CYCLE PHASE

HERO ACTION PHASE

Bewegen (1 Feld / MP)

* Stehen bleiben - O MP
* Vorsichtig - 1 MP
* Normal - 2 MP
* Aggressiv - 2+ MP (zusätzliche Karte mit MOVE Keyword)

Mit Realm-Objekten interagieren (1 Handlung / MP)

Alle Non-Combat-Actions kosten 1 MP und zählen NICHT als Aktion sondern als Bewegung!

* Gegenstände (z.B. Schätze) aufheben
* Fallen entschärfen (1d10 gegen TN der Falle)
* Gegenstände an Benachbarte Helden Weitergeben

Potion trinken

Potions können jederzeit getrunken werden! Potion Trinken kostet weder AP noch MP.

Karten Spielen

* Prüfen ob;

1. Aktionslot frei ist, um die Karte zu spielen
2. Karte mit gewählter Bewegung spielbar ist
3. Karte eine Aktion oder Reaktion ist

Es darf pro Hero Cycle nur 1 Aktion gespielt werden

1. Ziel in Reichweite und LOS
2. Alle „REQUIRED“ Konditionen erfüllt sind
3. Karte Waffen oder Schild-Gegenstand verwendet

(Range: Weapon / Range:X)

* Karte auf freien Aktionslot legen
* Effekt ausführen
* AP prüfen und ggf. Darkness Meter erhöhen

ACHTUNG! Hier kann Die CYCLE PHASE von einem DARKNESS CYCLE unterbrochen werden!



HERO DECK PHASE

1. Bedrohung um 1 reduzieren für jeden freien Aktionslot
2. Alle Karten, die nicht „ONGOING“ sind, auf den Ablagestapel
3. Wenn gewünscht 1 Handkarte behalten, den Rest auf den Ablagestapel
4. So Viele Karten vom Nachziehstapel ziehen, bis die Anzahl der Handkarten wieder 5 ist.

REFRESH PHASE

1. Threat Range prüfen und ggf. neue Monstertypen aktivieren
2. Darkness Meter um 1 AP pro aktivem Monstertyp erhöhen

ACHTUNG! Hier kann die CYCLE PHASE von einem DARKNESS CYCLE unterbrochen werden!



1. Verbündete werden aktiviert (Falls vorhanden)
2. Es wird geprüft, ob die Bedingungen eines Quests erfüllt sind
3. Statuseffekte (DOTs)
4. Fallen aktivieren
5. Tote Helden entfernen
6. Equipment anlegen / ablegen

DARKNESS CYCLE

Während des gesamten DARKNESS CYCLES können die Helden nur Interupt Karten spielen!

1. Threat Range prüfen und ggf. Neue Monstertypen aktivieren

Wenn keine Gegner in Threat Range, dann endet der Darkness Cycle sofort!

1. Karte vom Darkness Deck ziehen
2. Event der Karte ausführen
3. Threat Penalties ausführen, wenn ein held threat 10 hat
4. Monster Aktivieren (Alle laufen, dann Angreifen)
5. Neue Monster ins Spiel bringen (spawn) nur wenn Lair auf dem Tile