

KURZÜBERSICHT

1. DECKT DEN NÄCHSTEN ORT AUF

2. WÜRFELT

3. ENTSCHIEDET, WER SICH IM LAGER AUSRUHT

- **DER RUHENDE SPIELER REGENERIERT 1 SEINER FÄHIGKEITSKARTEN**
- **UND FÜHRT LAGERAKTIONEN AUS:**

HOLZ HACKEN (3 Würfelplätze): Erhöhe den Feuerholzvorrat um 2.

SPÄHEN (3 Würfelplätze): Ziehe und schaue dir die obersten 2 Kreaturenkarten an. Ordne sie nach Belieben und lege die Karten entweder auf oder unter den Kreaturenstapel.

LANDKARTE BETRACHTEN (1 Würfelplatz): Ziehe jeweils die oberste Karte vom Ortsstapel und vom Stapel der ungenutzten Orte. Wähle 1 davon aus und lege sie oben auf den Ortsstapel.

HEILEN (1 Würfelplatz): Regeneriere 1 erschöpfte Fähigkeitskarte für dich selbst oder einen beliebigen wachenden Abenteurer.

AUSRÜSTEN (1 Würfelplatz): Tausche 1 Fähigkeitskarte auf deinem Abenteurertableau gegen 1 deiner ungenutzten Fähigkeitskarten.

RUNEN (Voraussetzung: Zweier- oder Dreierpasch):

- **VERSIEGELN** (1 Würfelplatz): Nimm 1 Seelenlosen vom Friedhof und lege ihn unter den Seelenlosenstapel.
- **BEZWINGEN** (1 Würfelplatz): Nimm die oberste Kreatur der Horde aus dem Spiel.
- **STÄRKEN** (1 Würfelplatz): Alle wachenden Abenteurer können eine beliebige Anzahl an Würfeln wiederholen.

4. WACHEPHASE

- Reihe auslegen und Kreaturen entsprechend des Feuerholzvorrates aufdecken.
- Entscheidet als Gruppe, in welcher Reihenfolge ihr Würfel als direkte Angriffe oder zum Aktivieren von Fähigkeiten nutzen wollt.
- Eine Fähigkeitskarte erschöpfen, um den Feuerholzvorrat um 2 zu erhöhen.

5. RUNDENENDE

Alle unbesiegten Kreaturen werden zur Horde hinzugefügt. Die wachenden Abenteurer erschöpfen als Gruppe Fähigkeitskarten je nach erlittenem Schaden. Nur wachende Abenteurer können Fähigkeitskarten erschöpfen.