

Spielhilfe - Selden



Spielerzug (S.19): Wenn Initiativ-Marker auf der Initiativ-Leiste bei jeweiliger Helden-Karte positioniert wird



1: Zustände/Effekte verwalten (ab S.53, Marker-Übersicht S.59)

2: Talente/Fähigkeiten einsetzen („zu Beginn“)

3: Charakter Aktionen, beachte: Alle genannten Aktionen sind freiwillig, man kann auch nichts tun, oder nur Teile davon.

Zone



Felder

Maximal 1 Bewegung (BW) und 2 Aktions-Würfel (AW)

Möglich ist: BW-AW-AW, AW-BW-AW oder AW-AW-BW

- Bis zu 3 Felder** weit Bewegen (S.19), von Ebene 0 auf Ebene 2 kostet 2 BW-Punkte, umgekehrt **erleidet** der Held 2 **nicht vermeidbare Fallschaden** (S.22)
- Bis zu 2 AW**  für Angriffe (wenn Held auf **Dunkelheit** steht, dann **-2 Treffer!**) und Fähigkeiten verwenden (S.24-30) oder
- Bis zu 2 Aktions-Würfel** für weitere Bewegungen (je 3 **Felder**) verwenden (S.24)
- Kleine Aktionen (S.31-34): Führe in beliebiger Reihenfolge, je 1 mal pro Zug, aus (wenn gewünscht)



- Gegenstände Tauschen (S.32)
- Interaktion durchführen (S.32)
- Tür öffnen (S.33)



- Schatztruhe durchsuchen, (**Fallenwürfel werfen**, S.34) 
- Fokus Fähigkeit einsetzen (S.31, auch im Kampf)
- Gegenstände (Tränke, usw.) benutzen (S.29, auch im Kampf)

Fallen-Würfel

	Nichts
	Gift 2
	Langsam
	Brennen 2
	Bluten 2

4: Ende des Helden-Zuges

5: Aktivierung von Gefährten/Begleitern/Haustieren des Helden (S.35)

6: Marker auf Initiativ Leiste von Links nach Rechts weiterbewegen (S.17)

Aktions-Würfel (AW)

		Nahkampf Reichweite 1 Feld
		Fernkampf Reichweite bis zu 1 Zone
		Gewandtheit Reichweite unbegrenzt
		Weisheit Reichweite unbegrenzt

Angriffsaktionen

	(Waffen) Angriff
	Zauber
	Reaktion

Status Würfel

	Klasse/Monster
	Fluch
	Trauma
	Lebenspunkt

Rast Aktionen (S.34): Wiedererlangung von Aktions-Würfeln

1. Freiwillige Rast: Während des eigenen Zuges möglich, wenn nur noch AW von 2 oder weniger Farben übrig sind. Alle verwendeten AW zurück in den Pool, **1 Fähigkeit** wird mit Fluch-Würfel gesperrt. **Spielerzug endet sofort!**

2. Unfreiwillige Rast: Wenn während des eigenen Zuges, oder außerhalb, die AW ausgehen, wird sofort eine unfreiwillige Rast ausgeführt. Alle AW zurück in den Pool, **1 Fähigkeit** wird mit Fluch-Würfel gesperrt. **Spielerzug endet nicht!**

3. Kostenlose Rastaktion: Nur in 2 Fällen durchführbar: Wenn ein Held KO geht, oder Vorgabe eines Effektes/Anweisung. Alle AW zurück in den Pool, **keine Fähigkeit** wird mit Fluch-Würfel gesperrt!

Zur Beachtung: Fluch-Würfel können mit **REINIGEN** wieder entfernt werden

Spielhilfe-Monster



Monsterzug (S.39): Wenn Initiativ-Marker auf Initiativ-Leiste bei jeweiliger Monster-Karte positioniert wird



Monster Bewegen sich erst, greifen dann an, nie umgekehrt! Oder sie greifen nur an!

- 1: **Alle** Monster (bei mehreren Monstertypen: Spielerentscheid über Reihenfolge) eines Typus werden **nacheinander** gezogen. **Reihenfolge:** Monstertableau von oben nach unten
- 2: Es werden erst alle Zustände abgehandelt (Brennen, Bluten,...)
- 3: Monster verhalten sich folgendermaßen

Beachte Farbe der Fähigkeiten:

Blau: Passive, immer Aktiv

Pink: werden direkt nach dem Zustände verwalten ausgelöst, **vor** der ersten Aktion

- a. Prüfen auf Angriff-Skills (Doppelangriff, Flächenschlag, Mehrfachschuss,...), das Monster wird immer versuchen, so viele Helden wie möglich Anzugreifen
- b. Immer der stärkste Held (meiste aktuelle LP) wird Angegriffen, dann der zweitstärkste usw. Außer, es wird etwas anderes angegeben (**Monster-Zielbedingungen**)
- c. Bewegungsaktion ausführen (wenn nötig), Normale Monster je **1 Feld**, große Monster je **1 Zone**, pro Bewegungspunkt, um in Reichweite/Nahkampf zu gelangen.
- d. Umgebungsschaden soll bei der Bewegung vermieden werden
- e. Das Monster wird immer versuchen, auf **Dunkelheit** zu kommen (+2 Schaden)
- f. Angriff(e) ausführen: Monster auf **Dunkelheit** verursachen +2 Schaden/Angriff
- g. Monster mit komplexem Verhalten umdrehen, Runen beachten (evtl. neu Platzieren)
- h. Monster können dadurch ein 2 mal/Runde Aktiviert werden

Zone



Feld

Großes Monster



Dunkelheit (S.43):

- Marker aus Runenbeutel ziehen, Rune auf der Rückseite gibt Form der Dunkelheit an
- Breitet sich vom Entstehungspunkt des aktuellen Kartenteils aus
- Kann nur an gemeinsamen, geraden, Kanten angelegt werden
- Wird **niemals** Diagonal angelegt
- **HINWEIS:** Wenn ein Plättchen nicht auf das Kartenteil passt, wird es in 3 kleine Dunkelheitsplättchen zerlegt und angelegt. 
- Dunkelheit versucht immer, den stärksten Helden zu erreichen, der nicht auf Dunkelheit steht, ansonsten den zweitstärksten, usw.
- **Zermalmen:** Alle Helden stehen beim Ziehen einer Rune bereits auf Dunkelheit? Spawnen wird übersprungen, alle Helden erleiden N **nicht-vermeidbaren Schaden** (N = Anzahl der Helden), Runen-Marker wird trotzdem gezogen und platziert!
- **Dunkelheits-Effekte:** Fügt einem Helden, einem Gefährten oder einem Haustier **2 Schaden** zu, wenn diese in Dunkelheit gefangen, zum ersten mal in einem Zug darauf getreten sind, oder ihren Zug darauf beenden (aber nur einmal pro Spielzug).
- **Helden:** -2 Treffer beim Angriff, wenn sie darauf stehen
- **Monster:** +2 Schaden beim Angriff, wenn sie darauf stehen
- **Kommandanten-, Leutnants- und Boss-Angriffskarten** werden nicht verstärkt, sondern nur die Angriffe auf ihren Monsterkarten!
- **Runenmarker** wird, der Farbe und dem Runensymbol auf Vorderseite entsprechend auf der Initiativleiste abgelegt, auch bei **Zermalmen**

Vorderseite Rückseite



Spielhilfe – Wichtiges



Monster – Zielbedingungen

Das Monster hat als Ziel den Held

- **STANDARD:** der am Stärksten ist (Meiste LP), dann der zweitstärkste usw. (wenn **nichts** anderes angegeben)
- **BLUTSUCHER:** mit den **wenigsten** LP
- **HABGIERIG:** mit den **meisten** Ressourcen (FOKUS, SCHILD, KI, ...)
- **TROTZIG:** mit den **meisten** AW
- **UNNACHGIEBIG:** mit den **wenigsten** AW
- **BERECHNEND:** mit den **meisten** FW
- **NIEDERMETZELN:** NSC-Marker, die keine Gefährten sind

Bei Gleichstand (Nicht bei STANDARD!):

„**wenigsten**“ = Letzter Held auf Initiativ-Leiste

„**meisten**“ = Erster Held auf Initiativ-Leiste

Große Monster (S.38)



- Belegen 1 **Zone**
- Bewegen sich von **Zone** zu **Zone**
- Bei Bewegung: VERDRÄNGEN und ZERTRÜMMERN
- IMMUN gegen: NIEDERSCHLAGEN, SCHUBSEN, BETÄUBEN, TELEKINESE
- Stehen auf **Dunkelheit**, sobald 1 **Feld** in ihrer **Zone** davon betroffen ist

Türen (S.04)

Im Solomodus werden nur die Monster oberhalb der gestrichelten Linie aufgestellt (Diese müssen immer aufgebaut werden). Bei 3 Helden, werden zusätzlich die 2+ und 3+ Monster aufgestellt. Bei 4 Spielern entsprechend 2+, 3+ und 4+, usw.



Monster wie angegeben



Zufälliges Monster

Held geht bei 0 LP KO

- 1) Miniatur hinlegen
- 2) alle Zustände (keine Ressourcen) ablegen
- 3) KOSTENLOSE Rastaktion durchführen
- 4) **Trauma Würfel** auf eine Fähigkeit
- 5) alle AURAS auf Bogen löschen
- 6) Held ist aktuell **kein** Ziel
- 7) Keine **Aktionen/Reaktionen** ausführbar
- 8) Gesundheit wird zu Beginn des nächsten Zuges wieder hergestellt
- 9) Miniatur wieder aufstellen und weiterspielen

Held Stirbt bei (S.45)

- Erhalt von 2. Trauma Würfel
- Erhalt von 6. Fluch Würfel

Spiel Endet bei (S.45)

- Textpassage im Abenteuerbuch: Das Abenteuer endet hier
- Tod eines Helden
- Ziehen der Letzten Rune aus dem Beutel
- Anweisung: Besiegt (mind. 1 Held)
- bestimmten Abenteuervorgaben

Das Lager (S.47)

1. Alle Zustands- und Ressourcenmarker werden entfernen
2. Alle Fluch- und Trauma Würfel werden entfernt
3. Alle AW wieder in deinen Vorrat
4. Vollständige Heilung
5. Jeden Status aus Log entfernen (Auren und Auswirkungen bleiben bestehen)
6. Belohnungen erhalten (Abenteuerbuch)
7. Ausrüstung und Gegenstände verstauen
8. Kampfrolle kann gewechselt werden