Kampfrunde

Spielerzug

1. Beginn des Zuges
   - Auf 3 und 0 zurücksetzen
   - 5 Karten ziehen
   - Würfeln
   - & „Beginn des Zuges“-Fähigkeiten
2. Karten ausspielen
   - Untereinander absprechen
   - Karten ausspielen
3. Ende des Zuges
   - „Ende des Zuges“-Fähigkeiten
   - Hand abwerfen

Gegnerzug

1. Blockmarker entfernen
2. Gegneraktionen
3. Marker weiterschieben

Symbole

: Treffer. Fügen Schaden zu.

: Block. Verhindert Schaden.

: Jedes fügt +1 Schaden zu.

: Verwundbar. Erhalte im nächsten Angriff doppelten Schaden pro . Entferne dann einen -Marker.

: Schwäche. Füge im nächsten Angriff -1 Schaden pro zu. Entferne dann einen -Marker.

vs. : Bei Angriff auf heben sich die Effekte gegenseitig auf (Marker werden trotzdem entfernt).

: Flächenschaden. Alles was diesem Symbol folgt, betrifft alle Gegner in einer Reihe (und den Boss) bzw. alle Spieler (bei Gegneraktionen).

: Energie zum Ausspielen von Karten.

: Decke 3 normale Beutekarten auf. Füge 1 deinem Deck hinzu oder überspringe.

: Decke 3 normale Beutekarten auf. Verbessere 1 und füge sie deinem Deck hinzu oder überspringe.

: Decke 3 seltene Beutekarten auf. Füge 1 deinem Deck hinzu oder überspringe.

Monster
Lege 1 in jede Spielerreihe.

Elitemonster
Lege 1 in die unterste Reihe.

Ereignis
Ziehe 1 Ereignis ?.

Händler
Drehe dieses Tableau um.

Schatz
Jeder Spieler erhält 1 .

Lagerfeuer
[Ausruhen] Heile 3 TP, oder
[Schmieden] Verbessere 1 Karte.