

# Monsterplättchen



Lege 1 Giftmarker (☠️) auf dein Charaktertableau. Charaktere mit ☠️ = -1 ❤️ direkt vor ihrer Abenteuerphase.



Verliere/Erhalte die angegebene Anzahl Energie.



Ziehe 1 Beutekarte.



Wirf 1 Beutekarte deiner Wahl ab.



Ziehe 1 Ereigniskarte und handle ihren Effekt ab.



Mische dieses Monster in den Monsterstapel, nachdem du es besiegt hast (es sei denn, es ist wütend).

# Kampffähigkeiten von Bossen



Ersetze den Verteidigungswert des Bosses durch den auf dem Schild angegebenen Wert.



Jeder Charakter auf dieser Kachel verliert sofort 1 ❤️.



Jeder Charakter auf dieser Kachel wirft in diesem Zug 1 Kampfwürfel weniger.



Jeder Charakter auf dieser Kachel erhält 1 Giftmarker (☠️). Charaktere mit ☠️ = -1 ❤️ direkt vor ihrer Abenteuerphase.



Jeder Charakter auf dieser Kachel muss 1 seiner ausgerüsteten Gegenstände mit dem 🗑️-Symbol verdeckt hinlegen, falls möglich.



Jeder Charakter auf dieser Kachel muss 1 seiner ausgerüsteten Gegenstände abwerfen, falls möglich.



Der Boss ist in diesem Zug vor dem angegebenen Machtwürfel geschützt.



Der Boss ist in diesem Zug vor allen Machtwürfeln geschützt.



Bewege den Zähler auf der Bedrohungsleiste 1 Feld nach rechts.



Wirf 1 Würfel. Alle Charaktere auf dieser Kachel handeln den entsprechenden Effekt auf der Dornenrankenkarte ab. Wirf einen 2. Würfel, falls du einen 🌀-Marker hast.



Nichts passiert.



Verliere die angegebene Anzahl Energie.



Lege 1 Blattschildmarker auf den Boss. Er verhindert den 1. Angriff, der dem Boss Schaden zufügen würde. Wirf den Marker danach ab.



Ziehe 1 Monster, decke es auf und bekämpfe es sofort. Setze deinen Zug anschließend fort, indem du den Boss angreiffst, falls du noch ❤️ übrig hast.



Jeder Charakter, der am Kampf teilnimmt, verliert 1 🌀 und die Bedrohungsstufe steigt um 1 für jede auf diese Weise gestohlene 🌀.



# Kampf (gilt für Monster und Bosse)



Verteidigungswert: In diesem Beispiel musst du mindestens eine 4 werfen, um 1 Schaden zuzufügen.



Lebenspunkte: In diesem Beispiel musst du 2 Schaden zufügen, um den Gegner zu besiegen.



Angriffswert: In diesem Beispiel werden dem aktiven Charakter 2 Schaden zugefügt, falls er den Gegner nicht besiegt oder sich zurückzieht. Zur Erinnerung: Nicht aktive Charaktere können im Kampf jeweils max. -1 ❤️ erleiden.

## Schwäche, Widerstand und Schutz



Schwäche (in diesem Beispiel blau): Erhöhe das Ergebnis des blauen Machtwürfels im Kampf gegen diesen Gegner um 1.



Widerstand (in diesem Beispiel orange): Ziehe im Kampf gegen diesen Gegner 1 vom Ergebnis des orangenen Machtwürfels ab.



Schutz (in diesem Beispiel lila): Das Ergebnis des lila Machtwürfels hat im Kampf gegen diesen Gegner keinerlei Wirkung.



Belohnung fürs Besiegen des Gegners. Ihr dürft sie beliebig unter den Charakteren auf dieser Kachel aufteilen.



Strafe dafür, falls der Gegner am Ende des Kampfes nicht besiegt ist. Nur der aktive Charakter erleidet sie.

# Beutekarten

Der aktive Charakter darf in seinem Zug anderen Charakteren auf seiner Kachel einen oder mehrere seiner aufgedeckten Gegenstände geben.

**Kein Symbol** = dauerhaft aktiv (sogar außerhalb deines eigenen Zuges)!



= Nach Nutzung verdeckt hinlegen, steht im nächsten Zug wieder zur Verfügung.



= Nach Nutzung abwerfen.

## Energie

- Der aktive Charakter darf für jede ausgegebene 1 Kampfwürfel neu werfen (gilt nicht für Machtwürfel).
- Gib 3 aus, um 1 Beutekarte vom Händler zu kaufen. Erhalte 1 für jede verkaufte Beutekarte.
- Gib erst 3 und dann 5 aus, um die Fähigkeiten deines Charakters der Reihe nach freizuschalten ( ).
- Gib 1 aus, um das Portal ( ) zu nutzen und dich auf die Startkachel ( ) zu teleportieren.
- Gib so viel aus, wie Charaktere im Spiel sind +1, um einen außer Gefecht gesetzten Charakter wieder aufzustellen und ihm sofort 1 zu geben.

## Kacheln



Lege eine Truhe auf die Kachel. Wirf sie ab, sobald du dir die Beute dafür genommen hast (nur möglich, sofern dort keine Monster sind).



Lege ein Ereignis auf die Kachel. Wirf es ab, sobald du die Ereigniskarte gezogen hast.



Wirf 1 Würfel. Alle Charaktere auf dieser Kachel handeln den entsprechenden Effekt auf der Dornenrankenkarte ab. Hast du einen -Marker auf deinem Charaktertableau, wirf 2-mal. Das zweite Ergebnis gilt für alle Charaktere auf der Kachel, die einen -Marker haben.



Lege für jedes -Symbol 1 Monster auf die Kachel und decke es auf, sobald ein Charakter sich auf die Kachel bewegt.



**Boss:** Lege die angegebene Anzahl auf die Kachel und ziehe 1 Bosskarte. Bekämpfe zuerst die auf der Kachel und stelle dich dann dem Boss, egal ob du die besiegt hast oder nicht. Im klassischen Modus beendet das Besiegen des Bosses die Partie.



**Portal:** Gib 1 aus, um dich auf die Startkachel ( ) zu teleportieren.



**Energiequell:** Lege für jeden Charakter im Spiel 1 auf diese Kachel. Habt ihr alle auf der Kachel besiegt, darf jeder Charakter 1 einsammeln und erhält dafür die auf dessen Rückseite angegebene Anzahl .



**Lagerfeuer:** Beende deinen Zug auf dieser Kachel, um all deine zurückzuerhalten.



**Runen:** Während mancher Ereignisse musst du auf diese Runen legen. Sie haben auch in einigen Kapiteln der Kampagne eine besondere Bedeutung.

**Händler:**



- Ziehe 3 Beutekarten und decke sie auf. Diese Gegenstände dürft ihr für je 3 kaufen. Sie bleiben für den Kauf auf dieser Kachel verfügbar. Ihr füllt sie nach dem Kauf nicht wieder auf.
- Verkaufe ausgerüstete Gegenstände für je 1 .



**Doppelte Sackgasse:** Lege sie mit der - oder der -Seite an. Du musst dich nur der Gefahr stellen, auf deren Seite der Kachel du dich bewegst.



**Höhle:** Du darfst die Höhle freiwillig und kostenfrei betreten. Stelle sie aus einer Karte mit „A“ und einer mit „B“ zusammen. Wirf die Karten ab, nachdem du in der Höhle warst. Die Kachel bleibt im Spiel. Ihr könnt jede Höhle nur 1-mal betreten.



**Gasthaus:** Ziehe 1 zufällige Gasthauskarte und handle sie ab. Ihr könnt das Gasthaus nur 1-mal pro Partie besuchen.