Glossar, Seite 29

16 Zerstörungsmarker

Axtwerfer, Karte 002

Angriff 3
Reichweite 3

Monsterwerte-Karte „Erster des Ordens

C/2 Blutwichte steigen ein
C/2 Blutwichte steigen ein
C/2 Blutwichte steigen ein
C/2 Blutwichte steigen ein
C/2 Blutwichte steigen ein
C/2 Blutwichte steigen ein
C/2 Blutwichte steigen ein
C/2 Blutwichte steigen ein

Glossar, Seite 17

➤ Sichtlinie

Visiert eine Figur eine andere Figur mit einer gezielten Fertigkeit an, muss sich das Ziel in der Sichtlinie befinden. Die Sichtlinie wird von einem beliebigen Teil des Feldes der zielenden Figur zu einem beliebigen Teil des Zielfeldes gezogen und darf dabei keine Mauerlinie berühren. Nur Mauern blockieren die Sichtlinie. Hindernisse, Zielobjekte und andere Figuren blockieren die Sichtlinie nicht.

Glossar, Seite 2

➤ Aktion (obere, untere)

Eine Aktion ist die gesamte Hälfte einer Charakter-Fertigkeitskarte, die als Ganzes ausgeführt wird. In der Regel führt ein Charakter während seines Zugs 2 Aktionen aus – die obere Aktion von der einen Fertigkeitskarte und die untere Aktion von der anderen. Durch Gegenstände, anhaltende Boni oder andere Umstände ist es möglich, zusätzliche Aktionen auszuführen. Zudem kann die Leerehüterin während ihres Zugs anderen Charakteren Aktionen gewähren. Eine Aktion kann aus mehreren Fertigkeiten bestehen, die jeweils durch eine Fertigkeitskartenlinie getrennt sind. Ist ein beliebiger Teil einer Aktion eine Angriffsfertigkeit, gilt diese Aktion als Angriffsaktion. Ist ein beliebiger Teil einer Aktion eine Bewegungsfertigkeit, gilt diese Aktion entsprechend als Bewegungsaktion.

Sprengmeisterin, Karte 093

Erstelle eine Falle (3 Schaden, VERWIRRUNG ?) auf einem leeren Feld in Reichweite 3.

Spielleitfaden, Seite 9

➤ Sichtlinie

Um eine Figur mit einer Fertigkeit anzuvisieren, muss die ausführende Figur eine direkte Sichtlinie zum Ziel haben. Die Sichtlinie wird von einem beliebigen Teil des Feldes der zielenden Figur zu einem beliebigen Teil des Zielfeldes gezogen und darf dabei keine Mauerlinie berühren. **Nur Mauern blockieren die Sichtlinie**. Hindernisse und andere Figuren blockieren die Sichtlinie nicht.

Glossar, Seite 11

➤ Heilung (Fertigkeit)

Wenn eine beliebige Figur eine „Heilung X“-Fertigkeit ausführt, werden bei ihrem Ziel (oder ihren Zielen) X Schadenspunkte geheilt. Eine Figur kann, sofern nicht anders angegeben, keine Gegner heilen. Bei Monstern wird der geheilte Schaden von ihrem Wertehüllenbereich entfernt. Bei Charakteren wird ihre

Ergänzendes Szenariobuch, Seite 3

Sonderregeln

Bei A steigen ein normaler Steingolem und zwei normale Fanatiker ein. Zudem steigt bei drei Charakteren ein normaler Steingolem bei B ein. Bei vier Charakteren steigt bei B ein normaler Steingolem und bei C ein Elite-Fanatiker ein.

Glossar, Seite 13

➤ Mauer

Alle Felder eines Szenarios sind von einer dicken, dunklen Linie eingefasst. Diese Linie stellt die Wände des Szenarios dar und kann nicht überquert werden. Wände blockieren zudem auch die Sichtlinie. Figuren können andere Figuren nur anvisieren, wenn eine gerade Linie von einem beliebigen Teil ihres Feldes zu einem beliebigen Teil des Zielfeldes gezogen werden kann, ohne eine Mauerlinie zu berühren. Ein Feld grenzt an eine Wand an, wenn mindestens ein Randstück eine Wandlinie ist.

Spielleitfaden, Seite 7

Aktionen können aus mehreren **Fertigkeiten** bestehen, die durch (gepunktete) Fertigkeitskartenlinien voneinander getrennt sind. Aktionen dürfen ausgelassen werden. Wird eine Aktion ausgeführt, dürfen Fertigkeiten nur ausgelassen werden, wenn sie keine negativen Effekte auf Charaktere anwenden.

Im Folgenden werden die möglichen Fertigkeitstypen erklärt, sodass der erste Charakter seinen Zug ausführen kann. Lest „Monsterzüge“ auf S. 10, falls die Ratzen-Räuber zuerst am Zug sind, und kehrt hierher zurück, sobald ein Charakter am Zug ist.

Ergänzendes Szenariobuch, Seite 42

Jedes Zielobjekt hat (2xC)-1 Trefferpunkte.

Axtwerfer, Karte 024

Visiere einen Gegner in Reichweite 2 zum Ziel der vorherigen Angriffsfertigkeit an.