriftgelehrter* aus dem *Verdorbene Seelen* Handlungsdeck).

Handlungskarten einsetzen

- Jedes Mal, wenn der Overlord die Fähigkeit einer Handlungskarte nutzt, für die er die Karte „erschöpfen“ oder „einsetzen“ muss, muss er die auf der Karte angegebenen Einsatzkosten (unten rechts) in Drohmarkern bezahlen.
- Jedes Mal, wenn der Overlord einen Drohmarker ausgibt, um eine Handlungskarte einzusetzen, legt er ihn mit der weißen Seite nach oben auf den Heldenbogen desjenigen Helden, der zurzeit die wenigsten Schicksalsmarker hat. Bei Gleichstand entscheiden die Helden, wer den Schicksalsmarker bekommt. Gibt der Overlord mehrere Drohmarker gleichzeitig aus, verteilt er sie einzeln an die Helden.
- Handlungskarten können nicht auf Verbündete, Vertraute und Figuren, die als Helden gelten, angewendet werden.

Schicksal

- Helden können Schicksalsmarker ausgeben, um einen der folgenden Effekte zu nutzen:
  - **1 Schicksalsmarker:** In seinem Zug kann ein Held 1 zurückgewinnen.
  - **1 Schicksalsmarker:** Ein Held kann 1 seiner Würfel neu werfen. Beachtet, dass ein Held einen Schicksalsmarker einsetzen darf, den er gerade bekommen hat, eine fehlgeschlagene Attributsprobe, der durch eine Handlungskarte ausgelöst wurde, die der Overlord mit diesem Bedrohungsmarker bezahlt hat, erneut zu würfeln.
  - **2 Schicksalsmarker:** Nach seinen zwei normalen Aktionen kann ein Held eine zusätzliche Aktion ausführen. Höchstens ein Mal pro Held pro Runde.
  - **2 Schicksalsmarker:** Im Schritt 4 („Einkaufen“) der Kampagnenphase können die Helden 1 zusätzliche Marktkarte ziehen. Hierfür dürfen Schicksalsmarker verschiedener Helden kombiniert werden.
- Wenn ein Held einen Schicksalsmarker ausgibt, legt er ihn zurück in den Drohmarkervorrat.
- Helden können Schicksalsmarker nicht untereinander tauschen.
- Nach Schritt 4 („Einkaufen“) der Kampagnenphase legen alle Helden alle ihre Schicksalsmarker zurück in den Drohmarkervorrat.

Verwandte Themen: Kampagnen, Overlordkarten

Hauptmänner

- Hauptmänner sind mächtige Kreaturen, die dem Overlord unterstehen. In den Regeln eines Abenteuers ist jeweils angeben, ob und welcher Hauptmann verwendet wird und welche Sonderregeln evtl. für ihn gelten.
- Hauptmänner werden auf dem Spielplan durch ihre Hauptmannmarker bzw. -figuren dargestellt, gelten aber in jeder Hinsicht als Monsterfiguren, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Hauptmänner sind weder normale noch Elitemonster.
- Hauptmänner können die Overlordversion von Relikten tragen. Dies ist die einzige Möglichkeit, wie die Fähigkeiten von normalen Relikten vom Overlord benutzt werden können.
- Jeder Hauptmann kann nur ein Relikt tragen (siehe "Sonnensteinmarker" auf Seite 33 für Sonderregeln).

Hauptmannkarten

- Informationen über den Hauptmann sind auf der entsprechenden Karte wiedergegeben. Für jeden Hauptmann gibt es eigene Karten für Akt I und Akt II.
- Die Hauptmannkarten geben die Attribute (siehe unten) und die Angriffswürfel wieder, die beim Angriff verwendet werden.

- In einem speziellen Bereich der Hauptmannkarte sind die Charakteristika des Hauptmanns wiedergegeben (Geschwindigkeit, Lebendkraft und Verteidigung), welche je nach Anzahl der Helden (dargestellt als graue Silhouetten) unterschiedlich sein kann.

- In bestimmten Abenteuern werden Hauptmänner von den Helden kontrolliert. In diesen Fällen wird die Hauptmannkarte des aktuellen Aktes benutzt und die Charakteristika des Hauptmannes werden an der Anzahl der Helden angepasst.

Niedergestreckte Hauptmänner

- Solange es nirgendwo anders beschrieben ist, wird ein besiegter Hauptmann wie jedes andere Monster vom Spielplan genommen.
- Einige Abenteuer geben an, dass ein Hauptmann genauso wie ein Held niedergestreckt wird. In diesen Fällen werden alle Zustände abgelegt und der Hauptmann von Spielplan entfernt. In seiner nächsten Aktivierung kann er eine Aufrappeln Aktion durchführen. Anders als beim Aufrappeln von Helden, kann der Hauptmann danach eine zweite Aktion ausführen.
- Andere Monster können einem niedergestreckten Hauptmann nicht aufhelfen. Ein niedergestreckter Hauptmann kann das Ziel von Fähigkeiten anderer Monster oder Overlordkarten sein, die dem Hauptmann erlauben, Lebenskraft zurückzugewinnen.

Verwandte Themen: Akte, Aufhelfen, Aufrappeln, Besiegt, Hauptmänner, Relikte

Helden

- Ein Held ist der Gegenspieler des Overlords. Während der Spielvorbereitung wählt jeder Heldenspieler mindestens einen Helden, den er kontrolliert.
- Siehe "3.1. Überblick über erhältliche Erweiterungen" auf Seite 85 für eine Liste aller Helden.

Heldenbogen

- Der Heldenbogen enthält alle Informationen zu einem Helden:
  - Name und Archetyp
  - Charakteristika: Geschwindigkeit (), Lebenskraft (), Ausdauer () und Verteidigung ().
  - Attribute: Stärke (), Wissen (), Willenskraft () und Geistesgegenwart ().
  - Heldenfähigkeit und Heldentat.
  - Symbol der Erweiterung

Heldenfähigkeit

- Jeder Held hat eine besondere Fähigkeit, deren Effekt auf dem Heldenbogen beschrieben wird (oben rechts).
- Eine einzigartige Heldenfähigkeit gilt nicht als Fertigkeit. Jedoch wird sie öfters mit dem Ausdruck „Heldenfähigkeit“ verwechselt, der sich im Allgemeinen auf Klassen-, Such- oder Marktkarten eines Helden bezieht.

Heldentat

- Eine Heldentat ist eine mächtige Fähigkeit, die auf dem Heldenbogen eines jeden Helden beschrieben ist (unten rechts).
- Heldentaten können einmal pro Szene benutzt werden. Wenn ein Held seine Heldentat benutzt, dreht er seinen Heldenbogen auf die Rückseite. Nach der Szene wird der Heldenbogen wieder auf die Vorderseite gedreht.
- Heldentaten gelten nicht als Fertigkeiten.

Wege zum Ruhm

Heldentat

- Im Kampagnenspiel in *Road to Legend* werden die Heldenbögen nach jeder Szene wieder auf die Vorderseite gedreht.
- In *Die Anderswelt* werden die Heldenbögen nur wieder auf die Vorderseite gedreht, wenn die App einen anweist, dies zu tun.

Heldenmarker

- Heldenmarker haben keinen eigenen Spieleffekt. Sie werden benutzt, um wichtige Informationen durch Regeln oder Karteneffekte im Auge zu behalten (z.B. Anzeige der letzten Position eines Helden, der sich im Moment nicht auf dem Spielplan befindet).

Heldenspielzug

Siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36.

Figuren, die als Helden behandelt werden

- Zusätzlich zu bestimmten Vertrauten werden einige Charaktere laut den Abenteuerbeschreibungen als „Heldenfiguren behandelt“ oder als „Helden behandelt“.
- Diese Figuren:
  - **sind betroffen** durch Angriffe, Monsteraktionen, Heldenfähigkeiten, Heldentaten, Fähigkeiten von Gegenständen, Relikten, Suchkarten und Overlordkarten, die sich auf Helden beziehen und allen Effekten, die sich auf Figuren beziehen.
  - **sind nicht betroffen** von allen Fähigkeiten, Abenteuerregeln, Handlungskarten, Reiseereignissen, Gerüchtekarten und allen anderen Spieleffekten, die sich auf Helden beziehen, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben.
  - können spezielle Aktionendurchführen, die in der Abenteuerbeschreibung angegeben sind.
  - können keine Gegenstände mit Helden tauschen, es sei denn es ist explizit erlaubt.
  - werden als verbündete Figuren gegenüber Helden angesehen und befolgen die gleichen Regeln hinsichtlich Bewegung auf Terrain wie Helden.
  - können von Zuständen betroffen sein und versagen automatisch bei Attributsproben.
  - können eine Aktion verwenden, um eine Aktion von einer Zustandskarte durchzuführen (z.B. um Betäubt, Blutend und

Brennend abzuwerfen) oder um aus einem Grubenfeld zu klettern.

– blockieren die Sichtlinie und die Bewegung. Verbündete Figuren können durch Felder ziehen, die von Figuren, die als Held behandelt werden, besetzt sind.

– können Erleuchtungs-, Elixier- und Tapferkeitsmarker bekommen.

- Üblicherweise sind in den Abenteuerbeschreibungen weitere Regeln angegeben.

Wege zum Ruhm

- Figuren, die als Held behandelt werden, sind immun gegenüber Gefahreneffekten.
- Wenn ein Monster angewiesen wird, auf einen Helden zu zielen, werden Figuren, die als Helden behandelt werden, und angreifbare Marker auch als mögliche Ziele aufgenommen.
- **Für das Zielen gilt**, wenn eine Figur, die als Held behandelt wird, oder ein angreifbarer Marker nicht über das Attribut verfügt, auf welches das Monster zielt, so wird angenommen, dass es einen Wert von 0 hat.

Verwandte Themen: Attribute, Spielzug, Szenen

Herausforderungsmarker

Siehe "Geheimkammern" auf Seite 18.

Hindernis

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Höhenlinie

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Inaktive Monster

- In einigen Abenteuern werden Monstergruppen als inaktiv bezeichnet und der Oberlord legt den Marker für inaktive Monster auf die entsprechende Monsterkarte.
- Der Overlord kann inaktive Monster nicht aktivieren oder sie durch Overlord- oder Handlungskarten beeinflussen, es sei denn, es ist in der Abenteuerbeschreibung ausdrücklich erlaubt.
- Wenn eine Monstergruppe inaktiv ist, sind alle Figuren dieser Monstergruppe inaktiv. Inaktive Monster blockieren die Sichtlinie und die Bewegung.
- Inaktive Monster können Ziel eines Angriffs sein oder von einem Angriff durch feindliche Figuren betroffen sein - der Overlordspieler würfelt ganz normal die Verteidigungswürfel.
- Solange es nicht anders angegeben ist, entfernt der Overlord sofort den Marker für inaktive Monster von der Monsterkarte, wenn ein inaktives Monster ♥ erleidet und diese Monstergruppe ist nicht länger inaktiv.
- Beachtet, dass die offene Gruppe, die in "Die Kammer der Schatten" (Die Schattenrune Kampagne) auf das Flussufer gestellt wird, nicht als inaktive Monstergruppe definiert wird und somit nicht den oben beschriebenen Regeln folgt.

Verwandte Themen: Bewegung, Zustände

Infektionsmarker

- Infektionsmarker haben keinen eigenen Spieleffekt. Die Overlordklasse Verseucher hat einige Karten, die Infektionsmarker verwenden.
- Die Anzahl der Infektionsmarker ist auf 16 begrenzt.
- Wenn eine Figur durch einen Effekt einer Verseucher-Overlordkarte infiziert wird, wird ein Infektionsmarker aus dem Vorrat auf den Heldenbogen, die Vertrautenkarte oder nahe der Figur gelegt.
- Ein Held mit mindestens einem Infektionsmarker auf seinem Heldenbogen ist ein infizierter Held. Jedes Mal, wenn ein Held einen Infektionsmarker bekommt (selbst wenn er schon einen hat), wird er infiziert.
- Die Anzahl an Infektionsmarkern, die ein Held auf seinem Heldenbogen haben kann, ist nur durch die mitgelieferte Anzahl begrenzt.
- Ein niedergestreckter Held behält seine Infektionsmarker. Zwischen zwei Szenen desselben Abenteuers bleiben Infektionsmarker auf Heldenbögen liegen, werden jedoch am Ende eines Abenteuers abgeworfen.

Verwandte Themen: Overlordkarten

Intermezzo

- Das Intermezzo ist ein besonderes Abenteuer, das in der Kampagne den Übergang von Akt I zu Akt II markiert. Das Intermezzo wird wie ein Akt-I-Abenteuer behandelt und besteht aus einer oder mehreren Szenen.
- Die Kampagnphase nach dem Intermezzo enthält zwei spezielle Schritte (3a, 3b), welche den normalen Schritt (3) ersetzen:

  3a) Statt eines normalen Einkaufsschrittes können die Spieler nun eine beliebige Anzahl an Akt-I-Marktkarten kaufen. Alle verbliebenen Akt-I-Marktkarten werden offen ausgelegt.

  3b) Nun werden alle nicht gekauften Akt-I-Marktkarten, Akt-I-Monsterkarten und Akt-I-Hauptmannkarten zurück in die Schachtel gelegt. Ab jetzt werden nur noch die entsprechenden Akt-II-Karten verwendet.
- Akt-I-Marktkarten, die während Akt II verkauft werden, kommen direkt in die Schachtel zurück.
- Intermezzo (und Finale) können nur als Teil einer Kampagne gespielt werden und sind als Solo-Abenteuer ungeeignet.

Verwandte Themen: Abenteuer, Akte, Kampagnen

Inventar

- Das Inventar ist nur in *Wege zum Ruhm* verfügbar und kann durch das Drücken des Inventar-Knopfes aufgerufen werden.
- Es zeigt die Ausrüstung und den Goldbetrag, den die Helden im Moment besitzen.
- Es kann von den Spielern beim Laden eines gespeicherten Spielstandes während einer Kampagne benutzt werden, um sich an die physischen Komponenten erinnern zu lassen. Spieler können hier dem Inventar keine Sachen hinzufügen oder entfernen; es dient nur als Erinnerung.

Verwandte Themen: Ausrüstung, Marktkarten

Kampagnen

- Eine Kampagne ist eine Reihe von Abenteuern, die hintereinander gespielt werden. Sie beginnt üblicherweise

mit dem Auftakt, gefolgt von drei Akt-I-Abenteuern, einem Intermezzo, drei Akt-II-Abenteuern und einem Finale.

- Abhängig vom Veröffentlichungszeitpunkt enthält das Basisspiel entweder die Kampagne *Das Blutvermächtnis* (von Januar 2016 an) oder *Die Schattenrune* (Juli 2012 bis Dezember 2015). *Labyrinth des Verderbens* und *Schatten von Nerekhall* beinhalten ihre eigenen Kampagnen. Die Mini-Kampagnen aus *Nebel von Bilehal* und *Rostende Ketten* können zu einer kompletten Kampagne kombiniert werden.
- Mini-Kampagnen, die in den anderen Erweiterungen enthalten sind, sind kürzer und enthalten weniger Abenteuer (siehe „Mini-Kampagnen“ weiter unten).

Eine Kampagne starten

Siehe "Spielvorbereitungen" auf Seite 35.

Die Abenteuer einer Kampagne

- Die Abenteuer in einer Kampagne werden in einer spezifischen Reihenfolge gespielt; Details sind im dazugehörigen Abenteuerhandbuch zu finden (oder im Quest-Handbuch für *Das Blutvermächtnis* und *Die Schattenrune*).
- Die Questhandbücher beinhalten eine Landkarte, die benutzt wird, um die Reiseereignisse zu bestimmen, die beim Reisen zum nächsten Abenteuer auftreten können. Vor dem Auftakt treten keine Reiseereignisse auf.
- Abenteuer von Abenteuerkarten zählen nicht zur Anzahl der benötigten Abenteuer und zur Anzahl der gewonnenen Abenteuer von Helden oder Overlord hinzu, um den aktuellen Akt zu beenden (siehe "Gerüchtekarten" auf Seite 19).
- Da der Verlauf von *Das Blutvermächtnis* und *Die Schattenrune* im Grundspiel in verschiedenen Versionen abgedruckt ist, werden weiter unten die Details noch einmal wiedergegeben. Der Verlauf der anderen Kampagnen steht in den jeweiligen Abenteuerhandbüchern.

Verlauf in *Die Schattenrune*

– Die Spieler beginnen mit dem Auftakt Abenteuer „Erstes Blut“.
– Nachdem der Auftakt gespielt wurde, sind alle Akt-I-Abenteuer verfügbar. Der Gewinner eines Abenteuers (Helden oder Overlord) darf das nächste zu spielende Abenteuer aussuchen.
– Nachdem der Auftakt und drei Akt-I-Abenteuer gespielt wurden und die Helden mindestens zwei Akt-I-Abenteuer gewonnen haben, wird „Die Kammer der Schatten“ als Intermezzo gespielt. Andernfalls wird „Der wahre Overlord“ als Intermezzo gespielt.
– Das Ergebnis der Akt-I Abenteuer bestimmt, welche Abenteuer in Akt II verfügbar sind: Die Akt-II-Abenteuer, die auf der linken Seite des Abenteuerbaumes stehen, sind verfügbar, wenn die Helden das korrespondierende Abenteuer in Akt I gewonnen haben. Die Akt-II-Abenteuer, die auf der rechten Seite des Abenteuerbaumes stehen, sind verfügbar, wenn der Overlord das Abenteuer in Akt I gewonnen hat. Alle Abenteuer, die in Akt I nicht gespielt wurden, gelten **hinsichtlich der Wahl des korrespondierenden Akt-II-Abenteuers** als vom Overlord gewonnen.
– Nachdem drei Akt-II-Abenteuer gespielt wurden und die Helden mindestens zwei davon gewonnen haben, wird „Gryvorns Wiedergeburt“ als Finale gespielt. Andernfalls wird „Der Mann, der König sein wollte“ als Finale gespielt.

Verlauf in *Das Blutvermächtnis*

– Die Spieler beginnen mit dem Auftakt Abenteuer „Der Novize“.
– Der Abschnitt Belohnungen gibt an, welche Abenteuer als nächstes zur Auswahl stehen.
– Nachdem der Auftakt und drei Akt-I-Abenteuer gespielt wurden, wird von den Helden ein Intermezzo-Abenteuer gewählt, wenn sie mindestens zwei Akt-I-Abenteuer gewonnen haben, oder vom Overlord, wenn er mindestens zwei Akt-I-Abenteuer gewonnen hat.

Kampagnenphase

Nach jedem Abenteuer einer Kampagne folgt die Kampagnenphase, in der die folgenden Schritte durchgeführt werden:

1. **Suchkarten verkaufen:** Die Helden bekommen so viele Goldstücke, wie alle ihre Suchkarten zusammen angeben (auch wenn die Suchkarten bereits benutzt wurden). Dann werden **alle Suchkarten wieder in den Suchstapel gemischt** (auch solche, welche die Helden noch nicht benutzt haben).
2. **Aufräumen:** Die Helden gewinnen alle ♥ und ◢ zurück, alle Zustandskarten werden abgeworfen und alle Klassenmarker werden in den Vorrat zurückgelegt. Der Overlord mischt seine Handkarten und seinen Ablagestapel zurück in das Overlorddeck.
3. **Belohnungen erhalten:** Jeder Spieler (Held wie Overlord) erhält 1 Erfahrungspunkt, egal wer das Abenteuer gewonnen hat (wie im Quest-Handbuch angegeben). Wenn der Overlord ein Handlungskartendeck benutzt, bekommt er einen Drohmarker, wenn er verloren hat, und zwei Drohmarker, wenn er gewonnen hat (siehe "Handlungskarten" auf Seite 21).
4. **Einkaufen:** Die Heldenspieler können gesammeltes Gold für neue Marktkarten ausgeben (siehe "Marktkarten" auf Seite 26).
5. **Erfahrungspunkte ausgeben:** Jetzt kann jeder Spieler die bisher gesammelten EP ausgeben, die Helden für neue Fertigkeiten, der Overlord für neue Overlordkarten. Zusätzlich kann der Overlord mit Drohmarkern Handlungskarten kaufen (siehe "Erfahrungspunkte" auf Seite 15 und "Handlungskarten" auf Seite 21).
6. **Nächstes Abenteuer aussuchen:** Details zur Auswahl des nächsten Abenteuers sind im Quest-Handbuch und im beigefügten Kampagnenbogen aufgeführt.
7. **Abenteuer vorbereiten:** Die Spieler bauen das nächste Abenteuer nach den normalen Regeln auf (siehe "Spielvorbereitungen" auf Seite 35). Dabei sollte der Overlord daran denken, sein Deck, inklusive der neu erworbenen Karten, zu mischen, bevor er seine Startkarten auf die Hand nimmt.
8. **Reise:** Die Helden reisen zum nächsten Abenteuer. Auf dem Weg dorthin treten eventuell unvorhergesehene Ereignisse ein (siehe "Reise" auf Seite 31).

Wege zum Ruhm

- Die Schritte 1, 2, 3, 7 und 8 der Kampagnenphase werden von der App durchgeführt.
- Einkaufen und Stadtaktionen finden in der Stadt statt, EP können ausgegeben werden, während sich die Helden auf der Karte oder in der Stadt befinden.
- Verfügbare Abenteuer und Städte werden auf der Kampagnenkarte gezeigt.

Mini-Kampagne

- Anders als bei kompletten Kampagnen, bestehen Mini-Kampagnen nur aus vier bis fünf Abenteuern. Mini-Kampagnen folgen den Standardregeln für komplette Kampagnen mit den folgenden Ausnahmen:
  - Spieler können keine Gerüchtekarten verwenden.
  - Helden- und Overlordspieler dürfen oft eine gewisse Menge an EP und Gold während eines „Einkaufens"-Schrittes und eines „Erfahrung ausgeben"-Schrittes ausgeben, bevor das erste Abenteuer gespielt wird. Die Spieler können nicht ausgegebene EP und Gold für den weiteren Verlauf der Kampagne aufsparen.
  - In den Mini-Kampagnen aus *Höhle des Lindwurms*, *Die Trollsümpfe* und *Schloss Rabenfels* führen die Helden direkt vor dem Finale **zwei „Einkaufsschritte" anstatt nur einem** durch. Einen während Schritt „8. Übergang zu Akt II" (jeder Akt-I-Gegenstand ist jetzt zum Kaufen verfügbar), und einen weiteren direkt danach in Schritt „9. Kampagnenphase" (5 Akt II Marktkarten sind zum Kaufen verfügbar).
  - **Zusätzliche Abenteuerbelohnungen**, die nicht im Abschnitt Belohnungen der Mini-Kampagnen Abenteuer aus *Höhle des Lindwurms*, *Die Trollsümpfe* und *Schloss Rabenfels* stehen, gibt es am Ende jedes Abenteuers: Jeder Spieler erhält 1 EP. Wenn die Helden gewonnen haben, erhalten sie eine zufällige Marktkarte des entsprechenden Aktes; wenn der Overlord gewonnen hat, bekommt er zusätzlich 1 EP.
  - Wenn die Belohnung eines Abenteuers ein Relikt ist und die Seite (Helden oder Overlord), die sich die Belohnung verdient hat, dieses Relikt schon besitzt, so bekommt jeder Spieler dieser Seite stattdessen 1 EP. Wenn ein Spieler der anderen Seite dieses Relikt besitzt, nimmt der Spieler, der die Belohnung bekommt, es sich von der anderen Seite.
- Die Abenteuer aus *Nebel von Bilehall* und *Rostende Ketten* können als einzelne Mini-Kampagnen oder als komplette Kampagne gespielt werden. *Nebel von Bilehall* enthält Akt I Abenteuer und ein Finale, dass als Intermezzo dient. *Rostende Ketten* enthält Akt II Abenteuer und das Finale. Siehe die entsprechenden Regeln und Quest-Handbücher für Details. Im Gegensatz zu anderen Mini-Kampagnen, können die Abenteuer aus *Nebel von Bilehall* und *Rostende Ketten* nicht in andere Kampagnen über Gerüchtekarten integriert werden.

Verwandte Themen: Akte, Erfahrungspunkte, Handlungskarten, Marktkarten, Marktkarten und Einkaufen, Overlordkarten, Reise, Spielvorbereitungen, Suchkarten

Klassen

- Wenn ein Spieler eine Klasse für seinen Helden wählt, nimmt er sich den Kartenstapel dieser Klasse (Klassenstapel).
- Ein Spieler kann keine Klasse wählen, die nicht mit dem Archetypensymbol seines Heldenbogens übereinstimmt. Jedoch erlauben Hybridklassen zusätzliche Klassenstapel von unterschiedlichen Archetypen zu wählen.
- Ein Spieler kann keine Klasse wählen, die ein anderer Spieler bereits gewählt hat.
- Verfügbare Klassen sind:
  - **Krieger:** Berserker, Champion, Plänkler, Ritter, Seneschall, Stahlmagier, Tierbändiger
  - **Heiler:** Apothecarius, Barde, Geistersprecher, Geweihter, Prophet, Wächter
  - **Magier:** Beschwörer, Geomant, Kampfmagier, Nekromant, Runenmeister, Schwarzmagier
  - **Kundschafter:** Dieb, Fallensteller, Kopfgeldjäger, Mönch, Schattenwandler, Schatzjäger, Waldläufer
- Siehe "3.1. Überblick über erhältliche Erweiterungen" auf Seite 85 um zu sehen, welche Klasse mit welcher Erweiterung erschienen ist.

Mischklassen

- Mischklassen haben ihr eigenes Mischklassendeck, erlauben es Spielern aber ein zusätzliches Standarddeck, welches zu einem anderen Archetypen gehört, zu wählen.
- Die Startfertigkeitskarte eines Mischklassendecks gibt an, welches Standardklassendeck gewählt werden kann. Der Spieler kann kein anderes Mischklassendeck als sein Standardklassendeck wählen. Die folgenden Klassenkombinationen sind im Moment verfügbar:

Hybridklassen	Archetyp	Archetyp des Standardklassendecks
Stahlmagier	Krieger	Magier
Wächter	Heiler	Kundschafter
Mönch	Kundschafter	Heiler
Kampfmagier	Magier	Krieger

- Nachdem das Standardklassendeck gewählt wurde, erhält der Spieler die Grundfertigkeiten und die Startausrüstung dieser Klasse.
- Wenn EP ausgegeben werden, kann der Spieler Klassenkarten vom Hybridklassendeck oder dem Standardklassendeck wählen. Jedoch darf er **keine Karten vom Standardklassendeck kaufen, die 3 EP kosten**.
- Das Wählen einer Mischklasse ändert nicht den Archetyp eines Helden, der auf dem Heldenbogen abgedruckt ist.

Verwandte Themen: Archetypen, Klassenkarten

Klassenkarten

- Klassenkarten zeigen die Startausrüstung und die Startfähigkeiten, die spezifisch für eine bestimmte Heldenklasse sind. Diese Fähigkeiten werden Fertigkeiten genannt.
- Alle Klassenkarten einer gegebenen Klasse bilden das Klassendeck.
- Die Rückseite der Klassenkarten zeigt das Archetypsymbol und den Namen der Klasse, die Vorderseite zeigt den Namen der Fertigkeit, die EP-Kosten, die Regeln und oft die ◢-Kosten der Fertigkeit.

Fertigkeiten benutzen

- Viele Fertigkeiten kosten ◢, wenn sie benutzt werden. Fertigkeiten ohne ◢-Kostensymbol, können ohne das Erleiden von ◢ benutzt werden.
- Zusätzlich zu den ◢-Kosten benötigen manche Fertigkeitskarten eine Aktion (zu erkennen am ➚-Symbol) oder müssen erschöpft werden, um sie zu benutzen.
- Fertigkeiten werden durch das Befolgen der Regeln auf der Fertigkeitskarte benutzt.

Fertigkeitskarten erwerben

- Während Startfertigkeiten immer kostenlos sind (kein Erfahrungssymbol), können fortgeschrittene Fertigkeiten mit EP gekauft werden.
- Ein Spieler kann während einer Kampagnenphase so viele Fertigkeiten kaufen wie er will, solange er die nötigen EP hat. Im Gegensatz zu Overlordkarten, gibt es keine zusätzlichen Beschränkungen beim Kauf von Karten, die 2 oder 3 EP kosten (siehe "Erfahrungspunkte ausgeben" auf Seite 15).

Verwandte Themen: Kampagnen

Klassenmarker

- Klassenmarker sind Marker, die in Verbindung mit bestimmten Fertigkeitskarten benutzt werden.
- Alle Klassenmarker sind auf die entsprechende Anzahl begrenzt. Die folgenden Klassenmarker sind verfügbar (die Anzahl der verfügbaren Marker und Klassen steht in Klammern):

  Vertrautenmarker: Belebter Stein (3; Geomant), Untoter Diener (1; Nekromant), Schattenseele (1; Schattenwandler), Wolf (1; Tierbändiger).

  Andere: Elixirmarker (8; Apothecarius), Geißelmarker (20; Schwarzmagier), Erleuchtungsmarker (1; Prophet), Trugbildmarker (4; Beschwörer), Liedmarker (1 Melodiemarker & 1 Akkordmarker; Barde), Anvisiert-Marker (1; Kopfgeldjäger), Fallenmarker (6; Fallensteller), Tapferkeitsmarker (12; Champion).

Verwandte Themen: Anvisiert-Marker, Elixirmarker, Erleuchtungsmarker, Fallenmarker, Heldenspielzug, Liedmarker, Tapferkeitsmarker, Trugbildmarker

Korrumpierte

- Korrumpierte sind Charaktere, die der Overlord in *Schatten von Nerekhall* kontrollieren kann. Korrumpierte kommen durch Wechselbälger ins Spiel.

Korrumpierte erhalten

- Der Overlord erhält Korrumpierte als Belohnung, wenn er bestimmte Abenteuer gewinnt.

Korrumpierten-Karten spielen

- Wenn ein Elite-Wechselbalg auf den Spielplan gestellt wird (während den Spielvorbereitungen oder als Verstärkung), kann der Overlord eine Korrumpierten-Karte spielen und der Elite-Wechselbalg erhält zusätzlich zu seinen normalen Werten und Fähigkeiten sämtliche Effekte der Korrumpierten-Karte.
- Es kann **nur eine** Korrumpierten-Karte gleichzeitig im Spiel sein.
- Wenn ein Elite-Wechselbalg mit einer Korrumpierten-Karte während einer Szene nicht besiegt wird, legt der Overlord die Korrumpierten-Karte am Ende der Szene wieder vor sich.
- Wird ein Elite-Wechselbalg mit einer Korrumpierten-Karte besiegt, legt der Overlord die Korrumpierten-Karte zurück in die Schachtel. Er kann sie in dieser Kampagne nicht wieder spielen.
- Eine Korrumpierten-Karte kann nicht auf einen Anführer gespielt werden, der einen Elite-Wechselbalg ersetzt.

Verwandte Themen: Besiegt

Lava

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Lebenskraft

Siehe "Charakteristika" auf Seite 12.

Leere Felder

- Ein leeres Feld ist ein Feld, das keine Figuren enthält und die Sichtlinie und die Bewegung einer Figur auf der Karte nicht blockiert.
- Sofern nicht anders angegeben, werden Felder, die Marker enthalten, als leere Felder betrachtet.

Verwandte Themen: Bewegung, Blockierte Felder, Sichten

Liedmarker

Melodiemarker

Akkordmarker

- Die Klasse des Barden hat mehrere Fertigkeiten, die Liedmarker verwenden. Es gibt zwei verschiedene Liedmarker: einen Melodiemarker und einen Akkordmarker.
- Bestimmte Fertigkeiten erlauben es dem Barden, einen Liedmarker auf eine Klassenkarte zu legen. Üblicherweise erleidet der Barde dadurch ◢.
- Nur wenn ein Liedmarker auf einer Klassenkarte mit passendem Liedeffekt liegt, ist der entsprechende Effekt, wie auf der Karte beschrieben, aktiv. Es entstehen keine weiteren Kosten.
- Wird ein Barde niedergestreckt, bleiben die Liedmarker, wo sie sind, doch sind sie und ihre entsprechenden Liedeffekte **nicht aktiv**.
- Am Ende einer Szene nimmt der Barde alle Liedmarker und legt sie wieder vor sich ab.

Verwandte Themen: Klassenkarten, Klassenmarker

Marktkarten

- Marktkarten umfassen Waffen, Rüstungen, Relikte und andere Ausrüstung.
- Waffen lassen sich anhand eines Angriffssymbols auf den Karten identifizieren. Das Symbol zeigt entweder oder . Waffen werden benutzt, um Angriffe durchzuführen; andere Marktkarten werden benutzt, wie auf ihnen beschrieben.
- Fähigkeiten und Effekte bei Waffenkarten sind inaktiv und können nicht außerhalb eines Angriffs mit dieser Waffe benutzt werden (z.B. wird die Sichtlinie eines Helden durch den *Ulmen-Kriegsbogen* nicht betroffen, wenn man nicht mit ihm angreift).

- Klassenkarten, die Gegenstände darstellen, werden Startausrüstung genannt.
- Das „Du“ auf Marktkarten bezieht sich auf den Helden, der den Gegenstand besitzt, nicht den Spieler, der den Helden kontrolliert. Folglich können Fähigkeiten auf Marktkarten, die der Held besitzt, nicht benutzt werden, um beispielsweise die Würfel eines Vertrauten, unter der Kontrolle des Spielers, erneut zu würfeln.
- Helden können Marktkarten mit anderen Helden tauschen (außer Startausrüstung).

Gegenstandsmerkmale

- Gegenstandsmerkmale auf Gegenstandskarten spezifizieren den Typ des Gegenstandes (z.B. *Trank*, *Rune*, *Gürtel*, *Magie*).
- Oft beziehen sich Fertigkeitskarten auf die Gegenstandsmerkmale, indem eine bestimmte Fertigkeit nur in Kombination mit einem speziellen Gegenstand erlaubt ist (z.B. ist *Macht der Runen* beschränkt auf *Magie*- oder *Runen*-Waffen).
- Helden können auf die Anzahl von angelegten Gegenständen mit spezifischen Merkmalen beschränkt sein (z.B. Helme, Gürtel, Schuhe, usw.). Diese Beschränkungen werden auf der Gegenstandskarte aufgeführt.

Verwandte Themen: Abenteuer, Angriffe, Kampagnen, Marktkarten und Einkaufen, Relikte, Stürmen, Weitergeben

Marktkarten und Einkaufen

Marktkarten

- Marktkarten können die Helden entweder während Schritt 4 (Einkaufen) der Kampagnenphase, während der Spielvorbereitungen des epischen Spiels oder durch andere Spieleffekte bekommen. Marktkarten sind in zwei aktspezifische Stapel geteilt:
  - Der Marktkartenstapel für Akt I wird während der Kampagne für alle Akt I Abenteuer, nach der Einführung und dem Intermezzo verwendet.
  - Der Marktkartenstapel für Akt II wird während der Kampagne für alle Akt II Abenteuer verwendet. Akt II Marktkarten können nicht gekauft werden, solange noch kein Akt II Abenteuer beendet ist.

Einkaufsschritt

- Die Helden bekommen Gold durch Suchkarten, Abenteuerbelohnungen oder den Verkauf von Gegenständen. Alles Gold fließt in eine gemeinsame Kasse, aus der neue Gegenstände gekauft werden können.
- **5 zufällige Marktkarten werden vom aktuellen Marktkartenstapel aufgedeckt.** Wenn mit Handlungskarten gespielt wird, können die Spieler 2 Schicksalsmarker ausgeben, um eine weitere Marktkarte zu ziehen. Dann können die Spieler beliebig viele (oder gar keine) der aufgedeckten Marktkarten kaufen, solange sie sich diese leisten können.
- Beim Einkaufen können die Heldenspieler auch Gegenstände verkaufen. Für jeden verkauften Gegenstand erhalten die Helden die Hälfte des aufgedruckten Wertes in Goldstücken, auf das nächste Vielfache von 25 abgerundet. Startausrüstungsgegenstände können für jeweils 25 Goldstücke verkauft werden. Relikte können nicht verkauft werden.
- In dieser Kampagnenphase erhaltenes Gold muss nicht sofort ausgegeben werden, sondern kann aufgespart und in einer späteren Kampagnenphase ausgegeben werden.
- Wenn die Helden nichts (mehr) kaufen möchten, werden die (restlichen) aufgedeckten Marktkarten wieder in den Stapel gemischt.

Wege zum Ruhm

- Der Einkaufsschritt wird in der Stadt durchgeführt.
- Spieler können Gegenstände aus der Auswahl kaufen und aus ihrem Gepäck verkaufen und zwar beides für die angezeigten Goldmünzen. Der Goldwert auf den Karten kann von dem auf dem Bildschirm abweichen.
- Verfügbare Gegenstände sind bei jedem Besuch in der Stadt zufällig, abhängig von verschiedenen Faktoren, wie der Stadt, die die Spieler besuchen, dem Ruhm und dem Fortschritt in der Kampagne.
- Sowohl Akt-I als auch Akt-II Gegenstände sind verfügbar, oft auch gleichzeitig.
- Anders als im Grundspiel können Spieler ihre Gegenstände zum vollen Preis verkaufen. Suchkarten können nicht verkauft werden, sondern werden am Schluss jedes Abenteuers abgelegt.

Verwandte Themen: Akte, Kampagnen, Marktkarten

Merkmale

Siehe "Monster" auf Seite 27 und "Marktkarten" auf Seite 26 für Details zu Monster- und Kartenmerkmalen

Mini-Kampagne

Siehe "Kampagnen" auf Seite 23.

Monster

- Ein Monster ist eine Figur eines spezifischen Monstertyps (Zombie, Goblin-Bogenschütze), welches vom Overlord kontrolliert wird.
- Standard-Monster sind entweder normale Monster (weiße Figuren) oder Elite-Monster (rote Figuren).
- Hauptmänner und Anführer werden als Monster betrachtet, wobei jeder Hauptmann/Anführer sein eigener Monstertyp ist. Anführer sind Elite-Monster, während Hauptmänner weder normale noch Elite-Monster sind.
- Monster sind mit allen anderen Monstern verbündet.

Monsterkarten

- Von jedem Monstertyp gibt es Monsterkarten für Akt I und Akt II.
- Für Standard-Monster sind die Eigenschaften der normalen Monster oben auf der Monsterkarte angegeben, die Eigenschaften der Elite-Monster unten.
- Monsterkarten geben die folgenden Eigenschaften wieder:
  - Monstername (Monstertyp)
  - Monstereigenschaften (Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigung)
  - Regeln der Monsterfähigkeiten (Kartenrückseite).
  - Angriffswürfel und Angriffsart: Nahkampf ( ) oder Fernkampf ( ).
  - Akt-Symbol, Monster-Merkmalsymbole.
  - Monster-Gruppengröße (Kartenrückseite).
- Monsterkarten für Hauptmänner und Anführer führen Characteristika abhängig von der Anzahl der Helden auf.

Zusätzlich zeigen Hauptmannkarten die Attribute des Hauptmannes.

Monstermerkmale

- Monstermerkmale sind Eigenschaften, die sich auf spezielle Symbole auf den Monsterkarten beziehen.
- Jedes Standard-Monster hat zwei von zehn möglichen Monstermerkmalen (siehe Kasten).
- Hauptmänner und Diener haben keine Monstermerkmale. Anführer, die zu einer Monstergruppe beschworen werden, besitzen die Monstermerkmale dieser Gruppe.

Monstergruppen

- Die Größe einer Monstergruppe (Gruppengröße) hängt von der Anzahl der Helden ab und ist auf der Rückseite der Monsterkarte angegeben. Wenn Spieleffekte die Spieler anweisen, die Gruppengröße zu ignorieren, ist die Anzahl der Monster durch die Anzahl der vorhandenen Plastikfiguren limitiert.

2-Helden Gruppengröße | 3-Helden Gruppengröße | 4-Helden Gruppengröße

- Mitglieder einer Monstergruppe werden direkt nacheinander aktiviert.
- Jeder Hauptmann wird wie eine eigene Monstergruppe behandelt.
- Abenteuerbeschreibungen geben üblicherweise die Monstergruppen per Namen an, bekannt als **feste Gruppen**, ebenso eine gewisse Anzahl an **offenen Monstergruppen**.
- Für jede offene Monstergruppe kann der Overlord jeden nicht benutzten Monstertyp wählen, bei dem ein Monstermerkmal mit denen der Abenteuerbeschreibung übereinstimmt.

Monsteraktionen

- Eine Monsteraktion ist eine Fähigkeit, die auf der Monsterkarte mit ➦ gekennzeichnet ist.
- Angriffe, die Teil einer Monsteraktion sind, zählen gegen das Angriffslimit eines Monsters pro Aktivierung (einer für die meisten Monster, zwei für Monster mit Aggressiv).
- Wenn ein Spieleffekt sich auf eine „Angriffsaktion" bezieht, so ist damit eine normale Angriffsaktion gemeint und nicht eine Monsteraktion, die einen Angriff beinhaltet.

Wege zum Ruhm

Einzigartige Monster

- Einzigartige Monster haben meistens zusätzliche Lebenskraft (angezeigt unten links im Portrait) und Sonderregeln (angezeigt während des Platzierens des Monsters und im Info-Bildschirm).
- Ein einzigartiges Monster kann als Teil einer Gruppe platziert werden. Es wird mit der Gruppe aktiviert, aber die Spieler müssen die App informieren, wenn das einzigartige Monster besiegt ist (selbst wenn andere Monster dieser Gruppe noch anwesend sind), indem sie den „Defeat Unique" Knopf des Portraits auswählen.
- Das Auswählen des „Defeat Group" Knopfes für eine Gruppe mit einem einzigartigen Monster entfernt die gesamte Gruppe, das einzigartige Monster eingeschlossen.

Verwandte Themen: Akte, Aktivierung, Anführer, Angriffe, Attribute, Diener, Hauptmänner

Monsterleiste

- Die Monsterleiste ist eine Komponente aus *Wege zum Ruhm*, die Informationen hinsichtlich jeder Monstergruppe, die sich gerade auf dem Spielplan befindet, wiedergibt.
- Wenn ein Monsterportrait auf dem Tracker ausgewählt wird, gibt es die folgenden Optionen wider:
  - **Monstergruppe besiegt:** Sobald das letzte Monster aus einer Gruppe besiegt wurde, **müssen** die Spieler diese Option wählen, um die App darüber zu informieren. Dadurch wird die Gruppe aus der Leiste entfernt.
  - **Aktivierung erzwingen:** Diese Option kann ausgewählt werden, wenn die App die Spieler auffordert, bestimmte Monster manuell zu aktivieren oder wenn Spieler vergessen haben, eine bestimmte Monstergruppe zu aktivieren.
  - **Information:** Spieler wählen dies aus, um das Informationsfeld zu öffnen, welches Klarstellungen zu den Fertigkeiten eines Monsters gibt sowie alle notwendigen Informationen, wie das Monster während eines Angriffs Energie einsetzt.

Verwandte Themen: Aktivierung, Besiegt

Moral

- Moral ist ein Konzept in *Wege zum Ruhm*, welches die Bereitschaft eines Helden darstellt, den überwältigenden Widrigkeiten eines Abenteuers zu trotzen.
- Moral beginnt normalerweise mit einem Wert in Höhe der Anzahl der Helden und verringert sich jedes Mal um 1, wenn ein Held niedergestreckt wird.
- Sobald ein Held niedergestreckt wird, müssen die Spieler die App darüber informieren, indem sie das Portrait dieses Helden und dann „Niedergestreckt" wählen.
- Falls während eines Abenteuers die Moral auf 0 sinkt (durch einen Totenkopf auf dem Moralzähler angezeigt) und dann ein

Held niedergestreckt wird, fliehen die Helden automatisch und haben das Abenteuer verloren und ein Held niedergestreckt wird, verlieren die Helden das Abenteuer.

- Die normale Methode, die Moral wieder zu verbessern, besteht für die Spieler darin, während der Kampagnenphase eine Stadt zu besuchen, aber auch andere Spieleffekte können die Moral stärken oder schwächen.

Verwandte Themen: Abenteuer, Kampagnen

Nahkampfangriffe

Siehe "Angriffe" auf Seite 5.

Niedergestreckt

Siehe "Besiegt" auf Seite 9.

Offene Gruppen

Siehe "Monster" auf Seite 27.

Overlord

- Ein Spieler übernimmt die Rolle des Overlords, eines bösen Antagonisten der Helden.
- Der Overlord kontrolliert alle Monster und den Großteil seines Zuges verbringt er damit, sie zu aktivieren.
- Er benutzt Overlordkarten um verschiedene Fähigkeiten auszuführen, wie z.B. Monster verstärken oder Fallen legen. Zusätzlich kann der Overlord Handlungs- und Gerüchtekarten benutzen, um seine Pläne voranzutreiben und die Helden zur Strecke zu bringen.

> **Wege zum Ruhm**
> - Die App übernimmt die Rolle des Overlords.

Verwandte Themen: Gerüchtekarten, Handlungskarten, Overlordkarten, Spielzug

Overlordkarten

- Das Overlorddeck besteht aus mindestens 15 Overlordkarten. Während eines einfachen Spiels oder zu Beginn einer Kampagne kann sich der Overlordspieler zwischen dem Deck Arsenal (aus dem Grundspiel) und dem Deck Arsenal II (aus der Erweiterung *Labyrinth des Verderbens*) entscheiden.
- Jede Overlordkarte besteht aus (von oben nach unten): Typ, Effekt und Auslösebedingungen, Klasse (links) und EP-Kosten (rechts).
- Der Typ der Overlordkarte (Ereignis, Falle oder Magie) hat selbst keinen Spieleffekt; andere Komponenten können sich jedoch darauf beziehen (wie z.B. andere Overlordkarten).
- In der epischen Variante oder einer Kampagne kann der Overlord sein Deck mit verbesserten Karten modifizieren (siehe "Erfahrungspunkte ausgeben" auf Seite 15). Die EP-Kosten stehen unten rechts auf der Overlordkarte. Basis Overlordkarten haben Kosten von 0 EP.
- Zusätzlich zu den Basis-Overlordkarten gibt es drei Kategorien von Overlordkarten: universelle, Overlordklassen- und Overlordbelohnungskarten (siehe unten).

Overlordkarten erhalten

- Während der Spielvorbereitungen zieht der Overlord so viele Overlordkarten, wie Helden im Spiel sind und nimmt sie auf die Hand. Overlordkarten werden vor den Heldenspielern geheim gehalten.
- Zu Beginn eines jeden seiner Züge zieht der Overlord eine Overlordkarte.
- Jedes Mal, wenn ein Held niedergestreckt wird, kann der Overlord eine zusätzliche Overlordkarte ziehen. Niedergestreckte Figuren, die als Helden gelten, wie z.B. Vertraute, bringen dem Overlord keine Overlordkarte.

Overlordkarten spielen

- Es gibt keine Kosten, um eine Overlordkarte zu spielen und es gibt keine Beschränkung, wie viele Karten der Overlordspieler aus seiner Hand in jedem Spielzug spielen darf.
- Auf jeder Karte steht, wann sie gespielt werden darf.
- Zwei Overlordkarten mit demselben Namen
  - die kein klar definiertes Ziel haben, können nicht als Antwort auf den gleichen Auslöser gespielt werden (z.B. "Spiele diese Karte zu Beginn deines Spielzugs").
  - die ein klar definiertes Ziel haben (Held, Monster, Monstergruppe usw), können nicht als **Antwort auf den gleichen Auslöser auf dasselbe Ziel** gespielt werden. Jedes einzelne Feld, das eine Figur betritt und jeder einzelne Angriff, den eine Figur durchführt wir als einzelne Auslösebedingung angesehen.
- Nachdem die Effekte der Karte abgehandelt wurden, wird sie offen auf den Ablagestapel gelegt.
- Der Overlord kann beliebig viele Karten auf der Hand halten. Wenn der Overlord die letzte Karte vom Overlorddeck zieht, mischt er einfach den Ablagestapel und legt ihn wieder als verdeckten Stapel bereit.
- Wenn der Overlord das gesamte Deck in seiner Hand hält, kann er keine weitere Overlordkarte ziehen. Die erste Karte, die der Overlord in solch einer Situation spielt, bildet sofort das neue Overlorddeck. Daher ist es beispielsweise möglich in einer Runde zweimal *Dunkle Bezauberung* (auf verschiedene Ziele) zu spielen.

Universelle Karten

- Universelle Karten stellen verbesserte Overlordkarten dar, die ohne Einschränkungen, außer den EP-Kosten, gekauft werden können (siehe "Erfahrungspunkte" auf Seite 15).

  Aktuell verfügbare Universelle Karten:

  - Grundspiel: 2 x *Vorausplanen*, 1 x *Finstere Pläne*, 1 x *Dunkle Heilkraft*
  - *Labyrinth des Verderbens*: 2 x *Dunkles Heilmittel*
  - *Schatten von Nerekhall*: 1 x *Placebo*, 1 x *Solidarität*, 1 x *Vielseitigkeit*, 1 x *Neuanfang*, 1 x *Alternative*

Overlordklassenkarten

- Overlordklassenkarten sind verbesserte Overlordkarten, die das Overlordklassendeck bilden.
- Stufe 1 Overlordklassenkarten (1 EP) können ohne Einschränkungen, außer den EP-Kosten, gekauft werden.
- Karten einer höheren Stufe können aber nur gekauft werden, wenn der Overlord schon eine bestimmte Anzahl an Overlordkarten **derselben Klasse in seinem Deck hat**:
  - Um eine Karte der Stufe 2 (2 EP) zu kaufen, muss der Overlord aktuell mindestens 2 Karten der Stufe 1 dieser Klasse besitzen.

  - Um eine Karte der Stufe 3 (3 EP) zu kaufen, muss der Overlord aktuell mindestens 3 Karten dieser Klasse (egal welcher Stufe) besitzen.
- Im Gegensatz zu Helden kann der Overlord sich Karten unterschiedlicher Klassen kaufen. Overlordkarten für "Alle Klassen" kann er sich immer kaufen.

  Aktuell verfügbare Overlordklassendecks:
  - Heermeister (Grundspiel)
  - Schurke (Grundspiel)
  - Hexer (Grundspiel)
  - Vergelter (*Höhle des Lindwurms*)
  - Verseucher (*Die Trollsümpfe*)
  - Schattenmagier (*Schatten von Nerekhall*)
  - Verzauberer (*Schloss Rabenfels*)
  - Gebieter (*Schloss Rabenfels*)
  - Seelenbinder (*Rostende Ketten*)

Overlordbelohnungskarten

- Overlordbelohnungskarten werden erhalten, wenn spezifische Abenteuer gewonnen werden.
- Overlordbelohnungskarten können ganz normal ins Overlorddeck integriert werden.

Verwandte Themen: Auslöser, Erfahrungspunkte, Kampagnen, Spielzug

Personenmarker

- Personenmarker stellen verschiedene Personen dar, denen die Helden in den Abenteuern begegnen können. Das können z. B. Dorfbewohner, Wachleute oder andere wichtige Personen im Abenteuer sein.
- Alle Sonderregeln hinsichtlich dieser Marker sind der Abenteuerbeschreibung zu entnehmen.

Platzieren von Monstern

- Monster werden während der Spielvorbereitung, als Verstärkung oder durch andere Spieleffekte gemäß folgender Regeln, auf dem Spielplan platziert:
  - Einzelne Monster oder Monstergruppen müssen so platziert werden, dass sie die Regeln aus der Abenteuerbeschreibung für ihre Platzierung, so weit möglich, erfüllen.
  - Große Monster müssen, falls möglich, komplett auf dem Kartenteil stehen, welches in der Abenteuerbeschreibung beschrieben ist.
  - Wenn Monster nicht wie beschrieben platziert werden können, weil nicht genug freie Felder vorhanden sind, werden sie stattdessen auf das nächste freie Feld gestellt. Wenn mehrere Monster auf das nächste freie Feld gestellt werden müssen, werden sie so platziert, dass alle Monster so nah wie möglich zu dem angegebenen Kartenteil stehen.
  - Wenn ein Monster als Verstärkung an zwei Positionen ins Spiel kommen kann, aber eine dieser Positionen blockiert ist, kann der Overlord dennoch die blockierte Position wählen und das Monster auf das nächste leere Feld stellen, sofern nichts anderes angegeben ist.

Wege zum Ruhm

- Die App weist die Spieler auf zwei mögliche Arten an, wie Monster platziert werden:
  - Ein Symbol oder Symbole der Monster werden auf der Karte an exakt der Stelle angezeigt, wo Elite-Monster (rote Kanten) und normale Monster platziert werden sollten. Wenn irgendeines der Felder nicht leer ist, wird das Monster stattdessen auf das nächste Feld gestellt.
  - Ein spezifisches Feld ist mit einem pulsierenden Kreis hervorgehoben. Monster werden in dem hervorgehobenen Feld und so nah wie möglich darum herum platziert. Elite-Monster werden zuerst platziert.
- Wenn ein einzelnes Monster platziert werden soll, gibt die App üblicherweise an, ob es ein Elite- oder ein normales Monster ist. Ansonsten wird ein Elite-Monster platziert, wenn es die Gruppengröße zulässt.
- Immer die Gruppengröße beachten, es sei denn die App gibt an, dies zu ignorieren.

Verwandte Themen: Eingang und Ausgang, Verstärkung

Portale

- Portale, die durch den weißen Aufgabenmarker dargestellt werden, tauchen nur in *Die Anderswelt* in *Wege zum Ruhm* auf.
- Jede Stage enthält ein Portal, das die Helden zum Verlassen dieser Stage und zum Betreten der nächsten Stage benutzen können.
- Portale können offen (weiße Seite) oder geschlossen (Fragezeichen) sein.
- Geschlossene Portale müssen geöffnet werden, bevor die Helden in der Lage sind, zur nächsten Stage zu gelangen. Dies wird üblicherweise durch das Erfüllen von Aufgaben erledigt. Spieler können sich immer das Log anschauen, um sich über die aktuelle Aufgabe zu informieren.
- Am Ende jeder Runde, wenn das Portal offen ist, erscheint eine Meldung in der App, die fragt, ob sich alle Helden benachbart zu dem Portal befinden und ob sie diese Stage verlassen möchten.
- Nachdem die Helden ein Portal benutzt haben, um die Stage zu verlassen, wird die gesamte Spielplan aufgeräumt und alle Helden, Vertraute, Monster, Spielplanteile und Marker werden beiseite gelegt. Tapferkeits-, Erleuchtungs- und Elixirmarker bleiben auf den Heldenbögen. Suchkarten werden nicht wieder ins Suchkartendeck gemischt. Als Ausnahme wird Leuchtfeuer neben Challara platziert, wenn die Helden auf den Spielplan einer neuen Stage platziert werden.
- Wenn es durch die App nicht ausdrücklich verlangt wird, entfernen die Helden weder ♥ noch 🔥 oder irgendwelche Zustände zwischen den Stages. Fertigkeitskarten werden nicht

wieder spielbereit gemacht und umgedrehte Heldenbögen werden nicht automatisch wieder auf die Vorderseite gedreht.

Verwandte Themen: Aufgabenmarker, Benachbart, Runden, Stürmen

Reichweite

- Reichweite ist die kleinste Summe von benachbarten Feldern zwischen zwei Objekten. Sie wird durch **Abzählen der Felder** bestimmt.
- Während des Kampfes wird die komplette Reichweite des Angreifers durch die Summe der Zahlen auf den Angriffswürfeln und dem Hinzurechnen der Reichweitemodifikatoren durch Fähigkeiten gebildet.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91.

Schlüsselwörter in Verbindung mit Reichweite

- „Innerhalb von X Feldern“ oder „bis zu X Feldern“ bedeutet eine Reichweite von weniger oder gleich X.
- „X oder mehr Felder“ bedeutet, eine Reichweite gleich oder größer als X.

Verwandte Themen: Angriffe, Fehlschlag, Felder zählen, Sichten

Reise

- Um das nächste Abenteuer der Kampagne anzugehen, müssen die Helden immer erst zum entsprechenden Ort reisen. Dazu wird die Landkarte auf der letzten Seite des Quest-Handbuchs des aktuellen Aktes verwendet.
- Obwohl es der Intuition widerspricht, wird der Reise-Schritt erst **nach dem Abenteueraufbau** durchgeführt, wenn die Helden schon auf der Karte stehen.
- Es gibt keinen Reiseschritt vor der Einführung und zwischen den Szenen eines Abenteuers.
- Die Helden beginnen die Reise immer von der selben Startposition (z.B. von *Arhynn* in der *Die Schattenrune* oder von *Ruinen von Kethiri* in *Das Blutvermächtnis*) und müssen den aufgezeichneten Wegen zum Ort ihres nächsten Abenteuers folgen. Die Reisesymbole auf den Abenteuerkarten werden von links nach rechts abgehandelt.
- Für jedes Reisesymbol, an dem die Helden anhalten, zieht der Overlord eine Reiseereigniskarte (oder Stadtereigniskarte in *Schatten vo Nerekhall*). Wenn die Karte für das aktuelle Reisesymbol kein Ereignis aufführt, wird die Karte einfach abgeworfen und die Helden setzen ihre Reise zum nächsten Symbol bzw. zum Ort des Abenteuers fort. Wenn es für das aktuelle Reisesymbol aber ein Ereignis gibt, wird es erst abgehandelt, bevor die Helden die Reise fortsetzen.
- Das Deck der Reiseereigniskarten besteht aus allen Reiseereigniskarten aus allen verfügbaren Erweiterungen. Das Deck der Stadtereigniskarten besteht aus allen Stadtereigniskarten aus allen verfügbaren Erweiterungen (im Moment nur *Schatten von Nerekhall*).
- Zustände, Schaden und Erschöpfung, welche die Helden während der Reise erleiden, behalten sie für das kommende Abenteuer.
- Reiseereignis- oder Stadtereigniskarten werden am Ende der Kampagnenphasewieder in das entsprechende Deck gemischt, außer, es ist etwas anderes angegeben (z.B. die Karte *Herausforderung des einsamen Ritters*).

Wege zum Ruhm

- Das Reisen und die Reiseereignisse werden von der App verwaltet.

Verwandte Themen: Abenteuer, Kampagnen, Klassen, Overlordkarten, Spielvorbereitungen, Szenen

Relikte

- Relikte sind besonders mächtige Gegenstände, die Spieler finden bzw. gewinnen können.
- Relikte gibt es oft als Abenteuerbelohnung und sie können nicht ge- und verkauft werden.

Standardrelikte

- Standardreliktkarten haben zwei Seiten, eine mit der Helden- und die andere mit der Overlordversion.
- Die Heldenversion des Relikts funktioniert wie jede andere Gegenstandskarte (außer, dass sie nicht verkauft werden kann).
- Die Overlordversion eines Standardrelikts kann nur von einem Hauptmann verwendet und nicht anderweitig benutzt werden.
- Während des Aufbauschrittes einer Szene kann sich der Overlord entscheiden, welches Relikt jeder seiner Hauptmänner trägt. Ein Hauptmann trägt das ausgewählte Relikt dann in allen Szenen des Abenteuers. Sofern nichts anderes angegeben ist, kann jeder Hauptmann nur ein Relikt tragen (das Relikt Zorn der Sonne ist eine Ausnahme von dieser Regel).
- Der Overlord kann einem Hauptmann ein Relikt zuweisen, wenn die dazugehörige Hauptmannkarte in der Szene vorkommt (wie im Aufbau der Abenteuerbeschreibung angegeben), selbst wenn während des Aufbaus der Hauptmann selbst nicht auf den Spielplan gestellt wird oder wenn er überhaupt nicht auf den Spielplan gestellt wird. (z.B. Eliza Farrow in „Blut und Verrat“, Szene 2B).
- Wenn ein Hauptmann, der ein Relikt trägt, besiegt wird, werden die Fähigkeiten des Relikts für den Rest des Abenteuers ignoriert (selbst wenn dieser Hauptmann per Sonderregel als Verstärkung gewählt werden darf oder in einer anderen Szene dieses Abenteuers erneut auftaucht). Jedoch lässt der Overlord das Relikt vor sich liegen. In diesem Abenteuer kann dieser Hauptmann kein weiteres Relikt tragen. Wenn es die Regeln des Abenteuers explizit angeben, dass der Hauptmann nicht besiegt ist, wenn er so viele ♥ erleidet wie es seiner Lebenskraft entspricht, bleibt das Relikt verfügbar.
- Ein Relikt, welches nicht von einem Hauptmann getragen wird, bleibt vor dem Overlord liegen, wird aber während dieses Abenteuers ignoriert.

Monsterrelikte

- Monsterrelikte sind spezielle Relikte mit einem eigenen Symbol unten links auf der Reliktkarte.
- Monsterrelikte werden von Monstergruppen genauso getragen wie normale Relikte von Hauptmännern. Jede Monstergruppe kann nur ein Monsterrelikt tragen. Monsterrelikte haben keinen Effekt, wenn sie nicht von einer Monstergruppe getragen werden.
- Zu Beginn jeder Szene wählt der Overlord, welche Relikte (wenn überhaupt) jede seiner Monstergruppen trägt.
- Das Monsterrelikt bleibt bis zum Ende der Szene dort, selbst wenn alle Monster dieser Gruppe besiegt worden sind.

Universelle Relikte

- Universelle Relikte sind spezielle Relikte mit einem eigenen Symbol unten links auf der Reliktkarte.
- Universelle Relikte werden nicht getragen. Wenn der Overlord ein universelles Relikt erhält, legt er es dauerhaft, für den Rest der Kampagne, vor sich ab.
- Der Overlord kann das Relikt nutzen, wie auf der Karte beschrieben.

Verwandte Themen: Hauptmänner, Marktkarten, Spielvorbereitungen

Richtung

- Einige Fähigkeiten beziehen sich auf eine Richtung, in die sich eine Figur bezüglich einer anderen Figur bewegen muss.
- **Zu...hin:** Eine Figur versucht die Distanz zwischen sich und dem Ziel zu verringern. Während der Bewegung kann die Figur die Distanz erhöhen, solange sie nach der Bewegung näher am Ziel steht als hätte sie es nicht getan.
- **Von...weg:** Eine Figur versucht die Distanz zwischen sich und dem Ziel zu erhöhen. Während der Bewegung kann die Figur die Distanz verringern, solange sie nach der Bewegung weiter weg vom Ziel steht als hätte sie es nicht getan.
- **Entferntest:** Das Ziel ist die größte Anzahl an Feldern von der Figur entfernt.
- **Nächste:** Das Ziel ist die kleinste Anzahl an Feldern von der Figur entfernt.

Verwandte Themen: Bewegung, Felder zählen

Rückzug

- Rückzug ist ein Begriff aus *Wege zum Ruhm*, der die Bewegung von Figuren beschreibt.
- Wenn eine Figur den Rückzug antritt, dann gibt sie alle verbleibenden Bewegungspunkte aus, um sich so weit wie möglich von der nächsten feindlichen Figur wegzubewegen.
- Wenn eine Figur keine Bewegungspunkte hat, kann sie sich nicht zurückziehen. Rückzug bedeutet nicht, dass eine Figur eine Aktion durchführt, um Bewegungspunkte zu bekommen.
- Während der Bewegung, kann die Figur die Distanz zur nächsten feindlichen Figur verkürzen, wenn sie dadurch am Ende weiter von dieser Figur entfernt steht.

Verwandte Themen: Bewegung, Richtung, Sichten, Stürmen

Ruhm

- Ruhm ist ein Konzept aus *Wege zum Ruhm*, dass das Ausmaß der Bekanntheit der Heldengruppe angibt, was unterhalb der Heldenportraits auf dem Logscreen angezeigt wird.
- Ruhm beeinflusst Gegenstände, die in der Stadt gekauft werden können.
- Ruhm kann bestimmte Optionen während Reisebegegnungen oder Abenteuern freischalten.

Verwandte Themen: Marktkarten und Einkaufen

Runden

- Eine Runde besteht aus den Zügen aller Spieler, beginnend mit einem der Helden. Jeder Spieler beendet seinen Zug, bevor der nächste seinen Zug beginnen kann.
- In jeder Runde können die Heldenspieler frei entscheiden, in welcher Reihenfolge sie ihre Züge ausführen möchten. Diese Reihenfolge kann sich während der Runde ändern und kann jede Runde anders sein.
- Nachdem jeder Heldenspieler einen Zug ausgeführt hat, ist der Overlord an der Reihe.
- Nach dem Zug des Overlords ist die Runde zu Ende und die nächste Runde beginnt wieder mit einem Heldenzug.

Wege zum Ruhm

- Die Züge der Helden und die Aktivierungen der Monstergruppen wechseln sich ab.
- Wenn ein Held seinen Zug beendet hat, wählt die App zufällig eine Monstergruppe aus und zeigt die Aktivierungsbefehle an.
- Nachdem alle Helden ihre Züge beendet haben und alle Monstergruppen aktiviert wurden, beginnt die nächste Runde.

Verwandte Themen: Aktivierung, Helden, Spielzug

Schaden

- Schaden ist die Einheit der Lebenskraft, dargestellt durch den ♥-Marker. Angriffe, Fertigkeiten und Fähigkeiten können einer Figur Schaden zufügen.
- Das Maximum an Schaden, das eine Figur erleiden kann, ist gleich seiner Lebenskraft.
- Sobald eine Figur mindestens so viel Schaden erlitten hat, wie ihre Lebenskraft beträgt, ist sie besiegt. Schaden, der über die Lebenskraft hinausgeht, wird ignoriert.

Verwandte Themen: Besiegt, Lebenskraft

Schicksal

Siehe "Handlungskarten" auf Seite 21.

Schlammiges Gelände

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Schwierigkeit

- Das Anpassen der Schwierigkeit ist nur während der Spielvorbereitungen zum Kampagnenspiel für *Wege zum Ruhm* und *Die Anderswelt* verfügbar und kann später im Spiel nicht mehr geändert werden.

Normal

- Im Kampagnenspiel erhöhen sich Perils allmählich und die Helden starten mit 50 Gold pro Held.
- In *Die Anderswelt* starten die Helden mit 1 EP, heilen eine kleine Menge an ♥, Zustände werden zwischen den Ebenen abgelegt und die Helden haben die normale Zeit, um die Ebene zu absolvieren.

Hart

- Im Kampagnenspiel erhöhen sich Perils schneller und die Helden starten ohne Gold.
- In *Die Anderswelt* bekommen die Helden zu Beginn des Spiels keine EP. Weiterhin bekommen die Helden zwischen den Ebenen keine ♥-Erholung, Zustände werden nicht abgelegt und die Zeit, um die Ebene zu absolvieren, ist reduziert.

Verwandte Themen: Personenmarker, Zustände

Sichten

- Sichten ist ein Begriff, der die Bewegung von Figuren in *Wege zum Ruhm* beschreibt
- Beim Sichten macht eine Figur eine Bewegungsaktion und bewegt sich zum nächsten Feld, welches sich **innerhalb von 3 Feldern** zum Ziel befindet und dazu Sichtlinie besitzt. Sie stoppt, wenn sie dieses Feld erreicht oder wenn sie keine Bewegungspunkte mehr hat.
- Wenn ein Monster nicht genug Bewegungspunkte hat, um auf ein Feld innerhalb von 3 Feldern und Sichtlinie zu kommen, beendet es die Bewegung auf einem Feld, welches nächstmöglich zum Ziel ist, aber immer noch in Sichtlinie (wenn möglich).

Verwandte Themen: Bewegung, Richtung, Sichten, Stürmen

Sichtlinie

- Ein Feld ist dann in der Sichtlinie einer Figur, wenn eine **ununterbrochene gerade Linie** von einer beliebigen (zugewandten) Ecke des Feldes der Figur zu einer beliebigen (zugewandten) Ecke des Zielfeldes gezogen werden kann.
- Ein Feld hat immer Sichtlinie zu sich selbst. Zwischen zwei benachbarten Feldern besteht immer Sichtlinie (Ausnahme: Dickicht).
- Sichtlinie hat keine Beschränkungen hinsichtlich Reichweite.
- Siehe "3.4. Sichtlinienbeispiele" auf Seite 90 für visuelle Beispiele der Sichtlinienbestimmung).

Sichtlinie ist gegeben

- wenn die gezogene Linie die Ecke eines blockierten Feldes oder den **Rand eines Spielplanteils berührt**.

Sichtlinie ist blockiert

- wenn die gezogene Linie **durch** blockierte Felder, den Rand eines Spielplanteils, eine Tür, eine alte Mauer oder ein Dickicht **geht**.
- wenn die gezogene Linie **entlang** einer Kante eines besetzten Feldes oder des Kartenrandes **verläuft**.
- Die Sichtlinie kann nicht durch Felder gezogen werden, die die Figuren besetzen, **von denen oder zu denen Sichtlinie gezogen wird**.

Sichtlinie ist gegenseitig

- Sichtlinie ist gegenseitig. Wenn Feld A Sichtlinie zu Feld B hat, dann hat auch Feld B Sichtlinie zu Feld A. Jedoch können bestimmte Fähigkeiten dieses Prinzip verletzen. Details sind bei der entsprechenden Fähigkeit angegeben. Beispielsweise *Adlerauge* (Fähigkeit des Waldläufers), *Geschmeidig* (Fähigkeit des Knochenschreckens) und Seherin Kels Heldenfähigkeit.

Große Figuren

- Die Sichtlinie zu und von großen Figuren wird genauso bestimmt wie bei kleinen Figuren. Sie kann von und zu jedem Feld, welches eine große Figur einnimmt, gezogen werden, aber **nicht durch** die Figur.

Gruben

- Figuren auf Grubenfeldern haben nur Sichtlinie zu benachbarten Feldern (inklusive benachbarter Grubenfelder).
- Ebenso haben nur Figuren, die sich benachbart zu einem Grubenfeld befinden, Sichtlinie zu Figuren auf einem Grubenfeld.
- Figuren auf einem Grubenfeld blockieren nicht die Sichtlinie für Figuren, die sich außerhalb von Grubenfeldern befinden.

Verwandte Themen: Benachbart, Blockierte Felder, Grosse Figuren, Klassen, Terrain

Sonnensteinmarker

- Der Sonnenstein ist ein mächtiges Relikt, das nur in der Erweiterung *Labyrinth des Verderbens* vorkommt. Der Sonnenstein wird durch einen Marker und die passende Reliktkarte dargestellt.
- Wird der Held, der den Sonnenstein ausgerüstet hat, besiegt, legt er den Marker auf sein Feld und die Reliktkarte „Sonnenstein“ beiseite.
- Als Aktion kann ein Held oder Monster den Sonnenstein in **demselben oder von einem benachbarten Feld** aufnehmen.
  - Im Falle eines Helden, wird der Marker auf den Heldenbogen gelegt und der Held nimmt sich die Reliktkarte.
  - Im Falle eines Monsters, wird der Sonnensteinmarker unter die Basis des Monsters gelegt. Wird ein Monster, das den Sonnenstein trägt, besiegt, wird der Sonnensteinmarker auf das Feld des Monsters gelegt (bei großen Monstern nach Wahl des Overlords).
- Wenn am Ende einer Szene ein Monster den Sonnenstein besitzt, kommt der Marker zurück in die Schachtel, und der Overlord erhält die Reliktkarte „Zorn der Sonne“.
- Wenn die Szene endet, der Sonnensteinmarker fallen gelassen wurde und weder ein Held noch ein Monster den Marker trägt, gewinnen die Helden das Relikt zurück.
- Jeder Hauptmann kann das Relikt „Zorn der Sonne“ **zusätzlich** zu anderen Relikten tragen. Dies ist eine Ausnahme zur üblichen Regel für Relikte, nach der jeder Hauptmann nur 1 Relikt gleichzeitig tragen kann.
- Wird der Hauptmann, der das Relikt „Zorn der Sonne“ trägt, besiegt, lässt er es nicht fallen.

Verwandte Themen: Besiegt, Hauptmänner, Relikte

Speichern und Laden

- In *Wege zum Ruhm* speichert die App automatisch an mehreren Schlüsselpositionen während des Spiels:
  - Zu Beginn jedes Abenteuers
  - Zu Beginn jeder Runde des Abenteuers
  - Am Ende jedes Abenteuers
  - Jedes Mal, wenn man die Stadt verlässt
- Die App speichert nicht den Status von physikalischen Komponenten; wenn die Spieler mitten im Abenteuer entscheiden, aufzuhören, dann müssen sie diese Informationen selbst aufschreiben.

Verwandte Themen: Abenteuer, Runden

Spielbereit machen

- Wenn eine erschöpfte Karte spielbereit gemacht wird, wird sie wieder senkrecht ausgerichtet.
- Karten werden während Schritt 1.II des **aktiven Spielers** spielbereit gemacht (siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36) oder durch Spieleffekte.
- Umgedrehte Karten (z.B. Suchkarten oder Heldenbögen) werden nicht wieder spielbereit gemacht.

Verwandte Themen: Erschöpfen, Spielzug

Spielplan

Spielpläne

- Spielpläne zeigen den Aufbau eines vorgegebenen Abenteuers und sind damit ein integraler Bestandteil der Abenteuerbeschreibung.
- Spielpläne bestehen aus einer Kombination von Spielplanteilen, Endstücken, Verlängerungen, Übergängen, Markern, Türen und weiteren Spielkomponenten.
- Spielplanteile sind einzelne, große puzzleartige Kartenstücke, die zusammengesetzt werden können und die die Gegend in einem vorgegebenen Abenteuer darstellen.
- Große Spielplanteile besitzen zur besseren Identifikation einen einzigartigen Code. Jeder Code besteht aus einer Nummer und einem Buchstaben, der die Voder- bzw. Rückseite des Spielplanteils angibt.
- Ein Spielplanteil besteht aus mehreren quadratischen Feldern. Einige Felder können spezielle Regeln haben, abhängig von ihrem Aussehen (siehe "Terrain" auf Seite 38).
- Grenzen oder Ränder der Spielpläne besitzen schwarze Linien entlang der Grenzen des Spielplanteils. Wände sind schwarze Linien zwischen Feldern des Spielplanteiles. Beide blockieren sowohl die Bewegung als auch die Sichtlinie.
- Eingänge und Ausgänge besitzen spezielle Regeln hinsichtlich der Kartengrenzen (siehe "Eingang und Ausgang" auf Seite 13).
- Abenteuerbeschreibungen können die Namen von bestimmten Spielplanteilen enthalten um Gebiete von besonderer Bedeutung für das Abenteuer anzuzeigen (z.B. *Lavahöhle* oder *Wilder Garten*). Endstücke und Verlängerungen gehören **nicht** zu diesen Gebieten.

Wege zum Ruhm

- Abenteuer beginnen nicht mit einer vollständig bekannten Spielplan. Wenn Spieler den Spielplan erkunden und Türen öffnen, werden weitere Abenteuerregeln, Spielplanteile, Marker und Monster enthüllt.

Kampagnenkarten

- Die Rückseite des Quest-Handbuches zeigt üblicherweise eine Karte des Landes, in dem die Kampagne oder Mini-Kampagne spielt.
- Die Abenteuerorte auf der Karte sind mit Wegen verbunden, die die Helden zum Reisen benutzen. Jeder Weg hat eine Reihe von Symbolen, die anzeigen, was für überraschende Ereignisse auf diesem Weg eventuell auftreten können (siehe "Reise" auf Seite 31).

Wege zum Ruhm

- Nachdem ein Abenteuer der Kampagne abgeschlossen ist, werden die Spieler zur Kampagnenkarte transferiert.
- Die Abenteuerorte auf der Karte sind mit Wegen verbunden, die die Helden zum Reisen benutzen. Jeder Weg hat eine Reihe von Symbolen, die anzeigen, was für überraschende Ereignisse auf diesem Weg eventuell auftreten können (siehe "Reise" auf Seite 31).

Verwandte Themen: Abenteuer, Eingang und Ausgang, Klassenkarten, Kampagnen, Reise

Spielplan verlassen

- Bestimmte Effekte, Fähigkeiten oder Sonderregeln in Abenteuern können es den Helden erlauben, den Spielplan zu verlassen (z.B. die Helden verlassen freiwillig den Spielplan durch den Ausgang, Helden werden besiegt oder Tomble Burrowells Heldentat).
- Helden, die den Spielplan verlassen haben, dürfen keine Fähigkeit benutzen, die eine aktive Entscheidung des Spielers

voraussetzt, üblicherweise angezeigt durch „Benutze diese Karte“, „Erschöpfe diese Karte“ oder durch ◢-Kosten.

- Andere Figuren können von Helden profitieren, die den Spielplan verlassen haben. Diese Fähigkeiten dürfen den Helden, der den Spielplan verlassen hat, nicht dazu zwingen, "diese Karte zu benutzen", "diese Karte zu erschöpfen", ◢ zu bezahlen und dürfen nicht bedeuten, dass der Held auf der Karte ist.

Verwandte Themen: Besiegt, Eingang und Ausgang, Spielplan

Spielplanteil

Siehe "Spielplan" auf Seite 34.

Spielvorbereitungen

Allgemeine Spielvorbereitungen

1. **Abenteuer aussuchen:** Die Spieler suchen sich ein Abenteuer aus den verfügbaren Abenteuern aus.
2. **Spielplan zusammensetzen:** Die Spieler setzen den Spielplan von Szene 1 des gewählten Abenteuers anhand der Abenteuerbeschreibung zusammen.
3. **Rollen wählen:** Ein Spieler übernimmt die Rolle des Overlords und die anderen Spieler übernehmen einen (oder mehrere) Helden.
4. **Marker bereitlegen:** Alle Schadens-, Erschöpfungs-, Helden- und Zustandsmarker werden in getrennten Haufen bereit gelegt.
5. **Such- und Zustandskarten bereitlegen:** Die 12 Suchkarten des Grundspiels werden gemischt. Wenn mit Geheimkammern gespielt wird, wird die „Nichts“ Suchkarte durch eine „Geheimgang“ Suchkarte ersetzt. Die Zustandskarten werden nach Typ sortiert in einzelnen Stapeln bereit gelegt.
6. **Jeder Held nimmt sich eine Aktivierungskarte und die zugehörigen Heldenmarker.**
7. **Helden aussuchen:** Jeder Heldenspieler nimmt sich einen Heldenbogen und die passende Figur.
8. **Klassen aussuchen:** Jeder Heldenspieler nimmt sich ein Klassendeck, dessen Symbol zum Archetypsymbol seines Heldenbogens passt.
9. **Fertigkeiten aussuchen:** In der epischen Variante können jetzt die EP, die die Helden zu Beginn erhalten haben, ausgegeben werden, um neuer Fertigkeiten zu kaufen.
10. **Helden aufstellen:** Jeder Spieler stellt seinen Helden auf den Spielplan, wie im Quest-Handbuch vorgegeben. Die Helden werden vor dem Gefährten platziert.
11. **Overlorddeck wählen:** Der Overlord kann zwischen Arsenal I und Arsenal II wählen. Die beiden Stapel dürfen nicht gemischt werden.
12. **Monster aussuchen:** Die Quest-Handbücher geben für das gewählte Abenteuer an, welche Monster und Hauptmänner dem Overlord zur Verfügung stehen. Akt-I Monster für Einsteiger und Fortgeschrittene im epischen Spiel; Akt-II Monster für Experten im epischen Spiel.
13. **Aufbau des Abenteuers:** Der Overlord führt die Schritte aus, die beim gewählten Abenteuer unter „Aufbau“ stehen.
14. **Overlorddeck zusammenstellen:** Der Overlord mischt mindestens 15 Karten seiner Overlordkarten zu seinem Overlordstapel. Dies wird im Geheimen getan, damit die Helden nicht wissen, welche Karten der Overlord entfernt hat.
15. **Overlordkarten ziehen:** Der Overlord zieht so viele Overlordkarten, wie Helden im Spiel sind, und nimmt sie auf die Hand.

Spielvorbereitungen für das Kampagnenspiel

Die Spielvorbereitungen für das Kampagnenspiel sind identisch mit den allgemeinen Spielvorbereitungen mit folgenden Ausnahmen:

- Die Rolle des Overlords und der Helden bleibt für die gesamte Kampagne gleich.
- Eine neue Kampagne beginnt immer auf der Stufe Einsteiger.
- Der Overlord kann sich ein Handlungsdeck aussuchen, das er während der Kampagne benutzt.
- Die Stapel der Reiseereignis-, Stadtereignis-, Markt- sowie Gerüchtekarten besteht aus allen Karten aller verfügbaren Erweiterungen.
- Monster-, Hauptmann- und Marktkarten werden in zwei Stapel, einen für Akt I und einen für Akt II, aufgeteilt.

Wege zum Ruhm

1. **Nachschub vorbereiten:** Würfel, Zustands- und Suchkarten, Lebenskraft-, Ausdauer- und Zustandsmarker. Die „Nichts“, „Geheimgang“- und „Schatztruhe“-Suchkarte entfernen.
2. **Weitere Komponenten vorbereiten:** Monster- und Anführerfiguren, Hauptmänner, Dorfbewohner, Ziel- und Suchmarker; Anführer-, Hauptmänner-, Monster-, Markt- und Reliktkarten. Kartenteile und Türen.
3. **Startet die App und wählt den Spieltyp**
4. **Abenteuergruppe zusammenstellen:** Die Helden und die Klassen werden gewählt (siehe Allgemeine Spielvorbereitungen 7 & 8).

Verwandte Themen: Abenteuer, Akte, Gerüchtekarten, Handlungskarten, Helden, Kampagnen, Klassenkarten, Marktkarten und Einkaufen, Overlordkarten, Reise, Suchkarten, Szenen, Zustände

Spielzug

- Ein Spielzug ist die Zeit, in der der aktive Spieler die meisten seiner Spielaktionen durchgeführt.
- Ein Spielzug besteht aus allen Schritten, die auf den Übersichtskarten für den Helden- und den Overlordspielzug abgedruckt sind.
- Ein Spieler kann seinen Spielzug nicht freiwillig auslassen.

Heldenspielzug

1. Beginn des Spielzuges

I. Fertigkeiten zum Beginn des Spielzuges

- Alle Effekte, die den aktiven Helden betreffen und „**bis zum Beginn deines nächsten Zuges**“ andauern, verlieren jetzt ihre Wirkung.
- Der Held kann jetzt Fähigkeiten einsetzen, die „**zu Beginn deines Zuges**“ eingesetzt werden können.

II. Karten auffrischen

- Der Heldenspieler muss erschöpfte Karten spielbereit machen.

2. Gegenstände ausrüsten

- Der Held kann sich mit so vielen Gegenständen ausrüsten, wie er möchte (Ausrüstungsbeschränkungen beachten!). Alle Gegenstände, die nicht ausgerüstet sind, werden auf die Rückseite gedreht.

3. Aktionen ausführen

I. Vertraute aktivieren (optional)

- Jeder Vertraute kann jetzt aktiviert werden (Vertraute desselben Typs werden als Gruppe aktiviert).
- Jeder Vertraute kann 1 Bewegungsaktion und 1 Aktion, die auf seiner Karte steht, durchführen (sofern vorhanden; für Details siehe "Vertraute" auf Seite 42).
- Andere Aktionen, außer Bewegungsaktionen, können nicht freiwillig ohne einen speziellen Auslöser unterbrochen werden.
- „**Zu Beginn deines Zuges**“ und „**am Ende deines Zuges**“ Effekte von Zuständen, die der Vertraute hat, werden zu Beginn und zum Ende der Aktivierung jedes Vertrauten ausgelöst.

II. Helden Aktionen durchführen

- Der Held kann bis zu zwei Standardaktionen ausführen.
- „**Während deines Spielzuges**“ Effekte und Fähigkeiten ohne spezifischen Zeitpunkt können ausgelöst werden.
- Andere Aktionen außer Bewegungsaktionen können nicht freiwillig durch Fähigkeiten ohne einen speziellen Auslöser unterbrochen werden.

III. Vertraute aktivieren (optional)

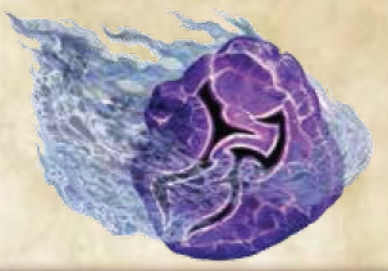
- Wie in 3.I, aber nur Vertraute, die in diesem Spielzug noch nicht aktiviert wurden.

4. Ende des Spielzuges

- „**Am Ende deines Zuges**“ Effekte werden ausgelöst.
- Der Held dreht seine Aktivierungskarte um.

Wege zum Ruhm

- Helden wählen den „Zug Beenden“ Schalter anstatt ihre Übersichtskarte am Ende ihres Zuges umzudrehen.



Overlordspielzug

1. Beginn des Spielzuges

I. 1 Overlordkarte ziehen und Beginn des Zuges-Fähigkeiten

- Der Overlord zieht 1 Overlordkarte.
- Der Overlord kann jetzt Fähigkeiten einsetzen, die „**zu Beginn deines Zuges**“ eingesetzt werden können.

II. Karten auffrischen

- Der Overlordspieler muss erschöpfte Karten spielbereit machen.

2. Monster aktivieren

I. Monstergruppe auswählen

II. Die Monster einer Gruppe aktivieren

- Jedes Monster wird aktiviert und kann bis zu zwei Aktionen ausführen. Monster können üblicherweise nur ein Mal pro Aktivierung angreifen.
- Andere Aktionen außer Bewegungsaktionen können nicht freiwillig durch Fähigkeiten ohne einen speziellen Auslöser unterbrochen werden.
- „**Wenn eine Monstergruppe aktiviert wird**“ Effekte werden ausgelöst.
- „**Während deines Spielzuges**“ oder „**wenn ein Monster aktiviert wird**“ Effekte können vor oder nach einer Aktion oder während einer Bewegungsaktion ausgelöst werden.
- „**Zu Beginn deines Zuges**“ und „**am Ende deines Zuges**“ Effekte von Zuständen, die das Monster hat, werden zu Beginn und zum Ende der Aktivierung jedes Monsters ausgelöst.

III. Wiederhole Schritt I und II für jede verbleibende Monstergruppe

3. Ende der Runde

- „**Am Ende des Spielzuges**“ und „**am Ende der Runde**“ Effekte werden ausgelöst.
- Der Overlordspieler dreht seine Übersichtskarte um.

Wege zum Ruhm

- In *Wege zum Ruhm* ersetzen die Monsteraktivierungen den Spielzug des Overlords.

Monster Aktivierung

I. Aktivierung einer Monstergruppe

- Die App bestimmt, welches Monster aktiviert wird.
- Monster können bis zu zwei Aktionen aus der Aktionenliste ausführen. Die meisten Monster können nur eine Aktion durchführen, die einen Angriff beinhaltet.
- „**Zu Beginn deines Zuges**“ und „**am Ende deines Zuges**“ Effekte von Zuständen, die das Monster hat, werden zu Beginn und zum Ende der Aktivierung jedes Monsters ausgelöst.
- „**Einmal pro Spielzug**“ Effekte werden nicht ausgelöst, da eine Monsteraktivierung kein Overlordspielzug ist.

II. Wiederhole Schritt I für jedes verbleibende Monster dieser Gruppe

III. Der Schalter unter dem Aktivierungsfenster wird gedrückt

- „Vor dem Spielzug“ oder „nach dem Spielzug“ sind nicht Teil des Spielzugs (z.B. ist die Aktivierung eines Gefährten nicht Teil des Heldenspielzugs).
- Siehe Box auf Seite 36 für Details des Helden- und Overlord-Spielzuges
  - In dieser Box meint das Wort „Auslöser“, dass die Auslösebedingungen erfüllt sind und ein Effekt automatisch oder durch den Spieler abgehandelt wird (abhängig von der Beschreibung des Effekts).
  - Beachtet, dass die Schritte 3.I, 3.II und 3.III des Heldenspielzugs nicht in den offiziellen Regeln stehen und nur eingefügt worden sind, um die Reihenfolge bei Aktivierung von Vertrauten zu klären.

Verwandte Themen: Runden

Stadtaktionen

- Stadtaktionen sind nur im Kampagnenspiel von *Wege zum Ruhm* verfügbar und können durchgeführt werden, wenn die Helden sich in einer Stadt aufhalten.
- Jede Stadt besitzt eine einzigartige Stadtaktion.

Verwandte Themen: Erfahrungspunkte, Woche

Stadtereigniskarten

Stadtereigniskarten ersetzen in der *Schatten von Nerekhall* Kampagne die Reiseereigniskarten.

- Für Stadtereigniskarten gelten dieselben Regeln wie für Reiseereigniskarten.
- Wenn ein Abenteuer auf einer Abenteuerkarte gewählt wird, während die *Schatten von Nerekhall* Kampagne gespielt wird, werden Reiseereigniskarten für diesen Reiseschritt benutzt.
- Stadtereigniskarten dürfen nicht mit Reiseereigniskarten gemischt werden.

Verwandte Themen: Kampagnen, Reise

Stürmen

- Stürmen ist ein Begriff, der benutzt wird, um die Bewegung von Figuren in *Wege zum Ruhm* zu beschreiben.
- Wenn eine Figur stürmt, führt sie eine Bewegungsaktion aus, bewegt sich auf das Ziel zu und stoppt, wenn sie zu dem Ziel benachbart ist oder ihr die Bewegungspunkte ausgehen.

Wege zum Ruhm

- Wenn sich ein Monster nicht bewegen würde, wenn es diese Aktion ausführt, so wird diese Aktion übersprungen.

Verwandte Themen: Akte, Bewegung, Richtung

Suchen

Helden benutzen eine Suchaktion um Suchmarker oder Herausforderungsmarker zu untersuchen oder zusätzliche Spieleffekte auszulösen, die im Quest-Handbuch beschrieben sind.

Suchmarker

- Suchmarker markieren Felder auf dem Spielplan, auf denen Helden nach Gegenständen, Tränken und Questgegenständen suchen können.

- Wenn der besondere Suchmarker in einem Abenteuer benutzt wird (siehe Bild rechts), legt ihn der **Overlord** verdeckt auf eines der mit „*“ markierten Felder des Spielplans, sofern nicht anderes angegeben ist.
- Ein Suchmarker wird nach einer erfolgreichen Suchaktion umgedreht und abgelegt. Wenn es nicht der besondere Suchmarker ist, zieht der Spieler die oberste Karte vom Suchstapel.
- Wenn der Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, **zieht er keine** Suchkarte, sondern findet etwas, was im Quest-Handbuch beschrieben steht.
- Herausforderungsmarker (siehe "Geheimkammern" auf Seite 18) gelten nicht als Suchmarker.

Suchaktion

- Ein Held kann eine Suchaktion durchführen, wenn er auf einem Feld oder auf einem Nachbarfeld von einem Objekt steht, dass durchsucht werden kann.
- Wenn ein Held während einer Suchaktion besiegt wird, ist die Suchaktion dennoch abgeschlossen und der Held erhält die Suchkarte, nachdem er besiegt wurde.
- Effekte von Fähigkeiten, die es einem Helden erlauben zu „suchen“, werden als Suchaktion betrachtet, selbst wenn der Effekt ohne das Ausführen einer Aktion ausgelöst wird wurden (z.B. Thaiden Nebelspitzes Heldenfähigkeit).

Suchkarten

- Der Suchkartenstapel wird während der **Spielvorbereitungen** zusammengestellt. Wird mit Geheinmkammern gespielt, wird die „Nichts“ Suchkarte durch **eine** „Geheimgang“ Suchkarte ersetzt.
- Der Suchkartenstapel wird zwischen den Szenen eines Abenteuers oder wenn er verbraucht ist **nicht** gemischt.
- Suchkarten, die einen Gegenstand zeigen, können nur **einmal** benutzt werden, folgen aber den anderen Regeln von Gegenständen. Diese Suchkarten können wie angezeigt benutzt werden. Anschließend dreht der Spieler sie auf die Rückseite, lässt sie aber vor sich liegen.
- Suchkarten müssen zum Benutzen nicht ausgerüstet werden.
- Im Kampagnenspiel werden die Helden mit dem Betrag an Gold belohnt, der unten rechts auf der Suchkarte steht (auch wenn die Suchkarte bereits benutzt wurde). Für Details siehe "Marktkarten und Einkaufen" auf Seite 27.

Wege zum Ruhm

- Während der Spievorbereitungen werden die „Nichts“, die „Geheimgang“ und die "Schatztruhe“ Suchkarten aus dem Suchkartenstapel entfernt.
- Die App informiert die Spieler über das Ergebnis der Suche.

Verwandte Themen: Abenteuer, Akte, Benachbart, Geheimkammern, Kampagnen, Marktkarten, Szenen

Szenen

Eine Szene ist ein Teil eines Abenteuers mit eigenem Spielplan, eigenen Regeln und Zielen. Wenn die Spieler von einer Szene eines Abenteuers zu einer anderen wechseln, führen sie folgende Schritte aus:

- Die Helden behalten alle bereits erlittenen Schadenspunkte, Zustände, Tapferkeits-, Elixier und Erleuchtungsmarker, die sie am Ende der vorangegangenen Szene hatten.
- Die Helden gewinnen ihre komplette Ausdauer zurück.
- Jeder niedergestreckte Held kann eine kostenlose Aktion Aufrappeln ausführen und gewinnt dann seine komplette ♥ zurück.

- Die Heldenspieler drehen die Heldenbögen wieder auf die Vorderseite.
- Alle Suchkarten bleiben vor den Helden liegen, wie sie sind (Vorder- oder Rückseite).
- Die Helden entfernen alle Liedmarker von ihren Klassenkarten.
- Der Overlord behält seine Handkarten. Während des Übergangs von einer Szene eines Abenteuers zu einer anderen zieht der Overlord **keine** Overlordkarten entsprechend der Anzahl der Helden.

> **Wege zum Ruhm**
> - Alle Abenteuer besitzen nur eine einzige Szene.

Verwandte Themen: Abenteuer, Spielvorbereitungen

Tapferkeitsmarker

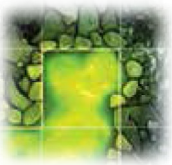
- Die Klasse des Champions hat mehrere Fertigkeiten, die Tapferkeitsmarker verwenden. Die Anzahl der Tapferkeitsmarker ist auf die mitgelieferten Marker (12 Stück) beschränkt.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Tapferkeitsmarker erhält, nimmt er sich einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Heldenbogen.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Tapferkeitsmarker ausgibt (meist um einen Effekt einer Champion-Fertigkeit auszulösen), legt er ihn von seinem Heldenbogen zurück in den Vorrat.
- Tapferkeitsmarker bleiben zwischen den Szenen eines Abenteuers und wenn der Held besiegt wird auf dem Heldenbogen, werden aber am Ende des Abenteuers abgeworfen.
- Figuren, die als Helden gelten (inklusive Gefähretn) können genauso wie Helden Tapferkeitsmarker erhalten und ausgeben, um einen Effekt einer Champion-Fertigkeit auszulösen. Jedoch legen sie alle Tapferkeitsmarker ab, wenn sie besiegt werden, wenn sie freiwillig vom Spielplan entfernt werden und am Ende eines jeden Abenteuers.
- Ein Trugbildmarker kann Tapferkeitsmarker erhalten und ausgeben. Wenn er Tapferkeitsmarker ausgibt, kann er eine Champion-Fertigkeit wie z.B. *Kampfeslust* (1 ⛊ beim Verteidigen hinzurechnen) oder *Keine Gnade* (einen Angriff durchführen) auslösen. Da Trugbildmarker jedoch keine Angriffswürfel haben, wäre das Ergebnis des Angriffs 0, wenn keine ♥ oder Würfel durch andere Effekte hinzugefügt werden.

Verwandte Themen: Besiegt, Klassenmarker

Terrain

- Einige Felder auf dem Spielplan zeichnen sich durch besonderes Terrain aus, welches durch eine farbige Umrandung des Feldes bzw. der Felder markiert wird. Zusätzlich können bestimmte Marker auf der Karte spezielle Typen von Terrain angeben.
- Terrainfelder haben Effekte auf das Spiel, wie unten angegeben:

Gefahrenfelder



- Jedes Feld mit gelber Umrandung ist ein Gefahrenfeld.
- Für Gefahrenfelder gelten dieselben Regeln wie für Lavafelder (siehe unten).

Grube

- Grubenfelder haben eine grüne Umrandung.
- Jedes Mal wenn eine Figur ein Grubenfeld betritt, erleidet diese Figur 2 ♥.
- Eine Figur auf einem Grubenfeld kann keine Bewegungspunkte ausgeben. Andere Spieleffekte, die eine Figur um eine bestimmte Anzahl Felder bewegen lassen, oder die eine Figur auf ein anderes Feld platzieren, ohne Bewegungspunkte auszugeben, können verwendet werden, um das Grubenfeld zu verlassen.
- Eine Figur auf einem Grubenfeld hat nur zu Figuren auf ihren Nachbarfeldern Sichtlinie und nur Figuren auf Nachbarfeldern zu einem Grubenfeld haben Sichtlinie zu einer Figur auf diesem Grubenfeld.
- Eine Figur auf einem Grubenfeld blockiert nicht die Sichtlinie für Figuren, die sich nicht auf einem Grubenfeld befinden. Siehe "3.4. Sichtlinienbeispiele" auf Seite 90 für visuelle Beispiele zur Bestimmung der Sichtlinie und Gruben.
- Als Spezialaktion kann eine Figur aus einer Grube klettern:
  - Die Figur wird vom Spielplan entfernt und auf ein leeres benachbartes Feld gestellt. Falls es kein leeres benachbartes Feld gibt, kann die Figur diese Aktion nicht durchführen.
  - Wenn eine Figur aus einer Grube klettert, kann sie nicht auf die andere Seite einer Höhenlinie platziert werden.
  - Figuren, die als Held betrachtet werden, können eine beliebige ihrer Aktionen verwenden, um aus der Grube zu klettern.
- Große Monster sind von Grubenfeldern nur betroffen, wenn ihre Bewegung auf einem Grubenfeld endet oder unterbrochen wird und sie dabei ausschließlich Felder besetzen, die Grubenfelder sind.
- Vertraute, die wie Hindernisse behandelt werden, behandeln Grubenfelder wie Wasserfelder und können sich frei von Grubenfeldern weg bewegen.

> **Wege zum Ruhm**
> - Monster vermeiden immer das Betreten von Grubenfeldern. Große Monster bewegen sich in und durch ein Grubenfeld, solange sie am Ende der Bewegung nicht von Effekten von Grubenfeldern betroffen sind.
> - Wenn es den Helden gelingt, ein Monster auf ein Grubenfeld zu steuern, gibt es seine nächste Aktion für das Herausklettern aus und stellt sich auf das nächste freie Feld, welches kein Grubenfeld ist.

Hindernis

- Hindernisse haben eine rote Umrandung.
- Hindernisse gelten als besetzte Felder, d. h. sie blockieren die Bewegung und die Sichtlinie.
- Durch Hindernisse kann nicht gezählt werden.
- Fliegende Figuren können Hindernisse ignorieren, wenn sie Felder für Bewegung zählen.

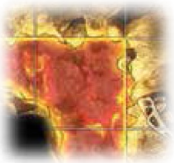
Höhenunterschied

- Höhenunterschiede werden durch gestrichelte rote Linien (auch Höhenlinien genannt) entlang der Kante von Feldern dargestellt.
- Höhenunterschiede blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie.
- Benachbarte Felder, die durch eine Höhenlinie voneinander getrennt sind, gelten weiterhin als benachbart. Wenn eine Figur jedoch aus einer Grube klettert, kann sie nicht auf die andere Seite einer Höhenlinie platziert werden.
- Wenn an einer Ecke eine Höhenlinie und eine Wand (schwarzer Rand eines Spielplanteils) zusammentreffen, kann sich keine Figur über den Höhenunterschied dieser Ecke bewegen.
- Höhenunterschiede blockieren die Bewegung großer Monster. Wenn ein großes Monster aber seine Bewegung unterbricht oder beendet, kann die Figur so platziert werden, dass sie Höhenlinien überdeckt, solange alle von ihr besetzten Felder leer sind.
- Eine Figur mit der Fähigkeit „Fliegen" kann sich ungehindert über Höhenlinien hinweg bewegen.
- Wenn eine Figur einen Nahkampfangriff ausführt (ohne weitreichend oder ausgedehnt), der auf ein Feld zielt, das eine gemeinsame Ecke mit zwei Höhenlinien oder einer Höhenlinie und einem Kartenrand oder einer Mauer hat, fügt die verteidigende Figur **einen schwarzen Würfel zu ihrem Verteidigungspool hinzu**. Wenn das Zielfeld nur eine Ecke mit einer Höhenlinie gemeinsam hat, bekommt die verteidigende Figur keinerlei Bonus.
- Wenn eine Figur mit einem Nahkampfangriff auf eine Figur auf der anderen Seite einer Höhenlinie zielt, wirft das Ziel des Angriffs auf der anderen Seite der Höhenlinie **einen schwarzen Verteidigungswürfel mehr**. Wenn der Angreifer über die Fähigkeit Weitreichend oder Ausgedehnt verfügt, erhält das Ziel diesen Verteidigungsbonus nicht.

Wege zum Ruhm

- Nahkampf Monster greifen Helden über Höhenlinien hinweg an, obwohl sie einen Nachteil haben.
- Ein Monster, das auf ein Ziel auf der anderen Seite einer Höhenlinie zustürmt, bewegt sich nicht um die Höhenlinie herum oder von dem Helden weg, um sich auf ein Feld zu bewegen, welches nicht durch eine Höhenlinie vom Feld des Helden getrennt ist. Es beendet seine Bewegung ganz normal, als sobald es sich in ein benachbartes Feld bewegt.

Lava

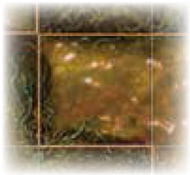


- Lavafelder haben eine gelbe Umrandung.
- Wenn eine Figur ein Lavafeld betritt, erhält sie sofort 1 ♥.
- Helden oder Monster, die ihren Zug oder ihre Aktivierung auf einem Lavafeld beenden, sind sofort besiegt. Wenn ein Held auf diese Weise besiegt wird, legt der Heldenspieler den Heldenmarker auf das nächste leere Feld seiner Wahl, das kein Lavafeld ist.
- Ein großes Monster wird auf diese Weise nur besiegt, wenn alle von ihm besetzten Felder Lavafelder sind.

Wege zum Ruhm

- Monster vermeiden immer das Betreten von Lavafeldern (oder Gefahrenfeldern), es sei denn, sie erleiden für das Betreten keine ♥.
- Wenn das Monster noch Bewegungspunkte übrig hat, sich aber nicht weiter auf das Ziel zu bewegen kann ohne sich durch ein Lavafeld zu bewegen, bewegt es sich nicht.

Schlammiges Gelände

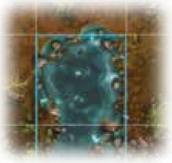


- Schlammfelder haben eine orangefarbene Umrandung.
- Eine Figur, die ein Schlammfeld betritt, muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt einsetzen, um das Feld zu betreten.
- Wenn eine Figur ihren Zug oder ihre Aktivierung beginnt und jedes Feld, das sie besetzt, ein Schlammfeld ist, beträgt ihre Geschwindigkeit 1 und kann bis zum Ende dieses Zuges oder dieser Aktivierung nicht über 1 hinaus erhöht werden.

Wege zum Ruhm

- Monster bewegen sich nur dann durch Schlammfelder, wenn sie für diesen Weg weniger Bewegungspunkte benötigen, als für andere Wege.
- Monster vermeiden das Betreten von Schlammfeldern, sofern dies möglich ist, aber beenden ihre Züge in Schlammfeldern, wenn dies notwendig ist.

Wasser



- Wasserfelder haben eine blaue Umrandung.
- Eine Figur, die ein Wasserfeld betritt, muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt einsetzen um das Feld zu betreten.

Wege zum Ruhm

- Monster bewegen sich nur dann durch Wasserfelder, wenn sie für diesen Weg weniger Bewegungspunkte benötigen, als für andere Wege.

Zerfallendes Gelände

- Ein Feld, das zerfallendes Gelände enthält, verliert alle anderen Geländearten (selbst solche, die von bestimmten Monstern hinzugefügt wurden), mit Ausnahme von Hindernissen.
- Jedes Mal, wenn ein Held ein Feld mit zerfallendem Gelände betritt, darf er eine Probe seiner Wahl auf 📖 oder 🍄 ablegen. Falls die Probe misslingt oder er sich entscheidet sie nicht abzulegen, entfernt er den Marker für zerfallendes Gelände vom Spielplan und erleidet die Effekte von anderen Geländearten des Feldes wie üblich.
- Falls das aufgedeckte Gelände 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zum Betreten erfordert, erleidet dieser Held stattdessen 1 🔥.
- Falls sich eine Figur auf einem Feld befindet, das zerfallendes Gelände enthält, können andere Figuren dieses Feld nicht betreten.

Verwandte Themen: Angriffe, Benachbart, Bewegung, Charakteristika, Grosse Figuren, Sichten, Weitreichend und Ausgedehnt, Zustände

Todgeweiht

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Training

- Training kommt nur in *Wege zum Ruhm* vor und ersetzt Schritt 5 der Kampagnenphase (Erfahrungspunkte ausgeben).
- Jederzeit während der Kampagnenphase können die Spieler das Trainingssymbol auswählen und auf dem Trainingsbildschirm ihre EP ausgeben, um neue Klassenkarten zu kaufen.
- Um die EP auszugeben, wählt der Held eine (oder mehrere) der angezeigten Klassenkarten, nimmt sich die entsprechende Karte aus seinem Deck und wählt sie auf dem Bildschirm aus. Dies zieht automatisch den EP-Wert von seinem Vorrat ab.
- Der Trainingsbildschirm kann von den Spielern ebenfalls benutzt werden, um die entsprechenden Heldenbögen und Klassenkarten eines gespeicherten Spiels anzuzeigen.
- Helden können keine der erworbenen Klassenkarten austauschen, es sei denn, ein Spieleffekt erlaubt dies.

Verwandte Themen: Erfahrungspunkte, Kampagnen, Klassenkarten

Trugbildmarker

- Die Klasse des Beschwörers hat mehrere Fertigkeiten, die Trugbildmarker verwenden. Die Anzahl der Trugbildmarker ist auf 4 begrenzt.
- Jeder Trugbildmarker gilt als Heldenfigur mit den Attributswerten des Beschwörers und wirft 1 grauen Verteidigungswürfel. Trugbildmarker haben keine Angriffswürfel (nicht einmal einen blauen).
- Sobald ein Trugbild ♥ oder ◢ erleidet, wird es vom Spielplan genommen und der Beschwörer erleidet 1 ♥ und 1 ◢.
- Trugbildmarker können Zustandskarten erhalten, da sie jedoch keine Aktionen oder Angriffe haben, ist der einzige Zustand, der sie beeinflusst Geschwächt.
- Es dürfen höchstens so viele Trugbilder gleichzeitig auf dem Spielplan sein, wie Trugbildmarker enthalten sind (also 4).
- Zu beliebigen Zeitpunkten seines Zuges darf der Beschwörer Trugbilder vom Spielplan nehmen und zurück in seinen Vorrat legen.
- Trugbildmarker verbleiben auf dem Spielplan, selbst wenn der Beschwörer besiegt wird.

Verwandte Themen: Klassenkarten, Klassenmarker, Zustände

Tür öffnen oder schliessen

- Figuren können als Aktion von einem benachbarten Feld aus eine Tür öffnen; diese wird entfernt und neben den Spielplan gestellt.
- Wenn eine Figur als Aktion die Tür schließt, wird sie wieder an ihre ursprüngliche Position auf dem Spielplan gestellt.
- Geschlossene Türen blockieren die Sichtlinie und die Bewegung.
- Felder, die durch eine geschlossene Tür voneinander getrennt sind, gelten nicht als benachbart. Felder können nicht durch eine geschlossene Tür gezählt werden.
- Weiterhin können Fallgitter und Dickicht durch eine Aktion geöffnet bzw. entfernt werden.

Wege zum Ruhm

- Türen können nicht geschlossen werden.

Verwandte Themen: Akte, Felder zählen, Sichten, Türen und Tür-ähnliche Objekte

Türen und Tür-ähnliche Objekte

Türen und Tür-ähnliche Objekte werden durch stehende Pappmarker dargestellt, die wie in der Abenteuerbeschreibung angegeben auf den Spielplan gestellt werden.

Türen

- Normale Türen werden auf dem Spielplan in der Abenteuerbeschreibung in gelb dargestellt, verschlossene Türen in rot.
- Figuren können sich nicht durch Türen bewegen, Sichtlinie durch Türen ziehen oder Felder durch Türen abzählen. Felder die durch eine Tür getrennt sind, gelten nicht als benachbart.
- Wenn eine Figur eine Tür öffnen oder schließen Aktion durchführt, kann sie eine benachbarte Tür öffnen oder schließen.
- Wenn eine Tür geöffnet wird, wird sie in die Nähe neben den Spielplan gestellt. Wenn sie später wieder geschlossen wird, wird sie wieder auf ihren ursprünglichen Platz gestellt.
- Manche Türen sind verriegelt oder auf sonstige Weise verschlossen, sodass sie nicht normal geöffnet werden können.
- Wenn eine große Figur Felder auf beiden Seiten einer Tür besetzt, kann diese Tür nicht geschlossen werden.
- Wenn laut Abenteuerbeschreibung eine Attributsprobe nötig ist, um eine verschlossene Tür zu „öffnen“ und sie danach wieder geschlossen wird, so ist zum erneuten Öffnen eine weitere Attributsprobe erforderlich .
- Wenn laut Abenteuerbeschreibung eine Tür von der Karte „entfernt“ oder zerstört wird, so kann sie nicht mehr geschlossen werden.

Wege zum Ruhm

- Türen können nicht geschlossen werden.

Alte Wände

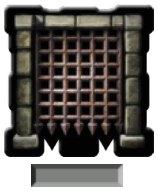
- Alte Wände werden genau wie Türen in einem Abenteuer aufgebaut und sind im Quest-Handbuch von *Nebel von Bilehall* als blaues Rechteck dargestellt.
- Felder, die durch Alte Wände voneinander getrennt sind, gelten nicht als benachbart und es können auch keine Felder durch Alte Wände hindurch gezählt werden.
- Alte Wände blockieren die Bewegung und die Sichtlinie.
- Alte Wände können nicht wie Türen geöffnet oder geschlossen werden.

Dickicht

- Dickichte werden im Quest-Handbuch als grüne Türen dargestellt.
- Dickichte blockieren die Bewegung nicht.
- Felder, die durch Dickichte getrennt sind, gelten als benachbart, und es können Felder durch Dickichte hindurch gezählt werden.

- Dickichte blockieren die Sichtlinie und Figuren, die einen Nahkampfangriff ausführen, können keine Ziele angreifen, die auf der anderen Seite des Dickichts stehen. Effekte durch z.B. Explosion und Feueratem können immer noch Figuren durch Dickichte hindurch betreffen.
- Große Monster können nicht auf Feldern stehen, die durch ein Dickicht getrennt sind.
- Dickichte können von der Karte entfernt werden, wenn eine Figur
- eine Aktion Tür öffnen durchführt. Entfernte Dickichte können nicht wieder geschlossen werden.

Fallgitter



- Fallgitter werden wie Türen aufgebaut und werden im Quest-Handbuch als graue Türen dargestellt.
- Fallgitter blockieren nur die Bewegung, aber nicht die Angriffe oder die Sichtlinie. Es ist möglich Felder durch Fallgitter hindurch zu zählen. Felder, die durch ein Fallgitter voneinander getrennt sind, gelten **als benachbart**.
- Eine Figur kann als Aktion ein benachbartes Fallgitter öffnen oder schließen. Dies gilt als Öffnen oder Schließen einer Tür.

Verwandte Themen: Benachbart, Bewegung, Felder zählen, Sichten, Tür öffnen oder schliessen

Unterbrechung

- Eine Unterbrechung ist ein Spieleffekt, der ausgelöst wird, während ein anderer Effekt abgehandelt wird. Unterbrechungen sind auf verschiedenen Spielkomponenten, wie z.B. Overlordkarten, Klassenkarten, Heldenbögen usw., verzeichnet.
- Unglücklicherweise sind andere Unterbrechungen, als das Unterbrechen einer Bewegungsaktion durch eine Aktion, in den aktuellen Regeln nicht sehr gut definiert und Verantwortliche von FFG scheinen diesbezügliche Regelfragen von Fall zu Fall zu entscheiden. Das folgende fasst zusammen, was über Unterbrechungen bekannt ist:

Unterbrechungen durch den aktiven Spieler:

- Im Allgemeinen sind Bewegungsaktionen und Fähigkeiten, die eine Bewegungsaktion beinhalten (wie z.B. *Überwältigen*), die einzigen Aktionen, die freiwillig unterbrochen werden können.
- Eine Figur muss sich auf einem leeren Feld befinden, wenn sie ihre Bewegungsaktion unterbricht.
- Zusätzlich können andere Aktionen durch Fähigkeiten unterbrochen werden, wenn eine spezifische Auslösebedingung während einer Aktion eintritt.

  Beispiele:

  – Ein Angriff kann durch einen Effekt unterbrochen werden, der ausgelöst wird, bevor die Angriffswürfel geworfen werden oder nachdem ♥ erlitten wurde, aber nicht durch eine Fähigkeit, die während deines Zuges ausgelöst wird.

  – Eine Heldentat kann nicht unterbrochen werden, um Bewegungspunkte auszugeben, es sei denn, es ist irgendwo anders beschrieben.
- Wenn eine Bewegungsaktion einer großen Figur durch eine andere Aktion unterbrochen wird, dehnt sich die Figur aus und wird erneut auf den Spielplan gestellt.
- Wenn der Overlord eine Bewegungsaktion eines großen Monsters unterbricht, um eine andere Aktion auszuführen, muss er in der Lage sein, die Unterbrechungsaktion anzusagen, **bevor** die Figur des Monsters auf den Spielplan gestellt wird.
- Wenn der Effekt der Unterbrechung abgehandelt wurde, kann die Bewegungsaktion fortgesetzt werden; der aktive Spieler wählt ein Feld, auf das die große Figur „schrumpft“ und kann dann die verbleibenden Bewegungspunkte ausgeben.

Unterbrechungen durch einen anderen Spieler oder durch einen Effekt:

- Diese Art von Unterbrechung kann nur auftreten, wenn spezifische Auslösebedingungen erfüllt sind.
- Details, wie die Unterbrechung abgehandelt wird, sind üblicherweise in dem Text des speziellen Effektes beschrieben.
- Bewegungen von großen Monstern können nicht unterbrochen werden (z.B. durch *Flink*, *Widerhaken* oder *Absichern*), wenn es keinen Platz für das Monster zum „ausdehnen“ gibt.
- Bei Reihenfolgekonflikten entscheidet der aktive Spieler in welcher Reihenfolge die Effekte abgehandelt werden.
- Effekte, die als Unterbrechung gelten und für die spezielle Regeln von FFG existieren, wurden in Sektion 2 dieses Guides eingefügt.

> **Wege zum Ruhm**
>
> - Wenn ein Held die Aktivierung eines Monsters mit einer Fertigkeit oder Fähigkeit unterbricht, wird die Priorität des Monsters neu bewertet und muss, falls nötig, angepasst werden.

Verwandte Themen: Akte, Auslöser, Bewegung, Grosse Figuren

Upgrade Phase

Siehe "Stürmen" auf Seite 37.

Verängstigt

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Verflucht

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Vergiftet

Siehe "Zustände" auf Seite 45.

Verstärkung

- Verstärkungen sind zusätzliche Monster, die der Overlord während eines Abenteuers bekommen kann. Die Regeln für Verstärkungen sind in der Beschreibung des Abenteuers beschrieben.
- Der Overlord entscheidet, ob normale oder Elite-Monster als Verstärkung eingesetzt werden.
- Sofern es nicht irgendwo beschrieben ist, muss der Overlord bei Verstärkungen die Gruppengröße einhalten. Wenn ein Spieleffekt Spieler anweist, die Gruppengröße zu ignorieren, ist die Anzahl der Monster durch die Anzahl der Plastikfiguren dieser Monstergruppe limitiert (was der Gruppengröße eines Spiels mit 4 Helden entspricht).
- Für zusätzliche Regeln hinsichtlich des Platzierens von Monstern siehe "Platzieren von Monstern" auf Seite 30.

Verwandte Themen: Abenteuer, Eingang und Ausgang, Grosse Figuren, Klassen, Monster, Platzieren von Monstern, Spielvorbereitungen

Vertraute

Vertraute sind Kreaturen, die von einem Helden kontrolliert werden.

Beschwörung

- Vertraute werden auf dem Spielplan platziert, wenn ein Held spezielle Fähigkeiten von seinen Klassenkarten oder seinem Heldenbogen benutzt.
- Wenn ein Vertrauter nicht platziert werden kann, da es kein gültiges, leeres Feld gibt, wird er stattdessen auf das nächste, leere Feld gestellt.
- Wenn ein Vertrauter beschworen wird, während er sich noch auf dem Spielplan befindet, wird er entfernt und wie angegeben neu platziert. Er gilt dabei nicht als besiegt oder abgeworfen.
- Wenn ein Vertrauter besiegt oder freiwillig vom Spielplan entfernt wird, werden alle Zustände und Marker ebenfalls abgeworfen.
- Vertraute werden nicht während der Spielvorbereitungen einer Szene auf dem Spielplan platziert, sondern müssen (erneut) beschworen werden, es sei denn, die Spielmechaniken erlauben es.

Aktivierung

- Ein Vertrauter wird in Schritt 3.I oder 3.III (Aktionen ausführen) eines Heldenspielzuges aktiviert. Er kann nicht zwischen Heldenaktionen in Schritt 3.II aktiviert werden. Siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36.
- Sofern es nicht anderswo steht, kann ein Vertrauter nur einmal pro Runde aktiviert werden (selbst wenn der Vertraute vom Spielplan entfernt und erneut beschworen wurde).
- Mehrere Vertraute der gleichen Art, die von einem Helden kontrolliert werden, werden als Gruppe aktiviert (z.B. mehrere Belebte Steine).
- Wenn ein Held zwei verschiedene Vertraute kontrolliert (z.B. Leuchtfeuer and Untoter Diener), kann er sie unabhängig voneinander aktivieren.
- Effekte, die „Zu Beginn deines Zuges“ und „am Ende deines Zuges“ ausgelöst werden (wie z.B. Effekte von Zustände und das Verlieren aller Bewegungspunkte), werden zum Beginn und am Ende der Aktivierung jedes einzelnen Vertrauten ausgelöst.
- Vertraute sind nicht automatisch besiegt, wenn der sie kontrollierende Held besiegt wird.

Typen von Vertrauten

1. Vertraute, die nicht als Figuren, Helden oder Hindernisse behandelt werden

- können nicht Ziel eines Angriffs sein oder von einem Angriff oder einem Spieleffekt betroffen werden, es sei denn, es ist ausdrücklich im Text des Effekts angegeben.
- können **eine einzige** Bewegungsaktion während ihrer Aktivierung durchführen.
- behandeln jedes spezielle Terrain, welches kein Hindernis ist, als Wasserfeld.
- können **eine einzige** weitere Aktion während ihrer Aktivierung durchführen, wenn eine solche auf der Vertrautenkarte angegeben ist.
- behindern nicht die Bewegung oder Sichtlinie, können ihre Bewegung auf Feldern, die Figuren enthalten, unterbrechen oder beenden.
- Vertraute dieses Typs: Skye, Pico, Schattenseele

2. Vertraute, die als Figuren/Helden behandelt werden

- **werden als Helden betrachtet** hinsichtlich von Angriffen, Monsteraktionen, Heldenfähigkeiten und -taten, Heldenfertigkeiten, Fähigkeiten von Gegenständen, Relikten, Suchkarten und Overlordkarten.
- **werden nicht als Helden betrachtet** hinsichtlich aller Fertigkeiten, Abenteuerregeln, Handlungskarten, Reiseereignisse, Gerüchtekarten und alle anderen Spieleffekten, es sei denn, es ist irgendwo anders explizit angegeben.
- können **eine einzige** Bewegungsaktion während ihrer Aktivierung durchführen.
- können keine Ausrüstung mit Helden tauschen.
- behindern die Bewegung und die Sichtlinie und gelten gegenüber Helden als verbündete Figuren.
- folgen hinsichtlich Terrain denselben Regeln wie Helden.
- können **eine einzige** weitere Aktion während ihrer Aktivierung durchführen, wenn eine auf der Vertrautenkarte steht.
- können von Zuständen betroffen sein und versagen automatisch bei Attributsproben.
- können eine Aktion verwenden, um eine Aktion auf einer Zustandskarte durchzuführen (z.B. um Betäubt, Blutend und Brennend abzuwerfen) oder um aus einem Grubenfeld zu klettern.
- können Erleuchtungs-, Elixier- und Tapferkeitsmarker erhalten.
- Vertraute dieses Typs: Leuchtfeuer, Untoter Diener, Wolf

3. Vertraute, die als Hindernisse behandelt werden

- gelten nicht als Helden oder Figuren.
- können Ziel eines Angriffs oder von dem Angriff eines Monsters oder Helden betroffen sein.
- können von Zuständen betroffen sein, versagen automatisch bei Attributsproben und können ihre Aktion verwenden um eine Aktion auf einer Zustandskarte durchzuführen (z.B. um Betäubt, Blutend und Brennend abzuwerfen.
- es können keine Felder durch sie hindurch gezählt werden, **außer wenn sie das Ziel eines Angriffs sind oder von einem Angriff betroffen sind**.
- blockieren Bewegung.
- können **eine einzige** Bewegungsaktion während ihrer Aktivierung durchführen.
- können sich nicht durch blockierte Felder bewegen (z.B. durch feindliche Figuren besetzt), außer durch Felder, die von verbündeten Figuren besetzt sind.
- behandeln jedes spezielle Terrain, welches kein Hindernis ist, als Wasserfeld, sind **nicht** von gefährlichem Gelände/ Lava am Ende ihrer Aktivierung betroffen und können sich **frei aus** Grubenfeldern **heraus bewegen**.
- Vertraute dieses Typs: Belebte Steine

Wege zum Ruhm

- Vertraute sind von Perils nicht betroffen.
- Wenn ein Monster angewiesen wird, einen Helden als Ziel zu wählen, sind angreifbare Marker und Vertraute, die als Held oder als Hindernis behandelt werden, gültige Ziele.
- Falls ein Vertrauter oder ein angreifbarer Marker nicht die Statistiken aufweisen, die das Monster zur Zielwahl für seinen Angriff verwendet, so haben der Vertraute oder der angreifbare Marker den Wert 0 für die entsprechende Statistik.
- Vertraute werden zwischen den Stages in *Die Anderswelt* vom Spielplan entfernt, außer Leuchtfeuer, der neben Challara platziert wird, wenn die Heldin auf dem Spielplan einer neuen Stage platziert wird.

Verwandte Themen: Aktivierung, Bewegung, Spielzug, Stürmen, Terrain, Ziel

Von...weg

Siehe "Richtung" auf Seite 32.

Wasser

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Weitergeben

Helden können Markt-, Relikt- und Suchkarten untereinander nach folgenden Regeln tauschen:

- In der Kampagnenphase können die Helden beliebig viele erlaubte Karten untereinander austauschen. Das können sie zu einem beliebigen Zeitpunkt vor dem Reiseschritt tun.
- Nachdem der Held eine Bewegungsaktion während seines Zuges durchführt, kann er zu jeder Zeit in diesem Zug Ausrüstung mit einem benachbarten Helden tauschen. Weitergeben benötigt keine weitere Aktion.
- Startausrüstung kann nicht weitergegeben werden.
- Erschöpfte Karten und umgedrehte Suchkarten können auch weitergegeben werden.
- Mit den so erhaltenen Gegenständen kann sich ein Held aber erst zu Beginn seines nächsten Zuges ausrüsten.

Verwandte Themen: Bewegung, Kampagnen, Marktkarten, Marktkarten und Einkaufen, Relikte, Suchkarten

Weitreichend und Ausgedehnt

- Die Fähigkeiten Weitreichend und Ausgedehnt modifizieren Nahkampfangriffe.
- Während es normale Nahkampfangriffe einer Figur nur erlauben, ein benachbartes Feld anzugreifen, erlaubt es Weitreichend und Ausgedehnt einer Figur, ein Ziel im Abstand von 2 oder 3 Feldern anzugreifen. Das Zielfeld muss in Sichtlinie sein.
- Der Angreifer muss sowohl die Distanz als auch die Sichtlinie zu seinem Zielfeld erfüllen.
- Wie die normalen Nahkampfangriffe benötigen Angriffe mit Weitreichend und Ausgedehnt keine Reichweite und der Angriff kann auch nicht wegen fehlender Reichweite fehlschlagen. Wenn sich das Ziel wegbewegt, nachdem ein gültiger Angriff erklärt wurde, so wird es dennoch getroffen. Jedoch gibt es spezielle Effekte, die eine Reichweitenvorraussetzung für Nahkampfangriffe hinzufügen (z.B. *Tarnung*).
- Im Falle eines großen Monsters kann die Distanz und die Sichtlinie von **unterschiedlichen Feldern** bestimmt werden, solange beide zum gleichen Zielfeld führen (siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91).

Wege zum Ruhm

- Wenn ein Monster mit Weitreichend oder Ausgedehnt angewiesen wird, auf einen Helden zu zustürmen, versucht es sich auf ein benachbartes Feld des Helden zu bewegen.

Verwandte Themen: Angriffe, Felder zählen, Reichweite, Sichten

Woche

- Während des Kampagnenspiels in *Wege zum Ruhm* lassen bestimmte Aktivitäten die Kampagne um eine Woche oder mehr fortschreiten. Wenn Spieler an diesen Aktivitäten teilnehmen, verringert sich die Anzahl an Wochen, bis ein verfügbares Hauptabenteuer gestartet werden muss.
- Wenn ein Hauptabenteuer keine Wochen mehr hat, müssen die Spieler es als nächstes spielen, und können nichts anderes unternehmen, was eine Woche oder länger dauert.

Verwandte Themen: Abenteuer

Würfel

- Es gibt im Spiel drei verschiedene Arten von Würfeln: Kampfwürfel (blau), Machtwürfel (rot, gelb, grün) und Verteidigungswürfel (grau, schwarz, braun).
- Würfel werden gemeinsam geworfen. Im Kampf gelten alle Würfel, die der Angreifer wirft als Angriffswürfel, jene des Verteidigers als Verteidigungswürfel.
- Für Attributsproben werden 1 grauer und 1 schwarzer Würfel geworfen (es sei denn, ein Spieleffekt ändert die Würfel).

Verwandte Themen: Angriffe, Charakteristika, Würfelwurf modifizieren

Würfelresultat ersetzen

Siehe "Würfelwurf modifizieren" auf Seite 43.

Würfelresultat verändern

Siehe "Würfelwurf modifizieren" auf Seite 43.

Würfelwurf modifizieren

- Fähigkeiten oder andere Spieleffekte können es Spielern erlauben, erneut zu würfeln, Ergebnisse von einem oder mehreren Würfeln zu "verändern" oder zu "ersetzen". Zusätzlich modifizieren bestimmte Fähigkeiten und Effekte das Ergebnis eines Wurfes, indem sie ⛊, ♥ oder ◢ zum Ergebnis addieren oder subtrahieren.
- Sofern der Effekt nicht ausdrücklich etwas anderes besagt, wird das neue Ergebnis beibehalten.
- Modifikationen von Würfeln sind in der Regel auf bestimmte Situationen beschränkt (z.B. gilt das erneute Würfeln von "Verteidigungswürfeln" nur für Verteidigungswürfel, die im Rahmen eines Angriffs gewürfelt werden und kann nicht zur Wiederholung eines Attributtests verwendet werden).
- Wenn eine Fähigkeit benutzt wird, die es erlaubt, erneut zu Würfeln oder das Ergebnis zu verändern, als Reaktion auf eine Fähigkeit benutzt wird, die es erlaubt, erneut zu Würfeln oder das Ergebnis zu verändern, werden die Effekte in der Reihenfolge angewendet, in der die Fähigkeiten verwendet werden (der aktive Spieler entscheidet nicht über die Reihenfolge).

Fähigkeiten, die ein erneutes Würfeln erlauben

- Fähigkeiten, die ein erneutes Würfeln erlauben (z.B. "würfle 1 Verteidigungswürfel neu" oder "würfle einen Attributtest neu") sind die häufigsten Fähigkeiten, um Würfelwürfe zu modifizieren. Diese Gruppe beinhaltet Fähigkeiten wie *Dunkles Karma*, *Glücksbringer*, *Generalprobe* (Barde), und *Stab der Schatten*.
- Das erneute Würfeln erzeugt keine neue Instanz einer Attributsprobe. Eine Attributsprobe, die mehrere erneute Würfelwürfe oder "Ergebnis verändern"-Fähigkeiten beinhaltet, ist immer noch eine einzige Probe.
- Bestimmte Fähigkeiten, die ein erneutes Würfeln erlauben, beziehen sich auf die Angriffswürfel anstatt auf den Angriffspool. In diesen Fällen bezeichnet "der Angriffswürfel" (Singular) den blauen Würfel und "die Angriffswürfel" (Plural) den Angriffspool.

Fähigkeiten, die erlauben, das "Ergebnis zu verändern"

- Fähigkeiten dieser Gruppe können verwendet werden, um das Ergebnis eines oder mehrerer Würfel zu ändern (z.B. "Du kannst den Angriffswürfel in ein anderes Ergebnis ändern" oder "jedes X in ein anderes Ergebnis deiner Wahl ändern"). Dies erlaubt es dem Spieler, den oder die Würfel auf das Ergebnis seiner Wahl zu drehen. Fähigkeiten dieser Art finden sich auf *Flügelklinge*, Heldentaten (Lindel, Tatianna), *Gelübde der Freiheit* (Mönch) und *Des eigenen Glückes Schmied* (Gespaltene Loyalität).

Fähigkeiten, die addieren/subtrahieren erlauben

- Diese Gruppe umfasst Fähigkeiten, die die Ergebnisse der Würfelwürfe durch Addition oder Subtraktion von ⛊, ♥ oder ◞ verändern (z.B. "füge 1 ⛊ zu dem Ergebnis hinzu"). Beispiele sind *Geisterrüstung*, *Manageflecht*, *Runenbeherrschung*, oder *Unheimlicher Einfluss* (Saat des Verrats). Diese Fähigkeiten werden auf das Ergebnis des Wurfes angewendet, unabhängig von bereits ausgeführten Fähigkeiten, die ein erneutes Würfeln oder das Ändern eines Wurfes erlauben. Wenn zwei oder mehr Fähigkeiten dieser Gruppe gespielt werden, werden diese nacheinander angewendet (z.B. *Schwerer Umhang* kann verwendet werden, nachdem der Overlord *Dunkle Macht* zu einem Monsterangriff hinzugefügt hat).

Fähigkeiten, die erlauben, "das Ergebnis zu ersetzen"

- Diese Gruppe beinhaltet Fähigkeiten, die das Ergebnis von Würfeln ersetzen (z.B. "ersetzen Sie die Ergebnisse durch eine Anzahl von ⛊, die Ihrem 👁 entspricht"). Diese Gruppe umfasst Fähigkeiten von *Elfenumhang*, *Runenverzierte Robe* und Krutzbecks Heldentat.
- Werden Fähigkeiten, die "addieren/subtrahieren" erlauben, als Antwort auf eine Fähigkeit, die das "Ersetzen eines Ergebnisses" erlaubt, gespielt, so werden erstere wie üblich angewendet.
- Im aktuellen Regelwerk ist nicht klar, ob Fähigkeiten, die ein erneutes Würfeln und "Verändern des Ergebnisses" erlauben, als Antwort auf Fähigkeiten gespielt werden können, die das Ersetzen eines Ergebnisses erlauben. Es ist auch nicht klar, wie Fähigkeiten, die das "Ersetzen des Ergebnisses" erlauben, das Ergebnis eines Wurfes verändern, wenn sie als Antwort auf Fähigkeiten gespielt werden, die das "addieren/subtrahieren" erlauben.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Marktkarten, Würfel

Zerfallendes Gelände

Siehe "Terrain" auf Seite 38.

Ziel

- Ein Ziel gibt ein Feld, eine Figur oder ein Objekt an, welches von einem Angriff oder einem Effekt betroffen werden kann.

Ziele eines Angriffs

- Ein Angriff zielt oder betrifft immer ein oder mehrere **einzelne Felder**, auf denen feindliche Figuren stehen. Wenn das Ziel ein großes Monster ist, zielt und betrifft der Angriff nur ein Feld.
- Eine Figur, die zum Ziel eines Angriffs wird, gilt als betroffen durch den Angriff. Jedoch sind Figuren, die durch einen Angriff betroffen sind, nicht automatisch Ziel des Angriffs.
- Im Allgemeinen wird während eines Angriffs, der mehrere Figuren betrifft, **keine Figur mehr als einmal betroffen**. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist, wenn eine Figur einen solchen Angriff auf sich selbst umlenkt, während sie durch denselben Angriff betroffen ist. In einem solch seltenen Fall muss sich die Figur gegen jeden Angriff einzeln verteidigen. Fähigkeiten, die zu solch einer Situation führen sind *Verteidigen* und *Beschützen*.
- Ein Effekt, der das Ziel oder den Angreifer während des Angriffs bewegt, kann das Ergebnis des Angriffs beeinflussen:
  - Nahkampfangriffe (selbst solche mit Weitreichend und Ausgedehnt) können nicht wegen einer Erhöhung der Distanz zwischen dem Angreifer und dem Ziel fehlschlagen, nachdem ein gültiges Ziel in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs gewählt wurde.
  - Fernkampfangriffe können fehlschlagen, wenn die Distanz zwischen Angreifer und Ziel während den Schritten 1-3 geändert wird, da die Reichweite erst in Schritt 3 (Reichweite prüfen) des Kampfes bestimmt wird. Wenn der Angreifer oder das Ziel nach Schritt 3 bewegt werden, so hat die veränderte Distanz keinen Effekt und der Angriff kann nicht aufgrund ungenügende Reichweite fehlschlagen.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91 für visuelle Beispiele.

Ziele eines Effekts

- Die Auswahl von Zielen für Effekte, die nicht in Zusammenhang mit Angriffen stehen, ist weniger restriktiv.
- Ähnlich wie Angriffe zielen Effekte auf ein oder mehrere einzelne Felder. Jedoch beziehen sich Effekte, die „Ziel“ enthalten, auf eine komplette Figur und somit auf alle Felder, die eine Figur einnimmt (z.B. der zweite Effekt von *Pestwolke* oder der Effekt von *Brandpfeile*). In diesem Zusammenhang ist „Zielmonster“ oder „Zielfigur“ genauer.
- Sonderregeln und Details, die mit Effekten verbunden sind, sind auf den dazugehörigen Spielmaterialien abgedruckt.

Auf Objekte zielen

In einigen Abenteuern können Türen oder andere Objekte von Angreifern als Ziel bestimmt werden, als wären sie Monster. Siehe "Angriffe" auf Seite 5 für Details.

> **Wege zum Ruhm**
>
> - Die App liefert üblicherweise Prioritäten für die Auswahl von Zielen für Angriffe und Effekte (wie z.B. den Held mit der höchsten ✹ oder mit den wenigsten ♥). Wenn es hierbei einen Gleichstand gibt, dann wird das **nächste** Ziel anvisiert. Wenn es dabei immer noch einen Gleichstand gibt, dann dürfen die Spieler nach eigenem Ermessen entscheiden.

Verwandte Themen: Angriffe, Betroffen, Fähigkeiten, Grosse Figuren

Zurücklegen von Spielmaterial

- Der Text auf dem Spielmaterial weist die Spieler manchmal an, Karten oder Marker abzuwerfen.
- Komponenten, die in ihren **Vorrat zurückgelegt oder abgeworfen** werden, können zu einem späteren Zeitpunkt wieder im Spiel verwendet werden. Im Gegensatz dazu können Komponenten, **die in die Schachtel zurückgelegt** werden, nicht wieder im Abenteuer (einfaches Spiel) oder in der Kampagne (Kampagnenspiel) verwendet werden, es sei denn, es ist etwas anders angegeben.

Verwandte Themen: Ablegen von Spielmaterial

Zusatzabenteuerkarten

Siehe "Gerüchtekarten" auf Seite 19.

Zu...hin

Siehe "Richtung" auf Seite 32.

Zustände

Ein Zustand ist ein Status, der durch eine Zustandskarte hervorgerufen wird.

Zustände können zugefügt werden:

1. Durch ➶-Fähigkeiten, wenn mindestens 1 ♥ in Schritt 5 (Schaden zufügen) des Angriffs zugefügt wurde (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6). Zustände werden normalerweise in diesem Schritt zugefügt. Beachtet, dass Figuren, die durch einen Angriff betroffen sind (aber nicht notwendigerweise Ziel eines Angriff sind), auch Zustände bekommen können, auch wenn die ➶-Fähigkeit auf der Monsterkarte das Schlüsselwort „Ziel“ enthält.
2. Andere Fähigkeiten und Effekte können Zustände zufügen, unabhängig davon, ob Schaden in Schritt 5 des Angriffs zugefügt worden ist. Die Auslösebedingungen und Voraussetzungen, um erfolgreich einen Zustand zuzufügen (z.B. eine misslungene Attributsprobe) sind bei der Fähigkeit oder dem Effekt beschrieben.

- Fähigkeiten und Effekte, die Zustände **zufügen**, resultieren üblicherweise darin, dass einer Figur ein Zustand **zugewiesen** wird, was durch die zugehörige Zustandskarte und den Marker für Helden uns Monster angezeigt wird. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt einer Figur einen Zustand zufügt, die bereits diese Zustandskarte oder-marker besitzt, kann eine weitere Instanz dieses Zustandes nicht zugefügt werden und dieser neue Zustand hat keinen Effekt.

Entfernen von Zuständen:

1. Wenn eine Figur besiegt wird, werden alle Zustände abgeworfen.
2. Während des Schritts Aufräumen einer Kampagne werden alle Zustände abgeworfen.
3. Aktionen auf Zustandskarten, Fähigkeiten (z.B. Gesundung) und andere Spieleffekte erlauben das Abwerfen von Zuständen. Voraussetzungen, um erfolgreich einen Zustand abzuwerfen, sind bei der Fähigkeit oder dem Effekt beschrieben.

- Effekte von Zustandskarten beziehen sich oft auf den Zug einer Figur. Für Monster, Vertraute, Gefährten und andere Figuren, die keinen eigenen Zug haben, sollte „Zug“ besser als „Aktivierung“ gelesen werden.
- Eine Figur, die anderweitig begrenzte Aktionen hat (z.B. Vertraute, Figuren, die als Helden behandelt werden), kann eine ihrer Aktionen nutzen, um eine Aktion durchzuführen, die auf der Zustandskarte abgedruckt ist. Aktuell sind solche Aktionen bei den Zuständen Blutend, Brennend und Betäubt möglich.
- Zustandskarten und Marker sind nicht auf den Vorrat begrenzt.

Betäubt

Kartentext: ➚: Wirf diese Karte bzw. diesen Marker ab. Dies muss deine nächste Aktion in deinem Zug sein, solange du diese Karte bzw. diesen Marker hast.

- „Betäubt“ kann durch eine einzige Aktion entfernt werden und die Figur kann verbleibende Aktionen ohne Beschränkungen einsetzen.
- „Betäubt“ betrifft Fähigkeiten, die keine Aktionen sind, nicht.
- „Betäubt“ werden unterbricht oder beendet keine laufende Bewegungsaktion (oder irgendeine andere Aktion).

Wege zum Ruhm

- Wenn ein betäubtes Monster seine Aktivierung beginnt, benutzt es seine erste Aktion um „Betäubt“ abwerfen und fährt dann mit der ersten Aktion auf der Aktionsliste fort.
- Wenn ein Monster in der Mitte seiner Aktivierung betäubt wird, beendet es seine aktuelle Aktion; wenn es dann noch eine Aktion übrig hat, wirft es „Betäubt“ ab.

Blutend

Kartentext: ➚: Wirf diese Karte bzw. diesen Marker ab. Solange du diese Karte bzw. diesen Marker hast, erleidest du für jede andere Aktion, die du ausführst, 1 ◗.

Wege zum Ruhm

- Wenn ein Blutendes Monster keine andere Aktion durchführen kann, führt es die spezielle Aktion aus, um „Blutend“ abzuwerfen.

Brennend

Kartentext: Du oder eine zu dir benachbarte Figur können eine Aktion ausführen, um diese Karte bzw. diesen Marker abzuwerfen. Am Ende deines Zuges erleiden du und alle zu dir benachbarten Verbündeten 1 ♥.

- Wenn der Zustand Brennend vor dem Ende des Zuges einer Figur abgelegt wird, erleidet die brennende Figur keinen Schaden.
- Figuren, die als Helden behandelt werden, können die spezielle Aktion durchführen, um Brennend von sich selbst oder einem benachbarten Helden abzuwerfen.

Wege zum Ruhm

- Wenn ein Brennendes Monster keine andere Aktion durchführen kann, führt es die spezielle Aktion aus, um „Brennend“ von sich selbst oder einem benachbarten Monster abzuwerfen.
- Wenn zu dem Monster mehrere Monster benachbart sind, von denen es „Brennend“ abwerfen kann, dann wählt es das Monster, mit den geringsten Lebenspunkten.

Erkrankt

Kartentext: Lege zu Beginn deines Zuges eine ✹-Probe ab. Wenn sie gelingt, wirf diese Karte bzw. Marker ab. Wenn sie misslingt, erleidest du 1 ◗ und behältst diese Karte bzw. diesen Marker.

Gelähmt

Kartentext: Du kannst keine Bewegungsaktionen ausführen und keine ◖ erleiden, um Bewegungspunkte zu erhalten. Wirf diese Karte bzw. diesen Marker am Ende deines Zuges ab.

- Wenn eine Figur gelähmt wird, sind alle Bewegungspunkte, egal aus welcher Quelle, verloren.
- Jede Fähigkeit, die keine Bewegungsaktion ist, kann benutzt werden, wenn eine Figur gelähmt ist. Dies beinhaltet Fähigkeiten, die Figuren von dem Spielplan entfernen und in ein anderes Feld platzieren, Fähigkeiten, die es einer Figur erlauben, sich eine Anzahl an Feldern basierend auf ihrer Geschwindigkeit zu bewegen und Fähigkeiten, die es einer Figur erlauben, Bewegungspunkte zu erhalten.
- **Errata (GER):** Das aktuelle Errata gibt an, dass gelähmte Helden ◖ erleiden können, um Bewegungspunkte zu bekommen. Dies ist falsch und wird in den nächsten offiziellen Errata geändert.

Wege zum Ruhm

- Ein gelähmtes Monster überspringt alle Aktionen, die eine Bewegungsaktion erfordern.
- Am Ende jeder Aktivierung von gelähmten Monstern wird dieser Zustand abgeworfen.

Geschwächt

Kartentext: Du erhältst -1 ⛊ auf deine Verteidigungswürfe und -1 ♥ auf alle deine Angriffswürfe. Wenn du eine Ausruhaktion ausführst, wirfst du diese Karte bzw. diesen Marker ab.

- Figuren, die als Held behandelt werden, können sich nicht ausruhen, um Geschwächt zu entfernen, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.

Todgeweiht

Kartentext: Jedes Mal, wenn du ♥ erleidest, erleidest du 1 ♥ zusätzlich. Jeder deiner Angriffe hat: ✦: Wirf diese Karte bzw. diesen Marker ab.

- Zustände werden in Schritt 5 des Kampfes hinzugefügt, wenn der Schaden zugefügt wird. Da Todgeweiht ausgelöst wird, wenn eine Figur Schaden erleidet (was stattfindet nachdem Schaden zugefügt wird), wird es bereits während des Angriffs ausgelöst, in welchem es zugefügt wurde (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).
- Todgeweiht erhöht den erlittenen ♥ durch den Angriff um 1 ♥. Es erzeugt keine weitere Instanz von zugefügtem Schaden.

Wege zum Ruhm

- Wenn ein Monster einen Angriff durchführt und 1 oder mehrere ✦ übrig hat, nachdem es alle ✦ ausgegeben hat (✦ die keinen Effekt haben und nicht benötigt werden, werden ignoriert), gibt es 1 ✦ aus, um „Todgeweiht“ abzuwerfen.

Verängstigt

Kartentext: Du kannst keine ✦ einsetzen. Wenn sich am Ende deines Zuges keine gegnerischen Figuren in deiner Sichtlinie befinden, lege diese Karte bzw. diesen Marker ab.

Wege zum Ruhm

- Wenn ein verängstigtes Monster sich zurückzieht, beendet es seine Bewegung falls möglich in der Art, dass es sich nicht in Sichtlinie einer feindlichen Figur befindet.
- Dies übergeht das Verhalten des Monsters, sich so weit weg wie möglich vom nächsten Helden zu bewegen, wenn es sich somit aus der Sichtlinie von allen Helden bewegen kann.

Verflucht

Kartentext: Du kannst keine Monsteraktionen oder ➦-Fertigkeiten ausführen. Zu Beginn deines Zuges legst du eine 📖-Probe ab. Wenn sie gelingt, wirfst du diese Karte bzw. diesen Marker ab. Wenn sie misslingt, behältst du diese Karte bzw. diesen Marker. Verfluchte Helden können immer noch Heldenfähigkeiten oder Heldentaten, die eine Aktion benötigen, durchführen, da Heldenfertigkeiten definiert sind als Fähigkeiten exklusiv von Klassenkarten.

Wege zum Ruhm

- Ein verfluchtes Monster überspringt alle Aktionen, die eine spezielle Monsteraktion auf seiner Monsterkarte benötigen.

Vergiftet

Kartentext: Lege zu Beginn deines Zuges eine 🏃-Probe ab. Wenn sie gelingt, wirf diese Karte bzw. diesen Marker ab. Wenn sie misslingt, erleidest du 1 ♥ und behältst diese Karte bzw. diesen Marker.

Verwandte Themen: Aktivierung, Angriffe, Besiegt, Fähigkeiten

Zwei-Spieler-Spiel

- In einem Spiel mit zwei Helden, erhalten die Helden einen zusätzlichen Vorteil:
  - Während „3. Aktionen ausführen“ im Heldenspielzug (siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36) darf jeder Held einen zusätzlichen Angriff ausführen, der keine Aktion erfordert.
  - Dieser Angriff kann keine Spezialaktion sein, die einen Angriff enthält (z. B. „*Kampfrausch*“ oder „*Explodierende Rune*“); der Angriff muss eine normale Aktion Angreifen sein.
  - Dieser Angriff kann nur im Schritt „Aktionen ausführen“ des Heldenspielzuges ausgeführt werden.
  - Dieser Angriff kann vor oder nach jeder seiner Aktionen ausgeführt werden.
  - Falls ein Held in seinem Zug den freien Angriff nicht nutzen konnte oder wollte, darf er stattdessen am Ende seines Heldenspielzuges 2 ♥ regenerieren.

2. Errata and FAQ

2.1. Helden und Verbündete

Andira Runenhand

- Andira Runenhands Heldenfähigkeit wird nur durch ♥ ausgelöst, der in Schritt 5 (Schaden zuweisen) eines Angriffs erlitten wurde ("Schritte im Kampf" auf Seite 6).
- Wenn Andiras Heldenfähigkeit durch einen Angriff ausgelöst wird, der mehrere Figuren betrifft, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge, in der die Figuren ♥ erleiden. Das angreifende Monster erleidet 1 ♥, für jede Figur, die mindestens 1 ♥ von dem Angriff erleidet. Wenn das angreifende Monster besiegt wird, wird der Angriff sofort beendet und die übrigbleibenden Figuren, die vom Angriff betroffen sind, erleiden keine ♥.
- Mit ihrer Heldentat kann Andira nicht mehr als das Doppelte der restlichen Lebenskraft des angegriffenen Monsters heilen, da die Figuren nur ♥ in Höhe ihrer verbleibenden Lebenskraft erleiden können.

Astarra

- Wenn Astarra ihre Feldenfähigkeit benutzt und es kein freies Feld benachbart zu dem gewählten Held gibt, wird Astarra stattdessen auf das nächste freie Feld gesetzt.
- Astarra kann ihre Heldenfähigkeit während des Zuges eines anderen Spielers benutzen, wenn sie Bewegungspunkte ausgeben kann (z.B. durch Syndraels Heldentat).
- Figuren, die mit Astarras Heldentat bewegt werden, sind nicht in der Lage, Plätze zu tauschen, da eine Figur ihre Bewegung erst komplett durchführen muss, bevor eine andere bewegt wird.
- Astarra muss alle möglichen Figuren bewegen, wenn sie ihre Heldentat benutzt. Sie kann nicht freiwillig bestimmte Figuren ausschließen.

Augur Grimson

- Da jedes Feld Sichtlinie zu sich selbst hat, betrifft Augur Grisoms Heldentat auch ihn selbst.
- Augur Grisoms Heldentat betrifft auch niedergestreckte Helden.

Aurim (UK)

- Helden, die sich benachbart zu ihm befinden, bekommen keinen zusätzlichen Vorteil, wenn Aurim einen *Krafttrank* benutzt.

Carthos der Verrückte (UK)

- Carthos Heldenfähigkeit kann im Zug eines anderen Spielers ausgelöst werden, so lange die Ziel-Fertigkeitskarte benutzt werden kann.

Geistersprecher Mok

- Geistersprecher Mok kann seine Heldenfähigkeit einmal in jedem Heldenzug benutzen. Wenn ein Held innerhalb von 3 Feldern 1 oder mehr ♥ oder ◢ wiederherstellt, stellt Geistersprecher Mok 1 ♥ oder 1 ◢ seiner Wahl wieder her.
- Geistersprecher Mok stellt nur 1 ♥ oder 1 ◢ wieder her, selbst wenn mehrere andere Helden innerhalb von 3 Feldern gleichzeitig seine Heldenfähigkeit auslösen.
- Seine Heldenfähigkeit wird auch ausgelöst, wenn ein niedergestreckter Held sich aufrappelt, einem niedergestreckten Held aufgeholfen wird, oder er auf irgendeine andere Weise Lebenskraft erhält. Felder werden zu dem Heldenmarker des niedergestreckten Helden gezählt.

Wege zum Ruhm

- Geistersprecher Moks Heldentat hat keine Auswirkung.

Grisban der Durstige

- **Errata:** Grisbans Heldenfähigkeit sollte lauten: „Jedes Mal wenn du die Aktion Ausruhen ausführst, darfst du sofort 1 deiner Zustandskarten abwerfen."
- Grisban der Durstige kann seine Heldentat benutzen, wenn er betäubt ist, da dies keine Aktion benötigt.

Grossmagier Cwellin

- Wenn Grossmagier Cwellin seine Heldenfähigkeit benutzt und einen Helden wählt, der genauso viel ◢ erlitten hat, wie seine Ausdauer angibt, so stellt er 2 ◢ wieder her (nicht 3 ◢).

Hugo der Glorreiche (UK)

- Hugos Heldentat verdoppelt die gewürfelten ♥ auf den Angriffswürfeln bevor andere Effekte das Resultat modifizieren.

Ispher

- Isphers Heldenfähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn er niedergestreckt ist, da ein niedergestreckter Held keine Fähigkeiten oder Boni von passiven Fähigkeiten benutzen kann, es sei denn, es ist explizit erlaubt.

Jain Fairwood

- Jain Fairwoods Heldenfähigkeit kann nicht benutzt werden, um um zu verhindern, dass Zustände erhalten werden. Zustände werden in dem Schritt „Schaden zufügen" des Kampfes zugewiesen (wenn die Summe aller ♥ höher ist als die Summe aller ⛊). Jain Fairwoods Heldenfähigkeit wird im Schritt „Schaden erleiden" ausgelöst (zu einem Zeitpunkt, wenn Zustände bereits zugewiesen worden sind).

Ker der Graue

- Wenn Ker der Graue seine Heldenfähigkeit benutzt, um während seines Zuges auszusetzen, bleibt die generelle Struktur seines Zuges intakt. Hierbei verbleiben unverbrauchte Bewegungspunkte in seinem Bewegungspunktevorrat und können benutzt werden, wenn Ker seinen Zug fortsetzt

Wege zum Ruhm

- Nachdem Kers Zug aufgeschoben wurde, beginnt sofort ein anderer Held mit seinem Zug; Kers „Zug beenden"-Knopf wird dabei nicht ausgewählt.
- Kers Zug wird fortgesetzt, nachdem ein anderer Held seinen Zug beendet hat, den „Zug beenden"-Knopf auswählt und die anschließende Monsteraktivierung (wenn möglich) durchführt. Ker schließt dann seinen Zug ab und wählt anschließend den „Zug beenden"-Knopf ganz normal aus.

Krutzbeck

- Krutzbecks Heldenfähigkeit kann in Verbindung mit seiner Heldentat benutzt werden. Wenn Krutzbeck mindestens 6 ♥ erlitten hat, nachdem er 3 rote Würfel für seine Heldentat geworfen hat, bilden die geworfenen ♥ von den roten Würfeln und die 2 ♥ von seiner Heldenfähigkeit das Angriffsergebnis.

Kundschafter Durik

- Seine Heldentat erlaubt es Kundschafter Durik ein einzelnes Monster von einem leeren Feld aus anzugreifen, sofort nachdem er von dem Feld des Monster weggezogen ist.

Lachender Buldar (UK)

- Da Lachender Buldars Heldentat keine Aktion benötigt, bekommt er 3 Angriffe, selbst wenn er betäubt ist.
- Wenn Lachender Buldar mit einer Zweihandwaffe ausgerüstet ist, wird diese hinsichtlich der Interaktion mit anderen Karten (z.B. Doppelhieb) als Einhandwaffe betrachtet.

Laurel vom Blutwald

- Laurel vom Blutwalds Heldenfähigkeit erhöht den Minimalschaden von *Schwarzer Pfeil* von 3 ♥ auf 4 ♥ nicht.

Leorik der Gelehrte

- Der Effekt der Heldenfähigkeit von Leorik dem Gelehrten wird nach Schritt 2 (Würfel werfen) des Angriffs hinzugefügt ("Heldenspielzug" auf Seite 36), bevor irgendwelche Modifikationen zu dem Angriffsergebnis hinzugefügt werden.
- Die Heldenfähigkeit von Leorik dem Gelehrten tritt ein, selbst wenn er verzaubert ist (z.B. Dunkle Verzauberung, Tückische Schatten, usw.) und kann von ihm verursachte ♥ reduzieren, wenn er gezwungen ist, sich selbst anzugreifen.

Lindel

- Lindels Heldentat erlaubt es, den Kampfwürfel (blauer Würfel) auf ein Resultat deiner Wahl zu drehen.

Logan Lashley

- Logan Lashley kann seine Heldenfähigkeit auch dann benutzen, wenn der ausgeführte Angriff ein Fehlschlag war.

Lord Hawthorne

- Wenn Lord Hawthorne als Ritter mit seiner Heldentat ein Monster besiegt und hinterher *Vorrücken* nutzt, kann er sich nur bis zu seiner Geschwindigkeit bewegen. Bewegung durch Heldentat und Vorrücken sind nicht kumulativ.

Okaluk and Rakash

- Okaluk und Rakashs Heldentat heilt Okaluk und Rakash, ob sie niedergestreckt sind oder nicht.
- Die Heldentat heilt andere Helden, die niedergestreckt sind, hat aber keinen Effekt auf nicht-niedergestreckte Helden.

Raythen (Gefährte)

- Raythens *Scharfe Augen* kann dazu benutzt werden den *Goldrausch* des Schatzjäger auszulösen, wenn der Schatzjäger der nächste Held ist.
- Wenn Raythen *Scharfe Augen* benutzt und eine „Geheimgang"-Karte aufdeckt, wird der Geheimgangmarker auf das Feld des nächsten Helden gelegt.
- Raythen kann *Scharfe Augen* nicht bei einem Herausforderungsmarker benutzen.

Roganna der Schemen

Wege zum Ruhm

- Wenn ein Monster angewiesen wird, einen Helden zu "sichten", der durch Rogannas Heldentat beschützt ist, „stürmt" es stattdessen auf den Helden zu.

Ronan der Wilde

- Die Heldentat von Ronan dem Wilden kann nicht benutzt werden, um Gegenstände zu tauschen, die die Einschränkung „Diese Karte kann nicht zwischen Helden getauscht werden" haben (z.B. *Immunitätselixier*).

Sahla

- Sahla kann seine Heldenfähigkeit einmal pro Runde benutzen.
- Das „Wähle dann eine Figur innerhalb von 3 Feldern Entfernung zu dir, die diesen Zustand erhält" ist obligatorisch. Wenn Sahla eine Figur wählt, die bereits von diesem Zustand betroffen ist, wird keine weitere Instanz dieses Zustandes hinzugefügt.
- Sahlas Heldentat erlaubt es ihm nicht, eine erschöpfte Fertigkeitskarte eines anderen Helden zu benutzen.
- Er kann seine Heldentat benutzen, um ein Vertrauten eines anderen Helden zu beschwören. Dies beeinflusst andere Vertraute, die durch diese Karte beschworen wurden, in keiner Weise. Wenn Sahlas Zug vorüber ist, verliert er den Zugang zu dieser Klassenkarte und der Vertraute wird abgelegt. Da Vertraute zu einem einzelnen Helden gehören, haben Klassenkarten, die sich auf "deinen" Vertrauten beziehen (wie z.B. *Vampirblut*, *Macht der Untoten* oder *Hautwechsler*) keinen Effekt auf Vertraute eines anderen Helden.
- Wenn die Klassenkarten des Fallenstellers benutzt werden, kann Sahla Fallen mit seiner Heldentat beschwören. Nach

Sahlas Zug bleibt die Falle auf dem Spielplan. Solange Sahla und der Fallensteller Zugang zur Klassenkarte *Falle stellen* haben, können sie den Bonusschaden nutzen, wenn sie sich benachbart zu einer Falle befinden.

Seherin Kel

Wege zum Ruhm

- Seherin Kels Heldentat hat keinen Effekt.

Serena (Gefährtin)

- Serenas *Balsam für die Seele* betrifft weder Vertraute noch Serena selbst, da sie hinsichtlich Fertigkeiten von Verbündeten nicht als Helden gelten.

Syndrael

- Syndrael kann ihre Heldenfähigkeit benutzen, um nach dem Aufrappeln 2 ◖ zu bekommen.
- Syndrael wird als bewegt betrachtet und kann ihre Heldenfähigkeit nicht benutzen, wenn sie das Feld verlässt, auf dem sie den Zug begonnen hat.

Tetherys

- Tetherys kann ihre Heldenfähigkeit benutzen, um ihre Angriffswürfel zu werfen, bevor sie in Schritt 1 (Waffe wählen und Ziel erklären) des Angriffs ein Ziel erklärt hat (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6). Dann würfelt der Verteidiger seine Verteidigungswürfel in Schritt 2. „Vor dem Würfelwurf“ und „Nach dem Würfelwurf“-Fähigkeiten von Tetherys und dem Verteidiger können wie gewohnt in Schritt 2 verwendet werden.

Thaiden Nebelspitze

- **Errata:** Thaidens Heldenfähigkeit sollte lauten: „Nach jedem eigenen Angriffswurf kannst du den Angriff für nichtig erklären und stattdessen nach einem Suchmarker innerhalb von 3 Feldern zu dir suchen.“
- Thaiden Nebelspitze kann seine Heldenfähigkeit einsetzen, wenn ein Angriff fehlschagen würde.
- Einen Suchmarker mit Thaiden Nebelspitzes Heldenfähigkeit aufzudecken, ist eine Suchaktion.

Tomble Burrowell

- Wenn Tomble Burrowell seine Heldentat benutzt, während er einen Aufgabenmarker trägt, verlässt dieser Marker die Karte mit ihm und kehrt mit ihm auf die Karte zurück.

Witwe Tarha

- Wenn Witwe Tarha mit ihrer Heldentat angreift, werden Reichweite (und Distanz bei Nahkampfangriffen) ganz normal abgezählt. Wenn die Reichweite zu einem Ziel nicht ausreichend ist, schlägt der gesamte Angriff fehl.
- Witwe Tarhas Heldentat kann mit Explosion kombiniert werden und würde somit mit dem Angriff auf die zwei gewählten Figuren zielen und betrifft jede Figur, die dazu benachbart ist.

Vyrah der Falkner

- Die zusätzliche Reichweite durch Skye wird in Schritt 3 (Reichweite prüfen) des Angriffs hinzugefügt.
- Skye kann nach dem Würfeln in Schritt 2 des Angriffs abgelegt werden, das Angriffsergebnis um 1 ♥ zu erhöhen.
- Wenn Skye in Schritt 3 (Energie ausgeben) eines Fernkampfangriffes benachbart zu einem Monster ist, erhält der Angriff +2 Reichweite.

Zyla

- Zylas Heldenfähigkeit erlaubt es ihr, sich durch Figuren, Hindernisse und über Höhenlinien zu bewegen. Sie ignoriert Terraineffekte, die ausgelöst werden, wenn eine Figur ein Terrainfeld betritt (z.B. Lava, Grube, Wasser, schlammiges Gelände, zerfallendes Terrain).
- Terraineffekte, die ausgelöst werden, während eine Figur sich auf dem Terrain befindet, betreffen Zyla dennoch; z.b. wenn sie ihre Bewegung auf einem entsprechenden Terrain beendet, wird sie besiegt (Lava, gefährliches Gelände), wird ihre Geschwindigkeit auf 1 reduziert (schlammiges Gelände) oder sie wird gezwungen, eine Aktion auszugeben, um aus der Grube zu klettern.

2.2. Klassenkarten

Apothecarius

Schutztonikum

- Heldenmarker verbleiben zwischen den Szenen auf dem *Schutztonikum*, werden aber nach dem Abenteuer abgeworfen.

Starkes Gegenmittel

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Wenn ein Held einen Elixiermarker von seinem Heldenbogen abwirft, kann er 1 grünen Machtwürfel mehr werfen, auch wenn diese Karte erschöpft ist. Er gewinnt wie üblich die gewürfelten ◕ zurück und zusätzlich so viele ◢, wie er ♥ würfelt. Du kannst diese Karte erschöpfen, um einem Helden auf einem deiner Nachbarfelder aufzuhelfen. Das gilt nicht als Aktion."

Barde

Dissonanz

- Der Akkordeffekt wird für jedes Monster einzeln ausgelöst, nicht wenn die Monstergruppe aktiviert wird.

Konzentration

- Der erste Effekt von *Konzentration* kann benutzt werden, selbst wenn die Karte erschöpft ist.
- Die zusätzlichen ♥, die durch den zweiten Effekt von *Konzentration* regeneriert werden, werden zu dem ursprünglichen Effekt hinzuaddiert. *Konzentration* erzeugt keine zweite Instanz zur Regeneration von ♥.

Zweitbesetzung

- Die zusätzlichen ♥ oder ◕, die durch *Zweitbesetzung* regeneriert werden, werden zu dem ursprünglichen Effekt hinzuaddiert. *Zweitbesetzung* erzeugt keine zweite Instanz zur Regeneration von ♥ oder ◕.
- Wenn neben Zweitbesetzung andere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, die einen Helden ♥ oder ◕ regenerieren lassen (z.B. *Lebensdurst*), entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge der Effekte.

Berserker

Gegenangriff

- Der Text sollte lauten: „Nachdem ein Monster einen Angriff von einem deiner Nachbarfelder durchgeführt hat, der dich betrifft, kannst du diese Karte erschöpfen, um dieses Monster mit einer Nahkampfwaffe anzugreifen."

Waffenbeherrschung

- *Waffenbeherrschung* kann nach dem Würfeln in Schritt 2 (Würfeln) eines Angriffs verwendet werden (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6)

Beschwörer

Spiegelbild

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Benutze diese Karte in deinem Zug, um so viel 🩸 zu erleiden, wie Trugbilder auf dem Spielplan sind."
- Ein Trugbildmarker ist gegen Zustände nicht immun. Jedoch ist Geschwächt der einzige Zustand, der ihn betrifft.
- Trugbildmarker haben keine Züge, Aktionen oder Angriffe.

Täuschender Pfad

- Die zusätzlichen Bewegungskosten sind nicht kumulativ. Ein Monster, welches ein Feld benachbart zu zwei oder mehr Trugbildmarkern betritt, muss nur 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben.
- Zusätzliche Bewegungskosten aus anderen Effekten sind hingegen kumulativ. Z.B. muss ein Monster 2 zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben, um ein Feld zu betreten, welches benachbart zu einem Trugbildmarker und dem Helden Shiver ist.

Champion

Heldenmut

- Helden können einen Tapferkeitsmarker abwerfen, um 1 ♥ zu erhalten, selbst wenn der Champion niedergestreckt ist.

Kampfeslust

- Helden können einen Tapferkeitsmarker abwerfen um, 1 ⛊ zu erhalten, selbst wenn der Champion niedergestreckt ist.

Kühner Streich

- Schadensmarker von *Kühner Streich* verbleiben zwischen den Szenen auf der Karte, werden aber am Ende des Abenteuers abgeworfen.

Dieb

Anpirschen

- *Anpirschen* kann verwendet werden, um Türen mit Sonderregeln in Abenteuern zu öffnen, wenn hierzu eine Aktion verwendet werden muss. Wenn Anpirschen benutzt wird, kann der Dieb die Tür öffnen, ohne eine Aktion auszugeben, muss aber trotzdem die anderen Voraussetzungen der Sonderregeln erfüllen (Attributsprobe bestehen, usw.).

Glückliches Händchen

- Der Dieb kann *Glückliches Händchen* verwenden, nachdem er durch eine Handlungskarte (z.B. *Dazwischenfunken*) gezwungen wurde, eine neue Suchkarte zu ziehen.

Gute Tarnung

- Während Gute Tarnung erschöpft ist, verwendet ein Monster, das den Dieb angreift, den ersten ✓, um einen Fehlschlag zu verhindern.

FALLENSTELLER

Ausbeuten

- Da das Ziel auch geschwächt werden kann, wenn der Angriff keinen Schaden verursacht, wird der Zustand in Schritt 4 (Energie einsetzen) eines Angriffs (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6) zugeteilt und reduziert den Verteidigungswurf gegen den Ausbeuten-Angriff um 1 ⛊.

Behelfsfalle

- *Die Behelfsfalle* kann auch durch *Geländekundig* oder Thaidens Heldenfähigkeit ausgelöst werden.

Falle stellen

- Fallen liefern einen +1 ♥ Bonus und können abgeworfen werden, selbst wenn *Falle stellen* erschöpft ist. Ein Fallensteller, der zu mehreren Fallenmarkern benachbart ist, erhält nur +1 ♥ für seine Angriffe.
- Die Falle wird nicht ausgelöst, wenn ein Monster ein Feld betritt, auf welchem der Fallenmarker liegt.
- Das Auslösen einer Falle gilt nicht als Unterbrechung. Große Monster „dehnen“ sich nicht aus, wenn sie Schaden von *Falle stellen* erleiden.

Hinterhalt

- Wenn ein Monster auf ein zu einer Falle benachbartes Feld bewegt, wenn *Hinterhalt* benutzt wird, werden die Falle und *Hinterhalt* gleichzeitig ausgelöst.

Zeichen des Jägers

- Der Heldenmarker wird von dem Monster entfernt, nachdem ein Held einen Angriff ausgeführt hat, der das markierte Monster betrifft.

Geistsprecher

Geister der Ahnen

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Wenn mindestens ein Monster durch eine deiner Klassenfertigkeiten ♥ erleidet, kannst du diese Karte erschöpfen. Jedes dieser Monster wird vergiftet. Wenn mindestens ein Held durch eine deiner Klassenfertigkeiten ♥ oder ◢ zurückgewinnt, kannst du diese Karte erschöpfen. Jeder dieser Helden gewinnt zusätzlich 1 ♥ und 1 ◢ zurück."
- Ein Angriff, der, in Verbindung mit Geister der Ahnen, mehreren Monstern Schaden zufügt, vergiftet jedes dieser Monster und jede Fähigkeit, die Regeneration von ♥ oder ◢ für mehrere Helden erlaubt, regeneriert 1 zusätzliches ♥ und ◢.

Wege zum Ruhm

Nebelwolke

- Während *Nebelwolke* erschöpft ist, verwendet ein Monster, das den Geistsprecher innerhalb von 3 Feldern angreift, den ersten ✔ um einen Fehlschlag zu verhindern.

Steinhaut

- Der graue Würfel wird einmal während eines einzelnen Angriffes hinzugefügt.
- Der Held, der den zusätzlichen grauen Würfel erhält, muss Ziel des Angriffes in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs sein (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).

Geomant

Wege zum Ruhm

Belebter Stein

- Auch wenn ein Belebter Stein kein Held ist und auch nicht als Held behandelt wird, ist er trotzdem Ziel von Angriffen und Monsteraktionen, so als wäre er ein Held.

Erdbeben

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „➚: Führe einen Angriff mit einer Magiewaffe aus. Der Angriff hat: ✔: Jedes Monster innerhalb von 2 Feldern zu einem Belebten Stein legt eine -Probe ab. Jedes Monster, dessen Probe misslingt, wird betäubt."

Gravitationszauber

- Der Geomant muss das Monster derart bewegen, dass die Anzahl der Felder zwischen Monster und belebtem Stein **nicht größer** wird.
- Betroffene Monster dürfen zu anderen belebten Steinen bewegt werden. Monster, die zu einem belebten Stein benachbart sind, dürfen zu einem anderen belebten Stein bewegt werden.

Steinbeschwörung

- Der Geomant darf die *Steinbeschwörung* erschöpfen, um mit einem belebten Stein anzugreifen, ohne einen neuen belebten Stein zu platzieren.

Geweihter

Road to Legend

Gebet des Friedens

- Während *Gebet des Friedens* erschöpft ist, betreten Monster nur die Felder, welche nicht zum Geweihten benachbart sind. Mit anderen Worten, wenn möglich, wählen Monster ihr Ziel und bewegen sich so, dass sie nicht durch das *Gebet des Friedens* betroffen werden.

Kampfmagier

Todessog

- Da *Todessog* ausgelöst wird, bevor der Battlemage besiegt wird, verhindert jeder Effekt, der zur Wiederherstellung von ♥ während des Angriffs führt, dass der Battlemage besiegt wird.
- Während *Todessog* erschöpft ist, ist der Effekt im ersten Satz inaktiv und kann nicht benutzt werden.

Kopfgeldjäger

Road to Legend

Zahltag

- Anstatt dass der Overlord den Suchmarker auswählt, wähle den Suchmarker, der der Figur des Kopfgeldjägers am nächsten ist.

Nekromant

Letzter Befehl

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Wenn du oder dein Untoter Diener ein Monster besiegt, kannst du diese Karte erschöpfen und eine -Probe ablegen. Wenn sie misslingt, gewinnst du 1 zurück. Wenn sie gelingt, führe folgendes in der angegebenen Reihenfolge aus: Stelle das Monster wieder auf sein Feld. Du kannst es gemäß seiner Geschwindigkeit bewegen und kannst dann einen Angriff mit ihm durchführen. Dann wird das Monster vom Spielplan genommen."
- Wenn mehrere Monster gleichzeitig besiegt werden, wird 1 Monster gewählt, welches von *Letzter Befehl* betroffen ist.

Totenbeschwörung

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „: Lege den Marker deines Untoten Dieners auf eines deiner leeren Nachbarfelder. [...]"
- Wenn der Nekromant kein leeres, benachbartes Feld hat, wird der Untote Diener auf das nächste leere Feld platziert.

Vampirblut

- Wenn der Nekromant oder der Untote Diener mehrere Monster mit einem Angriff besiegt, erhält der Totenbeschwörer 1 für jedes besiegtes Monster.
- Der Untote Diener erhält den zusätzlichen gelben Würfel, wenn der Nekromant niedergestreckt ist.

Plänkler

Doppelhieb

- *Doppelhieb* kann nur benutzt werden, wenn der Plänkler mit zwei Nahkampfwaffen ausgerüstet ist und einen Angriff mit einer dieser Waffen durchführt.
- Nur die -Fähigkeiten von beiden Waffen dürfen eingesetzt werden; zusätzliche Fähigkeiten dürfen nur von der Waffe eingesetzt werden, welche in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs gewählt wurde (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).

Tiefe Wunden

- Wenn ein Angriff mehrere Monster zum Ziel hat oder betrifft, wird nur eines dieser Monster durch *Tiefe Wunden* betroffen. Der Held darf das entsprechende Monster wählen.

Eine Bresche schlagen

- *Eine Bresche schlagen* zielt nicht auf Monster. Es betrifft nur Monster auf Feldern, durch die sich der Plänkler hindurchbewegt hat.
- Der Angriff geht von dem Feld aus, auf welchem der Plänkler seine Bewegung beendet.
- Wenn der Plänkler besiegt wird, bevor der Angriff durchgeführt wird, endet *Eine Bresche schlagen* sofort (ohne einen Angriff durchzuführen).
- **Errata:** Der letzte Satz sollte lauten "Am Ende dieser Bewegung führst du einen Angriff durch, der jedes Monster betrifft, durch das du dich bewegt hast."

Unerbittlich

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Erschöpfe diese Karte nach einem eigenen Angriff mit einer Nahkampfwaffe mit 1 Handsymbol. Führe einen weiteren Angriff gegen eines der vom vorherigen Angriff betroffenen Monster mit einer anderen Nahkampfwaffe mit 1 Handsymbol aus.
- Das Monster, das *Unerbittlich* zum Ziel hat, muss zuvor Ziel des Angriffes gewesen sein, welcher Auslöser für *Unerbittlich* war.

Prophet

Allsehend

- Beim Verwenden von *Allsehend* wird der Erleuchtungsmarker auf einen beliebigen Helden gelegt (nach Wahl des Spielers), außer auf den Helden, der den Erleuchtungsmarker abgeworfen hat.

Wege zum Ruhm

Düsteres Schicksal

- Diese Karte hat keinen Effekt.

Heilende Erleuchtung

- *Heilende Erleuchtung* kann benutzt werden, um den Erleuchtungsmarker einem Helden zu geben, der den Erleuchtungsmarker derzeit besitzt.
- *Heilende Erleuchtung* kann von und bei einem Helden benutzt werden, der noch keinen ♥ erlitten hat.
- *Heilende Erleuchtung* kann nicht benutzt werden, um den Erleuchtungsmarker auf einem niedergestreckten Helden zu platzieren, da der Karteneffekt **nicht primär das Ziel hat, zu heilen, sondern den Marker zu platzieren**. Niedergestreckte Helden können nur von Fertigkeiten betroffen werden, die primär ♥ heilen.

Strahlende Erleuchtung

- Ein niedergestreckter Held gewinnt 1 ♥ und 1 ◢ zurück, wenn er zu einem Helden benachbart ist, der den Erleuchtungsmarker erhält.

Prophezeiter Sieg

- Wenn ein Held mit seinem Angriff auf mehrere Monster zielt oder diese betrifft, wählt der Held eines dieser Monster vor dem Würfeln aus, welches vom *Prophezeiter Sieg* betroffen wird.

Ritter

Absichern

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Wenn ein Monster eines deiner leeren Nachbarfelder betritt, kannst du diese Karte erschöpfen, um die Aktivierung des Monsters zu unterbrechen und einen Angriff mit einer *Nahkampfwaffe* durchzuführen. Danach kann das Monster seine Aktivierung fortsetzen, wenn es nicht besiegt wurde."

Schildschlag

- Der Ritter muss keinen Schaden bei dem gewählten Monster verursachen, um die ➹-Fähigkeit des *Schildschlags* nutzen zu können. Das gewählte Monster wird in Schritt 4 (Energie ausgeben) des Angriffs betäubt (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).

Ehrenschwur

- Der Ritter führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus:
  1. Wähle einen anderen Helden innerhalb von 3 Feldern, der zu einem Monster benachbart ist. Wähle ein Monster aus, daß zu diesem Helden benachbart ist.
  2. Platziere den Ritter auf das nächste leere Feld **von seiner Position aus**, welches zu dem gewählten Monster benachbart ist. Wenn es kein benachbartes leeres Feld gibt, platziere der Ritter auf ein leeres Feld innerhalb von 2 Feldern von dem gewählten Monster, welches sich am nächsten zu der aktuellen Position des Ritters befindet.
  3. Führe einen Angriff gegen dieses Monster durch.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91.

Schildwache

- Ein Ritter darf während desselben Angriffs *Schildwache* und anschließend den Schild erschöpfen.

Unbeugsam

- *Unbeugsam* kann durch *Vorrücken* unterbrochen werden, bevor der Ritter durch *Unbeugsam* besiegt wird.

Verteidigen

- Wenn der Ritter *Verteidigen* gegen einen Angriff einsetzt, der mehrere benachbarte Helden zum Ziel hat, darf er **eine** Figur wählen und sich selbst als neues Ziel bestimmen.
- Wenn der Ritter *Verteidigen* einsetzt und selbst Ziel des Angriffes mit mehreren Zielen ist, dann betrifft der Angriff ihn zweimal und er wirft jeden Verteidigungswurf einzeln.

Vorrücken

- Der Ritter bewegt sich zuerst und führt dann einen Standardangriff durch.
- Der Ritter darf sowohl die Bewegung als auch den Angriff überspringen, wenn er *Vorrücken* nutzt.
- *Vorrücken* gilt als Unterbrechung.
- Die Bewegung kann nicht ohne einen speziellen Auslöser durch eine Aktion unterbrochen werden, da es sich um keine Bewegungsaktion handelt.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91.

Zweikampf

- *Zweikampf* kann nur während des Zuges des Ritters erschöpft werden.
- Wenn ein Monster auf Grund von *Zweikampf* einen Heldenmarker hat und der Ritter *Zweikampf* für ein anderes Monster benutzt, nimmt er den Heldenmarker des ersten Monsters und legt ihn auf das zweite Monster.

Runemeister

Geisterrüstung

- *Geisterrüstung* darf mehrere Male während Schritt 2 (Würfeln) eines Angriffs benutzt werden. (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).

Macht der Runen

- Ein Runenmeister kann diese Fähigkeit selbst bei voller Erschöpfung nutzen und dadurch 1 ♥ erleiden. In diesem speziellen Fall stellt 🗡 die Kosten dar, und das Erleiden von 🩸 ein **unfreiwilliges Resultat,** das nicht Teil der Kosten ist.

Rune brechen

- **Errata:** Der Text sollte lauten, „Führe einen Angriff mit einer Runenwaffe durch. Dieser Angriff ignoriert Reichweite und zielt auf jede andere Figur in deiner Sichtlinie und innerhalb von drei Feldern von dir. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel."
- Der letzte Satz der Karte wurde durch das Errata gelöscht, so dass *Rune brechen* jetzt mit *Explosion* kombiniert werden kann.

Runenbeherrschung

- *Runenbeherrschung* darf nach dem Würfeln in Schritt 2 (Würfeln) eines Angriffes erschöpft werden. (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6)

Runengravur

- Wenn ein Held einen Gegenstand ausgerüstet hat, der Runen untersagt, würde *Runengravur* den Helden daran hindern, eine Waffe auszurüsten.

Runenhexerei

- Der gewählte Zustand von *Runenhexerei* wird nur dem Ziel des Angriffes zugewiesen. Im Gegensatz zu Zuständen von -Fähigkeiten, werden Zustände durch *Runenhexerei* nicht anderen Figuren zugewiesen, die von dem Angriff betroffen sind.

Schnelles Zaubern

- Durch *Schnelles Zaubern* kann der Runenmeister einen zusätzlichen Standardangriff durchführen; es kann nicht für eine Fertigkeit benutzt werden, die einen Angriff beinhaltet.
- *Schnelles Zaubern* kann benutzt werden, selbst wenn der erste Angriff ein Fehlschlag war

Schattenwandler

Schattenseele

- **Errata:** Der erste Satz sollte lauten: „Die Schattenseele kann Felder mit Terrain oder Figuren besetzen."
- Die Schattenseele erhöht die erlittenen ♥ in Schritt 5 um 1. Sie rzeugt keine weitere Instanz von zugefügtem Schaden.

Treuer Freund

- Wenn die Schattenseele bereits auf dem Spielfeld ist, wird sie von ihrem aktuellen Feld entfernt und auf einem Feld innerhalb von 3 Feldern zu dem Schattenwandler platziert.

Seelenverwandt

- Wenn die Schattenseele bereits auf dem Spielfeld ist, wird sie von ihrem aktuellen Feld entfernt und auf einem benachbarten Feld zum Ziel platziert.
- Die Schattenseele beeinflusst den Angriff, der benutzt wurde, um sie platzieren. Sie wird sofort platziert, nachdem der letzte Schritt im Kampf abgehandelt wurde, der dazu führen kann, dass der Angriff fehlschlägt.

Schatzjäger

Gräber

- Vertraute, die als Figuren behandelt werden, welche zum Schatzjäger benachbart sind, negieren den +1 ♥ Bonus von *Gräber*.

Kunstgriff

- Durchbohren 2 gilt für **alle Angriffe**, solange eine *Exotische* oder *Bogen*-Waffe ausgerüstet ist, selbst wenn der Angriff mit einer anderen ausgerüsteten Waffe durchgeführt wird.

Spur der Reichtümer

- *Spur der Reichtümer* gilt als Suchaktion.

Schwarzmagier

Geißel der Schwäche

- *Geißel der Schwäche* benötigt keinen zugefügten Schaden um ein Ziel zu geißeln.
- Der Schwarzmagier kann das Ziel des Angriffes selbst geißeln.
- In Verbindung mit einem Angriff gegen mehrere Monster, kann der Geißelmarker auf 1 Monster innerhalb von 3 Feldern zu einem der Ziele gelegt werden.
- Das Abwerfen eines Geißelmarkers von einem Monster, auf das während eines Angriffs, der mehrere Ziele betrifft, gezielt wurde, erhöht den Schaden für jedes Ziel.

Pestwolke

- Bevor Würfel geworfen werden, zielt *Pestwolke* rekursiv auf Monster:
  1) Gegeißelte Monster in Sichtlinie werden als Ziel ausgewählt.
  2) Monster, die benachbart zu Zielen sind, werden gegeißelt.
  3) Die Schritte 1 und 2 werden wiederholt, bis kein neues Monster mehr gegeißelt wird.
- *Geißel der Schwäche* kann genutzt werden, um Geißelmarker von Zielen zu entfernen.
- In Verbindung mit Explosion sind alle Monster, die sich benachbart zu allen Zielen befinden, durch die Explosion betroffen.
- *Pestwolke* löst *Innere Fäulnis* aus.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91.

Seneschall

Wege zum Ruhm

Feuereifer

- Diese Karte hat keinen Effekt..

Wege zum Ruhm

Gerechter Lohn

- Diese Karte hat keinen Effekt..

Ich bin das Gesetz

- Der Seneschall kann *Ich bin das Gesetz* selbst dann benutzen, wenn er bis zu seiner Ausdauer erlitten hat, und stattdessen erleiden. Das Erschöpfen der Karte sind die Kosten für das Benutzen der Karte, das Erleiden von ist eine Konsequenz und nicht Teil der Kosten.

Letztes Gefecht

- Wenn das Feld mit dem Heldenmarker des niedergestreckten Helden nicht leer ist, wird der Seneschall auf das nächste freie Feld platziert und kann den Angriff durchführen. Jedoch kann er nur einem niedergestreckten Helden mit *Letztes Gefecht* aufhelfen, wenn er sich auf demselben Feld wie der niedergestreckte Held befindet wenn *Letztes Gefecht* spielbereit gemacht wird.

Wege zum Ruhm

Nach Vorschrift

- Diese Karte hat keinen Effekt.

Vergeltung

- **Errata:** Der Text sollte lauten: "Erschöpfe diese Karte nachdem ein Monster, welches sich innerhalb von 2 Feldern zu dir befindet, einen Angriff durchführt, der einen anderen Helden betrifft. Dieses Monster erleidet 2 ♥.
- Die Distanz um *Vergeltung* auszulösen wird zum angreifenden Monster gezählt, nicht zum betroffenen Helden.

Tierbändiger

Fährtenleser

- Wenn ein Angriff auf mehrere Ziele eine genaue Anzahl an Zielen angibt (z.B. *Peitscharme*) und diese Anzahl durch Helden anstelle des Wolfes erfüllt werden kann, muss der Angriff auf die Helden zielen.
- Wenn bei dem Angriff nicht genug Helden als Ziel zur Verfügung stehen, es aber weitere Figuren gibt, auf die der Angriff zielen kann, dann kann auch der Wolf als Ziel gewählt werden.
- Wenn ein Angriff so viele Ziele wie möglich hat (z.B. *Feuer* oder *Verfluchter Sturm*), gilt der Wolf ebenfalls als Ziel.

Gemeinsamer Angriff

- Da der Wolf als Heldenfigur zählt, würfelt er 1 zusätzlichen grünen Würfel, wenn er ein Monster angreift, das zu ihm selbst benachbart ist (selbst wenn kein weiterer Held zu dem Monster benachbart ist).

Raubtier

- **Errata:** Die letzte -Fähigkeit sollte lauten: „: Du gewinnst 1 zurück."

Hautwechsler

- *Hautwechsler* darf auch ohne mögliches Ziel in Reichweite des Wolfes erschöpft werden, um den Bonus der erschöpften Karte zu erhalten.
- Wenn ein Tierbändiger mit *Hautwechsler* einen Angriff durchführt, kann er den zusätzlichen grünen Würfel des *Gemeinsamen Angriffs* verwenden, wenn das Ziel zu dem Wolf benachbart ist.
- Ein bezauberter Tierbändiger bekommt immer noch den Bonus einer erschöpften Hautwechsler-Karte.

Schattenjäger

- *Schattenjäger* kann nur direkt vor der Aktivierung des Wolfes in Schritt 3.I oder direkt vor Schritt 3.III benutzt werden (siehe "Heldenspielzug" auf Seite 36). Er kann nicht benutzt werden, nachdem der Wolf in derselben Runde aktiviert wurde.
- Während eines Zuges kann der Wolf normal beschworen werden, nachdem *Schattenjäger* benutzt wurde und kann normal aktiviert werden, nachdem der Tierbändiger den Schritt 3.II beendet hat.
- Der Angriff des *Schattenjägers* erhält die Boni von *Gemeinsamer Angriff* und/oder eines erschöpften *Hautwechslers*.
- Wenn der Tierbändiger den besonderen Angriff des Wolfes durch *Schattenjäger* ausführt, gilt dies nicht als Aktivierung des Wolfes für diese Runde.

Wilde Rage

- Der Wolf gilt als Heldenfigur und mit 1 zusätzlichen grünen Würfel, wenn er ein benachbartes Monster angreift (selbst wenn kein anderer Held zu dem Monster benachbart ist), wenn *Wilde Rage* erschöpft ist.

Waldläufer

Erstschlag

- *Erstschlag* kann in Kombination mit *Schuss aus dem Lauf* verwendet werden. Der Waldläufer muss die Bewegungspunkte von *Schuss aus dem Lauf* (während des Overlord Zuges erhalten) sofort ausgeben.

Flink

- *Flink* kann nur benutzt werden, wenn sich ein Monster auf ein **leeres** Nachbarfeld des Waldläufers bewegt. Es wird als Unterbrechung betrachtet.
- *Flink* kann nur einmal pro Auslösebedingung benutzt werden.
- Ein großes Monster, welches sich auf ein leeres Nachbarfeld des Waldläufers bewegt, muss sich zuerst "ausdehnen" bevor der Waldläufer sich 1 Feld bewegen darf. Flink kann nicht benutzt werden, wenn sich ein großes Monster nicht "ausdehnen" kann..

Schuss aus dem Lauf

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Wenn du mit einem Bogen angreifst, kannst du dich vor oder nach der Durchführung des Angriffs zwei Felder bewegen. Wenn du mit einer Schweren Rüstung ausgerüstet bist, kannst du dich nur 1 Feld bewegen."
- *Schuss aus dem Lauf* kann in Verbindung mit Erstschlag verwendet werden. Der Waldläufer muss seine Figur bewegen, bevor der Overlord mit seinem Zug fortfährt.

Schwarzer Pfeil

- *Schwarzer Pfeil* wird in Schritt 5 (Schaden zufügen) eines Angriffs ausgeführt. Die aktuellen Angriffs- und Verteidigungsergebnisse, die -Fähigkeiten beinhalten, sind zu beachten.

Wege zum Ruhm

Gespür

- Diese Karte hat keinen Effekt.

Wächter

Schnelle Erholung

- *Schnelle Erholung* darf nur einmal pro Zug verwendet werden.

2.3. Markt- und Reliktkarten

Armbrust

- Beim Benutzen der -Fähigkeit „1 und bewege das Ziel um 1 Feld“ muss der Held das Monster bewegen, es sei denn es ist nicht möglich. Nur wenn das Monster komplett umringt oder unbeweglich ist, kann die Schadenskomponente benutzt werden, ohne das Monster zu bewegen.
- Große Monster werden entsprechend ihrer Bewegungsregeln bewegt.
- Das Monster wird bewegt, auch wenn bei dem Angriff kein Schaden verursacht wurde.

Blutdolch

- Ein Held kann die Fähigkeit von *Blutdolch* nicht nutzen, um während eines Angriffs den Zustand Blutend zu bekommen.

Brandpfeile

- Figuren, die zu irgendeiner Zielfigur benachbart sind (nicht das Zielfeld) erleiden 1 . Bei einem Angriff, der auf mehrere Ziele zielt, erleiden Figuren, die zu anderen Zielen benachbart sind, 1 . Jede Figur kann nur einmal durch *Brandpfeile* betroffen sein.
- Der Schaden durch *Brandpfeile* wird erlitten, sobald bestimmt wurde, dass der Angriff kein Fehlschlag ist; üblicherweise in Schritt 3 (Reichweite überprüfen) eines Fernkampfangriffs (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).
- Der Schaden, der durch *Brandpfeile* erlitten wird, gilt nicht als erlittener Schaden eines Angriffs und führt nicht dazu, dass Monster als Ziel ausgewählt oder durch den Angriff betroffen werden.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91 für visuelle Beispiele.

Die Schattenrune

- Der Held regeneriert 1 für jedes Monster, das mit dieser Waffe besiegt wird.
- Nur Baron Zachareth darf die Overlordversion der *Schattenrune* tragen.

Eherne Rune

- *Eherne Rune* kann in Schritt 2 (Würfeln) eines Angriffs erschöpft werden (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6), obwohl Fähigkeiten auf Waffenkarten üblicherweise außerhalb eines erklärten Angriffs mit dieser Waffe nicht aktiv sind.

Eherner Schild

- **Errata:** Ersetzte “Bewegung” mit “Geschwindigkeit”.

Eiserne Streitaxt

- **Errata:** Das vor dem Doppelpunkt sollte durch ein ersetzt werden.

Flügelklinge

- Die *Flügelklinge* erlaubt es einem Helden das Ergebnis von genau **1 Verteidigungswürfel pro Angriff** zu ändern, selbst wenn mehrere Monster als Ziel gewählt werden oder betroffen sind und die Verteidigungswürfel separat geworfen werden.

Gläfe

- Der Angreifer muss mindestens eine nicht benachbarte Figur als **Ziel wählen**, um einen roten Machtwürfel zusätzlich werfen zu können.

Lampe des Dschinns

- Ein Held kann die *Lampe des Dschinns* in Akt II nutzen, obwohl die Marktkarten des Akt I zu diesem Zeitpunkt in die Box zurückgelegt wurden. Der Text auf der Karte hat Vorrang vor dem Text im Regelbuch.

Glücksbringer

- Der *Glücksbringer* kann während des Reiseschrittes benutzt werden. In diesem Fall wird er sofort erschöpft und in Schritt 1.II (Karten auffrischen) des Heldenspielzuges in der nächsten Szene erschöpft und aufgefrischt werden.

Leichter Kriegshammer

- **Errata:** Das ♥ vor dem Doppelpunkt sollte durch ein ersetzt werden.

Herzsucher

- Da *Herzsucher* keine Sichtlinienbedingungen hat und die Reichweite durch das Abzählen der Felder bestimmt wird, kann man damit durch andere Figuren hindurch schießen. Man kann damit nicht durch Felder oder Objekte, die das Abzählen blockieren (wie z.B. Hindernisse, Türen, Alte Wände), auf feindliche Figuren zielen.

Lichtschild

- Ein Held kann den *Lichtschild* erschöpfen, um während eines fehlgeschlagenen Angriffs 1 ♥ wiederzuerlangen, da der Schild den Auslöser „nach dem Werfen der Verteidigungswürfel“ hat und somit benutzt werden kann, bevor der Angriff auf Grund eines Fehlschlags abgebrochen wird.

Kettenrüstung

- **Errata:** Ersetze “Bewegung” mit “Geschwindigkeit”.

Plattenrüstung

- **Errata:** Ersetzte “Bewegung” mit “Geschwindigkeit”.

Schild des Ablenkens

- Eine benachbarte Figur erleidet in Schritt 2 (Würfeln) des Angriffes ♥. Sie ist nicht das Ziel des abgelenkten Angriffs noch ist sie davon betroffen.

Ulmen-Kriegsbogen

- **Errata:** Das ♥ vor dem Doppelpunkt sollte durch ein 🗡 ersetzt werden.

Schild des dunklen Gottes

- Das gesamte Verteidigungsergebnis aus Schritt 2 (Würfeln) des Angriffs wird benutzt, um zu bestimmen, ob das Resultat des erneuten Würfelns besser ist, als das des ursprünglichen Wurfes.

Untoter Schädel

- Der *Untote Schädel* verhindert, dass Helden die allgemeine Fähigkeit einmal pro Angriff für 1 ● 1 🗡 zu bekommen, einsetzen können. Er beeinflusst nicht andere Fähigkeiten wie z.B. *Neue Kraft*.

Schlangendolch

- Die Fähigkeit „Wenn das Ziel vergiftet ist, hat dieser Angriff +2 ♥“ wird in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs angewendet (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).
  Wenn das Ziel in diesem Schritt nicht vergiftet wird, wird der Bonusschaden nicht zu dem Ergebnis des Angriffes addiert.

Zauberstab

- Die 🗡-Fähigkeit sollte lauten: “Ein anderes Monster innerhalb von 3 Feldern zum Ziel erleidet 1 ♥“.
- Der Schaden der 🗡-Fähigkeit wird in Schritt 4 (Energie ausgeben) des Angriffs erlitten (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).
- Der Schaden, der durch die 🗡-Fähigkeit erlitten wird, gilt nicht als erlittener Schaden eines Angriffs und führt nicht dazu, dass Monster als Ziel ausgewählt oder durch den Angriff betroffen wurden.

Steinrüstung

- **Errata:** Ersetzte “Bewegung” mit “Geschwindigkeit”.

Zorn der Sonne

- Als Ausnahme kann ein Hauptmann das Relikt Zorn der Sonne **zusätzlich** zu jedem anderen Relikt, welches er trägt, tragen.

2.4. Overlordkarten

Adaptive Ansteckung

- *Adaptive Ansteckung* kann nicht benutzt werden, um einen Infektionsmarker auf eine Figur zu legen, die bereits Erkrankt, Vergifet oder immun gegenüber dem zuzufügenden Zustand ist.

Auge um Auge

- Wenn der angreifende Held nicht 2 erleidet, wird *Auge um Auge* nach folgenden Schritten abgehandelt:
  1. Der Held addiert alle seines Angriffsresultat nach Schritt 4 (Energie ausgeben).
  2. Der Held würfelt mit seinen Verteidigungswürfeln und subtrahiert 1 für jedes gewürfelte von seinem Angriffsergebnis. Anschließend erleidet er die restlichen .
- Keine anderen Effekte des Angriffs, wie z.B. Zustände, werden bei dem Helden angewendet.
- Wenn der Angriff fehlschlägt, hat *Auge um Auge* keinen Effekt.

Blitzschnell

- Wenn ein Krieger bei beiden Attributsproben versagt, erhält das Monster 6 Bewegungspunkte.

Blutdurst

- **Errata:** Die Karte sollte lauten: „Spiele diese Karte, wenn ein Held **niedergestreckt** wurde. Ziehe **2 Overlordkarten** zusätzlich zu der Karte, die du sowieso für einen besiegten Helden ziehen darfst."
- *Blutdurst* kann nicht gespielt werden, nachdem eine Figur, die als Held behandelt wird, besiegt wird, da diese Figuren nicht niedergestreckt werden.
- Wenn der Overlord einen Helden niederstreckt und die gezogene Karte *Blutdurst* ist, darf er sie sofort auf diesen Helden spielen, um zwei Overlordkarten zu ziehen.

Blutrausch

- Der Overlord kann *Blutrausch* auf ein Monster spielen, nachdem es am Ende des Overlordspielzuges als Verstärkung ins Spiel gekommen ist.
- Der Overlord kann *Blutrausch* auf ein Monster spielen, bevor ein Monster derselben Gruppe am Ende des Overlordspielzuges als Verstärkung ins Spiel kommt.
- Die beiden Angriffe erzeugen separate Auslösebedingungen (z.B. kann *Harte Bandagen* zweimal gespielt werden, einmal auf jeden Angriff).
- *Zerfleischen* kann nach jedem der beiden Angriffe von *Blutrausch* benutzt werden, bevor das Monster besiegt wird.

Denkfehler

- Wenn *Denkfehler* bei einem Angriff gespielt wird, der auf mehrere Helden zielt oder betrifft, muss jeder Held eine -Probe durchführen und der gesamte Angriff bekommt +2 für jeden Helden, dessen Probe fehlschlägt. Der Angriff bekommt ebenso 1 für jeden Krieger, dem die -Probe misslingt.

Drachenbein-Amulett

- *Drachenbein-Amulett* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.

Explodierende Runen

- Figuren ohne Attributswerte, wie z.B. Vertraute, erleiden durch *Explodierende Runen* keinen Schaden, da nicht für eine Attributsprobe gewürfelt wird.

Dunkle Bezauberung, Dunkler Wirt, Aus der Dunkelheit, Einer von Uns, Tückische Schatten, Besitzergreifend und Bezaubern

- *Dunkle Bezauberung*, *Dunkler Wirt*, *Aus der Dunkelheit*, *Einer von Uns* und *Tückische Schatten* haben vergleichbare Mechaniken. Helden, die unter einen dieser Effekte fallen, werden als bezaubert betrachtet.
- Nur Helden, die sich aktuell auf dem Spielplan befinden, können bezaubert werden. Solange es nicht anderswo angegeben ist, muss der Effekt der Karte, die zum Bezaubern des Helden benutzt wurde, sofort abgehandelt werden. Bei Dunkler Wirt wird der Effekt in Schritt 2 ("Monster aktivieren") der Overlordspielzugs ausgeführt.
- Für die Dauer des Effektes wird der Held als Monster betrachtet, nicht länger als Held. Bei Dunkler Wirt wird der Held nur während der Bewegungs- und Angriffsaktion als Monster betrachtet. Bei *Einer von Uns* und *Besitzergreifend* wird der Held nur während der Angriffsaktion als Monster betrachtet. Eine Aktion mit einem bezauberten Helden durchzuführen, wird nicht als Aktivierung betrachtet.

Overlordspieler

Overlordkarten

- Overlord- und Handlungskarten, die einen Helden zum Ziel haben, können nicht auf einen bezauberten Helden gespielt werden, da er, solange er bezaubert ist, als Monster gilt.
- Overlord- und Handlungskarten, die sich auf eine Aktivierung eines Monsters beziehen, können nicht gespielt werden.

Bewegung

- Ein bezauberter Held befolgt dieselben Bewegungsregeln wie Monster. Von daher kann er sich nicht durch Felder bewegen, die Heldenfiguren enthalten, aber er kann sich durch Felder mit Monsterfiguren bewegen.

Kampf

- Wenn der Overlord einen bezauberten Helden zwingt anzugreifen, kann der Overlord -Fähigkeiten des bezauberten Helden nutzen.
- Der Overlord kann einen bezauberten Helden weder zwingen, Gegenstände auszurüsten oder abzulegen, noch kann er ihn zwingen Suchkarten zu benutzen.
- Der Overlord kann einen bezauberten Helden nicht zwingen zu erleiden oder Karten zu erschöpfen. Weiterhin kann er den bezauberten Helden nicht zwingen, Fähigkeiten zu benutzen, welche eine Wahl beinhalten (angezeigt durch „darf/kann“, „benutze diese Karte“ ect.). Passive Effekte oder Fähigkeiten, die keine Wahl beinhalten, sind weiterhin aktiv.

Spezialfälle

- *Macht der Runen* kann weiterhin während eines Angriffs mit einem bezauberten Helden benutzt werden, da der Overlord den Helden nicht zwingt zu erleiden. Stattdessen gibt er einen für eine Fähigkeit aus, was darin resultiert, dass der Held 1 erleidet.
- Blutend führt dazu, dass ein bezauberter Held für jede Aktion, die er ausführt, 1 erleidet. Ein bezauberter, betäubter Held kann weiterhin in den Zügen eines anderen Spielers (z.B. des Overlords) Aktionen durchführen.
- Ein bezauberter Vertrauter profitiert nicht von Klassenkarten eines Helden, die sich auf “dein” Vertrauter beziehen (wie z.B. *Vampirblut*), denn wenn er bezaubert ist, ist er ein Monster des Overlords.

Heldenspieler

Kampf

- Ein bezauberter Held, der gezwungen wird, sich selber anzugreifen, kann Effekte nutzen, die „vor“ oder „nach“ dem Würfeln in Schritt 2 (Würfeln) des Angriffes ausgelöst werden, z.B. seine Angriffswürfel erneut werfen, um das Angriffsergebnis zu modifizieren.
- Ein bezauberter Held kann Gegenstände, Fähigkeiten, Heldentaten und Klassenfertigkeiten nutzen, die das Verteidigungsergebnis modifizieren (z.B. zusätzliche Verteidigungswürfel hinzunehmen oder zum Verteidigungsresultat addieren), solange nicht angegeben ist, dass diese nur von einem „Helden“ verwendet werden dürfen (z.B. *Kampfeslust*)

Spezialfälle

- Die Heldenfähigkeit eines bezauberten Leoric ist weiterhin aktiv, was den Schaden seines eigenen Angriffs um 1 reduziert.
- Wenn ein bezauberter Held sich selbst besiegt, können Effekte ausgelöst werden, die beim Besiegen eines Monsters ausgelöst werden (z.B. *Schnittersense*). Der aktive Spieler entscheidet, was zuerst passiert: das Abhandeln des Angriffs oder des Effekts.

Hämisches Gelächter

- Das Attribut des Helden wird für alle nachfolgenden erneuten Würfe auf dieses Attribut behandelt, als wäre es um 1 geringer. Dies betrifft z.B. *Glücksbringer*, *Dissonanz*, *Verwirren* usw.
- Der Effekt von *Hämisches Gelächter* wird nicht als erneutes Würfeln betrachtet, stattdessen erschafft es eine neue Instanz der Attributsprobe.

Misstrauen

- Ein Held, der ein Feld betritt, das zu mehr als einem Helden benachbart ist, erleidet immer noch 1 ◢, da die Auslösebedingung von *Misstrauen* nur einmal erfüllt wurde.

Keine Atempause

- Spiele diese Karte, wenn ein Held 1 ◢ erleidet um einen zusätzlichen Bewegungspunkt zu bekommen und wähle 1 Monster. Nachdem der Held diesen Bewegungspunkt ausgegeben hat, bewege dieses Monster sofort um ein Feld. Bis zum Start deines Zuges kannst du jedes Mal ein Monster wählen und es 1 Feld bewegen, wenn ein Held einen Bewegungspunkt ausgibt, den er durch Erleiden von ◢ erhalten hat.
- In Kombination mit *Leichtfüssig* kann der Overlord pro ausgegebenem ◢ nur 1 Monster ein Feld bewegen. Der Overlord kann das Monster bewegen, nachdem der Held den ersten Bewegungspunkt ausgegeben hat oder nach dem zweiten Bewegungspunkt, den der Held durch *Leichtfüssig* erhalten hat.

Pestwolke

- *Pestwolke* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.
- Infektionsmarker können nur auf Helden gelegt werden, die das **Ziel** eines Angriffs waren.
- Wenn *Pestwolke* benutzt wird, um einen Infektionsmarker von einem Helden abzuwerfen, der einen Angriff ausführt, der mehrere Ziele zum Ziel hat oder mehrere Figuren betrifft, erhält jede betroffene Figur 1 ⛊

Kontaminiert

- Wenn *Kontaminiert* benutzt wird, um einen Infektionsmarker von einem Helden während eines Angriffes, der mehrere Ziele betrifft, abzulegen, erhält der gesamte Angriff +1 ♥.
- Da der Angriff die Auslösebedingung ist, kann pro Angriff nur 1 Infektionsmarker abgelegt werden, selbst wenn der Angriff auf mehrere Ziele zielt.

Phönixrune

- *Phönixrune* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.
- Wenn die ♥ Anzahl, welcher einer Figure zugefügt wurde, gleich oder größer seiner Lebenskraft ist, erleidet die Figur ♥ in Höhe seiner Lebenskraft. Überzähliger ♥ wird ignoriert. *Phönixrune* kann abgeworfen werden, wenn ein Monster ♥ Marker in Höhe seiner Lebenskraft hat, um 5 ♥ zu heilen.

Mimikry

- *Mimikry* kann nur gespielt werden, wenn ein Held sucht, um einen **Suchmarker** aufzudecken, nicht wenn er einen Herausforderungsmarker usw. aufdeckt.

Rennen

- *Rennen* kann auf Monster gespielt werden, die nur **eine Bewegungsaktion pro Aktivierung** haben, wie z.B. Monster mit *Behäbig*.
- *Rennen* gibt Monstern, die pro Aktivierung nur eine Aktion haben, keine zusätzliche Bewegungsaktion.

Ruf der Raben

- Wenn der Overlord *Ruf des Raben* erschöpft, kann er nicht den Rabenschwarm auf dem Spielplan wählen, um die ♥ zu erleiden und ihn dann auf ein benachbartes Feld platzieren.
- Ruf der Raben kann auf Monster gespielt werden, die immun gegen das Erleiden von ♥ sind.
- Siehe "Diener" auf Seite 12.

Spligs Rache

(Overlord-Belohnungs Karte)

- Splig wird ohne Marker oder Zustände des Monsters, das er ersetzt, auf dem Spielplan platziert.

Rutschiger Boden

- *Rutschiger Boden* kann benutzt werden, um einen Helden durch verbündete Figuren zu bewegen, solange seine Bewegung auf einem leeren Feld endet.
- Wenn der Held seine Bewegung auf einem Feld beendet, dass von einer verbündeten Figur besetzt ist, kann er sich nicht auf das Feld bewegen und erleidet stattdessen 1 ♥ oder 🗡.
- *Rutschiger Boden* gilt als Unterbrechung und die unterbrochene Aktion oder Fähigkeit wird fortgesetzt (wenn möglich), nachdem *Rutschiger Boden* abgehandelt wurde.

Steinelixier

- *Steinelixier* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.

Schmerzensbande

- *Schmerzensbande* kann auf einen niedergestreckten Helden gespielt werden, der ♥ regeneriert.
- Wird *Schmerzensbande* ausgelöst, wenn ein niedergestreckter Held ♥ regeneriert, werden die Felder zu dem Heldenmarker gezählt bevor die dazugehörige Heldenfigur auf den Spielplan gestellt wird.

Stolperdraht

- Wenn *Stolperdraht* gespielt wird und der betroffene Held bei seiner 👁-Probe versagt, endet seine Bewegungsaktion. Alle Bewegungspunkte aus seinem Bewegungspunktepool sind verloren (egal woher sie stammen).

Solidarität

- *Solidarität* weist den Helden an, die Werte des gewählten Heldenbogens zu benutzen, nicht die durch einen anderen Spieleffekt modifizierten Werte. Somit hat z.B. Hämisches Gelächter keinen Effekt auf die Attributsproben, wenn *Solidarität* im Spiel ist.

Teuflisches Ritual

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Spiele diese Karte zu Beginn deines Zuges. Wähle eine Monstergruppe dieses Abenteuers und ziehe so viele Overlordkarten, wie Figuren dieses Typs auf dem Spielplan stehen. Nimm davon 2 Karten auf die Hand und wirf die anderen ab. Jedes Monster dieser Gruppe führt in diesem Zug eine Aktion weniger aus."

Ungezügelte Kraft

- Der Overlord entscheidet, welche 🗡-Fähigkeiten benutzt werden und in welcher Reihenfolge diese abgehandelt werden. Jedoch muss er zuerst 🗡-Fähigkeiten verwenden, um einen Fehlschlag zu vermeiden (z.B. auf die Schattenfähigkeit eines Monsters oder um die Reichweite zu erhöhen).
- 1 🗡 ausgeben um 1 🩸 zu regenerieren ist in diesem Zusammenhang eine allgemeine 🗡-Fähigkeit. Sie kann benutzt werden, selbst wenn der Held keine 🩸 Marker auf seinem Heldenbogen hat.

Vielseitigkeit

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Spiele diese Karte, wenn ein Monster angegriffen wurde aber nach allen Würfelwürfen. Zeige den Helden beliebig viele Overlordkarten auf deiner Hand. Pro Nicht-Arsenal-Karte, die du zeigst, gewinnt das Monster 1 ♥ zurück und erhält +1 ⛊."

Vergessene Hexerei

(Overlord-Belohnungs Karte)

- Hexerei-Fähigkeiten sind additiv, wenn *Vergessene Hexerei* Monster mit dieser Fähigkeit betrifft.
- Wenn ein Nahkampfmonster (z.B. ein Anführer) Teil der gewählten Monstergruppe ist, erhält es ebenfalls Hexerei 2.

Wiederkehr

- Ein großes Monster muss so aufgestellt werden, dass es so viele Felder wie möglich besetzt, die innerhalb von 5 Feldern zu dem Ort liegen, an dem es besiegt wurde.

Verstärkung Rufen

- **Errata:** Der Text sollte lauten: "Spiele diese Karte am Ende deines Zuges und wähle ein Elitemonster auf der Karte. Du kannst sofort so viele normale Monster dieses Typs auf den Spielplan stellen, wie die Gruppengröße erlaubt. Diese Monster dürfen auf beliebige leere Felder, aber nicht innerhalb von 3 Feldern zu einem Helden, gestellt werden."

Windarmbänder

- *Windarmbänder* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.

Verwirren

- Die 1 ⛊ wird auf alle erneuten Würfelergebnisse dieser Attributsprobe addiert.

Worte der Qual

- *Worte der Qual* bewirkt, dass ein Held jedes Mal 1 🩸 erleidet, wenn er eine beliebige Menge an Schaden erleidet.
- *Worte der Qual* wird nicht erneut ausgelöst, wenn ein ♥ anstatt von 🩸 durch Worte der Qual erlitten wird.
- *Worte der Qual* wird während Schritt 3 (Ende der Runde) des Overlordspielzuges abgeworfen (siehe "Overlordspielzug" auf Seite 36).

Wutausbruch

- *Wutausbruch* gewährt eine zusätzliche Angriffsaktion und kann nicht für eine spezielle Monsteraktion benutzt werden, die einen Angriff beinhaltet (z.B. *Vorstoß* oder *Rundumschlag*).
- Der zusätzliche Angriff zählt nicht gegen das Limit für Monster hinsichtlich der Anzahl der Angriffe pro Aktivierung.
- *Wutausbruch* hat keinen Effekt auf Monster, die **pro Aktivierung nur eine Aktion** haben.

Zerfleischen

- *Zerfleischen* gewährt eine **zusätzliche Angriffsaktion** und kann nicht für eine spezielle Monsteraktion benutzt werden, die einen Angriff beinhaltet (z.B. *Vorstoß* oder *Rundumschlag*).
- Der zusätzliche Angriff zählt nicht gegen das Limit für Monster hinsichtlich der Anzahl der Angriffe pro Aktivierung.
- *Zerfleischen* hat keinen Effekt auf Monster, die **pro Aktivierung nur eine Aktion** haben.

Zauber des Friedens

- *Zauber des Friedens* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.

Zhol'alam-Ringe

- *Zhol'alam-Ringe* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.

Zeichen der Schwäche

- **Errata:** Der Text sollte lauten: „Heiler: Wenn seine Probe misslingt, wird er zusätzlich verflucht."

Zwillingsseele

(Overlord-Belohnungs Karte)

- Sir Alric Farrow wird ohne Marker oder Zustände von Lord Merick Farrow, den er ersetzt, auf dem Spielplan platziert.

Zeichen des letzten Zenits

- *Zeichen des letzten Zenits* kann auf eine Monstergruppe gespielt werden, die sich im Moment noch nicht auf dem Spielplan befindet.
- Selbst wenn das letzte Monster der gewählten Monstergruppe besiegt wurde, bleiben die Effekte von *Zeichen des letzten Zenits* erhalten, andere abgelegte Verzauberer-Karten auf diese Gruppe zu spielen und jedes Mal, wenn dies passiert, eine Overlordkarte zu ziehen.

2.5. Handlungskarten

Ariad - Dunkle Illusionen

Irreführung

- Das Monster, das den Angriff ausgeführt hat, kann sich 1 Feld bewegen, wenn es in Schritt 5 (Schaden zufügen) des Angriffs mindestens 1 ♥ zugefügt hat.

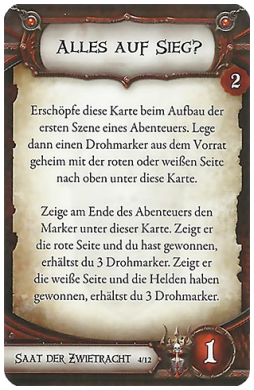
Phantasma

- Mehrere Effekte, die die Reichweitevorraussetzungen der gleichen Figur betreffen, sind additiv (z.B. *Phantasma* und *Tarnung*).

Baron Zachareth - Saat der Zwietracht

Alles auf Sieg?

- „Erste Szene" bezieht sich auf die erste Szene jedes Abenteuers.



Falsche Freunde

- „Erste Szene" bezieht sich auf die erste Szene jedes Abenteuers.

Gefährliche Wege

- Der Overlord kann für jeden Helden eine andere Attributsprobe wählen.

Der Rattenkönig - Legionen der Unterstadt

In die Schatten

- Monster, die auf *In die Schatten* platziert werden, werden am Ende der Szene abgelegt, wenn ein Held bis dahin keine Aktion Ausruhen ausgeführt hat.

Schändliches Opfer

- **Errata**: Der letzte Satz sollte lauten: "Dieses Monster erleidet den gesamten Schaden, den alle betroffenen Monster dieser Gruppe zusammen durch diesen Angriff erleiden würden."
- Der Overlord kann diese Karte benutzen, wenn der Angreifer sagt, dass mehrere Monster einer Monstergruppe durch den Angriff betroffen werden. Dies wird üblicherweise in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs getan. Zusätzlich können Figuren auch in Schritt 4 (Energie ausgeben) des Angriffs als betroffen erklärt werden.

Lady Eliza Farrow - Unstillbarer Durst

Blutsbande

- Ein Monster mit weniger als 2 Lebenspunkten kann nicht gewählt werden, um 2 ♥ zu erleiden.

Nächtliche Jagd

- *Nächtliche Jagd* fügt einen Würfel nur zum Angriffs- oder Verteidigungspool hinzu für den Angriff, der benutzt wurde, um *Nächtliche Jagd* auszulösen.

Lord Merrick Farrow - Der Fluch der Macht

Kabale

- Wenn ein Monster die Aufseher-Fähigkeit während eines Angriffs benutzt, der mehrere Figuren zum Ziel hat oder betrifft, addiert jedes andere Monster seiner Gruppe, das sich innerhalb von 3 Feldern zu jeder betroffenen Figur befindet, 1 ♥, zu dem Angriff hinzu.

Mystische Stärke

- Der Overlord kann diese Karte mehrmals in Schritt 2 (Würfeln) eines Angriffs benutzen.

Raythen - Gaunerei

Diebstahl

- Wenn ein Spieleffekt dazu führt, dass ein Monster, das einen Suchmarker trägt, nicht länger als Monster gilt, wird der Suchmarker auf das Feld gelegt, welches das Monster besetzt hatte, bevor es aufhörte, als Monster zu gelten.

Rylan Olliven - Verdorbene Seelen

Einer von Uns

- *Einer von Uns* wird als Unterbrechung behandelt, wenn es nach einer misslungenen ✪-Probe während eines Angriffs benutzt wird. Es kann dazu führen, dass der Held die Distanz zum Ziel des Angriffs vergrößern muss. Jedoch schlägt ein Nahkampfangriff dadurch nicht fehl, da das Ziel in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs ein gültiges Ziel war. Reichweite für einen Fernkampfangriff ist nur betroffen, wenn *Einer von Uns* vor Schritt 3 (Reichweite prüfen) des Angriffs gespielt wurde (siehe "Schritte im Kampf" auf Seite 6).

Serena - Stumme Beschützerin

Brüder im Geiste

- *Brüder im Geiste* erlaubt es einem Monster nicht, einen zusätzlichen Angriff auszuführen, wenn dies die zulässige Anzahl an Angriffen pro Aktivierung übersteigt.

Geteilte Last

- Wenn ein Monster X ♥ erleidet, kann *Geteilte Last* benutzt werden, um den Schaden um den Betrag zwischen 1 ♥ und X-1 ♥ zu verringern.

Schweigegelübde

- Ein Monster, das unter dem Effekt von *Schweigegelübde* steht, kann nur eine Bewegungsaktion durchführen. Es kann keine anderen Aktionen durchführen (inklusive Aktionen auf Zustandskarten, aus einer Grube klettern, Spezialaktionen aus Abenteuerregeln, usw.).

Sinistrael - Höllenfeuer

Tektonik

- Der Overlord kann für jeden Helden eine andere Attributsprobe wählen.

Skarn - Entstellte Seele

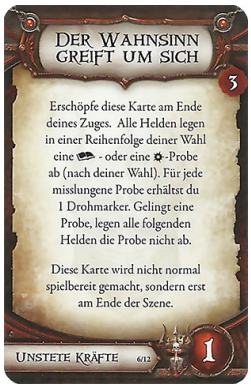
Krachender Fall

- Diese Karte kann benutzt werden, wenn ein riesiges oder gewaltiges Monster ♥-Marker gleich seiner Lebenskraft hat und besiegt ist.

Tristayne Olliven - Unstete Kräfte

Der Wahnsinn greift um sich

- Der Overlord kann für jeden Helden eine andere Attributsprobe wählen.



Seelenfalle

- Der niedergestreckte Held, der ♥ regeneriert, erleidet auch 1 ♥ durch Seelenfalle.

Valyndra - Drachenhafte Gier

Kolossale Wucht

- *Kolossale Wucht* kann nicht erschöpft werden, wenn ein Monster durch eine Heldenfähigkeit bewegt wird (z.B. *Armbrust*, *Lederpeitsche*).

Rasende Habsucht

- Wenn das gewählte Monster einen Angriff gegen mehrere Ziele durchführt, können weitere Ziele in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs gewählt werden.

Schwäche wird bestraft

- Wenn ein Monster während eines Angriffs auf mehrere Ziele *Zerquetschen* benutzt, fügt jeder Ziel-Held ♥, basierend auf seiner zu dem gesamten Angriff hinzu.

Zarihell - Ewige Folter

Gebrandmarkt

- Bedrohungsmarker auf Heldenbögen werden zwischen den Szenen behalten und werden zwischen Abenteuern abgelegt.

2.6. Monster

Elementar

- **Errata:** Luft sollte lauten: „Bis zum Beginn deines nächsten Zuges wird dieses Monster nur von Angriffen von benachbarten Figuren betroffen."

Goblin-Schamane

- **Errata:** Verzaubern: Der Text sollte lauten: „Bewege jeden Verfluchten Helden auf Nachbarfeldern dieses Monsters um bis zu 2 Felder in beliebiger Richtung."

Höllenkoloss

- Sturmangriff: „Beginn seines Zuges" sollte stattdessen „Beginn seiner Aktivierung" lauten.

Kobold

- Brut verhindert das Platzieren von Standard-Monstern nur während des Aufbaus einer Szene. Wenn eine Monstergruppe während einer Szene verstärkt wird, werden Standard- und Elite-Monster platziert.

Wege zum Ruhm

- Brutmeister platziert Standardmonster zu Beginn der Aktivierung der Kobolde. Der normale Kobold wird auf ein Nachbarfeld gestellt, das sich am nächsten zum nächsten Helden befindet.
- Brut: Diese Monster werden beim Aufbau eines neuen Gebites nicht aufgestellt. Wenn jedoch eine Gruppe außerhalb der Spielvorbereitung (z.B. am Ende einer Runde oder nach dem Interagieren mit einem Element der Karte) aufgestellt wird, wird das Monster platziert.

Krähenhexe

- **Errata:** Todesomen sollte lauten: „Dieser Held kann wählen, 2. ♥ zu erleiden. Wenn er das nicht tut, dann erleidet er einen Zustand deiner Wahl."

Riese (UK)

- **Errata:** Rundumschlag, erster Satz sollte lauten: „Führe einen Angriff durch. Dieser Angriff betrifft alle Figuren, die innerhalb von 2 Feldern in der Sichtlinie dieses Monsters stehen."
- **Errata:** Rundumschlag erfordert ein ➚ anstatt eines ➘.

Schattendrache

- **Schatten:** Die „Schatten" Fähigkeit sollte lauten: „Sobald ein Held, der benachbart zu diesem Monster ist, einen Angriff ansagt, muss er 1 ➘ einsetzen oder der Angriff schlägt fehl."

Tristayne Olliven (Anführer)

- **Errata:** Akt II: Angriffsart sollte Fernkampf, nicht Nahkampf, sein.

Troll (UK)

- **Errata:** Rundumschlag, erster Satz sollte lauten: „Führe einen Angriff durch. Dieser Angriff betrifft alle Figuren, die innerhalb von 2 Feldern in der Sichtlinie dieses Monsters stehen."

Wechselbalg

- **Errata:** Akt II Höhnisches Lachen sollte lauten: "(bis zu einem Minimum von 1)."

2.7. Monsterfähgkeiten

Aggressiv

Kartentext: „Aggressiv: Dieses Monster kann in seinem Zug 2 Aktionen für Angriffe verwenden."

- Aggressiv erhöht das Limit für Angriffe pro Aktivierung um 1. Monster mit Aggressiv können bis zu 2 Standard-angriffsaktionen oder bis zu 2 Monsteraktionen, die einen Angriff enthalten (z.B. Vorstoß) durchführen.

Aura

Kartentext: „Aura X: Jedes Mal wenn ein Held ein zu diesem Monster benachbartes Feld betritt, erleidet dieser Held X ♥."

- Aura-Fähigkeiten verschiedener Monster, die dasselbe Feld betreffen, sind kumulativ.

Beförderung

Kartentext: „➚ Beförderung: Splig legt eine ✹-Probe ab. Wenn sie gelingt, kann er ein normales Monster auf einem Nachbarfeld durch ein Elite-Monster desselben Typs aus dem Vorrat ersetzen. Dabei muss die Gruppengröße eingehalten werden."

- Das Zielmonster wird durch ein Elite-Monster ersetzt, das keine Marker, Zustände usw. besitzt.

Behäbig

Kartentext: „Behäbig: Dieses Monster kann höchstens 1 Bewegungsaktion pro Zug durchführen."

- Monster mit Behäbig können Bewegungsaktion von anderen Effekten (z.B. *Rennen*) zusätzlich zu der einen erlaubten Bewegungsaktion durch Behäbig durchführen.

Beherrschung

Kartentext: „Baron Zachareth legt eine . ✹-Probe ab. Wenn sie gelingt, kann er einen Helden in seiner Sichtlinie beliebig bis zu 2 Felder weit bewegen. Danach legt der Held eine ✹-Probe ab. Wenn sie misslingt, ist der Held gelähmt"

- **Errata:** Der vorletzte Satz sollte lauten: "Nach der Bewegung legt der Held eine ✹-Probe ab".

Beschützen

Kartentext: „Beschützen: Wenn eine Figur in der Sichtlinie dieses Monsters mit einem Angriff auf ein zu diesem Monster benachbartes Monster zielt, kann diese Monster vor dem Angriffswurf 1 ♥ erleiden, um zum Ziel dieses Angriffs zu werden. Reichweite und Sichtlinie werden weiterhin zum ursprünglichen Ziel gemessen."

- Wenn ein Monster mit 1 Lebenspunkt Beschützen benutzt, wird dieses Monster in Schritt 1 (Waffe und Ziel wählen) des Angriffs besiegt und der Angriff ist damit beendet.

Bezaubern

Kartentext: „Bezaubern: Zu Beginn von Kyndrithuls Aktivierung darfst du eine beliebige Anzahl Helden in seiner Sichtline auswählen, die eine ✹-Probe ablegen. Wenn keinem dieser Helden die Probe gelingt, führe einen Angriff mit jedem dieser Helden aus, als ob sie Monster wären."

- Bezaubern bewirkt, dass Helden bezaubert werden (Siehe "Dunkle Bezauberung, Dunkler Wirt, Aus der Dunkelheit, Einer von Uns, Tückische Schatten und Bezaubern" auf Seite 66).

Brut

Kartentext: „Brut: Dieses Monster wird während des Aufbaus nicht aufgestellt"

- Brut verhindert das Platzieren von Standardmonstern nur während des Aufaus einer Szene. Wenn eine Monstergruppe während einer Szene verstärkt wird, werden Standardund Elite-Monster platziert

Wege zum Ruhm

- Diese Monster werden beim Aufbau eines neuen Gebites nicht aufgestellt. Wenn jedoch eine Gruppe außerhalb der Spielvorbereitung (z.B. am Ende einer Runde oder nach dem Interagieren mit einem Element der Karte) aufgestellt wird, wird das Monster platziert.

Brutmeister

Kartentext: „Brutmeister: Zu Beginn jedes eigenen Spielzuges stellt der Overlord 1 normalen Kobold auf ein zu diesem Monster benachbartes Feld (Gruppengröße einhalten)."

Wege zum Ruhm

- Brutmeister platziert Standardmonster zu Beginn der Aktivierung der Kobolde. Der normale Kobold wird auf ein Nachbarfeld gestellt, das sich am nächsten zum nächsten Helden befindet.

Durchbohren

Kartentext: „Durchbohren X: Dieser Angriff ignoriert X ⛊ des Verteidigers."

- Wenn die Anzahl der ⛊ geringer ist als der Durchbohrenwert, hat der überschüssige Durchbohrenwert keinen Effekt.
- Wenn mehrere Durchbohreneffekte denselben Angriff betreffen, so sind diese additiv.

Eiskalt

Kartentext: „Eiskalt: Jedes Mal wenn ein Held ein zu diesem Monster benachbartes Feld betritt, erleidet dieser 1 🩸."

- Eiskalt-Fähigkeiten von verschiedenen Monstern, die dasselbe Feld betreffen, sind kumulativ.

Feuerodem

Kartentext: „🔥 Feuerodem: Ziehe vom Zielfeld aus einen Pfad von 4 Feldern in beliebiger Richtung. Alle Figuren auf diesen 4 Feldern sind vom Angriff betroffen. Jede Figur wirft ihren eigenen Verteidigungswürfel."

- Feuerodem betrifft insgesamt **4 Felder**: das Zielfeld und 3 zusätzliche Felder.
- Der Pfad von Feuerodem wird durch das Abzählen der Felder bestimmt. Diese Felder müssen nicht auf einer geraden Linie liegen.
- Ein Feld kann auch zweimal gezählt werden, jedoch können Figuren nur einmal von Feuerodem betroffen werden.
- Siehe "3.5. Spezielle Situationen im Kampf" auf Seite 91 für visuelle Beispiele.

Fliegen

Kartentext: „Fliegen: Dieses Monster kann während der Bewegung feindliche Figuren und Terrain ignorieren. Es muss seine Bewegung nach den normalen Regeln auf einem leeren Feld beenden."

- „Kann feindliche Figuren ignorieren" bedeutet in diesem Zusammenhang „kann durch feindliche Figuren hindurchbewegen".
- Während der Bewegung betritt eine fliegende Figur die Felder ganz normal. Folglich kann die Bewegung durch Effekte wie z.B. *Flink*, *Widerhaken* oder *Absichern* unterbrochen werden.
- Eine fliegende Figur muss keinen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben oder ♥ erleiden, wenn sie ein spezielles Terrainfeld (inklusive Grube) betritt.
- Sekundär Effekte, die basierend auf anderen Faktoren ausgelöst werden, welche nicht in Zusammenhang mit der Bewegung stehen, betreffen fliegende Monster weiterhin (z.B. Beenden der Aktivierung auf einem Lavafeld oder in einer Grube).
- Hindernisse gelten in Hinsicht auf Bewegung als Terrain. Da fliegende Monster, wenn sie sich bewegen, Terraineffekte ignorieren, können sie während der Bewegung Hindernisse ignorieren.

Flugangriff

Kartentext: „➚ Flugangriff: Belthir führt eine Bewegungsaktion und dann eine Angriffsaktion aus. Der Angriff zielt auf alle Figuren, durch die er sich mit dieser Aktion bewegt."

- Belthir kann Flugangriff nicht unterbrechen, um eine andere Aktion durchzuführen.
- Hat Belthir noch nicht ausgegebene Bewegungspunkte, wenn er Flugangriff durchführt, muss der die Bewegungspunkte von Flugangriff als erstes ausgeben. Nur Figuren, durch die mit diesen Bewegungspunkten hindurchbewegt wurde, sind das Ziel von Flugangriff. Nachdem Flugangriff abgehandelt worden ist, kann Belthir seine verbleibenden Bewegungspunkte ausgeben.

Furcht einflössen

Kartentext: „➚ Furcht einflößen: Wähle einen zu diesem Monster benachbarten Helden. Dieser Held muss eine ✹-Probe ablegen. Falls sie misslingt, wird er 2 Felder in gerader Richtung von diesem Monster wegbewegt und ist gelähmt."

- Der aktive Spieler bewegt den Helden. Er kann die Richtung wechseln, nachdem der Held 1 Feld bewegt wurde. Jedoch muss sich die Entfernung zu dem Monster mit jeder Bewegung erhöhen, wenn möglich.

Habsucht

Kartentext: Habsucht: Wenn ein Held eine Suchaktion ausführt, kann Valyndra eine 👁-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, kann sie sich sofort um bis zu 2 Felder bewegen. Dann setzt der Held seinen Zug fort."

- Habsucht wird ausgelöst, wenn ein Held eine Suchaktion durchführt um einen Herausforderungsmarker zu enthüllen.

Lebensdurst

Kartentext: „Lebensdurst X: Jedes Mal wenn ein Held innerhalb von 5 Feldern Entfernung zu diesem Monstern mindestens 1 ♥ zurückgewinnt, reduziert dieser Held die Anzahl der zurückgewonnenen ♥ um X (bis zu einem Minimum von 0)."

- Lebensdurst betrifft jede Fähigkeit, die es den Helden erlaubt, ♥ zu regenerieren. Wenn ein Effekt einem Helden erlaubt, alle ♥ zu regenerieren, reduziert Lebensdurst die regenerierte Menge um X.
- Lebensdurst reduziert die Menge an Schaden, die ein niedergestreckter Held regeneriert um X. Felder werden zu dem Heldenmarker des niedergestreckten Helden gezählt.
- Lebensdurst-Fähigkeiten von verschiedenen Monstern, die denselben Helden betreffen, sind additiv.

Luft

Errata: Kartentext: „➚ Luft: Bis zum Beginn deines nächsten Zuges kann dieses Monster nur durch Angriffe von Figuren auf benachbarten Feldern betroffen werden."

Manöver

Kartentext: „➚ Manöver: Wähle 1 normales Monster, das zu diesem Monster benachbart ist. Das gewählte Monster erhält 2 Bewegungspunkte."

- Da das gewählte normale Monster Bewegungspunkte während der Aktivierung eines anderen Monsters erhält, muss es diese als Unterbrechungsaktion direkt verbrauchen, bevor der Wiederbelebte, der Manöver ausgeführt hat, seine Aktivierung fortsetzen kann. Nicht sofort genutzte Bewegungspunkte gehen verloren.

Netz

Kartentext: „Netz: Um sich von einem Nachbarfeld dieses Monsters weg zu bewegen, muss ein Held 1 ◢ erleiden (zusätzlich zu den anderen ◢, die der Held für Bewegungspunkte erleidet).

- Wenn ein Held keine ◢ mehr erleiden kann, erleidet er stattdessen ♥, wenn er sich von einem Nachbarfeld eines Monsters mit Netz wegbewegt (oder wegbewegt wird).

Opfer

Kartentext: „➚ Opfer: Lady Eliza fügt einem benachbarten Monster bis zu 5 ♥ zu, um ebenso viele ♥ zurückzugewinnen."

- Lady Eliza Farrow kann nicht mehr ♥ zurückgewinnen, als das Monster Lebenspunkte hat.
- Lady Eliza Farrow muss keine ♥ erlitten haben, um Opfer zu benutzen.

Rundumschlag (UK)

Errata: Kartentext: „➚ Rundumschlag: Führe einen Angriff durch. Dieser Angriff betrifft alle Figuren, die innerhalb von 2 Feldern in der Sichtlinie dieses Monsters stehen. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel."

- Wenn Rundumschlag zusammen mit der Betäuben-✔-Fähigkeit benutzt wird, können Figuren, die durch Rundumschlag betroffen sind, betäubt werden, wenn mindestens 1 ♥ zugefügt wurde.

Schatten

Errata: Kartentext: „Schatten: Sobald ein Held, der benachbart zu diesem Monster ist, einen Angriff ansagt, muss er 1 ✔ einsetzen oder der Angriff schlägt fehl."

- Der Angreifer kann für Schatten einen ✔ in Schritt 4 (Energie ausgeben) des Angriffs ausgeben. Der Angreifer kann keine anderen ✔-Fähigkeiten benutzen (oder 1 ✔ für 1 ◢ ausgeben), bevor er nicht einen ✔ für Schatten ausgegeben hat.
- Helden, die sich benachbart zu einem Monster mit Schatten befinden, sind selbst dann von Schatten betroffen, wenn sie auf andere Monster (ohne Schatten) zielen.
- Schatten-Fähigkeiten von verschiedenen Monstern, die dasselbe Feld betreffen sind nicht additiv (z.B. muss ein Held, der benachbart zu zwei Schattendrachen ist, nur 1 ✔ ausgeben, um einen Fehlschlag zu vermeiden).
- Schatten betrifft Figuren, die als Hindernisse behandelt werden, nicht (Belebte Steine, die mit *Erdbeben* angreifen).
- Fähigkeiten, die einem Helden erlauben, einen Angriff von einem anderen Feld, das von einer Figur oder einem Marker besetzt ist, durchzuführen (*Kataklysmus*, *Glutlawine*, *Qual der Steine*, *Hautwechsler*) sind nicht von Schatten betroffen, wenn der Held, der den Angriff durchführt, selbst nicht benachbart zu einem Monster mit Schatten ist.

Sie sollen leiden

Kartentext: „Sie sollen leiden: Jeder Angriff dieses Monsters auf einen Helden mit höchstens 2 ♟ erhält +1 ♥."

- Sie sollen Leiden verändert den Angriff als Ganzes. Zusätzliche ♥ erleiden allen Figuren, die von dem Angriff betroffen sind.
- Sie sollen leiden hat auf Figuren ohne Attribute keine Auswirkung (z.B. Vertraute, die als Helden gelten).

Sprungangriff

Kartentext: „➚ Sprungangriff: Dieses Monster bewegt sich bis zu seiner Geschwindigkeit. Dabei kann es sich durch Felder mit gegnerischen Figuren bewegen. Dann führt es einen Angriff aus, der jede Figur betrifft5, durch die es sich während dieser Aktion bewegt hat."

- Der Overlord kann das Monster auch bewegen ohne irgendeine Figur anzugreifen.

Tarnung

Kartentext: „Tarnung: Jeder Angriff, der auf dieses Monster zielt, muss 3 Reichweite mehr haben als normal; sonst gilt er als Fehlschlag."

- Tarnung hat keinen Effekt, wenn nicht auf das Monster gezielt wurde, es aber von einem Angriff betroffen ist.
- Tarnung bewirkt, dass bei Nahkampfangriffen mindestens eine Reichweite von 3 gewürfelt wird, damit der Angriff trifft.
- Wenn ein Angriff auf mehrere Ziele – sowohl auf ein Monster mit Tarnung als auch auf andere Monster – zielt, so ist der gesamte Angriff von Tarnung betroffen.
- Mehrere Effekte, die die Reichweitevoraussetzungen für eine Figur betreffen, sind additiv (z.B. Tarnung und die Handlungskarte *Phantasma*).

Tobsucht

Kartentext: „➚ Tobsucht: Bol'Goreth führt eine Bewegungsaktion und anschließend eine Angriffsaktion aus. Dieser Angriff betrifft jede Figur innerhalb von 2 Feldern jedes Feldes, das er während dieser Bewegung betritt. Nach diesem Angriff ist Bol'Goreth betäubt und geschwächt."

- Der Angriff, der Teil von Tobsucht ist, betrifft Bol'Goreth selbst nicht.

Überwältigen/Überrennen

Kartentext: „➚ Überwältigen: Sir Alric Farrow führt eine Bewegungsaktion aus. Jedes Mal, wenn er ein Nachbarfeld eines Helden betritt, kann er eine ✊-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, kann er mit dem Helden den Platz tauschen; wenn er das tut, erleidet der Held 1 🩸."

- Da Überwältigen eine Bewegungsaktion ist, kann sie freiwillig unterbrochen werden. Der Overlord muss angeben, wenn er Bewegungspunkte von Überwältigen/Überrennen ausgibt. Nur diese Bewegungspunkte haben den Spezialeffekt.
- Wenn Sir Alric Farrow ein Grubenfeld betritt, kann er mit einem benachbarten Helden die Plätze tauschen und ihn in die Grube stoßen. Da der Overlord der aktive Spieler ist, kann er über die Reihenfolge entscheiden, in der die Effekte abgehandelt werden. Angenommen er wählt, dass zuerst der Effekt von Überwältigen/Überrennen vor dem Effekt des Grubenfeldes abgehandelt wird, passiert folgendes:
  1. Sir Alric Farrow prüft ✊. Wenn es gelingt, tauscht er mit dem Helden den Platz und der Held erleidet 1 🩸.
  2. Der Held erleidet 2 ♥, da er in die Grube fällt.
  3. Sir Alric Farrow erleidet 2 ♥, da er den Effekt für das Betreten des Grubenfeldes abhandeln muss (selbst wenn er nicht mehr auf dem Grubenfeld steht).
  4. Sir Alric Farrow kann sein Überwältigen/Überrennen fortsetzen.

Verschlingen (UK)

Kartentext: „Wenn ein Held von diesem Monster besiegt wird, wird sein Heldenmarker nicht auf sein Feld, sondern auf die Basis dieser Figur gelegt. Der Held kann erst wiederbelebt werden, wenn dieses Monster besiegt ist. Dann legt er den Heldenmarker auf ein Feld des Monsters seiner Wahl."

- Verschlingen verhindert nur Aufhelfen-Aktionen; der Held kann sich immer noch aufrappeln. Ein verschlungener Held, der sich aufrappelt, wird auf ein leeres Feld benachbart zu dem Monster mit Verschlingen platziert.

Verwandlung

Kartentext: „Verwandlung: Wenn dieses Monster angreift, nimmt es dazu die Angriffswürfel einer Figur in seiner Sichtlinie (nach Wahl des Overlords). Wenn der Overlord dazu einen Helden wählt, entscheidet er, welche Waffe in der Ausrüstung des Helden er benutzen will. Dieses Monster kann keine sonstigen Fähigkeiten der gewählten Figur benutzen."

- Die Verwandlung-Fähigkeit benutzt nur die Würfel, die auf der Karte oder Waffe der gewählten Figur gedruckt sind. Jeder Spieleffekt, der Würfel zum Angriffspool der gewählten Figur hinzufügt, fügt dem Angriffspool von Monstern mit der Verwandlung-Fähigkeit keine Würfel hinzu.

Verwelken

Kartentext: „🗲 Verwelken: Das Ziel erleidet 1 🩸."

- Der Verteidiger erleidet 1 🩸 in Schritt 4 (Energie ausgeben) des Angriffs. Wenn der Verteidiger keine 🩸 mehr erleiden kann, erleidet er in diesem Schritt stattdessen 1 ♥.

Verzaubern

Errata: Kartentext: „➚ Verzaubern: Bewege jeden Verfluchten Helden auf Nachbarfeldern dieses Monsters um bis zu 2 Felder in beliebiger Richtung."

- Die Richtung kann gewechselt werden, nachdem der Held 1 Feld bewegt wurde.

Vorstoss

Kartentext: „➚ Vorstoß: Dieses Monster kann sich 3 Felder bewegen und dann einen Angriff durchführen."

- Da keine Bewegungspunkte im Spiel sind, haben Terraineffekte, die Bewegungspunkte kosten, keinen Effekt auf Vorstoß.

2.8. Abenteuer

Die Schattenrune

Ein fetter Goblin

Szene 2

- Splig kann, ebenso wie alle andere Goblins, Gefangene aufnehmen und tragen. Er muss allerdings in der Folterkammer sein, um sie zu befragen.

Schloss Daerion

Szene 1

- **Errata: Sonderregeln:** Die Lebenskraft der Dorfbewohner sollte 8 betragen anstatt 6.

Szene 2

- **Errata: Aufbau:** Sollte heißen: „Alle überlebenden Dorfbewohner aus Szene 1 werden auf den Eingang oder die nächsten leeren Felder gestellt (am Ende des letzten Heldenzugs der ersten Runde)."
- Die Dorfbewohner aus Szene 1 und die Milizsoldaten aus Szene 2 sind zwei verschiedene Gruppen von Figuren. Marker, Zustände usw. werden nicht von den Dorfbewohnern auf die Milizsoldaten übertragen.
- Die Milizionäre können aktiviert werden, nachdem sie am Ende des ersten Spielzugs des letzten Heldenspielers platziert wurden.
- **Errata: Sonderregeln:** Der letzte Satz sollte lauten: „Nachdem Sir Palamon die 👁-Probe abgelegt hat, kann er 1 Bewegungsaktion durchführen."
- **Errata: Sonderregeln:** Außerdem sollte Sir Palamon zwei graue Verteidigungswürfel (statt eines grauen, bzw. eines grauen und eines braunen) würfeln. Seine Geschwindigkeit sollte 4 (statt 0) betragen.

Der Kardinal in Not

Szene 1

- **Errata: Sonderregeln:** Der Satz sollte lauten: „Einmal pro Zug kann Lord Merick Farrow als Aktion von einem Nachbarfeld eines Grabsteins aus versuchen..."

Szene 2

- **Errata: Sonderregeln:** „„Die zweite Welle" wird ausgelöst, sobald ein Held zum ersten Mal die Tür zur Bibliothek öffnet."
- Kardinal Koth kann ♥ nur von Zombieangriffen und von anderen Effekten, die keine Angriffe sind, erleiden.
- Kardinal Koth wird nicht aktiviert, bevor die Tür zur Bibliothek geöffnet wurde.
- Kardinal Koth kann Zustände erhalten. Die entsprechenden Attributsproben werden während seiner Aktivierung durchgeführt.

Der Maskenball

Szene 1

- **Errata: Siegbedingungen:** „Die Szene kann nicht enden. bevor alle Marker aufgedeckt wurden. Nachdem alle Marker aufgedeckt wurden und keine Gäste oder Monster mehr übrig sind, endet die Szene."
- **Errata: Siegbedingungen:** Das Vorgehen beim Würfelwurf, um zu bestimmen ob Lord Theodir gerettet wurde, wird wie folgt geändert: „In einem Spiel mit zwei Helden wird ein brauner, im Spiel mit drei Helden ein grauer und bei vier Helden ein schwarzer Würfel benutzt. Haben die Helden nicht einen einzigen Gast gerettet, wurde Lord Theodir (unabhängig vom Würfelwurf) nicht gerettet. [...]"
- **Errata: Gäste demaskieren:** „Der Gast kann dann von dem Helden oder Monster, das ihn demaskiert hat, „hinausbegleitet" werden."
- Der Overlord kann das Relikt *Stab der Schatten* nutzen, um einen Helden zu zwingen, den Würfelwurf zu wiederholen, der bestimmt, ob Lord Theodir gerettet wird oder nicht. Er kann *Dunkles Karma* nicht nutzen, da es nur für die Würfel des Overlords gilt.

Szene 2

- Jede Figur kann nur einmal pro Zug versuchen, eine Tür zu öffnen. Eine Figur kann nicht zwei Aktionen benutzen, um zu versuchen, zwei unterschiedliche Türen zu öffnen.
- Damit die Helden das Abenteuer gewinnen, muss sich jeder Held durch den Ausgang vom Spielplan bewegen.

Flügel des Todes

Szene 1

- Der Overlord gewinnt die Szene, wenn **alle 10 Aufgabenmarker** aus dem Grundspiel zur gleichen Zeit auf dem Spielplan sind.

Die Kammer der Schatten

- Wenn eine Figur das nächstliegende Wasserfeld des Baches zum Flussufer blockiert, wird eine Figur, die vom Bach zum Flussufer schwimmt, auf das nächste leere Feld platziert.
- Wenn Baron Zachareth besiegt wird, werden all seine Marker und Zustände abgelegt und er wird auf den Eingang gestellt.
- Baron Zachareth verhindert, dass die Helden die Treppen benutzen können, wenn er auf dem roten Aufgabenmarker auf Spielplanteil 30B steht.

Die Schatzkammer der Monster

Szene 1

- In dieser Szene verbietet die Verstärkungsregel das Einsetzen von Monstern, die mehr als 4 Felder besetzen (gewaltige Monster), als offene Gruppe.
- Wenn der Eingang durch andere Figuren, die das Aufstellen der Verstärkung auf den Feldern des Einganges verhindern, besetzt ist, werden die Verstärkungen stattdessen auf die nächsten freien Felder platziert.

Szene 2

- Figuren ist es erlaubt, sich von einer Glyphe zu einer anderen Glyphe in Sichtlinie zu bewegen, selbst wenn sich eine verbündete Figur auf den Feldern der Glyphen befindet. Jedoch dürfen Figuren ihre Bewegung nicht auf besetzten Feldern beenden (z.B. Glyphen-Felder mit einer verbündeten Figur).
- Figuren ist es erlaubt, sich von Glyphe A zu B und zu C zu bewegen (Ausgeben von 2 Bewegungspunkten), wenn B von einer verbündeten Figur besetzt ist.

Die Frostzinne

Szene 1

- Ruin kann die Helden angreifen.
- Ruin befolgt nicht die Bewegungsregeln für große Monster; er „schrumpft" und „dehnt" sich nicht aus, sondern bewegt sich jedes Mal 1 Feld, indem er entlang der Steinbrücke rutscht.
- Ruin kann Zustände erleiden.

Szene 2

- Wenn die Tür zum Gefängnis geöffnet ist, wird Frederick wie ein Monster unter der Kontrolle des Overlords behandelt. Der Overlord kann Frederick gemäß seiner Geschwindigkeit bewegen und einen Angriff durchführen.

Die Klinge der Morgenröte

Szene 1

- Der Overlord darf eine Overlordkarte ziehen und Fähigkeiten benutzen, die zu Beginn des Overlordspielzuges ausgelöst werden, bevor der Sonnenstrahl bewegt wird.

Szene 2

- In diesem Abenteuer stellt der blaue Aufgabenmarker lediglich einen Zielgegenstand dar. Das Tragen des blauen Aufgabenmarkers, der die *Klinge der Morgenröte/ Klinge der Abendröte* darstellt, gibt keinen Zugriff auf die Reliktkarte. Er zählt nicht gegen das Reliktlimit von Sir Alric Farrow.

Das entweihte Grabmal

Szene 1

- Die Beschränkungen bezüglich der Verstärkung von Zombies auf bestimmte **Spielplanteile** gilt lediglich für neu plazierte Zombies. Zombies, die sich bereits auf dem Spielplan befinden werden ignoriert. Die **Distanzbeschränkung** betrifft alle Zombies auf dem Spielplan. Wenn die Distanzbeschränkung nicht erfüllt werden kann, wird sie ignoriert.

Szene 2

- In diesem Abenteuer stellt der blaue Aufgabenmarker lediglich einen Zielgegenstand dar. Das Tragen des blauen Aufgabenmarkers, der die *Klinge der Morgenröte/ Klinge der Abendröte* darstellt, gibt keinen Zugriff auf die Reliktkarte. Er zählt nicht gegen das Reliktlimit von Sir Alric Farrow.
- Khorayt wird vom Overlords kontrolliert, kann aber nicht als Ziel von Overlordkarten oder Handlungskarten gewählt oder von ihnen betroffen werden.
- Wenn Khorayt angreift, entscheidet der Overlord, wie ausgegeben werden. Wenn Khorayt jedoch mit Feuerodem angreift, dann muss die Figur betroffen sein, die die *Klinge der Morgenröte/Klinge der Abendröte* trägt. Der Overlord muss so viele ausgeben, wie möglich.

- Khorayt kann durch Helden keine ♥ erleiden. Khorayt kann keine ♥ durch Sir Alric Farrow erleiden, wenn er nicht die *Klinge der Abendröte* trägt. Sir Alric Farrow kann Khorayt ♥ zufügen, während er die *Klinge der Abendröte* trägt. Er kann auf keine andere Art und Weise besiegt werden.

Das Ritual der Schatten

Szene 1

- Der Overlord kann während dieser Szene den *Stab der Schatten* benutzen.

Szene 2

- **Errata: Siegbedingungen:** „Wenn Lord Merick Farrow Schaden nimmt oder besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor: [...]“
- **Errata:** Die Tür zwischen Teil 17B und der Verlängerung sollte eine rote Tür sein. Zu Beginn der Szene ist die erste Tür (die gelbe Tür, die am nächsten zum Ausgang ist) offen, die beiden anderen Türen sind geschlossen.
- Sarkomanten erhalten in dieser Szene keine Verstärkung, Sarkomanten aus Szene 1 bleiben auf dem Spielplan. Marker und Zustände werden abgeworfen.
- Alle Marker und Zustände von Lord Merick Farrow werden beim Spielaufbau von Szene 2 abgeworfen.
- Wenn Lord Merick Farrow auf dem Ausgang von Helden umgeben ist, kann er sich während den Spielvorbereitungen durch feindliche Figuren hindurch bewegen.
- Der Overlord kann den *Stab der Schatten* während dieser Szene benutzen, jedoch erhält er die entsprechende Reliktkarte nicht, falls er die Szene gewinnt.
- Wenn die Helden das Abenteuer gewinnen, erhalten sie den *Stab der Schatten*, selbst wenn er sich vorher im Besitz des Overlords befand (falls der Overlord das Abenteuer „Der Kardinal in Not” gewonnen hat).
- Nachdem der Overlord dieses Abenteuer gewonnen hat, kann er Overlordkarten eines niedrigen Stufe zum Pool verfügbarer Karten zurückgeben, während er Karten eines höheren Stufe desselben Overlordklassendecks behält. Die Voraussetzung, eine bestimmte Anzahl an Overlordkarten einer niedrigeren Stufe zu besitzen, ist nur für den Kauf der Overlordkarten einer höheren Stufe relevant, nicht um sie zu behalten.

Die Zwillingsstatuen

Szene 1

- Wenn ein Monster, das die Statue der Schädel trägt, betäubt ist, muss es seine Aktionen benutzen, um die Betäubung abzulegen (und seine Aktivierung beenden), bevor es im nächsten Zug eine Aktion durchführen kann.
- Das Monster, das die Statue der Schädel trägt, kann nicht durch Overlord- oder Handlungskarten (wie z.B. *Rennen*, *Wutausbruch*) zusätzliche Aktionen bekommen.
- Die Siegbedingungen für den Overlord schreiben vor, dass ein Monster die Statue der Schädel auf ein bestimmtes Feld legen muss. Diese Siegbedingung ist nicht erfüllt, falls die Statue der Schädel auf ein solches Feld gelegt wird, weil das Monster, das sie trägt, besiegt wird.

Des Drachen Umkehr

Szene 1

- Obwohl Belthir in dieser Szene als Held gilt, so ist er dennoch auf Aktionen beschränkt, die er als Monster ausführen darf, z.B. kann er nicht suchen oder Helden aushelfen. Belthir ist auf eine Bewegungsaktion pro Aktivierung beschränkt, aber er kann pro Aktivierung zweimal angreifen. Da Flugangriff eine Bewegungsaktion beinhaltet, kann er ihn nur einmal pro Aktivierung benutzen.

Gryvorns Wiedergeburt

Szene 2

- Wenn Drachenlord Gryvorn Baron Zachareth verschlingt, regeneriert er 3 ♥ pro Held in der Kampagne, ob lebend oder tot.
- Wenn *Blutrausch* auf Drachenlord Gryvorn gespielt wird, um den letzten Helden niederzustrecken, gewinnt der Overlord das Abenteuer.

Der Mann, der König sein wollte

Szene 1

- **Errata:** Splig sollte das Abenteuer auf dem rechten Nachbarfeld der ersten Tür auf der den Helden abgewandten Seite (Spielplanteil 28B) beginnen, wie auf diesem Bild gezeigt:

Das Blutvermächtnis

Der Novize

- Der Aufgabenmarker bleibt auf dem Heldenbogen,wenn der Held niedergestreckt ist. Er kann nicht fallen gelassen werden.

Die Belagerung der Himmelsfeste

Szene 1

- Wenn Belthir kein Monster trägt, wird er nicht betäubt, nachdem er fliegt und auf ein besonderes Feld platziert wird.

Urkho wird kommen

Szene 1

- Lord Merik Farrow kann die Gefangenen nicht von der anderen Seite der verschlossenen Tür in die Grube werfen.

Der Lockvogel

Szene 1

- Der Overlord kann die Reihenfolge der Effekte am Ende seines Spielzuges wählen (z.B. 1 Merriod als Verstärkung bringen, bevor es den Trick beendet).

Die Tiefen des Klosters

Szene 1

- Wenn ein Spielplanteil mit dem Geheimgangmarker von Sir Alric Farrow zerstört wird, wird jeder Held auf zerstörten Spielplanteil und auf dem Geheimkammer-Spielplanteil beiseite gestellt - sie fallen. Alle Marker auf diesen beiden Spielplanteilen werden abgeworfen; die Geheimkammer gilt als nicht gelöst und die Helden bekommen keine Belohnung.

Die Schattenspitze

Szene 2

- Diener vollziehen den Übergang zu Szene 2 wie alle anderen Monster.

Allumfassende Dunkelheit

Szene 1

- Vertraute können auf den besonderen grünen Feldern beschworen werden. Das Blockieren aller grüner Felder verhindert, dass die Goblin-Bogenschützen Verstärkung erhalten.

Höhle des Lindwurms

Gute Miene zum bösen Spiel

- Jorem Tolk ist nicht von Fähigkeiten oder Effekten betroffen, die auf Helden oder Monster zielen. Jedoch ist er von Fähigkeiten betroffen, die auf Figuren im Allgemeinen zielen (z.B. die Graben-Fähigkeit des Pestwurms).
- Jorem Tolk kann von Zuständen betroffen werden; Vergiftet und Erkrankt würde dem Overlord Kontrolle über ihn jeweils zu Beginn des Overlordspielzuges geben.

Die Waffenschmiede

Szene 1

- Die Schattendrachen können nicht durch einen Spieleffekt bewegt werden, der es ihnen erlaubt, sich zusätzliche Schritte zu bewegen. Das beinhaltet die Effekte von *Armbrust*, *Lederpeitsche* und des Relikts *Meisterbogen*.

Szene 2

- Der Overlord kann Schattendrachen als offene Gruppe wählen, wenn kein Schattendrache in Szene 1 den Spielplan verlassen hat.
- Die Overlordkarte *Verstärkung rufen* kann nicht auf die Schattendrachen gespielt werden, die auf dem Spielplan sind, weil sie in Szene 1 den Spielplan verlassen haben.

Bis an die Zähne bewaffnet

Szene 2

- Jeder Halbdrachenkrieger kann einmal pro Aktivierung die Spezialaktion ausführen, um die Truppen mit Aurim-Waffen auszurüsten.

Labyrinth des Verderbens

Verderbliches Geflüster

Szene 1

- **Errata: Massenpanik:** „Wenn ein Reisender aktiviert wird, entscheidet der aktive Spieler die Richtung und bewegt den Reisenden 2 Felder in diese Richtung."
- Reisende können sich nicht in Felder mit Figuren bewegen.

Geweissagtes Zusammentreffen

Szene 1

- Der Overlord kann wählen, ob er den Effekt „lege 2 Schadensmarker vor dir ab" auslöst, bevor Serena von den Helden am Ende desselben Overlordspielzuges gerettet wird.

Ganovenehre

Szene 1

- Den Code knacken sollte lauten: „Einmal pro Spielrunde kann 1 Held versuchen, die korrekte Reihenfolge der Marker zu erraten [...]". Zusätzlich haben die Helden einen letzten Versuch (selbst wenn ein Held in dieser Runde schon einen Versuch unternommen hat), wenn der Overlord 6 ◢-Marker vor sich liegen hat."

Szene 2

- ◢-Marker aus Szene 1 werden nicht übernommen.
- Wenn ein grüner Aufgabenmarker aufgedeckt wird, kann der Overlord die Overlordkarte Mimikry spielen. Der grüne Aufgabenmarker wird dann als Volucrix-Jäger behandelt. Der Held, der den Volucrix-Jäger besiegt, wirft den grünen Aufgabenmarker ab und zieht eine Suchkarte.
- Wenn Raythen den grünen Aufgabenmarker aufdeckt, zieht der nächste Held eine Suchkarte.
- Wenn Raythen einen Aufgabenmarker aufdeckt, kann der Overlord keine Karte abwerfen, um statt eines gelben einen grünen Würfel zu werfen.
- Wenn der Alarm erklingt und es weniger Aufgabenmarker gibt, als es der Gruppengröße der Volucrix-Jäger entspricht, platziert der Overlord die restlichen Volucrix-Jäger bis zur Gruppengröße auf das nächste Feld zu einem nicht aufgedeckten Aufgabenmarker seiner Wahl.

Rückeroberung

Szene 1

- **Errata: Sonderregeln, erster Satz:** Der erste Satz sollte lauten: „Die Dickichte in diesem Abenteuer sind extrem verworren und schwierig zu passieren."

Szene 2

- Monster, die durch Herausforderungsmarker ins Spiel kamen und besiegt wurden, zählen gegen die Abenteueraufgabe.

Tief im Nebel

Szene 1

- **Errata: Sonderregeln, zweiter Absatz:** „Sobald ein anderer Held oder Gefährte oder der Irrwisch in Sichtlinie und innerhalb von drei Feldern zu dem verirrten Helden oder Gefährten ist, ist dieser Held oder Gefährte nicht länger verirrt."

Hugins Hügelgrab

Szene 2

- **Errata: Aufbau: Füge hinzu:** „Die Ettins werden auf die Lavagrube gestellt."

Geheimnisse in Stein

Szene 2

- Der Zustand „Verflucht" von einem beständigen Fluch kann bis zum Ende der Runde des Helden nicht entfernt werden. Nach dem Ende der Runde ist der Held immer noch verflucht, kann ihn aber nun mit normalen Mitteln abwerfen.
- Wenn ein verfluchter Held von einem beständigen Fluch betroffen ist, ist der frühere Fluch nun anhaltend. Der Held erhält keinen neuen Zustand „Verflucht"; der aktuelle Zustand des Helden wird stattdessen modifiziert.

Die Wut des Sturmes

Szene 1

- Spligs Aktivierung endet nicht, wenn er sich aufrappelt. Er kann während seiner Aktivierung eine zweite Aktion durchführen.

Auferstanden von den Toten

Szene 2

- **Errata: Sonderregeln, erster Absatz:** Füge hinzu: „Dickichte können nicht auf normale Art und Weise entfernt werden."
- Wenn der Overlord einen Helden zwingt, sich durch eines der besonderen Dickichte zu bewegen, wird das besondere Dickicht als normales Dickicht behandelt.
- Die Effekte der Marker, die sich vor dem Overlord befinden, sind additiv.
- Hulldyr wird nicht als Figur behandelt. Er blockiert nicht die Bewegung oder die Sichtlinie.

Pilgerreise

- Wenn ein Held auf einem Nachbarfeld eines Wächters die besondere Aktion Ausruhen ausführt, werden immer noch alle Effekte ausgelöst, die auch bei normalen Ausruhen-Aktionen ausgelöst werden.
- Aktive Wächter bleiben aktiv, bis sie deaktiviert (weiß oder grün) oder zerstört (blau und rot) werden, selbst wenn sie mehr als 5 Schadensmarker haben.

Ruhm und Reichtum

Szene 1

- **Errata: Siegbedingungen, erster Satz:** Der Satz sollte lauten: „Sobald der Held, der die Gefangene trägt, den Spielplan über den Ausgang verlassen hat, [...]"

Szene 2

- **Errata: Der Geheimgang:** Füge hinzu: „Türen können nicht auf normale Art und Weise geöffnet oder geschlossen werden."
- Der Geheimgang kann angegriffen werden, als wäre er ein Monster. Siehe "Angriffe auf Objekte" auf Seite 5.
- Als Aktion kann ein Held einen Gefangenen aufnehmen, wenn er benachbart zu oder auf einem Personenmarker steht.

Im Herzen der Wildnis

Szene 1

- Zombies können in jeder Aktivierung beide Aktionen benutzen, um zu klettern.
- Für Zombies ist die Beschränkung der Gruppengröße aufgehoben.

Szene 2

- **Errata: Geschändeter Boden, erster Satz:** Der Satz sollte lauten: „Wenn es im Wildgarten ist, kann sich ein Monster mit dem Monstermerkmal Verflucht als Aktion selbst opfern."
- Figuren, die als Helden gelten, provozieren die umsichschlagenden Tentakel und können von ihnen als Ziel ausgewählt werden.

Lasst die Wahrheit begraben bleiben

Szene 1

- **Errata: Die Kette, erster Satz des zweiten Absatzes:** Der Satz sollte lauten: „Kettenglieder blockieren die Sichtlinie nicht, immer wenn eine andere Figur als Splig, ein Feld mit einem Kettenglied betritt, endet ihr Zug sofort."

Szene 2

- **Errata: Sonderregeln, Vernünftig mit Splig sprechen:** Der erste Satz sollte sein: „Solange er sich unter der Kontrolle des Overlords befindet, kann Splig keine ♥ erleiden oder besiegt werden."
- **Errata: Sonderregeln, letzter Satz des dritten Absatzes:** Der Satz muss lauten: „Solange Splig von den Helden kontrolliert wird, kann er den Spielplan jederzeit über den Ausgang verlassen. Wird er vom Overlord kontrolliert, darf er den Spielplan über den Ausgang verlassen wenn sich drei Aufgabenmarker auf seiner Hauptmannkarte befinden."
- Wenn Splig unter der Kontrolle der Helden ist und eine Bewegungsaktion durchführt, bekommt er 3 Bewegungspunkte.
- Vertraute, Verbündete und Splig können in dieser Szene nicht fallen.

Der Brunnen der Erkenntnis

Szene 1

- **Errata: Besessene Gefährten, letzter Satz des ersten Absatzes:** Der Satz muss lauten: „Der Overlord kann nur 1 besessenen Gefährten steuern. Außerdem kann er keinen Gefährten steuern, der geheilt wurde."

Das Zünglein an der Waage

Szene 1

- **Errata: Sonderregeln, erster Satz:** Der Satz sollte lauten: „Wenn er benachbart zu einem offen liegenden Aufgabenmarker ist, kann ein Held ihn als Aktion aufnehmen. Jeder Held kann nur 1 Gewicht tragen."
- **Errata: Verstärkung, letzter Satz des dritten Absatzes:** Der Satz sollte lauten: „Der Overlord kann bis zu 2 Monster als Verstärkung aufstellen (Gruppengröße einhalten)."
- In diesem Abenteuer werden die Aufgabenmarker aus dem aus dem Grundspiel und der Erweiterung *Labyrinth*

des Verderbens verwendet: 5 blaue, 4 grüne, 4 weiße und 4 rote.

Im Netz der Macht

Szene 1

- **Errata: Sonderregeln, erster Satz des dritten Absatzes:** Der Satz sollte lauten: „Solange mindestens 1 Erschöpfungsmarker auf Ariads Hauptmannkarte liegt, kann sie sich nicht bewegen, nicht bewegt und nicht aktiviert werden." Ferner sollte hinzugefügt werden: „Außerdem ist Ariad, solange mindestens 1 Erschöpfungsmarker auf ihrer Hauptmannkarte liegt, immun gegen alle Zustände."

Ein Hoffnungsschimmer

- **Errata: Monster:** Die Aufzählung sollte lauten: „Ariad. Lord Merick Farrow. Splig. Serena oder Raythen. Zombies. 4 offene Gruppen."
- **Errata: Aufbau, vierter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Nehmt je einen roten, blauen, grünen und weißen Aufgabenmarker und platziert je einen davon offen auf jeder Monsterkarte der offenen Monstergruppen."
- **Errata: Magische Zeichen, dritter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Falls keine Aufgabenmarker mehr auf dem Spielplan liegen, legt der Overlord zum Ende jedes eigenen Zuges einen Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich."
- Beim Spielaufbau eines Spiels mit 4 Helden wird der Verbündete auf das nächste leere Feld zum Eingang platziert, auf der anderen Seite der Tür.

Schloss Rabenfels

Vogelfrei

- Skarn kann in seiner Aktivierung nur 1 Bewegungsaktion durchführen. *Rennen* kann in diesem Abenteuer nicht benutzt werden, um ihm eine zweite Bewegungsaktion zu geben, da den Goldenen Regeln zufolge die Abenteuerregeln Vorrang vor den Karten haben.

Herzensangelegenheit

- **Errata: Verstärkung, zweiter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Wenn am Ende eines Overlordzuges Skarn nicht auf dem Spielplan und mind. 1 Elite-Monster im Keller ist, kann [...]"

Der Herr des Hauses

- **Errata: Belohnungen, dritter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Wenn Skarn in dieser Szene nicht bewusstlos war, erhält der Overlord die Overlordkarte „Endlose Vorräte".
- Wenn ein Held die Attributsprobe für eine verzauberte Tür (gelb) besteht, kann er eine Seite irgendeiner verzauberten Tür wählen. Er stellt seine Figur so nah wie möglich auf die Seite der gewählten verzauberten Tür.

Tief unterm Schloss

- **Errata: Siegbedingungen, erster Absatz:** Ersetze: „[...] b) Skarn den Spielplan verlässt und der Overlord keinen Aufgabenmarker vor sich liegen hat [...]", durch, „[...] b) Skarn den Spielplan verlässt und der Overlord keinen blauen Aufgabenmarker vor sich liegen hat [...]"

Schatten von Nerekhall

Eine Demonstration

- Am Ende des Abenteuers bekommen die Helden 25 Gold für jeden Personenmarker auf dem Spielplan, egal, ob dieser Marker einen Bürger oder einen korrumpierten Bürger darstellt.

Bürgerkrieg

Szene 1

- **Errata: Spielplan:** Beim Auslegen der Such- und Personenmarker, sollte je einer der Marker, wie unten abgebildet, auf Spielplanteil 61A gelegt werden.

Der Rattenkönig

Szene 1

- Wenn eine große Figur (wie ein Rattenschwarm) ein Grubenfeld auf Spielplanteil 4B betritt, erleidet es 2 ♥ und wird auf Spielplanteil 26B platziert. Sämtliche verbleibenden Bewegungspunkte können normal ausgegeben werden.

Szene 2

- Ixzhod wird als Objekt betrachtet, das von einem Monster angegriffen werden kann (siehe "Angriffe auf Objekte" auf Seite 5).

Ein ehrwürdiger Bürger

Szene 1

- Fähigkeiten, die ♥ zu Angiffen hinzuaddieren (z.B. *Gräber*, *Doppelhieb*, Stahlhorns Heldenfähigkeit) können benutzt werden, wenn Bertram mit bloßen Händen angegriffen wird.
- Da Bertram gegen alle Spieleffekte immun ist, kann ein Eherner Wächter Beschützen nicht einsetzen, um Angriffe auf sich zu ziehen, die auf Bertram zielen.

Verräter in unserer Mitte

Szene 1

- Tristayne kann 3 ♥ erleiden, um einen Höllenkoloss zu beschwören, selbst wenn ihn das besiegen würde. Tristanye darf seine Chaosenergie Fähigkeit nicht einsetzen, um den erhaltenen ♥ auf den Höllenkoloss zu übertragen, da dieser sich zu diesem Zeitpunkt nicht auf der Karte befindet.

Erhebt euch, meine Freunde

Szene 1

- **Errata: Spielplan:** Der „Steinige Pfad" ist Spielplanteil 20A und nicht 6A.

Massenpanik

Szene 2

- **Errata: Spielvorbereitung:** Ersetze „6 Personenmarker“ durch „5 Personenmarker“
- **Errata: Siegbedingungen:** Der Text sollte lauten: Wenn die Helden 5 Erschöpfungsmarker haben [...]“

Die Trollsümpfe

Geisterstadt

- Die Helden können einen kontaminierten erschlagenen Dorfbewohner durchsuchen, um dessen Ersetzuen durch einen Sarkomanten zu verhindern.

Quell der Krankheit

- In einer Kampagne mit 2 oder 3 Helden befolgen die Pestwürmer als Verstärkung nicht die Regeln bezüglich der Beschränkung der Gruppengröße.
- Der Overlord bekommt nur für das Ablegen von Bürgermarkern Erschöpfungsmarker, wie es im Abschnitt Befall beschrieben ist. Durch das Verwandeln von verseuchten Bürgern in Pestwürmer erhält der Overlord keine Erschöpfungsmarker.

Krone des Schicksals

Feurige Ernte

- **Errata: Gier ist etwas Schändliches:** Der zweite Absatz sollte lauten: „Hat er 4 Aufgabenmarker vor sich liegen, kann Mughin über den Eingang oder Ausgang den Spielplan verlassen.“

Nebel von Bilehall

Heiligendes Feuer

Szene 2B

- **Errata:** Das Kartenteil Heiligtum sollte die Nummer 8B haben (nicht82B).

2.9. Gerüchtekarten

Hunger und Not

- Wenn diese Karte während der Reise zum Intermezzo gespielt wird, hebt der letzte Satz von *Hunger und Not* nicht die Bedingung „Du kannst sie nicht spielen, wenn das Intermezzo als nächstes Abenteuer gewählt werden kann“ bestimmter Zusatzabenteuerkarten auf.

Ein vergrabener Schatz

- **Errata:** Der letzte Satz muß lauten: „Dann wird diese Geheimkammerkarte und der Geheimgangmarker abgeworfen.“

Zweifelhafte Schätze

- *Zweifelhafte Schätze* kann nicht während des speziellen Einkaufschritts zwischen den Akten (nach dem Intermezzo) gespielt werden.

2.10. Geheimkammerkarten

Die Waffenkammer

- Wenn ein Held einen Herausforderungsmarker aufdeckt, indem er den speziellen Effekt dieser Karte benutzt, wird der Token abgeworfen und es wird keine Suchkarte gezogen.

Vergiftete Quelle

- **Errata:** Belohnung, zweiter Satz sollte lauten: „Du kannst diese Karte während deines Zuges ablegen um 2 rote Machtwürfel zu werfen.“

2.11. Befleckt-Karten

Böses Blut

- *Böses Blut* betrifft auch niedergestreckte Helden, die ♥ regenerieren.

Schäbiges Viertel

- **Straße:** Eine andere Stadtereigniskarte wird gezogen, egal wie das Ergebnis der -Probe ausgeht.

2.12. Reise- und Stadtereigniskarten

Herausforderung des einsamen Ritters

- Der Held erleidet die ♥, die er während des Angriffs erlitten hat.

2.13. Andere Karten

Overlordzug Übersicht

- **Errata:** „1. Beginn des Zugs": Der Text sollte lauten: „I. 1 Overlord Karte ziehen und Fähigkeiten zu Beginn des Zuges II. Karten spielbereit machen"

3. Anhänge

3.1. Überblick über erhältliche Erweiterungen

Erweiterungen

Box	Icon	Größe	Helden	Heldenklassen	Monster	Marktkarten	Relikte	Overlordkarten	Kartenteile	*Die Anderswelt* Ebenen	*Wege zum Ruhm* Nebenabenteuer
Descent - Zweite Edition		groß	Ashrian Avric Grisban Jain Leoric Syndrael Tomble Tarha	Berserker Dieb Geistsprecher Geweihter Nekromant Ritter Runenmeister Waldläufer	Barghests Elementare Ettins Goblin-Bogenschützen Höhlenspinnen Merriods Sarkomanten Schattendrachen Zombies	I: 20 II: 14	6	Arsenal I (15) Heermeister (7) Hexer (7) Schurke (7) Alle Klassen (4)	1-30	S: 15 B: 5	• Seelenrettung • Haken, Rute und Tentakel • Schädlingsbekämpfung • Drachenjagd • Arachnophilia • Das Versteck von Tekaris • Der Feind meines Feindes • Die Grabstätte von Kayladorn • Der Schatz von Davin Throm
Höhle des Lindwurms		klein	Cwellin Reynhart	Champion Geomant	Feuerteufel Halbdrachenkrieger	I: 4 II: 5	2	Vergelter (7) Belohnung (1)	31-35 S1	S: 2 B: 1	• Der Tempel des Elementardrachen
Labyrinth des Verderbens		groß	Dezra Logan Durik Uma	Apothecarius Schwarzmagier Schatzjäger Tierbändiger	Aas-Drachen Arachyura Goblin-Schamanen Volucrix-Jäger	I: 11 II: 10	3	Arsenal II (15) Alle Klassen (2) Belohnung (2)	36-43	S: 4 B: 3	• Dämonenschwarm
Die Trollsümpfe		klein	Augur Roganna	Prophet Fallensteller	Harpyien Pestwürmer	I: 8 II: 5	3	Verseucher (7) Belohnung (3)	43-49 S2	S: 2 B: 1	• Der Schatz des Trolls
Schatten von Nerekhall		groß	Orkell Ravaella Rendiel Tinashi	Barde Beschwörer Schattenwandler Plänkler	Eherne Wächter Höllenkolosse Rattenschwärme Wechselbalge	I: 11 II: 10	3	Schattenmagier (7) Alle Klasse (5)	50-69	S: 4 B: 3	• Der Gasthof zum Schlimmsten Exotischen Merriod
Schloss Rabenfels		klein	Alys Thaiden	Kopfgeldjäger Seneschall	Bandits Wraiths	I: 5 II: 4	4	Gebieter (8) Verzauberer (7) Belohnung (1)	70-77	S: 2 B: 1	• Zertrümmern und Einsacken
Nebel von Bilehall		klein	-	-	Gezüchtwandler Knochenschrecken Wiederbelebte	I: 8	3	-	78-87	S: 2 B: 3	• Der Turm des verrückten Moriden
Rostende Ketten		klein	-	Mönch Wächter Stahlmagier Kampfmagier	Markpriester Sschlurfende Kolosse Die Verlorenen	II: 9	3	Soulbinder (7)	78-79 88-98	S: 2 B: 3	• Die Namen von Nightfall

Marktkarten: . I (Akt I) und II (Akt II).

***Die Anderswelt* Ebenen:** S (freigeschaltete Standard-Ebenen) und B (freigeschaltete Boss-Ebenen).

***Wege zum Ruhm* Nebenabenteuer:** Freigeschaltete Nebenabenteuer.

Helden und Monster Sets

Box	Icon	Größe	Helden	Heldenklassen	Monster	Marktkarten	Relikte	Overlordkarten	*Die Anderswelt* Ebenen	*Wege zum Ruhm* Nebenabenteuer
Schwur der Verbannten		H&M	Trenloe Laurel Mok Shiver	-	Mörderspinnen Tiermenschen Rasierklingenflügler	-	-	Belohnung (1)	-	• Starr vor Schreck
Krone des Schicksals		H&M	Corbin Lindel Jaes Gherinn	-	Riesen Chaosbiester Lavakäfer	-	-	Belohnung (1)	-	• Prüfung der Zeit
Kreuzzug der Vergessenen		H&M	Andira Astarra Tahlia Tetherys	-	Golems Medusen Hexenmeister	-	-	Belohnung (1)	-	• Wer rastet, der rostet
Wächter von Deephall		H&M	Hawthorne Mordrog Sahla Silhouette	-	Unterweltdrache Dunkle Priester Wendigos	-	-	Belohnung (1)	-	• Gefecht bei Thaurgrins Ruhestätte
Prophezeiung eines neuen Anfangs		H&M	Ispher Thorn Nara Valadir	-	Mantikore Oger Trolle	-	-	Belohnung (1)	-	• Was uns vereint
Erwachen der Wildnis		H&M	Lyssa Challara Ronan Vyrah	-	Kobolde Höllenhunde Tiefenelfen	-	-	Belohnung (1)	-	• Zahn und Klinge
Scherben von Everdark		H&M	Arvel Einfaust Karnon Stahlhorn	-	Eiswyrme Finstere Minotauren Schatten	-	-	Belohnung (1)	-	• Lasst sie gehen
Kontrakt der Unbesiegten		H&M	Jonas Ker Krutzbeck Zyla	-	Krähenhexen Skelett-Bogenschützen Dämonenfürsten	-	-	Belohnung (1)	-	• Gefangener der Eisspitze
Hüter des Geheimnisses		H&M	Nanok Kel Okaluk and Rakash Tatianna	-	Blutaffen Ferrox Nagas	-	-	Belohnung (1)	-	• Die Dosis macht das Gift

Hauptmann-Sets

Hauptmann-Sets enthalten eine Plastikfigur des Hauptmanns zusammen mit einem Handlungsdeck sowie Akt-I und Akt-II Anführerkarten. Zusätzlich enthalten die Hauptmann-Sets von Raythen und Serena Heldenbögen und Plastikfiguren, um den jeweiligen Charakter als Held zu spielen. Im Kampagnenmodus von *Wege zum Ruhm* ermöglichen Hauptmann-Sets der App zudem, die Anführerversion eines Hauptmanns durch Major Perils zu beschwören.

Hauptmann-Sets enthalten keine Helden oder Overlordkarten, Monster, Marktkarten oder Relikte und schalten keine Stages für *Die Anderswelt* oder Nebenabenteuers für den Kampagnenmodus von *Wege zum Ruhm* frei.

Ardus Ix'Erebus: *Die Erste Legion*
Ariad: *Dunkle Illusionen*
Baron Zachareth: *Saat der Zwietracht*
Belthir: *Gespaltene Loyalität*
Bol'Goreth: *Grassierende Seuche*
Der Rattenkönig: *Legionen der Unterstadt*
Königin Ariad: *Ins Netz gegangen*
Kyndrithul: *Lebensessenz*
Lady Eliza Farrow: *Unstillbarer Durst*
Lord Merick Farrow: *Der Fluch der Macht*
Raythen: *Gaunerei*
Rylan Olliven: *Verdorbene Seelen*
Serena: *Stumme Beschützerin*
Sinistrael: *Höllenfeuer*
Sir Alric Farrow: *Die Gefallene Garde*
Skarn: *Entstellte Seele*
Splig: *Goblin Goblin-Aufstand*
Tristayne Olliven: *Unstete Kräfte*
Valyndra: *Drachenhafte Gier*
Zarihell: *Ewige Folterqual*

3.2. Wege zum Ruhm Abenteuer Layout

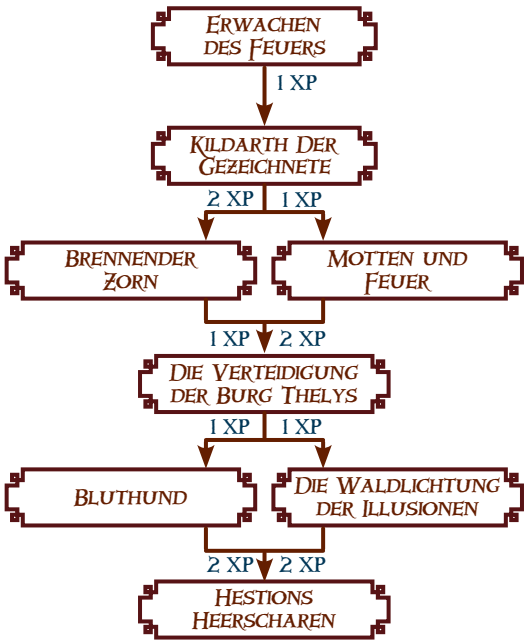
Hauptabenteuer

Abenteuer	Kampagne	benötigte Erw.	Kartenteile
Das Ende aller Goblins	Der Aufstand der Goblins		2, 5, and 9
Der Goblin der König sein wollte	Der Aufstand der Goblins		1, 3, 4, 7, 8, 9, 12, 16, and 25
Erwachen des Feuers	Feurige Blutsbande		2, 5, 8, 9, 12, 14, 16, 23, 24, and 26
Kildarth der Gezeichnete	Feurige Blutsbande		1, 4, 5, 8, 9, 12, 15, 16, 23, 27, 28, and 29
Brennender Zorn	Feurige Blutsbande		1, 4, 5, 20, 25, and 27
Motten und Feuer	Feurige Blutsbande		2, 4, and 12
Die Verteidigung der Burg Thelys	Feurige Blutsbande		3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 26, and 27
		SvN	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 26, 27, and 53
Bluthund	Feurige Blutsbande		1, 2, 3, 8, 9, 15, 20, 23, 24, 26, and 27
Die Waldlichtung der Illusionen	Feurige Blutsbande		2, 4, 6, 7, 12, 14, 15, 19, 21, and 26
Hestions Heerscharen	Feurige Blutsbande		1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 16, 22, 24, 27, and 28
Aus dem Schatten	Saat der Korruption	SvN	3, 8, 11, 16, 20, 21, 23, 52, 53, 55, 61, 62, 63, 65, 66, and 68
		SvN & RK	3, 11, 20, 52, 53, 55, 61, 62, 63, 65, 66, 68, 80, 81, 82, 83, and 85
Das sprechende Herrenhaus	Saat der Korruption	SvN	3, 7, 23, 26, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 62, and 72
		SvN & NvB	23, 26, 51, 52, 53, 55, 59, 60, 62, 71, 72, 73, 74, 76, and 77
Diener des Königs	Saat der Korruption	SvN	8, 19, 23, 27, 50, 52, 53, 56, 57, 62, 63, and 65
		SvN & LdV	8, 26, 39, 41, 43 (x2), 50, 52, 53, 56, 57, 62, 63, and 65
Das Archiv	Saat der Korruption	SvN	2, 21, 26, 50, 51, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 65, 66, and 67
		SvN & DT	S2, 43, 44, 47, 49, 50, 51, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 65, 66, and 67
Die Vermissten	Saat der Korruption	SvN	4, 5, 50, 51, 54, 55, 56, 60, 62, and 65
		SvN & HdL	31, 35, 50, 51, 54, 55, 56, 60, 62, and 65
Wer zweimal lügt...	Saat der Korruption	SvN	21, 52, 53, 54, 57, 58, 60, 62, 68 (x2), and 69
		SvN & RK	21, 52, 53, 54, 57, 58, 60, 68 (x2), 69, 78, 88, 90, 94, 95, and 96
Instabile Mächte	Saat der Korruption	SvN	50, 52, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 63, and 68 (x2)

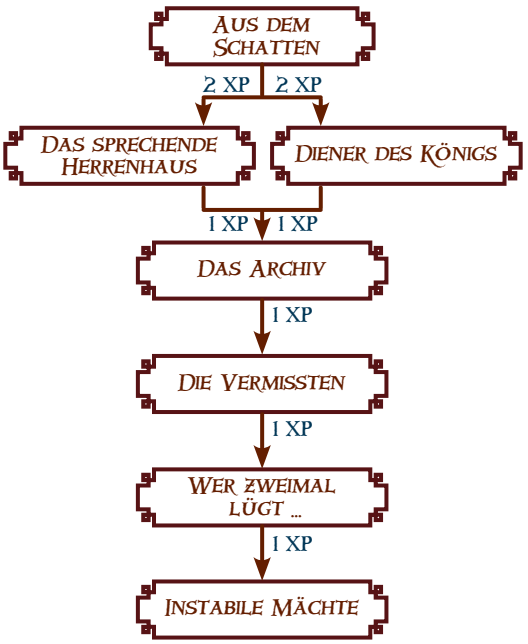
Kampagnen Struktur

Der Aufstand der Goblins

Feurige Blutsbande



Saat der Korruption



Nebenabenteuer

Abenteuer	Kampagne	benötigte Erweiterung	Kartenteile
Arachnophilia	Nebenabenteuer		3, 4, 6, 9, 15, and 16.
Dämonenschwarm	Nebenabenteuer	LdV	7, 13, 38, and 39
Das Versteck von Tekaris	Nebenabenteuer		1, 3, 7, 8, 13, 14, 16, and 23
Der Feind meines Feindes	Nebenabenteuer		4, 6, 7, 9, 13, 14, and 23.
Der Gasthof zum Schlimmsten Exotischen Merriod	Nebenabenteuer	SvN	7, 50, 51, 55, 56, 59, 60, and 62
Der Schatz des Trolls	Nebenabenteuer	DT	8, 29, 30, 43, 44, 46, and 48
Der Schatz von David Throm	Nebenabenteuer		2, 3, 4, 5, 8, 9, 12, 16, 21, 23, and 28
Der Tempel des Elementardrachen	Nebenabenteuer	HdL	8, 9, 12, 31, 32, 34, and 35
Der Turm des verrückten Moriden	Nebenabenteuer	NvB	78 (x2), 81, 82, 83, 85, 86, and 87
Die Dosis macht das Gift	Nebenabenteuer	EdW	3, 5, 6, 9, 21, and 24.
		EdW & LdV	9, 36, 38, 39, 40, 42, and 43 (x2)
Die Grabstätte von Kayladorn	Nebenabenteuer		1, 3, 5, 8, 14, 15, 16, and 23
Die Namen von Nightfall	Nebenabenteuer	RK	21, 78 (x2), 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, and 96
Drachenjagd	Nebenabenteuer		5, 6, 7, 8, 11, 12, 15, 19, 20, 24, and 26.
Gefangener der Eisspitze	Nebenabenteuer	KdU	5, 7, 8, 9, 16, 19, 22, 25, 27, and 28
Gefängnisausbruch	Nebenabenteuer		5, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 20, 21, 23, 25, and 26
Gefecht bei Thaurgrins Ruhestätte	Nebenabenteuer	WvD	3, 6, 10, 19, 21,22, 24, 25, 27, and 28
Haken, Rute und Tentakel	Nebenabenteuer		3, 5, 8, 20, 21, and 27
Lasst sie gehen	Nebenabenteuer	SvE	1, 4, 5, and 7
Prüfung der Zeit	Nebenabenteuer	KdS	1, 5, 12, 14, 16, 17, and 26,
Schädlingsbekämpfung	Nebenabenteuer		3, 4, 5, 6, 9, 15, 21, and 25
Seelenrettung	Nebenabenteuer		8, 14, 20, 23, 24, 26, 27, and 28
Starr vor Schreck	Nebenabenteuer	SdV	2, 4, 9, 24, and 26
Was uns vereint	Nebenabenteuer	PenA	1, 3, 5, 7, 11, and 13
Wer rastet, der rostet	Nebenabenteuer	KdV	2, 5, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 19, 21, and 26
Zahn und Klinge	Nebenabenteuer	HdG	3, 4, 5, 8, 9, 12, 21, 26, and 27
		HdG & SvN	50, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 66, and 68.
Zertrümmern und Einsacken	Nebenabenteuer	NvB	8, 27, 28, 70, 71, 72, 73, 74, 75, and 76
		HdG & SvN	50, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 66, and 68.

Erweiterungen

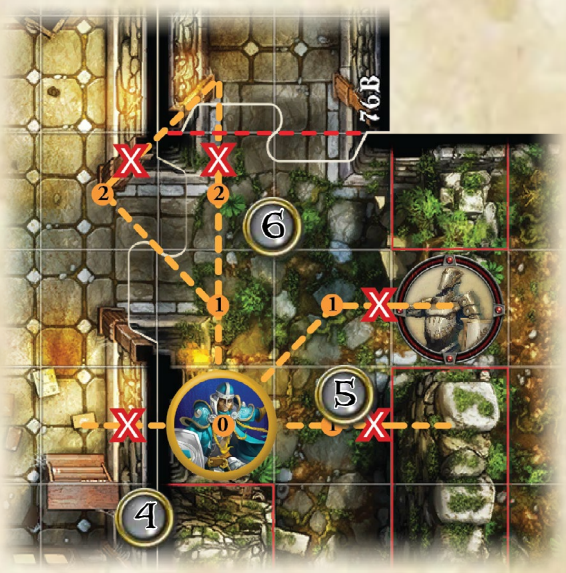
Die Trollsümpfe (DT)
Höhle des Lindwurms (HdL)
Labyrinth des Verderbens (LdV)
Nebel von Bilehall (NvB)
Rostende Ketten (RK)
Schatten von Nerekhall (SvN)

Helden & Monster Sets

Erwachen der Wildnis (EdW)
Hüter des Geheimnisses (HdG)
Kontrakt der Unbesiegten (KdU)
Kreuzzug der Vergessenen (KdV)
Krone des Schicksals (KdS)
Prophezeiung eines neuen Anfangs (PenA)
Scherben von Everdark (SvE)
Schwur der Verbannten (SdV)
Wächter von Deephall (WvD)

3.3. Bewegungsbeispiele

1. Figuren können sich diagonal an Ecken von Spielplanrand oder Mauern vorbei bewegen (durchgezogene schwarze Linie).
2. Figuren können sich diagonal zwischen zwei blockierten Feldern (besetzt durch Hindernisse oder Figuren) oder zwischen einer Ecke eines Spielplanrandes oder einer Mauer und einem blockierten Feld bewegen.
3. Figuren können sich durch verbündete Figuren hindurch bewegen.



4. Figuren können sich nicht durch Spielplanränder oder Mauern bewegen, selbst wenn die zwei Felder, die durch eine Mauer oder eine Kartenkante getrennt sind, eine gemeinsame Ecke haben (diese Felder gelten nicht als benachbart).
5. Figuren können sich nicht durch blockierte Felder bewegen, die durch Hindernisse oder feindliche Figuren besetzt sind.
6. Figuren können sich nicht über Höhenlinien oder durch Türen, Fallgitter und alte Wände bewegen. Dies betrifft auch eine diagonale Bewegung durch eine gemeinsame Ecke mit einer Mauer oder Kartenkante.

Legende

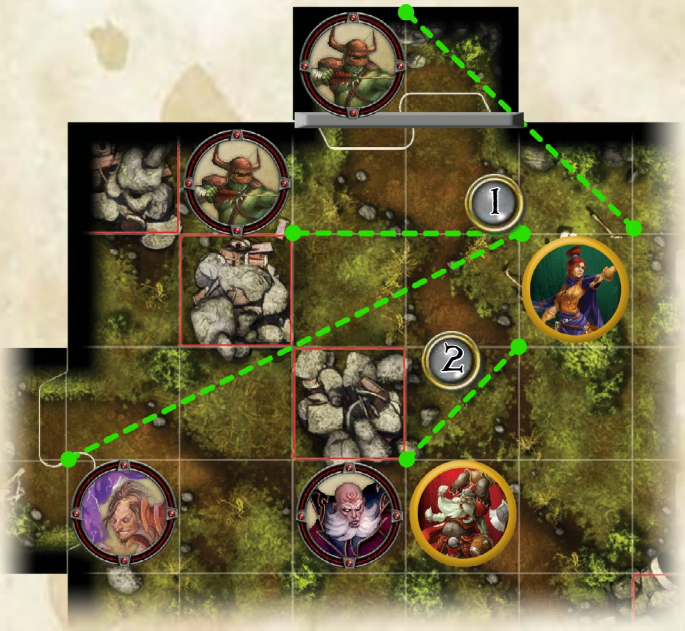
0 – 1 Gezählte Felder

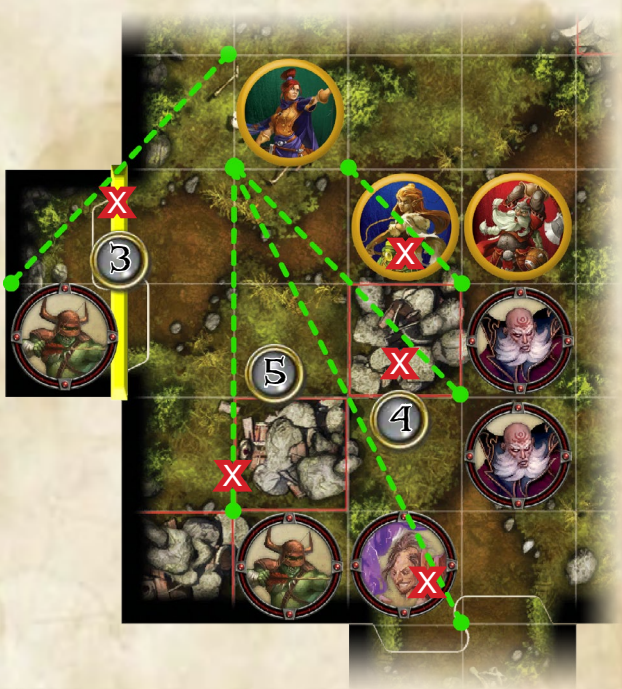
X Bewegung unmöglich

7. Wenn der Schattendrache eine Bewegungsaktion durchführt, erhält er Bewegungspunkte entsprechend seiner Geschwindigkeit entspricht (3) und schrumpft auf ein Feld, welches er besetzt (hier auf 0).
8. Dann gibt er zwei Bewegungspunkte aus (0→1→2) und unterbricht die Bewegungsaktion mit einer zweiten Bewegungsaktion, was dazu führt, dass er sich wieder „ausdehnt“. Er hat noch 4 Bewegungspunkte übrig.
9. Um die Bewegung fortzusetzen, schrumpft er wieder auf ein Feld, welches er besetzt, bewegt sich (3→4→5→6), und „dehnt“ sich erneut aus.
10. Da der Drache bei 2 neben Ashrian stand, hätte er auch seine erste Bewegungsaktion unterbrechen können, um einen Angriff durchzuführen. Nachdem der Angriff durchgeführt wurde, hätte er seinen letzten Bewegungspunkt ausgeben können, um sich nach 3 zu bewegen und dort erneut „auszudehnen“.

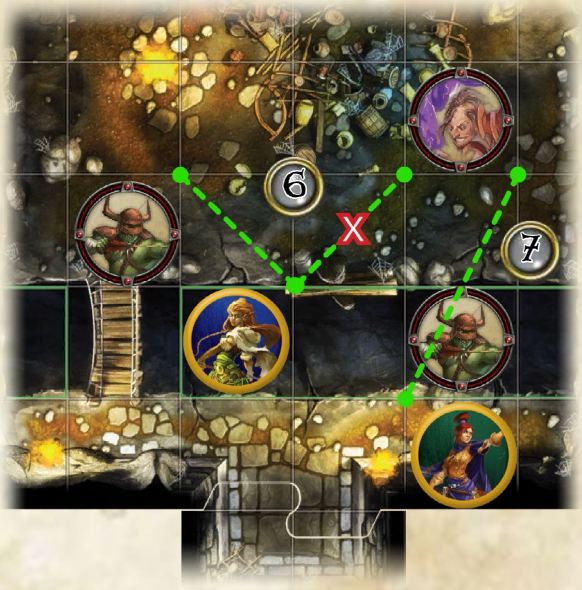
Zu beachten ist, dass die Bewegung des Schattendrachen bei 1 nicht unterbrochen werden kann (weder freiwillig noch durch einen Spieleffekt wie *Flink*, *Widerhaken* oder *Absichern*), da der Schattendrache sich von diesem Feld aus nicht „ausdehnen“ kann.

3.4. Sichtlinienbeispiele

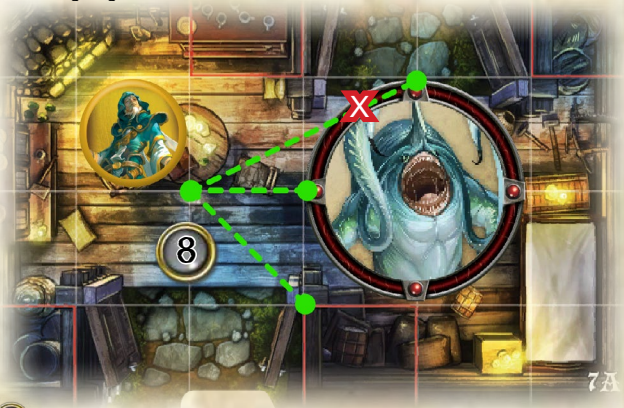




1. Sichtlinie kann durch ein Fallgitter oder eine Höhenlinie gezogen werden. Die gezogene Linie darf dabei Ecken von Kartenkanten oder Wänden berühren.
2. Die Sichtlinie kann Ecken von blockierten Feldern (Hindernisse oder Figuren) berühren.



3. Türen, Dickichte und alte Mauern blockieren die Sichtlinie.
4. Hindernisse, Spielplanränder oder Mauern blockieren die Sichtlinie.
5. Sichtlinie wird durch Figuren blockiert (auch durch Figuren zu denen oder von denen Sichtlinie gezogen wird) oder entlang von Kanten von Feldern mit Hindernissen oder Figuren oder entlang von Spielplanrändern und Mauern.



6. Eine Figur in einem Grubenfeld hat nur zu benachbarten Figuren Sichtlinie. Nur Figuren, die benachbart zu einem Grubenfeld stehen, haben Sichtlinie zu einer Figur in einer Grube.
7. Eine Figur in einer Grube blockiert nicht die Sichtlinie von Figuren, die sich außerhalb einer Grube befinden.
8. Sichtlinie kann von und zu einer Ecke eines beliebigen Feldes gezogen werden, dass eine große Figur einnimmt; jedoch nicht durch ein blockiertes Feld.
9. Sichtlinie kann gezogen werden, wenn sie die Ecke einer Mauer oder den Spielplanrand berührt.
10. Eine Ausnahme ist, wenn sich Figuren auf zwei Feldern befinden, die durch eine Mauer getrennt sind. Diese Figuren haben keine Sichtlinie zueinander, auch wenn sie eine gemeinsame Ecke besitzen.

Legende

Sichtlinie

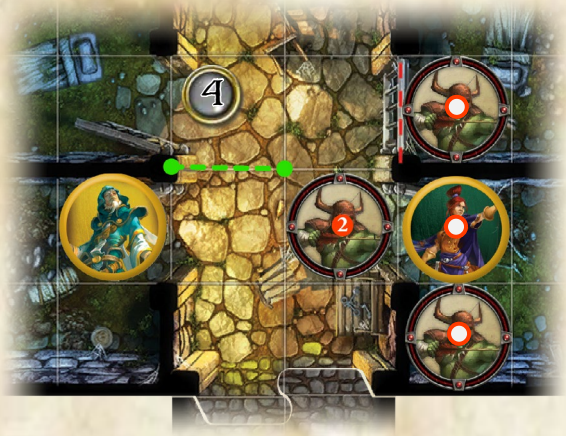
X Blockierte Sichtlinie

3.5. Spezielle Situationen im Kampf

1 Ein Angriff mit Reichweite ist nur möglich wenn sich das Zielfeld in Sichtlinie und in einer Distanz von 1-2 Feldern befindet. Beides muss zum gleichen Feld gemessen werden, aber im Falle einer großen Figur nicht vom gleichen Feld aus. Der Ettin kann Ashrian hier angreifen.

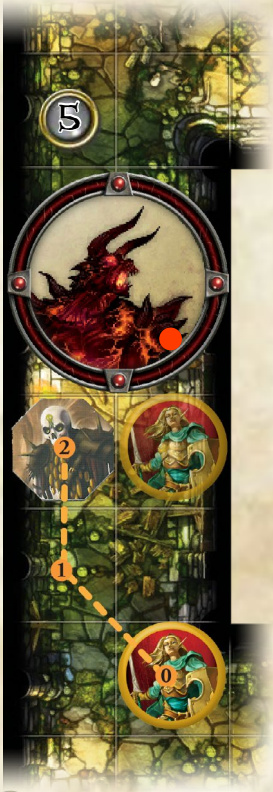
2 Da durch ein Hindernis hindurch nicht gezählt werden darf, kann der Ettin Ashiran in diesem Beispiel nicht mit großer Reichweite angreifen.

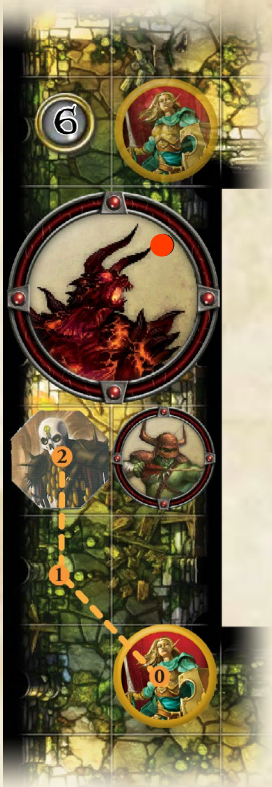
3 Sichtlinie und Reichweite für einen Fernkampfangriff werden zum gleichen Zielfeld bestimmt aber nicht notwendigerweise ausgehend vom gleichen Feld. Der Unterweltdrache benötigt nur eine Reichweite von 2 (nicht 3 oder mehr), um Tomble erfolgreich anzugreifen.



4 Ein Angriff mit Explosion hat eine spezifische Anzahl von Feldern als Ziel (Feld 2 in diesem Beispiel). Zusätzlich sind alle Figuren, die zu dem Zielfeld benachbart sind (über Höhenlinien hinweg, durch Fallgitter und Dickichte), vom Angriff ebenso betroffen (○).

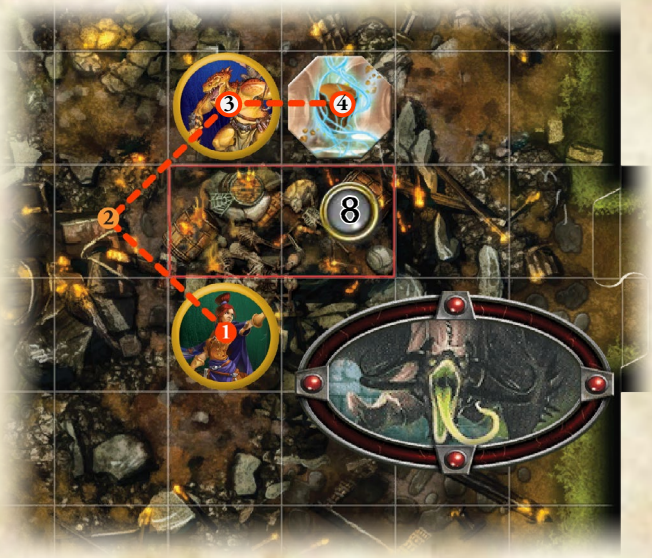
7 Grisban kann Vorrücken benutzen, nachdem er den Goblin-Bogenschützen besiegt hat, um sich so viele Felder zu bewegen, wie seine Geschwindigkeit angibt (3👢) und den Zombie angreifen. Da die zurückgelegte Distanz durch das Zählen von Feldern bestimmt wird, nicht durch Bewegungspunkte, verursacht das Betreten der Wasserfelder keine zusätzlichen Kosten.



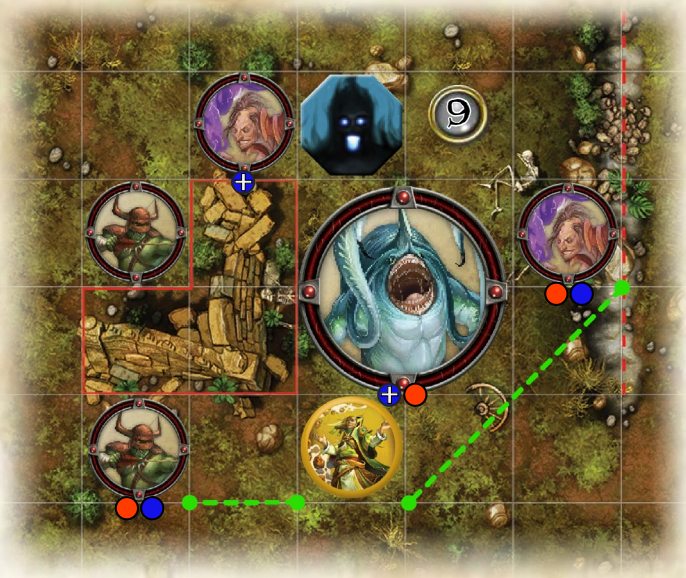


5 Beim Benutzen von Ehrenschwur wählt der Ritter einen Helden (oder eine Figur, die als Held behandelt wird) innerhalb von 3 Feldern, die benachbart zu einem Monster ist. Dann wird der Ritter auf ein leeres Feld gestellt, welches am nächsten zum Ritter und benachbart zum Monster ist und greift das Monster an.

6 Wenn der ausgewählte Held zu mehreren Monstern benachbart ist, wird eines der Monster ausgewählt (hier der Höllenkoloss).



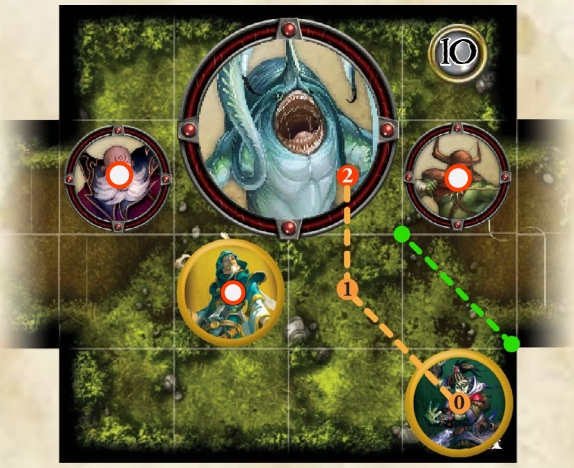
8 Ein FEUERATEM-Angriff zielt auf ein Feld (1). Anschließend werden 3 Felder von diesem Feld aus abgezählt (2,3,4). Figuren auf jedem dieser Felder sind von dem Angriff betroffen (1,3,4).



9 Zunächst hat PESTWOLKE jedes gegeißelte Monster (●) in Sichtlinie zum Ziel(○). Dann wird jedes Monster gegeißelt (⊕) (wenn es nicht bereits gegeißelt ist), das benachbart zu einem Monster ist, auf das Pestwolke bereits zielt. Diese beiden Schritte werden solange wiederholt, bis es keine weiteren Monster mehr zu geißeln gibt. Dann würfelt der Schwarzmagier mit seinen Angriffswürfeln und jedes Ziel würfelt mit seinen eigenen Verteidigungswürfeln.

Wenn der Schwarzmagier *Geißel der Schwäche* verwendet, kann er beliebig viele Geißelmarker von Zielen entfernen und der Angriff bekommt +1 ♥ für jeden abgelegten Geißelmarker.

Jeder weitere Angriffsbonus, z.B. durch Schattenseele (z.B. durch *Jenseitig*) oder den Wolf (z.B. *Gemeinsamer Angriff*) betrifft den gesamten Angriff.



10 BRANDPFEILE betreffen alle Figuren, die zu der **Figur**, auf die der Angrifft zielt (2) benachbart sind (○). Figuren auf die der Angriff zielt sind nur von *Brandpfeilen* betroffen, wenn sie neben anderen Figuren stehen, auf die der Angriff ebenfalls zielt

Legende

0 — 1 Gezählte Felder

Sichtlinie

Figur, auf die ein Angriff zielt

Betroffene Figur eines Effekts.

Gegeißelte Monster.

Sichtlinie geblockt, Zählen von Feldern unmöglich

INDEX

A

Abenteuer ... 3
  Szenen ... 37
Abenteuerkarten ... 19, 34
Ablegen von Spielmaterial ... 3
Absichern ... 56
Adaptive Ansteckung ... 65
Addiere oder subtrahiere X ... 3
Aggressiv ... 74
Akte ... 3
Aktionen ... 3
Aktivierung ... 4
Aktivierungsfenster ... 4
Alles auf Sieg? ... 71
Allsehend ... 55
Alte Wände ... 40
Andira Runenhand ... 47
Anführer ... 4
Angriffe ... 5
  Angriffe auf Objekte ... 5
  Fernkampfangriffe ... 5
  Nahkampfangriffe ... 5
  Schritte im Kampf ... 6
Anpirschen ... 51
Anvisiert-Marker ... 7
Apothecarius ... 50
Archetypen ... 7
Armbrust ... 62
Astarra ... 47
Attribute ... 7
Aufgabenmarker ... 7
Aufhelfen ... 8
Aufrappeln ... 8
Auge um Auge ... 65
Augur Grimson ... 47
Aura ... 74
Aurim ... 47
Ausbeuten ... 52
Ausdauer ... 12
Aus der Dunkelheit ... 66
Ausgang ... 13
Ausgedehnt ... 43
Auslöser ... 8
Ausruhen ... 8
Ausrüstung ... 8

B

Barde ... 50
Bedrohung ... 21
Befleckt ... 9
  Böses Blut ... 84
Befleckt-Karten ... 84
Beförderung ... 74
Behäbig ... 74
Behelfsfalle ... 52
Beherrschung ... 74
Belebter Stein ... 53
Benachbart ... 9
Berserker ... 50
Beschützen ... 74
Beschwörer ... 51
Besitzergreifend ... 66
Betäubt ... 45
Betroffen ... 10
Bewegung ... 10, 11
Bewegungsaktion ... 11
Bewegungspunkte ... 11
Bezaubern ... 66, 75
Blitzschnell ... 65
Blosse Hände ... 12
Blutdolch ... 62
Blutdurst ... 65
Blutend ... 45
Blutrausch ... 65
Blutsbande ... 71
Brandpfeile ... 62
Brennend ... 45
Brüder im Geiste ... 72
Brut ... 75
Brutmeister ... 75

C

Carthos der Verrückte ... 47
Champion ... 51
Charakteristika ... 12

D

Das Blutvermächtnis ... 79
Denkfehler ... 65
Der Wahnsinn greift um sich ... 73
Dickicht ... 40
Dieb ... 51
Diebstahl ... 72
Die goldenen Regeln ... 96
Diener ... 12
Die Trollsümpfe ... 83
Die Waffenkammer ... 83
Dissonanz ... 50
Doppelhieb ... 55
Drachenbein-Amulett ... 65
Dunkle Bezauberung ... 66
Dunkler Wirt ... 66
Durchbohren ... 13, 75
Düsteres Schicksal ... 55

E

Ebenen ... 13
  Übergang zu Akt II ... 13
  Upgrade Phase ... 13
Eherner Schild ... 62
Eherne Rune ... 62
Ehrenschwur ... 56
Eine Bresche schlagen ... 55
Einer von Uns (Handlungskarte) ... 72
Einer von Uns (Overlordkarte) ... 66
Einfluss ... 13
Einflussmarker ... 13
Eingang und Ausgang ... 13
Ein vergrabener Schatz ... 83
Eiserne Streitaxt ... 62
Eiskalt ... 75
Elementar ... 74
Elixirmarker ... 14
Energie ... 14
Epische Variante ... 14
Erdbeben ... 53
Erfahrungspunkte ... 15
Erkrankt ... 45
Erleuchtungsmarker ... 15
Erneut Würfeln ... 15
Erschöpfen ... 15
Erschöpfung ... 15
Erstschlag ... 61
Explodierende Runen ... 65
Explosion ... 16

F

Fähigkeiten ... 16
Fährtenleser ... 60
Fallenmarker ... 16
Fallensteller ... 52
Falle stellen ... 52
Fallgitter ... 41
Falsche Freunde ... 71
Fehlschlag ... 17
Felder zählen ... 17
Feuereifer ... 59
Feuerodem ... 75
Figuren ... 17
Finale ... 17
Fliegen ... 75
Flink ... 61
Flugangriff ... 75
Flügelklinge ... 62
Furcht einflössen ... 75

G

Gebet des Friedens ... 54
Gebrandmarkt ... 73

Gefahreneffekte 17
Gefahrenfelder 38
Gefährliche Wege 71
Gefährten 17
Gegenangriff 50
Gegenstandsmerkmale 27
Geheimkammerkarten 83
  Ein vergrabener Schatz 83
Geheimkammern 18
Geißel der Schwäche 59
Geisselmarker 19
Geister der Ahnen 53
Geisterrüstung 57
Geistersprecher Mok 47
Geistsprecher 53
Gelähmt 46
Gemeinsamer Angriff 60
Geomant 53
Gerechter Lohn 59
Gerüchtekarten 19, 83
  Hunger und Not 83
  Zweifelhafte Schätze 83
Geschwächt 46
Geschwindigkeit 12
Gespür 61
Geteilte Last 72
Geweihter 54
Gläfe 63
Glückliches Händchen 51
Glücksbringer 63
Goblin-Schamane 74
Gräber 58
Gravitationszauber 53
Grisban der Durstige 47
Grosse Figuren 20
Grossmagier Cwellin 47
Grube 38
Gute Tarnung 52

H

Habsucht 75
Hämisches Gelächter 67
Handlungskarten 21
  Handlungskarten einsetzen 21
  Handlungskarten erwerben 21
Hauptmänner 21
Hautwechsler 60
Heilende Erleuchtung 56
Helden 22
Heldenmut 51
Herausforderung des einsamen Ritters .. 84
Herausforderungsmarker 18
Herzsucher 63
Hindernis 38
Hinterhalt 52
Höhenunterschied 39
Höhle des Lindwurms 80
Höllenkoloss 74
Hugo der Glorreiche 47
Hunger und Not 83

I

Ich bin das Gesetz 60
Inaktive Monster 23
In die Schatten 71
Infektionsmarker 23
Intermezzo 23
Inventar 23
Irreführung 71
Ispher 47

J

Jain Fairwood 47

K

Kabale 72
Kampagnen 23
  Kampagnenphase 24
  Mini-Kampagne 25
Kampagnenkarten 34
Kampf 6
Kampfeslust 51
Kampfmagier 54
Keine Atempause 67
Ker der Graue 47
Kettenrüstung 63
Klassen 25
Klassenkarten 25
Klassenmarker 26
Kobold 74
Kolossale Wucht 73
Kontaminiert 67
Konzentration 50
Kopfgeldjäger 54
Korrumpierte 26
Krachender Fall 73
Krähenhexe 74
Krone des Schicksals 83
Krutzbeck 48
Kühner Streich 51
Kundschafter Durik 48
Kunstgriff 58

L

Labyrinth des Verderbens 80
Lachender Buldar 48
Laden 33
Lampe des Dschinns 63
Laurel vom Blutwald 48
Lava 39
Lebensdurst 76
Lebenskraft 12
Leere Felder 26
Leichter Kriegshammer 63
Leorik der Gelehrte 48
Letzter Befehl 54
Letztes Gefecht 59
Lichtschild 63
Liedmarker 26
Lindel 48
Logan Lashley 48
Lord Hawthorne 48
Luft 76

M

Macht der Runen 57
Manöver 76
Marktkarten 26
Marktkarten und Einkaufen 27
Markt- und Reliktkarten 62
Mimikry 67
Mini-Kampagne 25
Mischklassen 25
Misstrauen 67
Monster 27
  Monsterleiste 28
Moral 28
Mystische Stärke 72

N

Nächtliche Jagd 72
Nebelwolke 53
Nekromant 54
Netz 76
Niedergestreckt Siehe Besiegt

O

Okaluk and Rakash 48
Opfer 76
Overlord 29
  Overlordbelohnungskarten 30
  Overlordklassenkarten 29
  Overlordspielzug 36
Overlordkarten 65

P

Personenmarker 30
Pestwolke (Klassenkarte) 59
Pestwolke (Overlordkarte) 67
Phantasma 71
Phönixrune 67
Plänkler 55

Plattenrüstung 63
Platzieren von Monstern 30
Portale 30
Prophet 55
Prophezeiter Sieg 56

R

Rasende Habsucht 73
Raubtier 60
Raythen (Verbündeter) 48
Reichweite 31
Reise 31
Reiseereigniskarten 84
  Herausforderung des einsamen Ritters 84
  Schäbiges Viertel 84
Relikte 31
Reliktkarten 62
Rennen 67
Richtung 32
Riese 74
Ritter 56
Roganna der Schemen 48
Ronan der Wilde 48
Rückzug 32
Ruf der Raben 68
Ruhm 32
Runden 32
Rundumschlag (CK) 76
Rune brechen 57
Runemeister 57
Runenbeherrschung 57
Runengravur 58
Runenhexerei 58
Rutschiger Boden 68

S

Sahla 48
Schäbiges Viertel 84
Schaden 32
Schändliches Opfer 71
Schatten 76
Schattendrache 74
Schattenjäger 60
Schattenrune, Die (Kampagne) 77
Schattenrune, Die (Relikt) 62
Schattenseele 58
Schatten von Nerekhall 82
Schattenwandler 58
Schatzjäger 58
Schicksal 21
Schild des Ablenkens 64
Schild des dunklen Gottes 64
Schildschlag 56
Schildwache 56
Schlammiges Gelände 39
Schlangendolch 64
Schloss Rabenfels 82
Schmerzensbande 68
Schnelle Erholung 61
Schnelles Zaubern 58
Schritte im Kampf 6
Schuss aus dem Lauf 61
Schutztonikum 50
Schwäche wird bestraft 73
Schwarzer Pfeil 61
Schwarzmagier 59
Schweigegelübde 72
Schwierigkeit 32
Seelenfalle 73
Seelenverwandt 58
Seherin Kel 49
Seneschall 59
Serena (Verbündete) 49
Shop Items 27
Sichten 33
Sichtlinie 33
Sie sollen leiden 76
Solidarität 68
Sonnensteinmarker 33
Speichern und Laden 33
Spiegelbild 51
Spielbereit machen 34
Spielplan 34
Spielplan verlassen 34
Spielvorbereitungen 35
Spielzug 35
  Heldenspielzug 36
  Overlordspielzug 36
Spligs Rache 68
Sprungangriff 76
Spur der Reichtümer 59
Stadtaktionen 37
Stadtereigniskarten 37
Starkes Gegenmittel 50
Steinbeschwörung 53
Steinelixier 68
Steinhaut 53
Steinrüstung 64
Stolperdraht 68
Strahlende Erleuchtung 56
Stürmen 37
Suchen 37
Syndrael 49
Szenen 37

T

Tapferkeitsmarker 38
Tarnung 76
Täuschender Pfad 51
Tektonik 73
Terrain 38
Teuflisches Ritual 68
Thaiden Nebelspitze 49
Tiefe Wunden 55
Tierbändiger 60
Tobsucht 76
Todessog 54
Todgeweiht 46
Tomble Burrowell 49
Totenbeschwörung 54
Training 40
Treuer Freund 58
Tristayne Olliven (Anführer) 74
Troll 74
Trugbildmarker 40
Tückische Schatten 66
Türen 40
Türen und Tür-ähnliche Objekte 40
Tür öffnen oder schliessen 40

U

Übergang zu Akt II 13
Überrennen 77
Überwältigen 77
Ulmen-Kriegsbogen 64
Unbeugsam 57
Unerbittlich 55
Ungezügelte Kraft 69
Unterbrechung 41
Untoter Schädel 64
Upgrade Phase 13

V

Vampirblut 55
Verängstigt 46
Verflucht 46
Vergeltung 60
Vergessene Hexerei 69
Vergiftet 46
Vergiftete Quelle 83
Verschlingen (CK) 77
Verstärkung 41
Verstärkung Rufen 69
Verteidigen 57
Verteidigung 12
Vertraute 42
Verwandlung 77
Verwelken 77
Verwirren 69
Verzaubern 77
Vielseitigkeit 69

Vorrücken 57
Vorstoss 77

W

Wächter 61
Waffeneherrschung 50
Waldläufer 61
Wasser 39
Wechselbalg 74
Weitergeben 43
Weitreichend und Ausgedehnt 43
Wiederkehr 69
Wilde Rage 60
Windarmbänder 69
Witwe Tarha 49
Woche 43
Worte der Qual 69
Würfel 43
Würfelresultat ersetzen 43
Würfelresultat verändern 43
Würfelwurf modifizieren 43
Wutausbruch 70

Z

Zahltag 54
Zauber des Friedens 70
Zauberstab 64
Zeichen der Schwäche 70
Zeichen des Jägers 52
Zeichen des letzten Zenits 70
Zerfallendes Terrain 39
Zerfleischen 70
Zhol'alam Ringe 70
Ziel 44
Ziele eines Angriffs 43, 44
Ziele eines Effekts 44
Zorn der Sonne 64
Zurücklegen von Spielmaterial 44
Zusatzabenteuerkarten 20
Zustände 45
Zweifelhafte Schätze 83
Zweikampf 57
Zwei-Spieler-Spiel 46
Zweitbesetzung 50
Zwillingsseele 70
Zyla 49

Die goldenen Regeln

- Einige Karten und Fähigkeiten stehen in direktem Widerspruch zu den Regeln in diesem Leitfaden. Karten und Fähigkeiten haben immer Vorrang gegenüber den Spielregeln.
- Viele Regeln zu den einzelnen Abenteuern in den Quest-Handbüchern stehen im direkten Widerspruch zu Karten, Fähigkeiten und den Regeln aus diesem Leitfaden. Die Regeln aus den Quest-Handbüchern haben immer Vorrang gegenüber Karten, Fähigkeiten und den Spielregeln in diesem Leitfaden.
- Es kann vorkommen, dass zwei Spieler zum selben Zeitpunkt eine Fähigkeit einsetzen möchten. In diesen Fällen entscheidet der aktive Spieler (der Spieler, der gerade seinen Zug ausführt), in welcher Reihenfolge die Fähigkeiten angewendet werden.
- Die mitgelieferten Schadens-, Erschöpfungs- und Zustandsmarker stellen keine Beschränkung dar.

Credits der englischen Version

Konzept, Text and Layout: Sadgit (Guido Hansen)

Diskussion and Hilfe bei speziellen Regelfragen: Zaltyre, Nathan I. Hajek und viele andere bei den FFG und BGG Boards.

Bilder der Karten: any2cards and Psymia

Aktuelle Versionen der Karten mit Errata: Sadgit and Morthai. Einen großen Dank an Morthai, Feonix, whipko and crackbone für die großartigen Vorlagen um die erratierten Karten zu erstellen.

Korrekturlesen: Zaltyre, any2cards und Atom4geVampire.

Copyright: Alle Bilder und Text von Descent Spielkomponenten, die in diesem Guide verwendet wurden, sind Eigentum von Fantasy Flight Games und wurden mit ausdrücklicher Genehmigung von Fantasy Flight Games verwendet.

Credits der deutschen Version

Initiator: Frankenraecher (Thorsten Laube)

Übersetzung: Frankenraecher, BSJBi96x und tose

Bilder der deutschen Karten: Frankenraecher

Korrekturlesen der dt. Version: BSJBi96x, tose und Sadgit

Copyright: Alle Bilder und Text von Descent Spielkomponenten, die in diesem Guide verwendet wurden, sind Eigentum von Fantasy Flight Games und wurden mit ausdrücklicher Genehmigung von Fantasy Flight Games verwendet.