



SYNCHRO
HORIZON

Regelheft





SYNCHRO HORIZON

Die Welt von Synchro Horizon

Vor langer Zeit zog eine unsichtbare Macht getrennte Welten zusammen und schuf ein einziges Reich. Als sich die Horizonte der drei Welten synchronisierten, nannten die Menschen der alten Welt dieses Phänomen „Synchro Horizon“. Sein Lebensquell ist Kristallmagie, bekannt als Splitter – rohe Energie, die durch jeden Baum, Fluss und jede Stadt fließt und nur jenen gehorcht, die über Ausbildung und einen eisernen Willen verfügen.

Jahrhunderte später, in einer Ära seltener Ruhe und Wohlstand, entdeckte der größte Magier seiner Zeit – ehrfürchtig „der Große Weise“ genannt – einen uralten Stein und verkündete: „In zweihundert Jahren wird das fünfte Unheil erwachen, und selbst der Himmel wird trauern.“

Die Prophezeiung erschütterte den Frieden. Unfähig, den Untergang inmitten solcher Harmonie zu akzeptieren, verspotteten die Menschen ihn, verdrehten seinen Titel zu „der Verrückte Weise“ und sahen zu, wie er zur Legende wurde. Sein dramatischer Sturz wurde zu einer Gutenachtgeschichte für Kinder.

Heute endet die Frist des Weisen. Das letzte Blütenblatt einer Synchro-Blüte ist gefallen, seltsame Kreaturen streifen umher, und über den schwebenden Ruinen von Stellaris brauen sich Stürme zusammen. In Alarmbereitschaft ruft die Kontinentale Regierung Helden in die Hauptstadt Luminaria – darunter auch dich –, um nach Stellaris zu reisen und das fünfte Unheil aufzuhalten, bevor es Synchro Horizon erneut zerreißt.

Bringe Licht in die drohende Dunkelheit

Der Dämonenlord bereitet bereits ein finsternes Ritual in Stellaris vor. Dir bleiben nur vier Jahreszeiten, um ihn aufzuhalten. Führe deine Gruppe durch gefährliche Lande, meistere neue Fähigkeiten und kämpfe gegen monströse Feinde. Jede Entscheidung zählt in diesem Wettlauf um das Schicksal der Welt.



SYNCHRO HORIZON

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Komponenten	3
Spielaufbau	5
Spieleraufbau	6
Gegenstände, Fähigkeiten, Betäubung & Stille	7
Helden- & Monsterkarte, Initiativebox	7
Helden- & Monsterbrett	8
Tagebuchteil, Trankmarker & Zeitmarker	10
Reisephase	11
Kampfphase	12
Heldenzug	14
Monsterzug	16
Kampfausgang & Spielziel	17
Ortsphase	18
Besonderer Ort	19
Neuen Helden gewinnen	21
Wie man Gegenstände verwendet	21
Vom Meister lernen	21
Positionieren, Verschieben, Ziehen & Tauschen	22
Ausschaltungsregeln	23
Splitter verbrennen & Mulligan	24
Zielregeln	25
Fragen & Antworten	26

Komponenten

30× Heldenkarten
 48× Monsterkarten
 4× Himmelsbotenkarten
 1× Spielbrett
 14× Tagebuchteile
 1× Flaggen-Aufsteller
 30× Gegenstandskarten
 4× Heldenbretter
 4× Monsterbretter
 4× Stufenanzeiger
 2× Initiativeboxen
 1× Zeitmarker
 1× Rundenwürfel
 16× Schadenswürfel
 5× Monsteraktionswürfel
 8× Betäubungs- & Stillemarker
 4× Trankmarker
 40× Schildmarker
 • 20× 1-Schild
 • 20× 5-Schild
 25× Münzen
 • 10× 1-Münze
 • 10× 5-Münze
 • 5× 10-Münze
 1× Splitterbeutel
 28× Kristallsplitter
 1× Fähigkeitsbeutel
 50× Fähigkeitsplättchen
 30× Helden-Aufsteller
 48× Monster-Aufsteller
 4× Himmelsboten-Aufsteller
 2× Schlachtfeld-Aufsteller
 8× Identifikationsringe
 1× Ablagefach
 1× Regelheft

Komponenten



1× Spielbrett



14× Tagebucheile



1× Flaggen-Aufsteller



4× Himmelsboten-Aufsteller



2× Schlachtfeld-Aufsteller



48× Monster-Aufsteller



1× Zeitmarker



8× Identifikationsringe



30× Helden-Aufsteller



1× Ablagefach



2× Initiativeboxen



50× Fähigkeitsplättchen



4× Monsterbretter



48× Monsterkarten



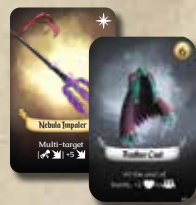
4× Himmelsbotenkarten



4× Heldenbretter



30× Heldenkarten



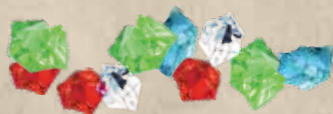
30× Gegenstandskarten



16× Schadenswürfel



5× Monsteraktionswürfel



28× Kristallsplitter



25× Münzen



1× Rundenwürfel



4× Stufenanzeiger



8× Betäubungs- & Stillemarker



40× Schildmarker



4× Trankmarker



1× Splitterbeutel & Fähigkeitsbeutel

Spieldaufbau

Jede Stadt auf dem Spielbrett hat ein Notizbuch-Symbol mit einer Splitterfarbe auf dem Einband. Ziehe zufällig ein Tagebucheintrag derselben Farbe und lege es über den Stadtnamen. Decke es sofort auf.

- A. Lege das **Spielbrett** in die Mitte des Spielbereichs. Sieh dir die Splitterfarbe in der rechten Ecke des Stadtnamens auf dem **Spielbrett** an. Lege das passende **Tagebucheintrag** mit der gleichen Farbe und einem Splitter zufällig über den Stadtnamen.
- B. Stelle den **Flaggen-Aufsteller** auf Luminaria (oben links auf dem Spielbrett).
- C. Trenne die **Legendären Helden** (Karten mit dem blauen Nachthintergrund, wie auf dem Bild zu sehen) von den anderen und lege sie mit der normalen Vorderseite nach oben beiseite (siehe S.8). Mische dann die verbleibenden Heldenkarten und bilde daraus den Heldenstapel – ebenfalls mit der Vorderseite nach oben.
- D. Mische die **Gegenstandskarten** und bilde den **Gegenstandsstapel** mit der normalen Seite nach oben (siehe S. 7).
- E. Lege 28 **Splitter** (je 7 von jeder Farbe) in den **Splitterbeutel**.
- F. Drehe den **Zeitmarker** auf „1“ und auf Frühling (siehe S. 10).
- G. Lege **Schildmarker**, **Münzen**, **Trankmarker**, **Betäubungsmarker** und alle **Würfel** griffbereit beiseite. Lege das **Heldenbrett** vor den Spieler, der sie kontrolliert, und eine Initiativebox in die Nähe. Lege alle 4 **Monsterbretter** zusammen in Reichweite eines Spielers und eine weitere Initiativebox in deren Nähe. Verbinde die 2 **Schlachtfeld-Aufsteller**. Lege die **Identifikationsringe** neben die Aufsteller.
- H. Lege alle **Fähigkeitsplättchen** in den **Fähigkeitsbeutel**.
- I. Trenne die **Monsterkarten** nach der Farbe auf der Kartenrückseite in 5 Stapel. Mische dann jeden Stapel und lege sie auf die vorgesehenen Plätze.



Ziehe 3 Fähigkeitsplättchen und wähle 1. Du darfst ein Plättchen wählen, das nicht der Farbe des Helden entspricht, aber gleiche Farbe erleichtert das Einsetzen der Fähigkeit.



Die Farbe des Heldenbretts muss nicht der des Helden entsprechen. Aber die Basis des Helden-Aufstellers muss zur Farbe des Monsterbretts passen.

Tipp: Ein früher Dorfbesuch ermöglicht es dir, Gegenstände zu erwerben oder vom Meister zu lernen, um deine Gruppe zu stärken.



Spielvorbereitung

1. Ziehe 7 **Heldenkarten** vom unteren Ende des Stapels und wähle 4 davon aus. Lege sie mit der Vorderseite nach oben auf die **Heldenbretter** (siehe S. 8). Lege die 3 übrigen nicht gewählten Karten oben auf den **Heldenstapel** zurück.
2. Ziehe für jeden Helden 3 **Fähigkeitsplättchen** und wähle eines davon, das auf den **Fähigkeitsplatz** des Helden gelegt wird, mit der Vorderseite nach oben (siehe S. 7). Die beiden übrigen kommen zurück in den **Fähigkeitsbeutel**.
3. Nimm die **Aufsteller** der gewählten Helden und befestige einen **Identifikationsring** entsprechend der Farbe des Heldenbretts.
4. Lege 2 **Schadenswürfel** auf den dafür vorgesehenen Platz, beide mit der „0“ nach oben.
5. Lege den **Stufenanzeiger** auf das oberste Feld (Stufe 1).
6. Ziehe für jeden Helden 2 Splitter aus dem **Splitterbeutel** und lege sie in die **Splitterfelder** des jeweiligen Helden.
7. Als Gruppe erhaltet ihr insgesamt 8 **Münzen**. Ihr dürft ein **Dorf** besuchen. (Details zum Dorfbesuch siehe S. 18.)

Gegenstände

Goldener Hintergrund: Verbesserte Gegenstände



Silberner Hintergrund: Normale Gegenstände



Fähigkeiten

Goldener Hintergrund: Verbesserte Fähigkeiten



Der farbige Rand des Fähigkeitsplättchens zeigt an, welche Splitterfarben erforderlich sind.



Silberner Hintergrund: Normale Fähigkeiten



Die Anzahl und Farbe der Splitter, die benötigt werden, um die Fähigkeit einzusetzen.

Betäubung & Stille



Wenn eine Figur betäubt wird, lege einen **Betäubungsmarker** auf ihre Karte. Eine betäubte Figur kann in ihrem nächsten Zug keine **Aktionen** ausführen. Entferne den **Betäubungsmarker** am Ende ihres Zuges.

(Eine Figur, die bereits betäubt ist, kann nicht erneut betäubt werden.)

Stille verhindert, dass ein Held eine seiner **Fähigkeiten** einsetzt. Wird sie auf ein Monster angewendet, reduziert sie dessen Aktion um einen Rang. Befindet sich die Aktion bereits auf **Rang 1**, führt das Monster stattdessen einen **Basisangriff** aus. Der **Stillemarker** wird am Ende des Zuges der betroffenen Figur entfernt.

Schild



- Wenn eine Figur Schild erhält, lege die entsprechende Anzahl an Schildmarkern auf ihre Karte.
- Wenn die Figur Schaden erleidet, lege **Schildmarker** in Höhe des erlittenen Schadens ab (oder so viele wie möglich). Verbleibender Schaden umgeht das **Schild** und wird von ihren LP abgezogen.
- Eine Figur kann nicht mehr **Schildmarker** besitzen, als ihrer **maximalen HP** entspricht.
- Am Ende des Kampfes werden alle **Schilde** entfernt.

Zugbeginn	Verbündete Einheit	Beide angrenzenden	Würfeln	Betäuben
Schaden	Gegner	Eine angrenzende	Verschieben	Fähigkeiten
Schild	Alle Verbündeten	Tauschen	Ziehen	Gegenstand
Basisangriff	Alle Gegner	LP	Zeit	Splitter
		Heilen		

Helden- & Monsterkarten



Goldener Rahmen:
Verbesserter Held



Klassenfarbiger Rahmen:
Normaler Held



Aktionen, die ein Monster ausführt, wenn ein Würfelergebnis innerhalb bestimmter Zahlen liegt. Während seines Zugs führt das Monster die Aktion aus, die auf der Karte dem Würfelergebnis entspricht.

Die Farbe des Identifikationsrings eines Monster-Aufstellers muss mit der Farbe des zugehörigen Monsterbretts übereinstimmen.



Initiativebox

Dieses Spiel verwendet ein Boxsystem zur zufälligen Bestimmung, welche Figur eine Aktion ausführt. Es gibt zwei solcher Boxen: **Rote Box = Monsterzug**, **Blaue Box = Heldenzug**. In jeder Box befinden sich vier Kugeln. Die Farbe jeder Kugel entspricht dem **Identifikationsring** an der Basis eines Aufstellers und dem entsprechenden **Helden- oder Monsterbrett**.



Anleitung zur Benutzung

- Nach dem Schütteln: Stelle die Box auf eine **flache Oberfläche**, damit sie nicht kippt oder Kugeln zurückrollen.
- Beim Bewegen des Deckels: **Nicht schütteln**, bis alle Kugeln sichtbar sind.
- Wenn die Reihenfolge der Kugeln gestört wurde, bevor alle enthüllt sind: Deckel wieder schließen, erneut schütteln, neue Enthüllungsreihenfolge starten.
- Falls eine Farbe mehrfach erscheint, aber die entsprechende Figur bereits gehandelt hat: **Diese Farbe überspringen**.

Wenn eine rote Kugel aus der Box gezogen wird, führt das **rote Monster** die erste Aktion aus.

Schiebe den Deckel abschnittsweise, um die Kugeln eine nach der anderen aufzudecken.



Heldenbrett

Fähigkeitsfelder: Bieten Platz für bis zu 4 Fähigkeiten.

Bereich für Splitter bei Basisangriffen

Splitterplatzierung für Tausch von Positionen

Feld für Helden- und Meisterkarten

Zeigt die Stufe des Helden an, einschließlich der maximalen LP und der Anzahl Splitter, die pro Runde sowie zu Beginn des Kampfes aufgefüllt werden.

Das Splitterlager darf am Rundenende maximal 5 Splitter enthalten.

Gegenstandsfelder: Platz für bis zu 2 Gegenstände.





Wenn der Held 12 Schaden erleidet

Verwende zwei W10-Würfel, um erlittenen Schaden anzuzeigen. Der linke Würfel stellt die Zehnerstelle dar, der rechte die Einerstelle. Erreicht der Schaden das LP-Limit, wird der Held besiegt.



Wenn der Held 2 Schaden erleidet

Monsterbrett

Aktionswürfel-Felder: Zwei Felder, um anzuzeigen, ob eine Aktion bereits ausgeführt wurde.

Aktionswürfel: Zeigen die Aktionen des Monsters an.



Abtrennbares Monsterbrett: Das Monsterbrett kann für bessere Übersicht getrennt platziert werden. Es wird empfohlen, die Position der Bretter entsprechend der Monster-Aufsteller anzuordnen.

Schadenswürfel: Verwende zwei W10-Würfel, um den vom Monster erlittenen Schaden anzuzeigen. Der linke Würfel stellt die Zehnerstelle dar, der rechte die Einerstelle. Erreicht der Schaden das Limit, wird das Monster besiegt.

Spielbrett

Tagebuchteil: Das Buchsymbol auf dem Tagebuchteil hat eine Farbe, die zum Stadtnamen passt.

Tagebuchteil (Stufe 1)

Während des Aufbaus: Nachdem das Tagebuchteil platziert wurde, wird es umgedreht, um die Buchseite zu enthüllen.

Tagebuchteil (Stufe 3)

Tagebuchteil (Stufe 2)

Tagebuchteil (Stufe 4)

Tagebuchteil (Stufe 5)

Stadt der Himmelsboten

Tagebuchteil

Stufe des Tagebuchteils

Besonderer Ort: Orte innerhalb der Stadt, die besucht werden können.

Reisezeit: Die benötigte Zeit, um zu diesem Ort zu reisen.

Monsterstufe: Angezeigt durch Farbe und Symbol auf der Rückseite der Monsterkarte.

Kopfgeld: Erhalten nach dem Besiegen eines Monsters.

Zeitmarker

Jahreszeiten: Es gibt 4 Jahreszeiten, jede besteht aus 12 Zeiteinheiten.

Zeitrads: Wird immer dann weitergedreht, wenn Zeit verbraucht wird. Das obere Feld des Rads zeigt den Erschöpfungsbereich der aktuellen Runde.

Reservesplitter: Es gibt 2 Splitterfelder, die von der Gruppe gemeinsam genutzt werden.

Sommer
Frühling
Herbst
Winter

Trankmarker

Tränke verwenden: Ein Trank kann jederzeit eingesetzt werden, auch unmittelbar vor dem Erleiden von Schaden. Verringere beim Einsatz den Schadenswert auf dem Heldenbrett um die Hälfte der maximalen LP des Helden (abgerundet). Dieser Effekt kann verwendet werden, um einen tödlichen Schlag zu verhindern.

Beispiel: Ein Held mit 30 max. LP steht kurz davor, 22 Schaden zu erleiden. Du verwendest einen Trank. Die 22 Schaden werden dann um 15 (die Hälfte der max. LP) reduziert. Der Schadenswert auf dem Heldenbrett beträgt somit nur noch 7.

Zeit abgelaufen: Wenn das Zeitrads den 12. Tag des Winters erreicht, gelingt dem Himmelsboten die Beschwörung des Unheils und die Spieler verlieren sofort.

Der Himmelsbote hat sein finsternes Ritual vollendet.

Spiel vorbei



Spielphasen

Synchro Horizon besteht aus 3 Phasen.

I

REISEPHASE

Wähle den Weg und bewege deine Gruppe dorthin.

II

KAMPFFHASE

Bekämpfe die Monster.

III

ORTSPHASE

Aktiviere einen Besonderen Ort und/oder besuche das Dorf.

Reisephase

Beginne die Reise in Luminaria. Wähle die angrenzende Stadt, die deine Gruppe besuchen möchte, und dann den **Besonderen Ort** dieser Stadt. Platziere den **Flaggen-Aufsteller** auf das Symbol des Ortes. Bewege den Zeitmarker entsprechend dem **Sanduhr-Symbol** oben rechts auf dem **Besonderen Ort**.



Bewegungsregeln:

- Die Gruppe darf sich auf dem Pfad **nur vorwärts bewegen** (nach unten und rechts) und **nicht rückwärts** (nach oben und links).
- Die Gruppe darf **keine** Stadt auf dem Weg **überspringen**. Sie muss zur nächsten angrenzenden Stadt weiterziehen – über Straße oder Kanal (schwarzer Pfeil).
- Pro **Tagebuchteil** darf nur ein **Besonderer Ort** gewählt werden.

„Der Pfad des Schicksals kennt keinen Rückweg.“

Wenn du die Taverne besuchst, musst du den Zeitmarker um 3 Einheiten vorrücken ⌚.



Auf dem Weg in diese Stadt triffst du auf Monster der Stufen 1 und 2.

Wenn du die Monster besiegst, erhältst du Zugang zur Taverne und bekommst 6 Münzen.

In der **Kampfphase** kämpfen die Helden, um den Stadtbewohnern zu helfen, Erfahrung zu sammeln, stärker zu werden und neue Orte freizuschalten, nachdem sie die **Monster** besiegt haben.

Beginn der Kampfphase – Schritte:

- 1 Ziehe 4 **Monsterkarten**, wie unten links auf dem **Tagebuchteil** angegeben. Ziehe die Karten nacheinander von links nach rechts und platziere sie von vorne nach hinten auf dem **Monsterbrett**.



Wenn eine gezogene Monsterkarte ein „F“ (Vorne) oder „R“ (Hinten) Symbol in der oberen Ecke hat, lege diese Karte auf die entsprechende vordere oder hintere Position des **Monsterbretts**. Diese Platzierung überschreibt die normale Reihenfolge von vorne nach hinten.

In diesem Beispiel ziehst du 1 Monsterkarte der Stufe 1 und 3 Monsterkarten der Stufe 2. Decke sie der Reihe nach auf, ohne zu mischen oder zu veränderh.

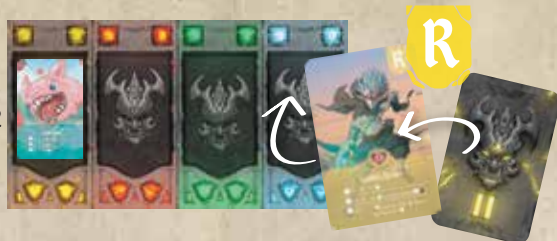
1 Beispiel für das Aufdecken von Monstern

Schritt 1



Decke die erste Karte auf und platziere sie vorne.

Schritt 2



Die zweite Karte hat ein „R“, platziere sie ganz hinten.

Schritt 3



Die dritte Karte hat ein „F“, platziere sie ganz vorne und schiebe andere Karten entsprechend nach hinten.

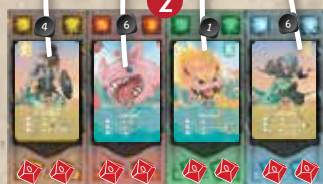
Schritt 4



Die vierte Karte hat ein „R“, also wieder hinten, entsprechend verschieben.



- 2 Würfle 4 W6 nacheinander und platziere je einen über jeder **Monsterkarte** von links nach rechts. Lege außerdem einen **Schadenswürfel** mit der „0“ nach oben auf jedes **Monsterbrett**.



- 3 Stelle den **Rundenwürfel** entsprechend der Farbe der Zahl auf dem **Zeitrad** ein.



Platziere den **Rundenwürfel** in der Farbe der Zahl auf dem **Zeitrad**.

Die Spieler können entscheiden, ob sie das **Heldenschlachtfeld** links oder rechts platzieren. Wird die rechte Seite gewählt, muss das **Monsterschlachtfeld** auf die gegenüberliegende Seite gelegt werden – das **vorderste Monster** steht dann dem **vordersten Helden** gegenüber.



5 Beispiel mit Held der Stufe 1:



Wenn der Gegner zuerst handelt → 2 Splitter ziehen

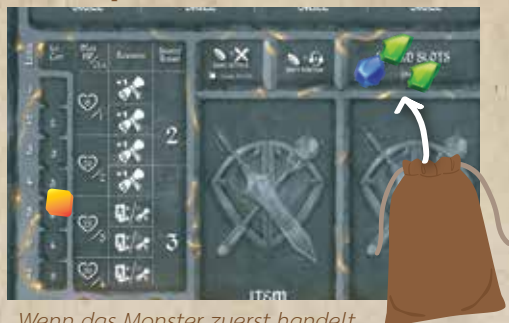


Wenn der Held zuerst handelt → 1 Splitter ziehen

4 Du darfst die Positionen der **Helden** neu anordnen und **Gegenstandskarten** zwischen ihnen tauschen. Der vorderste Held wird wahrscheinlich mehr Schaden erleiden.

5 Entscheide, ob deine Gruppe zuerst handelt (den ersten Zug im Kampf ausführt) oder nicht. Wenn die Helden zuerst handeln, ziehe **für jeden Helden 1 Splitter** aus dem Beutel. Wenn die Monster zuerst handeln, füllt jeder Held seine Splitter normal gemäß dem Wert „**Splitter pro Runde**“ auf.

5 Beispiel mit Held der Stufe 5:



Wenn das Monster zuerst handelt → 3 Splitter ziehen



Wenn der Held zuerst handelt → 1 Splitter ziehen

6 Bewege je einen **Monsterwürfel** (W6) über der **Monsterkarte** in das linke Feld [I], wenn das Monster zuerst handelt, oder in das rechte Feld [II], wenn die Spieler zuerst handeln.

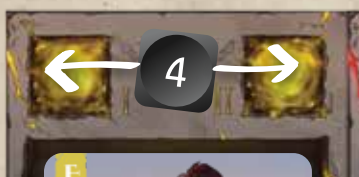
7 Schüttle beide **Initiativeboxen** (für **Helden** und **Monster**). Schiebe den Deckel der passenden **Initiativebox** (je nachdem, wer zuerst handelt) ein Stück zur Seite, um die erste Kugel sichtbar zu machen, und führe dann den Zug der entsprechenden Figur aus.

Sobald der Deckel geöffnet wird, bestimmt die Farbe der Kugel, welche Figur auf dem Spielbrett – entsprechend der Farbe – ihren Zug ausführt.

Monster beginnt zuerst

6

Monster beginnt später



Heldenzug

Aktionen des Helden

Im Zug eines Helden schiebst du den Deckel der **Initiativebox der Helden** vorsichtig so weit auf, bis die nächste Kugel sichtbar wird. Die Farbe der Kugel zeigt an, welcher Held in diesem Zug aktiviert wird (entspricht der Farbe des **Heldenbretts**).

Der aktive Held darf jede der folgenden Aktionen einmal pro Zug ausführen. Hinweis: Jede **Fähigkeit** zählt als eigene **Aktion** → du darfst also jede **Fähigkeit** eines Helden **einmal pro Zug** verwenden.

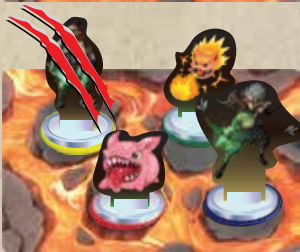


1. Basisangriff

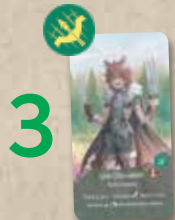
Bewege einen beliebigen **Splitter** von deinem **Splitterfeld** in das Feld für **Basisangriffe** und führe einen Angriff gegen das vorderste Monster aus. Der Schaden entspricht der Stufe des Helden. Außerdem wird der **Klasseneffekt** ausgelöst. Es gibt drei Klassen im Spiel:



Magier: Fügt einem weiteren beliebigen Monster deiner Wahl zusätzlichen Schaden in Höhe der Heldenstufe zu.



Krieger: Erhält Schild in Höhe der Heldenstufe.



Waldläufer: Verursacht mit dem Basisangriff zusätzlichen Schaden in Höhe der Heldenstufe.



Klassenstufe = CLv. (Abkürzung)

2. Position tauschen

Bewege einen beliebigen **Splitter** vom **Splitterfeld** in das Feld für den Positionstausch. Tausche dann den aktiven Helden mit einem angrenzenden Helden auf dem Spielbrett. (Siehe Seite 22)

Tipp: Der Tausch von Positionen ist ein zentrales Element der Kampfstrategie. Manchmal ist es entscheidend, Helden auszutauschen, um sie zu schützen oder ihre besonderen Effekte besser auszuspielen.



3. Fähigkeit einsetzen

Um eine **Fähigkeit** zu nutzen, bewege die erforderlichen **Splitter** (richtige Farbe und Menge) vom **Splitterfeld** auf das **Fähigkeitsplättchen** des **aktiven Helden**.

Wenn der **Held** nicht über die benötigte Farbe verfügt, kannst du Folgendes verwenden:



> **Klarer Splitter:** Kann als jeder beliebige Farb-Splitter verwendet werden.

> **Klassenfarbe:** Einmal pro Zug darf ein beliebiger Splitter als Splitter der Klassenfarbe des Helden genutzt werden.



Hat ein Held 2 rote und 1 blauen Splitter, muss aber beide Fähigkeiten einsetzen, erlaubt ihm der Klasseneffekt des Kriegers, einen beliebigen Splitter einmalig in Rot zu verwandeln – sofort zu verwenden.

4. Stufenaufstieg

Sieh dir die nächste Zahl unterhalb des **Stufenmarkers** an und bewege so viele **Klare Splitter** aus dem **Splitterfeld** in das Feld „Stufenaufstieg“ auf dem **Heldenbrett**. Bewege dann den **Stufenmarker** um 1 Feld nach unten. Anschließend erhältst du eine Belohnung je nach Stufe:

- Stufe 2–4: Ziehe 3 **Fähigkeitsplättchen** aus dem Beutel, wähle eines davon und lege es mit der normalen Seite nach oben auf das **Fähigkeitsfeld** des aktiven **Heldenbretts**. Lege die anderen zwei zurück.
- Stufe 5–7: Drehe die **Heldenkarte** oder eine **Fähigkeit** des aktiven Helden auf die Verbesserte Seite.
- Manche Stufenaufstiege erhöhen auch die **maximale LP**, erkennbar neben dem **Stufenmarker**.



Du kannst zwei Splitter derselben Farbe statt eines Klaren Splitters ausgeben, um eine Stufe aufzusteigen.

5. Splitter in Reserve legen

Der aktive Held darf ungenutzte **Splitter** in die **Reservefelder** auf dem **Zeitmarker** verschieben, sofern Plätze frei sind. Diese Splitter dürfen später für **Aktionen** verwendet werden.

6. Rückzug

Bewege den **Zeitmarker** 5 Felder vorwärts. Entferne allen erlittenen Schaden bei allen Helden und fülle **Splitter** gemäß dem Wert „**Splitter pro Runde**“ jedes Helden auf. Lege alle **Monsterkarten** je nach Stufe auf ihren entsprechenden Stapel zurück und mische diesen. Starte dann erneut mit der **Kampfphase**.

7. Zug beenden

Beende deinen Zug und übergib an den nächsten Gegner. (Schiebe den Deckel der **Initiativebox der Monster** zur Seite.)

Tipp: Wenn alle Helden besiegt sind, endet das Spiel sofort. Nutze den Rückzug, wenn deine Helden zu schwach sind oder ein Sieg unwahrscheinlich erscheint. Zusätzlich kann ein Rückzug auch als Strategie zur gezielten Stärkung deiner Gruppe eingesetzt werden.

Monsterzug

Schiebe den Deckel der **Initiativebox** der Monster vorsichtig so weit auf, bis die nächste Kugel sichtbar ist.

Diese zeigt an, welches Monster in diesem Zug aktiviert wird (die Farbe der Kugel muss mit dem entsprechenden **Monsterbrett** übereinstimmen). Das aktivierte Monster führt dann die folgenden Schritte aus:



1. Monsteraktion

Führe die Aktion entsprechend dem Wert des **Monsterwürfels** (W6) über dem Monster aus. Der Monsterwürfel fungiert dabei als **Splitter** dieses Monsters. Wenn der Würfelwert durch Effekte wie „**Splitter verbrennen**“ (siehe S.24) oder **Stille** auf unter 1 reduziert wird:

- Führt das Monster einen **Basisangriff** aus und verursacht Schaden in Höhe des Doppelten seiner Stufe an den vordersten Helden.
- Ist es ein **Himmelsbote**, führt er stattdessen einen Basisangriff mit 10 Schaden aus.



Der Würfel dieses Monsters zeigt eine 4 – es verursacht 4 Schaden an alle Gegner.



2. Würfeln & Zug beenden

Wirf den Würfel neu und platziere ihn im gegenüberliegenden Feld auf dem aktiven **Monsterbrett**. Beende diesen **Monsterzug** und übergib an den nächsten Helden. (Schiebe den Deckel der **Initiativebox der Helden** und führe dann den Zug dieses Helden aus.)



Rundenabschluss



Die Anzahl der gefüllten Splitter hängt von der Stufe ab, die im rechten Feld angezeigt wird.

Sobald beide Initiativeboxen alle vier Kugeln enthüllt haben, endet die Runde. Führe dann die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. **Verwendete Splitter ablegen:** Bewege alle Splitter auf den Heldenbrettern, die sich nicht in den Splitterfeldern befinden, in das Ablagefach.
2. **Zeit vorrücken:** Bewege das Zeitrad um 1 Schritt weiter. Wenn die Farbe des Rundenwürfels mit der Ecke des Zeitrads übereinstimmt, lege den Rundenwürfel ab – deine Gruppe ist nun erschöpft.
3. **Splitter auffüllen:** Jeder Held erhält Splitter entsprechend seinem Wert „Splitter pro Runde“. Ist die Gruppe erschöpft, erhält jeder Held stattdessen nur 1 Splitter. (Wenn das Splitterlimit überschritten wird, müssen überzählige Splitter abgelegt werden.)
4. **Schließe beide Initiativeboxen und schüttle sie.**

Überprüfe, welche Seite in der nächsten Runde zuerst am Zug ist, indem du die Monsterwürfel anschaust.

- Befinden sie sich im Feld [I], beginnen die Monster.
- Befinden sie sich im Feld [II], beginnen die Spieler.

Die Kampfphase endet, sobald alle Monster besiegt wurden, ein Rückzug erfolgt oder alle Helden besiegt sind (dann verliert ihr das Spiel).

Die Monster sind besiegt

Wenn ihr alle Monster besiegt, erhält die Gruppe Münzen in Höhe des Münzsymbols unten rechts auf dem aktuellen **Tagebuchteil**. Zusätzlich gibt es **2 weitere Münzen für jedes Elite-Monster**, das in diesem Kampf besiegt wurde. Danach beginnt die Ortsphase.



Du erhältst 6 Münzen für die Hilfe in der Stadt und zusätzlich 2 Münzen für das Besiegen von 1 Elite-Monster.

Besiege den Himmelsboten & beende das Spiel

Die Himmelsboten leben in Stellaris, dem letzten Ziel dieser Reise. An diesem Ort ziehst du 3 Monsterkarten der Stufe 4 und danach zufällig eine Himmelsbotenkarte.

Die Himmelsboten zählen als Monster und führen Aktionen ähnlich wie Monster aus.

Alle Himmelsboten haben einen Effekt, ähnlich wie Helden (siehe das goldene Banner am unteren Rand der Karte).

Wenn deine Heldengruppe sowohl den Himmelsboten als auch das Monster innerhalb von vier Jahreszeiten besiegt, wird sie als große Helden dieses Reiches in Erinnerung bleiben.

Und so gewinnt ihr das Spiel.



Das ist der Himmelsbote – ein Wesen aus Stellaris, so mächtig, dass nur die außergewöhnlichsten Helden hoffen können, ihn zu besiegen.

Ortsphase

Dorf besuchen & Besonderen Ort aktivieren

In dieser Phase kannst du entscheiden, ob du das **Dorf** vor oder nach dem Aktivieren des **Besonderen Ortes** besuchst. Du darfst das Dorf jedoch nur einmal pro **Ortsphase** besuchen. Daher kannst du es nicht sowohl vor als auch nach dem Besonderen Ort in derselben Phase betreten.

Jederzeit nach Abschluss einer Aktion dieser Phase kannst du sie überspringen und direkt zur nächsten **Reisephase** übergehen.

Dorf besuchen

1. Drehe das Zeitrad **3 Schritte** weiter.

2. Ziehe **5 Heldenkarten** und **5 Gegenstandskarten** vom unteren Ende ihrer jeweiligen Stapel. Danach kannst du eine oder mehrere der folgenden Aktionen ausführen (alle, einige oder keine):



- **Gegenstände kaufen:** Du kannst beliebig viele Gegenstände kaufen, indem du den auf der Karte angegebenen Preis bezahlst. Lege sie mit der silbernen Seite nach oben auf ein Gegenstandsfeld des Heldenbretts.
- **Neuen Helden anwerben:** Wenn du weniger als 4 Helden in deiner Gruppe hast, gib 8 Münzen aus, um einen neuen Helden hinzuzufügen.
- **Beim Meister lernen:** Gib 8 Münzen aus, um eine Heldenkarte zu erhalten, und lege sie unter eine deiner bestehenden Heldenkarten. Dieser Held erhält dadurch die Fähigkeit und Klasse des Meisters (der Karte, die darunter gelegt wurde).
- **Helden wechseln:** Gib 4 Münzen aus, um einen deiner aktuellen Helden zurück in den Heldenstapel zu mischen und einen neuen zu ziehen. Danach mische alle Fähigkeiten dieses Helden neu.
- **Ausruhen:** Gib 1 Münze pro Held aus, um ihn vollständig zu heilen.
- **Trank kaufen:** Gib 2 Münzen aus, um einen Trank zu kaufen.



Reise zuerst zur Kirche, dann ins Dorf.



Reise zuerst ins Dorf, dann zur Kirche.

Besonderen Ort aktivieren

Das Aktivieren eines Besonderen Ortes erlaubt dem Spieler, nur die Aktionen durchzuführen, die an diesem spezifischen Ort verfügbar sind (siehe Seiten 19–20 für Details).

Das Nutzen des Besonderen Ortes ist entscheidend für deine Helden. Es ist nicht nur eine Möglichkeit, sich auf den nächsten Kampf vorzubereiten, sondern auch eine Gelegenheit, Fähigkeiten und Gegenstände zu verbessern oder sogar einen W6 zu würfeln, um dein Glück an der Statue zu versuchen.

Führe basierend auf der Position deines Flaggen-Aufstellers die Aktion des entsprechenden Besonderen Orts unten aus.



TAVERNE

Ziehe eine zufällige Heldenkarte und füge sie deiner Gruppe hinzu. Dieser Held kann nicht als Meister verwendet werden und muss in Reserve bleiben, um einen besieigten Helden zu ersetzen. Ein so gewonnener Held darf der Gruppe nur am Ende der Kampfphase beitreten.



MINE

Würfle einen Würfel. Erhalte so viele Münzen, wie das Würfelergebnis zeigt. Du darfst beliebig oft neu würfeln, aber jeder erneute Wurf kostet 1 Zeit.



GROSSER WASSERFALL

Alle Helden verlieren 5 LP (dieser Schaden löst keine Passiven Fähigkeiten von Helden oder Gegenständen aus). Erhalte 8 Münzen.



HEILIGTUM

Wähle 1 Heldenkarte aus dem Friedhofsstapel, verwende sie als Meister (falls möglich) oder verbessere einen Gegenstand, indem du 5 Münzen bezahlst.



ALTAR

Ziehe 5 Fähigkeitsplättchen. Wähle dann bis zu 3 aus, um vorhandene Fähigkeiten deiner Helden zu ersetzen.



KIRCHE

Erhalte 2 Trankmarker und heile alle Helden vollständig.



STATUE

Zahle 2 Münzen und würfle. Du erhältst eine Belohnung gemäß dem Ergebnis:

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1 Erhalte 3 Münzen 2 Erhalte einen zufälligen Gegenstand. 3 Verbessere ein Fähigkeitsplättchen. | <ol style="list-style-type: none"> 4 Wähle einen Helden, der 1 Stufe aufsteigt. 5 Erhalte eine zufällige Heldenkarte. 6 Erhalte 10 Münzen. |
|---|---|



ABGRUND

Lege den Helden mit der höchsten Stufe ab, dann steigen alle anderen Helden um 3 Stufen auf. Deine Gruppe besteht nun maximal aus 3 Helden.



RUINE

Erhalte eine zufällige Gegenstandskarte und 2 Münzen.



FRIEDHOF

Ziehe 5 Heldenkarten. Wähle 1 aus, um einen Helden deiner Gruppe zu ersetzen. (Alles andere bleibt erhalten.)



BIBLIOTHEK

Verbessere eine Meisterkarte.



VULKAN

Lege 1 Gegenstand ab, um einen Helden um 1 Stufe aufsteigen zu lassen. Wenn du einen Verbesserten Gegenstand ablegst, erhältst du stattdessen einen zufälligen Verbesserten Gegenstand und alle Helden steigen 1 Stufe auf.



DENKMAL

Wähle einen Helden, der 1 Stufe aufsteigt.



LAGERFEUER

Besuche das Dorf, ohne Zeit zu verlieren, und erhalte 2 Münzen.



BLUMENFELD

Jeder Held nimmt 1 Klaren Splitter aus dem Splitterbeutel oder dem Ablagefach.



ZAUBERTURM

Wähle 1 Fähigkeitsplättchen und lege es beiseite. Wenn du eine Stufe aufsteigst, darfst du stattdessen dieses Plättchen nehmen, anstatt aus dem Beutel zu ziehen.



DOJO

Erhalte eine zufällige Meisterkarte.



MANA-SEE

Gib Splitter aus, um Belohnungen gemäß der folgenden Informationen zu erhalten:

- ☛ X1 Erhalte 2 Münzen
- ☛ X2 Erhalte 3 Münzen
- ☛ X3 Erhalte 1 Trankmarker

- ☛ X4 Erhalte eine zufällige Gegenstandskarte
- ☛ X5 Wähle einen Helden, der 1 Stufe aufsteigt
- ☛ X6 Erhalte 2 zufällige Gegenstandskarten
- ☛ X8 Erhalte eine zufällige verbesserte Gegenstandskarte

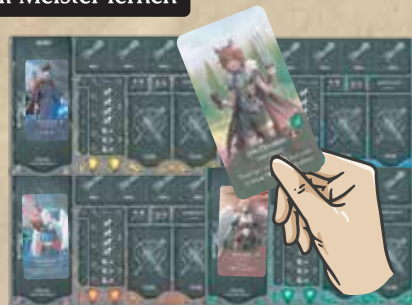


KERKER

- Du beginnst die Kampfphase, indem du vier Monsterkarten der Stufe 4 ziehst, anstatt einer Karte der üblichen Stufe.
- Wenn du eine Elite-Monsterkarte ziehst, lege sie unter den Monsterkartenstapel und ziehe eine neue Karte.
- Solange du dich im Kerker befindest, kannst du dich nicht zurückziehen, und die Erschöpfungsregeln gelten nicht.
- Wenn du diesen Kampf gewinnst, erhältst du zufällig eine Legendäre Heldenkarte. Danach kannst du wählen, ob du einen bestehenden Helden ersetzt oder den neuen Helden als Meister zuweist.

Neue Heldenkarte erhalten

1. Lege die neue **Heldenkarte** auf ein leeres **Heldenbrett** oder ersetze damit deinen aktuellen Helden, mit der normalen Seite nach oben.
2. Setze den Stufenanzeiger auf die Stadtstufe des Tagebucheils - 1.
3. Erhalte alle Belohnungen der Stufe nacheinander. (Beispiel: Ziehe 3 Fähigkeitsplättchen und wähle 1.)
4. Füge dem Helden je nach seiner Stufe 2–3 Splitter hinzu. Alternativ kannst du die Karte auch als Meister verwenden.



Du darfst die neue Heldenkarte in ein freies Feld auf dem Heldenbrett legen.

Gegenstände verwenden

- Gegenstände gehören der Gruppe als Ganzes, aber nur der Held, der den Gegenstand ausgerüstet hat, erhält dessen Effekt.
- Der Effekt eines Gegenstands kann immer dann aktiviert werden, wenn die entsprechende Bedingung erfüllt ist (z. B. beim Einsatz einer **Fähigkeit**, beim **Tauschen**, beim **Erleiden von Schaden** oder beim **Aktivieren eines Helden**).
- Gegenstände werden nach der Benutzung nicht verbraucht oder abgelegt.
- Wird der Held mit einem ausgerüsteten Gegenstand besiegt, geht der Gegenstand nicht verloren. Er kann jedoch erst zu Beginn eines neuen Kampfes von einer anderen Figur ausgerüstet werden.

Ziehe 3 Fähigkeitsplättchen und wähle 1 davon aus. Lege es mit der silbernen Seite nach oben ab.



Ziehe zufällig Splitter aus dem Beutel und lege sie in die Splitterfelder deines Helden.

In diesem Fall ziehst du 2 Splitter, da der Held auf Stufe 3 ist.



Da du den Helden in einer Stadt der Stufe 4 gefunden hast, beginnt er auf Stufe 3.

Vom Meister lernen

- Anstatt einen Helden auf ein leeres Feld des Heldenbretts zu legen, kannst du ihn als **Meister festlegen**.
- Der Held **besitzt nun 2 Fähigkeiten**: eine von der Heldenkarte selbst und eine vom Meister.
- Der Basisangriff **aktiviert beide Klasseneffekte** gleichzeitig (Effekte verdoppeln sich, wenn beide Klassen gleich sind).
- Du kannst jeden Splitter **zweimal pro Zug** in seiner Farbe verwenden: einmal für die eigene Klasse und einmal für die Klasse des Meisters.
- Wird der Held besiegt, wird der Meister zurück in den Heldenstapel gemischt.
- Ein Held kann nur einen Meister haben.



Vela Mercantis erhält die Fähigkeiten der Meisterkarte, die unter ihr liegt, und kombiniert die Fähigkeiten beider Klassen.

Position, Verschieben, Ziehen & Tauschen

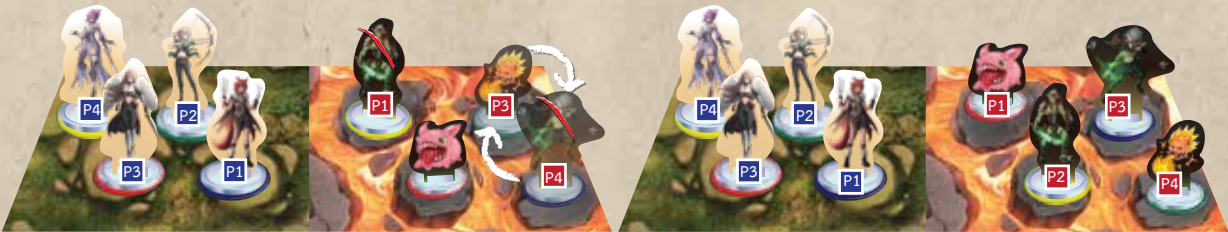
Position ist der Platz, auf dem eine Figur auf dem Spielfeld steht. Auf deiner Seite sind die Felder: P4 (hinten), P3, P2, P1 (vorn). Die Gegenseite ist spiegelverkehrt, sodass ihr P1 deiner P1 gegenüberliegt.



- 1 PUSH Verschieben:** Einen Gegner in eine Position mit höherer Zahl bewegen (nach hinten). Beispiel: Wenn du eine Einheit auf P1 verschiebst, bewegt sie sich nach P2.



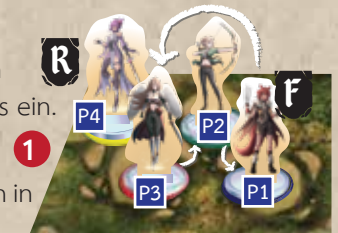
- 2 PULL Ziehen:** Einen Gegner in eine Position mit niedrigerer Zahl bewegen (nach vorne). Beispiel: Wenn du eine Einheit auf P4 ziehst, bewegt sie sich nach P3.



- 3 Tauschen:** Eine deiner Figuren nimmt die Position einer anderen befreundeten Figur innerhalb des angegebenen Positionsbereichs ein.

Wenn kein Positionsbereich angegeben ist, darfst du jeden Verbündeten in jeder Position ersetzen. Die Regeln zum Tauschen lauten:

1. Bewege die Figur, die das Tauschen ausführt, auf die Zielposition.
2. Danach rücken alle befreundeten Figuren, die sich auf höher nummerierten Positionen als die frei gewordene befanden, nach vorne, um die Lücke in Richtung P1 (vorn) aufzufüllen.



Ausschlussregeln

Eine Figur wird besiegt, wenn der angesammelte Schaden (angezeigt durch Schadenswürfel) **gleich oder größer** als ihre **maximale LP** ist.

Wird eine Figur besiegt, entferne sofort ihr Aufsteller oder Miniatur vom Spielfeld. Dann wird die Lücke aufgefüllt: **Alle** Figuren in höher nummerierten Positionen rücken jeweils **einen Platz nach vorne** (zu einer niedrigeren Zahl). Die Figur auf der höchstnummerierten Position gilt als die „hinterste“. Die Positionsreihenfolge lautet wie folgt:



Beispiel 1: Wenn eine Figur ausgeschaltet wird.



Beispiel 2: Anpassen der Positionsreihenfolge.



Beispiel 3: Wenn die „hinterste“ Figur ausgeschaltet wird.



Beispiel 2: Anpassen der Positionsreihenfolge.

Held wurde besiegt

- Lege die Heldenkarte auf den Friedhofsstapel.
- Gib alle Fähigkeitsplättchen der Figur zurück in den Fähigkeitsbeutel.
- Lege alle Splitter dieser Figur in das Ablagefach.
- **Gegenstände** der Figur bleiben erhalten und können vor der nächsten **Kampfphase** einer anderen Figur gegeben werden.



Wenn eine besiegte Figur aktiviert wird

Wenn ein besiegter Held an der Reihe ist, **ziehe 1 Splitter** aus dem Splitterbeutel und gib ihn einem beliebigen Helden deiner Wahl.

Wenn ein **besiegtes Monster** an der Reihe ist, erleidet ein **Held deiner Wahl** 3 Schaden (dieser Schaden wird nicht durch **Schilde** oder **passive Fähigkeiten** von Helden oder Gegenständen verhindert).



Beispiel: Wenn du an der Reihe bist, aber keine Figur auf dem Gelben Brett liegt, ziehe 1 Splitter und gib ihn einem Mitglied deiner Gruppe.



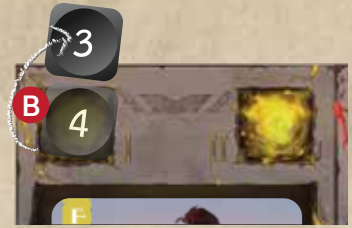
Wenn ein rotes Monster an der Reihe ist, das bereits besiegt wurde, erleidet ein Held 3 Schaden.

Splitter verbrennen

- A Auf eine Figur:** Du musst eine Anzahl an Splittern wählen und abwerfen, die dem Wert „Splitter verbrennen“ entspricht.
- B Auf ein Monster:** Verringere den Würfelwert des Monsters um den Wert des „Splitter verbrennen“. Wird der Würfelwert auf 0 reduziert, nimm den Würfel, lege ihn oberhalb des Monsterfeldes ab, und das Monster führt stattdessen einen Basisangriff aus (siehe S.16).



Wenn du „Splitter verbrennen (1)“ erleidest, musst du 1 Splitter deiner Wahl in das Ablagefach legen.



Wenn ein Monster „Splitter verbrennen (1)“ erleidet, reduziere seinen Würfelwert um 1.

Mulligan-Regel

Wenn eine Figur einen Stufenaufstieg erhält, ziehst du 3 Fähigkeitsplättchen und wählst 1 davon aus. Wenn du mit den Optionen unzufrieden bist, kannst du den Mulligan „Versuch dein Glück“ durchführen. Dadurch darfst du erneut ziehen, hast aber bei jedem Versuch weniger Auswahl.

- **Erste Ziehung (3 Plättchen):** Nachdem du 3 Fähigkeitsplättchen aus dem Beutel gezogen hast.
Erste Mulligan-Entscheidung: Wenn dir die Optionen nicht gefallen, kannst du einen Mulligan durchführen:
 1. Lege alle 3 Plättchen beiseite. Du darfst keines davon erneut wählen.
 2. Ziehe 2 neue Fähigkeitsplättchen.
- **Zweite Mulligan-Entscheidung:** Wenn du auch mit diesen 2 unzufrieden bist, kannst du ein letztes Mal neu ziehen:
 1. Lege die 2 Plättchen ebenfalls beiseite (nicht erneut wählbar).
 2. Ziehe 1 neues Plättchen – dieses musst du behalten, egal was es ist.

Nachdem du ein Plättchen gewählt hast, gibst du alle beiseitegelegten Plättchen zurück in den Fähigkeitsbeutel.



Standardziel

Wenn nicht anders angegeben, wirkt jede Aktion gegen einen Gegner nur auf den vordersten Gegner.



Einzelziel

Anvisieren einer geteilten Position

Wenn mehrere Figuren (z. B. zwei Gegner) dieselbe Position belegen und eine Fähigkeit genau diese Position anspricht, wählt der Spieler, der die Fähigkeit einsetzt, welche dieser Figuren das Ziel ist.

Verbündete und sich selbst als Ziel wählen

Fähigkeiten können auch auf verbündete Figuren oder auf den Anwender selbst wirken. Der Fähigkeitstext gibt dies an (z. B. „Ziel: beliebige Figur“ oder „alle Verbündeten als Ziel“). Die gleichen Zielregeln gelten.

Kein gültiges Ziel verfügbar

Wenn eine Aktion oder Fähigkeit ein Ziel benötigt, aber keines auf dem Spielfeld verfügbar ist, kann sie nicht verwendet werden und gilt als gescheitert. Alle für die Aktivierung aufgewendeten Ressourcen gehen verloren.



Wenn Liona eine Fähigkeit einsetzt, die eine einzelne Position anvisiert, und sich an dieser Position (z. B. P3) mehrere gegnerische Monster befinden, darfst du wählen, welches Monster in P3 getroffen wird.

Mehrfachziel

Einige Fähigkeiten sind dafür ausgelegt, mehrere Ziele gleichzeitig zu treffen.

Nur ein Treffer pro Figur

Wenn eine Fähigkeit mehrere Ziele betrifft, kann jede Figur nur einmal durch diese Fähigkeit betroffen werden – außer der Fähigkeitstext sagt ausdrücklich etwas anderes (z. B. „Diese Fähigkeit kann dasselbe Ziel zweimal treffen“).

Typische Mehrfachziel-Effekte

Alle: Betrifft alle Figuren eines bestimmten Typs auf dem Spielfeld.

Position: Betrifft alle Figuren, die sich in einer bestimmten Position oder Zone befinden (z. B. „alle Figuren in Position 3“).

Angrenzend: Betrifft ein Hauptziel und anschließend ein oder mehrere zusätzliche Ziele, oft angrenzend an das Hauptziel. Der Text der Fähigkeit beschreibt die genauen Bedingungen.

1. Kann eine Figur einen Stufenaufstieg erhalten, wenn sie sich nicht im Kampf befindet?

Antwort: Ja. Eine Figur kann am Beginn ihres Zuges oder beim Nutzen bestimmter Besonderer Orte einen Stufenaufstieg erhalten.

2. Wird beim Stufenaufstieg die LP einer Figur vollständig wiederhergestellt?

Antwort: Nein. Einige Stufenaufstiege erhöhen zwar die maximale LP, aber es handelt sich nicht um eine vollständige Heilung.

3. Muss ich meine Aktionen in einer bestimmten Reihenfolge ausführen?

Antwort: Nein, es gibt keine vorgeschriebene Reihenfolge. Die Reihenfolge, in der du deine Aktionen ausführst, ist jedoch strategisch sehr wichtig.

4. Kann ich in einem Zug mehr als eine Fähigkeit einsetzen?

Antwort: Ja, du kannst mehrere verschiedene Fähigkeiten in einem Zug einsetzen, solange du genügend Splitter hast, um jede zu aktivieren. Jede einzelne Fähigkeit darf jedoch nur einmal pro Runde verwendet werden.

5. Wozu dienen die Fraktionssymbole?

Antwort: Diese werden in einer zukünftigen Erweiterung verwendet.

6. Gibt es eine Begrenzung für die Anzahl an Markern?

Antwort: Nein. Wenn dir ein bestimmter Markertyp ausgeht, kannst du einen anderen Spielbestandteil als Ersatz verwenden.

7. Passiert etwas Besonderes, wenn die Jahreszeit wechselt?

Antwort: Derzeit nicht.

8. Sind die Identifikationsringe immer erforderlich?

Antwort: Nein, sie sind nicht zwingend erforderlich. Ihr Hauptzweck ist es, Figuren besser unterscheiden zu können, z. B. bei mehreren identischen Monstern auf dem Spielfeld oder wenn du unbemalte Heldenminiaturen verwendest.

9. Kann ich Gegenstände verkaufen?

Antwort: Derzeit gibt es keine Möglichkeit, Gegenstände zu verkaufen.

10. Kann ich wählen, welchen Splitter ich aus dem Beutel ziehe?

Antwort: Nein, außer der Effekt enthält das Schlüsselwort „Wählen“ (Pick). Wenn der Effekt nur „Füllen“ (Fill) sagt, wird zufällig gezogen. Nur bei „Wählen“ darfst du den Splitter ansehen und gezielt auswählen.

11. Was passiert, wenn ich einen neuen Helden erhalte, meine Gruppe aber bereits voll ist?

Antwort: Du kannst den neuen Helden neben dein Heldenbrett legen, um ihn in Reserve zu halten. Vor Beginn einer neuen Kampfphase kannst du ihn gegen einen Helden in deiner Gruppe tauschen oder eine freie Position mit ihm besetzen.

12. Was passiert, wenn ich einen neuen Splitter, einen Gegenstand oder eine Fähigkeit erhalte, meine Felder aber voll sind?

Antwort: Du kannst dein Limit nicht überschreiten. Wenn du etwas Neues bekommst, während du bereits voll bist, musst du sofort entscheiden, ob du den neu erhaltenen Gegenstand abwirfst oder einen bereits vorhandenen ablegst, um Platz zu schaffen.

13. Wann kann ich einen Trank benutzen?

Antwort: Du kannst einen Trank jederzeit einsetzen, auch direkt bevor dein Held durch einen Todesstoß besiegt würde.

14. Kann ich „Zeit“ ausgeben, um zusätzliche Besondere Orte zu besuchen?

Antwort: Derzeit ist das nicht möglich.

15. Kann ich den Meister verbessern?

Antwort: Ja, das ist derzeit durch den Besuch bestimmter Besonderer Orte möglich.