

PERDITION'S MOUTH - ABYSSAL RIFT - REVISED EDITION

**EIN SPIEL VON
TIMO MULTAMÄKI,
THOMAS KLAUSNER & KEVIN WILSON**



Die Beispiele verwenden die Silhouetten der Helden (ohne Basen). Die Miniaturen selbst sind alle grau und nur im Regelbuch zur besseren Unterscheidbarkeit farbig.



Niffil



Tyra



Simma



Elisa



Olazábal

INHALT

Spiepläne

5 Pläne (doppelseitig), Entscheidungsstein, Unheilsstein



Für jeden Helden

1 Figur, 13 Heldenkarten, Heldentafel, Heldenschild, Heldenmarker



Gegner

41 unbemalte Figuren: 9 Akolythen, 5 Wachen, 5 Beschwörer, 3 Insektoidennester, 5 Rotikkas, 7 Knochenwürmer, 5 Chi'leens, 1 Tharnix, 1 Dämon



Referenzen

Dieses Regelheft, 2 Referenzkarten, 1 Kultistenreferenz, 1 Insektoidenreferenz, 20 Merkblätter, 30+ Szenarioblätter, Szenarienhülle



Karten

Reaktionskartenstapel (kleinere Karten), 40 Wundenkarten, 19 Gerettete Opfer-Karten, 17 Opfer-Reaktionskarten, 33 Schatzkarten



Marker für die Spielpläne

3 Türen, 3 Fallgitter, 3 Schatzkisten, 3 Opfer, 3 Hebel, 1 Opferaussgang, 1 Akolythenausgang, 2 Geröll, 2 Steinmauern, 1 Nebel



Szenariomarker

12 Erschöpfung, 12 Verteidigung, 12 Wunden für Gegner, 1 Segnung, 1 schwächster Held



Die Beispiele verwenden die Silhouetten der Gegner (ohne Basen).

Die Miniaturen selbst sind alle grau und nur im Regelbuch zur besseren Unterscheidbarkeit farblich.



Knochenwurm



Rotikka



Beschwörer



Nest



Chi'leen

INHALTSVERZEICHNIS

Inhalt	2
Spielaufbau	5
Standardspiel oder verschärfte Regeln • Eine Kampagne spielen • Sieg.....	8
Überblick	9
Heldentafel.....	9
Reaktionsdeck.....	10
Abstand und angrenzende Felder.....	11
Heldenkarten.....	11
Unterstützung.....	12
Wundenkarten.....	13
Die Runde	14
Der Entscheidungsstein	16
Die Acht Aktionen	16
Heldenbewegung	18
Terrain	20
Heldenangriffe	22
Abstand/Reichweite und Sichtlinie.....	22
Angriffe ausführen.....	23
Flächenangriffe.....	24
Schlösser zerstören - Erschöpfung.....	25
Gegner ins Spiel bringen	25
Gegnerbewegung	26
Gegnerangriffe	28
Schaden und Wunden.....	29
Die Gegner	30
Opfer	32
Szenarioende	32
Varianten	33
Spielbeispiel	34
Häufiger Fehler	37
Reise in die Gedanken der Autoren	38
Credits	39
Ergänzungen der Revised Edition	41
Zusammenfassung	44

ANMERKUNG ZUR VERWENDUNG DER REGELN

Wir haben hart daran gearbeitet, Regeln zu schreiben, die einfach zu verwenden sind, aber alles abdecken. Das ist keine einfache Aufgabe und wir schätzen euer Feedback sehr. Als Ergänzung zu den Regeln werden wir die Regeln selbst und oft gestellte Fragen online auf BoardGameGeek und unserer Webseite warten.

- Diese Regeln enthalten Boxen in drei Stilen, um die Fülle an Informationen zu kategorisieren:
- Dunkle Boxen (wie diese) enthalten **essentielle Informationen**.
 - Grau Boxen enthalten **Beispiele** und manchmal **Hintergrundinformationen**.
 - Hellbraune Boxen enthalten nützliche **Tipps oder Spezialfälle**.

Beim ersten Lesen reicht es, den Haupttext und die dunklen Boxen zu lesen.

Dunkelgrüner Text bedeutet neuen Inhalt im Vergleich zur Erstausgabe des Spiels.

Die neueste Version der Regeln ist online verfügbar. Download sie bei

Boardgamegeek.com
oder
Perditionsmouth.com

HINAB IN DIE UNTERWELT

Von mystischen Visionen geführt, steigt eine Gruppe von Helden hinab in den Schlund von Perdition's Mouth - einem Höhlensystem, das sich unter der Erde schlängelt und windet. In diesen Höhlen hat sich ein korrupter Kult versammelt und hofft, einen schrecklichen Dämonen an die Oberfläche zu beschwören. Und unterhalb der Höhlen, im großen Abyss, liegt der Dämon selbst, wo er Millennien auf die Chance gewartet hat, zu seinem früheren Ruhm zurückzukehren.

Perdition's Mouth ist ein Spiel für 1 bis 6 Spieler, das sich in Szenarien aufteilt, bei denen jedes eine einzelne Spielsitzung repräsentiert. Die Spieler können ein Szenario für einzeln spielen oder sie verbinden mehrere Szenarien zu einer längeren Kampagne, bei der sie durch die Ebenen der Höhlen wandern, bis sie den Dämon selbst finden.

SPIELAUFBAU

Nutzt diese Regeln, um eine Solo-Kampagne oder das erste Szenario einer zusammenhängenden Kampagne aufzubauen.

1. WÄHLT EIN SZENARIO

Wählt zunächst ein Szenario. Die Szenarien beschreiben, wie der Spielplan aufgebaut wird. Um zu gewinnen, müssen die Helden die primären Ziele des Szenarios erfüllen. Das Szenario kann auch sekundäre Ziele auflisten, die Startorte der Gegner oder spezielle Regeln, durch die das Verhalten der Gegner verändert wird.

- » **Kampagne oder Solo-Szenario:** Um eine neue Kampagne zu beginnen, nehmt ein Merkblatt, um euren Fortschritt aufzuzeichnen. Wenn ihr eine Kampagne fortführt, nutzt einige eurer Aufzeichnungen des Merkblatts in eurem Aufbau (siehe Eine Kampagne fortführen, S.8). Ihr benötigt kein Merkblatt für ein Solo-Szenario.
- » **Szenario:** Wählt ein Szenario aus den Szenariobögen. Um eine neue Kampagne zu beginnen, wählt eines der #1 Szenarien
- » **Karte:** Findet den Plan, der zum Szenario passt und platziert ihn auf dem Tisch.
- » **Szenario-Text:** Lest zunächst den Text zum Szenarioaufbau, da es besondere Regeln für den Aufbau oder die jeweilige Kampagne geben kann.



2. AUFBAU DES SZENARIOS

Platziert die Token und Miniaturen entsprechend der Anweisungen im Szenarioaufbau. Wenn die Szenarienbox eine Anleitung mit Wahl angibt, wie "innerhalb von Abstand 2 von Feld 3F", könnt ihr irgendein Feld auswählen, das ihr entspricht, solange es keiner anderen Regel widerspricht.

Wenn keine Platzierung angegeben ist, folgt den Vermehrungsregeln für Gegner:

- » **Insektoiden** : Platziert Knochenwurm, Rotikka, Chi'leen und Tharnix Miniaturen in einem beliebigen angrenzenden Feld (nicht diagonal) zu einem Insektoidennest
- » **Kultisten** : Platziert Akolythen, Wächter und Beschwörer auf einem beliebigen angrenzenden Feld (nicht diagonal) zu einer Falltür.

Szenariotext: Führt die zusätzlichen Instruktionen zum Aufbau auf, die im Text zu den Regeln des gewählten Szenarios stehen.

Türen und Fallgitter (Portcullis): Platziert je Feld mit aufgedruckter Tür oder Fallgitter ein entsprechendes Token an den angegebenen Punkten zwischen zwei Feldern. Sie werden behandelt als stünden sie auf beiden Feldern (für Flächenangriffe, S.24). Eine geschlossene Tür blockiert die Sichtlinie (gilt auch für Fallgitter). Wenn nicht anders angegeben sind Türen anfangs verschlossen und unversperrt und Fallgitter geschlossen.

AUFBAUBEISPIEL

» Ein Szenario verlangt eine Schatzkiste auf 5G (Zeile 5, Spalte G) und einen Knochenwurm 1 Feld entfernt. Ihr könnt diesen Knochenwurm entweder auf Feld 4G, 5F oder jedes andere Feld stellen, das sich im Abstand 1 von der Schatzkiste befindet.

» Ein Szenario verlangt 3 Rotikka, 1 Chi'leen und einen Akolyten. Platziert die Rotikka und Chi'leen angrenzend zu einem Insektoidennest und den Akolyten angrenzend zu einer Falltür.

» Das Szenario verlangt ebenfalls, dass – sobald 3 Helden auf dem Plan sind – pro Held je ein Wächter zusätzlich ins Spiel kommt. Spielt Ihr mit 5 Helden, platziert 2 weitere Wächter angrenzend zu einer Falltür.

AUSWAHL DES ERSTEN SZENARIOS

Neue Kampagnen fangen mit einem Szenario mit der Nummer 1 an. Zum Erklären des Spiels empfehlen wir 1A, das besonders zum Lernen der Basismechaniken des Spiels entwickelt wurde.

TOKENS UND MINIATUREN

- Eingang
- Ausgang
- Alarm
- Nester
- Schatzkisten
- Opfer
- Hebel
- Türen und Fallgitter

AUFSTELLUNG DER GEGNER

Wenn direkt neben einem Nest oder einer Falltür kein Platz ist, stellt die Miniatur diagonal angrenzend dazu auf.

BEISPIEL: AUFSTELLUNG DER GEGNER

Insektoiden  müssen im Abstand 1 vom Nest (1) aufgestellt werden. Ein Knochenwurm (3) ist korrekt platziert, hingegen der Chi'leen (2) ist falsch platziert (neben einer Falltür statt einem Nest). Nester sind Miniaturen und ihre Position ist in den Szenarien genau aufgeführt.

Kultisten  Kultisten müssen im Abstand 1 von einer Falltür (5) aufgestellt werden. Falltüren sind auf die Karten gedruckt und behindern nicht die Bewegung. Die Wache (4) steht richtig, aber die Wache (6) steht falsch (im Abstand 1 zu einem Nest anstelle einer Falltür).

Wenn mehrere Nester oder Falltüren vorhanden sind, entscheiden die Spieler, neben welchem der Nester bzw. Falltüren ein Gegner erscheint. Dies ist ein wichtiger Teil davon, härtere Szenarien erfolgreich zu überleben.



3. AUFBAU DER POOLS

In den vier Pools werden die Gegner aufbewahrt, die nicht in dem Szenario sind. Platziert Gegner – wie im Szenario aufgelistet – neben den passenden Poolmarker.

- » **Primärer Vermehrungspool** : Gegner bewegen sich während einer primären Vermehrungsaktion von diesem Pool auf den Plan.
- » **Sekundärer Vermehrungspool** : Gegner bewegen sich während einer sekundären Vermehrungsaktion von diesem Pool auf den Plan.
- » **Reservepool** : Gegner können sich zu Beginn der Gegnerphase (enemy phase) von diesem Pool zu den Vermehrungspools bewegen.
- » **Tote Gegner Pool** : Dieser Pool ist beim Aufbau zunächst leer. Platziert getötete Gegner in diesen Pool, so dass diese nicht in die Vermehrungspools zurückkehren können.
- » **Der Dämon**: Platziert den Dämonen niemals in einen der Pools. Die Regeln des gewählten Szenarios geben an, auf welche Weise der Dämon auf den Plan kommt.



DIE HELDEN

» Die besten Gruppen haben meist mindestens einen Krieger  und Priester , und eine Mischung von Nah-  und Fernangreifern , aber ihr solltet das Szenario lesen bevor ihr die Helden wählt. Manche Szenarien brauchen aggressivere oder verstohlenere Helden. Manche Helden sind auch schwieriger zu spielen als andere.

- » Bastian  : Einfach
- » Niffil  : Einfach
- » Tyra  : Mittel
- » Elisa  : Mittel
- » Simma  : Schwierig
- » Olazábal  : Schwierig
- » Raven  : Schwierig

4. WAHL DER HELDEN

Jeder Spieler wählt (oder nimmt zufällig) einen der verfügbaren Helden. Folgende Dinge gehören zu eurem Helden:

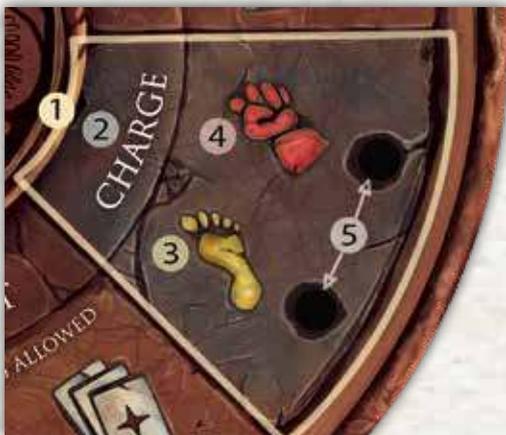
- » **Heldentafel**: Diese Tafel zeigt die Attribute und speziellen Fähigkeiten eures Helden. Platziert eure Heldentafel direkt vor Euch.
- » **Heldenminiatur**: Diese Miniatur repräsentiert euren Helden auf dem Plan. Euer Held beginnt außerhalb des Spielplans. Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr eine Bewegungsaktion machen, um auf das Eingangsfeld zu gelangen (siehe Betreten und Verlassen des Plans, S. 18).
- » **Heldenmarker**: Platziert diesen Marker auf euren Grundwert für Trefferpunkte  auf eurer Heldentafel.
- » **Heldenschild**: Platziert diesen Marker auf den Entscheidungsstein, um eure Aktionen zu planen (siehe Aufbau des Entscheidungssteins, S.7).
- » **Heldenkarten**: Diese Karten verstärken eure Aktionen oder bieten einzigartige Fähigkeiten.



5. AUFBAU DES ENTSCHEIDUNGSSTEINS

Der Entscheidungsstein besteht aus acht Speichen, die die acht Heldenaktionen zeigen. Jede Speiche hat außerdem Platzhalter für entweder einen, zwei oder drei Marker, auf denen je ein Heldenmarker platziert werden kann.

- » Wählt eine beliebige Reihenfolge für die Heldenmarker. Platziert den ersten Heldenmarker in ein Markerfeld auf der Bewegungsspeiche ("Move").
- » Platziert den zweiten Heldenmarker in die Spezialspeiche ("Special") und dann platziert jeden anderen Marker im Uhrzeigersinn vom vorigen gelegten Marker auf einer anderen Speiche.
- » Geht sicher, dass die Spitzen der Heldenmarker, die die Form von Schilden haben, nach außen zeigen. Das zeigt an, dass die Helden bereit zum Handeln sind (siehe Heldenaktionsphase S.14).



- ① Speiche
- ② Aktionsname
- ③ 1. Aktion
- ④ 2. Aktion
- ⑤ Löcher

6. VORBEREITUNG DES UNHEILSSTEINS

Der Unheilsstein umfasst die Aktionen der Gegner und das Maß der Bedrohung.

- » Platziert beide Gegnermarker auf die Startaktions-Speiche (erkennbar an den Blutspuren).
- » Dreht den Zeiger des Bedrohungsanzeigers auf das Startzeichen.
- » Habt ihr ein einzelnes Szenario gewählt, setzt den Bedrohungsanzeiger ein Feld weiter und für jeden Helden noch ein Feld weiter.
- » Spielt ihr eine Kampagne, erhöht das Maß der Bedrohung entsprechend dem Abschnitt der Kampagne.



ENTSCHEIDUNGSSTEINAUFBAU

- » 1. Marker: Bewegung
- » 2. Marker: Spezial
- » 3. Marker: Angriff
- » 4. Marker: Sprint
- » 5. Marker: Verteidigung
- » 6. Marker: Sturm
- » Während des Aufbaus kommt in jede Speiche nur ein Marker. Nach dem Aufbau bietet jedes Markerloch Platz für einen Marker.
- » In einem Zweispieler Spiel nimmt mehrere Helden pro Spieler, oder einen Geistmarker (siehe Varianten, S.33).



UNHEILSSTEIN AUFBAU

Platziert beide Gegnermarker auf das Startfeld (das blutige Feld).

BEISPIEL BEDROHUNG

Wenn ihr das erste Szenario (oder ein Einzelszenario) mit 4 Helden spielt, stellt den Bedrohungsmarker auf das 5. (= 1+4) Feld.

7. VORBEREITUNG DES REAKTIONSDECKS

Entscheidet, welche Version des variablen Reaktionsdecks ihr verwenden wollt: Standard (S), Schwierig (H), oder niedrige Variation (L).

Nehmt alle Reaktionskarten mit dem kleinen roten Buchstaben "C" und mischt sie mit einem Set der variable Karten, basierend auf der gewünschten Schwierigkeitsstufe. Man kann die Karten am kleinen roten Buchstaben erkennen:

S = Standard: Die Standardversion der Reaktionskarten mit einem Durchschnitt von 2.

H = Schwierig (Hard): Dieses Set erhöht den Durchschnitt auf 2,5. Das erschwert das Spiel deutlich. Empfohlen für Veteranen.

L = Niedrige Variation (Low Variation): Dieses Set reduziert die Variation des Kartendecks, wodurch es besser vorhersagbar wird.

8. ABSCHLIESSENDER AUFBAU

Mischt folgende Kartendecks und platziert sie in der Nähe des Plans:

- » **Reaktionsdeck** : Ihr zieht von diesem Stapel, um Aktionen der Gegner oder andere Effekte zu verändern. Mischt die "C" Karten zusammen mit dem variablen Deck, das ihr euch oben ausgesucht habt.
- » **Wundendeck** : Wenn ihr einen Schadenspunkt erhaltet, zieht eine Karte von diesem Stapel und platziert sie verdeckt zuoberst auf den Stapel mit euren Heldenkarten.
- » **Schatzdeck:** Zieht eine Karte von diesem Stapel, wenn ihr eine Schatzkiste plündert.
- » **Gerettete Opfer-Deck:** Fügt eine dieser Karten zu eurem Heldenstapel, wenn ihr ein Opfer gerettet habt (siehe S.32).
- » **Opfer-Reaktionsdeck:** Fügt eine dieser Karten zum Reaktionsdeck hinzu, wenn ein Opfer stirbt (siehe S.32).
- » Für jeden der Stapel einen **Ablagestapel**. Bis auf die oberste Karte ist dieser nicht einsehbar.

Legt außerdem noch folgende Materialien bereit:

- » **Gegner-Referenzkarten:** Platziert diese Karten gut sichtbar auf dem Tisch. Sie zeigen die Attribute der Gegner.
- » **Heldendecks und Starthand:** Die Spieler mischen ihre Heldenkarten und ziehen Karten für ihre Starthand. Zieht die Anzahl der Karten, die auf eurer Heldentafel durch das Kartensymbol gezeigt werden.

SIEG

Wenn das Szenario es nicht anders angibt, gewinnen die Helden, wenn sie alle durch irgendeinen Ausgang entkommen. Manche Szenarien haben andere Siegbedingungen oder optionale Ziele.

STANDARDSPIEL ODER VERSCHÄRFTE REGELN

Um eine Begegnung gefährlicher zu gestalten, könnt ihr mit den verschärften Regeln (Hard Rules) spielen. Ihr könnt beliebig viele der unten aufgelisteten Regeln für das Spiel wählen, aber müsst vor Beginn die Entscheidung darüber treffen, welche Veränderungen für das gesamte Szenario, bzw. die Kampagne gelten sollen.

- » **Schwierigere Szenarios:** Fügt die im Szenario optionalen Figuren oder Texte zur Steigerung des Schwierigkeitsgrads hinzu.
- » **Schwierigere Gegner:** Dreht die Gegner-Referenzkarten auf die Seite „Hard Rules“. Dadurch erhalten die Gegner stärkere Attribute.
- » **Schwierigere Heldenfähigkeiten:** Einige Helden haben Nachteile, wenn sie mit den Hard Rules gespielt werden (siehe jeweilige Heldentafel).
- » **Varianten:** Siehe Seite 33 für weitere Varianten.

EINE KAMPAGNE SPIELEN

Eine Kampagne ermöglicht es, die Belohnungen und Strafen aus euren früheren Spielen zu behalten.

Erfasst während des Spiels auf dem Merkblatt die entsprechenden Änderungen. Beachtet beim Aufbau jedes neuen Szenarios die Eintragungen auf diesem Blatt.

- » **Bedrohung bei Spielbeginn:** Wenn die Szenarioanleitung es nicht anders beschreibt, setzt den Bedrohungsmesser für ein Szenario einer Kampagne auf folgende Art:
 - » Vom Startfeld (die **roter ***) aus erhöht den Bedrohungsmesser +1 Feld für jeden Helden auf dem Plan plus um die Zahl auf dem Spielplan, den das Szenario verwendet. Beispiel: Es ist das Szenario 12 (Summoner's Lair) und ihr spielt mit drei Helden. Dann erhöht den Bedrohungsmesser um +7 Felder vom Startfeld des Bedrohungsanzeigers aus (inklusive Startfeld).
 - » **Änderung der Bedrohung:** Auf dem Merkblatt sind die Ereignisse aufgelistet, die die Bedrohung für die gesamte Kampagne ändern. Erhöht den Bedrohungsanzeiger um +1 für zerstörte Insektoidennester, und um +1 für jeden Akolythen-Alarm, Senkt den Bedrohungsanzeiger um -1 für jeden toten Helden und -1 für jeden abgeworfenen "Wyrmandalus Shard" Schatz (siehe Gegner ins Spiel bringen, S.25).
 - » **Änderung der Kartendecks:** Behaltet alle Opferkarten, Fluchkarten und Wunden, die einem Heldendeck zugefügt wurden, alle Schätze auf den Heldentafeln und alle Opferkarten, die dem Reaktionsdeck zugefügt wurden (siehe Ende des Szenarios, S.32).

Niffil startet mit 5 Handkarten.

ÜBERBLICK

Diese Bestandteile des Spiels führen euch in eure Reise in Perdition's Mouth.

HELDENTAFEL

Eure Heldentafel zeigt die Attribute und Spezialfähigkeiten eures Charakters.

#1: HERO SYMBOL

Dieses Symbol findet ihr auf euren Heldenmarkern. Jeder Held hat ein eigenes Symbol.

#2: HELDENTYP

Euer Held ist ein Krieger , Priester , oder Magier . Er ist entweder fähig, Angriffe im Nahkampf  oder Fernkampf  zu führen. Diese Symbole auf den Karten zeigen, welche Aktionen ihr durchführen und welche Schätze ihr heben könnt.

#3: GRÖSSE DER STARHAND UND KARTENLIMIT

Die kleinere Zahl ist die Anzahl der Karten eurer Starhand, die größere Zahl zeigt die maximale Anzahl an Karten, die ihr auf der Hand halten dürft.

- » Ihr beginnt das Szenario mit der Anzahl, die eurer Starhand entspricht.
- » Wenn ihr die Aktion Ausruhen  nutzt, zieht ihr Karten nach, bis die Kartenmenge der Starhand entspricht.
- » Entspricht die Anzahl der Handkarten eurem Limit und ihr zieht eine weitere Heldenkarte, müsst ihr die gerade gezogene Karte abwerfen. Es ist nicht erlaubt, eine Karte aus der Hand abzuwerfen, um die neue Karte zu behalten.

#4: FÄHIGKEITEN DER HELDEN

Jeder Held hat eine Spezialfähigkeit, die durch das Symbol  angezeigt wird. Ihr könnt diese Fähigkeit einsetzen, wenn ihr die Spezialaktion durchführt. Passive Fähigkeiten sind nicht mit dem Symbol  versehen und betreffen euren Helden immer wie beschrieben.

#5: AKTIVE SLOTS UND RUCKSACK

Diese Slots können jeder mit einem einzelnen Schatz wie einer Waffe, einem Amulett oder einem Trank beladen werden. Aktive Slots sind gerade in Benutzung, während Rucksäcke (backpack) Schätze für später aufbewahren (siehe Schätze, S.31).

#6: TREFFERPUNKTANZEIGER

Plaziert zu Beginn des Szenarios einen Heldenmarker auf die eingeringelte Zahl. Wenn ihr einen Trefferpunkt erhaltet, bewegt euren Heldenmarker um ein Feld herunter und fügt eurem Heldendeck eine Wundenkarte zu, die ihr zuoberst auf diesen Stapel legt (siehe Wundenkarten, S. 13). Wenn der Marker unter 1 fällt und das Todesfeld erreicht, stirbt euer Held.

#7: ATTRIBUTE

Die vier Attribute eures Helden erscheinen neben dem Trefferpunktanzeiger. Ihr benutzt die Attribute, die auf derselben Ebene wie eure derzeitigen Trefferpunkte  liegen, so dass die Attribute sich möglicherweise verändern, wenn euch Schaden zugefügt wird.

- » **Aktionspunkte** : Ihr erhaltet die angezeigte Menge an Aktionspunkten zu Beginn eures Zuges. Normalerweise nutzt ihr diese Punkte, um eine Aktion auf dem Entscheidungsstein durchzuführen oder euren Helden während einer Bewegungsaktion zu bewegen.
- » **Reichweite (Range)** : Ihr könnt einen Gegner aus der angegebenen Distanz angreifen. Ein Gegner, der sich angrenzend oder diagonal zu eurem Helden befindet, ist in Abstand 1.
- » **Angriff** : Um einen Gegner zu treffen, muss euer Angriff  seine Verteidigung  übertreffen, wobei alle Boni und Mali einbezogen werden müssen.
- » **Verteidigung** : Wenn ein Gegner euch angreift, muss sein Angriff  eure Verteidigung  übertreffen, wobei alle Boni und Mali einbezogen werden müssen.



Wenn Tyra 5  hat, sind ihre Attribute 5 , 1-2 , 4 , und 3 .

HEILUNGSMAXIMUM

- Wenn eine Fähigkeit deinen Helden heilt, bewege den Heldenmarker höher auf deiner Trefferpunktanzeige. Du kannst nicht über das Maximum heilen, aber manche Helden können über ihren Startwert heilen .

REAKTIONSDECK

Das Reaktionsdeck ist eine Anzahl Karten mit unterschiedlichen Zahlenwerten, die das Zufallselement repräsentieren. Die meisten Aktionen der Spieler folgen dem Ziehen einer Karte des Reaktionsdecks und der Zahlenwert dieser Karte wird mit der Aktion in einer bestimmten Weise addiert. Beispiel: Wenn ihr einen Gegner angreift, zieht ihr eine Karte und addiert den Wert mit der Verteidigungsstärke des Gegners. Danach legt die Reaktionskarte auf den Abwurfstapel des Reaktionsdecks.

REAKTIONSKARTEN VON HELDEN UND GEGNERN

Sobald ihr eine Reaktionskarte zieht, um eine Gegneraktion zu verbessern, die Stärke eines Schlosses zu bestimmen, oder eine andere Herausforderung zu meistern, könnt ihr die Aktion nicht länger durch Heldenkarten, Aktionspunkte oder den Einsatz anderer Fähigkeiten beeinflussen. Ihr müsst das Resultat akzeptieren, das durch die Addition der Werte erreicht wird.

Manche Karten oder Fähigkeiten erlauben es, Reaktionskarten für einen Helden zu ziehen. Ihr dürft die Aktion mit weiteren Karten oder Fähigkeiten beeinflussen, nachdem ihr auf diese Art eine Reaktionskarte gezogen habt.

Beispiel: Eine Verteidigungsaktion erlaubt es Helden, jedes Mal eine Karte zu ziehen und zum Verteidigungswert zu addieren, wenn der Held verteidigt. In diesem Fall würdet ihr eine Karte für den verteidigenden Helden ziehen, und, falls die Karte nicht stark genug ist, um den Helden zu verteidigen, könntet ihr weitere Karten spielen oder Fähigkeiten nutzen, um die Verteidigung zu verstärken. Sobald ihr aber die Karte für den Angriff des Gegners gezogen habt, könnt ihr keine weiteren Karten spielen oder Fähigkeiten verwenden, um das Ergebnis der Aktion zu verändern.



Bastian greift den Akolyten mit 4 an. Der Akolyt verteidigt mit 1. Der Angriff wird durch das Ziehen einer Reaktionskarte für den Akolyten ausgewertet. Die Karte gibt 2 zur Verteidigung des Akolyten, womit er in Summe 3 hat, aber Bastian's 4 ist stärker und der Akolyt wird besiegt.

DAS AUGE

Manche Fähigkeiten werden nicht durch den Kartenwert betroffen. Stattdessen überprüfen sie, ob auf der Karte ein Augensymbol ist, das nur auf manchen Karten erscheint. Das Auge betrifft auch die Karte, die am Anfang der Gegnerphase gezogen wird (siehe Gegnerphase, S.15).

REAKTIONSPHASE ZUSAMMENFASSUNG

- Ihr zieht eine Reaktionskarte, um den Angriff und die Verteidigung des Gegners zu verstärken. Ihr zieht keine Karte für die Helden, es sei denn, es wird durch den Charakter oder eine Fähigkeit verlangt.
- Eine Karte verlangt, den Stapel zu mischen ("shuffle the deck"). Wenn Ihr diese Karte zieht, beendet die laufende Aktion und dann fügt diese Karte und den Ablagestapel zum Zugstapel hinzu und mischt den Stapel.

- Opfer-Reaktionskarten sind gefährliche Karten, die dem Reaktionsdeck zugefügt werden, sobald ein Opfer im Verlies stirbt (siehe Opfer, S.32).
- Die häufigste Zahl auf den Karten, und auch der Durchschnitt, ist 2. Die Zahlen gehen von -1 bis 5. Die -1 Karte reduziert den entsprechenden Wert.
- Die Heldenkarten **Gebete** ("Prayers") ändert den Wert einer Reaktionskarte auf Null. Diese Fähigkeit kann nicht auf die Reaktionskarte angewendet werden, die am Anfang der Gegnerphase gezogen wird, um die Gegneraktionen auszuwählen (siehe Gegnerphase, S.15).

ABSTAND (RANGE) UND ANGRENZENDE FELDER

Felder sind angrenzend, wenn sie eine gemeinsame Kante miteinander haben. Ein diagonales Feld teilt eine Ecke mit einem anderen Feld. Ein diagonales Feld gilt nicht als angrenzendes Feld. Der Abstand ist die kürzeste Entfernung von einem Feld zu einem anderen über angrenzende oder diagonale Felder. Ein Feld im Abstand 1 ist angrenzend oder diagonal zu eurem Helden. Ein Feld im Abstand 2 ist angrenzend oder diagonal zu irgendeinem der Felder im Abstand 1 usw.

Helden und Gegner können sich nicht diagonal bewegen – jede Aktionsbewegung  erlaubt Euch nur, ein angrenzendes Feld zu betreten (siehe Heldenbewegung, S.18). Allerdings können Miniaturen diagonal angreifen, also kann ein Angriff mit dem Abstand  1 ein diagonales Feld erreichen.

HELDENKARTEN

Heldenkarten verbessern die Aktionen und Fähigkeiten eurer Helden. Wenn ihr eine Heldenkarte spielt, platziert sie anschließend in eurem eigenen Ablagestapel.

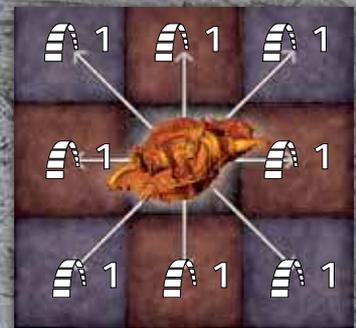
ZIEHT KEINE NEUE HELDENKARTE PRO RUNDE

Zieht nur dann eine Heldenkarte, wenn ihr die entsprechende Aktion auf dem Entscheidungsstein nutzt (siehe Die Acht Aktionen, S.16). Euer Überleben hängt davon ab zu wissen, wann ihr die wenigen Handkarten nutzt und wann ihr sie für eine gefährlichere Situation aufbewahren solltet. Wenn in eurem Heldendeck keine Karten mehr übrig sind, könnt ihr keine Heldenkarte ziehen. Ihr müsst eine Ruheaktion  absolvieren, um den Ablagestapel zu mischen und als Heldendeck wieder zu verwenden.

KARTEN MIT ZAHLENWERTEN

Diese Karten haben eine große Zahl. Ihr könnt diese Karten spielen, um eine Aktion zu verstärken, die zu den Aktionssymbolen der Karte passt.

- » **Bewegung** : Wenn ihr eine Bewegungsaktion wählt, spielt diese Karte, um Aktionspunkte  entsprechend dem Wert auf der Karte zu erhalten.
- » **Angriff** : Wenn ihr eine Angriffsaktion wählt, spielt diese Karte, um eure Angriffsstärke  entsprechend dem Wert auf der Karte zu verstärken. Diese Karte kann nicht besondere  Angriffe verstärken
- » **Verteidigung** : Wenn ihr angegriffen werdet, spielt diese Karte, um eure Verteidigungsstärke  durch die Zahl der Karte zu erhöhen.
- » **Spezial** : Spielt diese Karte, um die Spezialfähigkeiten auf eurer Heldentafel oder die Fähigkeiten auf euren anderen  Karten zu verstärken. Ihr könnt jede beliebige rote Zahl der Fähigkeiten verstärken, beispielsweise die Entfernung der Teleportation oder die Anzahl geheimer Trefferpunkte eines anderen Helden. Allerdings beträgt der Maximalwert einer **Spezialzahlen** 6 und kann nicht weiter erhöht werden. I numeri speciali sono marcati da  1 a  4. Nella 1ª edizione questi numeri speciali erano marcati in rosso.
- » **Ruhe** : Karten mit Zahlenwerten besitzen dieses Symbol nicht, aber es gibt andere Heldenkarten, die eine Ruheaktion verstärken können.
- » **Beliebig** : Ihr könnt diese Karten spielen, um einen beliebigen Zweck zu unterstützen, der auf dieser Karte angegeben wird.
- » Eine Heldenkarte kann eine Aktion beeinflussen, die einem Symbol entspricht. Beispiel: Eine Karte 2   kann entweder 2  für eine Bewegungsaktion oder  +2 für eine Angriffsaktion eingesetzt werden.
- » Ihr könnt beliebig viele Kartenwerte addieren, um eine einzige Aktion zu verstärken.
- » Einige Karten mit Zahlenwerten haben  Boni. Beispiel: Wenn ihr eine  Karte mit 1+ +  Bonus spielt, dann zieht Reaktionskarte zu Beginn der Bewegung und erlangt  entsprechend zu 1+ der Zahl der Reaktionskarte.



BEISPIEL: ABSTAND

- Acht Felder sind im Abstand 1 dieses Helden—vier benachbart (rot) und vier diagonal (blau).
- Auf jedes Feld der Karte darf nur eine Miniatur (inkl. Schalter, Schatzkisten, oder Opfer).

WERT DER HELDENKARTEN

Jede Heldenkarte ist wertvoll, besonders in schwierigen Szenarien. Die Helden werden oft nicht die Karten haben, die sie brauchen, also nutzt eure Karten weise.

FREUND ODER FEIND

Wer euch nicht umbringen will, ist ein wirklicher Freund. Ihr trefft während der Kampagne vielleicht NPCs (Nicht-Spieler Charaktere). Wenn es in den Szenarioregeln nicht anders angegeben ist, zählen diese wie Helden. Ihr könnt sie also heilen, unterstützen, ...



BEISPIEL: ROTE ZAHLEN

Wenn Elisa ihre Spezialaktion ausführt, kann sie die Spezialfähigkeit Blink  ausführen, um 2 Felder zu teleportieren. Dabei kann sie die Zahlenkarte Focus (2 ) spielen und damit den Teleport auf 4 Felder verstärken. Wenn sie zusätzlich noch die Ghostly Helper Karte (3 ) spielt, verstärkt sie den Teleport auf 6 Felder, das Maximum für Spezialzahlen. (Der 7. Punkt geht verloren.)

DIE GOLDENEN REGELN

- Bewegung ist nie diagonal. Angriffe können diagonal sein.
- Alle Kommazahlen werden **abgerundet**.

Wenn du z.B. 5 aus gibst, um einen Angriff zu verstärken, der +1 pro 2 gibt, erhältst du +2.

- **Gleichstand ist Fehlschlag.** Um Erfolg zu haben, muss man die Vergleichszahl immer übertreffen.
- **Spieltext gewinnt gegen Regeltext.** Der Text auf Karten, Heldentafel, Szenariobeschreibung oder Gegnerreferenz steht manchmal im Widerspruch zu den Regeln und ersetzt sie.

WUNDENKARTEN

Jedes Mal wenn ein Held Schaden nimmt, verliert er einen Lebenspunkt . Dann ziehst du eine Karte vom Wundendeck und schau sie an. Danach legst du sie verdeckt auf den Nachziestapel deines Heldendecks (siehe Schaden und Wunden, S.29).

Wundenkarten funktionieren wie Zahlenkarten, aber sie haben üblicherweise negative Zahlen, die deine Aktionen verschlechtern. Genau wie Zahlenkarten kannst du sie nur dann spielen, wenn die Symbole auf der Karte zu deiner Aktion passen. Meistens ist es am besten, sie während weniger wichtiger Aktionen zu spielen, um sie aus der Hand loszuwerden.

Wenn du eine Wundenkarte gespielt hast, leg sie auf den Ablagestapel deines Heldendecks. Wenn du den Ablagestapel ins Deck mischst, misch die Wunden mit hinein.

GEHEILTE WUNDEN KOMMEN IN DAS WUNDENABLAGESTAPEL

Manche Heldenfähigkeiten heilen Wunden in deiner Hand. Das erlaubt dir, die Wunde auf den Wundenablagestapel zu legen.

Wunden bleiben in deinem Heldendeck, bis sie geheilt werden. Sie bleiben auch im Deck, wenn du ein neues Szenario einer Kampagne anfängst, und sie werden nicht automatisch geheilt, wenn du Lebenspunkte regenerierst.

WUNDEN KÖNNEN NICHT FLÄCHENANGRIFFE VERSTÄRKEN

Du darfst keine Wunden spielen, um einen Flächenangriff zu verstärken (siehe Flächenangriffe, S.24). Das hält dich davon ab, Wunden zu verwenden, um den Angriff gegen Helden im betroffenen Gebiet zu verringern.

BEFALL

Befallwunden stehen für einen Versuch der Kultisten, deinen Körper als Nahrung für eine Insektoidenlarve zu verwenden. Wenn du jemals zwei Befallkarten gleichzeitig in der Hand hast, stirbt dein Held sofort. Nimm die Heldenfigur von der Karte und stell das größte Insektoidenmonster aus dem Reservepool an die Stelle.



VERWENDUNG VON WUNDENKARTEN

» Wunden können nicht als 1 Beliebig gespielt werden.

» Ihr könnt Wundenkarten spielen, um einem anderen Helden zu helfen, aber die Summe der Hilfe muss größer als Null sein. Wenn du zum Beispiel eine -2 Wunde aus der Hand loswerden magst, kannst du sie zusammen mit einer 3 spielen um insgesamt +1 Hilfe zur Verfügung zu stellen. Das ist meistens aber eine ineffiziente Verwendung von Karten.

PROMO-WUNDENKARTEN

Fans haben eine Promo-Wundenkartendeck entworfen, das voll sehr böser Wundenkarten ist. Damit wird das Spiel sicher schwieriger, aber das Eintauchen ins Spiel steigern.

Wir sind sehr stolz auf die boshaften Ideen unserer Fans. Wieder einmal habt ihr uns übertroffen.



WICHTIGER HINWEIS

- Ihr zieht nicht jede Runde Heldenkarten. Ihr zieht nur Heldenkarten, wenn ihr eine entsprechende Aktion auf dem Entscheidungsstein wählt.
- Ihr bekommt immer **zumindest 3** in eurem Zug, auch wenn ein Effekt eure auf weniger reduzieren würde.
- Die Angriffsaktion erlaubt es, herzugeben für mehr. Ihr müsst das tun, bevor ihr Karten zieht.

DIE RUNDE

Das Spiel findet in Runden statt, die sich wiederholen, bis alle Helden die Karte verlassen haben, tot sind, oder das Ziel des Szenarios erfüllt (oder verloren) haben.

RUNDENZUSAMMENFASSUNG

Heldenphase:

Die Spieler dürfen in beliebiger Reihenfolge handeln, bis jeder ein Mal am Zug war.

Während eines Zugs macht ein Spieler folgende Aktionen in dieser Reihenfolge:

1. Erhalte Aktionspunkte
2. Beweg den Heldenmarker auf dem Entscheidungsstein
3. Spiel Heldenkarten und -fähigkeiten
4. Zieh Reaktionskarten (falls notwendig), oder beweg die Heldenminiatur
5. Dreh den Heldenmarker nach innen
6. Wechsle zum nächsten Spieler, oder zur Gegnerphase, falls alle Spieler bereits einen Zug hatten.

Gegnerphase: Alle Gegner handeln

1. Zieht eine und prüft, ob ein Symbol darauf ist
2. Bewegt den Gegnerstein auf dem Unheilsstein
 - Führt eine Unheilssteinaktion für jeden Gegner durch bevor ihr zur nächsten Speicher weitgeht
3. Jede Gegnerminiatur handelt ein Mal pro Speicher:
 - Spielt Heldenverteidigungskarten als Reaktion auf Angriffe
 - Zieht falls notwendig
 - Wechselt zum nächsten Gegner, oder zur nächsten Speicher, falls alle Gegner bereits gehandelt haben.
4. Die Runde endet, wenn alle Gegner alle Aktion durchgeführt haben, über die der Gegnerstein ging.

HELDENPHASE

Jede Runde beginnt mit einer Heldenphase, in der jeder Held einen Zug hat. Die Reihenfolge der Helden in der Heldenphase ist nicht fix und darf jederzeit in der Runde (auch zwischen den Zügen der Helden) geändert werden. Wenn ein Held am Zug ist, muss er jedoch den Zug beenden, bevor der nächste Held seinen Zug beginnen kann.

1. ERHALTE AKTIONSPUNKTE

Am Anfang deines Zugs bekommst du so viele Aktionspunkte, wie dein Aktionspunktattribut vorgibt. (Nimm das Attribut aus der Zeile mit deinen aktuellen Lebenspunkten.)

2. BEWEG DEN HELDENMARKER AUF DEM ENTSCHEIDUNGSSTEIN

Jetzt kannst du ausgeben, um deinen Heldenmarker auf dem Entscheidungsstein zu bewegen, was deine Aktion für diese Runde auswählt (siehe Entscheidungsstein, S.16). Du musst mindestens eine Speicher im Uhrzeigersinn weitergehen.

3. HELDENKARTEN UND HELDENFÄHIGKEITEN SPIELEN

Du darfst Heldenkarten spielen, um deine Aktion zu verbessern, und andere Spieler dürfen ihre Karten spielen, um dir zu helfen.

4. ZIEHE REAKTIONSKARTEN (FALLS NOTWENDIG) ODER BEWEG DICH

Die meisten Aktionen werden durch Ziehen einer oder mehrere Reaktionskarten beendet. Sobald du die erste gegnerische Karte für eine Aktion gezogen hast, kannst du keine weiteren Heldenkarten spielen, ausgeben, Hilfe von anderen Helden bekommen oder Fähigkeiten spielen, die die Aktion beeinflussen.

Für Bewegungsaktionen ziehst du keine Karten (außer beim Sprint). Sobald die Bewegung beginnt, kannst du keine weiteren Karten oder Fähigkeiten mehr spielen.

Wenn eine Aktion aus mehreren Schritten besteht, behandle jeden Schritt als eigene Aktion. Der Sturmangriff erlaubt Bewegung und dann Angriff, also spiel Karten für die Bewegung und führ die Bewegung durch. Dann spiel Karten für den Angriff und werte ihn aus. Die Spezialaktion erlaubt es, Spezialfähigkeiten und -karten zu spielen und sich danach zu bewegen. Das wird auch in separaten Schritten abgearbeitet.

5. DREH DEN HELDENMARKER NACH INNEN

Wenn du deine Aktion beendet hast, dreh deinen Heldenmarker so, dass der Schild nach innen zeigt. Wenn alle Helden ihren Zug durchgeführt haben, dreht die Schilde wieder nach außen und beginnt die Gegnerphase.

GEGNERPHASE

Die Gegner handeln, nachdem alle Helden je einen Zug gemacht haben.

1. ZIEHT EINE REAKTIONSKARTE UND PRÜFT DAS AUGENSYMBOL

Beginnt die Gegnerphase, indem ihr eine Reaktionskarte zieht. Falls darauf ein Auge ist, wählt zwei Gegnerminiaturen aus dem Reservepool. Stellt eine davon in den primären Gegnerpool und die anderen in den sekundären Gegnerpool (siehe Gegner ins Spiel bringen, S.25). Wenn im Reservepool nicht genügend Gegner sind, nimm so viele wie möglich.

2. BEWEGT DIE GEGNERSTEINE AUF DEM UNHEILSSTEIN

Die Aktionen der Gegner sind auf dem Unheilsstein. Die Zahl auf der gerade gezogenen Reaktionskarte gibt an, wie weit der Gegnerstein auf dem Unheilsstein geht.

- » **1 Karte:** Bewegt den Gegnerstein ein Feld im Uhrzeigersinn auf dem Unheilsstein. Alle Gegner führen die Aktion durch, auf der der Gegnerstein jetzt steht.
- » **2 Karte oder höher:** Die Gegner haben in dieser Phase mehrere Aktionen. Bewegt den Gegnerstein eine Speicher im Uhrzeigersinn, dann führen alle Gegner diese Aktion durch. Dann, bewegt den Gegnerstein eine Speicher weiter, und alle Gegner führen diese Aktion durch. Macht das, bis die Gegner so viele Aktionen gemacht haben, wie die Zahl auf der Karte angibt.
Damit ihr nicht den Überblick verliert, könnt ihr den zweiten Gegnerstein auf die letzte Aktion stellen, die die Gegner machen werden.
- » **0 Karte:** Bewegt den Gegnerstein nicht. Die Gegner führen die Aktion durch von der Speicher, auf der der Stein steht.
- » **-1 Karte:** Bewegt den Gegnerstein eine Speicher gegen den Uhrzeigersinn und führt die Aktion dort durch.

Auf dem Unheilsstein gibt es vier Aktionen:

- » **Primäres Gegner ins Spiel bringen:** Gegner aus dem primären Gegnerpool kommen ins Spiel (siehe Gegner ins Spiel bringen, S.25).
- » **Sekundäres Gegner ins Spiel bringen:** Gegner aus dem sekundären Gegnerpool kommen ins Spiel (siehe Gegner ins Spiel bringen, S.25).
- » **Bewegung:** Jeder Gegner bewegt sich, um die Helden anzugreifen oder seine speziellen Ziele zu erreichen, je nach den Regeln für den Gegner (siehe Gegnerbewegung, S.26).
- » **Angriff:** Jeder Gegner greift einen Helden in Reichweite und Sicht an (siehe Gegnerangriffe, S.28).

3. JEDE GEGNERMINIATUR HANDELT EIN MAL PRO SPEICHE

Jeder Gegner auf der Karte führt die aktuelle Aktion ein Mal aus. Nachdem jeder Gegner gehandelt hat, kommt entweder die nächste Aktion der Gegner (falls sie mehrere hatten und das noch nicht die letzte war), oder eine neue Runde beginnt mit einer neuen Heldenphase.

- » **Spielt Heldenkarten:** Spielt Karten um eure eigene Verteidigung (oder die anderer Helden) zu verbessern.
- » **Zieht eine Reaktionskarte:** Beendet einen Gegnerangriff durch das Ziehen einer Karte und das addieren ihres Werts zum Angriffswert des Gegners. Sobald diese Karte gezogen wurde, könnt ihr keine Heldenkarten mehr spielen, um diese Aktion zu beeinflussen.
- » **Behandelt die Aktion jedes Gegners separat:** Wenn beispielsweise drei Knochenwürmer angreifen, wählt den Knochenwurm, der zuerst handelt, spielt Heldenkarten, zieht eine Reaktionskarte, und beendet den Angriff. Spielt keine Karten für den Angriff des zweiten oder dritten Knochenwurms bevor der erste Angriff völlig beendet wurde.

ANMERKUNGEN ZUR GEGNERPHASE

- » Auch wenn alle Insektoidennester auf der Karte zerstört wurden, können die Spieler Insektoiden aus dem Reservepool in die Gegnerpools bewegen.
- » Die Heldenkarte "Gebete" erlaubt es, eine Reaktionskarte als Null zu behandeln. Dies ist nicht auf die Reaktionskarte anwendbar, die am Anfang der Gegnerphase gezogen wird. In jeder Gegnerphase muss eine Reaktionskarte gezogen werden, auf die geprüft werden, und der Gegnerstein bewegt werden.
- » In seltenen Fällen kann es passieren, dass der Reservepool leer wird. In diesem Fall werden einfach keine Gegner in die Gegnerpools bewegt.

BEISPIEL GEGNERPHASE

Die Spieler ziehen eine '3' als Karte, und der Gegnerstein wandert drei Speicher weiter. Die Spieler stellen zur Erinnerung einen zweiten Gegnerstein auf die Angriffsspeiche.

Zuerst kommen Gegner aus dem primären Gegnerpool ins Spiel. Dann bewegen sie sich alle Gegner. Schließlich greifen alle Gegner an. In der Gegnerphase beenden alle Gegner ihre Bewegung bevor der erste Angriff stattfindet.



ABYSSAL RIFT REIHENFOLGE

Gegner handeln in der Reihenfolge **Insektoiden**

> **Kultisten** > **Dämon**, vom kleinsten zum größten.

Gegner des selben Typs starten mit denen, die am nächsten zu den Helden sind (siehe Bewegungsreihenfolge auf S.26 und Angriffsreihenfolge auf S.28)

- » **Rotikka**
- » **Knochenwurm**
- » **Chi'leen**
- » **Tharnix**
- » **Akolyth**
- » **Wache**
- » **Beschwörer**
- » **Der Dämon**

DER ENTSCHEIDUNGSSTEIN

Um euch zu bewegen, anzugreifen, oder Spezialaktionen durchzuführen, müsst ihr zuerst eine Aktion auf dem Entscheidungsstein wählen.

Der Stein enthält acht Speichen mit acht verschiedenen Aktionen. Jede Speiche hat Platz für ein, zwei oder drei Heldenmarker.

- » Den Marker bewegen: Es kostet einen Aktionspunkt $\bullet\star\bullet$ pro Speiche, den Heldenmarker im Uhrzeigersinn auf dem Stein zu bewegen. Du zahlst einen Aktionspunkt pro Speiche, nicht pro Loch.
- » Überspringen besetzter Speichen: In jedem Loch kann nur ein Heldenmarker sein. Wenn alle Löcher schon voll sind, kannst du diese Aktion nicht wählen. Wenn sich ein Heldenmarker auf eine Speiche bewegt, in der alle Löcher besetzt sind, bewegt er sich gratis zur nächsten freien Speiche weiter (ohne zusätzliche $\bullet\star\bullet$ -Kosten).
- » Du musst mindestens eine Speiche im Uhrzeigersinn weitergehen. Du kannst nicht einfach in der selben Speiche wie im vorigen Zug bleiben.
- » Du darfst Bewegungszahlenkarten 👉 für Aktionspunkte $\bullet\star\bullet$ spielen und damit deinen Heldenmarker auf dem Stein bewegen. Du darfst auch nicht-Wundenkarten für 1 $\bullet\star\bullet$ abwerfen, und andere Helden können 👉 Zahlenkarten spielen, um dir mit $\bullet\star\bullet$ zu helfen (siehe Heldenkarten, S.11).
- » Gezielter Schuss und Stoß teilen sich eine Speiche. Nur Fernkämpfer 🎯 können den Gezielten Schuss verwenden, und nur Nahkämpfer 👊 können Stoß verwenden. Fernkämpfer überspringen die Speiche, wenn Gezielter Schuss besetzt ist; Nahkämpfer überspringen die Speiche, wenn Stoß besetzt ist.
- » Übrig gebliebene $\bullet\star\bullet$ können verwendet werden, um manche Aktionen zu verbessern: Falls du beispielsweise deinen Zug mit 5 $\bullet\star\bullet$ beginnst und 3 $\bullet\star\bullet$ ausgibst, um dich auf dem Stein zu bewegen, könntest du die übrigen 2 $\bullet\star\bullet$ während einer Bewegungsaktion 👉 zum Bewegen verwenden. Aktionen mit einem Kreis herum können im Verhältnis 2:1 verbessert werden (Details siehe unten).

DIE ACHT AKTIONEN

Der Entscheidungsstein besteht aus acht Speichen. Die meisten haben optionale Schritte (ausgenommen Rast), aber die Teilschritte müssen in der hier vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden (von links nach rechts). Wenn du zum Beispiel einen Sturmangriff machst, kannst du dich im selben Zug bewegen und angreifen. Du könntest die Bewegung oder den Angriff auslassen, aber du kannst nicht angreifen, bevor du dich bewegst.

BEWEGUNG 👉

- » Du darfst eine Heldenkarte ziehen 🃏 .
- » Gib Aktionspunkte $\bullet\star\bullet$ aus, um dich zu bewegen (siehe Heldenbewegung, S.18).

SPEZIAL 🎯

- » Du darfst die Spezialaktion von deiner Heldentafel verwenden.
- » Du darfst Heldenkarten mit dem Spezialsymbol 🎯 spielen, vor oder nach der Spezialaktion von deiner Heldentafel.
- » Am Schluss darfst du Aktionspunkte $\bullet\star\bullet$ ausgeben, um dich zu bewegen, aber die $\bullet\star\bullet$ -Kosten aller Bewegungen und zugehöriger Aktionen sind verdoppelt. Dies gilt auch für Terrainkosten und Kosten durch bedrohte Felder (siehe Heldenbewegung, S.18).
- » Handle die einzelnen Aktionen separat ab. Du darfst 🎯 Heldenkarten spielen, um eine Spezialfähigkeit zu verstärken, dann werte die Spezialfähigkeit aus. Mach das für jede Fähigkeit einzeln. Schließlich kannst du 👉 Heldenkarten spielen, um deine Bewegung zu verbessern, dann beende die Bewegung.

ANGRIFF 👊

- » Du darfst eine Heldenkarte ziehen 🃏 .
- » Vor dem Angriff kannst du Aktionspunkte $\bullet\star\bullet$ ausgeben, um den Angriff zu verstärken. Du bekommst 👊 +1 pro 2 $\bullet\star\bullet$, die du so ausgibst.
- » Führe einen Angriff durch (siehe Heldenangriffe, S.22).



Bastian, ein Nahkämpfer 👊 , beginnt auf der Sturmangriffspeiche (1). Rast und Stoß sind besetzt, also zahlt er nur 1 $\bullet\star\bullet$, um zur Bewegungsspeiche (2) zu gelangen.

WICHTIG!

- Du kannst dich auf dem Entscheidungsstein nie gegen den Uhrzeigersinn bewegen.
- Dein Heldenmarker muss immer in einem Loch sitzen. Du kannst den Heldenmarker nicht entfernen, um Platz für einen anderen Helden zu machen.

FLOHMATRATZE

Sehr verdeckt, trotzdem legst du dich nieder und verbindest deine Wunden. Wenn du auf diesem Feld rastest 👉 , heilst du 1 👄 .



SPRINT

- » Gib Aktionspunkte aus, um dich zu bewegen (siehe Heldenbewegung, S.18).
- » Wenn du anfängst, dich zu bewegen, ziehe eine Reaktionskarte, und erhalte so viele wie die Zahl auf der Karte angibt.

VERTEIDIGUNG

- » Du darfst eine Heldenkarte ziehen.
- » Gib Aktionspunkte aus, um deine Verteidigung zu verstärken. Nimm dir einen Verteidigungsmarker pro 2, die du so ausgibst. Jeder Marker gibt dir +1 gegen alle Angriffe. Wirf die Marker am Anfang deines nächsten Zugs ab.
- » Während dein Heldenmarker in dieser Speiche ist, verteidigt dein Held. Ziehe eine Reaktionskarte für dich, wenn du angegriffen wirst (siehe Gegnerangriffe, S.28).

STURMANGRIFF

- » Du darfst Aktionspunkte ausgeben, um dich zu bewegen.
- » Nach der Bewegung darfst du einen Angriff machen.
- » Handle diese Aktion separat ab. Du darfst Heldenkarten spielen, um deine Bewegung zu verstärken, dann beende die Bewegung. Dann darfst du Heldenkarten spielen, um deinen Angriff zu verstärken. Beende den Angriff.

RAST

- » Misch deinen Ablagestapel in das Heldenkartendeck.
- » Ziehe Karten, bis du wieder so viele Karten hast, wie deine Starthandgröße.
- » Du kannst anderen Helden nicht unterstützen, während dein Heldenmarker in dieser Speiche ist (siehe Unterstützung, S.12).
- » Wer auf einem Spielplanfeld mit Flohmatratze rastet, heilt 1

GEZIELTER SCHUSS +1 / STOSS

Diese Speiche enthält zwei verschiedene Aktionen. Nur ein Fernkämpfer kann Gezielter Schuss verwenden, und nur ein Nahkämpfer kann Stoß verwenden.

GEZIELTER SCHUSS

- » Du darfst einen Angriff durchführen. Du bekommst +1 für diesen Angriff. Du darfst auch Heldenkarten spielen, um den Angriff zu verstärken.
- » Danach darfst du dich ein Feld bewegen. Diese Bewegung kostet keine Aktionspunkte, selbst wenn du den Helden in gefährliches Terrain oder aus einem bedrohten Feld bewegst. Die Bewegung in gefährliches Terrain kann aber einen Fehlschlag auslösen (siehe Terrain, S.20).
- » Du kannst in dieser Aktion keine Aktionspunkte ausgeben (du kannst den Helden also nicht mehr als ein Feld bewegen).

STOSS

- » Du darfst einen Angriff machen. Du darfst Heldenkarten spielen, um den Angriff zu verstärken.
- » Wenn du diesen Angriff auswertest, ziehe eine Reaktionskarte und addiere ihren Wert zu deinem Angriff.
- » Falls dein Ziel den Angriff überlebt, schieb es ein Feld gerade weg von deinem Helden, selbst wenn der Angriff fehlschlägt.
- » Wenn du den Gegner in ein anderes Feld verschoben hast, oder der Gegner gestorben ist, musst du ein Feld in seine Richtung gehen. Falls du diagonal angegriffen hast, darfst du auch diagonal gehen. Diese Bewegung kostet keine Aktionspunkte, auch wenn du den Helden auf gefährliches Terrain oder aus einem bedrohten Feld heraus bewegst, aber die Bewegung in gefährliches Terrain kann einen Fehlschlag auslösen (siehe Terrain, S.20).
- » Du kannst in dieser Aktion keine Aktionspunkte ausgeben (du kannst also den Helden nicht mehr als 1 Feld bewegen).
- » Wenn der Gegner gegen eine Wand oder in gefährliches Terrain geschoben wird, löst das einen Fehlschlag aus.

» **Verteidigung:** Während du verteidigst, ziehst du jedes Mal eine, wenn du angegriffen wirst, und zählst ihren Wert zu deiner.

» Manche Heldenfähigkeiten geben auch Verteidigung. Falls du aus mehreren Quellen Verteidigung hast, ziehe eine pro Quelle, jedes Mal, wenn du angegriffen wirst, und zähle sie alle zu deiner.

Bastian spielt seine Schildmauer-Heldenkarte, die allen benachbarten Helden Verteidigung gibt. Elisa nimmt die Verteidigungsaktion auf dem Entscheidungsstein. Sie steht neben Bastian. Wenn Elisa angegriffen wird, bekommt sie + zu ihrer.

» Falls du das Pech hast, eine -1 zu ziehen, erhältst du -1.

» Merke: jeder Verteidigungsmarker, den du hast, gibt dir +1 gegen jeden Angriff.

HINWEISE ZU AKTIONEN

- Du **musst** extra zahlen, wenn du von einem Gegner weggehst (siehe Bedrohte Felder, S.18) oder um gefährliches Terrain zu betreten (siehe Terrain, S.20).
- Rasten ist die **einzige Möglichkeit**, deine abgeworfenen Heldenkarten in den Nachziehstapel zu **mischen** und deine Handkarten auf die Starthandgröße nachzufüllen.
- Wenn du dich nach einem Gezielten Schuss bewegst, kannst du damit keine Türen öffnen, Hebel betätigen oder andere Bewegungsaktionen durchführen.
- Manche Nahkämpfer können weiter als 1 angreifen. Wenn du einen Gegner mit Stoß angreifst, der mehr als 1 Feld weit weg ist, bewegst du dich trotzdem nur 1 Feld auf ihn zu.

BLOCKIERT BEWEGUNG

- » Helden und Gegner
- » Insektoidennester
- » Schatzkisten
- » Hebel
- » Opfer
- » Mauern und Spalten
- » Geschlossene Türen und Fallgitter
- » Felder außerhalb der Karte (markiert mit einem weißen 'X')

BLOCKIERT BEWEGUNG NICHT

Falltüren, offene Türen und Fallgitter, tote Helden.

WUNDENKARTEN WÄHREND DER BEWEGUNG

Manchmal wäre es sinnvoll, Wundenkarten mit einem Bewegungssymbol  zu spielen, um eure Bewegung zu reduzieren. Das ist erlaubt, solange die Gesamtbewegung mindestens Null ist!

ZUSAMMENFASSUNG BEDROHTE FELDER

- Kosten für bedrohte Felder sind unabhängig von der Anzahl der Gegner. Wenn mehrere Gegner das selbe Feld bedrohen, kostet es trotzdem nur +1 , das Feld zu verlassen.
- Wie andere Kosten im Rahmen der Bewegung werden auch die Kosten für bedrohte Felder für die eingekreiste Bewegungsaktion der Spezialaktion verdoppelt
- **Betret**en eines bedrohten Felds kostet nicht mehr.
- Helden verursachen keine bedrohten Felder, und Gegner sind von den Extrakosten nicht betroffen.

HELDENBEWEGUNG

Die meisten Bewegungsaktionen  (Bewegung, Sprint, Sturmangriff) erlauben es, ein benachbartes Feld weiter zu gehen für jeden Aktionspunkt . **Ihr könnt nicht diagonal gehen.** Alle Miniaturen auf der Karte blockieren Bewegung. Weder Helden noch Gegner können durch ein Feld gehen, auf dem sich ein anderer Held, Gegner, oder andere Miniatur befinden. Mauern, geschlossene Türen, Hebel und Schatzkisten blockieren auch die Bewegung. Ihr dürft Bewegungszahlenkarten  spielen, um mehr Aktionspunkte  zu bekommen, aber ihr müsst sie spielen, bevor ihr beginnt, die Miniatur zu bewegen. Wenn euch andere Helden unterstützen, bestimmt den Abstandsmalus bevor ihr die Miniatur bewegt (siehe Heldenkarten, S.11).



Niffil beginnt das Szenario und hat 7 . Er gibt 1 , um das Eingangsfeld zu betreten, 4 , um sich neben die Tür zu stellen, 1 , um die Tür zu öffnen, und 1 , um durch die Tür zu gehen. Das ist alles eine einzige Bewegungsaktion.

BETRETEN UND VERLASSEN DER KARTE

Die Heldenminiaturen fangen das Spiel außerhalb der Karte an. Ihr müsst eine  Aktion (Bewegung, Sprint, Sturmangriff, etc) wählen und der erste  den ihr ausgibt, bringt euch auf das Eingangsfeld.

Helden, die nicht auf der Karte sind, können keine Karten spielen oder Aktionen durchführen, außer solche, die sie auf die Karte bringen. Sie können nicht das Ziel von Angriffen oder Fähigkeiten sein, können nicht helfen und auch ihnen kann nicht geholfen werden. Sie können mit anderen Miniaturen in keiner Art interagieren, bevor sie auf der Karte sind.

Wenn ein Held auf des Ausgangsfeld kommt, wird die Miniatur sofort von der Karte entfernt. Am Ende der Heldenphase wird dann der Heldenmarker vom Entscheidungsstein genommen. Ein Held kann die Karte nicht wieder betreten, wenn er sie verlassen hat.

BEDROHTE FELDER

Jedes Feld in  1 eines Gegners ist ein bedrohtes Feld. Sich von einem Gegner lösen, also ein bedrohtes Feld verlassen, kostet +1 . **In ein bedrohtes Feld hineingehen kostet nicht mehr,** folglich kostet von einem bedrohten Feld auf ein anderes bedrohtes Feld zu gehen trotzdem nur +1 .

AKTIONEN BEI EINER BEWEGUNG

Während einer Bewegungsaktion  könnt ihr Aktionspunkte  ausgeben, um eine oder mehrere kleinere Aktionen zu machen. Ihr dürft euch davor und danach weiterbewegen, so lange noch  übrig sind.

Olazábal (1) will sich drei Felder bewegen, um einen Akolythen anzugreifen, aber ein Knochenwurm (A) bedroht ein Feld entlang des Wegs. Sie wird +1  zahlen müssen, um das zweite Feld zu verlassen und ihr Ziel zu erreichen.

Der Malus durch bedrohte Felder erhöht sich nicht mit der Anzahl der Gegner. Obwohl ihr Zielfeld von zwei Gegner bedroht wird, muss sie beim Verlassen trotzdem nur 1 extra  zahlen.



TÜR ÖFFNEN ODER SCHLIESSEN - 1 ⚡

Türen sind auf der Linie zwischen zwei Feldern. Ihr könnt eine Tür öffnen oder schließen, wenn sie an der Kante von dem Feld ist, auf dem eure Miniatur steht.

- » Türen kommen geschlossen und unversperrt ins Spiel, außer das Szenario gibt es anders vor.
- » Um eine verschlossene Tür zu öffnen, müsst ihr das Schloss knacken (siehe unten) oder die Tür zerstören (siehe Schlösser zerstören, S.25).
- » Markiert offene Türen dadurch, dass ihr den Marker dreht oder auf die Seite schiebt.

EINEN HEBEL IN ABSTAND 1 BETÄTIGEN - 1 ⚡

Hebel sind auf dem Szenariobogen und dem Token mit einer Rune markiert. In den meisten Fällen öffnet und schließt ein Hebel eine Tür oder ein Fallgitter mit der gleichen Rune (auf der Karte aufgedruckt). Die Runen sind: ✨, ⚡ & ⚡

- » Markiert offene Fallgitter dadurch, dass ihr den Marker dreht oder auf die Seite schiebt.
- » Manche Szenarien beschreiben Hebel, die andere Funktionen haben.

EINEN SCHATZ EINEM ANDEREN HELDEN GEBEN - 1 ⚡

Gib einem benachbarten Helden einen Schatz. Der Schatz kann in einem Gegenstandsfeld oder im Rucksack sein, und kann beim anderen Helden in ein Gegenstandsfeld oder den Rucksack gelegt werden. Schätze kann man nicht nehmen, sondern nur geben.

EINEN TOTEN HELDEN IN ABSTAND 1 PLÜNDERN - 1 ⚡

Für jeden ⚡, den ihr ausgeben, könnt ihr einen Gegenstand aus dem Gegenstandsfeld oder dem Rucksack eines toten Helden nehmen (siehe Schätze, S.31).

EIN SCHLOSS KNACKEN

Ihr könnt ⚡ ausgeben, um ein Schloss einer Schatzkiste zu knacken, die sich im Abstand 1 vom Helden befindet, oder ein Schloss einer Tür, die an einer Kante des Felds des Helden ist:

1. Gebt an, wie viele eurer übrigen ⚡ ihr ausgeben wollt für den Versuch, das Schloss zu knacken. Ihr dürft 🗳 Zahlenkarten und/oder 1 BELIEBIG 🎲 für zusätzliche ⚡ ausspielen.
2. Zieht zwei Reaktionskarten 🗳 🗳.
3. Die Aktionspunkte ⚡ die ihre ausgegeben habt, müssen mehr sein als die Summe 🗳 + 🗳 der Zahlen auf den Reaktionskarten.

Schatzkisten: Wenn ihr eine Schatzkiste öffnet, bekommt ihr den Schatz darin. Zieht eine Karte vom Schatzkartendeck und entfernt die Schatzkiste von der Karte (siehe Schätze, S.31).

Verschlossene Türen: Wenn ihr eine Tür aufsperrt, öffnet ihr sie sofort. Die Tür bleibt unversperrt, und jeder kann sie jetzt normal öffnen und schließen. Türen können nicht (wieder) versperrt werden.

Fallgitter: Fallgitter haben kein Schloss, das man knacken kann, und können nur mit dem richtigen Hebel geöffnet werden (siehe Einen Hebel betätigen, weiter oben) oder zerstört werden (siehe Schlösser zerstören, S.25).

TELEPORTATION

Manche Heldenfähigkeiten erlauben es, euch zu teleportieren. Teleportation ist eine Art der Bewegung. Beispielsweise ist 4 Felder zu teleportieren ähnlich wie 4 Felder zu gehen, mit diesen Zusatzregeln:

- » Kein Feld blockiert die Bewegung.
- » Terrain und bedrohte Felder kosten nicht zusätzliche ⚡.
- » Es gibt keine Fehlschläge wegen gefährlichen Terrains, außer auf dem Feld, auf dem die Teleportation endet und die Miniatur wieder in der wirklichen Welt auftaucht.
- » Teleportation muss auf einem leeren Feld enden.
- » Während einer Teleportation kann man keine "Aktionen während einer Bewegung" ausführen, wie zum Beispiele Hebel betätigen oder Schlösser knacken.

HELDENSPEZIFISCHE ERKLÄRUNGEN

Nickerchen (Niffil): Misch deinen Ablagestapel in den Nachziehstapel, füll deine Hand auf die Starthandgröße auf. Du darfst anderen Helden helfen (weil dein Marker auf Spezial ist und nicht auf Rast).

Feuerball (Elisa): Wähle eine Miniatur in Reichweite und Sicht als Mittelpunkt des Angriffs. Der Angriff trifft alle Miniaturen in ⚡1 des Ziels, inkl. dir selbst. Du kannst kein leeres Feld als Ziel wählen. Jede Miniatur ist als Ziel gültig, auch Schatzkisten.

Killerinstinkt (Bastian): Diese Karte gibt 🗳 +5, wenn du sie für dich selbst spielst, aber nur 🗳 +1 wenn du sie als Hilfe für einen anderen Helden spielst.

Schildmauer (Bastian): Diese Karte gibt anderen Helden Verteidigung. Wenn diese Helden eine 🗳 zum Verteidigen ziehen, und sie hat ein 🗳 Symbol, dann hat die 🗳 Karte keinen Effekt; wirf sie weg. Damit endet auch die Schildmauer für alle Helden. Das gilt nicht für andere Quellen der Verteidigung, die diese Helden vielleicht auch haben.

Steinmauer (Olazábal): Du musst die Mauer auf einem leeren Feld platzieren. Die Mauer kann nicht zerstört werden und bleibt bis zum Ende des Szenarios.



• Anmerkung: Teleportation kann eine Bewegungs- 🗳 oder Spezialaktion 🗳 sein, je nach Helden. Ihr könnt Teleportation mit anderen Aktionen kombinieren. Perdition's Mouth ist voll von mächtigen Fähigkeitenkombos, die es zu entdecken gibt.

TERRAIN

Manche Felder müssen vorsichtig betreten werden und erschweren Bewegung und/oder Sicht.

Terrainmarker

Szenarien beschreiben, wann Spieler die Karte mit **Terrainmarkern** ändern müssen.



Opferausgang



Schatzkiste



Steinmauer



Geröll



Akolythenausgang



Nebel



Name: Uneben

Beispiele: Aufgegrabene Erde, verrottetes Holz, aufgebrochener Stein

Nachteil: 2 beim Betreten (also 2 statt der normalen 1)

Fehlschlag: Beendet Bewegung



Name: Geröll

Beispiele: Grober Kies, zerbrochene Ziegel, umgefallene Statuen, Leichen, Möbel

Nachteil: 3 beim Betreten

Fehlschlag: Beendet Bewegung



Name: Versteck

Beispiele: Rauchwolke, Leinwand, Leichenberg, kleine Gebäude

Nachteil: 3 beim Betreten, blockiert SL durch, aber nicht rein oder raus

Fehlschlag: Beendet Zug



Name: Wasser

Beispiele: Bäche, Abwasser, Bewässerungsgraben

Nachteil: 4 beim Betreten

Fehlschlag: 1 (beendet nicht Bewegung)



Name: Hindernis

Beispiele: Niedrige Kliffe, hohe Steine, enge Kluften

Nachteil: 5 zum Betreten, blockiert Sichtlinie

Fehlschlag: 1 , beendet Zug



Name: Mauer

Beispiele: Ziegel, große Statuen oder Maschinen, Tunnelmauern, verschlossene Türen

Penalties: Blockiert Bewegung und Sichtlinie

Fehlschlag: 1 und beendet Bewegung (wenn hineingeschoben)



Name: Fallgitter

Beispiele: Eisengitter, Zellentüren

Nachteile: Blockiert Bewegung (aber nicht Sichtlinie)

Fehlschlag: 1 und beendet Bewegung (wenn hineingeschoben)



Name: Spalte

Beispiele: Schmale Fenster, Schießscharten, Risse in der Wand

Nachteile: Blockiert Bewegung, blockiert Sichtlinie (außer angrenzend)

Fehlschlag: 1 und beendet Bewegung (wenn hineingeschoben)



Name: Falltür

Beispiele: Eingang der Kultisten

Nachteil: Keiner (blockiert weder Bewegung noch Sicht)

Fehlschlag: Keiner



Name: Unbetretbar/Außerhalb der Karte

Examples: Grube ohne Boden, unüberwindbare Mauer, Olazábal's Steinmauer

Nachteil: Blockiert Bewegung und Sichtlinie

Fehlschlag: Keiner

NACHTEILE

Felder mit einem Bewegungsnachteil kosten mehr als 1•❄️, wenn man sie betritt. Angriffe sind nicht möglich durch Felder, die SL blockieren (siehe Heldenangriffe, S.22).

FEHLSCHLAG

Wenn man ein gefährliches Terrain betritt, kann ein Fehlschlag passieren.

- » **Gefährliches Betreten:** Wenn ein Held ein solches Feld betritt, zieht eine Reaktionskarte 🗡️ für jeden Gegner, der in Abstand 1 von dem Feld steht. Wenn irgendeine dieser Karten ein Augensymbol 🗡️ zeigt, erleidet der Held den Fehlschlag des Felds. Zieht keine Reaktionskarten 🗡️ für Insektoidennester oder Falltüren in Abstand 1.
- » **Hineingeschoben:** Wenn eine Miniatur in ein solches Feld geschoben wird, erleidet sie sofort den zugehörigen Fehlschlag, ohne Chance, dem zu entkommen.

BEENDET BEWEGUNG, BEENDET ZUG, UND BLOCKIERT BEWEGUNG

Fehlschläge geschehen, nachdem ihr ein Feld betretet. Wenn ihr zum Beispiel ein Geröllfeld betretet und den Fehlschlag "Beendet Bewegung" erleidet, könnt ihr keine weiteren❄️ mehr für Bewegungen oder Aktionen bei der Bewegung ausgeben.

Der Fehlschlag "Beendet Zug" verhindert, dass ihr irgendeine weitere Aktion durchführt. Falls ihr einen Sturmangriff (Bewegung, dann Angriff) in ein Geröllfeld ⚠️ macht, kann es euch passieren, dass ihr die Bewegung beenden müsst, aber ihr könnt immer noch den Angriff machen. Wenn ihr den Sturmangriff in ein Versteck 🏠 hinein macht, kann es passieren, dass ihr gezwungen werdet, den Zug zu beenden ohne weitere Bewegung oder Angriff.

Wenn ihr eine Figur in ein Feld hineinschiebt, dass die Bewegung beendet, bewegt sich die Figur nicht weiter, selbst wenn ihr sie weiter schieben dürft. Wenn ihr eine Figur in eine Wand schiebt, erleidet sie 1 🩸 Schaden und beendet ihren Zug vor der Mauer.



Elisa (1) hofft, an den Rotikka (2) vorbeilaufen zu können, bevor sie eingesperrt wird, aber sie muss 3•❄️ zahlen, um das Geröllfeld ⚠️ zu betreten. Sie muss auch zwei 🗡️ Karten ziehen für die zwei Gegner im Abstand 1 von dem Geröllfeld, weil es gefährliches Terrain ist. Wenn auch nur eine dieser Karten ein 🗡️ zeigt, erleidet sie den Fehlschlag (beendet Bewegung), und es wird sie ziemlich sicher jemand retten müssen, bevor die Gegner angreifen.

Ein Knochenwurm (3) hat Tyra (4) auf ein Kliff (ein Hindernis) hinauf verfolgt, aber die Kämpferin weigert sich zu fliehen. Sie wählt die Spezialaktion und spielt ihre Monsterpulkarte, die ihr erlaubt, einen Gegner drei Felder wegzuschieben. Sie schiebt den Knochenwurm weg, über das Kliff, womit er automatisch einen Fehlschlag erleidet (1 🩸 Schaden und beendet Zug). Tyra kann ihre Spezialaktion fertig spielen, aber der "beendet Zug" Teil des Fehlschlags verhindert, dass sie den Knochenwurm als Teil dieser Aktion noch weiter schieben kann.

GEGNER UND TERRAIN

- Bewegungsnachteile betreffen Kultisten 🧙, aber *nicht* Insektoiden 🐛 oder den Dämon. 🧛
- Gegner erleiden Fehlschläge, wenn sie in Felder geschoben werden, aber sie erleiden sie nie, wenn sie ein Feld absichtlich betreten.

VERMISCHTES

- » Es gibt **keinen** Fehlschlag, wenn ihr jemand in ein Insektoidennest, eine Schatzkiste, oder eine andere Miniatur schiebt.
- » Schatzkisten blockieren Bewegung aber nicht Sicht.
- » Ihr könnt euch auf eine Falltür stellen, aber das hindert die Kultisten nicht daran, auf den benachbarten Feldern zu erscheinen.
- » Ihr könnt Gegner mit Stoß schieben oder mit Heldenfähigkeiten oder Gegenständen, die schieben erlauben.
- » Alle Bewegungskosten sind **doppelt** so hoch wenn man sich nach einer Spezialaktion ⚠️ bewegt.

SICHTLINIE (SL)

Blockiert nicht SL

- Fallgitter
- Tote Helden
- Hebel und Schatzkisten
- Falltüren
- Lichter
- Unebener Boden, Geröll, und Wasser

Blockiert SL

- Helden und Gegner
- Insektoïdennester
- Opfer
- Verstecke  and Hindernisse 
- Mauern und Spalten
- Geschlossene Türen
- Felder außerhalb der Karte

SCHIEBEN

- Schieben bewegt einen Gegner in ein anderes Feld.
- Einen Gegner in ein Spezialterrain schieben löst die Fehlschlagsstrafe aus.
- Einen Gegner auf ein Feld zu schieben, das die Bewegung oder den Zug beendet (wie Geröll oder Versteck) beendet seine Bewegung, auch wenn du ihn weiter schieben hättest können.
- Einen Gegner in eine Wand, eine geschlossene Tür oder ein geschlossenes Fallgitter zu schieben verursacht ihm 1  Schaden. Die Bewegung endet.
- Man kann diagonal schieben (außer explizit verboten). Wenn du z.B. einen Gegner diagonal mit Stoß angreifst, schiebst du ihn ein Feld diagonal weg und stellst dich dann auf das Feld, auf dem er war.
- Einen Gegner in eine andere Miniatur zu schieben beendet die Bewegung im Feld davor (ohne Strafschaden).
- Hebel und Schatzkisten können geschoben werden.
- Du kannst nur Figuren deiner Größe (oder kleinere) schieben. Um eine GROßE (größer als 1x1) Figur zu schieben, musst du selbst GROß sein.

HELDENANGRIFFE

Wenn ihr auf dem Entscheidungsstein eine  Aktion erreicht, könnt ihr nach den folgenden Regeln einen Gegner angreifen.

ABSTAND/REICHWEITE UND SICHTLINIE

Ihr könnt einen Gegner nur angreifen, wenn ihr eine Sichtlinie (SL) zu ihm ziehen könnt. Die SL ist eine Gerade von der Mitte des Feldes des Helden zur Mitte des Feldes des Ziels. Diese Gerade darf nicht durch ein Feld gehen, das von einem anderen Helden oder Gegner besetzt ist, noch durch ein Feld mit Terrain, das die Sichtlinie unterbricht.

BENUTZT DAS REICHWEITEATTRIBUT IN DER ZEILE MIT EUREN MOMENTANEN LEBENSPUNKTEN

Ein Held mit  1-3 darf Ziele angreifen, die ein bis drei Felder von ihm entfernt sind. Eure Reichweite kann sich mit euren momentanen Lebenspunkten ändern.

BESTIMMT REICHWEITE ANHAND DER KÜRZESTEN VERBINDUNG, AUCH DIAGONAL

Ein Feld neben einem Helden oder diagonal zu ihm ist in Reichweite  1. Darüber hinaus zählt ihr die Reichweite als kürzeste Verbindung durch gerade oder diagonal angrenzende Felder.

NICHTS REICHT WEITER ALS 6 FELDER

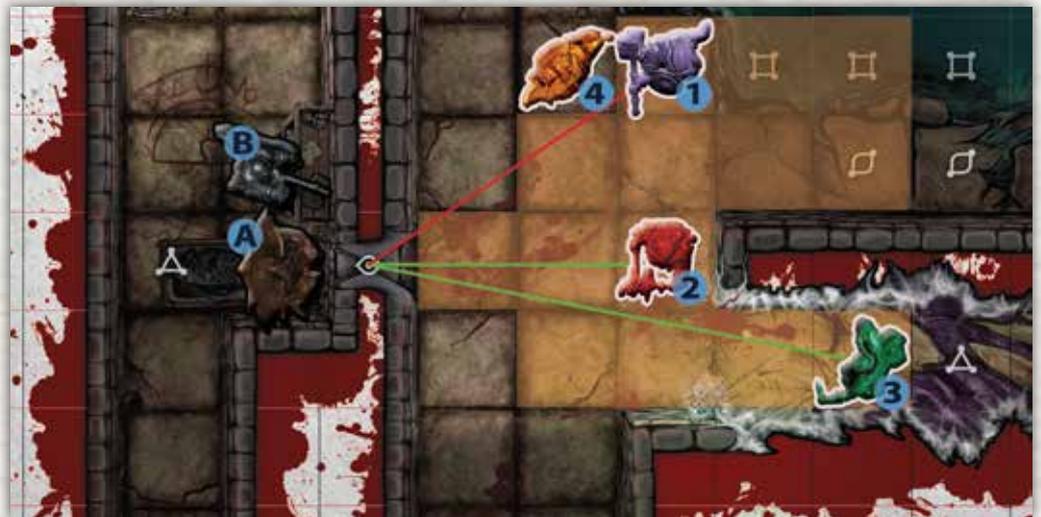
SL-Fähigkeiten und Angriffe können niemals auf ein Ziel angewendet werden, das mehr als 6 Felder entfernt ist. Das gilt auch für Fähigkeiten, die anderen Helden in eurer Sichtlinie helfen.

ZWEI ECKEN MIT BLOCKIERTER SICHTLINIE BLOCKIEREN DIE SICHT

Die Sichtlinie darf durch eine Ecke eines Feldes verlaufen, das die Sichtlinie blockiert, zum Beispiel durch die Ecke einer Wand oder die Ecke eines Feldes, das von einem Gegner besetzt ist. Die Sichtlinie darf aber niemals durch zwei solche Ecken verlaufen, auch nicht wenn diese nicht nebeneinander liegen.

SICHTLINIE DARF DURCH SPALTEN VERLAUFEN

Eine Miniatur kann eine Fähigkeit oder einen Angriff spielen, als würde sie von einer Spalte an einem angrenzenden Feld ausgehen (siehe z.B. Kegelangriff, S. 24). Zeichne die Sichtlinie von der Mitte einer Spalte, z.B. einer Schießscharte, der gerade an den Helden angrenzt. Sie muss dann auch durch die gegenüberliegende Kante des Feldes mit der Spalte verlaufen. Die Sichtlinie darf nicht durch einen Spalt verlaufen, der diagonal an den Helden angrenzt. Wenn die Sichtlinie eine Ecke des Spalts schneidet, dann darf sie keine weiteren Ecken schneiden. Die Reichweite wird trotzdem von der Miniatur aus gemessen.



Der Beschwörer (A) kann durch den Spalt die orangen Felder sehen, bis zum Abstand 6.

- » *Die SL zu Tyra (1) ist durch Elisa (4) blockiert.*
- » *Er sieht Olazabal (2) und Niffil (3).*
- » *Er kann Elisa nicht sehen, weil sie außerhalb des Sichtkegels steht.*
- » *Die Wache (B) kann nicht durch den Spalt schauen, weil er diagonal zu ihr ist.*
- » *Keiner der Helden steht angrenzend zum Spalt, deswegen haben sie alle keine SL auf den Beschwörer (A).*

ANGRIFFE AUSFÜHREN

Angriffe werden wie folgt ausgeführt:

1. Ihr dürft -Heldenkarten spielen um euer Angriffsattribut für diesen Angriff um den Wert der Karte(n) aufzuwerten. (Einige Spezialattacken werden mit Spezial Zahlenkarten aufgewertet). Einige Heldenkarten fügen euren Angriffen weitere Effekte hinzu. Andere Helden dürfen Zahlenkarten spielen um euren Angriff zu unterstützen.
2. Zieht eine Reaktionskarte . Addiert den Wert dieser Karte zum Verteidigungsattribut des Gegners. Nachdem ihr diese Karte zieht dürft ihr keine weiteren Heldenkarten spielen, noch dürfen andere Helden Karten zu eurer Unterstützung spielen.
3. Der Angriff ist erfolgreich, wenn nach Verrechnung aller Boni und Abzüge der Angriffswert höher ist als der Verteidigungswert. Im Falle eines Unentschiedens ist der Angriff nicht erfolgreich.
4. Ein erfolgreicher Angriff fügt dem Ziel **1 Punkt Schaden** zu. Hat ein Gegner nur 1 ist er tot und wird in den Tote Gegner-Pool gelegt. Gegner mit mehr als 1 bekommen einen Schadensmarker unter die Miniatur, und der Gegner stirbt, wenn er gleich viele Schadensmarker hat wie .



Bei vollen Lebenspunkten hat Tyra 1-2, Sie kann also diese Wache aus 2 Feldern Abstand angreifen. Sie hat 4 und wertet den Angriff mit einer 2 Heldenkarte auf.

Die Wache hat 2. Bei der Ausführung des Angriffs zieht Tyra eine Reaktionskarte für die Wache: eine 3 .. Tyras Angriff 6 reicht gerade aus, um die Verteidigung 5 der Wache zu überwinden. Der Angriff gelingt. Die Wache hat 2 , also legt Tyra einen Schadensmarker unter die Wachenfigur.

INSEKTOIDENNESTER ANGREIFEN

Ihr könnt Insektoidennester wie Gegner angreifen. Verteidigung und Lebenspunkte der Nester findet ihr auf der Gegner-Referenzkarte für Insektoide.

Wenn ihr ein Nest zerstört passiert folgendes:

- » Entfernt das Nest vom Spielplan
- » Legt einen Geröll-Terrainmarker auf das Feld des Nests. Die Überreste des Nests zählen als spezielles Terrain.
- » Rückt ein Feld auf der Bedrohungsskala vor. Die Gegner bemerken, dass etwas nicht stimmt. Haltet diese Veränderung auf dem Kampagnenblatt fest. (siehe Gegner ins Spiel bringen, S.25).

ANGRIFF ZUSAMMENFASSUNG

Angriff des Helden
 + Zahlen + Effekte von
 Heldenkarten
 + Hilfe von anderen
 Helden
 + Angriffsspeiche:
 tausche 2 für 1
Muss Verteidigung
 des Gegners
 übertreffen

ANGRIFF ERLÄUTERUNGEN

- » Eine Heldenkarte verbessert nur einen einzelnen Angriff (außer explizit anders angegeben).
- » Angriffe müssen auf eine Miniatur zielen, auch Flächenangriffe. Ihr könnt nicht leere Felder angreifen.
- » Die Angriffsspeiche erlaubt den Tausch von je 2 für +1 Angriff. Ihr müsst ausgeben bevor ihr die Karte zieht.
- » Text auf Karten gilt nur für eure Angriffe, nicht bei Helfen.

Elisa's Elfendolch ist z.B. eine 3 Karte mit "Wenn diese Karte Schaden verursacht, nimm sie wieder auf die Hand."

Ihr könnt diese Karte spielen, um einem anderen Helden mit +3 zu helfen, aber dann kommt die Karte nicht auf die Hand zurück.

- » Wenn ein Held einen Helden angreift, zieht keine Reaktionskarte zum Verstärken der Verteidigung (außer der Held verteidigt gerade).



FLÄCHENANGRIFFE

Einige Heldenkarten, z. B. Elisas Feuerball und Simma's Verbannung (Banish), lassen einen Angriff mehrere Ziele treffen. Es gibt zwei Typen von Flächenangriffen: Flächenangriffe, die wie Explosionen kreisförmig wirken, und Kegelangriffe, die vom Angreifer in eine Richtung ausgehen.

Beide Arten von Flächenangriffen haben folgendes gemeinsam:

- » Führt alle Attacken gleichzeitig aus, aber zieht für jedes betroffene Ziel eigene Reaktionskarten .
- » Wenn ihr den Angriff mit einer Heldenkarte aufwertet, dann könnt ihr entscheiden, den Angriff nur gegen ein Ziel oder gegen alle betroffenen Ziele aufwerten.
- » Wundenkarten können keine Flächenangriffe aufwerten. Ihr könnt keine Karten mit negativen Werten spielen, um den Angriff gegen betroffene Helden abzuschwächen (siehe Wundenkarten, S.13).
- » Jede Miniatur im Einzugsgebiet wird nur einmal getroffen, egal wie viele Felder sie belegt.
- » Wände und geschlossene Türen blockieren Flächenangriffe (siehe unten).
- » Eine geschlossene Tür zwischen zwei Feldern, die vom Flächenangriff betroffen sind, wird mit angegriffen und eventuell zerstört (siehe Schlösser zerstören, S.25).
- » Schatzkisten im Angriffsbereich können auch zerstört werden. Passt auf, wenn kein Held neben der Schatzkiste steht, der sie plündern kann, gehen die Schätze verloren (siehe Schlösser zerstören, S.25).
- » Geschlossene Fallgitter blockieren Flächenangriffe nicht, aber können auch getroffen und zerstört werden.

KREISFÖRMIGER FLÄCHENANGRIFF

- » Wählt das Ursprungszielfeld. Es kann jedes besetzte Feld in Reichweite des Helden sein, zu dem SL besteht. Passt auf: Ihr könnt nie ein leeres Feld als Ziel wählen.
- » Das Ursprungszielfeld und alle Felder mit Abstand 1 und SL dazu sind betroffen.

Elisa spielt ihre Feuerball-Karte. Sie greift den Chi'leen in 6 an, ihre maximale Reichweite. Der Feuerball erzeugt einen Flächenangriff auf jede Figur in 1 des anvisierten Feldes. Durch die Feuerball-Karte wird Elisas Angriff zu 3 aufgewertet. Sie spielt eine weitere Karte als 1 . Mit dieser Karte könnte sie den Angriff gegen den Chi'leen, ihr gefährlichstes Ziel aufwerten, oder sie kann den gesamten Angriff aufwerten und hätte so eine bessere Chance, die umstehenden Gegner zu töten, aber das würde ihren Angriff auch gegen Olazábal aufwerten.

Olazábal ist vorbereitet. Sie spielt eine 2 Heldenkarte und hat zusammen mit ihrem Verteidigungsattribut 4. Elisa spielt die 1 -Karte, um den gesamten Angriff aufzuwerten. Ihre 4 ist unentschieden gegen Olazábals Verteidigung und fügt der Zwergin keinen Schaden zu. Sie brüllt „Jag' sie in die Luft!“ und wirft sich zu Boden als Elisa ein flammendes Inferno in den Kampf wirft.

KEGELANGRIFF

Ein Kegelangriff betrifft ein dreieckiges Gebiet, das vom Angreifer ausgeht.

- » Wählt ein benachbartes Feld in SL. Der Kegel wird in diese Richtung gezeichnet, weg vom Angreifer.
- » Der Kegel wird als Dreieck gezeichnet, von dem ein Eck im gewählten Feld ist.
- » In Richtung des Kegels wird das Dreieck mit jedem Abstand um ein Feld links und rechts breiter (siehe Bild links). Der Kegel ist immer 6 Felder hoch.
- » Zeichne die Sichtlinie vom Angreifer (oder von einem angrenzenden Spalt, wenn der als Startfeld gewählt wurde) wie in den Regeln auf Seite 22 angegeben, bis darauf, dass Miniaturen nicht die Sichtlinie blockieren.
- » Nur Felder im Angriffsbereich mit SL sind betroffen (bis auf die Ausnahmen unten).
- » Wenn eine geschlossene Tür die SL zu einem anderen Feld im Angriffsbereich blockiert, wird die Tür selbst angegriffen (siehe Schlösser zerstören, S.25), aber der Angriff geht dahinter nicht weiter.
- » Versteckte, Schatzkisten, Fallgitter, Helden und Gegner blockieren den Kegelangriff nicht – er schlägt durch alle Miniaturen durch und trifft sie dabei.

Knochenwürmer kommen langsam auf die Helden zu. Simma verschafft den Helden etwas Zeit, indem er mit einer Spezialaktion seine Bannen -Fähigkeit einsetzt. Sie zwingt alle Gegner in einem 6-Kegel, sich zu entfernen.

Simma wählt ein angrenzendes Feld als Ausgangsfeld. Er trifft so den angrenzenden Knochenwurm sowie drei weitere, die in SL des Ausgangsfeldes stehen. Zu zwei Knochenwürmern besteht vom Ausgangsfeld keine SL, ein weiterer befindet sich außerhalb des Kegels.

Kegelangriff-beispiel

Die orangenen Felder zeigen die potentiell vom Angriff betroffenen Felder.

Schwarze Punkte zeigen Felder, die tatsächlich betroffen sind.

Ein rotes X markiert Felder, zu denen keine SL besteht.



SCHLÖSSER ZERSTÖREN

Mit einem Angriff könnt ihr versuchen, eine Schatztruhe, eine geschlossene Tür oder ein Fallgitter zu zerstören. Truhen und Türen haben kein Verteidigungsattribut. Wenn ihr sie angreift zieht ihr zwei Reaktionskarten  +  für das Schloss, euer Angriff muss die Summe dieser beiden Karten übertreffen. Ihr könnt diesen Angriff genau wie einen Angriff gegen einen Gegner aufwerten, aber nur bevor ihr die Reaktionskarten für das Schloss zieht.

Schatztruhen: Wenn ihr eine Schatztruhe zerstört, darf ein Held in Abstand 1 eine Schatzkarte ziehen (siehe Schätze, S.31). Befindet sich kein Held in Abstand 1, dann wurde der Schatz durch den Angriff mit zerstört. In beiden Fällen wird die Schatztruhe vom Spielplan entfernt.

Geschlossene Türen: Wenn ihr eine geschlossene Tür zerstört, dann entfernt sie vom Spielplan. Diese Tür kann nicht wieder geschlossen werden. Offene Türen können nicht angegriffen oder beschädigt werden.

Geschlossene Fallgitter: Fallgitter sind stabiler als Türen. Um ein Fallgitter zu zerstören muss euer Angriff drei Reaktionskarten  +  +  übertreffen. Wenn ein Fallgitter zerstört wird, entfernt es von der Karte. Offene Fallgitter können nicht angegriffen oder beschädigt werden.

Flächenangriffe: Ihr könnt Schatztruhen, geschlossene Türen und geschlossene Fallgitter mit Flächenangriffen angreifen (siehe Flächenangriffe auf der vorigen Seite).

ERSCHÖPFUNG

Manchmal müsst ihr beim Einsatz mächtiger Heldenkarten Erschöpfungsmarker hinnehmen. Jeder Marker verringert euer Aktionspunkteattribut  um 1, so dass ihr in eurem Zug 1  weniger habt. **Eure Aktionspunkte können dadurch nicht unter 3  fallen.** Einige Heldenfähigkeiten können Erschöpfungsmarker entfernen. Anderenfalls behaltet ihr sie bis zum Ende des Szenarios.

GEGNER INS SPIEL BRINGEN

Neue Gegner betreten den Szenario in einer "Gegner ins Spiel bringen"-Aktion  .

1. LEST DIE BEDROHUNGSSKALA

Die Bedrohungsskala hat 17 Felder mit Zahlen von 1 bis 5. Das erste Feld zeigt einen rote *. Nehmt die Zahl des aktuellen Feldes als Bedrohungswert.

2. NEHMT MONSTER AUS DEM MONSTERPOOL

Bei einer „Primäre Gegner ins Spiel bringen“-Aktion , wählen die Helden Figuren aus dem primären Monsterpool. Bei einer „Sekundäre Gegner ins Spiel bringen“-Aktion  wählen sie Figuren aus dem sekundären Monsterpool.

Wählt so viele Figuren aus dem Pool, wie die Zahl auf der Bedrohungsskala vorgibt. Ist diese Zahl größer als die Zahl verbleibender Figuren im Monsterpool, dann wählt alle verbleibenden Figuren.

3. EINTRITTSUNKT WÄHLEN UND GEGNER PLATZIEREN

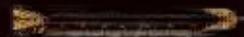
Platziert die gewählten Gegner auf dem Spielplan. Insektoide Gegner  erscheinen bei einem Insektoidennest, Kultisten  erscheinen bei einer Falltür.

- » Platziert jeden Gegner gerade neben einem passenden Eintrittspunkt. Die Spieler wählen an welchen Eintrittspunkt und auf welchem der umliegenden Felder der Gegner erscheint.
- » Findet sich kein freies Feld benachbart zu einem passenden Eintrittspunkt, dann platziert den Gegner diagonal zu einem Eintrittspunkt.
- » Findet sich für einen Kultisten kein freies Feld gerade oder diagonal neben einer Falltür, dann platziert ihn auf der Falltür.
- » Kann eine Figur nicht in  1 zu einem passenden Eintrittspunkt platziert werden, verbleibt sie in ihrem Monsterpool. Wenn möglich müssen die Spieler einen anderen Gegner aus diesem Pool wählen und diesen platzieren.

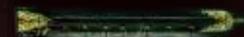
SPEZIALREGEL FÜR EINTRETENDE CHI'LEEN: TERROR

Niedere Insektoide können einem Chi'leen nicht im Weg stehen. Wenn ihr einen Chi'leen aus dem Pool wählt, müsst ihr ihn vor allen anderen Gegnern platzieren. Wenn es keine freien Felder in  1 um ein Insektoidennest gibt, dann schiebt ein oder zwei kleinere Insektoide vom Nest weg, um Platz für den Chi'leen zu schaffen.

TÜR



FALLGITTER



• **Achtung: Fallgitter und Türen** sind auf der Karte markiert. Stellt einen entsprechenden Marker (oder Miniatur) auf die angegebene Kante des Felds.

BEDROHUNGSSKALA ZUSAMMENFASSUNG

- Fangt an damit, auf **Bedrohungsskala** soweit **vorwärts zu gehen** wie die Nummer des aktuellen Szenarios ist, und je 1 Feld pro mitspielendem Helden.
- +1 wenn die Helden ein Insektoidennest zerstören
- +1 wenn ein Akolyt den Alarm auslöst (siehe Spezialbewegung der Akolythen, S.28)
- -1 wenn ein Held stirbt
- -1 wenn ein Held einen Wyrmandalus Shard Schatz wegwirft
- Falls auf der Bedrohungsskala das letzte Feld erreicht wird, kann die Bedrohung nicht mehr **NEST** werden

Insektoide  erscheinen bei Insektoidennestern.



FALLTÜREN

Kultisten  erscheinen bei Falltüren.



HINWEISE FÜR DIE GEGNERRUNDE

- Wenn am Anfang der Gegnerphase ein  gezogen wurde, kommen Gegner aus dem Reservepool  in die anderen Pools (siehe Gegnerphase, S.15).
- Gegner kommen nicht direkt aus dem Reservepool oder dem Tote Gegner-Pool ins Spiel (außer das Szenario bestimmt es).
- Der Dämon kommt in keinen Pool. Das Szenario beschreibt, wie der Dämon ins Spiel kommt.

ABYSSAL RIFT BEWEGUNGS-REIHENFOLGE

Knochenwurm > Rotikka
> Chi'leen > Tharnix
> Akolyth > Wache
> Beschwörer > Dämon

KULTISTEN UND TERRAIN

Kultisten  müssen für schwieriges Terrain extra  zahlen. Ein Kultist kann aber auf jeden Fall seine ganze Bewegung  ausgeben, um ein Feld weiterzugehen, egal wie viele Aktionspunkte es kosten würde. Ein Kultist kann also ein Kliff oder Geröll betreten.

Uneben  : 2 

Geröll  : 3 

Versteck  : 3 , blockiert SL

Wasser  : 4 

Hindernis  : 5 , blockiert SL

(siehe Terrain, S.20)



Die Helden umzingeln ein Insektoidennest, aber es gelingt ihnen nicht, das Nest zu zerstören, bevor der Gegner eine „Primäre Gegner ins Spiel bringen“--Aktion ausführt. Die Bedrohungsskala zeigt den Wert 3, also bringen die Helden drei Gegner aus dem primären Monsterpool auf den Spielplan.

Der primäre Monsterpool enthält einen Knochenwurm, zwei Rotikka und einen Chi'leen. Die Helden beschließen, den Chi'leen als einziges Monster im Pool zu belassen und die drei anderen Gegner auf das Spielfeld zu bringen.

Es liegen zwei freie Felder benachbart zu einem Nest, diese Felder müssen zuerst mit Gegnern besetzt werden (A & B). Sie müssen den dritten Gegner diagonal vom Nest platzieren und wählen dafür ein weit von ihnen entferntes Feld (C).

GEGNERBEWEGUNG

Bei einer Gegnerbewegung  bewegt sich jedes Monster auf dem Spielfeld auf die Helden zu.

- » Jeder Gegner erhält Aktionspunkte  in Höhe seines Bewegungsattributes .
- » Gegner verbrauchen 1  um sich auf ein benachbartes Feld zu bewegen. Sie können sich nicht diagonal bewegen.
- » Figuren und Wände blockieren die Gegnerbewegung.
- » Gegner ignorieren bedrohte Felder.
- » Insektoide  und der Dämon ignorieren schwieriges Terrain. Sie betreten jedes Feld für 1 .
- » Gegner erleiden keine Fehlschläge wenn sie sich auf schwieriges Terrain bewegen. Sie erleiden aber Fehlschläge wenn sie in schwieriges Terrain gestoßen werden.
- » Kultisten  können Türen für 1  öffnen. Sie können für diese Kosten sogar abgeschlossene Türen öffnen, da sie die Schlüssel haben. Eine einmal aufgeschlossene Tür kann nicht wieder verschlossen werden.

BEWEGUNGSPRIORITÄTEN

Gegner bewegen sich in die beste Position für einen Angriff, den folgenden Prioritäten folgend.

BEWEGT GEGNER IN DIESER REIHENFOLGE: INSEKTOIDE  > KULTISTEN  > DER DÄMON. KLEINERE GEGNER BEWEGEN SICH VOR GRÖßEREN. GEGNER NAHE BEI EINEM HELDEN BEWEGEN SICH VOR WEITER ENTFERNTEN.

Die Gegner sind auf der Gegnerreferenz in aufsteigender Größe sortiert. Bewegt zuerst alle Knochenwürmer (die kleinsten Insektoide), angefangen mit dem Knochenwurm im kleinsten Abstand zu einem Helden. Befinden sich Gegner des gleichen Typs in gleichem Abstand zu einem Helden, dann entscheiden die Spieler, welcher Gegner sich zuerst bewegt.

BEWEGUNGSRICHTUNG: ZUM NÄCHSTEN HELDEN > ZUM SCHWÄCHSTEN HELDEN (WENIGSTE) > SPIELERENTSCHEIDUNG

Verwendet die Aktionspunkte  aller Gegner, um sie auf den jeweils nächsten Helden zuzubewegen.

- » Ein Gegner bewegt sich auf dem kürzesten Weg zum nächsten Helden. Der nächste Held ist der, den der Gegner mit den wenigsten  erreichen kann. Der Gegner umgeht dabei Hindernisse und schwieriges Terrain, wenn notwendig.
- » Sind mehrere Helden in der gleichen Entfernung von einem Gegner, bewegt sich der Gegner auf den Helden mit den wenigsten verbleibenden Lebenspunkten  zu. Fähigkeiten, die durch ihren Effekt einen „schwächsten Gegner“ erzeugen, z.B. Elisas Großes Theater, zwingen Gegner, sich auf das so erzeugte Ziel zuzubewegen anstatt auf den Helden mit den wenigsten Lebenspunkten. Trotzdem bevorzugen sie aber nähere Ziele!
- » Haben zwei Helden im selben Abstand dieselben verbleibenden Lebenspunkte , dann wählen die Spieler einen dieser Helden als das Ziel des Gegners.
- » Ein Gegner beendet seine Bewegung, wenn er in eine Position gelangt, aus der er angreifen kann. Meist ist das gerade oder diagonal an einen Helden angrenzend.
- » Gegner wissen immer genau, wo sich Helden befinden, auch wenn sie hinter Türen oder Wänden versteckt sind. Sie berücksichtigen auch für sie nicht sichtbare Gegner in ihren Entscheidungen.
- » Ist nach diesen Regeln unklar oder nicht eindeutig, wie sich ein Gegner bewegt, so wählen die Spieler seine Bewegung.

GEGNER MIT FERNANGRIFFEN GEHEN AUF MAXIMALEN ABSTAND

Gegner mit Fernangriffen greifen bevorzugt aus der größtmöglichen Entfernung an. Wachen haben Reichweite  3, sie bewegen sich auf ein Feld mit Abstand 3 von einem Helden. Kann eine Wache kein Feld im Abstand 3 erreichen sucht sie ein Feld mit Abstand 2, dann mit Abstand 1.

Gibt es mehrere Felder im selben Abstand, richten sich Wachen nach den oben aufgelisteten Prioritäten: sie bewegen sich auf den nächsten Helden zu, dann auf den schwächsten Helden und schließlich auf ein Feld nach Wahl der Spieler.



Während einer Bewegungsaktion  will die Wache (A) in  3 von einem Helden gelangen, um danach angreifen zu können. Niffil (1) ist der nächste Held in Luftlinie, aber um zu Niffil zu gelangen, müsste die Wache 4  ausgeben für das Wasserfeld, in Summe sogar 5 . Um in Angreifreichweite zu Simma (2) zu kommen, bräuchte die Wache 4 , aber nur 3  für Bastian (3). Daher bewegt sie sich auf Bastian zu.

TELEPORT (SPEZIALBEWEGUNG DER BESCHWÖRER)

Anstelle einer normalen Bewegung teleportieren sich Beschwörer zu ihrem Zielfeld (siehe Teleportation, S.19). Deshalb haben sie ihre eigenen Prioritäten für die Bewegung:

- » Wenn ein Beschwörer SL zu einem Helden hat, bewegt er sich nicht.
- » Vor der Bewegung wählt ein Beschwörer den schwächsten (siehe Angriffspriorität, S. 28) Helden. Dann teleportiert er auf ein Feld mit SL zu dem Helden und maximal  6, wobei er allen Helden so fern bleibt wie möglich.

Kürzester Pfad

Gegner betrachten zerstörbare Objekte als gültigen Pfad. Siehe „Gegner können Türen und Fallgitter zerstören“ auf S. 28:

- Rechne $4 \cdot \text{Anzahl}$  für jede , die du überwinden musst (z.B. geschlossenes Fallgitter = $12 \cdot \text{Anzahl}$ .

- Rechne $X \cdot \text{Anzahl}$ , wenn X eine fixe Zahl ist, die für die Zerstörung des Objekts benötigt wird.

-  vermeiden eigentlich das Zerstören von Objekten, tun es aber trotzdem, wenn ihr Pfad dadurch kürzer wird.

- Durch ihre Verbündeten blockierte Gegner berechnen den kürzesten Pfad so, als wären die Verbündeten nicht auf dem Plan. Solche Pfade sind „ungültig“, da die Gegner ihr Ziel nie erreichen. Trotzdem folgen sie ihrem kürzesten Pfad so weit wie möglich, da er sie näher zu ihrem Ziel bringt.

- Der ungültige Pfad ist immer länger als der normale Pfad (z.B. bei der Berechnung, welche Gegnerfigur am nächsten bei einem Helden steht).

SCHWERE REGELN FÜR BESCHWÖRER

Wenn ihr mit den schweren Regeln spielt, hinterlässt ein Beschwörer immer einen Knochenwurm, wenn er teleportiert. Nehmt einen Knochenwurm aus dem Reservepool  und legt ihn auf das Feld, das der Beschwörer verlässt.

Falls im Reservepool keine Knochenwürmer mehr sind, nehmt einen aus dem Tote Gegner-Pool .

Falls dieser auch leer ist, erscheinen keine Knochenwürmer.



ALARM (SPEZIALBEWEGUNG DER AKOLYTHEN)

Akolythen bewegen sich nicht auf die Helden zu. Stattdessen bewegen sie sich in Richtung des Alarmsymbols  des Szenarios. Wenn ein Akolyth das -Feld erreicht, löst er den Alarm aus und entkommt. Stellt die Akolythenfigur in den Reservepool  und rückt auf der Bedrohungsskala ein Feld vor. (Haltet diese Änderung auf dem Kampagnenbogen fest.)

Bei einer Angriffsaktion greifen Akolythen dennoch einen Gegner in Reichweite an, soweit sie dies können.

BEWEGUNG GROSSER GEGNER

Miniaturen, die mehr als 1 Feld belegen, sind groß. Chi'leen, Tharnix, der Dämon, und andere große Gegner können sich durch enge Lücken und Gegnerhorden hindurchzwingen und sich an ihnen vorbeibewegen.

- » Zählt die Bewegungsweite eines großen Gegners von einem seiner Felder.
- » Behandelt den Gegner während seiner Bewegung so, als belegte er nur ein Feld. Er kann sich über jedes leere Feld bewegen, auch wenn dort nicht genug Platz für seine Figur ist.
- » Der Gegner muss eine Bewegung an einem Ort beenden, wo Platz für die gesamte Figur ist.

TRAMPELN (SPEZIALBEWEGUNG DER CHI'LEEN UND DES DÄMONEN)

Chi'leen und der Dämon können niedere Monster zur Seite stoßen und sich so in einer Horde von Gegnern Platz verschaffen. Während einer Bewegung dürfen sich diese großen Gegner auf Felder bewegen, die von anderen Gegnern besetzt sind, und mit diesen den Platz tauschen. Sie bezahlen dafür trotzdem nur so viel wie für ein unbesetztes Feld.

- » Trampelnde Gegner können nicht an anderen trampelnden Gegner vorbeitrampeln.
- » Trampelnde Gegner ignorieren kleinere Gegner in ihrem Weg, wenn Sie den Abstand zum nächsten Helden bestimmen.
- » Trampeln zählt nicht als Stoßen und kann keine Fehlschläge wegen schwierigem Terrain auslösen.

PHEROMONE (SPEZIALBEWEGUNG DES THARNIX)

Der Tharnix verströmt starke Chemikalien, die andere Insektoide angriffslustig machen. Alle anderen Insektoide in Reichweite des Tharnix erhalten Angriff  +1.

Wenn sich der Tharnix bewegt, versucht er nicht, Sichtlinie auf einen Helden zu erlangen, sondern bewegt sich auf das Feld, an dem die meisten anderen Insektoide in seiner Reichweite sind. So erhalten möglichst viele Insektoide seinen Bonus.

- » Der Tharnix benötigt keine Sichtlinie zu anderen Insektoide, um diesen seinen Bonus zu geben.
- » Ein Insektoid kann gleichzeitig vom Pheromonbonus mehrerer Tharnixe profitieren.

GEGNERANGRIFFE

Bei einer Gegnerangriffsaktion  greift jeder Gegner auf dem Spielbrett einen Helden an.

ANGRIFFSPRIORITÄT

Jeder Gegner wählt sein Ziel nach diesen Prioritäten.

GEGNER GREIFEN IN DIESER REIHENFOLGE AN: INSEKTOIDEN  -> KULTISTEN  -> DÄMON. KLEINERE GEGNER GREIFEN VOR GRÖßEREN AN. GEGNER NAHE BEI EINEM HELDEN GREIFEN VOR WEITER ENTFERNTEN AN.

ZIELPRIORITÄTEN: SCHWÄCHSTER HELD (WENIGSTE ) -> VERTEIDIGENDE HELDEN -> MAGIERHELDEN  -> WAHL DER SPIELER

- » Gegner greifen in derselben Reihenfolge an, in der sie sich auch bewegen. Befinden sich Gegner des gleichen Typs im gleichen Abstand von einem Helden, dann entscheiden die Spieler, welcher Gegner zuerst angreift. Führt jeden Angriff eines Gegners vollständig aus, bevor der nächste Gegner angreift.
- » Wenn mehrere Helden sich in Reichweite des Gegners befinden, dann greift er den Helden mit den wenigsten Lebenspunkten  an. Wenn eine Fähigkeit einen „schwächsten Helden“ erzeugt, dann greift der Gegner diesen an.
- » Wenn mehrere Helden in Reichweite dieselben  haben, greift der Gegner den schwächsten verteidigenden Gegner an, da dieser seinen Angriff provoziert.
- » Gibt es keinen verteidigenden Helden in Reichweite, so greift der Gegner den schwächsten Magier  an.
- » Gibt es weder verteidigenden Helden noch  in Reichweite, dann wählen die Spieler das Ziel des Gegners.

GEGNER KÖNNEN TÜREN UND FALLGITTER ZERSTÖREN

Gibt es keine Helden in Reichweite und Sichtlinie eines Gegners, dann kann er versuchen, eine Tür oder ein Fallgitter in Reichweite zu zerstören, sofern dies ihm ermöglicht, einen Helden für einen späteren Angriff zu erreichen (siehe Schlösser zerstören, S.25). Kultisten zerstören niemals Türen, weil sie sie während einer Bewegungsaktion aufsperrern können.

GEGNERANGRIFFE AUSFÜHREN

Führt Gegnerangriffe so aus wie Heldenangriffe.

- » Der Held darf -Karten spielen um seine Verteidigung aufzuwerten.

Der Dämon bewegt sich vier Felder auf nächsten Helden zu. Auf dem Weg trampelt er über einen Knochenwurm, indem er mit ihm Platz tauscht. Er zwingt sich durch den engen Gang, aber muss am Ende auf vier leeren Feldern stehen.

ABSTAND UND SL

- » Zeiche die SL zwischen den Mittelpunkten von Feldern.
- » Die SL darf durch das Eck eines Felds berühren, das SL blockiert, aber nicht durch zwei.
- » SL endet nach Abstand 6.
- » Eine Miniatur kann SL durch eine Spalte haben. Die SL muss durch die gegenüberliegende Seite or Ecke der Spalte gehen. Abstand wird von der Miniatur aus gezählt (siehe Abstand und SL, S.22).

- » Zieht eine Reaktionskarte  und wertet den Angriff des Gegners um ihren Wert auf.
- » Wenn das Ziel verteidigt (eine Verteidigungsaktion nutzt), dann zieht eine weitere Reaktionskarte  und wertet die Verteidigung des Ziels um ihren Wert auf.
- » Der Angriff ist erfolgreich, wenn nach Verrechnung aller Boni und Abzüge der Angriffswert höher ist als der Verteidigungswert. Im Falle eines Unentschiedens ist der Angriff nicht erfolgreich.
- » Nachdem ihr eine Reaktionskarte  zieht, könnt ihr keine Heldenkarten mehr spielen.

SCHADEN UND WUNDEN

Werdet ihr von einem Angriff getroffen, so verliert ihr einen Lebenspunkt . Bewegt den Lebensmarker auf eurem Heldenbogen um eins nach unten. Außerdem zieht ihr eine Wundenkarte und legt sie oben auf euren Nachziehstapel.

GIFT

Wachen, Knochenwürmer und der Dämon verwenden Giftattacken, die einem getroffenen Helden einen Erschöpfungsmarker zufügen.

Jeder Erschöpfungsmarker reduziert deine Aktionspunkte  um 1, solange du ihn hast. **Das kann deine Aktionspunkte  aber nicht unter 3  bringen.**

Du verlierst Erschöpfungsmarker nicht vor dem Ende des Szenarios, außer durch manche Heldenfähigkeiten.

DOPPELANGRIFF

Nachdem ein Chi'leen oder der Dämon einen Angriff ausgeführt haben, führen sie sofort einen zweiten Angriff gegen dasselbe Ziel aus.

- » Karten und Fähigkeiten, die für den ersten Angriff gespielt wurden, haben keine Auswirkung auf den zweiten Angriff.
- » Zieht neue Reaktionskarten  für den zweiten Angriff.
- » Töter der Gegner sein Ziel mit dem ersten Angriff, so wählt er für den zweiten Angriff ein neues Ziel.

TOD

Euer Held stirbt, wenn sein Lebensmarker das unterste Feld erreicht.

- » Entfernt am Ende der Heldenphase euren Heldenmarker vom Entscheidungsstein.
- » Geht auf der Bedrohungsskala ein Feld zurück. Notiert diese Änderung auf dem Kampagnenbogen.
- » Legt eure Figur auf ihrem Feld hin. Andere Helden können in  1 für 1  pro Gegenstand Gegenstände von eurer Leiche plündern (siehe Aktionen bei einer Bewegung, S.18).
- » Entfernt euren Kadaver vom Spielfeld, wenn sich eine andere Figur auf sein Feld bewegt. Sich auf das Feld eines toten Helden zu bewegen kostet keine zusätzlichen . Nachdem die Figur vom Spielfeld entfernt ist können andere Helden keine Gegenstände von der Leiche plündern und sie auch nicht wiedererwecken.

Wenn ein Held stirbt, haben die verbleibenden Spieler drei Möglichkeiten.

- » **Das Szenario erneut beginnen:** Ihr könnt aufgeben und das Szenario von vorne beginnen.
- » **Das Szenario fortsetzen:** Die anderen Helden können das Szenario zu Ende führen. Der tote Held kann für den Rest der Kampagne nicht mehr gespielt werden.
- » **Einen Schatz zur Wiedererweckung nutzen:** Das Blutrote Zeichen und die Wiederauferstehungslarve können einen toten Helden wiedererwecken, solange seine Figur noch nicht vom Spielplan entfernt wurde (siehe Box auf S.31).



Zukünftige Erweiterungen werden zusätzliche Auferstehungsmethoden einführen, die auch im Basisspiel verwendbar sein werden, falls ihr die Erweiterung vor Abyssal Rift spielt oder Erweiterungshelden im Team habt.

Für mehr Informationen über die Erweiterungen besucht: www.perditionsmouth.com

WICHTIGE WUNDENKARTEN-HINWEISE!

- Um eine Wundenkarte aus der Hand loszuwerden, **musst du sie spielen** um eine Aktion zu verstärken, als wäre es eine normale Heldenkarte.
- Falls du jemals **zwei Befallkarten**  gleichzeitig in der Hand hast, stirbt dein Held sofort. Aus der Leiche wird der größte Insektoid aus dem Reservepool .

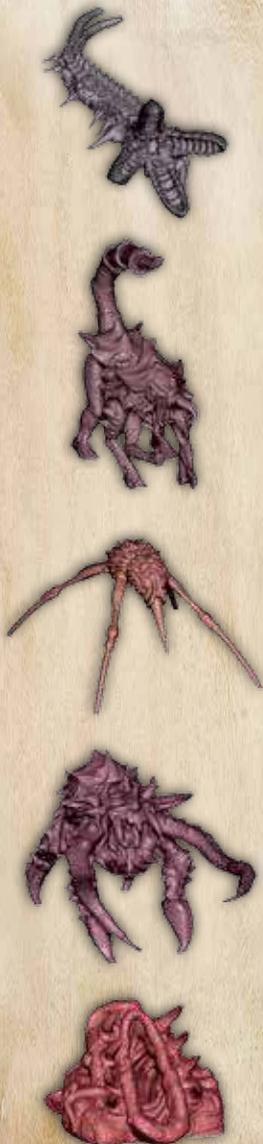
MEHRFACHE VERTEIDIGUNG

Falls ein Held **Verteidigung** aus mehreren Quellen hat (z.B. Verteidigungsaktion oder Heldenfähigkeiten), zieht der Held eine Reaktionskarte  pro Quelle.

KULTISTEN



INSEKTOIDEN



DIE GEGNER

KULTISTEN

Der Kult ist ein streng hierarchischer Orden von Menschen – oder von Individuen, die einmal Menschen waren – die die Insektoiden anbeten und den Dämonen als ihren Gott zur Erde zurückholen wollen. Kultisten müssen, wie Helden, zusätzliche  ausgeben um schwieriges Terrain zu betreten und können während ihrer Bewegung für 1  Türen öffnen und Fallgitterhebel bedienen.

Akolyth: Der Kult behandelt diese niederrangigen Mitglieder nur wenig besser als seine Opfer. Die ahnungslosen Kreaturen erfüllen die täglichen Aufgaben für den Kult, patrouillieren die Hallen des Kultes und halten Ausschau nach Abwechtlern von den Lehren des Kultes. Akolythen verfolgen nicht die Helden, sondern rennen, um Alarm zu schlagen. Während einer Angriffsaktion  greifen sie aber dennoch Helden in Reichweite an.

Wachen: Die bewaffnete Kaste des Kults benutzt Blasrohre und Giftpfeile – einfache, billige Waffen, die auf kurze Distanz trotzdem tödlich sind. Wachen versuchen, aus Abstand anzugreifen und Abstand zu den Helden zu halten. Ihre 2  erlauben es ihnen aber, auch einen kurzen Nahkampf zu überstehen

Beschwörer: Die führenden Mitglieder des Kults errichten Nester für die Insektoiden, studieren dämonische Rituale und dienen dem Kult als Hohepriester. Ihre Studien gewähren ihnen Zugang zu derselben Dunkelheit, die den Dämon nährt. Sie erhalten dadurch die Gabe der Teleportation und die Fähigkeit, mit schwarzer Magie aus der Ferne anzugreifen.

INSEKTOIDEN

Die Insektoiden kannten die Tiefen des Abgrunds lange bevor die ersten Zwerge die Welt betraten. Was diesen Kreaturen an Intelligenz fehlt wiegen sie durch Wildheit und Grausamkeit mehr als auf. Insektoide können keine Türen öffnen, aber sie können schwieriges Terrain für nur 1  betreten.

Knochenwurm: Diese fast blinden Aasfresser finden ihre Beute mit ihrem herausragenden Geruchssinn und verschlingen Fleisch und Verwesung, die sie unter der Erdoberfläche finden. Ihre Fänge sind giftig, dicke Schuppen schützen ihre Haut. Aber sie bewegen sich langsam, so dass intelligente Beute leicht entkommen kann.

Rotikka: Diese kleinen, bössartigen Raubtiere sehen mit ihren riesigen Augen auch in völliger Dunkelheit und sind außerdem übernatürlich wendig. Sie bevorzugen Frischfleisch und können in Gruppen von vier oder fünf auch große Beute leicht zur Strecke bringen.

Chi'leen: Der Kult hält diese Monster für die heiligen Krieger des Insektengottes. Ihre Mundwerkzeuge sind scharf wie Rasiermesser, ihre Stachel mit Widerhaken gespickt und widerlicher Sabber trifft aus ihren riesigen Mäulern. Sie belegen zwei Felder auf dem Spielplan und trampeln durch niedere Kreaturen, um zuerst zu ihrer Mahlzeit zu kommen.

Tharnix: Die Kultisten glauben, dass diese langbeinigen Schleicher die Aufpasser des Insektoidengottes sind. Sie wandern schweigend und mit Anmut durch die Hallen des Tempel, aber ein scharfer, ekliger Geruch begleitet sie. Diese heiligen Biester erscheinen gefügig und ruhig, aber ihre Anwesenheit treibt andere Insektoiden durch die starken Pheromone in immer wildere Angriffe.. Aber ein scharfer, ekelregender Geruch kündigt ihre Annäherung an.

DER DÄMON

Der Dämon wird von wahnhaften Kultisten beschworen, die ihn anflehen, sie zu ihrem Schicksal zu führen. Es ist allerdings noch unklar, ob dieses Schicksal von einem Thron über die Welt regiert oder in den Mägen hungriger Insektoiden verrottet.

- » Der Dämon kommt nur im letzten Szenario der Kampagne vor. Hier müsst ihr den Dämonen vernichten, um zu siegen.
- » Der Dämon hat Giftangriffe, Doppelangriff, trampelt und ignoriert schwieriges Terrain.
- » Die Figur des Dämons ist 2x2 Felder groß.
- » Der Dämon ist immun gegen Effekte, die nur Kultisten  oder Insektoide  betreffen.
- » Der Dämon ist immun gegen Effekte, die einen Gegner ohne Angriff töten.



SCHÄTZE

Ihr öffnet Schatztruhen, indem Ihr während einer Bewegungsaktion das Schloss knackt (siehe Aktionen bei einer Bewegung, S.18) oder indem Ihr sie mit einem Angriff zerstört (siehe Schlösser zerstören, S.25). Wenn Ihr eine Schatztruhe öffnet, zieht eine Schatzkarte. Legt sie an ein freies Gegenstandsfeld eures Heldenbogens oder in den Rucksack.



TRÄNKE UND FALLEN FINDEN

Tränke sind klein und oft zusammen mit größeren Schätzen zu finden. Wenn ihr einen Trank als Schatzkarte zieht, dann schiebt ihn unter euren Heldenbogen und entscheidet dann, ob Ihr einen weiteren Schatz ziehen wollt.

Fallen schützen Schätze. Wenn Ihr eine Fallenkarte zieht, dann führt sofort den Text der Falle aus, dann werft die Karte auf den Ablagestapel für Schatzkarten ab. Entscheidet dann, ob Ihr einen weiteren Schatz ziehen wollt.

In beiden Fällen dürft Ihr, falls der nächste Schatz wieder ein Trank oder eine Falle ist, so lange weiterziehen, bis Ihr einen größeren Schatz findet.

SCHATZSYMBOLE

Schatzkarten können eine Reihe von Symbolen tragen.

- » **Klassensymbole** : Ihr könnt diese Schätze nur benutzen, wenn euer Heldenbogen eines der Symbole des Schatzes zeigt.
- » **Nah-** und **Fernkampf** : Ihr könnt diese Schätze nur benutzen, wenn euer Heldenbogen dasselbe Symbol zeigt.
- » **Waffen** und **Rüstungen** : Ihr könnt nur **eine** aktive Waffe und **eine** aktive Rüstung gleichzeitig verwenden.
- » **Permanent** : Dieser Schatz gibt einen Bonus, solange er in einem Gegenstandsfeld liegt.
- » **Einmalig** : Dieser Schatz kann einmal einen Bonus geben. Benutzt den Schatz, wenn ihr seinen Bonus einsetzen wollt, und werft die Karte auf den Ablagestapel für Schatzkarten ab. Ihr könnt Einmal-Bonusse aus dem Rucksack einsetzen.
- » **Vorübergehend** : Ihr könnt diesen Schatz in jedem Zug einmal verwenden. Führt die Aktion des Schatzes aus und zieht dann eine Reaktionskarte . Hat sie das -Symbol, dann ist die Energie des Schatzes erschöpft und Ihr müsst die Karte abwerfen.

SCHATZBEISPIELE

- » *Elisa, eine Magierin* , kann keinen Schuppenpanzer tragen.
- » *Der Hammer von Shaal-Groth* kann nur von einem Nahkämpfer wie Olazábal, Niffil oder Tyra benutzt werden.
- » *Mercuriumstiefel* geben $\cdot\star\cdot+2$, aber Ihr müsst sie nicht jede Runde einsetzen. Wenn Ihr sie einsetzt, dann zieht Ihr eine am Ende des Zuges und werft die Stiefel ab, wenn sie zeigt.

SCHÄTZE VERWENDEN UND ANLEGEN

In eurem Zug dürft Ihr die folgenden Aktionen jederzeit ausführen, ohne dafür $\cdot\star\cdot$ zu verbrauchen.

- » Setzt einen vorübergehenden oder einmaligen Schatz in einem Gegenstandsfeld ein. Der Bonus von permanenten Schätzen in einem Gegenstandsfeld ist immer aktiv.
- » Setzt einen einmaligen Schatz aus eurem Rucksack ein.
- » Nehmt einen Schatz aus eurem Rucksack in ein Gegenstandsfeld, aus einem Gegenstandsfeld in den Rucksack, oder tauscht zwei Schätze aus. Ein Schatz kann auf diese Weise nur einmal pro Runde bewegt werden. Ihr könnt keinen Schatz aus dem Rucksack in ein Gegenstandsfeld bewegen und ihn in derselben Runde zurück in den Rucksack legen. Der Effekt eines vorübergehenden oder permanenten Schatzes endet, sobald Ihr den Schatz in den Rucksack legt.

Ihr könnt diese Aktionen jederzeit in eurem eigenen Zug machen (aber nicht in den Zügen anderer).

Ihr könnt jederzeit einen Schatz fallen lassen, z.B. um einen Platz für einen anderen Schatz zu machen. Ein fallengelassener Schatz wird abgeworfen und kann nicht von einem anderen Helden eingesammelt werden.

Schätze mit anderen Spielern tauschen ist eine Aktion bei der Bewegung, siehe S. 19.



SCHATZERKLÄRUNGEN

- » **Warpstein:** Ihr dürft in eurem Zug den Stein werfen, statt einen Angriff zu machen. Der Stein selbst ist nur ein Kiesel — er blockiert nicht Bewegung oder SL, und er kann sein Feld mit Terrain oder anderen Miniaturen teilen.
- » **Blutzeichen und Wiederbelebungschrysalis:** Ihr belebt einen toten Helden wieder zum Leben. Der Held heilt auf 1 , steht in seinem Feld auf, und darf in dieser Heldenphase eine Aktion ausführen. Stellt seinen Heldenmarker auf die Rastaktion auf dem Entscheidungsstein. Wenn die Rastaktion gerade besetzt ist, könnt ihr niemand wiederbeleben.

SCHATZTIPPS

- » Eure Gegenstands- und Rucksackfelder bieten jeweils Platz für genau einen Schatz.
- » Ihr dürft Schätze im Rucksack haben, die Ihr nicht verwenden könnt.
- » Ihr dürft in eurem Zug anderen Helden nicht Gegenstände wegnehmen. Ihr dürft nur im eigenen Zug Gegenstände hergeben.
- » Abgeworfene Schätze werden erst am Ende des Szenarios ins Schatzdeck gemischt.
- » Genau wie Heldenkarten müssen auch Schätze benutzt werden, bevor etwaige Reaktionskarten für ein Aktionsergebnis gezogen werden.
- » Ein Held kann einen Schatz nur ein Mal pro Runde verwenden. Wenn ein Held einen Schatz verwendet und ihn dann einem anderen Helden gibt, darf dieser Held ihn in derselben Runde auch verwenden.



OPFERMINIATUREN

Wir haben Opferminiaturen entworfen, die separat erhältlich sind.

BEDROHUNGSSKALA ÄNDERUNGE

- » +1 wenn die Helden ein Insektoidennest zerstören
- » +1 wenn ein Akolyth einen Alarm auslöst
- » -1 wenn ein Held stirbt
- » -1 wenn ein Held eine Wyrmandalusscherbe abwirft

OPFER

Opfer sind arme Seelen, die der Kult für seine eigenen, bösen Zwecke gefangenegenommen hat. Je nachdem, wie Ihr die Opfer behandelt, werdet ihr mit gutem Karma belohnt oder mit schlechtem Karma bestraft. In der Szenariobeschreibung steht, wo in einem Szenario Opfer zu finden sind.



OPFER BEWEGEN

Während eures Zugs könnt Ihr ein Opfer in Abstand 1 ohne -Kosten aufheben. Legt das Opfer in ein Gegenstandsfeld oder in den Rucksack, genau wie einen Schatz. Wie bereits beschrieben kann man jederzeit einen Schatz abwerfen, z.B. auch um Platz für ein Opfer zu machen.

Ihr dürft ein Opfer ebenfalls ohne -Kosten auf einem Feld in Abstand 1 wieder ablegen. Ihr befreit ein Opfer, indem Ihr es auf dem Befreiungsfeld ablegt. Das Opfer wird dadurch vom Spielplan entfernt. Das Befreiungsfeld ist das Eingangsfeld des Szenarios, sofern die Szenariobeschreibung kein anderes Feld benennt.

OPFER TÖTEN

Wenn ein Held stirbt oder den Plan verlässt, während er ein Opfer trägt, stirbt das Opfer. Wenn alle Helden den Plan verlassen, sterben alle dort verbleibenden Opfer. Wird ein Opfer von einem Angriff getroffen, dann ist der Angriff automatisch erfolgreich und das Opfer stirbt. Gegner greifen nicht absichtlich Opfer an, aber seid vorsichtig mit Flächenangriffen!

OPFERKARTEN

Wenn Ihr ein Opfer befreit, dürft Ihr eine Opferkarte ziehen und sie auf euren Nachziehstapel für Heldenkarten legen. Ihr erhaltet so eine zusätzliche, starke Zahlenkarte. Wenn ein Opfer stirbt, müsst Ihr eine Opferreaktionskarte ziehen und sie auf den Ablagestapel für Reaktionskarten legen. Wird eine Opferreaktionskarte als Reaktionskarte für einen Gegner gezogen, so hat sie ihren aufgedruckten Wert. Wird sie aber zugunsten eines Helden gezogen, z.B. wenn dieser verteidigt, hat die Karte immer den Wert 0!

SZENARIOENDE

Wenn es nicht anders angegeben wird, ist das Ziel der Szenarien, lebend aus dem Ausgang hinauszukommen, um zum nächsten Szenario zu kommen (wenn nicht anders angegeben). Das Szenario endet, wenn alle Helden den Plan verlassen haben, alle Helden getötet wurden oder die Helden die Siegbedingung des Szenarios erfüllen oder verfehlen. Anschließend können die Helden rasten und ausruhen, bevor sie zum nächsten Szenario weitergehen.

- » Gebt allen Helden wieder ihre Start- .
- » Werft alle Erschöpfungsmarker ab.
- » Mischt alle Handkarten der Helden und den Ablagestapel wieder in das Heldendeck (inkl. aller Wunden).
- » Entfernt alle Heldenmarker vom Entscheidungsstein.
- » Entfernt alle Gegner aus allen Pools.

Wenn ihr die Kampagne spielt, notiert die folgenden Änderungen auf dem Kampagnenbogen:

- » Notiert alle Änderungen an der Bedrohungsskala.
- » Vermerkt alle Opfer- und Wundenkarten in den Helden- und Reaktionsdecks.
- » Notiert alle gefundenen Schätze, die die Helden noch besitzen. Die Helden dürfen vor dem nächsten Szenario beliebig Schätze tauschen.
- » Notiert tote Helden. Sie können in dieser Kampagne nicht wieder gespielt werden.

Wenn ihr das nächste Szenario aufbaut, ziehen die Spieler neue Handkarten, berechnen die Bedrohungsskala (siehe Eine Kampagne spielen, S.8), füllen die Pools auf, und mischen alle anderen Decks.

HELDEN AUSWECHSELN

Ihr dürft in jedem Szenario der Kampagne einen anderen Helden spielen. Wenn euer Held während eines Szenarios stirbt, dann dürft Ihr für das nächsten Szenario einen neuen Helden wählen. Die Veränderung um -1 auf der Bedrohungsskala bleibt trotzdem erhalten. Helden behalten ihr Opferkarten, Wunden und Schätze, auch wenn sie in einem Szenario nicht mitspielen. Wenn ein Held z.B. im vorigen Szenario einen Heiltrank aufgehoben hat, kommt der Trank nicht ins Schatzdeck zurück. Ihr könnt den Trank auch einem anderen Helden geben, der in diesem Szenario mitspielt.

VARIANTEN

Die Spieler können sich vor einem Szenario oder einer Kampagne einigen, einige oder alle der folgenden Regeln zu befolgen.

SCHWIERIGERE VARIANTEN

- » **Nur 2 Karten:** Ihr könnt in eurem eigenen Zug nicht mehr als zwei Heldenkarten spielen. Ihr dürft aber beliebig viele Karten spielen, um andere Helden zu unterstützen.
- » **Schweres Entkommen:** Wenn Ihr ein Feld mit schwierigem Terrain betretet, dann zählt die Gegner in Abstand 1 von diesem Feld und dem Feld, von dem aus Ihr es betretet. Zieht für jeden Gegner eine Reaktionskarte, um auf Fehlschlag zu prüfen (siehe Terrain, S.20).
- » **Kein Heldenwechsel:** Ihr könnt während der Kampagne nicht den gespielten Helden wechseln. Die einzige Ausnahme ist, wenn euer bisheriger Held stirbt.

ABENTEURERVARIANTEN (EINFACHERES SPIELE)

- » **Gegner mit Abenteuer-Level:** Der beste Weg, das Spiel etwas zu vereinfachen, ist die Verwendung der "Abenteuer-Level"-Gegnerreferenzen. Mit diesen hat jeder Gegner einen niedrigeren Wert als bei den Standard-Gegnerreferenzen. Für die Schwierigkeit des Spiels macht das einen grossen Unterschied.
- » **Helden gewinnen unentschieden:** Unentschieden werden immer so gewertet, dass sie für die Helden positiv ausgehen. Greift zum Beispiel ein Held einen Gegner an, und seine  ist gleich der gegnerischen , so ist der Angriff erfolgreich.

HINWEIS: Die Spiele designer empfehlen wärmstens, die Abenteuervarianten für euer erstes Spiel zu verwenden, oder wenn ihr mit Gelegenheitsspielern spielt. Perdition's Mouth bestraft standardmäßig auch kleine Fehler. Jede der vier Abenteuervarianten kann auch einzeln oder in beliebiger Kombination gewählt werden. Nehmt die, die am besten zu eurer Gruppe passen.

- » **Schwächerer Befall:** Wenn Ihr eine Befall -Wundenkarte zieht und dadurch nun zwei Befallkarten in der Hand haltet, erleidet Ihr einen Punkt Schaden (anstatt sofort zu sterben).
- » **Sichere Schätze:** Entfernt vor einem Szenario beliebig viele Fallen aus Schatzkartendeck.
- » **Bessere Rast:** Wenn ihr rastet , kann ein Held einen Erschöpfungsmarker  abwerfen.

WIEDERBELEBUNG

Wenn Ihr Schwierigkeiten mit einem schweren Szenario habt, oder wenn Ihr eure Lieblingshelden für spätere Szenarien am Leben halten wollt, dann könnt Ihr alle toten Helden am Ende des Szenarios wiedererwecken. Tote Helden ziehen eine Wundenkarte in ihren Nachziehstapel und beginnen das nächsten Szenario mit 1 .

ZWEI-SPIELER-SPIEL

Ein Szenario mit nur zwei Helden zu Ende zu bringen ist äußerst schwierig. Wir empfehlen daher für das Spiel mit zwei Spielern, dass jeder Spieler zwei Helden kontrolliert.

Wenn Ihr mit nur zwei Helden spielen wollt, dann fügt einen dritten Heldenmarker als Geistermarker auf dem Entscheidungsstein hinzu. Dieser Marker erlaubt es euch, Aktionen zu überspringen, wenn Ihr euch auf dem Entscheidungsstein bewegt.

- » Mischt beim Spielaufbau den Geistermarker mit den anderen Heldenmarkern, wenn Ihr die Startpositionen bestimmt.
- » Während der Heldenphase bewegt sich der Geistermarker einmal bis zu fünf Speichen weit. Er bewegt sich in seinem eigenen Zug und kann sich nicht während des Zuges eines Helden bewegen.
- » Der Geistermarker kann sich nicht in eine Speiche bewegen, in dem bereits ein anderer Heldenmarker steht, auch dann nicht, wenn die Speiche noch freie Felder hätte. Andere Heldenmarker können sich nicht in die Speiche des Geistermarkers bewegen. Sie überspringen ihn, als wären keine Felder in dieser Speiche frei.

CHARAKTERISTIK-KARTEN

Wir haben Perdition's Mouth als herausforderndes Spiel entworfen, selbst wenn alle so gut spielen, wie sie können. Den Helden gaben wir Hintergrundgeschichten und Persönlichkeiten. Als Rollenspielveteranen wollten wir aber immer noch mehr eintauchen können. Charakteristikkarten fügen eine zusätzliche Ebene zum Spiel, und machen es schwieriger. Die Charakteristiken beeinflussen ihre Entscheidungen, wenn sie mit einander zusammenarbeiten. Die Spieler müssen in die Haut der Helden schlüpfen und sich entsprechend verhalten—zum Guten wie zum Schlechten.

PerditionsMouth.com bietet mehr Informationen über diese Karten.

Feuerbrennt! Ein brennendes Feld beeinflusst auch alle 8 Felder darum herum. Alle Helden und Feinde, die ein brennendes Feld betreten oder darauf eine Aktion beenden, erleiden 1  Schaden. Brennende Felder sind schwieriges Terrain. Sie zu betreten kostet +1 . Gegner vermeiden brennende Felder wenn möglich.

Brennen blockiert die SL nicht.

SOLOSPIEL

Wenn du ein Szenario alleine spielst, empfehlen wir, dass du drei Helden kontrollierst, oder zumindest zwei und dazu den Geistermarker. Ein Held und zwei Geistermarker ist keine gute Idee.

SPIELBEISPIEL

Dieses Beispiel stammt aus dem Szenario **Highway to the Nest**.

Der gebrochene, blutige Mann blickte lange zurück auf Elisa, mit einem tiefen Verlangen in den Augen. Die Elfin ignorierte ihn, schubste ihn vorwärts und flüsterte, "Geh! Dir folgen sie nicht!". Sie meinte natürlich, dass SIE ihm folgen würden.

Tyra war als erste ins Nest gestürmt, Olazábal knapp dahinter, und hatte die Aufmerksamkeit mehrerer hungriger Knochenwürmer auf sich gezogen. Niffil flitzte zum hinteren Raum, verfolgt von einem verärgerten Chi'leen, versteckte sich aber in einem Winkel, bevor das Monster ihn fangen konnte.

Elisa dachte, "Wir könnten hier tatsächlich in Kontrolle sein."

Ein Beben ließ den Boden zittern. Olazábal wackelte leicht, als ein Knochenwurm näher schlitterte.

Tyra zog ihre Waffe, um die Zwergin zu decken, wobei sie ihren Arm in den Weg zahlloser Zähne stellte.

Wie ein verwundeter Wolf heulte sie und war trotzdem kaum hörbar neben dem Lärm eines klobigen Chi'leen, der ins Nest tappste, und eines weiteren Kultisten, einer Wache, die aus dem Boden kletterte.



Die Heldenphase für diese Runde ist gerade beendet.

- » Tyra (1) hat mit einer Angriffsaktion einen Knochenwurm in der Nähe des Nests getötet.
- » Elisa (2) ist mit einer Sprintaktion zur Leiter gelaufen, dem Befreiungsfeld für dieses Szenario. Sie hat dort einem Opfer zur Flucht verholfen und dafür eine Opferkarte erhalten.
- » Olazábal (3) hat mit einer Spezialaktion ihre Heilungsapparatur -Fähigkeit eingesetzt. Olazábal hat nun 3 , Tyra hat 4 .
- » Niffil hat sich bewegt. Er hat eine Schleichen-Heldenkarte gespielt, die ihn für Gegner bis zu seinem nächsten Zug unsichtbar macht.
- » In der vorherigen Runde hat Niffil dem Chi'leen (D) bereits Schaden zugefügt.

Die Spieler beginnen die Gegnerphase, indem sie eine Reaktionskarte ziehen, eine 4 . Die Karte zeigt keinen , die Gegnerpools bleiben also unverändert. Der Marker auf dem Unheilsstein bewegt sich vier Speichen weiter.



Zuerst bewegen sich die Gegner. Die Knochenwürmer bewegen sich als erste, wobei sie Niffil wegen seiner Schleichen-Karte ignorieren.

- » Knochenwurm (A) bewegt sich nicht, da er bereits in Reichweite von Olazábal ist.
- » Knochenwurm (B) bewegt sich auf Olazábal, die nächststehenden Heldin, zu.
- » Die SL von Knochenwurm (C) zu Tyra ist von der Ecke der Wand und dem Insektoidennest blockiert. Da Tyra der nächste Held ist, bewegt sich Knochenwurm (C) um die Ecke herum auf sie zu.
- » Der Chi'leen könnte sowohl Olazábal als auch Tyra mit 6 Bewegungspunkten erreichen, da er an Knochenwurm (B) vorbeitrampeln kann. Er bewegt sich auf Olazábal zu, da sie weniger hat.
- » Als zweites greifen die Gegner an. Nur Knochenwurm A hat einen Helden in Reichweite und auch Sichtlinie. Er greift Olazábal an und zieht eine 1 zu seinen 4 . Das ist mehr als ausreichend, um Olazábals 2 zu überwinden.
- » Aber Tyra spielt die Body Guard-Karte , die den Schaden von Olazábal zu ihr umleitet. Tyra verliert 1 und legt eine Wundenkarte auf ihren Nachziehstapel. Knochenwürmer haben einen Giftangriff, also nimmt Tyra auch einen Erschöpfungsmarker .



Als drittes bewegen sich die Gegner erneut. Die Knochenwürmer (A, B, C) bewegen sich zuerst, aber dann trampelt der Chi'leen (D) an Knochenwurm (B) vorbei, um Olazábal zu erreichen.



Zuletzt tritt die „Sekundäre Gegner ins Spiel bringen“-Aktion ein. Der sekundäre Monsterpool enthält eine Wache, einen Chi'leen und zwei Beschwörer. Die Bedrohungsskala steht auf zwei, die Spieler müssen also zwei neue Gegner aufs Brett bringen. Sie entscheiden sich für den Chi'leen (A) und die Wache (B) und plazieren den Chi'leen neben einem Nest und die Wache neben einer Falltür.



Die nächste Heldenphase beginnt und Olazábal (1) macht den ersten Zug. Sie weiß, dass Elisa einen Flächenangriff ausführen will, aber sie hat in dieser Runde nur 4 \star und ist nicht sicher, ob sie mit einer Sprintaktion entkommen könnte. Sie könnte eine Heldenkarte spielen, um sich weiter zu bewegen, hat aber nach dem Kampf der letzten Runde nur wenige Handkarten. Sie bewegt ihren Heldenmarker also auf den Verteidigen-Sektor (2), zieht dort eine Heldenkarte und beendet ihren Zug.

Tyra (3) hat in ihrem Zug ebenfalls 4 \star . Sie hat ihre Handkarten aufgebraucht, um Knochenwürmer in der Nähe des Nests zu töten. Sie benutzt ihre \star , um ihren Heldenmarker auf die Rast-Speicher (4) zu bewegen. Sie mischt ihre Heldenkarten, zieht 4 Karten – die Größe ihrer Starthand – und beendet ihren Zug.

„Das ist der Lohn meines Optimismus,“ schrie Elisa mit einer dunklen Schneide in der Stimme.

Olazábal und Tyra fühlten das Licht hinter sich wachsen, als ihre Schatten vor ihnen immer größer wurden.

Olazábal fiel plötzlich zu Boden während ihre aufgerissenen Finger nach ihren Geräten tasteten.

Tyra schob sich davon, lehnte sich an die gegenüberliegende Wand und nahm einen tiefen Atemzug, um ihre Konzentration wieder zu bekommen.

Die Insektoiden blickten hinauf zum hellen Schein, hypnotisiert wie Garnelen vor einem Armflosser.

Sie bemerkten nicht, dass Olazábal eine Kanne stinkenden Lampenöls auf den Boden leerte, obwohl der Chi'leen darauf kurz ausrutschte.

Tyra atmete aus und hielt ihren Hammer vor ihre Brust, als das Nest in einer hellen Explosion erstrahlte.



Ein Lichtstrahl begleitete die Flut der fremd klingenden Schrei, als Niffil aus den Schatten kroch. Er kniete neben die versperrte Kiste, Reichtum vor Teamarbeit setzend. Nach ein paar Drehungen seiner Haarnadel war das Schloss offen.

Niffil öffnete den Deckel und fand Priestergewand und -gerätschaften. Er fand ein Fläschchen in einer Robe, aber suchte weiter, weil ein so reich gekleideter Priester noch mehr Wertsachen haben musste.

Tief unter der Robe fand er ein juwelenbesetztes Halsband, das eines so ehrenwerten Mannes würdig war.



Elisa (1) hat 5 für ihren Zug, mit denen sie ihren Heldenmarker in den Spezial-Sektor bewegt. (Sie muss keine ausgeben, um die Rast-Speiche zu überspringen, denn diese ist voll.) Sie spielt dann ihre Feuerflut-Heldenkarte, um alle Figuren in einem Kegel – auch Tyra (2) und Olazábal (3) – mit 4 anzugreifen.

- » Elisa spielt ihre Geisterhelfer-Karte (3) um dem Angriff gegen Chi'leen (A) aufzuwerten.
- » Olazábal spielt ihre Schmieröl-Karte (3) und unterstützt Elisas Angriff auf Chi'leen (B). Da Olazábal 2 von Elisa entfernt ist, erhält ihre Unterstützung einen -1 Malus.
- » Elisa spielt keine Karten, um den gesamten Flächenangriff zu verstärken, weil das anderen Helden schaden könnte.
- » Tyra ruht aus und kann deshalb keine Karten zur Unterstützung spielen. Sie kann aber ihre eigene Verteidigung aufwerten und spielt eine Wut-Karte (2) für +2.

4 = 1 3	4 > 2 + 0 =
4 > 1 + 0 =	4 = 2 + 2
4 + 3 > 2 + 2 =	4 = 2 + 2
4 + 3 - 1 2 > 2 - 1 =	Defending

Elisa führt den Angriff aus, indem sie für jeden betroffenen Gegner eine zieht.

- » Sie zieht eine 3 für Knochenwurm A. Zusammen mit dessen 1 reicht das aus, um ein Unentschieden gegen Elisas 4 zu erreichen und keinen Schaden zu nehmen.
- » Sie zieht kleinere für die anderen Gegner und sie nehmen alle 1 Schaden. Knochenwurm B wird getötet, der Chi'leen erhält einen Schadensmarker.
- » Tyras 2, um +2 aufgewertet mit ihrer Wut-Karte, ist unentschieden mit Elisas 4. Olazábal verteidigt und darf ihr Verteidigungsattribut um eine Reaktionskarte aufwerten. Sie zieht eine 2 und bringt ihre Verteidigung damit ebenfalls auf 4. Beide Helden nehmen keinen Schaden.

Nachdem sie ihre Spezialattacke ausgeführt hat kann Elisa ihre Blink -Fähigkeit von ihrem Heldenbogen benutzen. Sie teleportiert sich so zwei Felder tiefer ins Nest. Sie hat aber ihre aufgebraucht und kann sich nach der Spezialaktion nicht mehr bewegen.



Zuletzt macht Niffil (5) seinen Zug. Er hat 8 und spielt seine Fingerfertigkeit-Karte (4), so hat er insgesamt 12 . Er gibt 4 aus, um seinen Heldenmarker auf den Sturmangriff-Sektor zu bewegen. (Er muss dabei den Spezialsektor nicht mitzählen, weil der voll besetzt ist.)

Niffil beginnt seinen Sturmangriff mit einer Bewegung, aber er beginnt seine Bewegung damit, das Schloss der Schatztruhe zu öffnen. Er verwendet 6 für diese Aktion und zieht dann zwei Reaktionskarten. Seine 6 übertreffen die 4 des Schlosses, es gelingt ihm die Truhe zu öffnen.

Niffil zieht eine Trank der Hast -Schatzkarte. Da er einen Trank gezogen hat, darf er eine weitere Schatzkarte ziehen, wenn er das möchte. Er entscheidet sich dafür und zieht ein Amulett der Reinigung. Er packt den Trank in seinen Rucksack und das Amulett in ein Gegenstandsfeld.



Mit seinen verbleibenden 2 bewegt sich Niffil (5) weg von der Wache und ein Feld auf den Chi'leen (A) zu und beendet seine Bewegung. Sein Sturmangriff erlaubt es ihm jetzt noch Chi'leen (A) anzugreifen.

Olazábal (3) spielt ihre letzten beiden Heldenkarten zu seiner Unterstützung. Dank ihrer Fähigkeit „Praktisch“ kann sie beliebige Karten als 2 spielen, wenn es zur Unterstützung anderer Helden ist (die meisten Helden können eine beliebige Karte als 1 spielen). Sie spielt „Eilen“ (2) als 2 und ihr Wunder der Technik (5 zur Unterstützung). Da sie in 4 von Niffil steht muss sie 3 Punkte abziehen und unterstützt ihren Kameraden mit insgesamt +4.

Zusammen mit seinem Angriffsattribut hat Niffil nun 6. Er zieht als Reaktionskarte für den Chi'leen eine 2 und der Angriff ist erfolgreich. Der Chi'leen erleidet seinen dritten Schaden und stirbt. Jeder Held hat nun einen Zug gemacht, die neue Gegnerphase beginnt.

HÄUFIGE FEHLER

- » Ihr zieht **nicht** in jeder Runde automatisch Heldenkarten nach. Einige Aktionen auf dem Entscheidungsstein erlauben euch, Karten nachzuziehen.
- » Wenn Ihr eine Heldenkarte spielt oder abwerft, kommt sie auf euren eigenen Ablagestapel. Ihr könnt den Ablagestapel nur dann in den Nachziehstapel mischen, wenn ihr rastet .
- » Ihr gebt 1 mehr aus, um ein bedrohtes Feld (in 1 von einem Gegner) zu verlassen.
- » Wenn Ihr einen anderen Helden in 1 unterstützt, erleidet ihr keine Abzüge. Für jedes Feld Abstand darüber hinaus zieht einen Punkt von eurer Unterstützung ab. Dieser Abzug wird nur einmal auf die gesamte Unterstützung angewendet, nicht auf jede einzelne Karte.
- » Wenn Ihr bereits so viele Karten in der Hand haltet, wie eurem Kartenlimit entspricht, dann müsst ihr jede nachgezogene Heldenkarte sofort abwerfen. Ihr könnt nicht eine andere Karte abwerfen und dafür die nachgezogene Karte behalten.
- » Ein Angriff muss die Verteidigung nach Verrechnung von Reaktionskarten und Boni übertreffen, um erfolgreich zu sein. Ein Unentschieden reicht nicht aus.
- » Nur Gegner ziehen Reaktionskarten für ihre Angriffe. Helden ziehen keine Reaktionskarten für ihre eigenen Aktionen, außer wenn sie eine Verteidigen-Aktion ausführen oder bestimmte Fähigkeiten einsetzen.
- » Die Sichtlinie reicht nie weiter als **sechs** Felder, auch nicht für Fähigkeiten, die andere Helden betreffen.
- » Die Spezialzahl einer Spezialfähigkeit kann niemals größer als **6** werden.
- » Bewegung ist **niemals** diagonal, aber Angriffe können diagonal stattfinden.
- » Angriffe machen **einen** Schaden, egal wie erfolgreich der Angriff war. (Die wenigen Ausnahmen sind explizit erklärt.)
- » Erschöpfungsmarker (oder andere Effekte) können eure Aktionspunkte nie unter 3 reduzieren.
- » Die Spieler dürfen Ablagestapel nicht durchsuchen, nur die oberste Karte ist sichtbar.
- » Wenn ein Held stirbt, werden Wunden oder andere Karten nicht aus seinem Deck entfernt. Wenn sie wiederbelebt werden, sind die Karten immer noch da.

Ein verbrannter und verschmorter Chi'leen tauchte über Olazábal auf, Schmerz in den Augen und Hass im Herzen.

Olazábal schrie in die Schatten, "Niffil, beeil dich... jetzt—!" Sie nahm eine kleine Box von ihrem Gürtel, drückte einen Knopf und hob sie hoch, gerade als der Chi'leen sein riesiges Maul senkte. Ein Funkenbogen übersprang den Spalt und badete das Monster in blauen Blitzen. Für einen kurzen Moment erstarrte es.

"Oh, richtig," murmelte Niffil. Er rutsche vorwärts und zog sein Messer, während er sorgfältig den Chi'leen beobachtete.

Die Elektrizität, die über den Panzer des Monsters tanzte, enthüllte eine brennende Wunde an seiner Kehle.

Mit einem Peitschenschlag seines Arms flog Niffils Dolch durch die Luft und traf zielgenau die Arterie. Das dunkle Blut der grauenhaften Kreatur bedeckte schnell die Steine.

Einen kurzen Moment war alles still. Elisa erholte sich von ihrer Magie, Niffil streckte seinen Wurfarm, und Olazábal konzentrierte sich, um sich zu beruhigen.

Ein übrig gebliebener Chi'leen grummelte hungrig und trippelte entlang der Mauer näher. Niffil konnte einen Kultisten vorsichtig ums Eck spähen sehen. Ihre Lungen frisch gefüllt brüllte Tyra, "Los! Weiter! JETZT!"

Die Helden waren am Leben, aber vielleicht gerade lang genug um bis zum Ausgang zu kommen.



- Timo macht seit Jahren interessante Spiele, aber manchmal haben sie raue Ecken und Kanten. Andererseits ist er ein guter Zuhörer. Ich hatte das Glück, mit ihm jetzt schon seit Jahren zusammenarbeiten zu dürfen, um seine Spiele noch besser zu machen.
- Was mir an *Perdition's Mouth* besonders gefällt, ist, dass das Glückselement kleiner ist als bei anderen *Dungeon Crawlern*. Um es gut zu spielen, musst du deine Entscheidungen sorgfältig fällen. Das macht es viel interessanter, es zu spielen, und dann nochmal, und nochmal, ...— Thomas Klausner

REISE IN DIE GEDANKEN DER AUTOREN

Als wir mit der Entwicklung von *Perdition's Mouth* anfangen, waren uns einige Dinge klar. Wir wollten ein schnelles, leicht zu erlernendes Spiel, ohne Würfel, in dem Können wichtiger ist als Glück. Natürlich gehört eine gewisse Portion Glück zu einem *Dungeon Crawler* immer dazu. Beim Testen wurde mehr und mehr klar, dass es den Spielern dabei half, das Spiel zu verstehen, wenn wir die Gründe für einige unserer Designentscheidungen erklärten. Also lest weiter!

DAS RONDELL

Im wahren Leben, genau wie in taktischen Spielen, finden wir uns in den verschiedensten Situationen wieder. Wir haben das Rondell so designt, dass es die Spieler mit verschiedenen Situationen konfrontiert, das Spiel aber trotzdem schnell und taktisch bleibt und vor allem Spaß macht. Das Rondell ist ein Balanceelement für verschiedene Spielerzahlen: mehr Helden können zwar auch mehr tun, aber durch den begrenzten Platz auf jedem Sektor des Rondells wird es für sie schwerer, genau das zu tun, was sie gerade tun wollen. Wir gehen davon aus, dass Kämpfe in finsternen Verliesen gefährlich und unvorhersehbar sind. Das Rondell verhindert, dass ein Spieler sich verschanzen und jede Runde dieselbe Aktion wählen kann. Es zwingt die Spieler außerdem dazu, im Team zu arbeiten und ihre Aktionen für die Runde ausdiskutieren.

Alle Aktionen auf dem Rondell sind für alle Helden sinnvoll, heben aber trotzdem die Stärken und Schwächen der einzelnen Helden hervor. Wir finden, dass das Rondell leicht zu erlernen ist, taktische Entscheidungen verlangt und es den Spielern erlaubt, das Spiel durch ihre Entscheidungen und ihr Teamwork zu gewinnen, anstatt sich auf das Würfelglück zu verlassen.

DER STRATEGISCHE ASPEKT

Perdition's Mouth verlangt taktische Entscheidungen auf verschiedenen Ebenen. Dabei spielt Glück mit voller Absicht eine kleinere Rolle als in ähnlichen Spielen mit Würfeln. Der Zufall kommt zum größten Teil durch Kartenziehen ins Spiel, und die meisten Kartenstapel sind klein genug, dass sie zumindest eine statistische Vorhersage zulassen. Die Spieler entscheiden so selbst, wann sie ihre größten Heldentaten vollbringen und sich vielleicht sogar zum Wohl der Gruppe opfern. Aber kein Held kann in jeder Runde Großtaten vollbringen, sie müssen diese immer mit bescheideneren Aktionen mischen.

EINZIGARTIGE HELDEN

Jeder Held in *Perdition's Mouth* hat einzigartige Heldenkarten und Spezialfähigkeiten, und so braucht auch jeder Held seine eigenen, einzigartigen Taktiken. Die Spieler können das Spiel neu erleben, indem sie andere Helden spielen und lernen, auch mit diesen erfolgreich zu sein. Aber alle Helden sind als Teil einer Gruppe designt, keiner von ihnen kann das *Dungeon* alleine stürmen.

In der Kampagne empfehlen wir, unbedingt die Helden zu wählen, die zum aktuellen Szenario passen, und nicht immer nur eure Lieblingshelden zu spielen. Strategien, die für eine Gruppe in einem Szenario gut funktionieren, können gegen andere Gegner sehr schlecht abschneiden.

HORROR / FANTASY

Eines unserer Ziele war es, ein düsteres Spiel zu erschaffen, das Mühsal und Furcht für die Spieler greifbar macht. Wir wollten keine Welt erschaffen, in der die Helden frisch gewaschene Ritter in glänzender Rüstung sind, die den Mut gepachtet haben. Außerdem sind wir der Meinung, dass die meisten *Dungeon Crawler* furchterregende, von Horror gefärbte Geschichten erzählen, diesen Horror aber im Spiel nicht vermitteln. Wir glauben, dass es uns mit *Perdition's Mouth* gelungen ist, etwas Horror ins Spiel zu bringen. Aber uns ist klar, wie schwer es ist, Horror wirklich gut hinzukriegen, und würden uns auch deshalb sehr über eure Meinung zum Spiel freuen.

Wir sind oft gefragt worden, ein paar unserer Entscheidungen, die wir während der Entwicklung von Perdition's Mouth getroffen haben, zu erklären. Es gibt keinen Grund, sie geheim zu halten—wir hoffen, dass ihr das Spiel noch mehr schätzen könnt, wenn ihr die Grundlagen unserer Entschlüsse versteht.

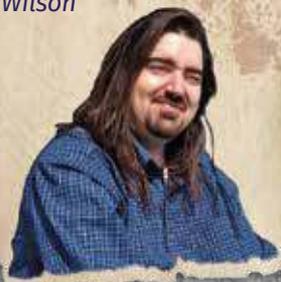
-- Timo Multamäki

Als Timo mir das erste Mal Perdition's Mouth zeigte, sah ich ein riesengroßes Potential darin. Es gibt schon sehr viele thematische Dungeon Crawler voller Würfelwürfe, aber ich hatte noch keinen gesehen, der mechanisch interessant war und mir gefiel. Wie das Rondell funktioniert, die unverwechselbaren Helden und die dunkle Horror-Fantasy-Thematik sprachen mich sehr an.

Ich diskutierte mit Timo verschiedene Arten, das Drama zu verstärken und das Spiel noch mehr ans Thema anzupassen. Schließlich endeten wir mit einem Spiel mit viel Taktik und schwierigen Entscheidungen, und Stories, an die sich die Spieler noch lange erinnern werden. Und am besten daran ist, dass es so einfach und sehr befriedigend funktioniert.

In anderen Worten, es ist ein Projekt, an dem ich hochofrenetisch teilnehmen zu dürfen!

— Kevin Wilson



CREDITS

SPIELDESIGN: TIMO MULTAMÄKI & THOMAS KLAUSNER

SPIELENTWICKLUNG: KEVIN WILSON

Künstlerischer Leiter: Tony Cotterill

Redakteur: Dan Hull, Lee Broderick

Regelredakteur: Dean Ray Johnson

Künstlerinnen und Künstler: Matthias Catrein, Jamie Noble, Juha Salmijärvi und Tanja Ylitalo

Zusätzliche Graphiken: Dan Hull und Tony Cotterill

Korrekturlesen: David Hladky, Lee Broderick, L. Scott Johnson

Miniaturentwurf: Chris Gabrish

Miniaturenbemalung: Ukko Kaarto

Marketing: Ukko Kaarto und Ruymán Peraza Romero

Willige Schergen für Alles: Riikka Louhiniitty, Jalmari Ruokojärvi und Henri Sareskivi

Spieltests und andere Hilfe: Nikolas LP, Jerry Santos, David Hladky & Co.

Finanzen und Administration: Tiinaliisa Multamäki

Besonderen Dank an unsere Übersetzerinnen und Übersetzer:

Deutsch: Stephanie Schnizler & Andrea Ryffel

Französisch: Sebastien Chapelan

Spanisch: Federico Abellá, Sergio Tirado Alba und Ruymán Peraza Romero

Italienisch: Fabio Piovesan

und unser IT-Team: Marco Bignami und Pascal Filipovicz

© 2016-2018 Dragon Dawn Productions

Perdition's Mouth ist Teamarbeit

Was als ein nur ein bisschen megalomanisches finnisches Projekt gestartet hat, hat unsere anfänglichen Erwartungen weit übertroffen. Mehr als 50 Leute aus 20+ Ländern haben in den letzten 5 Jahren mitgearbeitet. Unzählbare Stunden an Teamarbeit haben dieses einzigartige Netzwerk an Freunden geschaffen, das immer darauf aus war, ein Spiel mit den menschenmöglich besten Komponenten zu erzeugen.

Wir danken unseren Partnern aus vollem Herzen. Ohne ihre aktive Mitarbeit hätte der Kult ganz sicher gewonnen.

DIE GRUNDERFAHRUNG BEREICHERN

- Wir haben uns Mühe gegeben, die Miniaturen bemalt und unbemalt gut aussehen zu lassen. Eine Anleitung zur Bemalung ist als PDF über dragon dawnstore.com erhältlich.
- Die Erweiterungen des Basisspiels bieten mehr Mechanismen, zusätzliche Helden und allgemein grössere Herausforderungen.



Örn von
"Traitor Guard"



Neshilim von
"Hideout"

Gegner



Akolyth



Wache



Beschwörer



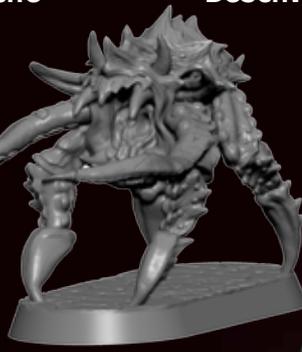
Dämon



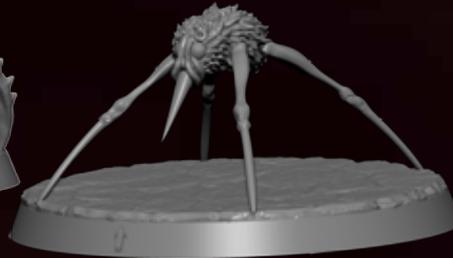
Knochenwurm



Rotikka



Chi'leen



Tharnix



Nest

Helden



Simma



Elisa



Niffil



Olazábal



Bastian



Tyra

K Extras



Opfer 1



Opfer 2



Schatz



Tür



Hebel



Fallgitter

Alle Kickstarter Extras sind erhältlich von [Perditionsmouth.com](https://www.perditionsmouth.com)

Ergänzungen der revidierten Ausgabe (Revised Edition)

Questa sezione del regolamento contiene le poche aggiunte o le modifiche rispetto alla Dieses Kapitel des Regelbuchs enthält die wenigen Ergänzungen und Änderungen im Vergleich zur 1. Ausgabe von Perdition's Mouth. Die Fehler, auf die uns unsere Fans hingewiesen haben, wurden alle korrigiert. An einigen Stellen wird mit dunkelgrünem Text auf neuen Inhalt hingewiesen.

Fluchkarten

Die revidierte Ausgabe enthält den neuen Kartentyp: Flüche. Diese werden auch in zukünftigen Erweiterungen präsent sein. Flüche funktionieren wie folgt:

Flüche können (anders als Wundenkarten) entweder für die auf ihnen beschriebene Aktion oder als eine +1  Universalkarte gespielt werden.

Wenn die Karte als Aktion gespielt wird, 1  ziehen. Wenn die  ein  hat, wird die Aktion abgehandelt und die Karte anschließend auf Deinem Ablagestapel platziert. Wenn die  kein  hat, wird der Fluch abgewehrt und zurück in den Fluchstapel gemischt.

Wenn ihr am Ende einer KAMPAGNE Fluchkarten in Eurem Deck habt, zieht für jeden Fluch eine , um zu prüfen, ob er abgewehrt wird.

Blickrichtung

Einige der Miniaturen haben die Information "Blickrichtung". Diese Information wird in Perdition's Mouth: Revised Edition nicht verwendet, wird aber in zukünftigen Erweiterungen benötigt.

Wunden-Schlüsselwörter

Wundenkarten haben Schlüsselwörter, die einen verletzten Körperteil bezeichnen. Diese Schlüsselwörter werden von anderen Wunden, Flügen und einigen Heldeneffekten verwendet.

Szenariopack

Zusammen mit dem Revised Edition Kickstarter haben wir ein Szenariopack produziert. Das Szenariopack ist ein separates Produkt mit leichteren Szenarien und einigen leichteren Wundenkarten für alle, die etwas kleinere Herausforderungen bevorzugen. Durch die Anordnung der Druckvorlagen sind die Szenariopack  Karten in jeder Revised Edition-Box enthalten. Diese  Karten haben zwei Werte. Die Spieler können wählen, welchen sie in der jeweiligen Situation verwenden möchten. Die Verwendung dieser  Karten macht das Spiel bedeutend einfacher und senkt den Durchschnittswert des  Decks.

Raven, der 7. Held

Raven ist ein kriegerischer Held, dessen Loyalitäten in Frage gestellt werden könnten. Doch zumindest im Moment kämpft er gegen einen gemeinsamen Gegner. Die in Ravens Heldendeck und Heldentafel enthaltenen Fähigkeiten wurden ihm von dem dunklen Gott verliehen, den er verehrt. Einige dieser Eigenschaften könnten als leicht feindlich gegenüber Gruppenmitgliedern betrachtet werden - bitte schaut euch Raven mit eurer Gruppe genau an, bevor Ihr ihn verwendet.

Die zwei neuen Spielpläne

Die zwei neuen Spielpläne vervollständigen die ursprüngliche Abyssal Rift-Kampagne. Der Abyssal Rift-Spielplan ist immer noch der letzte Spielplan (jetzt 9, früher 8) und Inner Sanctum ist jetzt der zweitletzte Plan. Der Lavatory-Spielplan ist ein zusätzlicher Umweg, der von vielen Szenarien her zugänglich ist. Verlasst Lavatory in Richtung des Spielplans, der auf den Spielplan folgt, von der aus Ihr Lavatory betreten habt.



WICHTIGE ERINNERUNG FÜR BESITZER DER 1. AUSGABE!

- DDP Games hat eine kleine Anzahl Upgrade-Kits produziert, um die 1. Ausgabe in die Revised Edition umzuwandeln.
- Die Upgrade-Kits sind nur über den DDP Webstore (eu.dragondawnstore.com) zugänglich und ihre Anzahl ist strikte limitiert. Es gibt keine Möglichkeit, das Upgrade-Kit nachzudrucken. Alle nach der Kickstarter-Kampagne bestellten Upgrade-Kits werden von Deutschland aus verschickt.
- Die Upgrade-Kits sind in allen vier publizierten Revised Edition-Sprachen (ENG/GER/SPA/ITA) erhältlich. Die nicht-englischen Versionen konvertieren das Basisspiel vollständig in eure gewünschte Sprache.



FAQ: SCHATZKARTEN FÜR JEDE KAMPAGNE

Abyssal Rift: AR

Schatzkarten: T1, T3 - T8, T10-T13, T15, T18, T28, T36, T57

Witch's Grotto: 5 zufällige aus AR + Witch's Grotto

Schatzkarten: T9, T17, T29, T33

Hideout: 5 zufällige aus AR + Hideout Schatzkarten:

T14, T19, T30, T31, T32, T34 T37

Die Revised Edition enthält neue Schatzkarten, die zum Abyssal Rift Standard-Schatzstapel hinzugefügt werden.

Die **Traitor Guard**-Erweiterung erklärt die Verwendung dieser Schatzkarten sep

SEGÉN

Ein Segen kann von gewissen Helden, Ereignissen und Feinden (in zukünftigen Erweiterungen) erteilt werden.

Segnungen funktionieren wie folgt: Gib der gesegneten Figur den Segensmarker

☐. Gesegnete Figuren sind immun gegenüber allen und jeden Spezialangriffen wie z.B. Gift und ☑ Doppelangriff.

Den Segensmarker kann nur eine Figur aufs mal besitzen.

Wenn ein Segen gesprochen wird, wenn bereits eine Figur den Segensmarker hat, verliert diese den Segensmarker und der Marker wird der neu gesegneten Figur übergeben.

FAQ: Heldenkarten und Fähigkeiten

Simma 📄 Tests, um zu prüfen, ob er das Amulett verwenden kann? Oder behält er das Amulett, sobald er es einmal hat?

Er muss vor jedem Szenario prüfen, ob er es verwenden darf.

Wenn ich laut Regeln eine Heldenkarte ziehen kann, darf ich von einem beliebigen Heldenstapel ziehen?

Spieler dürfen nur von ihrem eigenen Stapel ziehen.

Wann genau kann ich Heldenkarten mit Zahlen drauf spielen, um 🌟 zu erhalten?

Wann genau kann ich Heldenkarten mit Zahlen drauf spielen, um 🌟 zu erhalten?

Du kannst numerische [movement] Karten ausgeben, um 🌟 zu erhalten. Verwende diese dazu, deinen Heldenschild auf dem Schicksalsstein oder deinen Helden auf dem Spielplan zu bewegen, falls du eine 🏃 Aktion gewählt hast. Alle anderen Aktionen können mit ungenutzten 🌟 oder mit Karten mit Symbolen, die der gewählten Aktion entsprechen, verstärkt werden.

Kann ich eine Karte von meinem Heldenstapel ziehen, wenn ich mein Handkartenlimit bereits erreicht habe?

Ja. Allerdings musst Du alle gezogenen Karten sofort wieder abwerfen, wenn Du Dein Limit bereits erreicht hast. Das schließt auch Wundenkarten, die sich bereits in Deinem Wundenstapel befinden, mit ein. Dies kann zu einer nützlichen Strategie werden, wenn es Dir nichts ausmacht, dafür ein "Karte ziehen" aufzuwenden.

Wenn ich eine Wundenkarte aufnehme, zählt das als Karte ziehen?

Nein. Wenn Du Schaden nimmst und auch eine Wundenkarte aufnehmen musst, wird die Wunde direkt auf deinem Nachziehstapel platziert. Du darfst die Wunde anschauen, bevor Du sie auf den Stapel legst. Dies zählt nicht als Karte ziehen.

Können Helden einander helfen, wenn sich ein oder mehrere Gegner zwischen ihnen befinden?

Ja. Jedes Feld zwischen dem Helden und dem Ziel der Hilfe schmälert die Wirksamkeit der Hilfe. Die Schwierigkeit des Terrains und anwesende Gegner haben keinen Einfluss auf die Wirksamkeit. Wände und geschlossene Türen blockieren die Hilfe.

Kann Olazábal ihre Heldenkarte "Sprengladung" verwenden, um eine Truhe oder Tür zu öffnen?

Ja. Ob es auch ratsam ist, ist wiederum eine ganz andere Frage.

Neshilims Heldenkarte "Aktive Verteidigung": Was passiert wenn sich die SL zu anderen Helden während der Gegnerrunde verändert?

Wenn ein Gegner durch seine Bewegung die SL zu einem Helden blockiert, profitiert dieser Held nicht mehr von der Aktiven Verteidigung. Verwendet immer die aktuelle SL, um einen Effekt zu bestimmen - das ist die Faustregel für alle Effekte.

FAQ: Kampf

Wo liegt der Mittelpunkt des Angriffs, wenn das Ziel des Angriffs ein großer Gegner ist?

Auf dem Feld, das dem Angreifer am nächsten ist.

Werden meine Verteidigungsmarker "aufgebraucht", wenn sie Verteidigung gegen einen Angriff bieten?

Nein, sie werden erst beim Start Deiner nächsten Runde abgeworfen. Solange Du 3 Marker hast, erhältst Du +3 🛡 für jeden einzelnen Angriff gegen dich.

Wenn ich mit einer Nahkampfwaffe einen Stoß auf ein 2 Felder entferntes Ziel mache, das sich vom Angreifer aus "1 Feld zur Seite und 2 Felder hoch" (wie die Bewegung des Springers beim Schach) befindet: In welche Richtung wird der Gegner gestoßen und in welche Richtung folge ich?

Beide bewegen sich 1 Feld diagonal in die allgemeine Angriffsrichtung. Ja, ausnahmsweise ist hier die diagonale Bewegung erlaubt.

Was passiert, wenn ein Held oder ein Gegner vom Spielplan gestoßen wird?

Jedes mal wenn eine Figur (Held oder Gegner) vom Spielplan gestoßen wird, ziehe eine Reaktionskarte, um zu prüfen, was ihnen außerhalb des Spielplans wohl begegnet. Wenn sie ein Auge ziehen, hatten sie Pech und erleiden einen Treffer (Helden erhalten deswegen eine Wunde). Dann stelle die Figur an die Seite des Spielplans, angrenzend an das Feld, von dem sie gestoßen wurde.

Gegner kehren bei der nächsten „Primäre Gegner ins Spiel bringen“-Aktion von diesem Ort aus auf den Spielplan zurück. Helden können bei ihrem nächsten Zug zurückkehren. Bis dahin können sie weder helfen noch eine SL von der oder auf die Karte ziehen etc., genauso wie zu Beginn eines Szenarios, bevor sie die Karte betreten.

Wirken sich die Terrains Versteck oder Hindernis auf Kegel- oder Flächenangriffe aus oder blockieren sie diese?

Nein. Kegel- und Flächenangriffe ignorieren sie.

Was passiert, wenn ein Held eine Stoß-Aktion macht und ein Monster in ein anderes Monster oder in einen Helden stößt?

Nichts. Das Monster bleibt auf seinem Platz und nimmt keinen zusätzlichen Schaden.

Braucht ein Held für einen Kegelzauber ein Ziel?

Nein, ein Kegelzauber braucht kein Ziel. Nur Flächenzauber (wie der Feuerball) brauchen ein Ziel.

FAQ: Schicksalsstein

Die Spieler können ihre Züge in beliebiger Reihenfolge absolvieren - heißt das, dass man zu Beginn jeder Runde eine Spielerreihenfolge festlegen muss?

Keinesfalls - die Spielreihenfolge soll fließend sein. Zu Beginn jeder Runde wird ein Startspieler bestimmt. Wenn sein Zug abgeschlossen ist, wird der nächste Spieler bestimmt. Nachdem jeder Spieler an der Reihe war, beginnt die Gegnerrunde.

Wenn ich auf der Sturmangriff-Speiche bin, kann ich mich 0 Felder weit bewegen und dann jemand benachbartes angreifen?

Wenn du einen Sturmangriff machst, kannst du die Bewegung auslassen und trotzdem angreifen oder dich 0 Felder weit "bewegen", was immer du vorziehst. Du könntest dich auch bewegen und den Angriff auslassen. Du kannst dich auch während des Sturmangriffs von einem Gegner entfernen. Denk dran, dass du die Reihenfolge der Aktionen von links nach rechts, so wie sie auf der Speiche dargestellt sind, nie ändern darfst.

FAQ: Bewegung

Warum blockieren Schatztruhen und Hebel die Bewegung?

Kurz gesagt sind die "Schatztruhen" in diesen Szenarien nicht kleine hölzerne Kisten und die Hebel sind nicht einfach Stecken, die aus der Wand hervorstehen. Schätze sind im Allgemeinen in großen Gegenständen wie Sarkophagen oder Schiffstruhen versteckt.

Weiter sind die Hebel, denen ihr begegnet, nicht einfach kleine mechanische Schalter, sondern eher unförmige, magische Geräte. Sie werden durch mystische Energien angetrieben, die Kultisten an ein Fallgitter, eine Türe oder weitere Gegenstände gebunden haben. Beide können mit einiger Anstrengung bewegt werden, aber sie können nicht einfach übersprungen oder umgangen werden, während euch Kultisten angreifen.

Können Insektoiden Türen öffnen?

Nein, aber Kultisten können. In Fällen, in denen der einzige Weg zu einem Helden durch geschlossene Türen versperrt ist, greifen die Insektoiden die geschlossenen Türen, Fallgitter und sogar blockierende Insektoidennester an.

Blockiert ein Warpstein die Bewegung auf ein Feld?

Nein, er agiert als eine Eigenschaft des Feldes, wie eine Falltür.

Was passiert, wenn sich ein Held auf einem Warpstein befindet?

Solange er dort steht, kann kein Insektoid den Warpstein erreichen. Zu schade für die Insektoiden!

Was macht einen Gegner zu einem "Großen" Gegner?

Ein Gegner ist "Groß", wenn seine Basis mindestens zwei Felder auf dem Spielplan benötigt. Beim Basisspiel schließt das Chi'leen, Tharnix und den Dämon mit ein.

Folgefrage: In den Regeln wird die Bewegungs- und Angriffs-Reihenfolge als "der Größe nach vom kleinsten zum Größten" definiert. Was bedeutet das?

Bewegungs- und Angriffspriorität sind nach relativer Größe (innerhalb der Gruppe) definiert. Dies entspricht der Auflistung auf den Referenzkarten von oben nach unten. D.h. Rottika bewegen und attackieren immer zuerst, gefolgt von Knochenwürmern, Chi'leen, Tharnix, Akolythen, Wächtern, Beschwörern, Schreckensmönchen und Dämonen.

FAQ: SL (Sichtlinie)

Verhindert das schwierige Gelände **Versteck** die SL auf das Feld oder vom Feld aus oder nur durch das Feld?

Die SL wird nur "durch" ein Feld gezogen, nicht auf ein Feld oder von einem Feld ausgehend. Deshalb können angrenzende Figuren einander immer angreifen, ohne auf die SL achten zu müssen.

Wie kann die SL durch eine Figur, zu der ich keine SL habe, blockiert werden?

Da die SL von der Mitte jedes Feldes gezeichnet wird und eine Figur zum Zweck der SL effektiv ein ganzes Feld einnimmt, kann deine SL tatsächlich durch eine Figur blockiert werden, zu der du keine SL hast. Die SL-Regeln wurden für ein schnelleres und leichteres Spiel etwas vereinfacht, so dass du nicht ganz genau bestimmen musst, wie viel Platz individuelle Figuren tatsächlich einnehmen, blockieren etc.

Kann ich eine SL durch zwei blockierte Felder ziehen, die sich an einer Ecke berühren, wenn eine anderen blockierten Felder im Weg sind? Z.B. zwei Figuren, die diagonal angrenzend stehen.

Nein, auch wenn sich die zwei Felder eine Ecke teilen, zählt dies als "zwei Ecken von blockierten Feldern", wie auf S. 22 der Regeln beschrieben.

Wichtige Details

Hier sind die häufigsten Missverständnisse mit dem Regelheft 1.x aufgelistet. Es ist hilfreich, diese im Detail anzuschauen.

» Nester, Hebel und Schatztruhen können gestoßen werden (durch Effekte oder Fähigkeiten wie das Trampeln der Chi'leen).

» Nester greifen NICHT an (d.h. kein 0+ Reaktionskarten-Angriff), und sie stellen KEINE Bedrohung dar. Sie werden durch passives Bewegen wie Stoß oder Verbannung beeinflusst.

» Gibt es eine Art Bewegungsauflösung für blockierte Monster?

» Nein. Wenn das passiert: Glückwunsch, dass Ihr sie in eine gegenseitige Blockade gelockt habt!

» Helden können nicht nur einander helfen, sondern auch anderen Personen oder Objekten, einschließlich Zivilisten, Fallgittern, Türen und Feinden (z.B. um einem Nest gegen einen Feureball zu helfen oder einem Fallgitter gegen einen Chi'leen, der dieses zerstören will).

» Es gibt einen Unterschied zwischen **Angriffs-** und **Bewegungs-**Prioritäten! Einige Objekte / Sprüche wirken nur auf eine der beiden. Z.B. Elisas Täuschungs-Spruch und der Schattenumhang von Gerakka (T23) beeinflussen die Gegnerangriffe, aber nicht ihre Bewegung beim Entscheid, wer am nächsten ist.

RUNDENZUSAMMENFASSUNG ENTSCHEIDUNGSSTEIN

Heldenphase: Spieler können ihre Züge in beliebiger Reihenfolge machen, bis jeder einmal dran war:

1. Erhält Aktionspunkte
 2. Bewegt Heldenmarker auf Entscheidungsstein
 3. Spielt Heldenkarten und -fähigkeiten
 4. Zieht Reaktionskarten (falls notwendig) oder bewegt euch
 5. Dreht Heldenmarker nach innen
- » Vollendet eines Helden Zug bevor nächster Held anfängt
 - » Spieler suchen sich Spielerreihenfolge jede Runde neu aus

Gegnerphase: Nachdem alle Helden am Zug waren, sind die Gegner dran:

1. Zieht und prüft Symbol
2. Bewegt Gegnermarker auf Unheilsstein
 - Vollendet eine Unheilssteinaktion für alle Gegner bevor ihr die nächste Aktion anfangt
3. Jede Gegnerminiatur handelt ein Mal pro Speichenaktion:
 - Spielt Verteidigungskarten, falls ihr angegriffen werdet
 - Zieht um die Aktion auszuwerten
 - Macht mit dem nächsten Gegner weiter, oder mit der nächsten Speiche, falls alle Gegner bereits am Zug waren
4. Die Runde endet, wenn alle Gegner alle Aktionen ausgeführt haben, über die der Gegnermarker sich bewegt hat.

HELDEN-ZAHLENKARTEN

- » Bewegung: Erhöht Aktionspunkte
- » Angriff: Erhöht Angriff (gilt nicht für Spezialangriffe)
- » Verteidigung: Erhöht Verteidigung
- » Spezial: Erhöht rote Zahlen auf einer Spezialfähigkeit (bis zu einem Maximum von 6)
- » Beliebig: Spiel als beliebige
- » Reaktion: Spiel wie beschrieben
- » Nicht-Wundenkarten können als 1 gespielt werden

UNTERSTÜTZUNG

- » Spielt Zahlenkarten (oder eine beliebige Karte als 1), um die Aktionen anderer Spieler zu verstärken.
- » Kein Abzug bei Abstand 1, -1 pro Abstand mehr (Abstand kann durch Miniaturen und Terrain berechnet werden, aber nicht durch Mauern)
- » Kartentext kann nicht als Unterstützung gespielt werden
- » Keine Unterstützung während der Rast

- » Zahl 1: um eine Speiche weiterzugehen (überspring eine Speiche, wenn alle ihre Löcher besetzt sind)
- » **Bewegung:** Zieh eine Karte, dann beweg dich
- » **Spezial:** Benutz deine Spezialfähigkeit, spiel Heldenkarten davor oder danach, danach beweg dich (alle Kosten verdoppelt)
- » **Angriff:** Zieh eine Karte, dann greif an (du kannst 2: +1 tauschen)
- » **Sprint:** Addiere eine zu deiner, dann beweg dich
- » **Verteidigung:** Zieh eine Karte. Du verteidigst—addier eine Karte zu deiner Verteidigung, wenn du angegriffen wirst (du kannst 2: +1 Verteidigungsmarker tauschen)
- » **Sturmangriff:** Beweg dich, dann greif an
- » **Rast:** Misch Ablagestapel ins Deck, zieh nach auf Starthandgröße
- » **Gezielter Schuss:** Angriff mit +1, dann beweg dich 1 Feld ohne Kosten (nur verfallen)
- » **Stoß:** Angriff mit 1 card Bonus, schieb das Ziel 1 Feld, folge ihm nach (only)

BEWEGUNG

- » Zahle 1: um 1 Feld zu gehen (nicht diagonal)
- » Zahle 1: um Karte zu betreten
- » Zahle 1: um Tür zu öffnen oder schließen, Hebel zu betätigen, Schatz herzugeben, oder toten Helden zu plündern (Abstand 1)
- » **Schloss knacken:** Zahle beliebig viele, zieh zwei Karten, Summe muss geschlagen werden
- » **Bedrohte Felder:** +1 für Bewegung neben Gegnern in Abstand 1
- » **Terrain:** Beim Betreten zieh 1 für jeden Gegner in Abstand 1 des Felds, Fehlschlag falls irgendeine Karte hat
- » **Teleportation:** Keine Felder blockieren Bewegung, ignoriere alle Kosten, muss auf leerem Feld landen, kann dort Fehlschlag erleiden

OPFER

- » Nimm Opfer oder leg es ab, in deinem Zug gratis in Abstand 1
- » In Rettungsfeld ablegen, um Opferkarte zu bekommen
- » Opfer stirbt, wenn Held stirbt, Helden die Karte verlassen, oder wenn es angegriffen wird (gib Opferreaktionskarte ins Deck)

TERRAIN

- » **Uneben:** 2: beim Betreten, Fehlschlag: Bewegung endet
- » **Geröll:** 3: beim Betreten, Fehlschlag: Bewegung endet
- » **Versteck:** 3: beim Betreten, blockiert Sicht, Fehlschlag beendet Zug
- » **Wasser:** 4: beim Betreten, Fehlschlag: 1 Schaden
- » **Hindernis:** 5: beim Betreten, blockiert Sicht, Fehlschlag: 1 Schaden, beendet Zug
- » **Walls:** Fehlschlag: 1 Schaden (wenn hineingeschoben)

ANGRIFFSREICHWEITE UND SICHTLINIE

- » **Blockiert Sicht:** Helden, Gegner, Nester, Opfer, Türen, Mauern
- » **Blockiert Sicht nicht:** Fallgitter, tote Helden, Hebel, Schatzkisten, Falltüren
- » Sichtlinie geht nicht durch zwei blockierte Ecken oder mehr als Abstand 6
- » Sichtlinie geht durch benachbarten Spalt

AUSWERTUNG ANGRIFF

- » Heldenangriff + Heldenkarten müssen Gegnerverteidigung + Reaktionskarte schlagen
- » Erfolgreicher Angriff macht nur 1
- » Nester angreifen: Wenn zerstört, durch Geröllmarker ersetzen und Bedrohungsskala +1 erhöhen
- » Schloss zerstören: Angriff muss zwei Karten schlagen (drei bei Fallgittern)

GEGNER AUSWERTUNG

- » **Angriffsreihenfolge:** Insektoiden -> Kultisten -> Dämon, klein vor groß, nah vor fern (zu Helden)
- » **Bewegungspriorität:** Nächster Held -> Schwächster Held (niedrigste) -> Wahl der Spieler
- » **Angriffspriorität:** Schwächster Held (niedrigste) -> verteidigender Held -> Magier -> Wahl der Spieler
- » Wenn vom Gegner getroffen, verliere 1 und lege eine Wundenkarte aufs Heldendeck
- » **Gift:** Wenn getroffen, nimm einen Erschöpfungsmarker (-1: jede Runde)
- » **Doppelangriff:** Selbes Ziel wird zwei mal angegriffen



PROBLEME MIT DEN REGELN? MEHR INFOS UNTER WWW.PERDITIONSMOUTH.COM ODER SCHREIBT UNS EINE EMAIL: RULEBOOK@PERDITIONSMOUTH.COM