

Stammestätowierung

Wenn der Platz leer ist, betrifft die Begabung die auf dem Platz abgedruckte Fähigkeit. Wenn auf dem Platz ein Gegenstand liegt, betrifft die Begabung jede beliebige Fähigkeit des Gegenstands, außer solchen Fähigkeiten, die Schilde verleihen. Die beiden Effekte können auch bei verschiedenen Würfeln angewendet werden. Es ist erlaubt, eine Fähigkeit ± 1 zu nutzen, um eine Würfelzahl zu erhöhen und eine andere zu senken.

Blutdurst

In der finalen Schlacht können Karten, die du bereits besiegt hast, den Effekt von *Blutdurst* nicht auslösen, also aktivierst du deine Wut nur, wenn deine aktuelle Karte mindestens 1 Treffermarker hat.

Berserker

Nimm den Würfel von der *Berserker*-Karte und weise ihn als Treffer zu. Die Karte, die du triffst, fügt sofort Schaden zu, wodurch eine Block-Phase mitten in deinem Angriff erzeugt wird. Wickle sie sofort ab. Ungenutzte Schilde darfst du nicht für deine normale Block-Phase aufbewahren. In deiner normalen Block-Phase wird die Karte erneut Schaden zufügen, wenn sie nicht besiegt wurde. Lege den Würfel nach dem Kampf wieder auf die *Berserker*-Karte zurück. Dieser Würfel kann deine Wut niemals aktivieren.

Schildschlag

Das gilt auch für den besonderen Schritt Blocken, wenn du eine Karte mittels *Berserker* triffst. Im Grunde bedeutet das: Wenn auf einer Karte 1 oder mehr Würfel liegen, hat sie 1 Blutstropfen weniger.

Verdränge den Schmerz

Der Fokus stammt aus deinem Fokus-Vorrat. Wenn du rastest, kommt aller Fokus auf dieser Karte zurück in deinem Fokus-Vorrat, bevor du festlegst, wie viel du hinzufügen willst. Die Karte darf nie mehr als 2 Fokus haben. Wenn der Fokus dieser Karte „ausgegeben“ wurde, kommt er zurück in deinen Fokus-Vorrat. Beachte, dass diese Karte ebenfalls Verletzungen verhindert, die du bei den Karteneffekten in der finalen Schlacht gewählt hast. Fokus auf dieser Karte kann für keinen anderen Zweck genutzt werden.

Raserei

Du aktivierst immer nur ein Plättchen gleichzeitig. Wenn du einen Kampf mit nicht besieigten Gegnern beendest und du beispielsweise noch 2 nicht zugewiesene Würfel übrig hast, aktivierst du dennoch nur 1 Plättchen. Wenn beide Plättchen aktiv sind, es ist jedoch erlaubt, beide im selben Kampf zu nutzen.



Bewegen

Vorrücken



Dämonen aufdecken



Dämonen nehmen



Schatztruhe?

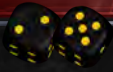


Kämpfen

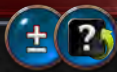
Vor dem Wurf



Wurf



Angriff



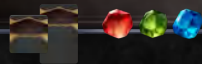
Blocken



Aufleveln & Gegenstände erhalten



Erfolge prüfen



Rasten

Wiederherstellen



Gegenstände ausrüsten



Tränke kaufen



Erfolge prüfen



Erfolge



Begabungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der 3, 5 bzw. 7 Begabungen hat. Es zählen Karten und Plättchen.



Juwelenmeisterschaft

Der erste Spieler, der mindestens 2, 3 bzw. 4 Juwelen in je 2 unterschiedlichen Farben hat. Weiße Juwelen zählen nicht.



Ausrüstungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der Gegenstände mit insgesamt mindestens 4, 7 bzw. 10 Juwelenfeldern ausgerüstet hat.



Auflevelmeisterschaft

Der erste Spieler, der Level II bzw. Level III der Begabungs-, Juwelen- oder Ausrüstungsmeisterschaft erreicht hat.



Naturgewalt

Zum Beispiel kannst du 2 grüne Juwelen versetzen, um 2 Schaden zu blocken. Juwelen auf der Karte aus früheren Kämpfen haben keinen Einfluss auf den laufenden Kampf. Beim Rasten kommen alle Juwelen in deinen Juwelenvorrat zurück, im selben Augenblick, in dem Ausdauer und Fokus wiederhergestellt werden. Bei dieser Begabung können weiße Juwelen nicht genutzt werden.

Unerschöpflicher Köcher

Der Trankplatz bleibt für den Rest des Spiels verloren. Sollte dort ein Trank gewesen sein, wirf ihn ab. *Unerschöpflicher Köcher* funktioniert fast exakt wie ein blauer Trank, außer dass er nicht für Fokusmarker gilt, die auf violetten Fähigkeitsfeldern liegen. Er kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.

Pfeilregen

Vor dem Wurf kannst du 1 Marker aus deinem Fokusvorrat auf die *Pfeilregen*-Karte versetzen, um den Würfel mit silbernen Augen zu nutzen, der auf dieser Begabung liegt. Lege den Würfel nach dem Kampf wieder zurück auf die Karte. Marker auf dieser Karte können durch blaue Tränke wiederhergestellt werden, jedoch nicht durch *Unerschöpflicher Köcher*. Beim Rasten kommen alle Marker, wieder in deinen Fokusvorrat.

Scharfschütze

Drehe 1 deiner Würfel auf eine Zahl. Wirf die übrigen. Dann, wie üblich in deinem Schritt Angriff, modifizierst du Würfel und weist sie zu.

Aufladung

Es empfiehlt sich, sofort alle roten und blauen Juwelen in deinem Juwelenvorrat in deine Ausdauer- und Fokusvorräte zu legen. Sie zählen nach wie vor als Juwelen deines Juwelenvorrats. (Juwelen, die auf ausgerüsteten Gegenständen liegen, kannst du nur beim Rasten bewegen.) Behandle rote und blaue Juwelen wie Ausdauer- und Fokusmarker. Du kannst sie bei Karteneffekten in der finalen Schlacht sogar verlieren. Bei dieser Begabung können weiße Juwelen nicht genutzt werden.

Passgenau

Weil du nur beim Rasten ausrüsten kannst, musst du bis dahin warten, um diese Begabung nutzen zu können. Gegenstände mit exakt 1 Juwel können nun ohne Juwel ausgerüstet werden. Jeder solche Gegenstand zählt nach wie vor als 1 Level für den Erfolg Ausrüstungsmeisterschaft.

Bewegen

Vorrücken



Dämonen aufdecken



Dämonen nehmen



Schatztruhe?

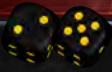


Kämpfen

Vor dem Wurf



Wurf



Angriff



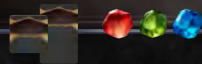
Blocken



Aufleveln & Gegenstände erhalten



Erfolge prüfen



Rasten

Wiederherstellen



Gegenstände ausrüsten



Tränke kaufen



Erfolge prüfen



Erfolge



Begabungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der 3, 5 bzw. 7 Begabungen hat. Es zählen Karten und Plättchen.



Juwelenmeisterschaft

Der erste Spieler, der mindestens 2, 3 bzw. 4 Juwelen in je 2 unterschiedlichen Farben hat. Weiße Juwelen zählen nicht.



Ausrüstungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der Gegenstände mit insgesamt mindestens 4, 7 bzw. 10 Juwelenfeldern ausgerüstet hat.



Auflevelmeisterschaft

Der erste Spieler, der Level II bzw. Level III der Begabungs-, Juwelen- oder Ausrüstungsmeisterschaft erreicht hat.



Kampfkunst

Diese Karte ersetzt den Waffenplatz, der zur Illustration passt. Sie fügt dem Platz eine weitere Fähigkeit hinzu. Sollten sich bereits Marker auf der Fähigkeit ± 1 deines Tableaus befinden, versetze sie auf die Fähigkeit ± 1 dieser Karte. Sollte bereits ein Gegenstand auf dem Platz liegen, schiebe die Karte unter ihn. Behandle *Kampfkunst* als ob es sich um einen auf deinem Tableau aufgedruckten Gegenstandsplatz handelt.

Tarnharnisch

Das Fähigkeitsfeld dieser Karte kann mit einem blauen Trank wiederhergestellt werden. Es kann verderbt werden. Es kann durch *Schattentanz* verdoppelt werden. Ein Marker auf dieser Fähigkeit kann nicht für ein violettes Fähigkeitsfeld genutzt werden.

Finte

Vor jedem Kampf musst du den Würfel, der auf dieser Karte liegt, werfen. (Aufgrund von *Doppelschlag* erforderlich.) Der *Finte*-Würfel kann während deines Schritts Angriff wie üblich durch jeden würfelmodifizierenden Effekt verändert werden. Der Würfel wird durch das Modifizieren nutzbar, selbst wenn dies seinen Wert nicht geändert hat. Wurde er nicht modifiziert, kann er weder als Treffer zugewiesen werden noch deine Wut aktivieren.

Vielseitigkeit

Das gilt auch für Segnungen. Wenn du *Vielseitigkeit* mit einer Fähigkeit $-?$ oder $+?$ kombinierst, darfst du einen Würfel auf eine beliebige andere Zahl drehen.

Doppelschlag

Wenn du die Begabung *Finte* hast, kann der Würfel, den du auf die Zahl eines anderen Würfels drehst, dein *Finte*-Würfel sein, auch wenn du diesen noch nicht modifiziert haben solltest. Es darf ein modifizierter oder nicht modifizierter Würfel sein. In der finalen Schlacht kann es sogar ein Würfel auf einer Karte sein, die du in einem früheren Teil deines Schritts Angriff besiegt hattest.

Schattentanz

Ein blaues Fähigkeitsfeld wird für dich verfügbar, wenn darauf 1 oder kein Marker liegt. Hat das Feld 2 Marker, kannst du 1 davon mittels Trank wiederherstellen, womit es wieder verwendbar ist. Karteneffekte der finalen Schlacht können blaue Felder nur verderben, wenn dort keine Marker liegen. Sobald ein Feld verderbt wurde, kann es nicht mit *Schattentanz* genutzt werden.

Bewegen

Vorrücken



Dämonen aufdecken



Dämonen nehmen



Schatztruhe?

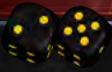


Kämpfen

Vor dem Wurf



Wurf



Angriff



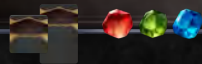
Blocken



Aufleveln & Gegenstände erhalten



Erfolge prüfen



Rasten

Wiederherstellen



Gegenstände ausrüsten



Tränke kaufen



Erfolge prüfen



Erfolge



Begabungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der 3, 5 bzw. 7 Begabungen hat. Es zählen Karten und Plättchen.



Juwelenmeisterschaft

Der erste Spieler, der mindestens 2, 3 bzw. 4 Juwelen in je 2 unterschiedlichen Farben hat. Weiße Juwelen zählen nicht.



Ausrüstungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der Gegenstände mit insgesamt mindestens 4, 7 bzw. 10 Juwelenfeldern ausgerüstet hat.



Auflevelmeisterschaft

Der erste Spieler, der Level II bzw. Level III der Begabungs-, Juwelen- oder Ausrüstungsmeisterschaft erreicht hat.



Trankbeutel

Er funktioniert wie deine anderen 4 Trankplätze. Wenn du die Begabung erhältst, wählst du, ob der erhaltene Trank rot oder blau ist.



In Unterzahl

Du kannst diese Begabung nutzen, bevor du den zusätzlichen Würfel durch *Explosiver Trank* erhältst. In der finalen Schlacht sind deine „Feinde“ deine aktuelle Karte und alle Karten rechts davon (ignoriere noch nicht aufgedeckte Rasereikarten).



Explosiver Trank

Wirf 1 Trank ab. Statt des üblichen Effekts nimmst du den Würfel von dieser Karte und drehst ihn auf eine Zahl deiner Wahl. Am Ende des Kampfs lege den Würfel auf die Karte zurück. Hast du *Schneller Schluck*, darfst du *Explosiver Trank* stattdessen nach dem Wurf nutzen. *Explosiver Trank* darf höchstens einmal pro Kampf genutzt werden. Wenn du ihn nicht nutzt, musst du den Würfel auf der Karte ignorieren – er kann deine Wut nicht aktivieren.



Schneller Schluck

Hiermit kannst du eine würfelmodifizierende Fähigkeit mehrfach in deinem Schritt Angriff nutzen. Du kannst ebenfalls Schild-Fähigkeiten wiederherstellen, allerdings können solche Fähigkeiten nicht vor deinem Schritt Blocken eingesetzt werden.



Vergiftete Klinge

Diese Fähigkeit gilt sogar für 1er und 6er, die du durch Würfelmodifikation erhalten hast.



Geheimversteck

Du erhältst den Gegenstand, aber keine Level. Er kommt in deine Gegenstandstasche und du kannst ihn beim Rasten ausrüsten.

Bewegen

Vorrücken



Dämonen aufdecken



Dämonen nehmen



Schatztruhe?

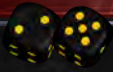


Kämpfen

Vor dem Wurf



Wurf



Angriff



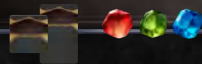
Blocken



Aufleveln & Gegenstände erhalten



Erfolge prüfen



Rasten

Wiederherstellen



Gegenstände ausrüsten



Tränke kaufen



Erfolge prüfen



Erfolge



Begabungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der 3, 5 bzw. 7 Begabungen hat. Es zählen Karten und Plättchen.



Juwelenmeisterschaft

Der erste Spieler, der mindestens 2, 3 bzw. 4 Juwelen in je 2 unterschiedlichen Farben hat. Weiße Juwelen zählen nicht.



Ausrüstungsmeisterschaft

Der erste Spieler, der Gegenstände mit insgesamt mindestens 4, 7 bzw. 10 Juwelenfeldern ausgerüstet hat.



Auflevelmeisterschaft

Der erste Spieler, der Level II bzw. Level III der Begabungs-, Juwelen- oder Ausrüstungsmeisterschaft erreicht hat.