

## SCHNELLREFERENZ

### EFFEKTE:



**Verlangsamen**  
nächste Bewegung -2 Zoll



**Schweigen**  
Bis Ende nächste Aktivierung  
keine Fähigkeiten



**Betäuben**  
Bis Ende nächste Aktivierung handlungs-  
unfähig (oder 1 Aktion opfern)



**Bluten**  
Ende der Runde 2 Schaden  
(verschwindet)



**Brennen**  
Ende der Runde 1 Schaden  
(verschwindet)



**Blenden**  
Bis Ende nächste Aktivierung  
-2 NK/FK



**Festhalten**  
Bis Ende nächste Aktivierung keine  
Bewegung (oder 1 Aktion opfern)

### REICHWEITEN:

Nahkampf 1 Zoll  
Fernkampf 4 Zoll

### AKTIONEN:

- 1.) Standardbewegung und Basisangriff
- 2.) Standardbewegung und Fähigkeit
- 3.) Rennen
- 4.) Teleport (kostet 2 Aktionen)

### WEITERE DEFINITIONEN:

**Kritische Treffer:** Jede gewürfelte 6 verursacht 2 Schadenspunkte

**Stoß:** Das getroffene Modell wird den Stoß-Wert in gerader Linie vom stoßenden Modell wegbewegt.

**Betören:** Das getroffene Modell wird den Betören-Wert in gerader Linie auf das betörende Modell zubewegt.

### ABLAUF EINER AKTION MIT REAKTION:

- 1.) Effekte und Fähigkeiten zu Beginn der Aktivierungsphase wirken.
- 2.) Der aktive Spieler benennt den Helden, der eine Aktion ausführen soll.
- 3.) Beide Spieler haben die Möglichkeit, Ausrüstung zu kaufen.
- 4.) Der aktive Spieler sagt die geplante Aktion seines Helden an.
- 5.) Der passive Spieler sagt die geplante Reaktion eines seiner Helden an.
- 6.) Der aktive Spieler führt die angesagte Aktion aus.
- 7.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 8.) Der passive Spieler führt die angesagte Reaktion aus, sofern das noch möglich ist.
- 9.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 10.) Ggf. reagiert eine Kreatur, ein Monster oder Golem auf die Aktion des aktiven Spielers.
- 11.) Ggf. reagiert eine Kreatur, ein Monster oder Golem auf die Reaktion des passiven Spielers.
- 12.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt.
- 13.) Effekte und Fähigkeiten zum Ende der Aktivierung wirken.
- 14.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 15.) Beide Spieler haben die Möglichkeit, Ausrüstung zu kaufen.
- 16.) Die Aktion endet.



# SCHNELLREFERENZ

## EP

Ereignis	EP Held	EP Team
Golem ausschalten	1	
Kreatur ausschalten	1	
Unterstützung Kreatur ausschalten (2 Zoll)	1	
Monster ausschalten	2	1
Turm zerstören		2
Helden ausschalten	3	
Unterstützung Helden ausschalten (in 4 Zoll)	1	

## Gold

Ereignis	Held	Team
Rundenbeginn	1	
Golem ausschalten	1	
Helden ausschalten	3	
Unterstützung Helden ausschalten (in 4 Zoll)	1	
Kreaturen ausschalten	2	
Monster ausschalten	1	2
Turm zerstören		2

## Standardspiel

Ereignis	Siegpunkte
Einen Held ausschalten	1
Einen Turm zerstören	2
Cydra ausschalten	2
Drako ausschalten	3
Artefakt zerstören	6

## Türme

	Innere Türme	Äußere Türme
FK	9	7
AGIL	3	3
RST	3	3
LEBEN	8	5

## Golem

	Golem
NK	3
BEW	3
AGIL	4
RST	0
MR	0
LEBEN	2