

# Spielablauf

## Vorbereitungsphase:

1. temporäre Zauber abwerfen / entfernen
2. Aktionskarten ziehen (je nach Erschöpfungsgrad)
- ggf. Ablagestapel zu neuem Nachziehstapel mischen

## Aktionsphase:

1. Karten ausspielen für:
  - Bewegung
  - Kampf
  - Zauber
  - gescriptete Aktion
2. optional: 1 Karte in Reserve legen (enthält immer max. 1 Karte)
3. optional: Karte aus der Reserve auf die Hand nehmen
4. optional: Karte(n) abwerfen

## Reaktionsphase

1. Stress: Gruppe verliert Vitae nach Bedrohungswert
2. Marker: Gruppe verliert 1 Vitae pro Gift-, Fraktur- und Furchtmarker unter Heldentafeln
3. Reaktionen der Feinde:
  - 1 Vitae pro Schild auf Feinden
  - x2, wenn 1 Feind *RASEREI* hat
  - evtl. modifiziert durch *GEWALTIG*
4. Reaktionen der Orte: falls Helden darauf sind: Effekte der orangen Symbole am unteren Rand

# Spielablauf

## Vorbereitungsphase:

1. temporäre Zauber abwerfen / entfernen
2. Aktionskarten ziehen (je nach Erschöpfungsgrad)
- ggf. Ablagestapel zu neuem Nachziehstapel mischen

## Aktionsphase:

1. Karten ausspielen für:
  - Bewegung
  - Kampf
  - Zauber
  - gescriptete Aktion
2. optional: 1 Karte in Reserve legen (enthält immer max. 1 Karte)
3. optional: Karte aus der Reserve auf die Hand nehmen
4. optional: Karte(n) abwerfen

## Reaktionsphase

1. Stress: Gruppe verliert Vitae nach Bedrohungswert
2. Marker: Gruppe verliert 1 Vitae pro Gift-, Fraktur- und Furchtmarker unter Heldentafeln
3. Reaktionen der Feinde:
  - 1 Vitae pro Schild auf Feinden
  - x2, wenn 1 Feind *RASEREI* hat
  - evtl. modifiziert durch *GEWALTIG*
4. Reaktionen der Orte: falls Helden darauf sind: Effekte der orangen Symbole am unteren Rand

# Spielablauf

## Vorbereitungsphase:

1. temporäre Zauber abwerfen / entfernen
2. Aktionskarten ziehen (je nach Erschöpfungsgrad)
  - ggf. Ablagestapel zu neuem Nachziehstapel mischen

## Aktionsphase:

1. Karten ausspielen für:
  - Bewegung
  - Kampf
  - Zauber
  - gescriptete Aktion
2. optional: 1 Karte in Reserve legen (enthält immer max. 1 Karte)
3. optional: Karte aus der Reserve auf die Hand nehmen
4. optional: Karte(n) abwerfen

## Reaktionsphase

1. Stress: Gruppe verliert Vitae nach Bedrohungswert
2. Marker: Gruppe verliert 1 Vitae pro Gift-, Fraktur- und Furchtmarker unter Heldentafeln
3. Reaktionen der Feinde:
  - 1 Vitae pro Schild auf Feinden
  - x2, wenn 1 Feind *RASEREI* hat
  - evtl. modifiziert durch *GEWALTIG*
4. Reaktionen der Orte: falls Helden darauf sind: Effekte der orangen Symbole am unteren Rand