

# NEBEL ÜBER VALSKYRR

SPIELREGEL



## INHALTSANGABE

<b>Spielmaterial</b> .....	2
<b>Spielüberblick</b> .....	3
<b>Sieg und Niederlage</b> .....	3
<b>Grundlegende Begriffe</b> .....	3
Effekte .....	3
Ziele .....	3
Goldene Regel .....	3
Es wird immer abgerundet .....	3
Spieler wählen aus .....	3
Schlüsselwörter .....	3
Karten ablegen und ziehen .....	3
Das Heldendeck und das Begraben von Karten .....	3
Im Spiel .....	3
Zerstören .....	3
Karten anhängen .....	3
Verbündete .....	4
<b>Spielaufbau</b> .....	4
<b>Spielzonen</b> .....	5
Heldenzone .....	5
Abenteurerzone .....	5
<b>Spielmaterial</b> .....	5
Heldenkarten .....	5
Gegnerkarten .....	5
Abenteurerkarten (Begegnungskarten und Zeitkarten) .....	6
Ortsplättchen .....	6
Tableaus .....	7
Spielmarker .....	7
<b>Symbolübersicht</b> .....	8
<b>Rundenstruktur</b> .....	8
Phasenübersicht .....	8
1. Verstärkungsphase .....	8
2. Reisephase .....	9
3. Verfolgungsphase .....	10
4. Angriffsphase .....	10
5. Verteidigungsphase .....	11
6. Wiederherstellungsphase .....	11
7. Zeitphase .....	11
<b>Erweiterte Regeln</b> .....	12
Große Heldentaten und Belohnungsausrüstung .....	12
Aktionen .....	12
Beschränkungen der Heldenzone .....	13
Aktionen abhandeln .....	13
Schaden, Wunden und Heilung .....	14
Zustände .....	15
Gegner aufstacheln und beschwichtigen .....	16
Sonderfertigkeiten der Gegner .....	16
Spielstandsleisten .....	16
Ortsplättchen .....	17
Begegnungen .....	18
<b>Anhang 1:</b> <b>Ausführliche Aktionsstruktur</b> .....	18
<b>Credits</b> .....	19

## SPIELINHALT

### 385 Karten:

- 236 Heldenkarten (durchnummeriert von 1-236), davon:  
    79 Heldentat-Karten (Grunddeck), 108 Große Heldentat-Karten,  
    23 Ausrüstungskarten (Grunddeck), 14 Belohnungs-Ausrüstungskarten,  
    12 Einmalige Belohnungs-Ausrüstungskarten
- 102 Normale Gegnerkarten (Nummer 237-338), davon:  
    34 Normale blaue Gegner, 34 Normale grüne Gegner, 34 Normale rote Gegner
- 4 Doppelseitige Endgegnerkarten (Nummer 339-342)
- 18 Normale Begegnungskarten (Nummer 343-360)
- 4 Endbegegnungskarten (Nummer 361-364)
- 13 Zeitkarten (Nummer 365-377)
- 8 Doppelseitige Übersichtskarten (Nummer 378-385), davon:  
    4 Abenteurer-Übersichtskarten, 4 Spielhilfe-Karten

### 153 Marker:

- 56 Wundenmarker, davon:  
    48 Marker mit dem Wert 1, 8 Marker mit dem Wert 3
- 30 Beutemarker
- 20 Zielmarker
- 40 Zustandsmarker, davon:  
    16 Brandmarker, 8 Benommenheitsmarker, 8 Giftmarker, 8 Schwächemarker
- 6 Abenteurermarker (mit den Buchstaben A, B, C D, E und F)
- 1 Gruppenmarker (mit Standfuß)

### 22 Ortsplättchen

- 7 Ödlande
- 7 Wildnis
- 7 Grenzmarken
- 1 Zuflucht

### 8 Tableaus:

- 7 Doppelseitige Heldentableaus
- 1 Doppelseitiges Abenteuertableau

### 10 Holzwürfel

### 2 Handbücher:

- 1 Spielregel
- 1 Abenteurerbuch



## SPIELÜBERBLICK

**Nebel über Valskyrr** ist ein Fantasy-Abenteuerspiel für 1–4 Spieler in einem mystischen Land voller glorreicher Abenteuer, schrecklicher Gegner und unheimlicher Magie. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Helden, die sich zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben, um dem Nebel zu trotzen. Gemeinsam ziehen sie durch von Monstern bewohnte Orte und stellen sich den Gefahren der vielfältigen Begegnungen auf ihrer Reise. Sie müssen sowohl im Kampf als auch bei der Bewältigung aller anderen Schwierigkeiten eng zusammenarbeiten, um den Ort der finalen Schlacht zu erreichen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Denn sonst verschlingt der kalte Nebel einen weiteren Teil der schneebedeckten Wildnis von Valskyrr, dem Heimatland der stolzen Menschen, die der Dunkelheit Widerstand leisten.

## SIEG UND NIEDERLAGE

**Nebel über Valskyrr** ist ein rein kooperatives Spiel. Das bedeutet, dass die Spieler entweder gemeinsam den Sieg erringen oder als Team untergehen.

**Alle Spieler gewinnen** das Spiel, falls sie die Endbegegnung des gewählten Abenteurers erfolgreich abschließen.

**Alle Spieler verlieren** das Spiel:

- falls 1 beliebiger Held getötet wird, bevor die Endbegegnung des Abenteurers zur aktiven Begegnung wird.
- falls alle Helden getötet werden, während die Endbegegnung des Abenteurers die aktive Begegnung ist.
- sobald der Zeitanzeiger das letzte Feld der Zeitleiste  erreicht oder überschreitet.

## GRUNDLEGENDE BEGRIFFE

Hier werden einige grundlegende Begriffe erläutert, mit denen man sich vor dem Lesen der übrigen Spielregeln von **Nebel über Valskyrr** vertraut machen sollte.

### Effekte

**AKTIONEN** und **SONDERFERTIGHEITEN** haben Effekte. Im Grunde ist alles, was während des Spiels geschieht, vom Zufügen von Schaden bis zum Ziehen und Ablegen von Karten, entweder ein Effekt oder die Folge eines Effekts.

### Ziele

Eine Aktion, Sonderfähigkeit oder Sonderfertigkeit hat grundsätzlich nur einen einzelnen Helden, Gegner, Ablagestapel oder ein einzelnes Deck zum Ziel. Eine Ausnahme hiervon bilden Effekte, die es den Spielern ausdrücklich erlauben oder sie dazu zwingen, mehrere Ziele auszuwählen.

### Goldene Regel

Falls der Text einer Karte diesen Regeln widerspricht, hat die Karte immer Vorrang. Falls der Kartentext im Konflikt mit den Regeln auf einer anderen Karte steht, gilt die Regel, die etwas untersagt. Falls zum Beispiel der Effekt einer Karte einen Gegner zum Ziel haben kann, ist es trotzdem nicht erlaubt, einen Gegner als Ziel zu wählen, der nicht von Karteneffekten betroffen sein kann.

### Es wird immer abgerundet

Falls eine Spielsituation fordert, dass eine Zahl halbiert wird ( $\frac{1}{2}$ ), wird immer abgerundet. Anders ausgedrückt, die Hälfte von 5 ist in diesem Fall 2 und die Hälfte von 1 ist 0.

### Spieler wählen aus

Falls eine Spielsituation von den Spielern fordert, zwischen zwei oder mehr Möglichkeiten zu wählen (wie zum Beispiel die Wahl zwischen mehreren Gegnern, die einen Helden angreifen), können sich die Spieler immer frei für die Möglichkeit entscheiden, die sie für die beste halten. Dies gilt auch für Spieleffekte, die gleichzeitig auftreten könnten. In diesem Fall können die Spieler die Reihenfolge der Effekte frei wählen.

## Schlüsselwörter

Schlüsselwörter sind kursiv gedruckte Wörter, die auf verschiedenen Spielelementen zu finden sind. Schlüsselwörter haben keine eigenständige Bedeutung, es wird aber oft von speziellen Spieleffekten auf sie Bezug genommen. Einfach ausgedrückt: Immer, wenn ein Effekt sich auf *Kampf*-, *Arkan*- oder *Fernkampf*-Karten bezieht, interagiert er genau mit den Karten, die dieses Schlüsselwort besitzen.

Eine Karte kann jedes Schlüsselwort nur ein Mal besitzen. Selbst wenn ein Effekt einer Karte für einen gewissen Zeitraum ein Schlüsselwort verleiht, dass sie bereits besitzt, hat sie dieses nur ein Mal.

## Karten ablegen und ziehen

In **Nebel über Valskyrr** gibt es mehrere verschiedene Kartendecks. Jedes dieser Decks hat seinen eigenen Ablagestapel. Immer, wenn eine Karte aus einer beliebigen Zone oder von der Hand  abgelegt wird, muss diese Karte auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt werden.

Immer, wenn ein Spieler ohne weitere Anweisungen aufgefordert wird, Karten zu ziehen, bedeutet dies, dass er von seinem eigenen Deck zieht. Wenn ein Spieler gezwungen wird oder die Gelegenheit erhält, Karten abzulegen, werden diese von seiner Hand  abgelegt. Ausnahmen zu dieser Regel werden in der Beschreibung des jeweiligen Effekts erklärt.

## Das Heldendeck und das Begraben von Karten

Das Heldendeck hat zwei verschiedene Bedeutungen: Einerseits beinhaltet es alle Aktionen, die dem Helden zur Verfügung stehen, und andererseits zeigt es dessen Lebenspunkte  an. Helden haben (anders als Gegner) keinen festen Lebenspunktwert . Sie sterben nur, wenn ihr Heldendeck und der zugehörige Ablagestapel komplett leer sind und ihnen dann Schaden zugefügt wird, durch den sie Karten begraben müssten.

Karten werden begraben, indem man sie auf einen gesonderten Ablagestapel, den Friedhof, legt. Jeder Spieler hat also 2 getrennte Stapel abgelegter Karten. Karten, die abgelegt werden, kommen offen oben auf den Ablagestapel. Karten, die begraben werden, kommen offen oben auf den Friedhof.

## Im Spiel

Damit eine Karte **IM SPIEL** ist, muss sie sich offen in einer der Zonen befinden (das gilt für Heldentaten-, Ausrüstungs- und Gegnerkarten) oder sie muss die aktive Begegnung sein (das gilt für Begegnungen). Karten auf der Hand  eines Spielers, in beliebigen Decks und auf beliebigen Ablagestapeln (einschließlich des Friedhofs) gelten nicht als im Spiel. Als grundsätzliche Regel gilt, dass nur Spielelemente, die sich im Spiel befinden, als Ziel für Effekte gewählt werden können. In Ausnahme dazu erlauben oder erzwingen einige Effekte jedoch, dass Spieler mit Karten interagieren, die abgelegt, begraben oder Teil eines bestimmten Decks sind.

Karten auf der Hand  befinden sich also nicht im Spiel, obwohl Spieler sie ausspielen können und sie damit für die Dauer ihres Effekts (oder bis sie aus einer Heldenzone  entfernt werden) ins Spiel bringen können.

## Zerstreuen

Immer, wenn die Spieler angewiesen werden, Gegner zu zerstreuen, legen sie einfach alle Gegner im Spiel ab.

## Karten anhängen

Einige Karten erlauben oder erzwingen, dass Karten an andere angehängt werden. Um eine Karte anzuhängen, legt man sie einfach unter die Karte, an die sie angehängt wird. Grundsätzlich behält eine so angehängte Karte all ihre Merkmale, kann aber nur eingesetzt werden, wie es auf der Karte beschrieben ist, an die sie angehängt ist, oder wie es der Effekt, durch den sie angehängt wurde, beschreibt.

## Verbündete

Einige Karten beziehen sich auf Verbündete. Dies kann vorerst ignoriert werden, da Verbündete erst durch zukünftige Erweiterungen Teil des Spiels werden.

# SPIELAUFBAU

Um eine Partie **Nebel über Valskyrr** aufzubauen, werden folgende Schritte sorgfältig nacheinander abgehandelt:

## 1. Wahl des Abenteuers

Zuerst wird das zu spielende Abenteuer ausgewählt. Für das erste Spiel wird das Einführungsabenteuer **In die Wildnis** ausdrücklich empfohlen. Die dem Abenteuer zugehörige Referenzkarte, die Endbegegnungskarte und die Endgegnerkarte werden herausgesucht.

## 2. Wahl der Helden & Abenteuertableau

Jeder Spieler wählt einen Helden aus und nimmt sich dessen Heldentableau und all seine Karten. Alle Karten, die zu einem Helden gehören, können an seinem jeweiligen Symbol erkannt werden (☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞): das Grunddeck des Helden (Heldentaten und Ausrüstung), das Große Heldentatendeck und das Belohnungs-Ausrüstungsdeck. Außerdem erhält jeder Spieler einen Holzwürfel. Jeder Spieler legt sein Heldentableau direkt vor sich in seine Heldenzone. Der Holzwürfel wird auf die Gegnerfokusleiste ☞ des Heldentableaus gelegt und zwar auf das dunkel eingefärbte Feld (üblicherweise 3 oder 4). Dieser Holzwürfel wird von nun an als Fokusanzeiger bezeichnet.

Das Abenteuertableau wird so platziert, dass alle Spieler es gut erreichen können. 1 Holzwürfel wird auf die Zeitleiste ☞ gelegt und zwar auf das Feld, das ☞-Symbole entsprechend der Anzahl der Helden zeigt. Dieser Holzwürfel wird von nun an als Zeitanzeiger bezeichnet. 1 weiterer Holzwürfel wird auf die Startposition (ganz links) der Verstärkungsleiste ☞ gelegt. Dieser Holzwürfel wird von nun an als Verstärkungsanzeiger bezeichnet.

Falls die Spieler noch nicht viel Erfahrung mit **Nebel über Valskyrr** haben, sollte kein Tableau so liegen, dass die Seite mit Endgegner-Symbol ☞ nach oben zeigt.

## 3. Aufbau der Heldendecks

Jeder Spieler sucht die Einfachen Ausrüstungskarten aus seinem Grunddeck heraus, die auf seinem Heldentableau aufgeführt sind, und legt sie offen unterhalb seines Heldentableaus aus. Dann werden alle übrigen Karten des Grunddecks gemischt und als verdeckter Nachziehstapel rechts neben dem Heldentableau bereitgelegt. Alle Großen

Heldentaten werden als offener Stapel so bereitgelegt, dass der Spieler ihn gut erreichen kann.

## 4. Zusammenstellung des Belohnungsdecks

Die meisten Abenteuer haben besondere Regeln für das Erstellen des Belohnungsdecks, es empfiehlt sich daher **zuerst auf der Referenzkarte oder im Abenteuerbuch nachzulesen, welche Regeln gelten**.

Wenn nicht anders vorgegeben mischt jeder Spieler die Belohnungskarten seines Helden, zieht davon 1 Karte verdeckt und mischt sie in das allgemeine Belohnungsdeck. Alle übrigen Belohnungskarten der Helden werden verdeckt zurück in die Spielschachtel gelegt. Sie kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz. Das Belohnungsdeck sollte so bereitgelegt werden, dass die Spieler es gut erreichen können.

## 5. Aufbau der Gegner

Die normalen Gegnerkarten werden entsprechend ihrer Rückseite in drei Stapel sortiert. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit ausreichend Platz für einen dazugehörigen Ablagestapel bereitgelegt. Achtung: Das gewählte Abenteuer gibt an, welche Endbegegnung und welcher Endgegner verwendet und wie diese vorbereitet werden.

### BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU (2 SPIELER)

Zur Veranschaulichung sind in diesem beispielhaften Spiel-aufbau ausnahmsweise fast alle Orte, Decks und Stapel offen ausgelegt und es befinden sich bereits drei Gegner in der Abenteuerzone **A** (normalerweise wäre diese Zone zu Beginn des Spiels leer).

- |  |   |
|--|---|
| 1. Endbegegnung des Abenteuers   | 5. Allgemeiner Vorrat   |
| 2. Orte (normalerweise ist zu Spielbeginn nur der Startort aufgedeckt)   | 6. Gegner in der Abenteuerzone (normalerweise ist die Zone zu Spielbeginn leer) |
| 3. Heldentableau mit Heldendeck (rechts) und Startausrüstung (unterhalb) | 7. Abenteuertableau   |
| 4. Platz für die Gegner, die später in die Heldenzone kommen             | 8. Zeitstapel   |
|  | 9. Begegnungsstapel   |
|  | 10. Belohnungsdeck  |
|  | 11. Stapel der Großen Heldentaten (einer pro Held)                              |
|  | 12. Gegnerstapel  |



## 6. Vorbereitung der Abenteuerkarten

Begegnungs- und Zeitkarten werden getrennt voneinander gemischt und als verdeckte Stapel bereitgelegt. Sie sollten so platziert werden, dass ausreichend Platz für die dazugehörigen Ablagestapel ist und jeder Spieler sie gut erreichen kann.

## 7. Aufbau der Orte

Die Ortsplättchen werden entsprechend den Anweisungen des Abenteurers ausgelegt und der Gruppenmarker entsprechend platziert.

## 8. Vorbereitung von allgemeinem Vorrat und Beutevorrat

Die Marker werden nach Sorten (Wunden , Beute , Fortschritt , Brand , Benommenheit , Gift , und Schwäche ) sortiert und als allgemeiner Vorrat zentral bereitgelegt. Falls das Abenteuer keine anderslautenden Anweisungen enthält, wird zu Spielbeginn 1 Beutemarker  als Beutevorrat – deutlich abgegrenzt vom allgemeinen Vorrat – in die Abenteuerzone gelegt.

## 9. Ziehen der Starthand

Jeder Spieler zieht jetzt 5 Karten von seinem Helden deck als Handkarten . Jetzt kann das Spiel beginnen! Wird später Nachgezogen gilt ein Nachziehlimit von 5 Karten, das heißt jeder Spieler zieht wieder auf 5 Handkarten auf (hat man mehr als 5 Karten werden diese nicht abgelegt, man darf aber keine weiteren Karten ziehen).

## SPIELZONEN

Eine Partie *Nebel über Valskyrr* wird nicht nur auf einem Spielfeld, sondern auf verschiedenen Spielzonen auf dem Spieltisch gespielt.

### Heldenzone

Jeder Spieler hat seine eigene Heldenzone, die aus dem Bereich direkt vor ihm besteht. Hier werden Heldentableau, Helden deck, Ablagestapel, Friedhof und Marker platziert. Jedes Heldentableau hat vorgesehene Ablagestellen für die meisten Karten und Decks, die ein Spieler verwenden kann. Ein Teil der Heldenzone ist außerdem für Gegner vorgesehen.

### Abenteuerzone

Die Abenteuerzone enthält das Spielfeld, das beim Spielaufbau aus den Ortsplättchen gebildet wird, das Abenteuertableau und sämtliche Gegnerkarten, die von den jeweiligen Decks gezogen und ins Spiel gebracht worden sind. Sobald eine Begegnung ins Spiel kommt, wird diese Karte offen rechts auf das Abenteuertableau auf den Platz „Aktive Begegnung“ gelegt. Die Abenteuerzone ist außerdem der Platz, an dem die Spieler ihren Beutevorrat aufbewahren.

Bei der Vorbereitung des Spieltischs ist darauf zu achten, dass ausreichend Platz für aufgedeckte Gegnerkarten vorhanden ist, da die Reihenfolge, in der diese gezogen werden, für den Spielablauf von Bedeutung ist.

## SPIELMATERIAL

### Heldentaten

Es gibt in *Nebel über Valskyrr* zwei grundsätzliche Arten von Heldentaten: Heldentaten und Ausrüstung. Die mit „Grundset“ gekennzeichneten Heldentaten und Ausrüstungen bilden das Startdeck und die Startauslage des Spielers. Jeder Held hat außerdem einen Kartenstapel mit Großen Heldentaten, die während des Spiels von ihm erworben werden können. Belohnungs-Ausrüstung erhält man, sobald das Spiel das Ziehen vom Belohnungsdeck erlaubt, normalerweise nach dem erfolgreichen Bewältigen einer Begegnung.

### Heldentat-Karten

Jedes Grunddeck besteht zum Großteil aus Heldentat-Karten. Sie stehen für die Manöver oder Kräfte, die einem Helden zur Verfügung stehen. Die Großen Heldentaten-Karten befinden sich zu Spielbeginn auf einem separaten, offenen Stapel und können während des Spiels erworben werden. Die Beutekosten geben an, wie viele Beutemarker jeweils aus dem Beutevorrat in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden müssen, um eine Karte zu erwerben. Die Beschränkung der Heldenzone gibt an, wie viele Karten einer bestimmten Art sich gleichzeitig in derselben Heldenzone befinden können (siehe Seite 13).



### Ausrüstungskarten

Zu Beginn des Spiels hat jeder Held seine Startausrüstung in der Heldenzone , der Rest seiner Ausrüstungskarten befindet sich in seinem Helden deck. Die Beutekosten auf allen Belohnungs-Ausrüstungskarten (sowohl den goldenen Belohnungs-Ausrüstungen, die zu speziellen Helden gehören, als auch den silbernen einmaligen Belohnungs-Ausrüstungen) geben an, wie viele Beutemarker die Spieler ihrem Beutevorrat hinzufügen können, falls sie sich dafür entscheiden, die Belohnung aufzugeben und zurück ins Belohnungsdeck zu legen.

Das Helden symbol auf einer goldenen Belohnungs-Ausrüstungskarte gibt an, zu welchem Helden diese Karte gehört. Alle Belohnungs-Ausrüstungskarten ohne Helden symbol gelten als allgemeine Belohnungskarten.

Die Beschränkung der Heldenzone (z. B.  A1) limitiert die Anzahl der Karten einer bestimmten Art, die sich gleichzeitig in derselben Heldenzone befinden können.

### Gegnerkarten

Es gibt zwei Arten von Gegnerkarten in *Nebel über Valskyrr*: Normale Gegner und Endgegner. Normale Gegner werden während jeder Begegnung vom jeweiligen Deck gezogen. Endgegner sind üblicherweise starke Gegner, welche die Spieler überwinden müssen, um ein Abenteuer erfolgreich abzuschließen.





**AUFBAU DER GEGNERKARTEN**

1. Beutebelohnung
2. Illustration
3. Kartenname
4. Kampferte
5. Gegnerart: Symbol für Normale Gegner / Wütende Gegner / Endgegner
6. Lebenspunkte
7. Textfeld für Fertigkeiten und Verwundbarkeiten
8. Schlüsselwörter
9. Kartennummer

### Normale Gegner

Die Helden treffen in beinahe jeder Runde ihres Abenteuers auf normale Gegner. Alle Gegner haben Kampferte, bestehend aus: der Art ihrer Angriffe und ihrer Verteidigung, einem Lebenspunktewert und einer Beutebelohnung (die Anzahl der Beutemarken, welche die Helden ihrem Beutevorrat hinzufügen, wenn dieser Gegner getötet wurde).

### Endgegner

Einen Endgegner kann man am Fehlen der Lebenspunkte erkennen. Die Belohnung für das Töten eines Endgegners wird normalerweise auf der aktiven Begegnungskarte angegeben (häufig steht sie in direktem Zusammenhang mit dem Abschluss des Abenteuers und damit dem Spielende). Den Lebenspunktewert eines Endgegners findet man immer in den Abenteuerregeln sowie auf der Abenteuer-Referenzkarte.

### Wütende Gegner

Wütende Gegner (erkennbar an dem Symbol für wütende Gegner) sind keine eigene Gegnerart und werden in jeder Hinsicht wie normale Gegner oder Endgegner behandelt (abhängig von den anderen Gegner-



Symbolen auf der Karte). Einige Effekte und Fertigkeiten beziehen sich aber auf wütende Gegner.

## Abenteuerkarten

Es gibt zwei Arten von Abenteuerkarten: Begegnungs- und Zeitkarten. Eine neue Begegnungskarte wird immer am Ende der Reisephase gezogen, falls der aktive Ort gefährlich ist und sich keine aktive Begegnungskarte in der Abenteuerzone befindet. Eine Zeitkarte wird am Ende jeder Runde gezogen.

### Begegnungskarten

Jede Begegnungskarte gibt genau an, welchen und wie vielen Gegnern sich die Helden stellen müssen, solange die Begegnung aktiv ist. Die Anzahl und Art der Startgegner gibt an, wie viele Gegner von welchem Gegnerdeck gezogen werden. Der Verstärkungswert zeigt an, wie weit der Verstärkungsanzeiger auf der Verstärkungsleiste des Abenteuer-tableaus verschoben wird.



**AUFBAU DER BEGEGNUNGSKARTEN**

1. Kartenname
2. Begegnungsart: Normal / Endgegner
3. Startgegner (Anzahl und Art)
4. Verstärkungswert
5. Regeltextfeld
6. Kartennummer

### Zeitkarten

Am Ende jeder Runde wird eine Zeitkarte gezogen. Der Zeitleistenwert wird sofort angepasst, der Zeitanzeiger wird verschoben und Effekte auf der Zeitleiste werden abgehandelt. Anschließend wird der Ereignis-Teil der Karte abgehandelt.



**AUFBAU DER ZEITKARTEN**

1. Kartenname
2. Kartenart (Zeitkarte)
3. Zeitleistenwert
4. Textfeld
5. Kartennummer

## Ortsplättchen

Beim Spieldaufbau werden die Ortsplättchen so auf dem Tisch ausgelegt, dass ein einzigartiges Spielfeld entsteht, das die Gruppe im Verlauf des Abenteuers erforschen kann.



**AUFBAU DER ORTSPLÄTTCHEN**

1. Kartentitel
2. Schlüsselwörter des Orts
3. Sonderfähigkeit des Orts
4. Regeneration des Orts
5. Dungeonsymbol (wird erst in späteren Erweiterungen verwendet)

## Tableaus

Das Spiel enthält acht Tableaus: 1 Abenteuer tableau und 7 Helden tableaus (1 pro Held). Alle Tableaus sind doppelseitig bedruckt, die Seite mit dem Endgegner-Symbol wird für Spiele mit höherem Schwierigkeitsgrad verwendet.

### Heldentableaus

Zu jedem Helden gehört ein einzigartiges Heldentableau, das zu Spielbeginn mittig in die Heldenzone des jeweiligen Spielers gelegt wird. Auf dem Heldentableau sind die Startausrüstung des Helden, Angaben zu seinen Sonder- und Ausrüstungsfähigkeiten sowie seine Regeneration vermerkt. Auf der Gegnerfokusleiste wird mit dem Fokusanzeiger der aktuelle Fokuswert des Helden angezeigt. Außerdem liegen hier Zustandsmarker (positive wie negative), die der Held erhalten hat.

**AUFBAU DES HELDENTABLEAUS**

1. Name und Klasse des Helden
2. Gegnerfokusleiste
3. Sonderfähigkeiten des Helden
4. Ausrüstungsfähigkeiten des Helden
5. Startausrüstung in der Heldenzone
6. Regenerationsfaktor
7. Heldensymbol

### Abenteuertableau

Auf dem Abenteuertableau wird der aktuelle Stand des Abenteuers angezeigt. Die Zeitleiste ist eine Art Sanduhr des Verderbens – hier wird angezeigt, wie viel Zeit den Helden bleibt, bis sie besiegt werden. Die Verstärkungsleiste zeigt an, wie viele Gegner pro Runde insgesamt den Heldenzonen hinzugefügt werden. Rechts auf dem Abenteuertableau wird die derzeit aktive Begegnung platziert.

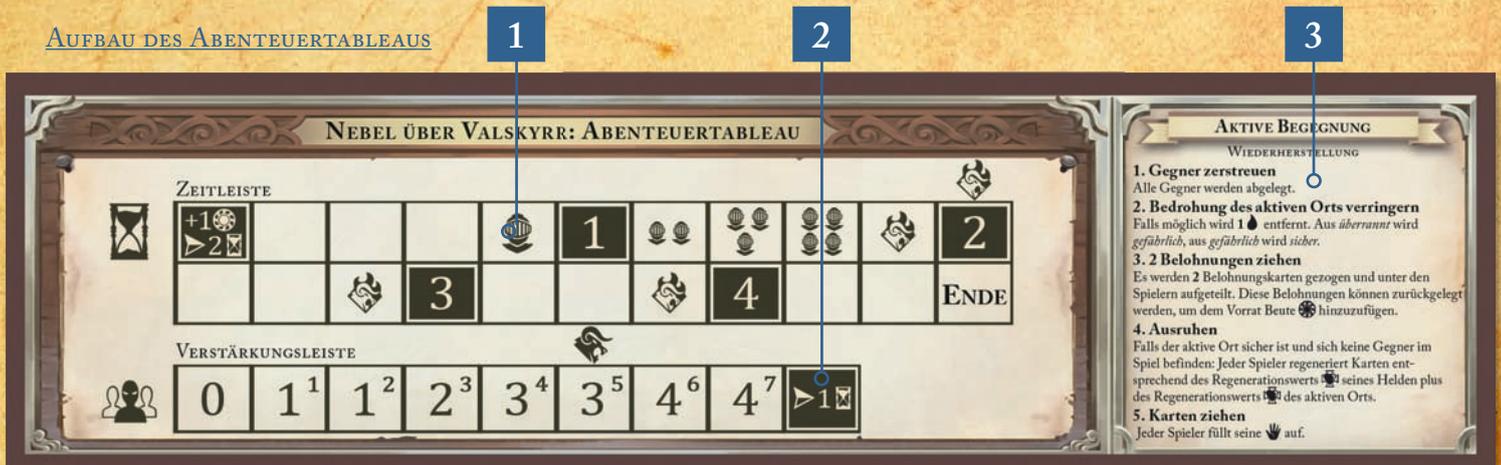
**AUFBAU DES ABENTEUERTABLEAUS**

1. Zeitleiste
2. Verstärkungsleiste
3. Platz für die aktive Begegnung (mit Kurzübersicht der Wiederherstellung)

### AUFBAU DES HELDENTABLEAUS



### AUFBAU DES ABENTEUERTABLEAUS



## Spielmarker

153 Spielmarker, davon:



40 Zustandsmarker, davon:



6 Abenteuermarker (mit den Buchstaben A, B, C, D, E und F)



1 Gruppenmarker (mit Standfuß)



## SYMBOLÜBERSICHT

Nebel über Valskyrr verwendet verschiedene Symbole, um unterschiedliche Spielelemente zu markieren. Von einigen dieser Symbole gibt es zwei verschiedene Versionen: eine farbige Version auf Karten, Spielbrettern oder Markern und eine kleinere, schwarz-weiße Version, die als Teil von Texten auftaucht. Diese Symbole werden in jeder Hinsicht gleich behandelt.

- körperlicher Schaden	- Beute
- magischer Schaden	- Wunde/Verwundbarkeit
- körperliche Verteidigung	- Lebenspunkte
- magische Verteidigung	- normaler Gegner
- Gegner-Fokus	- Wütender Gegner
- Verstärkung	- Endgegner
- Zeit	- Beschwichtigen
- Reichweite	- Aufstacheln
- Regeneration	- Pfeil nach links/rechts
- Spielerhand	- Benommenheit
- Heldenzone	- Brand
- Abenteuerzone	- Schwäche
- Heldenzahl	- Gift
- Fortschritt	

### Heldenzahl

Das Heldensymbol wird im Besonderen dafür verwendet, um auf Karten und anderen Spielelementen unterschiedliche Spielwerte, abhängig von der Anzahl der Helden, anzugeben. Die Spieler sollten es überall, wo es verwendet wird, als Zahl lesen, die der Anzahl der Helden bei Spielbeginn entspricht.

### BEISPIEL:

Bei 2 Helden ist  $2 \times +1 = 5$ .  
Bei 3 Helden ist  $2 \times +1 = 7$ .

### Zahlen und Pfeile

Vor einem Symbol kann eine Zahl oder eine Zahl mit Pfeil stehen. Eine Zahl gibt einfach nur die Anzahl des durch ein Symbol dargestellten Spielelements an ( $2 \times$  bedeutet 2 Punkte körperlichen Schaden).

Ein Pfeil ( $\leftarrow$  oder  $\rightarrow$ ) gefolgt von einer Zahl gibt an, um wie viele Felder und in welche Richtung ein Anzeiger bewegt werden soll. Zum Beispiel bedeutet  $\rightarrow 2 \times$ , dass der Fokusanzeiger auf der Gegnerfokusleiste zwei Felder nach rechts bewegt werden soll. Einem Pfeil nach links kann auch die Zahl  $\frac{1}{2}$  folgen. In diesem Fall wird der aktuelle Wert halbiert, d.h. der Wert der aktuellen Position des Anzeigers wird durch zwei geteilt (dabei wird immer abgerundet), und der Anzeiger wird auf die neue Position verschoben.

### BEISPIEL

Der Fokusanzeiger von Arani befindet sich auf Feld 7 der Gegnerfokusleiste , als ein Effekt ihrem Spieler folgende Anweisung gibt:  $\leftarrow \frac{1}{2} \times$ . Der Spieler von Arani teilt 7 durch 2 und rundet ab, dann verschiebt er den Fokusanzeiger auf Feld 3 der Gegnerfokusleiste .

## RUNDENSTRUKTUR

Jede Spielrunde ist in sieben Phasen eingeteilt, die im Folgenden Schritt für Schritt erklärt werden. Vor dem Spiel kann es hilfreich sein sich mit den Erweiterten Regeln ab Seite 12 in diesem Regelbuch vertraut zu machen. Falls noch Unklarheiten über Spielmechaniken (wie Schadensarten, Wiederherstellung von Karten oder Fortschritt während einer Begegnung) bestehen, sind dort detailliertere Beschreibungen zu finden.

### Phasenübersicht

1. Verstärkungsphase
2. Reisephase
3. Verfolgungsphase
4. Angriffsphase
5. Verteidigungsphase
6. Wiederherstellungsphase
7. Zeitphase

### 1. Verstärkungsphase

Während dieser Phase prüfen die Spieler, ob neue Gegnerkarten gezogen und in die Abenteuerzone gelegt werden müssen.

#### Ziehen von Verstärkung

1. Falls es keine aktive Begegnung gibt, wird der Verstärkungsanzeiger auf die Startposition (ganz links) geschoben und alle weiteren Schritte dieser Phase werden übersprungen.
2. Falls es eine aktive Begegnung im Spiel gibt, wird der Verstärkungsanzeiger entsprechend dem Verstärkungswert der aktiven Begegnung verschoben. Ist anstelle des Verstärkungswerts lediglich ein Strich abgebildet, so findet für diese Begegnung keinerlei Verstärkung statt.



3. Die große Zahl des Feldes der Verstärkungsleiste , auf dem sich der Verstärkungsanzeiger aktuell befindet, gibt an, wie viele Gegner im folgenden Schritt ins Spiel gebracht werden müssen.

- Wie auf der aktuellen Begegnungskarte angegeben, werden Gegnerkarten vom entsprechenden Deck (blau, grün oder rot) gezogen und in die Abenteuerzone gelegt.
- Dabei wird jeder gezogene Gegner, der keines der auf der Begegnungskarte angegebenen Schlüsselwörter besitzt, sofort abgelegt und kommt nicht ins Spiel. Abgelegte Gegner zählen nicht zur Verstärkung!
- Alle Gegner in der Abenteuerzone bilden eine Reihe von links nach rechts. Der zuerst gezogene Gegner liegt dabei ganz links, alle weiteren Gegner werden rechts davon angelegt.
- Falls bereits vor der Verstärkungsphase Gegner in der Abenteuerzone **A** lagen, werden die neuen Gegner rechts an die bereits bestehenden Reihe angelegt. Bereits ausliegende Gegner zählen nicht zur Verstärkung!
- Falls das Gegnerdeck leer sein sollte, wird sofort der entsprechende Ablagestapel gemischt, der dann das neue Gegnerdeck bildet.
- Falls aus irgendeinem Grund das entsprechende Gegnerdeck nicht ausreichend Gegner enthält, die in dieser Phase regelkonform in die Abenteuerzone **A** gelegt werden können, werden alle Gegnerdecks erneut gemischt und der Zeitanzeiger wird um 2 Positionen nach rechts verschoben (▶ 2 **W**).

### BEISPIEL EINER VERSTÄRKUNGSPHASE



*Die Toten erheben sich* ist die aktive Begegnung. Der Verstärkungswert (4 **W** ▶) gibt an, dass der Verstärkungsanzeiger vier Felder nach rechts verschoben werden muss, wodurch der Verstärkungsanzeiger auf dem Feld mit der Nummer 3 landet. Die Begegnung bestimmt weiterhin, dass nur Gegnerkarten mit dem Schlüsselwort *Stumpfsinnig* ins Spiel kommen. Die Spieler beginnen also vom blauen Gegnerdeck zu ziehen und so nach Gegnerkarten mit dem Schlüsselwort *Stumpfsinnig* zu suchen. Die erste gezogene Karte ist der *Vampirbund* ohne das Schlüsselwort *Stumpfsinnig*, also wird dieser Gegner sofort und ohne Effekt abgelegt. Die nächsten Karten sind *Knochenleid-Krieger* und zwei Mal *Verfluchte Wanderer*, sie besitzen das Schlüsselwort *Stumpfsinnig*. In der Abenteuerzone **A** liegt bereits ein *Knochenleid-Schütze* und die drei neu gezogenen Karten werden nacheinander in einer Reihe rechts davon abgelegt.

## 2. Reisephase

Während dieser Phase entscheiden die Spieler, ob die Gruppe sich zu einem angrenzenden Ort bewegt oder nicht. Ein Ortswechsel kann Rückzugseffekte auslösen (falls die Gruppe vor einer aktiven Begegnung flüchtet) oder dazu führen, dass eine neue Begegnung aufgedeckt wird.

### Ortswechsel der Gruppe

- Das Bewegen des Gruppenmarkers ist immer freiwillig.
- Falls es eine aktive Begegnung gibt, können nur aufgedeckte, sichere Orte das Ziel dieser Bewegung sein. Ansonsten kann der Gruppenmarker auf einen beliebigen angrenzenden Ort verschoben werden, der nicht aufgedeckt sein muss.
- Direkt vor der Bewegung des Gruppenmarkers können die Spieler bis zu 4 Beutemarker **B** aus dem Beutevorrat ablegen, um pro abgelegtem Beutemarker **B** 1 angrenzenden Ort aufzudecken.
- Direkt vor der Bewegung des Gruppenmarkers können die Spieler so viele Beutemarker **B** ablegen, wie Spieler im Spiel sind, um den Gruppenmarker auf einen nicht aufgedeckten, gefährlichen oder überrannten Ort zu bewegen, der mit dem aktiven Ort durch eine ununterbrochene Reihe angrenzender, aufgedeckter sicherer Orte verbunden ist.
- Falls die Gruppe sich für einen Ortswechsel entscheidet, während eine aktive Begegnung im Spiel ist, wird zuerst die aktive Begegnung abgelegt (alle Zielmarker **Z** werden zurück in

den allgemeinen Vorrat gelegt) und der Rückzugseffekt der Begegnung abgehandelt. Dann wird der Gruppenmarker auf einen angrenzenden sicheren Ort verschoben.

### Einen neuen Ort betreten

- Falls der neue Ort noch nicht aufgedeckt ist, wird er nun aufgedeckt.
- Jeder neu aufgedeckte Ort (als Folge eines Ortswechsels der Gruppe oder durch andere Effekte) ist zunächst gefährlich – um dies anzuzeigen wird 1 Wundenmarker **W** auf den Ort gelegt.
- Jeder schon zuvor (vor der aktuellen Reisephase) aufgedeckte Ort behält seinen derzeitigen Bedrohungsstatus (sicher, gefährlich oder überrannt).
- Sofort nach dem Ortswechsel der Gruppe werden Gegner zerstreut, indem die Gegnerkarten aus der Abenteuerzone **A** und allen Heldenzonen **H** abgelegt werden.
- Nun werden alle Effekte abgehandelt, die durch das Betreten eines neuen Orts ausgelöst werden.
- Der neue Ort, an dem sich die Gruppe nun befindet, wird zum aktiven Ort.

### Auf Begegnungen prüfen

Es wird überprüft, ob es eine aktive Begegnung gibt.

- Falls es eine aktive Begegnung im Spiel gibt, werden die Schritte *Begegnung ziehen* und *Begegnungsvorbereitung* übersprungen.
- Falls es keine aktive Begegnung gibt und der Ort sicher ist (erkennbar daran, dass keine Wundenmarker **W** auf dem Ortsplättchen liegen), werden die Schritte *Begegnung ziehen* und *Begegnungsvorbereitung* übersprungen.
- Falls es keine aktive Begegnung gibt und der Ort gefährlich oder überrannt ist (erkennbar an 1 bzw. 2 Wundenmarkern **W**), wird sofort eine neue Begegnungskarte gezogen.

### Begegnung ziehen

- Begegnungskarten werden einzeln gezogen.
- Falls eine gezogene Begegnungskarte mindestens 1 Schlüsselwort (wie *Grenzmarken*, *Ödlande* oder *Wildnis*) mit dem aktiven Ort gemeinsam hat, kommt diese Karte ins Spiel.
- Falls die Begegnungskarte kein Schlüsselwort mit dem aktiven Ort gemeinsam hat, wird sie abgelegt und eine weitere Begegnung wird gezogen (die abgelegte Begegnungskarte kommt nicht ins Spiel).
- Dies wird wiederholt bis eine Begegnung gezogen wird, die regelkonform ins Spiel gebracht werden kann. Falls das Begegnungsdeck aufgebraucht ist, wird sofort der Ablagestapel gemischt, als neues Begegnungsdeck bereitgelegt und es wird von diesem weiter gezogen.

### Begegnungsvorbereitung

- Es werden so viele Gegnerkarten, wie im Startgegnerfeld der aktuellen Begegnungskarte angegeben sind, vom entsprechenden Deck (blau, grün oder rot) gezogen und in die Abenteuerzone **A** gelegt.
- Dabei wird jeder gezogene Gegner, der keines der angegebenen Schlüsselwörter (wie z.B. *Bestie*, *Stumpfsinnig*, *Gesetzloser*) besitzt, sofort abgelegt und kommt nicht ins Spiel. Abgelegte Gegner zählen nicht zu den Startgegnern!
- Jeder Gegner, der mindestens eines der auf der aktiven Begegnungskarte angegebenen Schlüsselwörter besitzt, wird in die Abenteuerzone **A** gelegt.
- Alle Gegner in der Abenteuerzone **A** bilden eine Reihe von links nach rechts. Der zuerst gezogene Gegner liegt dabei ganz links, alle weiteren Gegner werden rechts davon angelegt.
- Falls bereits vor der Reisephase Gegner in der Abenteuerzone **A** lagen, werden die neuen Gegner rechts an die bereits bestehende Reihe angelegt. Bereits ausliegende Gegner zählen nicht zu den Startgegnern!
- Falls ein Gegnerdeck leer sein sollte, wird sofort der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neues Gegnerdeck bereitgelegt.
- Falls aus irgendeinem Grund das entsprechende Gegnerdeck nicht ausreichend Gegner enthält, die in dieser Phase regelkonform in die Abenteuerzone **A** gelegt werden können, werden alle Gegnerdecks erneut gemischt und der Zeitanzeiger **W** wird um 2 Positionen nach rechts verschoben (▶ 2 **W**).
- Falls der aktive Ort spezielle Vorbereitungsregeln hat, werden diese nach dem Ziehen der Startgegner abgehandelt.

### 3. Verfolgungsphase

Während dieser Phase bewegen sich die Gegner aus der Abenteuerzone **A** in die Heldenzone **H** der einzelnen Spieler. Der Gegner in der Gegnerreihe ganz links bewegt sich dabei immer zum Helden mit dem aktuell höchsten Gegnerfokus **G**.

#### Allgemeine Regeln für die Gegnerbewegung

1. Gegner, die sich zu Beginn der Verfolgungsphase in einer der Heldenzone **H** befinden, bewegen sich in dieser Phase nicht.
2. Gegner bewegen sich einzeln aus der Abenteuerzone **A** in die Heldenzone **H**.
3. Es wird immer zuerst der Gegner in der Gegnerreihe ganz links bewegt.
4. In einer einzelnen Verfolgungsphase können sich mehrere Gegner bewegen.
5. Gegner bewegen sich nicht zu Helden mit einem Gegnerfokus **G** von **0** (also wenn sich der Fokusanzeiger des Helden ganz links auf der Gegnerfokusleiste auf dem Feld mit dem Gegnerfokus-symbol **G** befindet).
6. Immer, wenn ein Gegner aus irgendeinem Grund aus einer Heldenzone **H** in die Abenteuerzone **A** zurückkehrt, wird er ganz rechts an die Gegnerreihe angelegt.
7. Falls mehrere Gegner gleichzeitig in die Abenteuerzone **A** zurückkehren (durch einen einzelnen Effekt einer Karte oder Fähigkeit), können die Spieler die Reihenfolge, in der diese an die Gegnerreihe angelegt werden, selbst bestimmen.

#### Helden verfolgen

1. Falls sich mindestens ein Gegner in der Abenteuerzone **A** befindet, und es mindestens einen Helden gibt, der einen Gegnerfokuswert **G** von über **0** hat, werden die Helden verfolgt.
2. Der Gegner ganz links in der Gegnerreihe bewegt sich in die Heldenzone **H** des Helden mit dem höchsten Gegnerfokuswert **G** (je weiter rechts sich der Fokusanzeiger auf der Gegnerfokusleiste **G** befindet, desto höher ist dieser Wert).
3. Falls sich zwei oder mehr Helden den höchsten Gegnerfokuswert **G** teilen, bestimmen die Helden frei, in welche der möglichen Heldenzone **H** sich der Gegner bewegt.
4. Sobald ein Gegner eine Heldenzone **H** betritt, wird der Fokusanzeiger **G** dieses Helden sofort auf die Hälfte des bisherigen Fokuswerts (abgerundet) verschoben.
5. Falls sich keine Gegner mehr in der Abenteuerzone **A** befinden oder die Fokusanzeiger **G** aller Helden auf **0** stehen, endet die Verfolgungsphase.

#### BEISPIEL

Es gibt **3** Helden: Fengray (Fokusanzeiger auf **2**), Celenthia (Fokusanzeiger auf **1**) und Krähe (Fokusanzeiger auf **0**).

Zu Beginn der Verfolgungsphase befinden sich **4** Gegner in der Abenteuerzone **A** (von links nach rechts): ein *Spürhund*, ein *Ghoren-Kleinborn*, ein *Ghoren-Krieger* und ein *Wilder Eishund*.

Der Gegner ganz links (der *Spürhund*) bewegt sich in Fengrays Heldenzone **H**, da Fengray derzeit den höchsten Gegnerfokuswert **G** hat. Dieser Wert wird sofort um die Hälfte gesenkt; Fengrays Fokusmarker wird auf das Feld **1** seiner Gegnerfokusleiste verschoben.

Nun ist der Gegner ganz links das *Ghoren-Kleinborn*. Da Fengray und Celenthia beide den gleichen und höchsten Gegnerfokuswert **G** haben, können sie wählen, in wessen Heldenzone **H** sich das *Ghoren-Kleinborn* bewegt. Sie einigen sich darauf, dass dieser Gegner sich in Celenthias Heldenzone **H** bewegt. Celenthias Gegnerfokuswert **G** wird sofort um die Hälfte gesenkt; Da abgerundet wird, wird ihr Fokusmarker auf das Feld **0** ihrer Gegnerfokusleiste verschoben.

Als nächstes bewegt sich der *Ghoren-Krieger* in Fengrays Heldenzone **H**. Fengrays Gegnerfokuswert **G** wird um die Hälfte gesenkt, sein Fokusmarker wird daher sofort auf das Feld **0** seiner Gegnerfokusleiste verschoben.

Jetzt haben alle Helden einen Gegnerfokuswert **G** von **0**, weswegen der *Wilde Eishund* in der Abenteuerzone **A** bleibt. Keiner der Gegner hat sich in die Heldenzone **H** von Krähe bewegt, da der Sucher die Verfolgungsphase mit einem Gegnerfokuswert **G** von **0** begonnen hat.

Die Verfolgungsphase endet sofort.

### 4. Angriffsphase

Die Angriffsphase ist die Hauptphase jeder Runde, da hier die Helden die Gelegenheit erhalten, zu handeln. In dieser Phase werden die meisten Karten gespielt, der meiste Schaden zugefügt und die meisten Fortschrittsmarker **F** auf die aktive Begegnungskarte gelegt.

#### Überblick über die Angriffsphase

1. Die Spieler wählen aus, welcher Held aktiviert wird.
2. Der Besitzer dieses Helden wird zum aktiven Spieler und führt seinen Heldenzug durch.
  - Jeder Heldenzug wird vollständig durchgespielt, bevor der nächste Heldenzug beginnt.
3. Nachdem alle Spieler ihren jeweiligen Heldenzug **ein Mal** abgehandelt haben, endet die Angriffsphase.

#### Der Heldenzug

1. Alle „Zu Beginn deines/jedes Heldenzugs“-Effekte und -Fertigkeiten werden abgehandelt.
2. Aktionen werden abgehandelt und Große Heldentaten erworben.
3. Alle „Am Ende deines/jedes Heldenzugs“-Effekte und -Fertigkeiten werden abgehandelt – ab jetzt können bis zum nächsten Heldenzug des Helden keine weiteren normalen Aktionen und Schnellen Aktionen mehr abgehandelt werden und keine weiteren Karten erworben werden.
4. Der Spieler zieht Karten von seinem Deck, bis sein Nachziehlimit erreicht ist (normalerweise wird auf **5** Handkarten nachgezogen).
  - Während des Nachziehens von Karten kann kein Held Reflexe abhandeln.

#### Aktionen eines Heldenzugs

Während seines Heldenzugs kann der aktive Spieler:

- bis zu **1 Normale Aktion** abhandeln.
- eine **beliebige Anzahl Schnelle Aktionen** abhandeln.
- eine **beliebige Anzahl Reflexe** abhandeln.
- eine beliebige Anzahl großer Heldentatenkarten von seinem Heldentatendeck erwerben.

Ein Spieler kann Schnelle Aktionen und Reflexe vor und/oder nach seiner normalen Aktion abhandeln. Es ist nicht verpflichtend, Aktionen abzuhandeln – ein Spieler kann sich auch dafür entscheiden, in seinem Heldenzug nichts zu tun.

## 5. Verteidigungsphase

In dieser Phase werden Gegner in den Heldenzonen  aktiviert und greifen an, um den Helden Schaden zuzufügen. Danach werden Zustände abgehandelt.

### Allgemeine Regeln der Verteidigungsphase

1. Jeder Gegner in einer Heldenzone  muss ein Mal zum Angreifen aktiviert werden.
2. Gegner in der Abenteuerzone  werden nicht aktiviert.
3. Die Gegner werden in einer von den Spielern gewählten Reihenfolge aktiviert.
4. Nachdem alle Gegner in allen Heldenzonen  ein Mal aktiviert worden sind, werden Zustände abgehandelt.

### Angriffe der Gegner

1. 1 Gegner in einer beliebigen Heldenzone  wird aktiviert und greift den Helden an, in dessen Heldenzone  er sich gerade befindet.
2. Der aktivierte Gegner fügt, abhängig von seinem Kampfwert, körperlichen  oder magischen Schaden  zu.
3. Jede Gegneraktivierung muss vollständig abgehandelt werden, bevor der nächste Gegner aktiviert wird.

### Abhandeln von Zuständen

Jede Gegnerkarte und jedes Heldentableau werden ein Mal aktiviert, um alle Zustände abzuhandeln, die abgehandelt werden können.

1. Eine Gegnerkarte oder ein Heldentableau mit einem oder mehreren Zustandsmarkern wird aktiviert.
2. Die Effekte aller Zustände, die Wunden  zufügen, werden abgehandelt.
3. 1 beliebiger Zustandsmarker der aktivierten Gegnerkarte oder des aktivierten Heldentableaus wird abgelegt (oder im Falle eines doppelten Zustandsmarkers auf einfach gedreht).
4. Nachdem alle Gegnerkarten und Heldentableaus aktiviert worden sind, um Zustände abzuhandeln, endet die Verteidigungsphase.

## 6. Wiederherstellungsphase

In der Wiederherstellungsphase überprüfen die Spieler, ob sie eine der Bedingungen für das erfolgreiche Abschließen der aktiven Begegnung erfüllen (falls eine Begegnung im Spiel ist), die Helden erholen sich und erhalten Belohnungen.

### Keine Begegnung im Spiel

Falls zu Beginn der Wiederherstellungsphase keine aktive Begegnung im Spiel ist und der aktive Ort sicher und leer ist (keine Gegner im Spiel sind), können die Helden sich in dieser Phase **nur ausruhen**. Ansonsten geht es weiter mit der Überprüfung der Siegbedingungen.

### Überprüfung der Siegbedingungen

Die Spieler überprüfen den Abschnitt **Siegbedingung** auf der aktiven Begegnungskarte.

1. Falls die Siegbedingungen **erfüllt** sind, wird die Begegnung sofort abgelegt und die Spieler fahren mit der Wiederherstellungsphase fort.
2. Falls die Siegbedingungen **nicht erfüllt** sind, endet die Wiederherstellungsphase sofort.

### Wiederherstellung

1. Alle Gegner werden zerstreut, indem alle Gegnerkarten aus der Abenteuerzone  und allen Heldenzonen  abgelegt werden.
2. Die Bedrohung des aktiven Orts wird verringert (es wird 1W undenmarker  vom aktiven Ort abgelegt, falls möglich).
3. Die Spieler ziehen insgesamt 2 Belohnungen vom Belohnungsdeck. Falls das Belohnungsdeck aufgebraucht ist, wird für jede Belohnungskarte, welche die Spieler nicht ziehen können, 1B eutemarker  dem Beutevorrat hinzugefügt.  
Jede Belohnungskarte kann entweder auf die Hand  eines Spielers genommen oder im Austausch für Beutemarker  in Höhe des Beutewertes der Karte unter das Belohnungsdeck gelegt werden. Es ist nicht möglich, später im Spiel bereits erhaltene Belohnungen gegen Beutemarker  zu tauschen.
4. Falls der aktive Ort sicher ist (keine Wundenmarker  auf dem Ortsplättchen und keine Gegner im Spiel sind) können die Helden sich ausruhen.
5. Die aktive Begegnungskarte wird abgelegt.
6. Die Wiederherstellungsphase endet.

## Belohnungskarten nehmen

Belohnungs-Ausrüstungskarten, welche die Spieler während der Wiederherstellungsphase erhalten und behalten, werden direkt auf die Hand genommen. Doch damit ein Spieler eine Belohnungskarte überhaupt nehmen kann, muss mindestens 1 Schlüsselwort der Belohnungskarte mit den auf seinem Heldentableau aufgezählten Ausrüstungsfähigkeiten übereinstimmen.

### BEISPIEL

 **Siegbedingung:**  = 2  +1 oder keine Gegner im Spiel.

Während der Wiederherstellungsphase überprüfen die Spieler die aktive Begegnung *Totem des Zorns* darauf, ob die Siegbedingungen erfüllt sind. Da es in diesem Spiel 2 Helden gibt, benötigen sie insgesamt 5 Fortschrittsmarker  (2  +1), um die Begegnung erfolgreich abzuschließen. Leider befinden sich nur 2 Fortschrittsmarker  auf der Karte. Alternativ reicht es aus, keine Gegner im Spiel zu haben, und da sich keine Gegnerkarten in einer der Heldenzonen  und keine Gegner in der Abenteuerzone  befinden, können die Spieler sofort die aktive Begegnungskarte ablegen und zur Wiederherstellung übergehen.

### Ausruhen

Falls zu Beginn der Wiederherstellungsphase oder nach dem Überprüfen der Siegbedingungen keine aktive Begegnung im Spiel ist und der aktive Ort sicher und leer ist (keine Gegner im Spiel sind), können sich die Helden ausruhen. Jeder Spieler stellt Karten in Höhe der Regeneration  seines Helden plus der Regeneration  des aktiven Orts wieder her. Anschließend zieht jeder Spieler Karten bis zu seinem Nachziehlimit.

**Karten wiederherstellen:** Für jeden Regenerationspunkt darf 1 Karte vom Friedhof auf den Ablagestapel oder 1 Karte vom Ablagestapel unter das Heldendeck verschoben werden.

### Karten ziehen und Nachziehlimit

Normalerweise zieht jeder Spieler auf 5 Handkarten auf. Dieses Nachziehlimit kann aber durch bestimmte Effekte modifiziert werden. Immer wenn Karten nachgezogen werden, zieht jeder Spieler Karten von seinem Deck nach, bis die Anzahl der Karten auf seiner Hand  seinem Nachziehlimit entspricht. Falls die Anzahl der Karten auf der Hand  eines Spielers bereits dem Nachziehlimit entspricht oder es übertrifft, zieht dieser keine weiteren Karten nach, **legt aber auch keine Karten ab**. Falls das Heldendeck zu irgendeinem Zeitpunkt leer ist, kann der Spieler keine weiteren Karten nachziehen. (Denn Karten aus dem Ablagestapel und Friedhof kehren nur durch das Wiederherstellen von Karten  ins Heldendeck eines Spielers zurück.)

## 7. Zeitphase

In dieser Phase ziehen die Spieler eine Zeitkarte und handeln deren Effekte ab.

### Eine Zeitkarte abhandeln

1. Der Zeitanzeiger auf der Zeitleiste des Abenteuertableaus wird entsprechend des Zeitwerts  der gezogenen Karte verschoben.
2. Falls der Zeitanzeiger zu irgendeinem Zeitpunkt das letzte Feld der Zeitleiste  erreicht oder darüber hinaus bewegt werden würde, verlieren die Spieler sofort das Spiel.
3. Alle Effekte im Textfeld werden abgehandelt.
4. Alle Symbolfelder auf der Zeitleiste  haben einen Effekt, der abgehandelt wird, sobald der Zeitanzeiger das Feld überquert hat oder darauf stehen bleibt. Wurden mehrere Symbole gleichzeitig ausgelöst, werden diese nacheinander von links nach rechts abgehandelt.

Jeder Effekt muss vollständig abgehandelt sein, bevor der nächste abgehandelt wird.



## ERWEITERTE REGELN

In diesem Abschnitt wird auf die Regeln im Detail eingegangen, die benötigt werden, um **Nebel über Valskyrr** zu spielen.

### Große Heldentaten und Belohnungsausrüstung



Ein Spieler kann in seinem Heldenzug eine beliebige Anzahl seiner großen Heldentaten erwerben:

1. Jede Große Heldentat hat einen Beutewert , der die Kosten für das Erwerben dieser Karte angibt (die entsprechende Anzahl Beutemarker  muss vom Beutevorrat zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt werden).
2. Ein Spieler kann nur Karten seines eigenen Großen Heldentaten-decks erwerben.
3. Ein Spieler kann sich eine beliebige Große Heldentat aus dem Deck aussuchen, die er erwerben will, – die Reihenfolge im Stapel spielt dabei keine Rolle.
4. Ein Spieler kann Große Heldentaten zu keinem Zeitpunkt außerhalb seines Heldenzugs erwerben (also, wenn er **nicht** der aktive Spieler ist) und auch nicht mehr nach dem Ziehen von Karten zum Wiederauffüllen seiner Handkarten.
5. Erworbene Große Heldentatkarten werden direkt auf die Hand  genommen und können sofort verwendet werden.

### Einmalige Belohnungsausrüstung

Alle allgemeinen Belohnungen fallen in die Kategorie einmalige Belohnungsausrüstung. Das bedeutet, dass diese Karten nach dem Abhandeln einer ihrer **Aktionen** wieder in das Belohnungsdeck zurückgelegt werden. Der Kartentext gibt an, wann die Karte abgelegt wird.

#### BEISPIEL

Während ihres Heldenzugs führt Celentia die Schnelle Aktion der Karte **Unsichtbarkeitstrank** durch und legt diese in ihre Heldenzone . Dann verwendet sie den Reflex dieser Karte, um alle Gegner aus ihrer Heldenzone  in die Abenteuerzone  zu verschieben. Da der Reflex Celentia anweist, diese Karte unter das Belohnungsdeck zu legen, nachdem die Aktion abgehandelt worden ist, wird die Karte anschließend dorthin gelegt.



## Aktionen

Es gibt drei verschiedene Arten von Aktionen in **Nebel über Valskyrr**: **NORMALE AKTIONEN**, **SCHNELLE AKTIONEN** und **REFLEXE**. Auch wenn diese Aktionsarten unterschiedlich sind, bezieht sich das Wort **AKTION** trotzdem auf jede der oben erwähnten Arten.

### Quelle und Ziel eines Effekts

Der Effekt einer Aktion stammt von **1** einzigen Quelle und wirkt üblicherweise auf genau **1** einziges Ziel.

1. Im Fall von **Spieleraktionen** ist die Quelle eines Effekts entweder eine Spielerkarte oder eine Fähigkeit auf dem Heldentableau. Selbst, wenn ein Effekt durch eine andere Karte modifiziert wird, bleibt die ursprüngliche Karte die Quelle des Effekts.
2. Im Fall von **Gegnerangriffen** und **Sonderfertigkeiten** sowie **Begegnungs-Sonderregeln** gilt immer die entsprechende Gegnerkarte oder Begegnung als Quelle eines Effekts.
3. Schaden, der durch Heldenaktionen zugefügt wird, kann Gegner oder bestimmte Begegnungskarten zum Ziel haben. Andere Effekte, wie z. B. Regeneration, können auch andere Helden zum Ziel haben. Gegner oder Sonderregeln von Begegnungen können sowohl Helden als auch Gegner zum Ziel haben.
4. Üblicherweise hat jeder Effekt genau **1** Ziel. Falls ein Effekt mehrere Spielelemente gleichzeitig zum Ziel haben kann, wird dies deutlich angegeben.

### Aktionsreichweite

Jeder Aktion geht eine Nummer in einem Kreis voraus (normalerweise zwischen **1** und **4**). Dies ist die Reichweite der Aktion, die angibt, welche Elemente eine Aktion beeinflussen kann:

1. Aktionen mit der Reichweite **1** können die Heldenzone  des Spielers betreffen, der die Aktion abhandelt, einschließlich seines Heldentableaus mit der Gegnerfokuseiste , Heldentaten, Ausrüstungen, Helden- und Gegnerkarten in dieser Zone oder seiner Hand , sein Deck, den Ablagestapel und den Friedhof. Karten mit Reichweite **1** können auch verwendet werden, um Aktionen des Spielers selbst zu modifizieren.
2. Aktionen mit der Reichweite **2** können dieselben Spielelemente betreffen wie Aktionen mit der Reichweite **1**, zusätzlich aber auch die gleichen Spielelemente in anderen Heldenzonen  und (bei Karten, die Gegner zum Ziel haben) Gegner in der Abenteuerzone .
3. Noch größere Reichweiten (wie **3** oder **4**) entstehen normalerweise durch Modifikationen, sie funktionieren genauso wie Reichweite **2**. Sie existieren als Gegenmaßnahme für bestimmten Fertigkeiten von Gegnern und Begegnungen, welche die effektive Reichweite einiger Aktionen reduzieren können.



#### BEISPIEL

Arani hat die Karte **Kettenhemd** in ihrer Heldenzone  und die Karte **Göttlicher Schutz** auf der Hand . Wenn Arani Schaden zugefügt wird, kann sie den Reichweite **1** Reflex der Karte **Kettenhemd** verwenden, um einen Teil des Schadens zu verhindern, aber sie kann den Reichweite **2** Reflex von **Göttlicher Schutz** verwenden, um einen Teil des Schadens, der entweder Arani oder einem anderen Helden zugefügt wird, zu verhindern.

## Leere Heldenzone

Falls ein Spieler keine Gegner in seiner Heldenzone  hat, erhalten alle **Aktionen**, die von diesem Spieler abgehandelt werden (und die Gegner zum Ziel haben können), automatisch einen Reichweitebonus von +. Effekte, die diese Aktionen modifizieren, benötigen trotzdem nur Reichweite , um sie zum Ziel haben zu können.

## Spielbarkeit von Aktionen

Neben der Reichweite steht vor jeder Aktion das Symbol für Hand  oder Heldenzone .

1. Hand-Aktionen  können nur abgehandelt werden, falls sich die entsprechende Karte auf der Hand  des Spielers befindet. Nach dem Abhandeln einer  Aktion, wird die Karte, auf der sie aufgedruckt ist, abgelegt (falls nicht einer der abgehandelten Effekte andere Anweisungen enthält).
2. Heldenzone-Aktionen  können nur abgehandelt werden, falls sich die entsprechende Karte offen in der Heldenzone  befindet. Der einzige Spieler, der eine solche Aktion abhandeln kann, ist der Besitzer der Heldenzone , in der sich die Karte befindet. Grundsätzlich gilt, dass Karten mit Aktionen, die aus der Heldenzone  abgehandelt werden können, auch eine Aktion haben, die es dem Spieler erlaubt, die Karte in ihre Heldenzone  zu legen. Nach dem Abhandeln einer Heldenzone-Aktion , verbleibt die Karte, auf der sie aufgedruckt ist, in der Heldenzone  (falls nicht einer der abgehandelten Effekte andere Anweisungen enthält).
3. Eine Grundregel des Spiels ist, dass Aktionen in Heldenzonen anderer Spieler und auf dem Ablagestapel oder Friedhof aller Spieler nicht abgehandelt werden können.

### BEISPIEL

Fengray hat drei Karten in seiner Hand : *Kriegsschwert*, *Ausfall* und *Kräftiger Hieb*. Die Karten *Ausfall* und *Kräftiger Hieb* können für jede ihrer Aktionen aus der Hand  des Spielers gespielt werden. Um eine der normalen Aktionen von *Kriegsschwert* zu nutzen, muss er zunächst die Schnelle Aktion dieser Karte nutzen, mit der er das *Kriegsschwert* in seine Heldenzone  legen kann. Falls Fengray sich danach entscheidet, die erste Normale Aktion von *Kriegsschwert* zu verwenden, führt er die Aktion durch und legt die Karte danach oben auf sein Deck.

## Beschränkung der Heldenzone

Immer, wenn eine Karte in eine Heldenzone  gelegt wird, muss deren Spieler sofort überprüfen, ob Beschränkungen existieren und diese gegebenenfalls abhandeln:

1. Es wird überprüft, ob bereits andere Karten mit derselben Beschränkung wie die gerade gelegte Karte (A, B, C, ...) in der Heldenzone liegen.
2. Auf den Buchstaben folgt eine Zahl. Die niedrigste Zahl der Karten mit demselben Buchstaben gibt an, wie viele Karten von dieser Art in der Heldenzone liegen dürfen.
3. Dann werden gegebenenfalls Karten aus der Heldenzone  abgelegt, bis die Beschränkungen erfüllt sind.

### BEISPIEL

Arani hat derzeit 3 Karten in ihrer Heldenzone : *Göttlicher Schutz*, *Segen des Feuers* und *Hammer der Morgendämmerung* - diese Karten haben alle die Einschränkung der Heldenzone  F3 (maximal 3 F-Karten in der Heldenzone .



Auf der Hand  hat Arani außerdem die Karte *Segen der Wiederherstellung*, ebenfalls mit der Einschränkung der Heldenzone  F3. Falls sie *Segen der Wiederherstellung* in ihre Heldenzone  legt, muss sie sofort eine der Karten mit der Einschränkung der Heldenzone  F3 ablegen, um deren Gesamtzahl wieder auf 3 zu senken.

## Aktionen abhandeln

Abhängig von der Art einer Aktion (Normale Aktion, Schnelle Aktion oder Reflex) kann ihr Effekt zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Spiel abgehandelt werden. Eine Schnelle Aktion oder eine Normale Aktion können normalerweise nicht verwendet werden, um eine andere Aktion zu modifizieren oder etwas zu ihr hinzuzufügen. Eine Normale Aktion oder eine Schnelle Aktion muss vollständig abgehandelt sein, bevor eine andere Schnelle Aktion oder Normale Aktion abgehandelt werden kann.

### Normale Aktionen

1. Eine **Normale Aktion** kann nur während eines Heldenzugs abgehandelt werden.
2. Jeder Spieler kann in seinem Heldenzug **maximal 1 Normale Aktion** abhandeln.

### Schnelle Aktionen

1. Eine **Schnelle Aktion** kann nur während eines Heldenzugs abgehandelt werden.
2. Jeder Spieler kann **eine beliebige Anzahl** Schnelle Aktionen abhandeln.

### Reflexe

1. Ein Reflex ist eine besondere Aktionsart, die zu einem beliebigen Zeitpunkt abgehandelt werden kann, jedoch nicht während ein Spieler gerade Karten von seinem Deck zieht.
2. Ein Reflex einer Karte kann nur ein Mal verwendet werden, um einen speziellen Effekt zu modifizieren. Es können aber Reflexe von verschiedenen Karten (selbst wenn diese Kopien derselben Karte sind) verwendet werden, um die gleiche Aktion zu modifizieren.

### BEISPIEL

Krähe handelt eine Schnelle Aktion der Karte *Dolch* in seiner Heldenzone  ab, um einem Gegner Schaden zuzufügen. Zusätzlich nutzt er den Reflex der Karte *Kurzklingenmeisterschaft* in seiner Heldenzone  und fügt so zusätzlichen Schaden zur Schnellen Aktion des *Dolchs* hinzu. Krähe hat außerdem eine weitere *Dolch*-Karte in seiner Heldenzone . Die Schnelle Aktion dieses *Dolchs* kann er jedoch nicht abhandeln, um zusätzlichen Schaden zuzufügen, da die erste Schnelle Aktion vollständig abgehandelt sein muss, bevor eine andere Schnelle oder Normale Aktion abgehandelt werden kann.

## Eingebettete Aktionen

Einige Aktionen erlauben es ausdrücklich, Aktionen anderer Karten abzuhandeln. In diesem Fall kann eine Normale Aktion oder eine Schnelle Aktion abgehandelt werden, bevor andere Aktionen abgeschlossen sind.

### Aktionen abschließen

Beim Abhandeln einer Aktion, die eine Anzahl gleichzeitig oder nacheinander eintretender Effekte erzeugt, sind alle Effekte verpflichtend und müssen angewendet werden, außer, wenn die Aktion es einem Spieler erlaubt, nur einen Teil ihrer Effekte zu wählen (erkennbar an dem Wort „kann“). Zum Beispiel kann sich ein Spieler nicht dafür entscheiden, keinen Gegnerfokus  zu erhalten, nachdem er Schaden zugefügt hat, außer, wenn die Karte diese Möglichkeit ausdrücklich angibt.

## Karten mit mehreren Aktionen

Einige Karten verfügen über mehrere mögliche Aktionen. Normalerweise kann ein Spieler nur eine dieser Aktionen abhandeln, bevor die Karte abgelegt wird (im Fall von Hand-Aktionen ) oder bevor eine andere Aktion abgehandelt wird (im Fall von Heldenzonen-Aktionen )

### BEISPIEL

Krähes Karte *Irreführung* ermöglicht es ihm, entweder die Position von 2 verschiedenen Gegnern zu tauschen oder 1 Gegnerkarte aus seiner Heldenzone  in die Abenteuerzone  zu verschieben. Nachdem er 1 dieser Aktionen abgehandelt hat, legt Krähe die Karte sofort ab. Er kann nicht beide Aktionen gleichzeitig nutzen.

## Schlüsselwörter in Aktionen

Manche Aktionen erlauben oder erzwingen es, dass der Spieler ihren Effekt modifiziert, indem er eine Anzahl Karten mit einem speziellen Schlüsselwort ablegt (wie *Arkan*, *Kampf* oder *Göttlich*). In einem solchen Fall werden die Aktionen der abgelegten Karten **nicht** abgehandelt! Jede so abgelegte Karte wird sofort oben auf den Ablagestapel gelegt.

### BEISPIEL

  **Normale Aktion:** Füge 2 ,  zu. Du kannst 1 *Kampf*-Karte ablegen, um +1 ,  zuzufügen. Lege diese Karte oben auf dein Deck.

Durch die erste Normale Aktion der Karte *Kriegsschwert* fügt der Schildträger einem Gegner 2 Schaden zu und sein Gegnerfokus  wird um 2 erhöht. Außerdem kann der Spieler sich nun entscheiden, 1 Karte mit dem Schlüsselwort *Kampf* abzulegen, um 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen. Tut er dies, muss er aber auch den Gegnerfokus  um 1 erhöhen und anschließend die Karte *Kriegsschwert* oben auf sein Heldendeck legen.

## Vererbung von Schlüsselwörtern

Der Effekt einer Heldenkarte, der von anderen Effekten modifiziert worden ist, erhält automatisch alle Schlüsselwörter der Karten, die ihn modifiziert haben. Einfach ausgedrückt, falls ein Effekt mit dem Schlüsselwort *Stumpf* durch eine Karte mit dem Schlüsselwort *Flamme* modifiziert worden ist, erbt die modifizierte Karte das Schlüsselwort *Flamme* für die Dauer der Abhandlung dieser Aktion. Da jede Karte ein Schlüsselwort nur ein Mal besitzen kann, erzeugt das Erben eines bereits auf der Karte vorhandenen Schlüsselworts keinen zusätzlichen Effekt.

## Schaden, Wunden und Heilung

Viele Effekte in *Nebel über Valskyrr* fügen Helden, Gegnern und (in seltenen Fällen) Begegnungskarten Schaden zu. Dieser Abschnitt erklärt genauer wie Schaden zugefügt wird, wie Schaden in Wunden umgerechnet wird, wie geheilt wird, wie Gegner getötet und Helden besiegt werden.

### Angreifen

1. Immer, wenn ein Spieler eine Aktion oder einen anderen Effekt abhandelt, der Schaden zufügt, gilt dessen Held als angreifend.
2. Immer, wenn ein Gegner einem Helden Schaden zufügt, gilt dieser Gegner als angreifend.

### Arten von Schaden und Verteidigung

Es gibt in *Nebel über Valskyrr* zwei Arten von Schaden: körperlichen Schaden  und magischen Schaden . Grundsätzlich funktionieren beide Arten von Schaden gleich. Aber einige Effekte und Fertigkeiten können nur eine Art von Schaden verhindern:

1. Alle Aktionen oder Sonderfertigkeiten, die Schaden verhindern, geben an, welche Art von Schaden (körperlichen  oder magischen ) sie verhindern können.
2. Die Kampfwerte einer Gegnerkarte geben an wie viel Schaden jeder Art verhindert wird, wenn ein Gegner Ziel eines Angriffes wird (in Form von körperlicher Verteidigung  und magischer Verteidigung ). Das Textfeld für Fertigkeiten und Verwundbarkeiten kann darüber hinaus zusätzliche Informationen enthalten.

## Schaden zufügen

1. Ein Held fügt Schaden zu, indem er spezielle Aktionen seiner Heldentaten- und Ausrüstungskarten oder Sonderfähigkeiten seines Heldentableaus abhandelt.
2. Ein Gegner fügt eine festgelegte Anzahl an Schaden zu, sobald er in der Verteidigungsphase jeder Runde aktiviert wird. Die Kampfwerte des Gegners geben Höhe und Art des Schadens an.

## Schaden verhindern.

1. Ein Held verhindert Schaden nur, wenn er spezielle Aktionen (normalerweise Reflexe) oder Sonderfertigkeiten abhandelt, die es ihm ermöglichen, eine bestimmte Anzahl Schaden zu verhindern (wie 2  oder 3 ) die ihm zugefügt wird.
2. Ein Gegner verhindert eine festgelegte Anzahl Schaden, sobald er Ziel eines Angriffes wird. Die Kampfwerte des Gegners geben Höhe und Art des verhinderten Schadens an (wie 2  oder 1 ).
3. Falls einem Gegner durch verschiedene Angriffe Schaden zugefügt wird, auch wenn dies in derselben Runde oder Phase passiert, gilt seine Verteidigung für jeden dieser Angriffe erneut; wenn also zwei getrennte Angriffe einem Gegner jeweils 2 körperliche Schaden  zufügen, wird dieser Schaden vollständig verhindert, falls dieser Gegner eine körperliche Verteidigung  von 2 hat.

### BEISPIEL

Fengray wird von einem *Ghoren-Krieger* angegriffen, der 3 Punkte körperlichen Schaden  zufügt. Fengray verwendet den Reflex der Karte *Kettenhemd* in seiner Heldenzone , um 1 körperlichen Schaden  zu verhindern und handelt dann den Reflex der Karte *Abblocken* in seiner Hand  ab, um 2 weitere körperliche Schaden  zu verhindern. Somit sind die 3 Punkte körperlicher Schaden , die der *Ghoren-Krieger* zufügt, vollständig verhindert worden.

Während Fengrays Heldenzug in der nächsten Runde greift er wiederum den *Ghoren-Krieger* in seiner Heldenzone  an. Er handelt die zweite Normale Aktion der Karte *Kriegsschwert* in seiner Heldenzone  ab und entscheidet sich, 2 Karten mit dem Schlüsselwort *Kampf* (*Widerstandskraft* und *Ausfall*) abzulegen, und fügt so 5 Punkte körperlichen Schaden  zu. Die körperliche Verteidigung  des *Ghoren-Kriegers* beträgt 2, also werden 2 Punkte körperlicher Schaden  verhindert.

## Wunden

Immer, wenn einem Helden oder Gegner Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert wird, wird der übrige Schaden in Wunden  umgerechnet. Allerdings funktionieren Wunden  bei Helden und Gegnern unterschiedlich:

1. **Wunden bei Helden:** Pro 1 Schaden, der einem Helden zugefügt wird und den dieser nicht verhindern kann oder will, muss dessen Spieler 1 Karte von seiner Hand , seinem Ablagestapel oder oben von seinem Heldendeck auf den Friedhof legen (diese Karte begraben).
2. **Wunden bei Gegnern:** Pro 1 Schaden, der einem Gegner über seine Verteidigung hinaus zugefügt wird, wird 1 Wundenmarker  auf diese Gegnerkarte gelegt.

### BEISPIEL (FORTSETZUNG)

Im obigen Beispiel werden dem *Ghoren-Krieger* 3 Punkte körperlicher Schaden  zugefügt. Diese werden sofort in Wunden  umgewandelt und die entsprechende Anzahl Wundenmarker wird auf die Karte des *Ghoren-Kriegers* gelegt. Später in derselben Runde wird Fengray von einem *Ghoren-Kleinhorn* angegriffen, das 2 Schaden zufügt. Fengray entscheidet sich, keinen Schaden zu verhindern, also muss er 2 Karten begraben (aus seiner Hand, seinem Deck oder seinem Ablagestapel). Er begräbt die Karte *Widerstandskraft* aus seiner Hand und die Karte *Ausfall* von seinem Ablagestapel.

## Verwundbarkeit von Gegnern

Einige Gegnerkarten haben einen Abschnitt mit Verwundbarkeiten; eine Liste von Schlüsselwörtern, denen eine Anzahl von Wundenmarkern vorangeht. Immer, wenn dieser Gegner Ziel eines Effekts einer Heldenaktion wird, handelt der angreifende Spieler Folgendes ab:

1. Die Schlüsselwörter (inklusive vererbter Schlüsselwörter) auf der Karte, die Quelle dieses Effekts ist, werden mit den Schlüsselwörtern der Verwundbarkeit des Gegners verglichen.
2. Falls ein Schlüsselwort übereinstimmt, werden sofort so viele Wundenmarker auf die Gegnerkarte gelegt, wie die Verwundbarkeit angibt. Diese Wunden können nicht durch die Verteidigung des Gegners verhindert werden.

### BEISPIEL

Celentia entscheidet sich, einen *Knochenleid-Schützen* mit der normalen Aktion der Karte *Feuergeschoß (Flammen)* in ihrer Hand anzugreifen. Da der *Knochenleid-Schütze* verwundbar gegen Karten mit dem Schlüsselwort *Stumpf* und *Flammen* ist, wird beim Abhandeln der Aktion unabhängig vom Verteidigungswert 1 Wundenmarker auf die Gegnerkarte gelegt.

## Besiegte Helden

Falls einem Helden mindestens 1 Schaden zugefügt wird, den kein Spieler verhindern kann oder will, und die Hand das Deck und der Ablagestapel dieses Helden vollständig leer sind, ist dieser Held besiegt. Falls ein Held besiegt wird und die Endbegegnung nicht die aktive Begegnung ist, verlieren alle Spieler sofort das Spiel. Wenn die Endbegegnung die aktive Begegnung ist, müssen alle Helden besiegt werden, damit die Spieler das Spiel verlieren.

## Getötete Gegner

Immer, wenn die Anzahl der Wundenmarker auf einer Gegnerkarte den Lebenspunktewert dieses Gegners erreicht oder übertrifft, wird der Gegner sofort getötet. Die Aktion, deren Ziel dieser nun getötete Gegner wurde, muss vollständig abgehandelt werden (es wird also Gegnerfokus erzeugt und es werden möglicherweise andere Gegner angegriffen oder weitere Effekte ausgelöst).

Wenn ein Gegner getötet wird:

1. werden Beutemarker in Höhe des Beutewertes dieses Gegners dem Beutevorrat hinzugefügt.
2. wird die getötete Gegnerkarte auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Falls mehrere Gegner durch einen einzigen Effekt getötet werden (z. B. durch eine Aktion, die mehreren Gegnern Schaden zufügt), werden nur die Beutemarker des getöteten Gegners mit dem höchsten Beutewert dem Beutevorrat hinzugefügt, so als ob nur dieser Gegner getötet worden wäre. Die anderen Gegner werden ohne weiteren Effekt abgelegt.

### BEISPIEL

Celentia verwendet die Karte *Kettenblitz*, um einen *Knochenleid-Krieger* und einen *Knochenleid-Magus* zu töten. Da der *Knochenleid-Magus* den höheren Beutewert von 2 hat, werden dem Beutevorrat genau 2 Beutemarker hinzugefügt. Der *Knochenleid-Krieger* (Beutewert 1) wird ohne weiteren Effekt abgelegt.

## Wunden entfernen

Gegner gelten als **heilend**, sobald ein Effekt eine beliebige Menge Wundenmarker von einer Gegnerkarte entfernt.

Hinweis: Der Lebenspunktewert eines Gegners wird nicht von der Anzahl der Wundenmarker auf seiner Karte beeinflusst (kann aber durch andere spezielle Effekte verändert werden).

## Das Anzeigen von Wunden bei Endgegnern

Falls gewünscht kann auch eine alternative Methode zum Anzeigen der Lebenspunkte von Endgegnern (wie z. B. eine Wundenleiste) verwendet werden. Das Legen und Entfernen von Wundenmarkern auf einen Endgegner hat in jeder Hinsicht denselben Effekt wie bei

normalen Gegnern, unabhängig davon, welche Methode zum Anzeigen der Wunden verwendet wird.

## Karten wiederherstellen

Anders als Gegner haben Helden in *Nebel über Valskyrr* keinen festen Lebenspunktewert. Stattdessen werden ihre Lebenspunkte durch ihre Heldentaten- und Ausrüstungskarten angezeigt (neben den sonstigen Möglichkeiten, die diese Karten bieten). Indem Helden ihre Karten ausspielen und dadurch dass ihnen Schaden zugefügt wird, landen immer mehr ihrer Karten auf Ablagestapel und Friedhof. Um diese Karten wieder dem Deck hinzuzufügen muss ein Held Ziel einer Regeneration werden.

## Regenerationseffekte

Immer, wenn ein Held Ziel einer Regeneration wird (durch eine Aktion eines Spielers oder wenn er sich ausruht), kann dieser Spieler für je 1 Punkt Regeneration entweder:

1. 1 Karte von seinem Friedhof auf den Ablagestapel verschieben.
2. 1 Karte von seinem Ablagestapel unter sein Heldendeck verschieben.

Ein Spieler kann sich frei entscheiden, wie er seine Regenerationspunkte verwendet. Er kann sich sogar dafür entscheiden, einige oder alle Regenerationspunkte die er erhält, zu ignorieren. Ein Spieler kann erst 1 Regenerationspunkt verwenden, um eine Karte vom Friedhof auf den Ablagestapel zu verschieben und dann dieselbe Karte mit 1 weiteren Regenerationspunkt vom Ablagestapel unter sein Deck verschieben.

### BEISPIEL

Krähe wird Ziel der Schnellen Aktion von *Kleine Heilung*, die es ihm erlaubt, insgesamt 2 Karten zu wiederherzustellen. Er entscheidet sich dazu, für 1 Regenerationspunkt einen *Dolch* vom Friedhof auf den Ablagestapel zu verschieben und den übrigen Regenerationspunkt zu verwenden, um die gleiche Karte vom Ablagestapel unter sein Deck zu verschieben.

## Wiederhergestellte Karten zurücknehmen

Immer wenn ein Spieler eine beliebige Anzahl Karten von seinem Ablagestapel unter sein Heldendeck verschiebt, kann er entscheiden, in welcher Reihenfolge er diese Karten dorthin legt. Dadurch können Spieler die Reihenfolge der Karten in ihrem Heldendeck in einem gewissen Rahmen beeinflussen (dies zu tun wird ausdrücklich empfohlen).

### BEISPIEL

Krähe wird eins der Ziele der Schnellen Aktion von *Große Heilung* und erhält 3 Regenerationspunkte. Er entscheidet sich, einen *Dolch*, einen *Doppelstich* und eine *Irreführung* aus seinem Ablagestapel in sein Deck zu verschieben. Er wählt den *Dolch* als erste dieser Karten aus, gefolgt von *Irreführung* und dem *Doppelstich*.

## Zustände

Zustandsmarker sind eine besondere Markerart, die durch verschiedene Effekte auf Heldentableaus und Gegnerkarten gelegt werden.

## Zustandsarten

Es gibt vier verschiedene Arten von Zuständen in *Nebel über Valskyrr*:

1. **Brandmarker**: Am Ende der Verteidigungsphase nehmen Helden und Gegner 1 Schaden für jeden Brandmarker auf dem Heldentableau oder der Gegnerkarte. Dieser Schaden kann nicht verhindert werden.
2. **Giftmarker**: Am Ende der Verteidigungsphase nehmen Helden und Gegner 1 Schaden für jeden Giftmarker auf dem Heldentableau oder der Gegnerkarte. Dieser Schaden kann nicht verhindert werden.
3. **Benommenheitsmarker**: Immer, wenn ein Held oder Gegner Schaden zufügt, fügt er dem Ziel 1 Schaden weniger für jeden Benommenheitsmarker auf seinem Heldentableau bzw. seiner Gegnerkarte zu.
4. **Schwächemarker**: Immer, wenn ein Spieler am Ende seines Heldenzugs Karten nachzieht, zieht er 1 Karte weniger, falls sich 1 oder mehr Schwächemarker auf dem Heldentableau befinden.

(Die Effekte mehrerer Schwächemarker addieren sich nicht auf). Falls sich mindestens 1 Schwächemarker auf einer Gegnerkarte befindet und eine ihrer Sonderfertigkeiten ausgelöst wird, kann ein beliebiger Spieler als Reflex **alle Schwächemarker** von diesem Gegner entfernen, damit alle Helden 1 **Sonderfertigkeit** dieses Gegners bis zum Ende der aktuellen Phase ignorieren dürfen.

### Abhandeln und Entfernen von Zustandsmarkern

Am Ende der Verteidigungsphase werden alle Zustandsmarker auf Gegnerkarten und Heldentableaus abgehandelt. Nachdem die Zustandsmarker abgehandelt worden sind, wird unabhängig von der Anzahl und der Art der Zustandsmarker auf einer Karte oder einem Heldentableau genau 1 Zustandsmarker von jeder Gegnerkarte und jedem Heldentableau entfernt.

Zustandsmarker können auch durch bestimmte Effekte entfernt werden. In jedem Fall gibt der Effekt an, wie viele Zustandsmarker welcher Arten entfernt werden.

#### BEISPIEL

Ein **Ghoren-Krieger** in der Heldenzone  hat 3 Zustandsmarker: 2 Brand-  und 1 Benommenheitsmarker . Nachdem alle Gegner in den Heldenzonen  einmal als Angreifer aktiviert worden sind, werden die Zustandsmarker abgehandelt. Für die 2 Brandmarker  werden insgesamt 2 Wundenmarker  auf die Karte **Ghoren-Krieger** gelegt. Benommenheit  ist ein Zustand, der keinen Schaden zufügt, also werden keine weiteren Wundenmarker  auf die Karte gelegt. Jetzt müssen die Spieler 1 beliebigen Zustandsmarker von der Karte **Ghoren-Krieger** entfernen. Sie entscheiden sich dafür, 1 Brandmarker  zu entfernen.

### Gegner aufstacheln und beschwichtigen

Einige Spieleffekte (wie Sonderfertigkeiten der Gegner) können Gegner aufstacheln oder beschwichtigen.

#### Aufstacheln und beschwichtigen

Um einen Gegner aufzustacheln:

1. Um anzuzeigen, dass ein Gegner aufgestachelt  ist, wird seine Karte um 90° gedreht.
2. Es werden sofort die Aufstacheln-Effekte  der Karte abgehandelt (alle Effekte, die mit den Worten „Angriff“ oder „Aktivierung“ beginnen).
3. Falls die Beschreibung des Effekts mit dem Symbol für Beschwichtigen  endet, wird der Gegner sofort beschwichtigt, indem die Gegnerkarte wieder in ihre ursprüngliche Position gedreht wird.
4. Falls die Beschreibung des Effekts nicht mit dem Symbol für Beschwichtigen  endet, bleibt der Gegner aufgestachelt  bis er durch einen speziellen Effekt beschwichtigt oder aus dem Spiel entfernt wird.

Ein bereits aufgestachelten Gegner erneut aufzustacheln hat keinen Effekt. Falls ein Effekt einen Spieler auffordert, falls möglich einen Gegner aufzustacheln , muss dieser Spieler zunächst einen Gegner auswählen, der noch nicht aufgestachelt ist.

Um einen Gegner zu beschwichtigen, wird die Gegnerkarte wieder in ihre ursprüngliche Position gedreht. Einen Gegner zu beschwichtigen, der nicht aufgestachelt ist, hat keinen Effekt.

#### BEISPIEL

Ein **Ghoren-Krieger** ( Angriff ) wird aufgestachelt und in Folge sofort aktiviert, um den Helden anzugreifen, in dessen Heldenzone  er sich momentan befindet. Anschließend wird der **Ghoren-Krieger** sofort beschwichtigt. Falls er später erneut aufgestachelt wird, wiederholt sich dieser Vorgang.

#### BEISPIEL (FORTSETZUNG)

Ein **Spürhund** ( Fügt +1  zu.) wird aufgestachelt. Da seine Aufstacheln-Fähigkeit nicht mit einem Beschwichtigen-Symbol endet, bleibt dieser Gegner aufgestachelt, bis er durch einen anderen Effekt beschwichtigt oder bis er abgelegt wird. Solange er aufgestachelt ist, fügt der **Spürhund** jedes Mal, wenn er zum Angreifen aktiviert wird, insgesamt 3 Punkte körperlichen Schaden  zu (seine normalen 2 Punkte und 1 zusätzlichen Punkt durch die Aufstacheln-Fähigkeit).

### Sonderfertigkeiten der Gegner

Die meisten Gegnerkarten haben neben den Grundwerten auch eine oder mehrere Sonderfertigkeiten. Diese funktionieren (ähnlich wie Aktionen) nur unter bestimmten Umständen:

1. Eine Fertigkeit, der ein Heldenzonen-Symbol  vorausgeht, wird ignoriert, falls sich der Gegner nicht in einer Heldenzone  befindet.
2. Eine Fertigkeit, der ein Abenteuerzonen-Symbol  vorausgeht, wird ignoriert, falls sich der Gegner nicht in der Abenteuerzone  befindet.
3. Fertigkeiten, denen beide Symbole vorausgehen ( ) werden immer abgehandelt, unabhängig davon, in welcher Zone sich der Gegner befindet.

### Spielstandsleisten

In **Nebel über Valskyrr** werden drei verschiedene Spielstandsleisten verwendet: Gegnerfokusleiste  (jeder Held hat eine separate Gegnerfokusleiste  auf seinem Heldentableau) sowie Zeitleiste  und Verstärkungsleiste , die sich beide auf dem Abenteuertableau befinden.



#### Allgemeine Regeln für Spielstandsleisten

Jede Spielstandsleiste besteht aus einer Anzahl von Feldern, auf denen sich entweder Zahlen oder Symbole befinden. Die Zahlen sind für einige spezielle Spieleffekte relevant, die Regeln dafür finden sich bei der Beschreibung dieser Spieleffekte. Die Symbole werden immer:

1. abgehandelt, wenn ein Anzeiger das Feld mit dem Symbol erreicht oder überquert, während er nach rechts  bewegt wird.
2. ignoriert, wenn ein Anzeiger das Feld mit dem Symbol erreicht oder überquert, während er nach links  bewegt wird (mit Ausnahme des Feldes ganz links auf einer Leiste).

Immer, wenn ein Anzeiger das letzte Feld einer Leiste erreicht, gelten hierfür spezielle Spielregeln.

#### Anzeiger verschieben

Ein Pfeil ( oder ) gefolgt von einer Zahl und einem Symbol zeigt an, in welche Richtung ein Anzeiger um wie viele Felder auf welcher Leiste verschoben wird. Zum Beispiel bedeutet  2 , dass der Anzeiger auf der Gegnerfokusleiste um 2 Felder nach rechts verschoben wird. Einem Pfeil nach links kann auch  $\frac{1}{2}$  folgen – in diesem Fall wird die Zahl des Feldes, auf dem sich der Anzeiger momentan befindet, halbiert (dabei wird immer abgerundet) und der Anzeiger auf das Feld mit der entsprechenden Zahl verschoben.

#### Aktivierung von Leistensymbolen

1. Falls ein Anzeiger ein Feld mit einem Symbol erreicht oder überquert, wird der Effekt dieses Symbols erst abgehandelt, nachdem der Effekt, der die Bewegung des Anzeigers ausgelöst hat, vollständig abgehandelt worden ist. Anders ausgedrückt: die Aktion, welche die Bewegung eines Anzeigers auslöst, wird niemals durch den Effekt eines Leistensymbols unterbrochen.

- Falls der Anzeiger mit einer Bewegung mehr als ein Feld mit einem Symbol erreicht oder überquert, werden die Symbole von links nach rechts abgehandelt.

### Gegnerfokussleiste



Die Gegnerfokussleiste eines Helden befindet sich auf dessen Heldentableau. Der Fokusanzeiger darauf wird folgendermaßen bewegt:

- Nach links oder nach rechts, immer wenn ein Effekt den Spieler anweist, den Anzeiger zu bewegen (wie zum Beispiel ein Karteneffekt, der besagt:  $\blacktriangleright 1$ ).
- Um die Hälfte der aktuellen Position (abgerundet) nach links von seiner derzeitigen Position aus ( $\blacktriangleleft \frac{1}{2}$ ), immer, wenn ein Effekt den Spieler ausdrücklich anweist, den Anzeiger in diese Richtung zu verschieben oder ein Gegner sich aus einem beliebigen Grund in die Heldenzone dieses Helden bewegt (wie zum Beispiel in der Verfolgungsphase).

### Symbole und Zahlen auf der Gegnerfokussleiste

Es gibt 3 Arten von Symbolen auf jeder Gegnerfokussleiste:

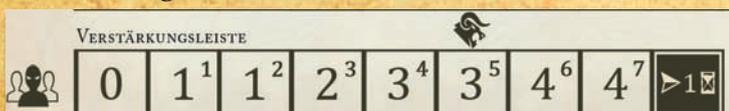
- Das Verstärkungssymbol verschiebt sofort den Anzeiger auf der Verstärkungssleiste um genau 1 Feld nach rechts.
- Das Symbol für Wütende Gegner zwingt den Besitzer des Heldentableaus, sofort einen wütenden Gegner seiner Wahl in seiner Heldenzone aufzustacheln, falls möglich.
- Das Leistenendsymbol  $\blacktriangleleft 7$ , verschiebt den Fokusanzeiger sofort um 7 Felder nach links.
  - Das Leistenendsymbol ist das einzige Symbol, das sofort abgehandelt wird: Der Anzeiger setzt seine Bewegung von der 6. Position der Gegnerfokussleiste fort. Bei der Bewegung nach links werden keine Symbole abgehandelt!
- Die Zahlen auf der Gegnerfokussleiste sind nur aufgedruckt, um den Spielfluss zu erleichtern und haben keine Auswirkung auf das Spiel.

#### BEISPIEL

Während der Verfolgungsphase betritt ein *Verfluchter Wanderer* Fengrays Heldenzone und senkt damit seinen Gegnerfokuswert um die Hälfte ( $\blacktriangleleft \frac{1}{2}$ ). Da Fengrays Fokusmarker sich aktuell auf dem achten Feld der Leiste befindet, wird er auf das vierte Feld verschoben. Das Verstärkungssymbol, das der Anzeiger überschreitet, wird ignoriert, da der Würfel von rechts nach links verschoben wird.

Später während seines Heldenzugs entscheidet Fengray sich dafür, den *Verfluchten Wanderer* anzugreifen. Er handelt die Normale Aktion der Karte *Kriegsschwert* in seiner Heldenzone ab (und legt dabei die Karten *Widerstandskraft* und *Ausfall* als Teil der Aktion ab – beide Karten haben das Schlüsselwort *Kampf*), wodurch sein Gegnerfokus um insgesamt 4 steigt. Da der Fokusanzeiger das Feld mit dem Verstärkungssymbol diesmal aber von links nach rechts überquert, wird (nachdem die Aktion vollständig abgehandelt worden ist) der Verstärkungsanzeiger um ein Feld nach rechts verschoben.

### Verstärkungssleiste



Die Verstärkungssleiste befindet sich auf dem Abenteuertableau. Der Verstärkungsanzeiger darauf wird folgendermaßen bewegt:

- Genau 1 Feld nach rechts, immer, wenn ein Fokusanzeiger eines beliebigen Helden ein Verstärkungssymbol erreicht oder überquert.
- Die auf der aktiven Begegnung unter „Startgegner“ angegebene Anzahl Felder nach rechts, in der Verstärkungsphase.

- Die jeweils angegebene Anzahl Felder nach links oder rechts, immer, wenn ein Effekt einen Spieler anweist, den Verstärkungsanzeiger zu bewegen.
- Ganz nach links, nach dem Ziehen von Gegnern am Ende der Verstärkungsphase.
- Ganz nach links, während der Verstärkungsphase, falls auf der aktiven Begegnungskarte keine Verstärkung angegeben ist.
- Ganz nach links, falls sich während der Verstärkungsphase keine aktive Begegnung im Spiel befindet.

### Symbole und Zahlen auf der Verstärkungssleiste

Es gibt genau ein Symbol auf der Verstärkungssleiste:

- Das Zeitbewegungssymbol ( $\blacktriangleright 1$ ) bewegt den Zeitanzeiger sofort um genau 1 Feld nach rechts.
- Der Verstärkungsanzeiger wird nicht nach links bewegt, wenn er die letzte Position erreicht hat. Stattdessen wird der Zeitanzeiger für jedes Feld, um das sich der Verstärkungsanzeiger nicht bewegen konnte, genau 1 Feld nach rechts bewegt.
- Die große Zahl auf jeder Verstärkungssleiste gibt die Anzahl der Gegner an, die während der Verstärkungsphase in die Abenteuerzone gelegt werden.
- Die kleinen Zahlen auf der Verstärkungssleiste sind nur aufgedruckt, um den Spielfluss zu erleichtern und haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

### Zeitleiste



Die Zeitleiste befindet sich auf dem Abenteuertableau. Der Zeitanzeiger darauf wird folgendermaßen bewegt:

- Während der Zeitphase:** Um die Anzahl der Felder nach rechts, die auf der gezogenen Zeitkarte angegeben ist.
- Wenn der Verstärkungsanzeiger in der Verstärkungsphase das letzte Feld erreicht hat und sich weiter bewegen würde:** Um die Anzahl der Felder nach rechts, die sich der Verstärkungsanzeiger über das letzte Feld der Verstärkungssleiste hinaus bewegen würde.
- Wenn ein Effekt den Spieler anweist, den Zeitanzeiger zu bewegen:** Um die angegebene Anzahl der Felder nach rechts oder links (z. B. bei Rückzugseffekten).

#### BEISPIEL

Der Verstärkungsanzeiger ist auf dem letzten Feld der Verstärkungssleiste und *Die schwarze Kutsche* ist die aktive Begegnung. Während der Verstärkungsphase würde der Verstärkungsanzeiger um 1 Feld nach rechts verschoben, aber da er sich bereits dort befindet, wird stattdessen der Zeitanzeiger um 1 Feld nach rechts verschoben.



### Symbole und Zahlen auf der Zeitleiste

Die Zeitleiste enthält verschiedene Symbole:

- Das Heldenzahlsymbol wird lediglich verwendet, um die Startposition des Zeitanzeigers zu bestimmen und hat danach keine weiteren Auswirkungen.
- Das Beutesymbol und das Zeitbewegungssymbol ( $+1$ ,  $\blacktriangleright 2$ ) auf dem Feld ganz links zeigen an, dass der Zeitanzeiger, falls er dieses Feld erreicht, sofort anhält und um genau 2 Felder nach rechts verschoben wird (weitere Bewegung verfällt) und die Spieler 1 Beutemarker dem Beutevorrat hinzufügen.

- Das Symbol für Wütende Gegner  zwingt jeden Spieler, sofort einen wütenden Gegner  seiner Wahl in seiner Heldenzone  aufzustacheln, falls möglich.
- Das letzte Feld (ENDE) bedeutet eine sofortige Niederlage für die Spieler und das Ende des Spiels.
- Die Zahlen auf den Feldern sind für gewisse Zeitkarten relevant, wobei die höchste vom Zeitanzeiger überquerte (oder aktuell besetzte) Zahl das -Symbol im Kartentext ersetzt.

## Ortsplättchen

Das Spielfeld in **Nebel über Valskyrr** wird aus Ortsplättchen gebildet, die entsprechend den Anweisungen des aktuell gespielten Abenteuers ausgelegt werden. Jedes Abenteuer gibt eine Anzahl festgelegter Orte an, einen aufgedeckten Startort (im Grundspiel immer das Gasthaus) und einen speziellen Ort, den die Spieler erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen.

### Aktiver Ort

Das Ortsplättchen, auf dem sich der Gruppenmarker befindet, gilt als der aktive Ort. Der aktive Ort bestimmt die Art der Begegnungskarten, die zur aktiven Begegnung werden können.

### Ortsstatus

Jeder Ort hat zu jedem Zeitpunkt einen von drei möglichen Bedrohungsstatus:

- Sicher:** Es befinden sich keine Wundenmarker  auf dem Ortsplättchen.
- Gefährlich:** Es befindet sich 1 Wundenmarker  auf dem Ortsplättchen.
- Überrannt:** Es befinden sich 2 Wundenmarker  auf dem Ortsplättchen.

Wenn die Spieler in der Reisephase einen gefährlichen oder überrannten Ort betreten wollen, müssen sie eine neue aktive Begegnung ziehen, falls es keine aktive Begegnung im Spiel gibt.

Um einen überrannten Ort zu einem sicheren zu machen, müssen normalerweise 2 Begegnungen erfolgreich abgeschlossen werden.



## Bedrohung eines Orts erhöhen oder verringern

Verschiedene Effekte (normalerweise Effekte von Begegnungskarten) können die Spieler anweisen, den Status eines Orts zu verringern oder zu erhöhen:

- Die **Bedrohung eines Orts wird verringert**, indem, falls möglich, 1 Wundenmarker  vom aktiven Ort entfernt wird (falls nicht anders angegeben). Das bedeutet, ein überrannter Ort wird durch eine Verringerung der Bedrohung gefährlich und ein gefährlicher Ort wird durch eine Verringerung der Bedrohung sicher. Das Verringern der Bedrohung eines sicheren Orts hat keine Auswirkungen.
- Die **Bedrohung eines Orts wird erhöht**, indem, falls möglich, 1 Wundenmarker  auf den aktiven Ort gelegt wird (falls nicht anders angegeben). Das bedeutet, ein sicherer Ort wird durch eine Erhöhung der Bedrohung gefährlich und ein gefährlicher Ort wird durch eine Erhöhung der Bedrohung überrannt. **Das Erhöhen der Bedrohung eines überrannten Orts verschiebt den Zeitanzeiger genau 3 Felder nach rechts** .

### Angrenzende Orte

Orte gelten als aneinander angrenzend, wenn sie direkt neben- oder untereinander liegen. Orte gelten nicht als angrenzend, wenn nur ihre Ecken (diagonal) aneinandergrenzen sowie wenn ein Feld Abstand oder mehr zwischen den Orten ist. Eine ununterbrochene Kette sicherer Orte kann sich über beliebig viele angrenzende Orte erstrecken.

## Begegnungen

Jede Bewegung weist die Spieler an, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, um die Begegnung erfolgreich abzuschließen. Meistens wird eine bestimmte Anzahl Fortschrittsmarker  benötigt, um zur Wiederherstellungsphase zu gelangen, die es den Spielern erlaubt, Belohnungen zu ziehen, Karten wiederherzustellen  und die Bedrohung des aktiven Orts zu verringern.

### Aktive Begegnung

Eine Begegnung gilt von dem Moment an als aktiv, in dem sie gezogen und ins Spiel gebracht wird. Es kann zu keinem Zeitpunkt mehr als 1 aktive Begegnung geben.

### Endbegegnungen

Jedes Abenteuer enthält 1 Endbegegnung, die in der Abenteuerbeschreibung angegeben ist. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler diese Endbegegnung erfolgreich abschließen. Beim Spielaufbau wird diese Endbegegnung neben dem Spielfeld bereitgelegt. Sobald der Ort, der als Ort der Endbegegnung angegeben ist, erreicht wird, ziehen die Spieler diese Endbegegnung und bereiten sie vor, statt den normalen Regeln für das Ziehen und Ins-Spiel-bringen von Begegnungen zu folgen (wie zum Beispiel der Regel, dass die Schlüsselwörter von Ortsplättchen und Begegnungskarte übereinstimmen müssen).

### Fortschritt während einer Begegnung

- Der Abschnitt **Fortschritt** auf der aktiven Begegnung gibt an, auf welche Art die Spieler Fortschrittsmarker  auf die Begegnungskarte legen können.
- Der Abschnitt **Siegebedingung** auf der aktiven Begegnung gibt Bedingungen an, die erfüllt sein müssen, um diese Begegnung erfolgreich abschließen zu können (normalerweise eine Mindestzahl an Fortschrittsmarkern  auf der Begegnungskarte oder keine Gegner in den Spielzonen).
- Einige Begegnungen können von den Helden direkt angegriffen werden. In einem solchen Fall kann die aktive Begegnung Ziel von Effekten werden, die normalerweise Gegnern Schaden zufügen, kann aber durch einen solchen Effekt nicht abgelegt oder verschoben werden. Die aktive Begegnung gilt immer als innerhalb der Reichweite  jedes Helden.

### Der Rückzugseffekt einer Begegnung

Einige Begegnungen fordern die Spieler auf, für sie negative Effekte durchzuführen, falls sie sich zurückziehen (indem sie den Gruppenmarker auf einen anderen Ort verschieben), bevor sie die Begegnung erfolgreich abgeschlossen haben. Die meisten Begegnungen erhöhen die Bedrohung des aktiven Orts, einige lösen aber auch zusätzliche Effekte aus oder verbieten den Spielern den Ortswechsel ganz.

# ANHANG 1: AUSFÜHRLICHE AKTIONSSTRUKTUR

Nachfolgend werden noch einmal alle Regeln zum Spielen einer Aktion mit genauem Timing der speziellen Effekte aufgeführt. Falls während des Spiels Probleme beim Bestimmen der genauen Reihenfolge der Abhandlung einer komplexen Aktion auftreten, bringt diese Auflistung Klarheit.

## 1. WÄHLEN EINER AKTION

Der Spieler wählt eine Karte in seiner Hand  oder Heldenzone  und entscheidet sich für eine einzelne Aktion (falls es mehrere gibt), die er abhandeln möchte.

## 2. WÄHLEN VON AUSGELÖSTEN AKTIONEN

Einige Aktionen ermöglichen es dem Spieler, sofort eine Aktion einer anderen Karte abzuhandeln. Jede der so ausgelösten Aktionen muss vollständig abgehandelt werden (vom ersten bis zum letzten Punkt), bevor die Aktion abgeschlossen wird, die dem Spieler das Abhandeln der ausgelösten Aktion ermöglicht hat.

## 3. ABLEGEN VON SCHLÜSSELWORT-KARTEN

Falls eine Aktion es ermöglicht oder fordert, dass andere Karten abgelegt werden, um ihren Effekt zu verbessern oder um diesen überhaupt abhandeln zu dürfen, werden sofort die entsprechenden Karten abgelegt. Karten, die auf diese Weise abgelegt werden, werden nicht aktiviert oder ins Spiel gebracht.

## 4. REFLEX-MODIFIKATIONEN

Nun werden mögliche vorhandene Reflexe abgehandelt, die die ursprüngliche Aktion modifizieren. Falls ein Reflex auf einer Karte abgehandelt wird, die sich derzeit auf der Hand  befindet, wird diese Karte noch nicht abgelegt, sondern neben den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

## 5. EFFEKTE ABHANDELN

Nachdem der endgültige Effekt der Karte bestimmt worden ist, wird dieser vollständig abgehandelt.

## 6. ABLEGEN VERWENDETER KARTEN

Jetzt werden alle Karten abgelegt, die von der Hand  gespielt wurden (falls nicht anders angegeben). Sobald mehrere Karten gleichzeitig abgelegt werden, kann der Spieler auswählen, in welcher Reihenfolge sie auf den Ablagestapel gelegt werden. Karten in der Heldenzone  werden nach der Abhandlung einer aufgedruckten Aktion nicht automatisch abgelegt. Falls nicht anders angegeben, verbleiben diese Karten in der Heldenzone .

## 7. GEGNERFOKUS ERZEUGEN

Der Fokusanzeiger wird um die Anzahl der Felder nach rechts bewegt, die durch die Aktion selbst und allen angewandten Modifikationen angegeben ist (von für das Schlüsselwort abgelegten Karten, Reflexen und allen angewandten Sonderfertigkeiten). Hierbei ist zu beachten, dass einige Aktionen keinen Gegnerfokus  erzeugen und andere Aktionen es dem Spieler sogar erlauben, den Fokusanzeiger nach links zu bewegen.

## 8. AKTION ABSCHLIESSEN & SYMBOLE AUF DER GEGNERFOKUSLEISTE ABHANDELN

Nun wird die Aktion abgeschlossen. Erst nachdem diese vollständig abgehandelt wurde, werden die Effekte der Symbole auf der Gegnerfokusleiste (von links nach rechts) abgehandelt, falls der Gegnerfokus erhöht wurde.



### AUSFÜHRLICHES BEISPIEL FÜR DAS ABHANDELN EINER AKTION

Der Fengray-Spieler macht sich bereit, um einen **Ghoren-Krieger** mit einem Schlag zu vernichten, indem er die Normale Aktion der Karte **Ausfall** verwendet. Die Aktion hat eine Reichweite von , was aber ausreicht, da sich der **Ghoren-Krieger** in der Heldenzone Fengrays befindet . Fengray muss seinem Gegner insgesamt 5 Punkte körperlichen Schaden zufügen  (Der Lebenspunktwert  des **Ghoren-Kriegers** beträgt 3, seine körperliche Verteidigung  2).

Die Normale Aktion der Karte **Ausfall** ermöglicht es dem Spieler, eine Normale Aktion einer Waffenkarte in seiner Heldenzone  auszulösen. In seiner Heldenzone  befindet sich ein **Kriegsschwert**. Der Spieler entscheidet sich die erste Normale Aktion des **Kriegsschwerts** auszulösen. Diese fügt dem Gegner 2 Punkte körperlichen Schaden  zu. Da dies auch mit den 2 zusätzlichen Punkten Schaden durch den **Ausfall** nicht ausreicht, um den Gegner zu töten, nutzt der Spieler die Möglichkeit 1 Karte mit dem Schlüsselwort **Kampf** aus seiner Hand  abzulegen, um 1 weiteren Schaden zu verursachen.

Fengray verursacht insgesamt 5 Punkte Schaden, die Gegnerkarte wird abgelegt und 1 Beutemarker  wird dem Beutevorrat hinzugefügt.

Jetzt wird die Karte **Ausfall** abgelegt und das **Kriegsschwert** oben auf Fengrays Heldendeck gelegt.

Fengrays Fokusanzeiger  wird um insgesamt 4 Felder nach rechts verschoben (1 für die Aktion der Karte **Ausfall**, 2 für die Normale Aktion des **Kriegsschwerts** und 1 für das Ablegen einer Karte mit dem Schlüsselwort **Kampf**). Dadurch wird der Fokusanzeiger von Feld 8 der Gegnerfokusleiste  auf Feld 12 verschoben, dabei überquert er ein Symbol für einen wütenden Gegner .

Jetzt (nachdem die Aktion vollständig abgehandelt worden ist) muss der Fengray-Spieler einen wütenden Gegner aus seiner Heldenzone  auswählen, der sofort aufgestachelt  wird.

## CREDITS

Autor: Błażej Kubacki

Spielentwicklung: Andrei Novac

Illustrationen: Enggar Adirasa

Grafikdesign: Agnieszka Kopera

Ein Spiel von: NSKN Games & Passport Game Studios

## Credits der deutschen Ausgabe

Übersetzung: Jasmin Ickes, Sandra Schmidt

Layout: Sabine Machaczek

Redaktion: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Frank Gerken,

Marcus Lange, Tim Leuftink, Pascal Wengert

Produktionsmanagement: Heiko Eller



Heidelberger  
Spieleverlag



