

## Legende

- Bei Heldenaktivierung einsetzbar
- REAKTION - Plättchen mit diesem Symbol können eingesetzt werden, wenn eine Reaktion zulässig ist.
- WAFFENANGRIFF - Angriff mit deiner Waffe.
- NICHT-VERHINDERBAR - Schaden kann nicht verhindert oder reduziert werden; kein Schild, keine Reaktion.

Redundante Zustände (Max 1)									
	NIEDERGESCHLAGEN	MARKIERT	LANGSAM	VERBORGEN	BETÄUBEN				
	Beim nächsten Bewegungseffekt: Keine Bewegung, abwerfen.	+1 SCHADEN für Angriffe des Jägers.	-2 Bewegungspunkte bei der nächsten Bewegung, abwerfen.	Verborgen; Schaden durch FLÄCHENSCHLAG und Gelände. Abwerfen beim nächsten Zug oder  (x2 SCHADEN).	<table border="1"> <tr> <td>Held</td> <td>-1 AW, abwerfen.</td> </tr> <tr> <td>Monster</td> <td>Kein Angriff, abwerfen.</td> </tr> </table>	Held	-1 AW, abwerfen.	Monster	Kein Angriff, abwerfen.
Held	-1 AW, abwerfen.								
Monster	Kein Angriff, abwerfen.								

Fallen (1 je Fähigkeit)			
	BÄRFALLE	FEUERFALLE	GIFTFALLE
PLATZIERUNG: Mitte einer Zone (Blaues Quadrat) <i>Auslösung durch Gegneraktivierung oder Bewegung.</i>			
Alle Gegner in ZONE erleiden 2 Schaden (🔥), abwerfen.		Alle Gegner in ZONE erleiden 2 Schaden (🔥), abwerfen.	
BLUTEN 2, abwerfen.		BRENNEN 4, abwerfen.	
		GIFT 2, abwerfen.	

Stapelbare Zustände (Max 4)					CvD: ZdD Referenzblatt Aktualisiert: Oct 16, 2022  Created by KarnEdge  Übersetzung: Kurbalin
	BLUTEN	BRENNEN	GIFT	EINSCHÜCHTERN	
	Erleide X Schaden (🔥), alle abwerfen.	Erleide X Schaden (🔥), 1 abwerfen.	Erleide X Schaden (🔥). REINIGEN für alle abwerfen.	-X Schaden beim nächsten Angriff, alle abwerfen.	

Passiv (Unbegrenzt)			
	+X SCHADEN	+X BEWEGUNG	+X LEBEN

Stapelbare Ressourcen (Max 4)					
	FOKUS	FRUCHT DES LEBENS	WUT	KI	SCHILD
	X abwerfen, um Fokustechnik zu nutzen.	Verbrauchsgut SELBST, HEILEN 2, abwerfen. <i>Austauschbar</i>	Abwerfen (1 je Zug oder Reaktion) für +1 Schaden bei einem Angriff.	Abwerfen (1 je Zug) für einen  Angriff mit +0 HIT.	X Abwerfen für -X Schaden, muss vor VERHINDERN genutzt werden

Spielsymbole		
	-1 Bewegungspunkt (einmal je Zug)	Immunität gegen NIEDERGESCHLAGEN, SCHUßSEN, BETÄUBEN und TELEKINESE

Spielobjekte						
	TRUHE	EREIGNIS	INITIATIVE	INTERAKTION	NSC (6 Farben)	ZEIT

Primäres Ziel	STANDARD: Stärkster Held (Meiste Leben > Früheste Initiative) <i>Hinweis: Bei Gleichstand entscheidet die Initiative.</i>
	<b>BLUTSUCHER:</b> Schwächster Held (wenigste LP > späteste) <b>HABGIERIG:</b> Meiste Ressourcenplättchen > früheste <b>TROTZIG:</b> Eifrigster Held (meiste AW > früheste) <b>BERECHNEND:</b> Verdorbenster Held (meiste FW > früheste) <b>UNNACHGIEBIG:</b> Erschöpfester Held (wenigste AW > späteste) <b>NIEDERMETZELN:</b> NSC Plättchen (keine Gefährten)

Erweiterungen							
	GRUND-SPIEL	NEUE MONSTER	KRIEGS-BEUTE	ADMIRAL LUCCANOR	SCHATTEN-WELT	WÜSTE DER NARBEN	UNTOTER DRACHE

Züge der Monster (Seite 39)	1. Zustände abhandeln. 2. <b>VIOLETTE</b> Fähigkeiten auslösen. 3. Ziel wählen – Überprüfe folgendes: <ul style="list-style-type: none"> <li>Fähigkeit für mehrere Ziele → möglichst viele Helden</li> <li>Suche <b>Primäres Ziel</b> in Reichweite.</li> <li>Versuche auf Dunkelheit zu stehen für +2 Schaden</li> </ul> 4. Bewege das Monster (falls nötig) auf kürzestem Weg zum Ziel, außer um Schaden zu vermeiden (wenn möglich). Ist das Ziel nicht in Reichweite, gehe so nah ran, wie möglich. 5. Angriff 6. Drehe die Monsterkarte, wenn es komplexes Verhalten hat. <i>Hinweis: Hat ein Monster kein Ziel (VERBORGEN) macht es gar nichts.</i> <b>WICHTIG: Ein Fernkampf Monster kann nicht angreifen, wenn es IM NAHKAMPF GEBUNDEN ist.</b>
	<b>IM NAHKAMPF GEBUNDEN:</b> Steht ein Charakter benachbart zu einem Gegner, sind Fernkampfangriffe und die meisten kleinen Aktionen nicht erlaubt

Spielzug eines Helden (Seite 19)	1. Zustände abhandeln / Wieder zu Atem kommen 2. Fähigkeiten lösen aus (zu Beginn deines Zuges) 3. Heldenaktionen in beliebiger Reihenfolge: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 freie Bewegung (bis zu 3 Felder)</li> <li>Bis zu 2 Würfelaktionen</li> <li>6 kleine Aktionen (jeweils max 1x pro Spielzug):             <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Fokustechnik nutzen</li> <li>1 Verbrauchsgut nutzen</li> <li>Gegenstände austauschen* -----&gt;</li> <li>Interaktionsplättchen nutzen*</li> <li>Tür öffnen*</li> <li>Truhe durchsuchen*</li> </ul> </li> </ul> <i>* nicht möglich, wenn im Nahkampf gebunden</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Freiwillige Rastaktion (bei 2- AW-Farben)             <ul style="list-style-type: none"> <li>Rastaktion ausführen, Zugende.</li> </ul> </li> </ul>	<b>Gegenstände austauschen</b> <b>Anlegen/Ablegen:</b> Tausche 1 beliebigen Gegenstand mit Tasche oder legen an bzw. ab <b>Abgeben:</b> Gib 1 Gegenstand aus Tasche an angrenzenden Helden. <b>Nehmen:</b> Nimm 1 Gegenstand von angrenzendem Held in die Tasche oder <i>verbrauche</i> ihn.
	<b>Fallenwürfel</b> <b>BLUTEN 2</b> <b>BRENNEN 2</b> <b>GIFT 2</b> <b>LANGSAM</b>	

*Hinweis: Ein Held muss in seinem Zug keine Aktion ausführen. UNFREIWILLIGE RASTAKTION: Sobald ein Held keinen einzigen AW mehr verfügbar hat, muss er eine RASTAKTION ausführen.*

<b>Rastaktion (Seite 34)</b>	<b>Ohnmächtiger Held</b>	Fällt ein Held auf 0 LP, wird er ohnmächtig und muss folgende Schritte durchführen: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lege seine Miniatur an Ort und Stelle hin</li> <li>2. Entferne alle Zustände (Behalte alle Ressourcen)</li> <li>3. Mache eine kostenlose Rastaktion (keine FW-Strafe)</li> <li>4. Blockiere 1 Helden- oder Kampffrollenfähigkeit mit 1 TW</li> <li>5. Dein Held verliert seine Aura</li> </ol>
Der Held erhält alle Aktionswürfel zurück und muss Fluchwürfel als Strafe einer eigenen freien Helden- oder Kampffrollenfähigkeit zuordnen (keine Ausrüstung, Fokustechniken oder Klassenfertigkeiten). <i>Hinweis: Die Zahl der Fluchwürfel (1 oder 2) ist durch das Abenteuer vorgegeben.</i>		<i>HINWEIS: ist ein Held ohnmächtig, wird er kein Ziel und macht keine Aktionen/Reaktionen.</i> <i>HINWEIS: Wird ein Held durch Zustandsschaden ohnmächtig, kommt er sofort wieder zu Atem.</i>
<b>Kommandanten und Leutnants (Seite 41)</b>		Zu Beginn des nächsten Zuges kommt dein Held wieder zu Atem und erhält alle LP zurück. Stelle die Miniatur wieder auf und beginne deinen Zug, wie üblich.
Ziehe eine Kommandant/Leutnantkarte und lege sie auf die Initiativeleiste. Ziehe pro Spieler eine Angriffskarte und lege sie auf die Initiativeleiste. <b>Start LP:</b> Lebenspunkte (🔴) mal CP (# + Helden).		
<b>Dunkelheit breitet sich aus (Seite 43)</b>		<b>Effekte der Dunkelheit, wenn man darauf steht (Seite 46)</b>
Versucht den <b>stärksten Helden</b> zu erreichen, der nicht auf Dunkelheit steht. <b>„Zermalmung“:</b> Stehen alle Helden bereits auf Dunkelheit, wird kein Plättchen platziert; alle Helden erleiden Z Schaden (🔴). (Z = Zahl der Helden)  <i>HINWEIS: Kann ein Dunkelheitsplättchen nicht platziert werden, bricht es immer in 3 kleine Dunkelheitsplättchen auf.</i> <i>HINWEIS: Platziert die gezogenen Runen auch bei „Zermalmung“ auf der Initiativeleiste.</i>	Helden und ihre Verbündeten erleiden 2 Schaden (🔴) pro Zug, wenn sie die Dunkelheit betreten, von ihr erreicht werden oder ihren eigenen Zug darauf beenden.  <b>Helden:</b> Erleiden -2 TRF auf ihre Angriffswürfe. <b>Monster:</b> Erhalten +2 SCHADEN auf ihre Angriffe. <i>HINWEIS: Angriffskarten von Bossen, Kommandanten und Leutnants werden nicht verstärkt, nur ihre Monsterkarten.</i>	

- (↗) REAKTION:** Kann als Reaktion auf eine Bedrohung eingesetzt werden (vermeidbaren Schaden erleiden). Nur eine Reaktion je Bedrohung, Schilde müssen vorher angewendet werden. Reaktionen können auch verwendet werden, wenn der Schaden auf 0 reduziert wurde.
- (☠) WAFFENANGRIFF:** Angriffsfähigkeit mit der Waffe. Wirf deinen W20: Angriff ist erfolgreich, wenn der Wurf nach TRF-Modifikatoren gleich oder größer als Genauigkeit der Waffe. Angriff von höherer Ebene als dem Ziel gibt +2 TRF; Angriff von niedrigerer Ebene gibt -2 TRF. Standardmäßig ist ein Wurf von 1 immer ein kritischer Fehlschlag und ein Wurf von 20 ein kritischer Treffer (x2 SCHADEN).
- (✳) ZAUBERANGRIFF:** Magische Fähigkeit, die immer trifft und Schaden macht.
- +X BEWEGUNG:** Erhalte X zusätzliche Bewegungspunkte (ggf. Vorteilsplättchen verwenden).
- + / -X SCHADEN:** X Wert wird zum Schaden, den der Angriff verursacht, addiert oder davon abgezogen. Kritische Treffer und x2 SCHADEN verdoppeln diesen Wert ebenfalls.
- + / -X TRF:** Angriffswurf eines Waffenangriffs und der damit verbundene Modifikator. Bei Mehrfachangriffen sind diese mit | voneinander getrennt.
- ABWERFEN:** Entferne dies von deinem Tableau.
- AKTIONSWÜRFEL (AW):** Werden von Helden ausgegeben, um Fähigkeiten nutzen zu können:  
**Geld (Nahkampf)** = Ziel auf einem angrenzenden Feld.  
**Rot (Fernkampf)** = Ziel auf Feld in einer angrenzenden Zone  
**Grüne (Gewandtheit) / Blau(Weisheit)** = Ziel in beliebiger Entfernung.
- ANGRENZEND:** Felder und Zonen sind angrenzend, wenn sie eine gemeinsame Ecke oder Kante haben.
- AUFTEILEN:** Effekt kann auf beliebig viele Ziele in Reichweite aufgeteilt werden. Bonus zählt nur 1x.
- AURA:** Ein Held kann nur 1 Aura gleichzeitig haben und verliert sie, wenn er ohnmächtig wird und einen TW erhält (wird nicht in der Lagerphase entfernt).
- AUSWIRKUNG:** Bleibt bestehen, bis explizit aufgehoben.
- BEFEHLIGEN:** Dieses Monster aktiviert sofort das stärkste Monster (nicht selbst) setzt dann seinen Zug fort.
- BEGLEITTIER:** Werden nach Zug ihres Helden aktiviert. Erst bewegen, dann angreifen. Werden nur angegriffen, wenn kein Held in Reichweite. Können SCHILDE erhalten und Ziel von VERHINDERN sein. Verschwinden in Lagerphase.
- BESCHÜTZEN:** Charakter wird Ziel eines Angriffs auf benachbarten Verbündeten, sofern es nicht bereits Ziel des Angriffs ist.
- BEUTE:** Besiegt ein Gefährte mit BEUTE ein Monster, ersetze Miniatur durch Truhe (kein Hindernis, kein Fallenwürfel).
- BEWEGUNG X:** Ziel darf sich bis zu X Felder bewegen. Nicht durch HINDERNISSE oder GEGNER. Kann durch kleine Aktion unterbrochen werden.
- BEZAHLE X LEBEN:** Held erleidet X Schaden (🔴), um den Effekt zu erhalten. Nicht möglich, wenn X > aktuelle LP.
- CHARAKTER:** Helden, Begleittiere, Gefährten, NSC-Plättchen und Monster. Können Ziel von Soforteffekten wie z.B. VERHINDERN sein. Nur Charaktere mit Karten/Tableaus können Zustands- oder Ressourcenplättchen erhalten!
- DOPPELANGRIFF:** Monster mit diesem Effekt bewegt sich zuerst und greift danach 2x an. Angriffe finden einzeln statt und zählen als eigene Bedrohung.
- EINZIGARTIG:** Begleittier kann nur mit spezieller Fähigkeit beschworen werden.
- ENTWAFNEN:** (zählt als ERSCHÖPFEN) Ziel muss alle verfügbaren Nah- und Fernkampfwürfel VERBRAUCHEN.
- ENTWICKELN:** Monster erhält +2 SCHADEN und +1 BEWEGUNG.
- ENTZIEHEN Y X:** Ziel verliert X von Y und der ausführende erhält es. Keine Reaktionen zulässig.
- ERSCHÖPFEN X:** Ziel muss X (oder so viele wie möglich) AW VERBRAUCHEN.
- FALLSCHADEN:** Charakter erleidet 2 SCHADEN (🔴) wenn er in einem Schritt zwei Ebenen tiefer geht.
- FLÄCHENSCHLAG X:** Ziel sind alle Charaktere in X unterschiedlichen blauen Zonen. Nahkampf: Angrenzend zum eigenen Feld.
- FLUCH X:** Ziel erhält X FW als Effekt.
- FLUCHWÜRFEL (FW):** Schwarze Würfeln dargestellt mit dem 1 Helden- oder Kampffrollenfähigkeit blockiert wird. Niederlage bei 6. FW eines Helden.
- GEGNER:** Monster betrachten Helden und ihre Verbündeten als Gegner, ihr betrachtet Monster als Gegner.
- GRAUSAM:** Angriffe fügen Schaden (🔴) zu.
- HEILEN X:** Ziel erhält X LP zurück (nicht höher als Maximum).
- HINDERNISSE:** Charaktere, Truhen-, Interaktions- und NSC-Plättchen sowie spezielle Objekte. Nur betretbar, wenn verbündet.
- HINTERHALT:** Monster teleportiert sich auf ein angrenzendes Feld angrenzend zu seinem Ziel (Ziel sucht Feld aus) und erleidet ggf. Geländeeffekte.
- IMMUN (IMMUNITÄT):** Charakter kann Zustand oder Effekt ignorieren. Immunität gegen VERBORGEN bedeutet, dass es das Ziel auswählen und nicht überrascht werden kann.
- JOKERWÜRFEL:** Kann als AW in beliebiger Farbe genutzt werden (nicht Kampffrolle oder Ausrüstung). Effektzahl wird verdoppelt.
- KOPIEREN:** Kopiert alle Werte und Effekte einer Heldenfähigkeit in Reichweite der Würfel Farbe (keine Kampffrollenfähigkeiten, Ausrüstung oder Reaktionen).
- KOSTENLOSE RASTAKTION:** Held erhält ohne FW-Strafe alle AW zurück.
- KRITISCH BEI X+:** Ein W20-Wurf von X oder mehr zählt als kritischer Treffer (x2 SCHADEN). Kollateraleffekte werden nicht verdoppelt.
- MAHLSTROM:** Mischt die Angriffskarten zurück in den Stapel und zieht danach neue Angriffskarten (1 pro Spieler).
- MANIFESTIEREN:** Nehmt eine Rune aus dem Beutel und löst den Effekt aus. Keine Dunkelheit und nicht auf Initiativeleiste legen.
- MEHRFACHSCHUSS X:** Fernkampfangriff mit bis zu X verschiedenen Zielen in Reichweite. Nur 1 Angriffswurf für alle Ziele.
- OBJEKT:** Fallen, Dunkelheitsplättchen und was explizit so genannt wird. Charaktere können sich dadurch und darauf bewegen.
- PASSIV:** Fähigkeit ist immer aktiv, sofern nicht durch FW oder TW blockiert.
- REGENERATION X:** Erhalte zu Beginn des Zuges X LP zurück (nicht über max)
- REICHWEITE X:** Die Reichweite wird in Zonen (blau) angegeben.
- REINIGEN X:** Das Ziel entfernt bis zu X seiner FW und alle eigenen GIFT-Plättchen.
- REUE:** Das Ziel erleidet als 1 Schaden (🔴) je FW.
- ROBUSTHEIT:** Gefährten sind bei Schaden, der größer als die Robustheit ist, besiegt.
- RÜCKKEHR:** Begleittier bewegt sich nach seinem Angriff angrenzend zu seinem Helden.
- SCHATTENAURA:** Kleines Dunkelheitsplättchen wird unter das Ziel gelegt.
- SCHUBSEN X:** Bewege das Ziel in einer geraden Linie um genau X Felder vom Ausführenden weg.
- SPALTEN X:** 1 Angriffswurf gegen bis zu X angrenzende Gegner.
- SPRUNG X:** Wie BEWEGEN X aber Geländeeffekte nur, wo Bewegung beendet wird. Kein Fallschaden, aber Bewegung von Ebene 0 auf 2 verbraucht 2 Bewegungspunkte.
- STAMPFEN X:** Bewegung durch Feinde erteilt je X Schaden (🔴)
- STATUS:** Kein Maximum, wird aber bei nächster Lagerphase gelöscht.
- STILLE:** (zählt wie ERSCHÖPFEN) VERBRAUCHE alle Weisheits- und Gewandtheits-AW.
- SÜßES ODER SAURES:** Fähigkeit des Gefährten: HEILEN 2 (Held) oder BLUTEN 2, BRENNEN 2 oder GIFT 2 (Monster) in Reichweite 1.
- TAUSCHE DEN PLATZ:** Zielobjekt tauscht mit Ausführendem den Platz (ggf. Geländeschaden).
- TELEKINESE:** Bewege das Ziel (kleiner Charakter oder Objekt) um bis zu X Felder (ggf. Geländeschaden).
- TRAUMAWÜRFEL (TW):** Violette Würfel, die eine Helden- oder Kampffrollenfähigkeit blockieren. Niederlage bei 2 TW.
- VERBRAUCHEN:** 1 verfügbaren AW auf das Feld für verbrauchte AW auf dem Heldentableau legen.
- VERHINDERN X:** Ziel ignoriert X Schaden, dass es von einem Ziel in Reichweite (AW) erhalten würde.
- WIEDER ZU ATEM KOMMEN:** Erhole dich vom ohnmächtig sein.
- WÜRFELAKTION (WA):** Ein Held kann bis zu zwei WA pro Zug machen, indem er AW ausgibt. Reaktionen sind keine WA.
- WÜRFELST DU X+:** Löst einen Effekt aus, wenn der Angriffswurf größer oder gleich X ist. +X TRF Modifikatoren zählen nicht.
- ZONE:** Blaues Quadrat auf Geländeplan.
- ZURÜCKHOLEN X:** Nimm bis zu X platzierte oder verbrauchte AW zurück.
- ZURÜCKSCHLAGEN X:** Fügt dem Angreifer sofort X SCHADEN zu (Held muss selbst angegriffen werden).
- X" VARIABEL:** Ein X auf einer Monster- oder Angriffskarte bezieht sich auf die Anzahl der entsprechenden Runenplättchen auf der Initiativeleiste.