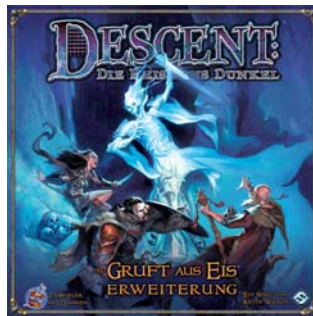


Descent – Regelheft V2.0




von Exzis@gmx.de



Inhaltsverzeichnis

		Seitenzahl
1	Spielaufbau	1
2	Ausrüstung Helden	1
3	Spielzug Helden	2
4	Spielzug Overlord	2
5	Heldenbefehle	2
6	Bewegungskosten	3
7	Entstehungsregel für Monster	3
8	Kampfablauf	4
9	Heldenaktionen	4
10	Questmarker gewinnen od. verlieren	4
11	Ausdehnen	5
12	Mögliche Würfelergebnisse	5
13	Ausstattungsmarker	5
13.1	Fallen	14
14	Spezialfähigkeiten und Effekte	17
15	Vertraute	26
16	Leistungskarten	26
17	Verrat	27

1. Spielaufbau

-	Jeder Spieler erhält eine Heldenkarte (ziehen).
-	Jeder Spieler zieht 3 Fertigkeitkarten entsprechend seiner Daten, Eine Karte darf gegen eine andere Karte getauscht werden.
-	Jeder Held erhält Anzahl Lebensmarker, Ausdauermarker, 300 Goldmünzen, 5 Befehlsmarker und 1 Spielzugmarker die ihm laut Karte zustehen. Sowie evt. Begleittiere. 
-	Jeder Held darf im Shop Ausrüstung kaufen.
-	 Die Gruppe bekommt Anzahl Quest-Marker wie bei Quest angegeben.
-	Dungon aufbauen.
-	Mit Verrat: Overlord kann nach Quest-Vorgabe seine Overlordkarten modifizieren oder für je 2 Punkte eine dunkle Glyphen nehmen.
-	 Overlord startet mit 0 Drohmarker und 3 Overlord-karten.

2. Ausrüstung der Helden

-	Waffen bzw. Schilde mit insgesamt maximal 2 Handsymbolen
-	1 Rüstung
-	3 Tränke
-	2 Gegenstände

Bis zu 3 Ausrüstungsgegenstände / Tränke können (unter Charakterkarte schieben) im Gepäck mitgenommen werden.

Der Rest muss Abgelegt werden!







3. Spielzug (Helden)

- 1.) „Erschöpfte“ Karten zurück drehen.
- 2.) Ausrüstung zusammenstellen
- 3.) Aktion ausführen (2 Halbaktionen möglich)
Halbaktionen: Gehen, Kämpfen, Heldenbefehl setzen
- 4.) Vertraute bewegen.

4. Spielzug (Overlord)

- 1.) Anzahl Helden Drohmarker nehmen
- 2.) Zwei Overlordkarten nehmen
- 3.) Overlordkarten auf 8 reduzieren (Drohmarker für abgelegte Karten nehmen.
- 4.) Wenn möglich **eine** Machtkarte ausspielen.
- 5.) Wenn möglich **eine** Entstehungskarte ausspielen.
- 6.) Monster aktivieren (Bewegen und angreifen)

5. Heldenbefehle

	Zielen: Nach Angriff beliebig viele Würfel erneut würfeln.
	Ausweichen: Zwingt den Gegner beliebige Würfel erneut zu würfeln, wird erst am Ende der Spielrunde abgelegt.
	Absichern: Held kann 1x den Overlord unterbrechen (jederzeit) und einen eignenden Angriff durchführen.
	Ausruhen: Ausdauermarker zu Beginn nächster Spielrunde auffüllen.
	Ausdehnen: Je nach Nah- / Fern- / Zauber-kampf (Anz. Machtwürfel) werfen: Bis zu 5 durch Ausdauer aufstocken. Ein Marker Pro  2 mal würfeln durch Konzentration. EA

6. Bewegungskosten

+1	Einen Ausdauermarker pro Bewegungspunkt.
-1	Marker Aufnehmen auf den Held steht.
0	Ausrüstung fallen lassen (Ausrüstung ist verloren).
-1	Glyphe --> Stadt bzw. Stadt --> Glyphe.
-1	Treppe benutzen.
-1	Gegenstand an benachbarten Helden übergeben. (Goldübergabe nicht erlaubt).
-1	Trank trinken (maximal 1 pro Spielrunde) und kein Trank aktiv ist
-2	Tür öffnen / schließen
-2	Schatztruhe öffnen
-2	Neu ausrüsten während des Zuges
-2	Aus Grube klettern
-3	Über Grube, Lava, Schlamm Springen
-3	Ausrüstung in der Stadt kaufen

7. Entstehungsregel für Monster

- Pro Spielrunde nur eine Entstehungskarte
- dürfen nicht auf Figuren oder Hindernissen gestellt werden
- dürfen aber auf Schätzen oder Begegnungsmarkern gestellt werden
- Nur im entdeckten Gebiet
- kein Held darf Sichtlinie auf das neue Monster haben. (Nur in diesem Fall blockieren die anderen Monster nicht die Sichtlinie)

8. Kampfablauf

1. Angegriffenes Feld festlegen

- Hauptwaffe festlegen (ggf. Zweihandbonus der nicht benutzten Waffe berücksichtigen)
- Angriffsart festlegen (Nah-, Fern-, Zauberkampf bzw. 1 roter Würfel für Faustkampf)
- besondere Fähigkeiten der Waffen bzw. der Monster beachten

2. Sichtlinie Prüfen (Feldmitte zu Feldmitte)



3. Reichweite ermitteln (Entfällt bei Nahkampfangriffen)

- Mit den auf der Waffen- bzw. Monsterkarte angegebenen Würfeln würfeln.
- max. 5 Machtwürfel (je nach Charakterblatt und Angriffsart)

4. Misserfolg (=X) gewürfelt = Angriff misslungen


5. Reichweite prüfen bei Fern- Zauberkampf

6. Kraftverstärkung +1 Schaden oder +1 Reichweite

- Spezialfähigkeit der Ausrüstung für  auslösen.
- Für je 2  erhält der Overlord beim Angreifen einen Drohmarker.
- Ausdauer Opfern um zusätzlichen Machtwürfel (max. 5) zu werfen.

7. Schaden zufügen abzüglich Rüstung des Gegners

9. Heldenaktionen

- Rennen (doppelte Anzahl Grundbewegungspunkte)
- Kämpfen (2 Angriffs)
- Vorrücken (Grundbewegungspunkte und 1 Angriff)
- Suchen (Nach Fallen, Schätzen und Monster Ausschau halten) und Gehen
- Alarmbereitschaft entweder gehen oder angreifen
, und 1 Befehlsmarker legen oder Konzentration wenn der Ausdehnmarker  gesetzt wurde

10. Questmarker gewinnen od. verlieren (Held)

- + 3 Aktivierung von normalen Glyphen
- 2 bis -4 Held Stirbt + Unheilig-Marker
- ? Öffnen einer Schatztruhe
- ? Begegnung
- ? Spezielle Monster töten



11. Ausdehnen EA



Werden durch Schwierigkeitsgrad gekennzeichnet. (z.B. Nahkampf 5)

Schwierigkeit gibt an wie viele Erfolgsmarker gesammelt werden müssen und in welcher Kampfart.

Entsprechend seines Talentwertes würfelt der Held Machtwürfel (Ausdauer ausgeben erlaubt).

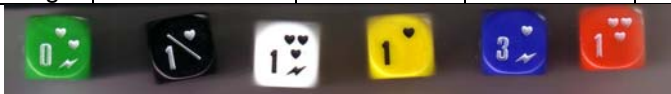


Pro Herz / 1 Seite erhält der Held die Gruppe einen Erfolgsmarker.

Bei Unterbrechung gehen alle Erfolgsmarker verloren


12. Mögliche Würfelergebnisse


Würfel	Reichweite	Fehlwurf	Schaden	Energie
Schwarz	0-1	--	0-1	0-1
Blau	1-4	Ja	0-2	0-1
Rot	0-1	Ja	1-4	0-1
Grün	0-1	--	1-3	0-1
Weiß	1-3	Ja	1-3	0-1
Gelb	1-3	--	0-1	0-1
Durchsichtig	--	Ja	--	--





13. Ausstattungsmarker


Altäre	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
 gut	Altäre: Eine Seite eines Altarmarkers zeigt einen Altar des Guten, die andere einen Altar des Bösen. Bedeutung und Effekt eines Altars variieren ja nach Szenario.	
 böse	Altar des Guten: Um einen solchen Altar bzw. dessen Effekt zu aktivieren, muss ein Held auf dem Altar stehen und 2 BP sowie 250 Goldmünzen ausgeben.	
	Altar des Bösen: Um einen solchen Altar bzw. dessen Effekt zu aktivieren, muss ein Monster auf dem Altar stehen und 2 BP ausgeben. Die Aktivierung tötet das Monster.	

Bäume:	Sichtlinie: Blockiert	Bewegung: Erschwert
	Bäume blockieren die Sicht, aber nicht die Bewegung. Es kostet jede Figur 2 BP, ein Baumfeld zu betreten. Figuren, die ganz oder teilweise auf einem Baumfeld stehen, erhalten die Fähigkeit 'Schattenmantel'.	


Begegnungsmarker:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	Wenn ein Held seine Bewegung auf einem solchen Marker beendet, löst er ein spezielles Ereignis aus, das im Szenario näher beschrieben ist.	


Beschwörungskreise:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	Die Kreise haben je nach Szenario andere Effekte.	


Betten und Tische:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	Betten und Tische: Es kostet jede Figur 2 BP, um ein Bett- oder Tischfeld zu betreten. Figuren, die ganz oder teilweise auf einem solchen Feld stehen, stehen erhöht und erhalten gegen nicht erhöht stehende Figuren Reichweite und Schaden +1. Nicht erhöht stehende Figuren erhalten gegen erhöht stehende Figuren Reichweite und Schaden -1. (Beachte: Beim Nahkampf wird die gewürfelte Reichweite immer ignoriert.)	





Dorfbewohner:	Sichtlinie: Blockiert	Bewegung: Blockiert
	Dorfbewohner blockieren Bewegung und Sicht und müssen i.d.R. von den Helden gerettet werden. Sie haben jeweils 6 LP, Rüstung 1 und 4 BP und ignorieren Fallen. Sie können nicht angreifen und keine Gegenstände tragen und dürfen keine anderen Bewegungsaktionen als das Glyphenaktivieren machen. Sie bewegen sich immer	


	nach den Helden und werden von den Helden Spielern gesteuert.
--	---

Eis:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	<p>Jede Figur (Held oder Monster), die während ihrer Bewegung ein Eisfeld betritt, muss mit einem Machtwürfel würfeln. Falls das Würfelergebnis Energie ist, endet der Spielzug der Figur sofort. Alle anderen Ergebnisse bleiben ohne Folgen. Auch wer von einem Eisfeld auf ein anderes zieht, muss mit dem Machtwürfel würfeln. Wenn eine Figur ein Eisfeld betritt, auf dem eine verbündete Figur steht und dann Energie würfelt, wird die aktive Figur (die sich gerade bewegt) auf das Feld zurück gesetzt, von dem aus sie das Eisfeld betreten hatte und ihr Spielzug endet sofort. Auch große Figuren können auf Eis ausrutschen, aber nur falls sie sich so bewegen, dass die Figur mit ihrer gesamten Fläche auf Eisfeldern steht. Vertraute werden nicht von Eisfeldern beeinträchtigt. Helden und Monster können Eisfelder auf gleiche Weise überspringen wie Gruben (d. h. für jedes übersprungene Eisfeld werden drei Bewegungspunkte gebraucht).</p>	


Felskugelrampe:	Bewegung: Frei	Sichtlinie: Frei
	<p>Wenn eine Felskugel sich über eine Felskugelrampe bewegt, dreht sie sich in die durch die Rampe angegebene Richtung.</p>	


Glyphen des Transports:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	<p>Glyphen sind fest installierte Portale, mittels derer die Helden zwischen der Stadt und dem Dungeon hin- und herreisen können, wenn die Glyphe aktiviert ist (weiße Seite). Eine Glyphe wird aktiviert, sobald ein Held ihr Feld betritt. (Das bringt den Helden Questmarker.) Ein Held kann eine Glyphen aber nur einmal pro Runde benutzen und daher nicht in derselben Runde zur Stadt und wieder zurück reisen. Monster dürfen ihre Bewegung nicht auf aktivierten Glyphen beenden. Um eine Glyphen zu benutzen muss die Bewegung neben der oder auf Glyphen beginnen.</p>	


Goldschatz:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	Angegebene Münzen mal Anzahl Helden erhält der Held der diesen Marker aufnimmt (Wert meistens 100 Gold mal Anzahl Helden)	
Gruben:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Blockiert
	Gruben blockieren nicht die Sicht und können für 3 BP übersprungen werden. Wenn die gesamte Bodenfläche einer Figur auf einer Grube steht, fällt die Figur hinein und erhält 1 Wunde (kein Schutz durch Rüstung). Eine Grube kann für 2 BP wieder auf ein beliebig angrenzendes, leeres Feld verlassen werden. Figuren in einer Grube haben Sichtlinie zu Feldern, die zur Grube benachbart sind, andere Figuren haben zu einer Figur in einer Grube die normale Sichtlinie. In die Grube fallen macht 1 Punkt Schade der nicht durch Rüstung gemindert wird	
Knochenhaufen:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	Es kostet jede Figur 2 BP, ein Knochenhaufenfeld zu betreten, und der Haufen kann von einer Figur auf ihm für weitere 2 BP nach Schätzen durchsucht werden. (In diesem Falle darf der Overlord sofort eine "freie" Fallenkarte 'Feld' spielen, sofern er eine hat und sie bezahlen kann.) Das Durchsuchen erfolgt mit dem Wurf eines Machtwürfels: Kraftverstärkung = Nichts, Energiesymbol = Schatztruhe, Leerseite = Ein Eliteskelett erscheint auf einem zum Knochenhaufen benachbarten Feld und darf sofort aktiviert werden. Nach dem Durchsuchen wird der Knochenhaufen entfernt.	
Lava:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Blockiert
	Lava kann für 3 BP übersprungen werden. Zieht eine Figur auf ein Lavafeld, erhält sie sofort 2 Wunden (kein Schutz durch Rüstung) und 2 Verbrennungsmarker.	


Monstereier:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Blockiert
	Monstereier können auf die gleiche Weise wie Monster angegriffen werden. Dabei gelten die Rüstungs- und Schadenswerte wie in der Quest genannt	


Monster-Magen:	
	<p>Solange ein Held im Magen eines Monsters (d. h. auf dem Magenplättchen) ist, gelten für ihn folgende Bedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zu Beginn jedes Spielzuges des Helden muss der Spieler mit so vielen schwarzen Machtwürfeln würfeln, wie er noch Lebenspunkte übrig hat (das ist gleich der Anzahl Schadenspunkte die noch erforderlich sind, um ihn zu töten). Gewürfelte Leerseiten haben keinen Effekt, aber jedes Ergebnis, das keine Leerseite ist, bedeutet einen weiteren Schaden für den Helden (Rüstung wird ignoriert).• Der Held kann keinerlei Fähigkeiten oder Fertigkeiten benutzen, die Rennen, Vorrücken, Kämpfen oder Alarmbereitschaft erfordern (ausgenommen ist einen Befehlsmarker legen).• Der Held kann nur einen Angriff pro eigenem Spielzug unternehmen und nur gegen das Monster, das ihn verschlungen hat. Dieser Angriff ignoriert jegliche Rüstung des Monsters.• Der Held kann nur Einhandwaffen benutzen. Er kann aber auch einen unbewaffneten Angriff unternehmen, wie auf Seite 19 der Regeln des Descent Grundspiels beschrieben.• Der Held kann weder Energie noch Ausdauer benutzen.• Ein verschlungener Held bleibt solange im Magen, bis entweder er oder das Monster getötet wird.


Nebel:	Sichtlinie: Erschwert	Bewegung: Frei
	Zu einem Nebelfeld angrenzende Figuren haben eine freie Sichtlinie zu diesem Feld. Eine Figur in einem Nebelfeld hat nur freie Sichtlinie zu allen angrenzenden Feldern, aber nicht weiter	


Riesenpilze:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	Riesenpilze blockieren weder Bewegung noch Sicht. Eine Figur, die ganz oder teilweise auf einem Riesenpilzfeld steht, erhält die Fähigkeit 'Schattenmantel', aber alle Angriff auf diese Figur erhalten dafür die Fähigkeit 'Gift'.	


Runenschlüssel:	Bewegung: Frei	Sichtlinie: Frei
	Gibt es in rot, gelb und blau. Öffnet die dementsprechende farbig markierte Runentür.	


Sarkophage:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	<p>Meistens Quest - Abhängige Auswirkung oder</p> <p>Ein Sarkophag blockiert weder Bewegung noch Sicht. Es kostet jede Figur 2 BP, ein Sarkophagfeld zu betreten, und die Figur steht dann erhöht (s. Betten). Der Sarkophag kann danach für weitere 2 BP nach Schätzen durchsucht werden. (In diesem Falle darf der Overlord sofort eine "freie" Fallenkarte 'Truhe' spielen, sofern er eine hat und sie bezahlen kann.) Das Durchsuchen erfolgt mit dem Wurf eines Machtwürfels: Kraftverstärkung = Nichts, Energiesymbol = Schatztruhe, Leerseite = Ein Elitehexenmeister erscheint auf einem zum Sarkophag benachbarten Feld und darf sofort aktiviert werden. Nach dem Durchsuchen wird der Sarkophag entfernt.</p>	


Schatztruhen:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	<ul style="list-style-type: none"> - Öffnen einer Truhe kostet 2 Bewegungspunkte - Den Schatz erhält nur der Held, der die Kiste geöffnet hat. - Für jeden Fluch erhält der Overlord Anzahl Helden an Drohmarkern welche auch gleich zum Ausspielen einer Truhenfalle genutzt werden können. - Auswirkung von Truhenfallen kommen vor Inhalt zum Zuge 	




Schlamm:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	<p>Eine Figur benötigt 2 BP, wenn sie auf ein Schlammfeld zieht, und 3 BP, wenn sie es überspringen will.</p>	


Springbrunnen:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	<p>Es kostet jede Figur 2 BP, um ein Springbrunnenfeld zu betreten. Bleibt eine Figur auf einem Springbrunnen stehen, heilt sie 2 Wunden.</p>	

Throne:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	<p>Es kostet jede Figur 2 BP, um ein Thronfeld zu betreten. Die Figur steht dann erhöht (s. Betten oder Tische).</p>	


Tische und Betten:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Erschwert
	<p>Betten und Tische: Es kostet jede Figur 2 BP, um ein Bett- oder Tischfeld zu betreten. Figuren, die ganz oder teilweise auf einem solchen Feld stehen, stehen erhöht und erhalten gegen nicht erhöht stehende Figuren Reichweite und Schaden +1. Nicht erhöht stehende Figuren erhalten gegen erhöht stehende Figuren Reichweite und Schaden -1. (Beachte: Beim Nahkampf wird die gewürfelte Reichweite immer ignoriert.)</p>	

Treppen:	Sichtlinie: Blockiert	Bewegung: Frei
	<p>Ein Held oder kleines Monster (1 Feld Fläche) kann mit 1 BP von einem Treppenfeld zum anderen Treppenfeld derselben Farbe ziehen. Ein Held darf das auch, wenn das andere Treppenfeld noch nicht aufgedeckt worden ist; in diesem Falle wird der neue Bereich vom Overlord wie üblich erst aufgebaut. Für Angriffe gelten gleichfarbige Treppenfelder als benachbart. Eine Figur auf einem Treppenfeld hat Sichtlinie zum anderen Treppenfeld und dessen benachbarten Feldern, eine Figur auf einem zu einer Treppe benachbarten Feld hat Sichtlinie zum anderen Treppenfeld.</p>	


Tränke:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
 Heiltrank	 Ausdauer-Trank	 Krafttrank
<p>Heiltrank: + 3 Lebenspunkte nicht über Maximum hinaus. Ausdauertrank: Ausdauer wird auf Maximum aufgefüllt. Krafttrank: Bei einen Angriff +5 Machtwürfel nutzen oder und Würfel Aufwerten (Wie 10 Ausdauerpunkte für Würfelaufwertung) Auslösung auf Wunsch des Helden. Nicht mit Ausdauertrank oder 2. Krafttrank nutzbar</p>		


Unsichtbarkeitstrank:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	<p>Wenn ein Held einen Unsichtbarkeitstrank zu sich nimmt, legt der Spieler den Unsichtbarkeitstrankmarker oben auf das Bild des Helden auf seiner Charaktertafel. Solange dieser Marker dort liegt, verfügt der Held über die Fähigkeit Tarnung (s. u.). Zu Beginn seines Spielzuges muss der Spieler einen Machtwürfel werfen. Falls ein Energiesymbol gewürfelt wird, ist die Kraft des</p>	

	Unsichtbarkeitstranks verbraucht und der Marker wird von der Charaktertafel entfernt.
--	---

Trümmer:	Sichtlinie: Blockiert	Bewegung: Blockiert
	Trümmer blockieren Bewegung und Sicht.	


Türen:	Sichtlinie: Blockiert	Bewegung: Blockiert
	<p>Türen werden auf der Grenze zwischen 4 Feldern aufgestellt (2 vor der Tür, 2 dahinter). Eine Tür kann von Helden und Monstern für 2 BP von einem zu ihr (auch diagonal) benachbarten Feld geöffnet oder wieder geschlossen werden. (Man schiebt sie einfach zur Seite oder wieder zurück.)</p> <p>Geschlossene Türen blockieren die Bewegung, die Sicht und sämtliche Angriffe bzw. Angriffseffekte und können nicht zerstört werden. Steht ein großes Monster (4+ Felder Fläche) direkt vor oder hinter einer Tür (also nicht diagonal dazu), kann sie von Helden nicht geschlossen werden.</p> <p>Normale Türen: Eine normale Tür kann von Helden und Monstern geöffnet und geschlossen werden. Monster dürfen sie aber nicht öffnen, wenn der Bereich, zu dem sie führt, noch von den Helden unentdeckt ist.</p> <p>Runentüren: Eine Runentür kann von Helden nur geöffnet werden, wenn sie den gleichfarbigen Runenschlüssel dazu schon gefunden haben. Sobald das der Fall ist, gilt die Runentür für die Helden als eine normale Tür. Neben den Helden dürfen nur Monster mit Namen eine Runentür öffnen oder schließen, solange die Tür nicht zu einem noch unentdeckten Bereich führt. Das gilt für diese Monster unabhängig davon, ob der Runenschlüssel bereits gefunden wurde oder nicht.</p>	

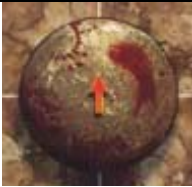
Verseuchtes Gebiet:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	Pro Ausdauermarker, den ein Held auf einem solchen Feld verliert, erhält der Overlord 1 Drohmarker, pro Wunde, die ein Held bekommt, 2 Drohmarker. (Das gilt auch, wenn der Held auf einem solchen Feld durch Fallen o.ä. stirbt.)	

Wasser:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Blockiert
	Wasser blockiert Bewegung, aber nicht Sicht. Es kann nicht übersprungen werden.	


13.1 Fallen


Bewegliche Wände:	Sichtlinie: Blockiert	Bewegung: Blockiert:
	<p>Diese speziellen Wände werden wie normale Wände behandelt, mit der Ausnahme, daß sie sich bewegen und Figuren zerquetschen können. Bewegung: Bevor der Overlord in seiner Runde etwas anderes macht, bewegt er alle Beweglichen Wände im Spiel, indem er jede Wand 1 Feld in die Richtung schiebt, die vom Szenario vorgegeben ist. Figuren werden von Beweglichen Wänden in Zugrichtung der Wand mitverschoben und erhalten für jedes Feld 1 Wunde (kein Schutz durch Rüstung). Werden sie zwischen einer Beweglichen Wand und einer anderen Wand, geschlossenen Tür oder Trümmern eingequetscht, werden sie sofort getötet (auch Unsterbliche). Bewegliche Wände beseitigen Trümmer und ignorieren alle anderen Hindernisse, aber sie werden zerstört, sobald sie auf eine andere Wand oder eine geschlossene Tür treffen.</p> <p>Bewegliche Wände und Gruben: Figuren in Gruben werden von Beweglichen Wänden ignoriert und können sich innerhalb einer Grube auch unter Beweglichen Wänden hindurchbewegen.</p>	

Dunkle Glyphen:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	<p>Dunkle Glyphen sind vom Overlord korrumpiert und haben unangenehme Nebeneffekte, wenn sie aktiviert oder benutzt werden. Der Overlord kann Dunkle Glyphen zu Beginn des Spiels für je 2 farbgleiche Verratspunkte auswählen und sie dann zu den normalen, inaktiven Glyphen des Szenarios legen. Während des Spieles kann er sie nach Belieben anstelle einer normalen Glyphe auf dem Feld plazieren. (Ausnahme: Die Startglyphe muß eine normale Glyphe sein.)</p> <p>Dunkle Glyphe der Beschwörung (rot): Wenn diese Glyphe aktiviert oder von einem Helden benutzt wird, darf der Overlord sofort 2 normale Monster nach den üblichen Regeln auf das Feld bringen (jede Kombination aus Tiermenschen, Skeletten, Mörderspinnen, Rasierklingenflüglern, Höllenhunden, Hexenmeistern und vergleichbaren Monstern ist erlaubt).</p> <p>Dunkle Glyphe der Trennung (grün): Diese Glyphe gibt den Helden nur 1 Questmarker, wenn sie aktiviert wird. Außerdem kann sie nicht benutzt werden.</p> <p>Dunkle Glyphe der Macht (violett): Wenn diese Glyphe aktiviert oder benutzt wird, darf der Overlord 2 Overlordkarten ziehen, 1 davon behalten und die andere für Drohmarker ablegen.</p>	

Felskugel:	Sichtlinie: Blockiert	Bewegung: Blockiert
	<p>Eine Felskugel blockiert Bewegung und Sicht. Sie rollt durch das Dungeon und tötet jede Figur (auch Unsterbliche), die sie berührt.</p> <p>Bewegung: Bevor der Overlord in seiner Runde etwas anderes macht, bewegt er alle Felskugeln im Spiel. Für jede Kugel würfelt er 1 roten und 1 gelben Würfeln und bewegt die Kugel um die Gesamtreichweite der beiden Würfelergebnisse in Richtung des Pfeiles, der auf der Kugel zu sehen ist. Trümmer werden durch eine Felskugel beseitigt, alle anderen Hindernisse ignoriert. Rollt die Kugel gegen eine Wand oder geschlossene Tür, wird die Kugel zerstört. Kollidieren zwei Kugeln miteinander, wird die Kugel zerstört, welche sich momentan bewegt. Felskugeln und Gruben: Gruben werden von Felskugeln überrollt und Figuren in den Gruben ignoriert, es sei denn, die Grube</p>	

	<p>faßt die gesamte Felskugel. In diesem Fall fällt die Kugel in die Grube, tötet alles, was in der Grube ist, und wird zerstört. Eine Figur kann sich innerhalb einer Grube unter einer Felskugel hindurchbewegen und die Grube über ein Grubenfeld verlassen, das nicht von der Kugel bedeckt ist. Felskugelrampen: Rampen blockieren weder Bewegung noch Sicht, sondern geben einer Felskugel eine neue Richtung, indem die Kugel dem Richtungspfeil der Rampe folgt und der Richtungspfeil der Kugel entsprechend angepasst wird.</p>
--	---


Pfeilfelder:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	<p>Diese Felder blockieren weder Bewegung noch Sicht. Sobald eine Figur ganz oder teilweise auf ein Pfeilfeld zieht, muß sie 1 Machtwürfel werfen. Bei einem Energiesymbol passiert nichts, bei einem anderen Ergebnis erhält die Figur 1 Wunde (kein Schutz durch Rüstung) und 1 Benommenheitsmarker.</p>	

Sägeblätter:	Sichtlinie: Frei	Bewegung: Frei
	<p>Diese Felder blockieren weder Bewegung noch Sicht. Sobald eine Figur ganz oder teilweise auf ein Sägeblattfeld zieht, muß sie 1 Machtwürfel werfen. Bei einem Energiesymbol passiert nichts, bei einem anderen Ergebnis erhält die Figur 2 Wunden (kein Schutz durch Rüstung) und 1 Blutungsmarker.</p>	


14 Spezialfähigkeiten und Effekte

Beachte: Einige Fähigkeiten haben Ränge (z.B. Hexerei 3), deren Effekte jeweils beschrieben werden oder die Reichweite des Effekts pro Rang um den Faktor 1 vervielfachen. Ränge durch mehrere Quellen sind kumulativ.

Aura:	
	Wenn eine feindliche Figur auf ein zu einer Figur mit der Fähigkeit Aura benachbartes Feld zieht, erleidet sie sofort 1 Schaden, der durch Rüstung nicht zu verhindern ist. Aura verursacht jedoch keinen Schaden, wenn die Figur mit Aura sich neben eine feindliche Figur bewegt.

Benommenheit (Daze):	
	Macht ein Angriff dieser Figur dem Gegner mind. 1 Punkt Schaden (vor Abzug der Rüstung), erhält er 1 Benommenheitsmarker (er kann also bei mehreren Angriffen auch mehrere dieser Marker erhalten). Zu Beginn seiner Runde würfelt er für jeden dieser Marker einen Machtwürfel und legt pro Energiesymbol einen davon ab. Behält er Benommenheitsmarker, verliert er pro Marker 1 gelben, grünen oder Machtwürfel von seinen Angriffen. Die Würfel sucht er selbst aus, und wenn er mehr Marker als Würfel dieser Farben hat, verliert er alle Würfel dieser Farben.

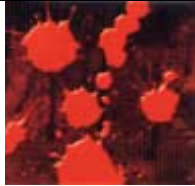
Berserker:	
	Falls eine Figur mit der Fähigkeit Berserker verwundet ist (d.h. sie hat mindestens schon einen Lebenspunkt verloren), erhält sie entweder einen zusätzlichen schwarzen Machtwürfel oder wertet einen Machtwürfel um einen Grad pro Berserkerrang auf. Es können weiterhin nicht mehr als fünf Machtwürfel in einem einzelnen Angriff gewürfelt werden.

Betäubung (Stun):	
	Durch Angriffe mit der Fähigkeit Betäubung erhält die betroffene Figur 1 Betäubungsmarker, falls sie mindestens 1 Schaden erlitten hat (bevor die Rüstung eingerechnet wird). Normale Monster mit einem Betäubungsmarker können in ihrem Zug gar nichts tun, Helden können eine Halbaktion machen und Elite Monster können sich entweder bewegen oder angreifen. Betroffene Figuren entfernen 1 Betäubungsmarker in jedem eigenen Spielzug. Berüchtigte

	Monster (mit Namen) können nicht betäubt werden und Elite Monster erleiden durch Betäubung verringerte Abzüge. Durch mehrere solcher Angriffe können auch mehrere Betäubungsmarker vergeben werden.
--	---

Blitz:	
	Dieser Angriff erfolgt mittels der Blitzschablone, die an einer Seite des Angreifers angelegt wird. Der Blitz trifft alle (auch fliegende) Figuren im Bereich der Schablone und ignoriert Reichweite(n). Jede Figur im Effektbereich erhält vollen Schaden. Der Blitz reicht um Hindernisse und Ecken herum, wird aber von geschlossenen Türen und durchgehenden Wänden blockiert; auch ist ein Angriff über mehrere Ebenen einer Treppe nicht möglich. Weichen mehrere Gegner dem Angriff aus, darf nur einmal neu gewürfelt werden.

Blutsauger:	
	Für jeden durch einen Blutsauger Angriff verlorenen Lebensmarker verliert das Opfer auch 1 Ausdauermarker (oder erhält einen zusätzlichen Schaden, falls es keine Ausdauermarker mehr hat), und der Angreifer heilt dafür 1 eigenen Schaden.

Blutung:	
	Macht ein Angriff dieser Figur dem Gegner mind. 1 Punkt Schaden (vor Abzug der Rüstung), erhält er 1 Blutungsmarker (er kann also bei mehreren Angriffen auch mehrere dieser Marker erhalten). Zu Beginn seiner Runde würfelt er für jeden dieser Marker den weißen Würfel und zieht sich jeweils so viele Wunden ab, wie der Wurf anzeigt (kein Schutz durch Rüstung). Danach legt er alle Blutungsmarker ab.

Doppelangriff:	
	Diese Figur kann zweimal angreifen, wenn sie am Zug ist.

Dunkles Gebet:	
	Diese Figur bekommt pro Energiesymbol bei einem Angriff +1 Reichweite und Schaden. Außerdem erhält der Overlord beim einem Angriff dieser Figur pro Energiesymbol einen Drohmarker (anstatt pro 2 Energiesymbolen).

Durchbohren:	
	Jeder Rang vermindert die Rüstung des Gegners um 1 Punkt. Schilde werden von Durchbohren nicht betroffen.

Eisenhaut:	
	Diese Figur ist immun gegen Aura, Blutung, Verbrennen, Durchbohren, Gift und Hexerei. Außerdem machen ihr alle Angriffe mit Explosion, Blitz oder Feueratem keinen Schaden.

Eistritt:	
	Figuren mit der Fähigkeit Eistritt sind immun gegen die Wirkung von Eis.


Explosion:	
	Der Rang in dieser Fähigkeit bestimmt den Felderradius der Explosion um das angegriffene Zielfeld herum. Jedes betroffene Feld muß Sichtlinie zum Zielfeld haben, und jede Figur in der Explosionszone erhält denselben Schaden. Weichen mehrere Gegner dem Angriff aus, darf nur einmal neu gewürfelt werden.

Fallensteller:	
	Jede auf dem Feld befindliche Figur mit dieser Fähigkeit reduziert die Kartenkosten für Fallenkarten um 1 Drohmarker.

Feueratem:	
	Bei Angriffen mit der Fähigkeit Feueratem wird die Feueratem Schablone benutzt um zu sehen, welche Felder davon betroffen sind. Die Schablone wird an eine Seite der angreifenden Figur gelegt und alle Figuren unter der Schablone (freundlich oder feindlich) sind von dem Angriff betroffen. Ein Feueratemangriff geht nur bei einem Misserfolg fehl und ignoriert gewürfelte Reichweiten. Feueratemangriffe können nicht durch Wände oder geschlossene Türen erfolgen. Wurde kein Misserfolg gewürfelt, verteilt ein Feueratemangriff seinen vollen Schaden auf jede betroffene Figur (freundlich oder feindlich). Wenn mehr als eine Figur einem Feueratemangriff ausweicht wird der Würfelwurf nur einmal wiederholt (der erste ausweichende Spieler zur Linken des angreifenden Spielers entscheidet, welcher Würfel, falls überhaupt, erneut gewürfelt wird).


Fliegen:	
	Figuren mit der Fähigkeit Fliegen können über feindliche Figuren und blockierende Hindernisse hinweg ziehen, als wären diese nicht da, können aber nicht ihre Bewegung auf so einem Feld beenden. Sie können jedoch ihre Bewegung auf einem Feld mit einem Schaden zufügenden Effekt beenden, ohne davon betroffen zu sein. Alle Monster mit der Fähigkeit Fliegen haben automatisch die Fähigkeit Gleiten. Helden können die Fähigkeit

	Gleiten nicht besitzen.
--	-------------------------

Frost:	
	Macht ein Angriff dieser Figur dem Gegner mind. 1 Punkt Schaden (vor Abzug der Rüstung), erhält er 1 Frostmarker (er kann also bei mehreren Angriffen auch mehrere dieser Marker erhalten). Zu Beginn seiner Runde würfelt er für jeden dieser Marker einen Machtwürfel und legt pro Energiesymbol einen davon ab. Behält er Frostmarker, muss er bei einem Angriff mit einer Waffe so viele Machtwürfel werfen, wie er noch Frostmarker hat. Zeigt einer der Würfel die Leerseite, wird die Waffe zerstört und abgelegt. Gleiches gilt für Schilde, sobald sie Schaden absorbieren, und für die Rüstung des Helden, sobald er mind. 5 Punkte Schaden (vor Abzug der Rüstung) erhält. Monster sind generell immun gegen Frost.

Furchteinflößend:	
	Diese Figur kann nur angegriffen werden, wenn ihr Rang in dieser Fähigkeit an Energiesymbolen aufgebracht werden kann. Die Symbole sind dann für andere Verwendungen verloren.

Geist:	
	Figuren mit der Fähigkeit Geist können von benachbarten Figuren nicht durch Nahkampf angegriffen werden. Eine Figur mit der Fähigkeit Großer Aktionsradius kann eine Figur mit der Fähigkeit Geist durch Nahkampf angreifen, solange beide Figuren nicht benachbart sind und die Geist Figur in Reichweite der Figur mit Großem Aktionsradius ist.

Gift:	
	Für jeden durch einen Angriff mit der Fähigkeit Gift erlittenen Schaden erhält das Opfer einen Giftmarker. Beim Trinken eines Heiltrankes werden erst die Giftmarker 1 Pro LP aufgelöst.

Gleiten:	
	(nur bei Oberflächenbegegnungen): Diese Figur addiert immer 4 Felder zu ihrer Entfernung und ist daher im Nahkampf normalerweise nicht zu treffen. Die Figur kann das Gleiten bzw. die 4 Entfernungsfelder für den eigenen Angriff aufgeben, aber sie ist in diesem Moment auch für alarmbereite Nahkämpfer

Descent Regelheft 2.0 von Exzis@gmx.de


	angreifbar. (Beachte: Alle Figuren mit 'Fliegen' haben automatisch auch 'Gleiten' und andersherum.)
--	---

Greifen	
	Diese Figur kann jeden Gegner, der zu ihr benachbart ist, bis zu ihrem Tode am Ausgeben von Bewegungspunkten hindern.

Großer Aktionsradius:	
	Die Figur kann einen Nahkampfangriff auf alle Felder innerhalb einer Entfernung von 2 Feldern unternehmen.

Hexerei:	
	Jeder Rang verbessert einen Angriff um +1 Reichweite oder Schaden. (Mehrere Ränge in dieser Fähigkeit können also beliebig aufgeteilt werden.)

Kommando:	
	Diese Figur gibt sich selbst und allen Verbündeten im Umfeld von 3 Feldern +1 Reichweite und Schaden (unabhängig von der Sichtlinie). Mehrere Figuren mit dieser Fähigkeit wirken kumulativ.

Netz:	
	Macht ein Angriff dieser Figur dem Gegner mind. 1 Punkt Schaden (vor Abzug der Rüstung), erhält er 1 Netzmarker (er kann also bei mehreren Angriffen auch mehrere dieser Marker erhalten). Ein Held, der in einem Netz gefangen ist, wird mit 1 Netzmarker markiert. Zu Beginn eines jeden Zuges dieses Helden rollt sein Besitzer für jeden Netzmarker einen schwarzen Machtwürfel plus je einen zusätzlichen für jeden Punkt Nahkampfeigenschaft, den der Held besitzt (die Anzahl an Bonus-Machtwürfeln, die der Held bei einem Nahkampfangriff würfelt). Für jedes gewürfelte Energiesymbol wird 1 Netzmarker entfernt. Solange nach einem solchen Wurf noch 1 Netzmarker auf der Figur verbleibt kann sie keine Bewegungspunkte in diesem Zug ausgeben. Monster, die in einem Netz gefangen sind, entfernen Marker auf die gleiche Weise, außer dass sie einen schwarzen Machtwürfel pro Netzmarker würfeln, plus je einen zusätzlichen schwarzen Machtwürfel pro Feld, das sie über das erste hinaus besetzen.

Descent Regelheft 2.0 von Exzis@gmx.de


Prügeln:	
	Diese Figur kann bis zu 5 Machtwürfel für ihren Angriff würfeln und erhält pro 2 Energiesymbole jeweils +5 Schaden und Durchbohren 2. Eine Leerseite auf einem aller Machtwürfel des gesamten Angriffs läßt den Angriff jedoch mißlingen.

Regeneration:	
	Die Figur heilt zu Beginn ihrer Aktivierung pro Rang 1 Wunde.

Reichweite:	
	Diese Figur kann über 2 Felder hinweg Nahkampfangriffe machen.

Rundumschlag:	
	Diese Figur kann alle Gegner in ihrer Nahkampfreichweite mit einem einzigen Angriff gleichzeitig angreifen und macht allen denselben Schaden. Weichen mehrere Gegner dem Angriff aus, darf nur einmal neu gewürfelt werden.

Schattenmantel:	
	Diese Figur wird kann nur von einem zu ihr benachbarten Gegner angegriffen werden und Schaden erhalten.


Schlaf:	
	<i>Diese Figur kann sich weder bewegen noch angreifen und hat Rüstung 0. Zu Beginn ihres Zuges würfelt sie für jeden Schlafmarker einen Machtwürfel und legt pro Energiesymbol einen davon ab. Erhält sie Schaden, werden sofort alle Schlafmarker von ihr entfernt.</i>

Schwarm:	
	Die Figur erhält für ihren Angriff 1 zusätzlichen Machtwürfel für jeden Verbündeten, der zum Ziel des Angriffs benachbart ist (bis max. 5 Machtwürfel).

Sprung:	
	Diese Figur kann in gerader Linie (horizontal/vertikal) einen Sprungangriff mit dem maximal doppelten Wert seiner verbleibenden Bewegungspunkte machen. Der Sprung kann über Hindernisse und feindliche Figuren gehen, aber nicht durch


	<p>Wände, geschlossene Türen oder über Treppen. Das Zielfeld muß frei von Figuren und Sichtblockierenden Hindernissen sein. Der Angriff macht allen Gegnern im übersprungenen Bereich vollen Schaden und ignoriert Reichweite. Weichen mehrere Gegner dem Angriff aus, darf nur einmal neu gewürfelt werden. Der Angreifer darf nur 1 Sprungangriff pro Runde machen und sich nach dem Sprung nicht mehr bewegen.</p>
--	---

Stoßkraft:	
	<p>Macht ein Angriff dieser Figur dem Gegner mind. 1 Punkt Schaden (vor Abzug der Rüstung), kann der Angreifer den Getroffenen bis zu 3 Felder von dessen aktueller Position versetzen, solange der Getroffene auf einem Feld landet, das nicht von einer Figur oder von einem Sichtblockierenden Hindernis besetzt ist. Die Bewegung zu diesem Feld wird nicht von Figuren, Hindernissen o.ä. behindert, wohl aber von Wänden oder Türen.</p>


Tarnung:	
 Tarnwürfel	<p>Wenn eine Figur mit der Fähigkeit Tarnung angegriffen wird, muss der Angreifer zusätzlich zu den Würfeln, die er normalerweise benutzt, auch mit dem durchsichtigen Tarnwürfel würfeln. Falls das Ergebnis irgendeines bei diesem Angriff benutzten Würfels ein „X“ ist, gilt der Angriff als misslungen. Falls ein einzelner Angriffswurf mehrere Figuren betrifft (z. B. ein Angriff mit Explosion, Feueratem oder Rundumschlag) und irgendwelche dieser Figuren Tarnung besitzen, wird für den Angriff nur ein einziger Tarnwürfel mitbenutzt. Sein Ergebnis gilt nur für die Figuren mit Tarnung</p>

Totenbeschwörung:	
	<p>Wenn dieser Angreifer ein namenloses Monster mit kleiner Bodenfläche (1 Feld) endgültig tötet, kann er es reanimieren. Das Monster erhebt mit vollen Lebenspunkten wieder auf und kann vom Angreifer kontrolliert werden. Er kann niemals mehrere Monster gleichzeitig kontrollieren, darf aber ein Monster unter seiner Kontrolle zu Staub zerfallen lassen, um ein neues zu reanimieren. Das kontrollierte Monster agiert nach dem Zug seines Herren, so als würde es der Overlord aktivieren. Nach dieser Aktivierung muß der Herr des Monsters einen Machtwürfel werfen: Alles andere als eine Kraftverstärkung läßt das Monster zu Staub zerfallen.</p>

Unaufhaltsam:	
	Diese Figur ist immun gegen Benommenheit, Greifen, Stoßkraft, Betäubung und Netz.

Unheilig:	
	Alle Gegner im Umfeld von 3 Feldern erhalten -1 Reichweite und Schaden. Wenn ein Held eine unheilige Figur endgültig tötet, erhält er 1 Fluchmarker, der seinen Heldenwert um 1 erhöht.

Unsterblich	
	<p>Eine Figur mit der Fähigkeit Unsterblich würfelt sofort mit 1 schwarzen Machtwürfel, wenn sie getötet wird. Falls sie dabei ein Energiesymbol würfelt, wird sie sofort mit bester Gesundheit wieder belebt. Bleibende Effekte werden dabei von ihr entfernt. Die Kreatur gilt dennoch als „getötet“ um daran geknüpfte Effekte zu aktivieren.</p> <p><i>Hinweis: Da diese Regelung schon zu erbitterten und nie endenden Wiederauferstehungen führte, schlagen wir eine andere Regelung vor. Beim ersten Wiederauferstehungswurf gilt das Kraftverstärkungssymbol (50%), beim zweiten Wiederauferstehungswurf gilt Energie (33%) und ab dem dritten gilt die Leerseite (16%)</i></p>

Verbrennen:	
	<p>Macht ein Angriff dieser Figur dem Gegner mind. 1 Punkt Schaden (vor Abzug der Rüstung), erhält er 1 Verbrennungsmarker (er kann also bei mehreren Angriffen auch mehrere dieser Marker erhalten). Zu Beginn seiner Runde würfelt er für jeden Verbrennungsmarker einen Machtwürfel und legt pro Energiesymbol einen davon ab. Für jeden verbleibenden Verbrennungsmarker erhält er 1 Wunde (kein Schutz durch Rüstung).</p>

Verschlingen:	
	<p>Wenn ein Monster mit der Fähigkeit Verschlingen einen erfolgreichen Angriff (d. h. einen Angriff, der mindestens einen Schaden verursacht, bevor die Rüstung berücksichtigt wird) auf einen Helden innerhalb von drei Feldern Entfernung ausübt, kann es diesen Helden verschlingen. Falls das Monster (d.h. der Overlordspieler) beschließt, nach einem erfolgreichen Angriff den Helden zu verschlingen, erleidet dieser zunächst</p>






	Schaden wie üblich. Dann wird die Figur vom Spielplan entfernt und auf das Magenplättchen gestellt (Siehe weiter Magen)
--	---





Versklavt:	
	<i>Mit der Dunklen Bestimmung 'Bruder gegen Bruder' kann ein Held versklavt werden; der Effekt ist permanent. Ein versklavter Held muß zu Beginn seines Zuges einen Machtwürfel werfen und wird bei einem Energiesymbol für die laufende Runde vom Overlord übernommen (vgl. 'Dunkle Bezauberung'). Der Overlord kann alle Fähigkeiten und Gegenstände des Helden nutzen, aber nicht dessen Ausdauermarker. Der Held darf sich außerdem nicht selbst angreifen.</i>

Verstärkung:	
	<i>Mit dieser Fähigkeit können Anführer und Hauptmänner neue Monster während einer Begegnung ins Spiel bringen (s. Detailregeln zu WzR).</i>

Verwandlung:	
	Diese Figur kann sich die Art ihres Angriffs aussuchen. Für jedes Fragezeichen bei seinem Angriffswert kann der Overlord einen roten, blauen, weißen gelben oder grünen Würfel aussuchen (limitiert durch die Würfelaanzahl, die zum Grundspiel gehört), aber ein Nahkampfangriff muß zwingend einen roten, ein Fernkampfangriff einen blauen und ein Magieangriff einen weißen Würfel enthalten.

15. Vertraute

	Schattenseele. Bewegung 5 fliegend. Platz mit Schattenseele tauschen oder Auf leeres Feld neben Held ziehen oder Untätig lassen. Danach bewegt sich der Held
	Pico: Bewegung mit den Helden. Pico kann für 2 Bewegungspunkte an anderen Helden übergeben werden. Wer Pico trägt darf bei Angriff 5 Machtwürfel benutzen. Pico gilt nicht als Ausrüstungsgegenstand
	Sharr die Flinkflüglerin. Bewegung 5 Fliegend. Wenn Bewegung auf verbündete Einheit endet heilt sie diese um 2 Punkte
	Spuck: Wird vom Overlord eingesetzt
	Flaschengeist: Bewegung 4. Fähigkeit Aura

	Skye: Bewegung 5 fliegen. Gegner neben Skye können nicht Zielen oder Ausweichen und ihre Rüstung wird um 1 reduziert (max. auf 0)
	Boggs die Ratte: Bewegung 4, In Sichtlinie von Boggs können keine Monster entstehen.
	Furr der Geisterwolf: Bewegung 4, einmal pro Runde Angriff mit weißen Würfeln. Rüstungsschutz beim Ziel wird ignoriert. Held darf für Angriff maximal 5 Felder entfernt sein.
	Mata und Kata: Bewegung jeder 6. Beide können je ein Ausrüstungsteil aufnehmen und tragen. Ausrüstung geben kostet sie ein Bewegungspunkt.

16. Leistungskarten



Leistungskarten sind bei Gruft aus Eis dabei

Leistungskarten können nie mit anderen Spielern gehandelt oder getauscht oder sonst wie übertragen werden.

Leistungskarten beim Spielaufbau

Nachdem die Spieler während des Spielaufbaus ihre Fertigkeitkarten erhalten haben, werden die drei Stapel Leistungskarten (Kampf, Täuschung, Magie) separat gemischt. Dann zieht jeder Spieler davon so viele Karten der bestimmten Typen, wie unter Startfertigkeiten auf seiner Charaktertafel angegeben ist.

Leistungskarten spielen

Jede Leistungskarte nennt eine oder zwei Auslösebedingung(en), die Zeitpunkt und Situation angeben, zu denen die Karte gespielt werden kann. Die Helden können ihre Leistungskarten jederzeit spielen, solange die Auslösebedingung(en) erfüllt ist (sind). Der Spieler befolgt dann einfach die Anweisungen der gespielten Karte, wendet ihre Auswirkungen an und legt die Karte dann auf den Ablagestapel des entsprechenden Typs der Leistungskarten.

Wichtig: Jeder Heldenspieler darf pro Spielzug immer nur genau eine Leistungskarte spielen. So kann ein Held z. B. eine Leistungskarte während seines

eigenen Spielzuges spielen und eine Leistungskarte während des Spielzuges des Overlords

Leistungskarten ziehen

Immer wenn ein Held eine Glyphe aktiviert, dürfen alle Heldenspieler eine Leistungskarte ziehen (außer dies ist auf ihrer Charaktertafel anders angegeben). Außerdem bergen die Schatztruhen mancher Quests Leistungskarten als Belohnung, Wenn dies der Fall ist, dürfen alle Heldenspieler eine Leistungskarte ziehen (außer es ist auf ihrer Charaktertafel anders angegeben). Wenn mehrere Helden gleichzeitig Leistungskarten ziehen dürfen, müssen sie sich über die Reihenfolge einigen. Falls ihnen das nicht gelingt, bestimmt der Overlord die Reihenfolge. Die Helden können Leistungskarten nur von den Stapeln ziehen, von denen sie auch während des Spielaufbaus gezogen haben.

17. Verrat

Zu Beginn jeder Quest, noch bevor das Spiel beginnt, erhält der Overlord einen bestimmten Betrag an Verrat zugesprochen, mit dem er seinen **Grundstapel Overlordkarten** modifizieren kann. Dieser Grundkartenstapel besteht aus allen Karten ohne Verratssymbol (Lila, grün oder roten Juwel unten in der Mitte der Verratskarte) Er kann für die Verratspunkte die bei Quest angegeben sind nach Farben, Verratskarten aus den Overlord Verratskarten kaufen auf Farben achten und auf Kosten der Karte im Juwel sind die Kosten angeben. Anschließend muss der Overlord eine gleiche Anzahl an Karten, die er per Verrat gekauft hat, aus dem Overlordstapel nehmen. Wobei es egal ist welche Overlordkarten durch die Verratskarten ersetzt werden. Dann wird der Stapel gemischt. Außerdem kann der Overlord für 2 Verratspunkte einer Farbe die dazugehörige Glyphe erwerben und beim Aufbau mit ins Spiel bringen.

Unverbraucher Verrat

Für je 2 Punkte unverbrauchten Verrats (egal, welchen Typs) nimmt der Overlord 1 zusätzliche Karte zu Spielbeginn auf die Hand, bis zum Maximum von 8 Karten.