

BASISFERTIGKEITEN

Ausweichen

Wird diese Spielfigur Ziel eines Angriffs, muss der Angreifer 1   und das neue Ergebnis behalten.

Barriere X

Diese Spielfigur erhöht den Wert  aller **anderen** Spielfiguren derselben Fraktion in X  um 1.

Bastion

Diese Spielfigur ist immun gegen die Effekte von *Erzwungenen Zügen* (Regelbuch S. 24).

Eklektisch (Vielseitig)

Ein Feind mit dieser Fertigkeit hat immer zwei Angriffe. Er verwendet das linke Angriffsprofil, wenn er sich nicht neben einem Helden befindet, und das rechte, wenn er sich neben mindestens einem Helden befindet.

Feigheit

Wenn keine anderen Spielfiguren seiner Fraktion auf dem Schlachtfeld sind, wird dieser Feind sofort aus dem Spiel entfernt (Helden erhalten seine Beute nicht).

Fliegen

Diese Spielfigur ignoriert andere Spielfiguren, Landschaftselemente und Höhenstufen während des Zuges. Der Zug dieser Spielfigur löst keine Reaktionsangriffe aus. Die Spielfigur muss ihren Zug auf einem verfügbaren Feld beenden.

Flüchtig

Feinde führen niemals Reaktionsangriffe gegen diese Spielfigur durch.

Heilen X

Zu Beginn der Aktivierung dieser Spielfigur legen alle **anderen** Spielfiguren ihrer Fraktion innerhalb von X  zu ihr 1  ab.

Hoch

Eine Spielfigur mit der Fertigkeit „Hoch“ oder ein hochragendes Landschaftselement blockieren die Sichtlinie auch zwischen verschiedenen Höhenstufen. (Regelbuch S. 45)

Horde X

Wenn während einer Feindziehung eine Karte mit dieser Fertigkeit gezogen wird, werden X Spielfiguren auf dem Schlachtfeld platziert (statt einer). Platziere weitere Spielfiguren neben der ersten, oder, wenn keine angrenzenden Felder frei sind, so nah wie möglich an ihr. Wenn die Ziehung verlangt, dass Spielfiguren auf mehr als einem Feld platziert werden, aber nicht genügend Spielfiguren für die verbleibenden Felder übrig sind, muss eine weitere Karte gezogen werden.

Immunität X

Diese Spielfigur kann den negativen Status-Token X nicht erhalten.

Klettern X

Diese Spielfigur kann sich für je 2  um X Höhenstufen bewegen. Sie erleidet keine 2  beim Bewegen auf eine niedrigere Höhenstufe. (Regelbuch S. 34)

Läufer

Pro  kann diese Spielfigur 2 Felder weit ziehen.

Niedertrampeln

Diese Spielfigur kann während eines Zuges über Felder ziehen, die von gegnerischen Spielfiguren und Landschaftselementen (außer Gebäude und Bäume) besetzt sind, sie muss ihren Zug jedoch auf einem *Verfügbaren Feld* beenden.

Phalanx

Steht das Ziel des Angriffs angrenzend an eine andere Spielfigur derselben Fraktion des Angreifers, erzeugt der Angriff +1 🌟.

Robust

Diese Spielfigur kann keine **Blutend-** und **Ausgeweidet-**Token erhalten.

Scharfschütze

Gegnerische Spielfiguren und *Landschaftselemente* blockieren nicht die Sichtlinie dieser Spielfigur. (Regelbuch S. 45)

Schicksal

Die Spielfigur

- ist immun gegen Effekte von *Erzwungenen Zügen* (Regelbuch S. 24).
- erhält keine zusätzliche 🖤 durch kritische Treffer (s. auch *Kritische X*). Der Held, der den *Kritischen Treffer* landet, erhöht seine *BEDROHUNGSSTUFE* trotzdem um 1. (Regelbuch S. 37)
- kann keine **Betäubt-**, **Gebundet-** und **Vergiftet-**Token erhalten.

Schild

🔴 Angriffe gegen diese Spielfigur werden mit 1 🛡️ weniger durchgeführt.

Schutz X

Spielfiguren **derselben Fraktion** innerhalb von X 🛡️ erhalten die Basisfertigkeit *Schild*.

Schild: 🔴 Angriffe gegen diese Spielfigur werden mit 1 🛡️ weniger durchgeführt.

Schütze

Nach der Durchführung aller möglichen Angriffe mit den verfügbaren ⚔️ verwendet diese Spielfigur ihre restlichen ⚔️, um so weit wie möglich von ihrem Ziel wegzuziehen. Wenn sie diese Bewegung nicht durchführen kann, oder wenn sie sich dadurch nicht vom Ziel wegbewegen kann, beendet die Spielfigur ihre Aktivierung ganz normal mit einer *Warren-Aktion*.

Schwer

Diese Figur kann kein Feld auf einer anderen Höhenstufe als 0 erreichen.

Springen X

Diese Spielfigur kann während eines Zuges bis zu X ⚔️ ausgeben, um in einer **geraden Linie** über Felder zu ziehen, die auch von gegnerischen Spielfiguren (außer *Hoch*) und Landschaftselementen (außer *Hochragend*) besetzt sind, sie muss ihren Zug auf einem *Verfügbaren Feld* innerhalb von X 🛡️ beenden. Das Ziel-Feld muss auf derselben oder einer niedrigeren *Höhenstufe* liegen wie das Ausgangsfeld (die Spielfigur erleidet 2 🖤 durch Fallschaden bei Ziel-Feld auf niedrigerer *Höhenstufe*, s. Regelbuch S. 34)

Stürmen

Befindet sich zum Beginn der Aktivierung dieses Feindes seine Ziel-Spielfigur innerhalb von 5 🛡️, zieht er auf ein an das Ziel angrenzendes Feld und führt einen Angriff aus, selbst wenn er dafür nicht genug ⚔️ übrighat.

Untot

Diese Spielfigur kann weder **Betäubt-**, **Vergiftet-**, **Blutend-** noch **Ausgeweidet-**Token erhalten.

Sie kann nicht geheilt werden (keine 🖤 ablegen)

Verbündeter

Ein Verbündeter gilt im Sinne der Spieleffekte als *Held*.

Helden können einen Verbündeten wie einen normalen Helden als Ziel wählen.

Die *Tests* eines Verbündeten werden von den Spielern durchgeführt.

Wenn für einen Verbündeten ein *Missionsziel* angegeben ist, müssen die Spieler dieses so effizient wie möglich verfolgen.

Ist kein *Missionsziel* angegeben, können die Spieler frei wählen, welche Aktionen der Verbündete durchführen soll.

(Regelbuch S. 48)

MERKMALE

Ablenken

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Abgelenkt**-Token.

Angreifen

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, muss das Ziel einen *Erzwungenen Zug* (Regelbuch S. 24) über 1 Feld durchführen, um sich, sofern dies möglich ist, von der angreifenden Spielfigur zu entfernen. Der Angreifer muss einen *Sprint* auf das Feld durchführen, das vom Ziel freige-macht wurde. Dieser Zug verursacht keinen *Reaktionsangriff*.

Aufhalten

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Aufgehalten**-Token.

Ausweiden

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Ausgeweidet**-Token.

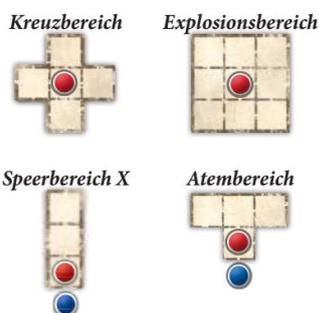
Bereich X

Angriffe auf Bereiche funktionieren für Hel-den und Feinde unterschiedlich.

Helden: Wenn der Angriff erfolgreich ist, er-leidet das Ziel die angegebenen Effekte. Andere Spielfiguren in diesem Bereich erlei-den den Flächeneffekt.

Feinde: Wenn nicht anders angegeben, wird der Angriff auf den Ziel-Helden sowie auf alle anderen Helden im Angriffsbereich ange-wandt. Jeder Held im Angriffsbereich macht einen eigenen Verteidigungstest.

- Ziel des Angriffs.
- Angreifende Spielfigur



Betäuben

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Betäubt**-Token.

Blenden

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Gebundet**-Token.

Bluten

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Blutend**-Token.

Durchbohren

Von diesem Angriff zugefügte können nicht blockiert werden. Weder Fertigkeiten, noch Token (z. B. *Abgeschirmt*) oder sonstige Spieleffekte können die verhindern. Diese dürfen auch nicht auf Ausrüstungsgegenstände (z. B. *Widerstand X*) abgelegt werden. (s. Regelbuch S. 48 "Unblockbare Wunden")

Harmlos

Unabhängig von der Anzahl an erzielten fügt dieser Angriff keine zu.

Knochenbrecher

Wenn dieser Angriff mindestens 1 zugefügt, erhält der Ziel-Held eine Verletzungskarte.

Kritische X

Wenn dieser Angriff mindestens 3 zu-fügt, fügt er X zusätzliche zu und der Held, der ihn ausgeführt hat, erhält +1 *BEDRO-HUNG*.

Angriffe haben immer das Merkmal *Kri-tisch 1* (außer Feinde).

Angriffe verursachen, sofern nicht anders angegeben, keine *Kritischen Treffer*. (Regelbuch S. 37)

Markieren

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Markiert**-Token.

Dieser Token existiert nur zweimal (1 für Helden, 1 für Feinde):

Wenn ein **Held** diesen Token besitzt und ihn ein anderer Held erlangt, verliert ersterer den Token.

Wenn ein **Feind** diesen Token besitzt und ihn ein anderer Feind erlangt, verliert ersterer den Token.

Nachteil

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Benachteiligt**-Token.

Reichweite

Unabhängig von seinem \oplus Wert kann sich dieser Angriff gegen eine Spielfigur auf einer um 1 höheren oder niedrigeren Höhenstufe richten, solange sich das Ziel in der Sichtlinie der angreifenden Spielfigur befindet. (Regelbuch S. 45)

Neu laden X

Helden: Auf der Ausrüstung dieses Angriffs wird beim Angriff ein **Nicht geladen**-Token platziert. Der Held kann X \boxtimes ausgeben, um das **Nicht geladen**-Token von der Ausrüstung zu entfernen.

Feinde: Der Feind erhält beim Angriff ein **Nicht geladen**-Token.

Hat der Feind zu Beginn seiner Aktivierung ausreichend \boxtimes X, gibt er diese vor jeder anderen Aktion aus, um ein **Nicht geladen**-Token zu entfernen.

Schwach

Dieser Angriff fügt genau 1 \heartsuit hinzu, unabhängig von der Anzahl der tatsächlichen \heartsuit .

Segnen

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Gesegnet**-Token.

Tödlich \spadesuit / \clubsuit / \star

Wenn dieser Angriff mindestens 1 \heartsuit zufügt, erleidet das Ziel 1 \heartsuit zusätzlich, wenn das Ergebnis mindestens eines der angegebenen Symbole zeigt (\spadesuit \star).

Verbrennen

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Verbrannt**-Token.

Verfluchen

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Verflucht**-Token.

Vergiften

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erhält das Ziel einen **Vergiftet**-Token.

Widerstand X

Auf diesem Ausrüstungsgegenstand können bis zu X \heartsuit platziert werden:

- Wenn weniger als X \heartsuit auf der Ausrüstungskarte vorhanden sind, werden \heartsuit , die der Held erleidet, stattdessen der Ausrüstung zugefügt. Überschüssige \heartsuit müssen einem anderen Ausrüstungsgegenstand oder dem Helden selbst zugewiesen werden.
- Ein Ausrüstungsgegenstand kann nur \heartsuit erleiden, die von einem \spadesuit Angriff zugefügt werden.
- Ein Held, der mehr als einen Ausrüstungsgegenstand mit diesem Merkmal trägt, kann entscheiden, wie die erlittenen \heartsuit verteilt werden sollen.
- Wenn von einem Effekt nicht anders angegeben, werden die \heartsuit eines Ausrüstungsgegenstands nur am Ende der Mission entfernt.
- Wenn alle \heartsuit eines \spadesuit Angriffs auf Ausrüstungsgegenständen platziert werden, werden Effekte oder Merkmale (wie Vergiften oder Zerstörerisch) dieses Angriffs nicht angewendet.

Zerstörerisch

Nachdem dieser \spadesuit Angriff \heartsuit verursacht hat, erleidet das Ziel dieselbe Anzahl von \heartsuit erneut.

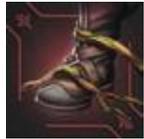
NEGATIVE STATUS-TOKEN



Abgelenkt

Die Spielfigur erzeugt -1 bei einem Angriff bzw. -1 bei einem Angriff.

Dieser Token wird nach dem Angriff abgelegt.



Aufgehalten

Die Spielfigur muss 1 zusätzlichen für jedes gezogene Feld ausgeben.

Dieser Token wird am Ende der nächsten Aktivierung abgelegt.



Ausgeweidet

Die Spielfigur erhält **zu Beginn ihrer Aktivierung** einen **Blutend**-Token.



Benachteiligt

Die Spielfigur würfelt bei einem Test 1 weniger.

Dieser Token wird anschließend abgelegt.



Betäubt

Die Spielfigur muss zu Beginn ihrer nächsten Aktivierung 2 ausgeben.

Dieser Token wird anschließend abgelegt.



Blutend

Die Spielfigur erleidet 1 nicht blockierbare **am Ende ihrer Aktivierung**.

Dieser Token wird anschließend abgelegt.

Held: Ein Held, der dieses Token besitzt, kann keine Missionsaktionen durchführen, die Fokuspunkte betreffen.

, die durch **Blutend** verursacht werden, erhöhen weder die Klassen- noch Heldenpunkte

Feind: , die durch **Blutend** verursacht werden und zum Tod eines Feindes führen, gelten **nicht** als von den Helden besiegt **aber** bringen **Reagens-Karten** ein.



Geblendet

Die Spielfigur kann keine und Angriffe durchführen.

Dieser Token wird am Ende der nächsten Aktivierung abgelegt.



Markiert

Alle Angriffe **gegen** einen **Helden** mit diesem Token erhalten +1 .

Alle Angriffe **gegen** einen **Feind** mit diesem Token erhalten +1 .



Verbrannt

Eine Spielfigur mit diesem Token erleidet 1 nicht blockierbare **am Ende ihrer Aktivierung**.

Held: Ein Held kann 1 ausgeben und 1 werfen; wenn er ein Ergebnis von 5+ erzielt, legt er diesen Token ab. Es ist möglich, diese Aktion bei jeder Aktivierung mehr als einmal zu versuchen. Ein Held, der dieses Token besitzt, kann keine Missionsaktionen durchführen, die Fokuspunkte betreffen.

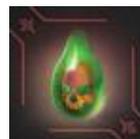
Feind: Wenn der Feind durch dieses Token erleidet, legt er es ab. , die durch **Verbrannt** verursacht werden und zum Tod eines Feindes führen, gelten **nicht** als von den Helden besiegt **aber** bringen **Reagens-Karten** ein.



Verflucht

Die Erfolgsgrenze für den nächsten Test wird um 1 erhöht.

Dieser Token wird anschließend abgelegt.



Vergiftet

Held: Der Held würfelt bei allen Tests mit 1 weniger.

Feind: Die Werte und sind um 1 reduziert.

POSITIVE STATUS-TOKEN



Abgeschirmt

Der Token kann abgelegt werden, sobald die Figur mindestens 1  erleidet. Die Figur erleidet 1  weniger (sogar 0).



Astro

Der Token kann **nach einem beliebigen Test** abgelegt werden, um 1 Symbol (,  oder ) zum Ergebnis hinzuzufügen.



Gesegnet

Der Token kann **vor einem beliebigen Test** abgelegt werden, um die Erfolgsgrenze für diesen Test um 1 zu verringern.



Glückspilz

Der Token kann **nach einem beliebigen Test** abgelegt werden, um 1  . Das neue Ergebnis gilt.



Im Vorteil

Der Token kann **vor einem beliebigen Test** abgelegt werden, um 1  zusätzlich zu würfeln.

NEUTRALE STATUS-TOKEN



Nicht geladen

Held: Der Held kann den Angriff einer Ausrüstungskarte, auf der dieser Token platziert wurde, erst wieder verwenden, nachdem er entfernt wurde.

Feind: Der Feind kann den Angriff mit dem Merkmal *Neu laden X* nicht nutzen, solange er diesen Token hat.



Reaktion 1

Zu Beginn seiner Aktivierung **muss** der Held 1  ausgeben. Dieser Token wird anschließend abgelegt.



Reaktion 2

Zu Beginn seiner Aktivierung **muss** der Held 2  ausgeben. Dieser Token wird anschließend abgelegt.

LEGENDE

- ⚡ Aktionspunkt
- 🛡️ Physische Verteidigung
- 🛡️ Psychische Verteidigung
- ♥ Vitalität
- ⚡ Reichweite
- 👊 Konstitution
- 🧠 Geist
- ☀️ Treffer
- 🎯 Erfolg
- 💔 Wunde
- 🎲 Würfel
- 🔄 Neu würfeln (1 Würfel)
- ✳️ ☆ Astro-Symbol

FEIND-AKTIVIERUNG

Wenn Missionsziel vorgegeben und *BEDROHUNGSSTUFE* des Missionsziels (falls vorhanden) höher als *BEDROHUNGSSTUFE* von allen Helden im Kontrollbereich: Missionsziel verfolgen.

Anderenfalls Held im Kontrollbereich (**keine Sichtlinie** erforderlich) als Ziel festlegen.
Priorität:

1. Höchste *BEDROHUNGSSTUFE*
2. Kürzeste Distanz
3. Meiste 💔
4. Spieler entscheiden

Feind bewegt sich so viele Felder auf Ziel zu, bis die maximale Angriffsreichweite erreicht ist. Kann er das Ziel nicht erreichen, legt er die größtmögliche Distanz auf kürzestem Weg zurück, auch wenn er stattdessen einen anderen Helden angreifen könnte.
(Handbuch S. 12)

HELDENFERTIGKEIT

1x pro Mission auslösbar, wenn genug *HELDENPUNKTE* gesammelt (Regelbuch S. 33)

KO (HELD)

Ein Held geht KO, wenn er 💔 in Höhe seiner ♥ seiner erleidet.

(Regelbuch S. 36)

Sobald der Held KO geht:

- *BEDROHUNGSSTUFE* -2
- Alle Status-Token (außer auf Ausrüstung) ablegen
- Figur hinlegen (Nachbarfeld falls besetzt), Feld gilt als besetzt, alle Figuren können hindurchziehen

Solange der Held KO ist:

- Held ist nicht Teil des Spiels, erleidet keinen Spieleffekt, kann nicht anvisiert werden
- Ausrüstung und Fertigkeiten haben keinen Effekt
- *HELDEN-* und *KLASSENPUNKTE* werden nicht gesammelt
- Aktivierungstoken verlässt niemals den Sektor, in dem er sich befindet
- Anstelle von Aktivierung, 1 Verletzungskarte ziehen
- Wenn mind. 1 💔 abgelegt wird (Heilung):
 - Held gilt nicht mehr als KO
 - Figur aufstellen
 - Aktivierungstoken auf Zone **vor** der Zone der **aktiven Figur**

REAKTIONSANGRIFF

Wird **nur von Feinden** ausgelöst, wenn ein Held ein angrenzendes Feld verlässt.

- Ziel-Feld darf nicht mehr angrenzend an Feind sein (wichtig bei Feinden, die mehrere Felder besetzen)
- **Jeder** angrenzende Feind darf **vor** der Bewegung einen Angriff mit (⚡ 1 oder (⚡ 1-X) ausführen
- Verbraucht keine ⚡
- Falls Held KO geht, bleibt seine Figur auf dem ursprünglichen Feld, restliche ⚡ verfallen

Q SCHLÜSSELWORT

Bei Tests angegebene Schlüsselwörter geben ausgewiesene Boni auf die Probe. Doppelte Schlüsselwörter geben nur einmal Bonus.

SICHTLINIE

Von der **Mitte einer der Seiten** des Start-Felds **zur Mitte des Ziel-Felds**.

(Regelbuch S. 45)

Angreifer und Ziel auf selber Höhenstufe

Die Sichtlinie wird blockiert durch

- Gegnerische Figur
- *Blockierendes* Terrain (z. B. Baum, Gebäude)
- Non-Zone

Ziel auf geringerer Höhenstufe

Die Sichtlinie wird blockiert durch

- *Blockierendes* Terrain (z. B. Baum, Gebäude) auf Höhenstufe des Angreifers
- Non-Zone
- Feld, das auf derselben Höhenstufe des Angreifers ist (Bsp.: Der Angreifer muss direkt am Rand des Daches stehen und nicht ein Feld entfernt)

Ziel auf höherer Höhenstufe

Die Sichtlinie wird blockiert durch

- *Blockierendes* Terrain (z. B. Baum, Gebäude) auf Höhenstufe des Angreifers
- Non-Zone
- Feld, das auf derselben Höhenstufe des Ziels ist (Bsp.: Das Ziel muss direkt am Rand des Daches stehen und nicht ein Feld entfernt)

SPRINT

Bewegung auf ein angrenzendes Feld, ausgelöst durch einen Spieleffekt.

- Verbraucht keine ☒
- Ignoriert Effekte, die Züge (Bewegungen) aufhalten (z. B. Schlamm, *Aufgehalten*-Token)
- Reaktionsangriffe werden ausgelöst
- Ein Held **kann** Sprint ausführen, wenn nicht erzwungen (wichtig bei Fertigkeiten)

STATUS-TOKEN

Ein **Feind** kann nicht zwei identische Status-Token haben. Bei Erhalt eines identischen Tokens wird dieser einfach abgeworfen.

Ein **Held** kann nicht zwei identische Status-Token auf seinem **Heldenblatt** haben. Bei Erhalt eines identischen Tokens wird dieser einfach abgeworfen, sofern er keinem Ausrüstungsgegenstand zugewiesen werden kann (optional), der dies ermöglicht.

- Ausrüstungsgegenstände können nicht zwei identische Status-Token haben.
- Ein Status-Token, das einer Ausrüstungskarte zugewiesen wird, gilt für den Helden als *nicht erhalten*.
- Status-Token auf Ausrüstungsgegenständen können vom Helden so verwendet werden, als würden sie auf seinem Heldenblatt liegen.
- Mehrere Exemplare desselben positiven Status-Tokens können für einen einzigen Test verwendet werden.
- Ein negativer Status-Token, der auf einem Ausrüstungsgegenstand liegt, hat keinen Effekt für den Helden und wird auf das Ziel eines  Angriffs übertragen, falls der Angriff mindestens 1  verursacht.
- Status-Token auf Ausrüstungsgegenständen werden beim KO eines Helden nicht abgeworfen.

TERRAIN-ELEMENTE

Baum (behindert Sichtlinie, besetzt Feld, *turmhoch*)

Brunnen (besetzt Feld)

Busch (besetzt Feld)

Gebäude (behindert Sichtlinie, besetzt Feld, *turmhoch*)

Mystischer Stein (besetzt Feld)

Schlamm-Kachel (+1 ☒ bei Bewegung auf ein Feld auf der Kachel, *Aufgehalten*-Token beim Verlassen der Kachel)

Stein (besetzt Feld, behindert Sichtlinie)

Wagen (besetzt Feld)

KÄMPFE

Die Helden müssen Angriff-Tests ablegen, um Feinden  zuzufügen. Angriffe der Feinde sind immer erfolgreich und müssen von den Helden durch Verteidigungs-Tests abgeschwächt oder verhindert werden. Da es sich um **Tests** handelt, werden diese durch entsprechende Spieleffekte (z. B. Vorteil- oder Gift-Token) beeinflusst.

● PHYSISCHER ANGRIFF

1. Ziel muss sich in  und Sichtlinie befinden
2.  des Angriffs verbrauchen
3. Optional: *Aufwertung* wählen und  verbrauchen
4. Test durchführen ( oder ). Modifikatoren berücksichtigen:
 - Waffe / Angriff
 - Ausrüstung
 - Fertigkeiten / Merkmale (z. B. Schild)
 - Status-Token (z. B. Nachteil, Gift)
5. Effekte in Reihenfolge anwenden:
 - a. Fertigkeiten des Ziels
 - b. Fertigkeiten des Helden
 - c. Positive Status-Token
 - d. Negative Status-Token
 - e. Merkmale **vor** 
6. Würfelerggebnis auswerten (\geq ):
 - Jeder  = 1 
 - Mindestens 1 :
 - Alle Merkmale **hinter**  anwenden
 - *Kritisch 1* anwenden

◆ PSYCHISCHER ANGRIFF

1. Ziel muss sich in  und Sichtlinie befinden
2.  des Angriffs verbrauchen
3. Test durchführen (). Modifikatoren berücksichtigen:
 - Zauber / Angriff
 - Ausrüstung
 - Fertigkeiten / Merkmale
 - Status-Token (z. B. Nachteil, Gift)
4. Effekte in Reihenfolge anwenden:
 - a. Fertigkeiten des Ziels
 - b. Fertigkeiten des Helden
 - c. Positive Status-Token
 - d. Negative Status-Token
 - e. Merkmale **vor** 
5. Würfelerggebnis auswerten (\geq ):
Wenn Gewürfelte  \geq Anzahl benötigter  des Angriffs:
 - Effekt des Angriffs anwenden
 - Alle Merkmale **hinter**  anwenden

● PHYSISCHE VERTEIDIGUNG

1. Effekte in Reihenfolge anwenden:
 - a. Merkmale **vor** 
 - b. Negative Status-Token des Feindes
 - c. Positive Status-Token des Feindes
2. Test durchführen (). Modifikatoren berücksichtigen:
 - Status-Token (z. B. Gift)
3. Effekte in Reihenfolge anwenden:
 - a. Fertigkeiten des Feindes
 - b. Heldenfertigkeit
 - c. Positive Status-Token des Helden
 - d. Negative Status-Token des Helden
4. Würfelerggebnis auswerten (\geq  des Angriffs):
 - Jeder  negiert 1 
 - Jeder  verursacht 1 
 - Mindestens 1 :
 - Alle Merkmale **hinter**  anwenden

◆ PSYCHISCHE VERTEIDIGUNG

1. Effekte in Reihenfolge anwenden:
 - a. Merkmale **vor** 
 - b. Negative Status-Token des Feindes
 - c. Positive Status-Token des Feindes
2. Test durchführen (). Modifikatoren berücksichtigen:
 - a. Status-Token (z. B. Gift)
3. Effekte in Reihenfolge anwenden:
 - a. Fertigkeiten des Feindes
 - b. Heldenfertigkeit
 - c. Positive Status-Token des Helden
 - d. Negative Status-Token des Helden
4. Würfelerggebnis auswerten (\geq  des Angriffs):
Wenn Gewürfelte  \leq Anzahl benötigter  des Angriffs:
 - Effekt des Angriffs anwenden
 - Alle Merkmale **hinter**  anwenden

