

## KARTEN

**Charaktere** – Bleiben im Spiel, können angreifen, verteidigen und Fähigkeiten einsetzen.



**Orte** – Bleiben ebenfalls im Spiel, dürfen nicht mehrfach vom selben Spieler gespielt werden, können dauerhafte Effekte bewirken.

**Gegenstände** – werden direkt ausgespielt oder an Charaktere oder Orte angelegt.

**Spielsteine** – Temporäre Abbilder, die durch Effekte erzeugt werden. Sie verhalten sich wie normale Karten ihres Typs, stammen jedoch nicht aus einem Deck

## I. Name – Bezeichnung der Karte

2. Fraktion – Zeigt die Zugehörigkeit an

3. Anwerbungskosten – Kosten zum Ausspielen der Karte

4. Unterstützungskosten – Zusatzkosten für Unterstützerfähigkeit

5. Kartentyp – z.B. Charakter, Ort, Gegenstand

6. Textfeld – Beschreibt Fähigkeiten oder Effekte

7. Gegenstandsplätze – Zeigt wie viele Gegenstände eine Karte tragen kann

8. Siegpunktefeld – Zeigt an, dass diese Karte Siegpunkte sammeln kann

9. Kampfwerte – Zeigt die Angriffs- und Verteidigungskraft von Charakteren an

## RESSOURCEN

Ressourcen werden durch spezielle Spielsteine erzeugt, wenn diese erschöpft werden.

Einmal pro Zug kann im Austausch gegen eine Befehlsmarke ein solcher Spielstein erzeugt werden.

Die erzeugten Ressourcen landen in deinem persönlichen Pool und verfallen am Ende jeder Phase.

Ressourcen sind normalerweise fraktionslos, außer die Quelle gibt eine Fraktion an.

Charaktere mit Fraktionssymbol müssen immer mit mindestens einer Ressource dieser Fraktion bezahlt werden



## SPIELZUG

**Morgen-Phase** – In dieser Phase dürfen keine Karten gespielt oder Fähigkeiten aktiviert werden. Entferne eine Erschöpfungsmarke von allen Karten, die du kontrollierst. Wenn eine erschöpfte Karte keine Marken mehr hat, wird sie aufgedeckt. Fülle anschließend deine Befehlsmarken bis auf maximal 2 auf.

**Tag-Phase** – Der aktive Spieler erhält Priorität und darf Karten ausspielen oder Fähigkeiten aktivieren.

- Tausche eine Befehlsmarke um 1 Karte zu ziehen.

- Tausche 1-Mal pro Zug eine Befehlsmarke gegen einen Ressourcenspielstein.

- Tausche 1-Mal pro Zug eine Befehlsmarke gegen einen Siegpunkt. Du darfst diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn du weniger Siegpunkte hast als alle anderen Spieler.

- Spiele Charaktere und Gegenstände von deiner Hand aus oder lege Gegenstände an Karten mit einem freien Gegenstandsplatz an.

- Spiele 1-Mal pro Zug einen Ort aus deiner Hand aus. Du musst alle anderen von dir kontrollierten Orte vorher ablegen.

- Aktiviere Fähigkeiten oder decke verdeckte Ausrüstung auf, die an die von dir kontrollierten Karten angelegt sind.

- Du kannst 1-Mal pro Zug in die Kampfphase wechseln. Wenn du das machst kehrst du danach in die Tag-Phase zurück. Du kannst im aller ersten Zug des Spiels nicht angreifen.

Am Ende der Tag-Phase dürfen Spieler ein letztes Mal Fähigkeiten aktivieren, bevor die Phase endet.

**Abend-Phase** – Abschluss des Zuges. Effekte „bis zum Ende des Zuges“ enden.

**Nacht-Phase** – Die Phase dient als Übergang zwischen den Zügen. Es sind keine Spieleraktionen möglich. Danach beginnt der Zug des nächsten Spielers

## Spieldeld

1. Hauptcharakterplatz – Platz für den Hauptcharakter; bleibt blockiert, wenn keiner gewählt wurde

2. Charakterplätze – Fünf Plätze für Charaktere oder Spielsteine; sind alle belegt, können keine weiteren ins Spiel gebracht werden

3. Schauplatz – Platz für genau einen Ort; nur der zuletzt gelegte bleibt im Spiel

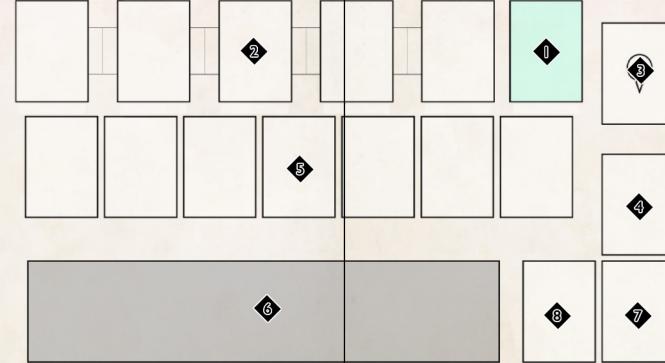
4. Leere – Zone für dauerhaft aus dem Spiel entfernte Karten

5. Gegenstandsplätze – Hier werden Karten abgelegt, die an Karten angelegt sind; sie verlassen das Spiel, wenn ihr Träger abgelegt wird

6. Ressourcenzone – Bereich für Befehlsmarken, Ressourcen und Ressourcenspielsteine, die durch Erschöpfen Ressourcen erzeugen

7. Deck – Dein verdeckter Nachziehstapel; nur die oberste Karte darf gezogen oder verändert werden

8. Ablagestapel – Öffentliche Zone für gespielte oder abgelegte Karten; Reihenfolge kann relevant sein



## KAMPFPHASE

In dieser Phase können nacheinander beliebig Angriffe deklariert werden. Nur nicht-erschöpfe Karten mit Kampfwerten dürfen angreifen.

Nur Karten mit Kampfwerten dürfen angegriffen oder zur Verteidigung eingesetzt werden. Nur nicht-erschöpfe Karten dürfen blocken.

Bevor Schaden ausgeteilt wird, haben alle Spieler noch einmal die Möglichkeit zu reagieren.

Ein Angreifer ohne Blocker fügt seinen Schaden direkt dem gewählten Ziel zu. Bei geblockten Angriffen fügen Angreifer und Blocker gleichzeitig Schaden in Höhe ihrer Werte zu. Hat eine Karte Schadensmarken in Höhe der Verteidigung, wird sie abgelegt.

Anschließend werden Angreifer bzw. Blocker erschöpft.

Nach allen Angriffen kehrt das Spiel in die Tag-Phase zurück

## EFFEKTE UND REAKTIONEN

Wenn eine Fähigkeit aktiviert oder ein Effekt ausgelöst wird, wird er „auf den Stapel“ gelegt. Spieler dürfen in Reihenfolge reagieren, indem sie mit weiteren Effekten antworten. Der oberste Effekt wird zuerst abgehandelt, dann der nächste darunter, bis der Stapel leer ist.

Nur Effekte können beantwortet werden. Das Ausspielen von Karten oder das Aktivieren einer Fähigkeit selbst kann nicht beantwortet werden.

Nach jeder Aktion prüfen die Spieler gemeinsam die Spielsituation: Hat eine Karte Schaden in Höhe ihrer Verteidigung? Liegen Karten in verbotenen Zonen? Solche Situationen werden sofort geklärt, bevor es weitergeht.

So entsteht ein klares Prinzip: Aktion – Reaktion – Klärung, das allen erlaubt, aufeinander einzugehen und trotzdem den Spieldruck zu bewahren

