

Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

THE ELDER SCROLLS: BOTSE (1–4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Schließt die Gildenquests der ersten beiden Partien und danach das Finale erfolgreich ab.

SPIELAUFBAU

*Siehe **Seiten 12–18 der Anleitung***

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- → **LP-Wert:** Obergrenze der regulären Lebenspunkte einer Einheit.
- → **Bonus-LP:** Vorübergehender Schutz vor Schaden bis zum Schlachtende. Bei 0 regulären LP bist du auch mit Bonus-LP besiegt.
- → **Fokus:** Ressource für Fähigkeiten und Überzeugungsproben (max. 5).
- → **Fertigkeitslinie:** Gruppe von Fertigkeitswürfeln mit gemeinsamem Bogen.
- → **Gruppenmitglied:** Abenteurer oder Gefährte der Gruppe.
- → **Kalkulierte Gesamtstufe (KS):** Wert, aus dem ihr den Gegnerstapel erstellt.
- → **Gegnerstapel (GS):** Gegner in ihrer Platzierungsreihenfolge.
- → **Gruppen-EP:** Erfahrung auf dem gemeinsamen EP-Zähler.
- → **Gesparte EP:** Persönliche Erfahrung für Verbesserungen (nach der Belohnungsphase max. 3).

GRUNDREGELN UND STARTZUSTAND

- → Bei einem Widerspruch gilt die Reihenfolge FAQ/Errata, Spielmaterial, Gazette der aktuellen Provinz, Anleitung.
- → Ein untersagender Effekt hat Vorrang, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.
- → Bei einem Konflikt gleichrangiger Materialeffekte ohne Vorrang entscheidet die Gruppe, welcher Effekt gilt.
- → Verwendet nur Gegner der aktuellen Provinz oder ohne Code. Jeder Begegnungsstapel enthält alle Karten seines Typs mit dem aktuellen Provinzcode und vier zufällig ausgewählte allgemeine Karten desselben Typs.
- → Verwendet allgemeine und zur Provinz gehörende Erkundungskarten. Behandelt Karten mit Code-Ende -SP nach der Gazette.
- → Der Tageszähler beginnt auf 1. Der EP-Zähler beginnt im Intro auf 1, in der ersten Partie ohne Intro auf 2 und in Folgepartien auf den notierten Gruppen-EP.
- → Zieht in Partie 1 drei Gilden und wählt gemeinsam eine aus. In einer Folgepartie verwendet ihr die vorgesehene Gilde. Setzt den Gruppenmarker zum Start auf den im Quest-Abschnitt genannten Ort.
- → Übernimm die Startwerte des Volks für Leben, Ausdauer, Magicka, Kampf und Erholung. Die verschiedenen Seiten desselben Volks haben identische Effekte und Werte.
- → Setze je ein Plättchen für Leben, Ausdauer, Magicka und Kampf in freie Attribut-Slots. Gegenüberliegende Plättchen teilen sich den Platz zum Entwickeln. Setze Wert-Plättchen und Kampf-Würfel von der zugehörigen Seite aus in die ersten freien Plätze.
- → Wähle eine weitere Fertigkeitslinie. Beginne mit zwei ihrer Rang-1-Würfel und der auf dieser Startlinie ausgewiesenen Kampfform. Beginne mit 0 Fokus und 0 gesparten EP.
- → Wähle eine Klasse für die gesamte Kampagne. Beim Intro erfolgt die Wahl erst nach dem Gefängnisausbruch aus der anhand der Intro-Erfolge vorgeschlagenen Auswahl.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITSLINIEN

- → Addiere zum aufgedruckten Attributswert (ohne Angabe 0) einen Punkt je zugehörigem Wert-Plättchen. Das Hauptattribut-Plättchen zählt dabei nicht mit.
- → Der LP-Wert begrenzt reguläre LP, außer ein Effekt erlaubt mehr. Halte aktuelle LP unter dem Abenteurerchip fest (rot 1, weiß 5). Entferne LP-Chips von unten.
- → Halte Bonus-LP neben der Kampfform fest. Gegner ignorieren sie bei Zielprioritäten. Sie werden nicht zu regulären LP und schützen bei 0 regulären LP nicht vor dem Besiegen.
- → Würfel einer Linie mit Kampfform sind beim Aktivieren an diese Form gebunden. Linien ohne Kampfform sind mit jeder anderen Linie kombinierbar.
- → Setze das neue Linien-Plättchen ohne Würfel in einen freien Attribut-Slot. Derselbe Linientyp darf nicht mehrfach auf der Matte liegen.
- → Die Konstellation beschränkt die Auswahl bei Lehrern. Magier ist blau mit einem Punkt, Dieb gelb mit zwei und Krieger rot mit drei.
- → Kampfwürfel sind in allen Kampfformen außer Magie werfbar. In Defensiv können sie Schaden verhindern. Kampf ist eine Fertigkeitslinie.
- → Halte höchstens 5 Fokus. Fokus bleibt über Schlachten und Begegnungen erhalten.
- → Grund- und anhaltende Fähigkeiten sind im Zug wiederholbar, wenn ihr Effekt es erlaubt. Vor einer Fokus kostenden Fähigkeit darfst du die Kampfform wechseln. Erhalte dafür 1 Ermüdung.
- → Ein Einheitenchip hat Werte oder Fähigkeiten und ist im Schlachtfeld selbst am Zug oder wird im Zug einer anderen Einheit kontrolliert. Reine Marker sind keine Einheiten.
- → Abenteurer und Gefährten sind Gruppenmitglieder. Gruppe und Gegner sind feindlich, Einheiten derselben Seite verbündet. Ohne ausdrückliche Erlaubnis ist Anzielen auf feindliche Einheiten beschränkt.

SPIELABLAUF

- → Spielt jeden Tag in dieser Reihenfolge. Morgenphase → Provinzphase → Begegnungsphase → Belohnungsphase → Abendphase.

[01] MORGENPHASE

- → Erhöht in der Morgenphase den Tageszähler um 1. Überspringt dies am ersten Tag der Partie.
- → Ist die Gildenquest am Ende von Tag 12 unerfüllt, scheitert sie automatisch.

[02] PROVINZPHASE

01. Führt zu Phasenbeginn fällige Effekte in einer Reihenfolge eurer Wahl aus.
02. Bewegt den Gruppenmarker bis zum Bewegungswert (Grundwert 3) durch angrenzende Felder. Am ersten Tag bleibt ihr in der Startstadt der Quest.
03. Startet am Zielfeld höchstens 1 Begegnung. Prüft Gildenquest → Nebenquest → Stadt → Provinzbegegnung. Startet den ersten zutreffenden Typ.

[02.1] ERSCHÖPFENDE BEWEGUNG

- → Nach Verbrauch der Bewegung kostet jedes zusätzliche Feld jeden Abenteurer 1 Ermüdung. Fehlt Ermüdung, erhaltet ihr stattdessen Übermüdung.
- → Bei voller Erschöpfungsleiste eines Abenteurers endet die Möglichkeit zusätzlicher Bewegung. Zusätzliche Felder sind insgesamt auf den Bewegungswert begrenzt.

[02.2] PROVINZBEGEGNUNGEN UND MARKER

- → **Friedlicher oder konfliktreicher Ort:** Zieht an friedlichen und konfliktreichen Orten vom entsprechenden Stapel und ignoriert Riskant-Effekte.
- → **Riskanter Ort:** Werft am riskanten Ort den Begegnungswürfel. Friedlich und Konfliktreich führen zum jeweiligen Stapel. Das Stadtsymbol führt zu den Fahrenden Händlern.
- → **Riskante Optionen:** Bei einem Wurf an einem riskanten Ort müsst ihr eine mit riskantem Symbol gekennzeichnete Option wählen, wenn eine solche vorkommt. Wendet einen Riskant-Effekt der gewählten Option an.
- → Legt abgeschlossene friedliche Begegnungskarten für die Provinzregeln der Abendphase beiseite.
- → **Leeres Feld:** Endet die Bewegung auf einem Feld ohne Symbol und ohne vorrangigen Begegnungsauslöser, startet keine Begegnung.
- → Wird eine Bewegungsrichtung per W6 bestimmt, verwende die Zahl auf der Kompassrose der Provinzkarte.
- → Verwende Gruppenmarker für die Position der Gruppe, Zielmarker für wichtige Orte, NSC-Marker für NSC-Positionen und Zählmarker für Provinzzustände. Platziere und entferne Marker laut auslösendem Text.
- → Bewege einen NSC auf der Provinzkarte nach der auslösenden Regel. Nutze alle möglichen Bewegungsschritte, außer er erreicht vorher sein Ziel. Bei mehreren Wegen wählt die Gruppe.
- → Ohne möglichen Weg bzw. ohne weiteres Feld in vorgegebener geradliniger Richtung findet keine Bewegung statt.
- → Wählt das Platzierungsfeld als Gruppe, wenn es nicht eindeutig vorgegeben ist.

[03] BEGEGNUNGSPHASE

- → Spielt die gestartete Begegnung. Stellt danach den Erfolg fest und geht zur Belohnungsphase. Überspringt die Begegnungsphase, wenn ihr keine Begegnung gestartet habt.
- → Wählt bei mehreren Optionen genau eine als Gruppe. Optionen, deren Anforderungen ihr nicht erfüllen könnt, stehen nicht zur Wahl.
- → Friedliche Begegnungen enden ohne Schlacht. Schlachten können Scharmützel, Gewölbe oder Verliese sein. Quest-Begegnungen folgen Gazette oder Nebenquestkarte. Provinzbegegnungen folgen der ausliegenden Begegnungskarte.
- → Zähle bei der Spielerzahl besiegte Abenteurer mit. Gefährten zählen nicht mit.
- → Friedliche Begegnungen gelingen grundsätzlich. Bei Schlachten müssen am Rundenende das Schlachtziel erfüllt und mindestens ein Abenteurer unbesiegt sein. Explizite abweichende Kriterien haben Vorrang.
- → Handle Effekte nach ihrem Auslöser ab. Bei Erfolg und Bei Misserfolg gelten nur für das jeweilige Ergebnis. Und immer gilt für beide.

[03.1] STADTBEGEGNUNG

- → Berücksichtigt zuerst den Stadteffekt. Wählt bei Alternativen nur eine. Notiert einmalige Effekte, wenn verlangt.
- → Legt bei offenem Laden gewöhnliche und legendäre Gegenstände laut Angabe aus. Zieht für offene Lehrer die angegebene Linienanzahl. Ersetzt unpassende Konstellationen und gebt sie danach zurück.
- → Erfüllt einschlägige Nebenquests vor den Stadtaktionen, erhaltet die Belohnungen und werft sie ab.
- → Je Abenteurer bis zu zwei Aktionen in gewählter Reihenfolge. Mehrfachwahl ist grundsätzlich erlaubt, außer beim Marktplatz. Geschlossene Bereiche sind gesperrt.
- → Persönliche Aktionen können meist gleichzeitig stattfinden. Eine Gruppenaktion kostet jeden Abenteurer eine Aktion. Freie Aktionen kosten keine Aktion.
- → Gebt übrige Fertigkeitslinien in den Beutel zurück und werft übrige Gegenstände ab.
- → **Laden:** Wähle einen ausliegenden Gegenstand und füge ihn deinem Inventar hinzu. Fülle die Auslage nicht auf.
- → **Gasthaus:** Heile auf volle LP. Entferne Ermüdung, Übermüdung und Zustände. Erhole alle erschöpften und kraftlosen Fertigkeitswürfel.
- → **Lehrer:** Setze eine ausliegende Fertigkeitslinie in einen freien Attribut-Slot. Erhalte keine Würfel und fülle die Auslage nicht auf.
- → **Gildenkiosk:** Führe die Aktion deiner Gildenkarte durch.
- → **Quest-Tafel:** Ziehe 2 Nebenquests. Wähle bis zu 1, die aktiv wird. Wirf die übrigen ab.
- → **Marktplatz:** Führe die dort angegebene Aktion höchstens einmal je Abenteurer und Begegnung durch. Ist sie eine Gruppenaktion, darf die Gruppe sie insgesamt nur einmal je Begegnung durchführen.
- → **Alchemietisch:** Frische einen verbrauchten Trank auf, indem du ihn aufrecht drehst.
- → Notiert geschlossene Städte. Solange eine Stadt geschlossen ist, darf die Gruppe das Feld nicht betreten.
- → Verwendet bei dem entsprechenden Würfelergebnis am riskanten Ort die Seite der Fahrenden Händler. Sie wird wie eine Stadtbegegnung abgehandelt.

[04] BELOHNUNGSPHASE

01. Erhaltet die Belohnungen. Bei einem Fehlschlag entfallen sie vorbehaltlich ausdrücklicher Ausnahmen.
02. Du darfst Fertigkeitslinien, Würfel oder Wert-Plättchen verlernen.
03. Du darfst EP für Verbesserungen ausgeben.
04. Tragt den vorgesehenen Questfortschritt auf dem Kampagnenblatt ein.

[04.1] EP UND VERBESSERUNGEN

- → Der Gruppenanführer erhöht den EP-Zähler um die regulären EP. Jeder Abenteurer addiert den vollen Betrag zu seinen eigenen gesparten EP.
- → Bonus-EP bleiben vom Gruppen-EP-Zähler getrennt. Sie

sind wie reguläre EP ausgebbar. Ohne Sonderangabe erhält jeder Abenteurer die angegebene Menge.
→ Im Gewölbe mit Ziel Aufklärung erhaltet ihr je gesammelter Himmelsscherbe 1 EP bis zur für das Ziel geforderten Menge, auch bei Scheitern, wenn mindestens ein Abenteurer unbesiegt ist.
→ Nach Abschluss einer Begegnung an einem riskanten Ort erhält jeder Abenteurer 2 Fokus, unabhängig vom Erfolg.
→ Erhaltet weitere Belohnungen wie angegeben. Führt erhaltene Verbesserungen in Schritt 3 aus. Haltet besondere Belohnungen auf dem Kampagnenblatt fest.
→ Verlernen kostet keine EP und erstattet keine EP. Für eine ganze Fertigkeitslinie kommen alle Würfel und das Attribut-Plättchen zurück in die Vorräte. Erneutes Lernen kostet wieder EP.
→ Beim Verlernen einzelner Würfel bleiben höhere Ränge erhalten. Gebt den Würfel zurück und rückt die übrigen Würfel zum Attribut-Plättchen. Wert-Plättchen dürfen entfernt werden. Das Attribut-Plättchen darf dafür nur bei Magicka entfernt werden. Das LP-Attribut-Plättchen darf nicht umgedreht werden.
→ Gib auch gesparte EP für Verbesserungen aus. Während der Phase darfst du mehr als 3 EP halten. Danach bleiben höchstens 3 EP. Wandle überschüssige EP soweit möglich 1:1 in Fokus um.
→ Verbessere den Abenteurer grundsätzlich in Schritt 3 der Belohnungsphase. Ausnahmen erfordern einen Effekt.
→ Zahle die EP oberhalb des relevanten Slots. Bei Attributen ist das der erste freie Slot, bei Fertigkeitslinien der erste ungelernte Slot. Berücksichtige dabei alle gelernten Würfel.
→ Zahle für jeden Erholungsschritt EP in Höhe des neuen Werts. Du darfst mehrere aufeinanderfolgende Schritte bezahlen.
→ Erlerne fehlendes Magicka bei einem Lehrer deiner Wahl statt einer seiner Linien. Du brauchst einen freien Attribut-Slot und erhältst nur das Hauptattribut-Plättchen.
→ Wandle bei der Abenteurerverbesserung auf Wunsch EP im Verhältnis 1:1 in Fokus um. Nach dem Schritt müssen EP oberhalb von 3 soweit möglich umgewandelt werden und verfallen sonst.
→ Meistere die Klasse jederzeit bei erfüllten Bedingungen der Novizenseite. Wende den Klassenbogen auf die Meisterseite.
→ Wähle in einer Lehrer-Stadtaktion genau eine angebotene Fertigkeitslinie, sofern ein Attribut-Slot frei ist. Das kostet keine EP und bringt keine Würfel.
→ Lerne einen Würfel nur in einer bereits gelernten Linie. Rang 1 hat keine Rangvoraussetzung. Für Rang 2 bis 4 genügt ein bereits gelernter Würfel des gewünschten oder unmittelbar niedrigeren Ranges derselben Linie. Verwende den ersten ungelernten Slot.
→ Lies die Slotkosten links aus dem weißen, rechts aus dem schwarzen Kasten. Für ein erhöhtes Attribut setze ein passendes Wert-Plättchen in den ersten freien Slot. Ohne freien Slot musst du erst Platz schaffen.

[05] ABENDPHASE

01. Wendet die Provinzregeln an. Nutzt die beiseitegelegte friedliche Begegnungskarte und werft sie danach ab. Ohne solche Karte zieht ihr eine friedliche Karte und legt sie danach hinter den Stapel.
02. Rastet nach den Regeln eures Schwierigkeitsgrads.
03. Wendet fällige Effekte in einer Reihenfolge eurer Wahl an. Beginnt danach den nächsten Tag.

[05.1] RASTEN UND PROVINZEFFEKTE

→ Mehrere Provinzsymbole werden von links nach rechts abgehandelt. Für Karten ohne Symbol gilt die Regel der Gazette.
→ Rasten auf Experte kostet jeden rastenden Abenteurer zuerst 1 Gegenstand. Ein dabei abgeworfener Verbrauchsgegenstand darf zusätzlich seinen Effekt auslösen, falls möglich.
→ Beim Rasten heilen Lehrlinge 2 LP, Adepten und Experten 1 LP. Gelangt ein besiegter Abenteurer über 0 LP, wird er wiederbelebt.
→ Entferne beim Rasten auf Lehrling 2 Würfel deiner Wahl aus der Erschöpfungsleiste, auf Adept oder Experte 1. Setze Fertigkeitswürfel in ihre Zeile zurück und gib Erschöpfung in den Vorrat. Der Erholungswert ist hierfür unerheblich.
→ Beim Rasten dürfen Gegenstände frei getauscht und umorganisiert werden. Ausgerüstete Tiere müssen danach weiterhin ausgerüstet sein. Auf Experte dürfen nur rastende Abenteurer teilnehmen.

ABENTEURER UND GEGENSTÄNDE

ERSCHÖPFUNG UND ERHOLEN

→ Schiebe Würfel in der Leiste immer nach links. Lege neue Würfel einzeln auf den ersten freien Platz. Bei gleichzeitig hinzukommenden Würfeln wählst du die Reihenfolge.
→ Bei 13 Würfeln entkräfte den neuen Fertigkeitswürfel bzw. gib neue Erschöpfung oder Zustände zurück. Ersetze den am weitesten rechts stehenden Würfel, der keine Übermüdung ist, durch 1 Übermüdung. Behandle den ersetzten Würfel wie den neuen.
→ Gib entfernte Ermüdung zurück. Fehlt beim Erhalt ein Ermüdungswürfel, erhalte stattdessen Übermüdung.
→ Beim Erholen wandert Übermüdung zum ersten freien Platz rechts. Nur Entfernen gibt sie zurück. Fehlt beim Erhalt ein Übermüdungswürfel, erleide 1 daedrischen Schaden.
→ Ein Effekt ohne Ortsangabe erholt einen passenden Würfel deiner Wahl aus der Erschöpfungsleiste.
→ Erhole kraftlose Würfel durch explizite Effekte, nach der Schlacht oder im Gasthaus.
→ Halte maximal 4 aktive Würfel. Entfernst du während deines Zuges einen aktiven Fertigkeitswürfel ohne Nutzung, erschöpfe ihn.

INVENTAR

→ Halte höchstens 8 Gegenstände insgesamt, davon höchstens 4 ausgerüstet. Jeder Gegenstand belegt einen Platz. Bei Überschreiten des Limits wirf den neuen oder einen bisherigen Gegenstand ab.
→ In Schlachten nutzt du nur ausgerüstete Gegenstände. Außerhalb darfst du grundsätzlich das ganze Inventar nutzen. Wechsle Gegenstände zwischen Rucksack und Ausrüstung grundsätzlich nur zu Schlachtbeginn oder in der Abendphase.
→ Einen in einer Schlacht erhaltenen Gegenstand darfst du sofort ausrüsten. Schaffe dafür nötigenfalls Platz, indem du einen ausgerüsteten Gegenstand in den Rucksack legst oder abwirfst.
→ Lege ausdrücklich nicht zum Inventar gehörende Questgegenstände getrennt ab. Ein geforderter Abwurf stammt grundsätzlich aus deinem Inventar.
→ Beachte vorgegebene Zeitpunkte und Kampfformen. Fehlt ein Zeitpunkt, steht Nutzung in der Schlacht während deines Zuges oder beim Platzieren des Abenteurers offen. Außerhalb der Schlacht ist Nutzung grundsätzlich jederzeit möglich.
→ **Rüstung:** Nutze Rüstung nur bei Interaktion während Gegneraktivierung. Entscheide vor dem Zufügen von Schaden über Nutzung und Überlasten. Je Merkmal darf nur eine Rüstung ausgerüstet sein.
→ **Waffe:** Nutze höchstens eine passende Waffe je eigener Aktivierung. Entscheide über Waffe und Überlasten vor dem Würfeln.
→ **Verzauberung:** Lege eine aktive Verzauberung zum betroffenen Material. Sie zählt nicht mehr zum Inventar und gilt bis zum ausdrücklich ausgelösten Abwurf oder Partieende.
→ **Verbrauchsgegenstand:** Wirf ihn bei Gebrauch ab. Auf Experte darfst du beim Abwurf zum Rasten seinen Effekt nutzen, falls möglich.
→ **Trank:** Verbrauche einen genutzten Trank durch Drehen um 90 Grad. Frische ihn vor erneuter Nutzung auf.
→ **Kleidung:** Handle die durch Kleidung gewährte Fähigkeit nach den Regeln für Klassenfähigkeiten ab.
→ **Tier:** Lege je Einsatz einen LP-Chip auf das Tier. Die Karte gibt die Nutzungsgrenze an. Mit mindestens einem Einsatz wirfst du das Tier spätestens am Partieende ab. Entferne Einsätze nur bei ausdrücklicher Erlaubnis. Ausgerüstete Tiere kehren nicht in den Rucksack zurück.
→ **Überlasten:** Überlasten ist optional und nur zusammen mit dem regulären Effekt möglich. Wirf den Gegenstand nach Aktivierung und Abschluss seiner Effekte ab. Andere Gegenstände folgen ihrem aufgedruckten Text.

MATERIALGRENZEN

→ Ohne passendes Wert- oder Fertigkeitslinien-Plättchen ist die entsprechende Verbesserung nicht möglich. Ohne passenden Fertigkeitswürfel kann dieser nicht gelernt werden.
→ Fehlende Gegner-Kampfwürfel werden der Aktivierung nicht hinzugefügt. Ohne Zustandswürfel wird der Zustand nicht erhalten.
→ Bei fehlender Einheit verwende nur den vorgesehenen Ersatz. Ohne Ersatzvorgabe entfällt die Einheit.
→ Fehlende Kisten werden nicht platziert. Fehlende LP-Chips dürfen durch geeignete Marker ersetzt werden.
→ Fehlt der benötigte Klassen- oder Volk-Bogen bzw. Abenteurer-Chip, kann die entsprechende Klasse oder das Volk nicht gewählt werden.

VOLK UND KLASSE

→ Nutze die Volkfähigkeit höchstens einmal pro Schlacht und nur zum angegebenen Zeitpunkt.
→ Die Grundfähigkeit ist kostenlos. Fähigkeiten ohne eigenen Zeitpunkt nutzt du nur im eigenen Schlachtzug. Eine anhaltende Fähigkeit benötigt den angegebenen Fokus als Schwelle und verbraucht ihn nicht.
→ Handle eine Unterbrechung vor dem unterbrochenen Effekt ab. Bei mehreren gleichzeitigen Unterbrechungen bestimmt die Gruppe die Reihenfolge. Der Zusatz jederzeit erlaubt die Nutzung zu jedem Zeitpunkt.

SCHLACHTEN

[06] SCHLACHTAUFBAU

01. Baut die Schlachtkarte auf. Wendet dann Effekte an, die vor der Schlacht bzw. dem betreffenden Schlachttyp auslösen.
02. Platziert als Nächstes Kisten und danach Gegner mit vollen LP. In Gewölben kommen Kisten und Gegner erst mit der Erkundung ins Spiel.
03. Wählt den Startspieler für die ganze Schlacht. Platziert Abenteurer ab ihm im Uhrzeigersinn mit aktuellen LP auf freien Feldern der Start-Matte. Bestimmt dabei Kampfform und Ausrüstung.
04. Platziert Gefährten danach auf der Start-Matte. Bei mehreren kontrollierenden Spielern gilt die Reihenfolge ab Startspieler im Uhrzeigersinn. Nicht platzierbare Gefährten werden beiseitegelegt.
05. Setzt den Rundenzähler auf 1, sofern die Begegnung keine andere Zahl vorgibt. Löst dann Effekte zu Schlachtbeginn aus.

→ Ein Schlacht-Modifikator gilt für die ganze Schlacht.

[06.1] GEGNERSTAPEL UND PARTIEENDE-KS

→ Scharmützel verwenden eine Matte. Gewölbe wachsen durch Erkundung. Verliese verwenden mehrere Matten laut Gazette. Die Begegnung bestimmt den Schlachttyp.
→ Multipliziert die Gruppen-EP mit der Abenteurerzahl für die kalkulierte Gesamtstufe (KS). In der letzten Questbegegnung verwendet ihr stattdessen die angegebene Partieende-KS.
→ Zieht jeweils einen zufälligen Gegner aus der höchsten Stufe, die die verbleibende KS nicht überschreitet. Legt ihn verdeckt auf den Stapel und zieht seine Stufe von der Rest-KS ab.
→ Bei Rest-KS 0 endet das Ziehen. Dreht den Stapel um, damit der zuerst gezogene Gegner offen oben liegt.
→ Platziert Gegner nach dem Schlachttyp. Ein zusätzlicher zuerst zu platzierender Gegner kommt oben auf den Stapel, ein zuletzt zu platzierender darunter.
→ Für einen bestimmten Namen oder Typ zieht ihr aus dem passenden Beutel bis zum Treffer. Legt übrige Chips zurück. Bleibt der Treffer aus, zieht nach dem Zurücklegen einen zufälligen Gegner passender Stufe.
→ Bei mehreren gesuchten Gegnern behaltet ihr alle gezogenen Chips bis zur vollständigen Auswahl oder bis keine passenden Chips mehr auffindbar sind.
→ Spezielle zusätzlich in den GS gelegte Gegner senken die KS nicht. Fehlt ein geforderter Gegner, zieht einen zufälligen Gegner derselben Stufe. Ersetzt eine fehlende Quest-Einheit in diesem Fall durch einen zufälligen Gegner der Stufe 20.
→ Zieht aus Beuteln ohne hineinzusehen. Legt weiße Quest-Einheiten nur bei Anweisung in Beutel. Sie erhalten Zu-

stände nur bei ausdrücklicher Angabe.
→ Wenn die Begegnung zur Partieende-KS auffordert, verwende die feste KS nach Partie, Schwierigkeit und Spielerzahl. Die Vergleichs-EP in Klammern ändern den EP-Zähler nicht.
→ **Partie 1:** KS für 1/2/3/4 Spieler. Lehrling 13/26/42/56. Adept 16/32/48/64. Experte 18/36/54/72.
→ **Partie 2:** KS für 1/2/3/4 Spieler. Lehrling 27/52/90/120. Adept 29/58/96/128. Experte 33/64/102/132.
→ **Partie 3:** KS für 1/2/3/4 Spieler. Lehrling 32/62/96/128. Adept 34/68/102/136. Experte 37/74/111/152.

[06.2] SCHARMÜTZEL UND VERLIES

→ Verwendet die Abbildung für Matten, Kisten und Hindernisse. Platziert Gegner in nummerierter Reihenfolge. Gebt überzählige Gegner zurück, sofern nichts anderes angegeben ist.
→ Die Scharmützel-Matte zeigt keine Platzierungssymbole. Verwende die Aufbauabbildung. Beide Seiten der Scharmützel-Matte sind regeltechnisch gleichwertig.
→ Lege Verliesmatten nach Abbildung und Kisten nach Art und Position aus. Platziere zuerst Quest-Einheiten und andere ausdrücklich vorgegebene Materialien.
→ Platziere Gegner des Gegnerstapels auf nummerierten Feldern ab 1 aufsteigend. Stoppe bei erschöpftem Stapel oder wenn alle nummerierten Felder belegt sind. Gib übrige Gegner grundsätzlich in ihre Beutel zurück.
→ Besetze Buchstaben- und Sternfelder nach Begegnungsvorgabe. Erstelle zusätzliche Gegnerstapel gegebenenfalls analog. Bei mehreren passenden Feldern wählt die Gruppe.

[07] SCHLACHTRUNDE

01. Erhöht den Rundenzähler zu Rundenbeginn, außer in Runde 1. Nach 5 geht der Zähler auf das Übermüdungsfeld und bleibt dort. Für Effekte gelten alle Übermüdungsrunden als Runde 6.
02. Zu Beginn einer Übermüdungsrunde erhält jeder Abenteurer 1 Übermüdung. Danach nimmt jeder daedrischen Schaden in Höhe seiner Übermüdung in der Erschöpfungsleiste.
03. Wendet Effekte zu Rundenbeginn an. Danach handeln Abenteurer ab Startspieler im Uhrzeigersinn einmal pro Runde in fester Reihenfolge.
04. Danach handelt jeder Gefährte einmal in der von der Gruppe gewählten Reihenfolge. Beiseitegelegte Gefährten versuchen zu Beginn ihres eigenen Zuges, auf ein freies Feld der Start-Matte zu kommen.
05. Danach handelt jeder Gegner einmal, von höchster zu niedrigster Stufe. Bei gleicher Stufe bestimmt die Gruppe die Reihenfolge.

Siehe [08] SCHLACHTENDE

[07.1] ABENTEURERZUG

01. Handle Effekte zu Zugbeginn ab.
02. Erhole Würfel von links in Höhe des Erholungswerts. Schiebe verbleibende Würfel nach links. Setze Fertigkeitswürfel in ihre Zeilen, gib Ermüdung und Zustände in den Vorrat, stelle Übermüdung hinten in den ersten freien Platz zurück.
03. Führe mindestens eine erlaubte Aktion aus. Wähle die Reihenfolge und schließe jede Aktion vor der nächsten ab.
04. Handle Effekte zu Zugende ab.

*Siehe **AKTIVIEREN UND KAMPFFORM***

→ Bewege dich je Bewegungsaktion bis zum Ausdauerwert über freie, angrenzende Felder. Unterbrich sie nicht für andere Aktionen. Ausgelöste Effekte unterbrechen sie und erlauben danach die Fortsetzung.
→ Zweite Bewegungsaktion und Aktivieren schließen sich im selben Zug gegenseitig aus. Bewegungsaktion und Erkunden-Aktion schließen sich ebenfalls gegenseitig aus. Bewegung durch einen Effekt zählt hierbei nicht als Bewegungsaktion.
→ Aktiviere beliebig oft im Rahmen verfügbarer Würfel. Erste Aktivierung im Zug ohne Ermüdung, jede weitere mit 1 Ermüdung bzw. 2 auf Experte.
→ Klassenfähigkeiten können im Zug je einmal pro Fähigkeit genutzt werden, wenn ihre Fokuskosten bezahlbar sind. Anhaltende Fähigkeiten können häufiger genutzt werden und kosten nur bei entsprechender Angabe Fokus.
→ Die Erkunden-Aktion steht einmal und nur in Gewölben zur Verfügung. Das erkundete Feld muss höchstens den Ausdauerwert entfernt sein.

[07.2] GEFÄHRTENZUG

→ Gefährtenzug: Effekte zu Zugbeginn, optionale Bewegung, optionale Aktivierung, Effekte zu Zugende.
→ Ein Gefährte darf bis zu 2 Felder weit bewegt werden. Die für Gegner geltenden Prioritäten sind bei seiner Bewegung nicht bindend.
→ Bei Aktivierung bestimmt der Chip Art und Zahl der Ziele sowie die Zahl der Gegner-Kampfwürfel. Die Zielprioritäten dürfen ignoriert werden. Fertigkeiten von Gefährten sind zum angegebenen Zeitpunkt anzuwenden, sofern möglich.
→ Ein Gefährte ist ein Gruppenmitglied, zählt jedoch weder als Abenteurer noch für die Spielerzahl. Wird eine Quest-Einheit zum Gefährten, gilt sie nicht länger als Quest-Einheit.
→ Gefährten starten grundsätzlich mit vollen LP. Entferne einen besiegten Gefährten grundsätzlich aus der Gruppe und lege ihn zum passenden Vorrat bzw. Gegnerbeutel.
→ Ein besiegter Abenteurer behält die Kontrolle über seinen Gefährten. Sind alle Abenteurer besiegt und endet deshalb die Begegnung, entferne verbliebene Gefährten ohne sie als besiegt zu behandeln.
→ Bestimmt zu Beginn des Zuges eines gruppenkontrollierten Gefährten gemeinsam den kontrollierenden Abenteurer. Dessen Spieler trifft die Entscheidungen des Gefährtenzugs.
→ Wende das Wurfergebnis auf jedes Ziel an. Bei Interaktion mit mehreren Zielen gelten alle einschlägigen Gefährtenfertigkeiten für jedes dieser Ziele.

[07.3] GEGNERZUG

→ Quest-Einheiten handeln vor allen Gegnerstufen. Die Gruppe bestimmt die Zugreihenfolge gleicher Stufen.
→ Führe Effekte zu Zugbeginn aus. Bewege den Gegner, wenn er noch kein gültiges Ziel hat. Aktiviere soweit möglich. Führe dann Effekte zu Zugende aus.
→ Wähle das nächste freie, über freie Felder erreichbare Feld, von dem mindestens ein gültiges Ziel anvisierbar ist. Sichtweite ist dieselbe oder eine angrenzende Matte. Bewege den Gegner bis zu 2 Felder dorthin.
→ Bei mehreren möglichen Zielfeldern entscheidet die Zielpriorität, dann die Gruppe. Die Zahl erreichbarer Ziele ist unerheblich. Ermittle Zielfelder in jedem Zug neu.
→ Ist kein gültiges Zielfeld erreichbar, bewege den Gegner stattdessen zur nächsten feindlichen Einheit. Nutze bei Gleichstand seine Zielpriorität, danach die Wahl der Gruppe. Sobald er auf seinem Zielfeld steht, endet seine Bewegung.
→ Wähle Zahl und Art der Ziele nach Chip, Reichweite, Sichtweite und Priorität. Vergleiche für die Priorität reguläre LP. Bei Gleichstand entscheidet die Gruppe.
→ Wirf die auf dem Gegner-Chip angegebene Anzahl Gegner-Kampfwürfel genau einmal und verwende das Ergebnis für alle Ziele. Auch bei Kampf-Wert 0 interagiert der Gegner mit seinen Zielen.
→ Füge jedem Ziel die Summe der Würfelergebnisse als Schaden zu und handle nach Priorität ab. Die Gruppe darf Gleichstände neu entscheiden. Reaktionen von Gegnern sind verpflichtend, die von Gruppenmitgliedern wählbar.
→ Ein gegnerischer Verteidigungs-Wert verhindert diese Menge Schaden einmal je Aktivierung. Außerhalb von Aktivierungen gilt er je Fertigkeit oder Fähigkeit.

[08] SCHLACHTENDE

→ Wendet Effekte am Rundenende an. Prüft danach, ob die Schlacht endet.

01. Prüft zuerst, ob alle Abenteurer besiegt sind.
02. Prüft danach, ob ihr das Schlachtziel erreicht habt.
03. Entscheidet andernfalls gemeinsam, ob ihr euch zurückzieht. Rückzug beendet die Begegnung grundsätzlich erfolglos und ohne reguläre Belohnung. Bei Aufklärung gelten die Sonderregeln des Schlachtziels.

→ Entfernt nach jeder Schlacht Bonus-LP und überschüssige LP und legt Abenteurer mit ihren verbleibenden LP auf den Volk-Bogen. Entfernt Zustände und überschüssige LP von fortbestehenden Gefährten und legt sie zur zuständigen Matte.
→ Erschöpft alle Würfel in Aktiv-Slots. Erholt kraftlose Würfel. Würfel in der Erschöpfungsleiste bleiben für spätere Erholung liegen.
→ Gebt Gegner in ihre Beutel, Gegner-LP und Kisten in den Vorrat. Sortiert Matten nach Form und mischt Gewölbe-Matten gleicher Form. Behandelt -SP-Erkundungskarten nach Gazette bzw. legt sie beiseite. Mischt übrige Erkundungskarten zurück.
→ Ein Gewölbe ohne Aufklärung, Durchsuchen oder vorgegebene Menge zu sammelnder Himmelsscherben gilt nie als vollständig erkundet.
→ Beim Ziel alle Gegner besiegen müssen sämtliche Gegner vom Schlachtfeld entfernt sein. Bei einer genannten Zieleinheit genügt das Besiegen oder anderweitige Entfernen dieser Einheit.
→ **Durchsuchen:** Sammle die geforderte Menge Himmelsscherben, normalerweise 3. Für Durchsuchen ist kein Rückzug als Zielschritt erforderlich.
→ **Aufklärung:** Sammle die geforderte Menge Himmelsscherben, normalerweise 3, und ziehe dich anschließend zurück. Erhalte bei mindestens einem unbesiegten Abenteurer pro gesammelter Scherbe 1 EP bis zur geforderten Menge, auch nach vorzeitigem Rückzug.
→ **Speziell:** Bei Speziell gilt das im Begegnungstext formulierte Schlachtziel.

SCHLACHTMECHANIKEN

AKTIVIEREN UND KAMPFFORM

01. Erhalte bei jeder regulären Aktivierung nach der ersten im Zug 1 Ermüdung (Experte: 2).
02. Wähle deine Kampfform.
03. Wähle bis zu 1 gültiges Ziel, sofern kein Effekt mehr erlaubt. Prüfe Sichtweite und Reichweite. Ohne Ziel kannst du keine zielgebundenen Fertigkeiten anwenden.
04. Wähle verfügbare, zur Kampfform passende Würfel bis zum jeweiligen Attributlimit. Entscheide über eine passende Waffe und wirf.
05. Wähle die zu nutzenden Ergebnisse und handle die Fertigkeiten in eigener Reihenfolge ab. Zwingende Ergebnisse bleiben verpflichtend.
06. Handle Reaktionen auf die Aktivierung nach der Würfelnutzung in gewählter Reihenfolge ab. Reaktionen von Gruppenmitgliedern sind optional, Gegnerreaktionen verpflichtend.

WÜRFELANWENDUNG

→ Addiere Schadensbeiträge der Würfelergebnisse je Ziel, statt sie als einzelne Schadensereignisse zu behandeln. Wende einen Verteidigungswert dabei nur einmal an.
→ Handle einen Kraftlos-Effekt ab und lege den Würfel auf den Volk-Bogen. Handle einen Sofort-Effekt ab und erschöpfe den Würfel.
→ Platziere einen Zustands-Fertigkeitswürfel nach seinem Effekt. Erschöpfe ihn beim Entfernen, sofern nichts anderes angegeben ist. Quest-Einheiten dürfen solche Würfeleffekte grundsätzlich nicht erhalten.
→ Fertigkeiten ohne Zielvorgabe können auch nicht angezielte Einheiten betreffen. Das zählt nicht als Interaktion mit diesen Einheiten.
→ Explizit außerhalb einer Schlacht werfbare Würfel folgen dem Aktivierungsablauf. Überspringe grundsätzlich Schritte 1 bis 3. Reaktionen auf Würfeleffekte folgen in Schritt 6.
→ Zahle den Fokus vor dem Effekt. Anhaltend und Unterbrechung sind keine Aktionen. Anhaltende Fähigkeiten gelten bei genügend Fokus. Unterbrechungen reagieren auf den im Effekt genannten Auslöser.
→ Kombinierst du kompatible Ausdauer- und Magicka-Linien, gilt für jede Gruppe ihr eigenes Limit. Auch bei null gewählten Würfeln führst du die übrigen Schritte der Aktivierung aus.
→ Verwende für durch einen Effekt hinzugefügte Kampfwürfel Gegner-Kampfwürfel. Sie zählen für Effekte als Kampfwürfel und bleiben außerhalb der Attributlimits. Gib sie nach ihrem Schaden in den Vorrat. Sie kommen nicht in Aktiv-Slots. Leere Seiten geben weder Fokus noch Schaden.

- → Handle Effekte zum Ändern oder Neuwürfeln bei der Ergebnisauswahl ab. Prüfe Einschränkungen jedes Würfels bei seiner Ausführung. Wähle die Reihenfolge der Schadenszufügung an verschiedene Einheiten.
- → Erschöpfe jeden nicht ausgeführten Fertigkeitswürfel. Ein genutztes **Fokusergebnis** erschöpft den Würfel und gewährt 1 **Fokus**.
- → Setze einen entsprechenden Würfel in einen Aktiv-Slot des angegebenen Abenteurers, ohne den Effekt sofort anzuwenden. Handle ihn zum beschriebenen Zeitpunkt ab. Erschöpfe ihn beim Entfernen grundsätzlich.
- → Erschöpfe den Würfel und wende seinen Effekt nach Beschreibung an. Wenn du diesen Effekt nicht nutzt, bleibt er ohne den Effekt in der Leiste und du erhältst keinen **Fokus** dafür.
- → Leichte und Schwere Waffe zielen nur angrenzend. Defensiv hat keine Reichweite und kann mit Kampfwürfeln Schaden verhindern.
- → Fernkampf zielt auf nicht angrenzende Felder bis zum Ausdauerwert. Magie zielt bis zum Magickawert einschließlich angrenzender Felder. In Magie sind Kampfwürfel unzulässig.
- → Nutze bei einem Würfel ohne Kampfform seine ausdrücklich angegebene Reichweite. Fehlt sie, verwende die Reichweite deiner aktuellen Kampfform.

KARTEN, SCHADEN UND ZUSTÄNDE

- → Zähle für Entfernungen die Schritte bis zum Ziel inklusive Zielfeld. Angrenzende Felder sind Entfernung 1. Bei gleich nahen oder gleich fernen Optionen wählt die Gruppe.
- → Besetzte Felder sind grundsätzlich für Bewegung und Platzierung gesperrt. Eine Erlaubnis zum Durchqueren erlaubt kein Beenden der Bewegung darauf. Stelle die Einheit andernfalls auf das nächste freie Feld, bei Gleichstand nach Gruppenwahl.
- → Einheiten sind in eigener Reichweite. Ein feindliches Ziel muss sowohl in Sicht- als auch in Reichweite sein.
- → Nimm den kürzesten Weg zum Ziel. Bei mehreren gleich kurzen Wegen wählt die Gruppe. Beende die Bewegung, wenn kein weiterer Schritt näher zum Ziel führt.
- → Rote Matten in Aufbauabbildungen sind unpassierbare Hindernisse. Lege sie mit schwarzer Rückseite aus. Blau gezeichnete Matten sind reguläre Zusatzmatten. Andere Hindernisse folgen dem Begegnungstext.
- → Zugefügter Schaden kann vor dem Erleiden verhindert werden. Zieht beim Erleiden aktuelle LP ab und verbraucht dabei grundsätzlich zuerst **Bonus-LP**.
- → Vollständig verhinderter Schaden gilt weiterhin als zugefügt. Bereits erlittener Schaden kann nicht mehr verhindert werden.
- → Schadensverhinderung ist grundsätzlich auf Schlachten beschränkt. Der Kontrolleur der Einheit bestimmt die Reihenfolge mehrerer auslösender Verhinderungseffekte.
- → Schaden ist grundsätzlich physisch. Daedrischer Schaden muss ausdrücklich so benannt sein, ignoriert **Bonus-LP** und kann nur durch ausdrücklich darauf anwendbare Effekte verhindert oder reduziert werden.
- → „Du fügst“ bezeichnet den angesprochenen Abenteurer als Quelle. „Fügt“ bezeichnet eine neutrale Quelle.
- → Ein Abenteurer erhält seinen Zustandswürfel passend ausgerichtet auf den ersten freien Platz der Erschöpfungsleiste. Der Zustand dauert bis zur Entfernung des Würfels.
- → Erhält der Abenteurer denselben Zustand erneut, entfernt den Würfel, schiebt die übrigen nach links und setzt ihn wieder auf den ersten freien Platz.
- → Bei Gegnern und Gefährten kommt der Zustandswürfel auf den Chip. Derselbe Zustand kann bei ihnen nur einmal liegen und endet bei Entfernung des Zustands, Besiegen oder Schlachtende.
- → Beim Verlust des letzten regulären LP oder bei ausdrücklichem Effekt ist die Einheit besiegt. Grundsätzlich wird sie von der Karte entfernt und erhält keine Züge mehr.
- → Besiegte Gegner kommen oben auf den Stapel besiegter Gegner. Quest- und Zieleinheiten, die für das Schlachtziel besiegt werden sollen, legt ihr beiseite.
- → Leg deinen besiegten Abenteurer auf den Volk-Bogen. Erschöpfe aktive Würfel und behalte die Würfel in der Erschöpfungsleiste.
- → Überspringe die Züge eines besiegten Abenteurers. Er erhält keine Erschöpfung, darf seine Gegenstände nicht nutzen und ist nur von explizit auf besiegte Abenteurer anwendbaren Effekten betroffen.
- → Sobald der Abenteurer wieder über 0 LP hat, ist er wiederbelebt. In einer Schlacht gibt der auslösende Effekt seinen Platz an.
- → Sind alle **Gruppenmitglieder** besiegt und nutzt die Gruppe keine Gildenunterstützung, scheitert die Begegnung am Rundenende. Zieht zur nächsten Stadt und führt Belohnungs- und Abendphase aus.
- → Auf Experte heilt ihr nach vollständiger Niederlage beim Rasten 1 LP auch ohne Abwurf. Für das Entfernen von Würfeln bleibt der Abwurf erforderlich.

GEWÖLBE, KISTEN UND SCHLOSSKNACKEN

GEWÖLBE ERKUNDEN

- → Berechne die KS aus **Gruppen-EP** mal Spielerzahl. Verwende die Zeile der Spielerzahl von links nach rechts. Ziehe je Position einen zufälligen Gegner der gedruckten Stufe, wenn sie in die Rest-KS passt. Sonst ziehe einen Gegner der höchsten Stufe, die noch passt. Ziehe die tatsächliche Stufe von der Rest-KS ab. Stoppe bei Rest-KS 0.
- → Standardvorgabe sind 3 Himmelsscherben. Wenn eine Zielmenge für das vollständige Erkunden gilt, zählen gesammelte und ausliegende Scherben zusammen.
- → Sammle beim Betreten oder Draufstellen auf ein Feld der Matte die Scherbe. Handle den blauen Effekt zur Gesamtzahl inklusive neu gesammelter Scherbe ab und setze die Aktion fort.
- → Die Falle löst beim Betreten oder Draufstellen aus. Handle ihren Effekt nach Erfolg oder Misserfolg des Knackens ab. Danach wird sie grundsätzlich inaktiv. Wirf die Karte ab, wenn keine Effekte mehr gelten.
- → Ohne Zielangabe betrifft die Falle den auslösenden Abenteurer. Bei mehreren Betroffenen wählt er ihre Reihenfolge. Grüne Umgebungseffekte betreffen Einheiten auf der Matte.
- → Ein Abenteurer kann beim Betreten eines erkundbaren Feldes, beim Draufstellen oder beim Zugbeginn darauf erkunden. Bei Zugbeginn geschieht dies vor Erholen. Eine dafür unterbrochene Bewegung darf fortgesetzt werden.
- → Die Erkunden-Aktion kann ein erreichbares erkundbares Feld in Ausdauer-Reichweite nutzen, ohne dass sich der Abenteurer dorthin bewegt. Sie schließt eine Bewegungsaktion im selben Zug aus.
- → Ziehe zuerst eine Erkundungskarte und dann eine zufällige Matte der angegebenen Form. Prüfe vor dem Anlegen, ob sie passend und überlappungsfrei mit der bestehenden Karte verbunden werden kann.
- → Ein Erkundungsfeld braucht mindestens eine freie Kante und darf nicht an ein Erkundungsfeld einer anderen Matte grenzen. Außerdem muss das Gewölbe noch unvollständig erkundet sein. Belegung ist hierfür unerheblich. Entfernte Nachbarmatten können ein Feld wieder freigeben.
- → Fehlt eine Matte der gezogenen Form, zählt die verdeckt abgelegte Karte als 1 gesammelte Himmelsscherbe. Passt die gezogene Matte nicht, wirf die Karte ab und lege die Matte unter ihren Vorrat. In beiden Fällen endet der Versuch ohne Karteneffekte.
- → Nach einem abgebrochenen Versuch ist ein neuer Auslöser nötig. Hat Betreten oder Besetzen den Versuch ausgelöst, muss der Abenteurer das Feld verlassen und erneut betreten, um im selben Zug dort erneut zu erkunden.
- → Lege ein Erkundungsfeld der neuen Matte an das erkundete Feld. Wähle ansonsten Kante und Orientierung frei. Erhalte nach Möglichkeit ein erkundbares Feld auf der neuen Matte. Die erste neue Matte berührt die Start-Matte mit nur einem Erkundungsfeld, das an beide Felder des gemeinsamen Startsymbols grenzt.
- → Führe Aufbaueffekte in ihren vorgesehenen Schritten und weitere Soforteffekte nach Wortlaut aus. Lege die Matte anschließend wie geprüft an. Ihre angrenzenden Felder sind unabhängig vom Erkundungssymbol betretbar.
- → Platziere zuerst legendäre, dann gewöhnliche Kisten. Platziere jede Kiste auf dem freien Kistenfeld mit der größten Entfernung vom erkundeten Feld. Wähle bei Gleichstand. Ohne freie Kistenfelder entfallen weitere Kisten.
- → Drehe den Stapel um und platziere Gegner von oben auf Gegnerfeldern ohne Gegner, jeweils am weitesten vom erkundeten Feld. Kisten stören dabei nicht. Wähle bei Gleichstand und gib nicht platzierbare Gegner in ihre Beutel zurück.
- → Lege gesammelte Karten zur Begegnung, um die Anzahl zu dokumentieren. Ignoriere durch eine Karte erhaltene Scherben oberhalb der geforderten Gesamtzahl.

KISTEN UND SCHLOSSKNACKEN

- → Jeder Versuch umfasst Würfeln, Anpassen und Werten. Wirf zuerst alle 3 Würfel, danach nur nicht beiseitegelegte Würfel und den reservierten Würfel für die Schlüsselziffer.
- → Je 1 Ermüdung erhöht oder senkt ein gerade geworfenes Ergebnis um 1, wiederholbar. Zwischen 1 und 6 liegen fünf Schritte.
- → Lege passende Würfel für spätere Versuche beiseite. Decke zuerst eine etwaige Schlüsselziffer ab. Pro Ziffer ist ein eigener Würfel nötig. Eine einmal abgedeckte Schlüsselziffer bleibt gedeckt, wenn ihr Würfel neu geworfen wird.
- → Betritt ein Abenteurer in seinem Zug ein Kistenfeld oder wird dorthin gestellt, darf er knacken. Zieht verdeckt eine Karte des passenden Stapels als Zahlenschloss.
- → Bei Erfolg werft ihr den Kistenchip ab. Der Abenteurer darf die Karte in Rucksack oder Ausrüstung legen. Andernfalls wirft er die Karte ab.
- → Bei Fehlschlag legt ihr die Karte verdeckt hinter den Stapel und werft den Chip ab. Bleibt der Chip durch einen Effekt liegen, muss der Abenteurer das Feld erneut betreten, um erneut zu knacken.
- → Bei Schlossknacken für andere Begegnungseffekte erhaltet ihr grundsätzlich keinen Gegenstand. Legt eine dafür verwendete Karte verdeckt unter den Stapel und werft einen auslösenden Kistenchip ab, sofern nichts anderes angegeben ist.
- → Schlossknacken unterbricht die aktuelle Aktion, die anschließend fortgesetzt werden darf. In einer Stadt- oder friedlichen Begegnung ist Knacken nur mit ausdrücklicher Textanweisung möglich.
- → Die Angabe des Schlosses begrenzt die Versuche. Gewöhnliche Schlösser haben 3 Ziffern, legendäre 4 einschließlich Schlüsselziffer. Darfst du Stellen ignorieren, kannst du sie erst bei der Erfolgsprüfung wählen.

WEITERE EFFEKTREGELN

- → Handle grundsätzlich einen Effekt vollständig ab, bevor du den nächsten beginnst. Unterbrechungen dürfen laufende Effekte verändern.
- → Wenn löst beim Ereignis aus, Nachdem direkt danach und Bevor davor. Bei gleichem Zeitpunkt entscheidet die Gruppe die Reihenfolge.
- → Sind mehrere gleichzeitig auslösende Teile eines Effekts nicht vollständig ausführbar, führt so viele wie möglich aus.
- → Ein Abenteurer besiegt eine Einheit, wenn seine Aktivierung oder sein Effekt den letzten LP entfernt oder der Effekt dies ausdrücklich sagt. Fallen und vergleichbare neutrale Effekte lösen kein Besiegen durch eine andere Einheit aus.
- → Zusätzliche Aktionen zählen nicht zu üblichen Häufigkeitsgrenzen. Eine zusätzliche Aktivierung verursacht keine Ermüdung. Ist sie die erste im Zug, wird die nächste reguläre Aktivierung wie die erste behandelt.
- → Zusätzliche Würfel zählen nicht zum jeweiligen Würfellimit und sind auch ohne gelernte Linie nutzbar. Nimm sie aus dem Vorrat und gib sie danach soweit möglich zurück.
- → Nur Abenteurer erhalten **Bonus-LP**. Bei Zuteilung durch ein **Gruppenmitglied** darf dieses eine geringere Menge als angegeben gewähren.
- → Effekte können außerhalb einer Bewegungsaktion oder eines Zuges bewegen. Beim Stellen bleiben LP und Zustände der Einheit erhalten und Auslöser für Bewegen oder Platzieren gelten nicht automatisch.
- → Platziere Abenteurer mit aktuellen LP, Gegner und Gefährten grundsätzlich mit vollen LP. Zusätzliche LP bei der Platzierung dürfen den **LP-Wert** überschreiten.
- → Anhaltende Klasseneffekte brauchen ausreichend **Fokus**. Sonstige anhaltende Effekte dauern bis zur angegebenen Beendigung, sonst bis zum Partieende. Legt gemeinsame Karten aus und dokumentiert andere Effekte auf dem Kampagnenblatt.
- → Passe einen Würfel nur innerhalb seiner Wertgrenzen an. Gewisse Fertigkeitswürfel dürfen auf 0 verringert werden.
- → Entfernen löst kein Besiegen aus. Gib einen so entfernten Gegner in den Beutel und lege ihn nicht auf den Stapel besiegter Gegner.
- → Reich- und Sichtweite sowie etwaige Verbote bestimmen, ob eine Einheit anzielbar ist. Ein Effekt auf anzielbare Einheiten löst Anzielen nur aus, wenn er tatsächlich ein Ziel wählt.
- → Pro Zug geltende Begrenzungen werden in jedem Zug zu-

rückgesetzt, auch in den Zügen anderer Einheiten.
→ Zusätzliche Würfel gewähren **Fokus** nur, wenn sie bei einer Aktivierung geworfen werden. Es kann ein fremder Zug sein. Das bloße Erschöpfen mit **Fokusseite** oben gewährt keinen **Fokus**.
→ Wende den vorübergehenden Wert an, ohne die Attribut-Plättchen anzupassen.
→ Eine Erhöhung des **LP-Werts** legt gleich viele reguläre LP hinzu. Bei Senkung entfernst du nur LP, die den neuen **LP-Wert** überschreiten. Erlaubte überschüssige LP bleiben grundsätzlich bis Schlachtende.
→ Runde ab, wenn ein Effekt Runden verlangt und keine Richtung nennt.
→ Jede ausdrücklich vorgesehene Überzeugungsprobe kann einmal versucht werden. Bestimmt die geforderte Gruppenschwierigkeit nach Angabe der Begegnung.
→ Werft zunächst verfügbare Fertigkeitswürfel ausdrücklich zugelassener Linien und nutzt sie nach ihrem Bogen. Die Grundbox nennt Redekunst.
→ Danach darf jeder Abenteurer **Fokus** seiner Wahl beitragen. Vergleicht die Summe mit der durch Würfel angepassten Schwierigkeit. Gleichstand genügt zum Erfolg.
→ Wendet angegebene Erfolgs- bzw. Misserfolgseffekte an. „Und immer" gilt bei beiden Ergebnissen.
→ Für W6-Würfe verwendet ihr entsprechend viele Dietrich-Würfel. Effekte für Schlossknacken greifen dabei nicht.
→ Werft Karten nach Typ getrennt ab. Bei erforderlichem Ziehen und leerem Stapel mischt ihr dessen Ablage zu einem neuen Stapel, sofern keine Ausnahme gilt.

QUESTS UND KAMPAGNENENDE

→ Eine angenommene Nebenquest gilt für die Gruppe und bleibt bis zum Abschluss oder Abwurf aktiv. An der Quest-Tafel entscheidet der ausführende Abenteurer, welche Quest er annimmt.
→ Maximal 4 aktive Nebenquests. Bei Überschreitung wählt ihr 4 und werft die übrigen ab. Aktive Nebenquests dürfen jederzeit abgeworfen werden.
→ Schließt erfüllte Nebenquests am Ende der Begegnungsphase ab, sofern nichts anderes angegeben ist. Unerfüllte Nebenquests dürfen grundsätzlich ohne Strafe bis zum Partieende weiterverfolgt werden.
→ Nebenquests beziehen sich auf allgemeine Ortsmerkmale und können in jeder Provinz abgeschlossen werden.

GILDENQUESTS

→ Verfolgt jeweils genau eine aktive Gildenquest. Beginnt beim Abschnitt A der gewählten Gilde. Schließt die Abschnitte nacheinander ab und lest spätere Abschnitte erst bei Erreichen, außer ein Effekt erlaubt es.
→ Schließt Abschnitte grundsätzlich am Ende der Begegnungsphase ab. Erfülltes Questziel bedeutet Erfolg. Scheitert die Questbegegnung, scheitert der Abschnitt, sofern der Abschnitt keine Ausnahme nennt.
→ Lest nach Erfolg den per Code genannten Folgeabschnitt. Der Epilog enthält keine Begegnung mehr und schließt die Quest ab.
→ Bei ausdrücklich verknüpften Abschnitten startet die Folgebegegnung sofort am selben Tag. Die jeweiligen Abschnitte regeln die Abweichungen im Tagesablauf.
→ Sonderregeln eines Abschnitts können auch außerhalb seiner Begegnung gelten. Eine empfohlene Tagesfrist ist keine zusätzliche Scheiterbedingung.

PARTIEENDE UND SPEICHERN

→ Die Partie endet mit erfolgreichem Abschluss oder Scheitern der Gildenquest. Bei Erfolg folgt noch die Belohnungsphase, dann das Speichern. Die Abendphase entfällt.
→ Verliert Partie und Kampagne, wenn die Gildenquest bis zum Ende des 12. Tages unerfüllt bleibt oder ein Quest-Abschnitt scheitert, sofern nichts anderes angegeben ist.
→ Notiert nach Partie 1 die im Epilog gewählte Provinz und Gilde für Partie 2. Partie 3 findet in derselben Provinz wie Partie 2 statt.
→ Notiert die **Gruppen-EP**, werft offene Nebenquests und beiseite gelegte Karten mit anhaltenden Effekten ab. Streicht notierte anhaltende Effekte, sofern sie nicht ausdrücklich länger gelten.
→ Gebt beim Speichern LP und **Bonus-LP** zurück. Erholt alle Fertigkeitswürfel aus Erschöpfung, kraftloser Ablage und Aktiv-Slots. Entfernt Erschöpfung und Zustände aus der Erschöpfungsleiste.
→ Setzt **Fokus** auf 0. **Gesparte EP** und Erholungswert werden übernommen. Werft zusätzliches Klassenmaterial ab und beendet Klasseneffekte. Die ausliegende Klassenseite wird übernommen.
→ Wirf verbrauchte Gegenstände, Tiere mit mindestens 1 Einsatz, als Gegenstände behandelte Würfel und aktive Verzauberungen ab. Behalte alle anderen Gegenstände.
→ Setzt die Kampagne in der gewählten Provinz fort. Übernehmt die notierten **Gruppen-EP** und den gespeicherten Abenteurer mit vollen LP. Gruppenanführer und Schwierigkeitsgrad dürfen neu gewählt werden.
→ Verliert die Kampagne, wenn Gildenquest oder Finale scheitern. Gebt das Material in die Vorräte zurück. Eine neue Kampagne beginnt mit neuen Abenteurern.
→ Haltet **Gruppen-EP** am Partieende, Abenteurernamen, Gilden und Provinzen je Partie, Haupt- und Nebenstichworte sowie relevante Notizen wie geschlossene Städte und anhaltende Effekte fest.

STICHWORTE

→ Notiert Stichworte auf dem Kampagnenblatt. Sie lösen Wirkungen aus, wenn Begegnungen, Quests oder das Finale darauf Bezug nehmen.
→ Nach Partie 1 und 2 erhaltet ihr bei Erfolg je ein Hauptstichwort. Habt ihr Gildenunterstützung genutzt, steht für die betreffende Partie dieses Stichwort anstelle des Hauptstichworts aus dem Epilog.
→ Alle aus Nebenquests erhaltenen Stichworte sind Nebenstichworte. Haltet mehrfache Vergaben mit ihrer Häufigkeit fest.

GILDENUNTERSTÜTZUNG

→ Gildenunterstützung steht einmal pro Kampagne zur Verfügung, nur in Partie 1 oder 2 und nur in der Schlacht oder beim Rasten. Notiert die Nutzung als Hauptstichwort.
→ Gildenunterstützung heilt alle Abenteurer, auch besiegte, auf volle LP und entfernt Erschöpfung und Zustände aus ihren Erschöpfungsleisten. Jeder darf eine Anzahl erschöpfter oder kraftloser Fertigkeitswürfel eigener Wahl erholen.
→ Jeder Abenteurer zieht 1 gewöhnlichen und 1 legendären Gegenstand und fügt beide seinem Inventar hinzu.
→ In einer Schlacht setzt ihr den Rundenzähler auf eine Zahl eurer Wahl und platziert wiederbelebte Abenteurer auf freien Feldern eurer Wahl. Beim Rasten bewegt ihr den Gruppenmarker bis zu 6 Felder.

FINALE

→ Das Finale ist Partie 3, nach zwei erfolgreich abgeschlossenen Partien. Das Finale der aktuellen Provinz steht am Ende ihrer Gazette.
→ Bereitet Provinzkarte und Provinzmarker nach Provinzregeln ohne Gruppenmarker vor. Baut Tag 1 laut Finale auf und setzt den Tageszähler auf 1.
→ Erhöht den Tageszähler wie üblich. Die Begrenzung auf 12 Tage entfällt.
→ Überspringt die Gruppenbewegung und ignoriert die zugehörigen Effekte. Startet automatisch die nächste Begegnung laut Finale.
→ Überspringt die Provinzregeln am Abend und das Ziehen von Begegnungskarten, sofern nicht anders angegeben. Spielt die Begegnungen tageweise in Reihenfolge. Wendet die Sonderregeln und einschlägigen Stichworte des Tages an.
→ Erfolgreiches vollständiges Finale gewinnt die Kampagne. Niederlage der Gruppe oder Nichterreichen eines vorgegebenen Finalziels verliert sie.