

EUER ZIEL

Schließt die einzelnen Kapitel eines Szenarios ab, gelangt so ins Finale und erfüllt dort die Siegbedingung.
Seid ihr in einem blockierten Kapitel? Auf der Kapitelkarte steht, wie ihr das nächste Kapitel erreicht oder einen Ausgangsmarker platziert.
Habt ihr einen Ausgangsmarker platziert? Verlasst alle den Spielplan, um ins nächste Kapitel zu gelangen.
Nichts davon trifft zu: Aktiviert das Kapitelfeld, um ins nächste Kapitel zu gelangen.

1 ERFORSCHEN-PHASE

Nehmt zu Beginn dieser Phase jeweils eure Charaktermarker zurück zu euren Charaktertableaus.
Setzt euren Ausdauermarker jeweils zurück auf euren Maximalwert (Ausgangswert eurer Charakterkarte +/- Veränderungen durch Effekte).

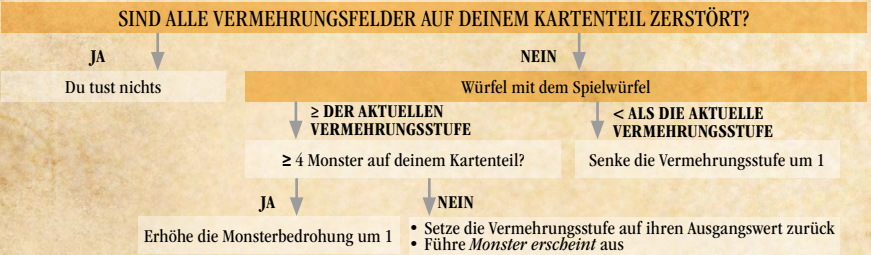
Ihr entscheidet, wer wann am Zug ist, um Aktionen auszuführen.
Dein Zug endet, sobald du keine Ausdauer mehr hast oder du passt (setze deine Ausdauer auf 0).

CHARAKTERAKTIONEN

Bewegung	1 pro Feld	Bewege dich in eine beliebige Richtung (diagonal oder orthogonal) auf ein angrenzendes, freies und begehbares Feld.
Neu ausrüsten	3	Lege deine Ausrüstung ab und rüste deine Kernteile neu aus. Nimm anschließend beliebig Ausbauten und Verbesserungen vor. Gib beliebig viele Gegenstände an angrenzende Charaktere ab.
Handeln	2	Gib einem und/oder bekomme von einem angrenzenden Charakter eine beliebige Anzahl an Gegenständen.
Spielplan verlassen	2	Entferne deinen Charakter vom Spielplan. Überspringe deine kommenden Züge und würfel nicht in der Erscheinen-Phase.
Neues Kartenteil entdecken	2	Ziehe 1 Kartenteil und lege es so an deinen Kartenteilübergang an, dass das Richtungssymbol an dich angrenzt.
Aktive Fähigkeiten verwenden	KOSTEN	Du darfst die aktiven Fähigkeiten verwenden von: •deiner Charakterkarte •deinen gebundenen Begebenheiten •ausgerüsteten Gegenständen •Kleinteilen •dem aktuellen Kapitel •der aktuellen Erforschen-Begebenheit
Tür öffnen/schließen	2	Schließe eine offene Tür (nichts auf der Linie), indem du eine geschlossene Tür platziert. Öffne eine geschlossene Tür, indem du die geschlossene Tür entfernst.
Geschlossene Tür zerstören	4	Ersetze die geschlossene Tür durch einen Türmarker (zerstört).
Verdunkeltes Kapitelfeld aktivieren	3 34	Falls das aktuelle Kapitel kein blockiertes ist und kein Ausgangsmarker platziert wurde: • Drehe die aktuelle Kapitelkarte um, lege sie auf den oberen Bereich des Szenariotableaus und führe alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten des neuen Kapitels aus. • Platziere 1 Zerstörtmarker auf dem Kapitelfeld
Erleuchtetes Kapitelfeld aktivieren	1	Falls das aktuelle Kapitel kein blockiertes ist und kein Ausgangsmarker platziert wurde: • Drehe die aktuelle Kapitelkarte um, lege sie auf den oberen Bereich des Szenariotableaus und führe alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten des neuen Kapitels aus. • Drehe den Lichtmarker um auf die Zerstörtmarker-Seite.
Vermehrungsfeld versiegeln	3 44	• Senke die Monsterbedrohung um 1. • Befindet sich eine Einheit auf dem Feld, zerstöre bzw. vernichte sie. • Platziere 2 Zerstörtmarker auf dem Vermehrungsfeld. • Führe den Effekt Kapitel erleuchten aus. (Platziere 1 Lichtmarker auf einem Kapitelfeld auf deinem Kartenteil.)
Ladestation aktivieren	1	• Würfel den Ladewürfel. • Mögliche Ergebnisse: stelle 1 Gesundheit wieder her, stelle Ausdauer wieder her, nichts passiert. • Platziere 1 Zerstörtmarker auf der Ladestation.

2 ERSCHEINEN-PHASE

So geht ihr für jeden Charakter vor, der in der Erscheinen-Phase würfelt:



MONSTER ERSCHEINT

- Ziehe 1 Karte vom Monsterstapel. (Ist er leer, mische die zerstörten Monsterkarten. Sind dann immer noch keine Monster verfügbar, erhöhe die Monsterbedrohung um 1 und überspringe die nächsten Schritte.)
- Lege die Monsterkarte ans Ende der Monsterkette.
- Die Karte gibt die maximale Gesundheit des Monsters an. (Verwendet Wundenmarker, um seine verlorene Gesundheit anzuzeigen.)
- Platziere das Monster auf dem zu dir nächstgelegenen Vermehrungsfeld. (Ist es besetzt, wähle das zu diesem Vermehrungsfeld nächstgelegene freie Feld.)
- Falls vorhanden, führe alle seine »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus.

SPIELRUNDE

1 ERFORSCHEN-PHASE → 2 ERSCHEINEN-PHASE → 3 HORROR-PHASE → 4 MONSTER-PHASE

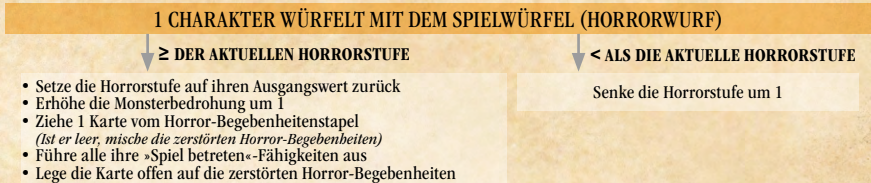
Fallenauslöser aktivieren	2	• Greife alle Einheiten auf Fallen auf deinem Kartenteil mit 3 an • Platziere 1 Zerstörtmarker auf dem Fallenauslöser.
Begebenheitenfeld aktivieren	3	• Erhalte 1 Essenz. • Ziehe die oberste Erforschen-Begebenheit vom Stapel. • Führe alle ihre »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus. • Zeigt die Begebenheit ein Bindungssymbol, lege sie neben deine Charakterkarte. Andernfalls lege sie offen auf die zerstörten Erforschen-Begebenheiten. • Platziere einen Zerstörtmarker auf dem Begebenheitenfeld.
Truhe aktivieren (öffnen)	3	• Erhalte 1 Essenz. • Ziehe 2 Karten von beliebigen Gegenstandsstapeln (auch mehrmals von demselben). • Wähle 1 Karte davon. Du darfst sie entweder zerstören oder auf ihren Gegenstandsstapel zurücklegen. • Behalte die andere Karte oder gib sie einem angrenzenden Charakter. • Du darfst sie sofort als Kernteil ausrüsten, falls sie zu der Kategorie gehört, die deiner Charakterklasse zugeordnet ist: Revolverheld/in: Rüstungsteile, Mystiker/in: Artefakte, Schläger/in: Waffen, Bastler/in: alle Kategorien. • Platziere 1 Zerstörtmarker auf der Truhe.
Werkbank aktivieren	3	• Ziehe 3 Karten von beliebigen Gegenstandsstapeln (auch mehrmals von demselben). • Du darfst jede mit einer Karte aus deinem Inventar (ausgerüstet oder nicht ausgerüstet) austauschen. • Wähle 1 Karte. Behalte sie oder gib sie einem angrenzenden Charakter. • Zerstöre beliebige der übrigen Karten. Lege die anderen in beliebiger Reihenfolge zurück auf ihren jeweiligen Gegenstandsstapel. • Führe den Effekt <i>Neu ausrüsten</i> kostenlos aus. • Platziere 1 Zerstörtmarker auf der Werkbank

NUTZE DIESE SPIELPLANELENEMTE ZU DEINEM VORTEIL:

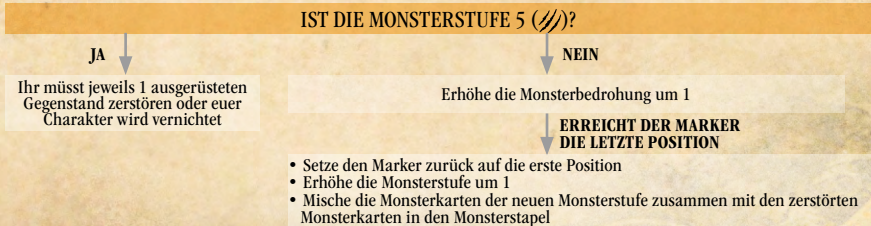
Explosives Fass	Diese besondere Einheit darf nur angegriffen werden. Ergibt der Angriffswurf dabei mindestens 1: • Greife jede an das Fass angrenzende Einheit mit 3 an. • Platziere einen Zerstörtmarker auf dem explosiven Fass. Würde eine Einheit auf ein explosives Fass gestoßen/gezogen werden, gilt das Fass als getroffen.
Grube	Eine Grube ist ein begehbares Feld. Bewegt sich eine Einheit in eine Grube oder wird sie in eine gestoßen/gezogen/teleportiert, wird sie vernichtet bzw. zerstört. Wilde Monster bewegen sich nie selbst in eine Grube.
Geröll	Geröll ist ein nicht begehbares Feld, das die Sichtlinie behindert.
Wand	Eine Wand ist eine Feldbegrenzung, die Felder voneinander abgrenzt und die Sichtlinie behindert.

3 HORROR-PHASE

Legt zu Beginn alle Horrormarker zurück neben die Horror-Begebenheiten. Dann:



MONSTERBEDROHUNG ERHÖHEN



4 MONSTER-PHASE

Monster agieren in der Reihenfolge der Monsterkette. Jedes Monster führt seinen Zug aus, bis es keine Ausdauer mehr hat oder sich nicht dichter an den nächstgelegenen Charakter heranbewegen kann.

NÄCHSTGELEGENER CHARACTER

Um den nächstgelegenen Charakter zu bestimmen, zählt die Felder zu jedem anvisierbaren Charakter auf allen Kartenteilen. Umgeht dabei nicht begehbare Felder (wie Geröll und Aktionsfelder), aber ignoriert geschlossene Türen und Einheiten. (Behandelt immobile Einheiten wie Geröll.) Hat das Monster die Wahl zwischen mehreren Charakteren, wählt es jenen:

- mit der niedrigeren Gesundheit
- den ihr auswählt

WILDE MONSTER (nach Priorität im Monsterverhalten) UND GELENKTE MONSTER		
Aktive Fähigkeiten verwenden	KOSTEN	Monster verwenden die aktiven Fähigkeiten von: <ul style="list-style-type: none">• ihrer gebundenen Horror-Begebenheit• der aktuellen Horror-Begebenheit• ihrer Monsterkarte
Geschlossene Tür zerstören	4	Ersetzt die geschlossene Tür durch einen Türmarker (zerstört).
Bewegung	1 pro Feld	Das Monster bewegt sich (diagonal oder orthogonal) auf ein angrenzendes, freies und begehbares Feld in Richtung des nächstgelegenen Charakters.

Jedes Mal, nachdem es eine aktive Fähigkeit verwendet oder sich für 1 Ausdauer bewegt hat, prüft ein Monster erneut, ob es eine seiner aktiven Fähigkeiten verwenden darf. Ist dem nicht so, bewegt es sich weiter zum nächstgelegenen Charakter.

GELENKTE MONSTER (zusätzliche und veränderte Fähigkeiten)		
Bewegung	1 pro Feld	Bewegt das Monster (diagonal oder orthogonal) auf ein angrenzendes, freies und begehbares Feld.
Tür öffnen / schließen	3	Öffnet eine geschlossene Tür, indem ihr die geschlossene Tür entfernt. Schließt eine offene Tür (nichts auf der Linie), indem ihr eine geschlossene Tür platziert.
Tür zerstören	4	Gelenkte Monster dürfen offene und geschlossene Türen zerstören.
Fallenauslöser aktivieren	3	<ul style="list-style-type: none">• Greift alle Einheiten auf Fallen auf dem Kartenteil des Monsters mit 3 an.• Platziert einen Zerstörtmarker auf dem Fallenauslöser.

ZERSTÖRTES MONSTER

Sinkt die Gesundheit eines Monsters auf 0 oder steht es in einer Grube, wird es zerstört:

- Führe alle seine Effekte Wird dieses Monster zerstört aus.
- Wurde das Monster in deinem Zug zerstört, erhältst du 1 Essenz.

Falls die Stufe des zerstörten Monsters niedriger ist als die aktuelle Monsterstufe und nicht Stufe 4:

- Entferne Figur und Monsterkarte aus dem Spiel.

Andernfalls:

- Lege die Monsterkarte auf die zerstörten Monsterkarten.
- Lege die Figur beiseite.

VERBANNTES MONSTER

Gehe genauso vor wie bei zerstörten Monstern, mit folgenden Abweichungen:

- Du erhältst keine Essenz für das Verbannen von Monstern.
- Verbannte Monster gelten nicht als zerstört.
- Wird ein Monster verbannt, werden seine Effekte mit der Bedingung Wird dieses Monster zerstört nicht ausgeführt.

ESSENZ ⚡

Erhalte Essenz, indem du:

- eine Truhe oder ein Begebenheitenfeld aktivierst
- ein Monster in deinem Zug zerstört
- eine Fähigkeit verwendest, durch die du Essenz erhältst

Essenz nutzen:

- Verliere 1 Essenz anstatt 1 Gesundheit (auch als Kosten für aktive Fähigkeiten).
- Nach deinem oder einem beliebigen anderen Angriffswurf in deinem Zug darfst du Essenz verlieren, um das Ergebnis um 1 für jede verlorene Essenz zu erhöhen.
- Für manche Fähigkeiten musst du Essenz zahlen, um sie zu verwenden.
- Versiegel ein Vermehrungsfeld.
- Aktiviere ein verdunkeltes Kapitelfeld.
- Hilf als unterstützender Charakter.

UNTERSTÜTZENDE CHARAKTERE

Wann immer du Essenz verlieren würdest, dürfen dich die anderen Charaktere mit ihrer Essenz unterstützen. Die anderen unterstützen dich freiwillig. Sie müssen dafür angrenzend zu dir, zu einem anderen unterstützenden Charakter oder zum Zielfeld stehen (wie beispielsweise beim Versiegeln eines Vermehrungsfeldes oder Aktivieren eines verdunkelten Kapitelfeldes). Du musst keine eigene Essenz verlieren, um unterstützt zu werden. Diese Unterstützung ist auch bei Essenzkosten für deine aktiven Fähigkeiten, sowie deine oder andere Angriffswürfe in deinem Zug erlaubt.

ANGRIFF

Das blockende Attribut gegen normale Angriffe ist Rüstung. Das blockende Attribut gegen magische Angriffe ist Willenskraft.

- Würfle die von der Fähigkeit angegebene Anzahl ■ und □ und addiere ihre Werte.
 - Beziehe alle Effekte (wie beispielsweise verlorene Essenz) ein, die den Angriffswurf erhöhen.
 - Beziehe alle Effekte ein, die den Angriffswurf verringern.
 - Ist der Angriffswurf danach gleich dem oder höher als das blockende Attribut:
 - Die angreifende Einheit trifft.
 - Die blockende Einheit wird getroffen.
 - Die blockende Einheit verliert 1 Gesundheit.
- Auch falls ein Angriff mehr als eine Einheit betrifft (wie beispielsweise eine Falle oder ein explosives Fass), wird nur einmal gewürfelt. Das Ergebnis wird auf alle blockenden Einheiten angewendet.

STOSSEN ~ ZIEHEN

Beindet sich die anvisierte Einheit orthogonal zum aktivierenden Feld, bewege sie in gerader Linie, andernfalls bewege sie diagonal. Dies musst du für jedes Feld, auf das eine Einheit gestoßen/gezogen werden soll, neu prüfen. Ein explosives Fass gilt als getroffen, wenn eine Einheit auf sein Feld gestoßen/gezogen werden würde. Würde eine Einheit auf einen Fallenauslöser gestoßen/gezogen werden, aktiviere ihn. Wird eine Einheit in eine Grube gestoßen/gezogen, wird sie zerstört bzw. vernichtet. Immobile Einheiten dürfen weder gestoßen noch gezogen werden.

GEISTERHAFT

Ist eine Einheit geisterhaft, darf sie nur dann von einer anderen Einheit anvisiert werden, wenn diese durch einen Effekt geisterhafte Einheiten anvisieren darf. Geisterhafte Einheiten dürfen indirekt angegriffen werden durch das Auslösen von Fallen, durch explosive Fässer oder andere Fähigkeiten, die das Anvisieren der geisterhaften Einheit nicht erfordern (wie beispielsweise Angriffe, die angrenzende Einheiten betreffen). Monster ignorieren Charaktere, die sie nicht anvisieren können, und bewegen sich nicht auf sie zu. Einheiten dürfen geisterhafte Einheiten durchschreiten und umgekehrt. Dennoch gilt eine geisterhafte Einheit als Hindernis.

TELEPORTIEREN

Ignoriere beim Teleportieren auf ein begehbares Zielfeld Wände, Hindernisse, Geröll und geschlossene Türen. Teleportierst du auf ein spezifisches Zielfeld, wähle das nächstgelegene Feld dieser Art auf deinem Kartenteil. Ist es besetzt oder nicht begehbar, wähle das zu diesem Zielfeld nächstgelegene freie und begehbare Feld.

PLÄTZE TAUSCHEN

Vertausche die Positionen der Figuren der aktivierenden Einheit und der Zieleinheit.

MONSTER KONTROLLIEREN

Kontrollierst du ein Monster, behandelst du es wie ein gelenktes Monster und kontrollierst alle seine Aktionen in seinem Zug. Du darfst es bewegen (auch in eine Grube) und alle dem Monster zur Verfügung stehenden Fähigkeiten verwenden (auch andere Monster angreifen).

	BEGEHBAR Du darfst dich auf das Feld bewegen und Ziele durch es hindurch mit ☒ oder ☒ anvisieren	HINDERNIS Du darfst nur mit ☒ Ziele durch das Feld hindurch anvisieren	BEHINDERT SICHTLINIE
Begehbares Feld (einschließlich Fallen und Gruben)	✓	✗	✗
Einheit* (Charaktere, Monster)	✗	✓	✗
Wand, geschlossene Tür, Geröll	✗	✗	✓
Aktionsfeld (Begebenheitenfeld, Truhe, Werkbank, Ladestation, Fallenauslöser, Kapitelfeld)	✗	✓	✗
Vermehrungsfeld (ohne Marker)	✓	✗	✗
Explosives Fass	✗	✓	✗
Zerstörtes Feld	✗	✓	✗

- ☒ Anvisieren im Nahbereich (greife angrenzende Einheit / angrenzendes Feld an)

☒ Anvisieren im Fernbereich (innerhalb Reichweite ✗, ohne Hindernisse in der Sichtlinie)

☒ Anvisieren im Fernbereich (innerhalb Reichweite ✗, ignoriere Hindernisse in der Sichtlinie)

☒ Effektwurf (würfel den Spielwürfel, falls Ergebnis ≥✗: führe den Effekt aus)

☒ Mehrfachbedingung (jedes Mal, wenn die Bedingung erfüllt wird, platziere 1 Zählmarker auf der Karte; sobald Anzahl Zählmarker =Y: führe den Effekt aus)

☒ Gegenstand ablegen
- ☒ Gegenstand/Einheit/gebundene Begebenheit zerstören

■ Starker Angriffswürfel

□ Schwacher Angriffswürfel

☒ »Spiel betreten«-Fähigkeit

☒ Andauernden Effekt ausführen (Bedeutet: „in dieser Runde“. Lege 1 Marker auf die aktivierende Karte. Darf bis zu ✗-mal gestapelt werden.)

☒ Entferne Marker von dieser Karte (Der andauernde Effekt ist vorbei.)

* Beachte beim Anvisieren von geisterhaften Einheiten ihre speziellen Regeln