

# DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM



# INHALTSVERZEICHNIS

## CREDITS

**Leitende Spielentwicklung:** Filippo Chirico

**Unterstützende Spielentwicklung:** Tony Neville

**Texte:** Tony Neville, Tracey Smart

**Lektorat:** Tracey Smart

**Künstlerische Leitung, Konzeption und Gestaltung der Miniaturen:** Alexei Popovici

**Zusätzliche Gestaltung der Miniaturen:** Dmitri Obonin

**Schachtelillustration:** Filip Cebotari

**Spielplanillustration:** Ede Laszlo

**Weitere Illustrationen:** Filip Cebotari, Valentin Cebotari

**Grafikdesign der Spielanleitung:** design by salandra

**Produktionsleitung und Projektmanagement:** Emiliano Mancini

**Deutsche Ausgabe:**

**Übersetzung und Lektorat:** Lisa Prohaska und Manuela Fendt (Board Game Circus)

**Spietester:** Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

**Besonderer Dank an Steve Pady, Steve Kozlowski, Raymond Haaken und alle Unterstützer auf Kickstarter, besonders an die, die uns Feedback zum prototypischen Material gegeben haben.**

<b>SPIELMATERIAL</b> .....	4
<b>SPIELAUFBAU</b> .....	10
Aufbau eines Szenarios.....	10
Spielbereich eines Helden.....	12
Spielbereich des Hexenmeisters.....	13
Zusammenstellung des Beutedecks.....	14
<b>SPIELPRINZIPIEN</b> .....	15
Runden.....	15
Aktionen, Reaktionen und Fähigkeiten.....	17
Ausdauer.....	18
Charaktere und Miniaturen.....	19
Eigenschaften und Eigenschaftstafeln.....	20
Erforderliche Eigenschaftswerte und	
Karten ausrüsten.....	20
Gewicht und Gewichtslimit.....	21
Angrenzende Felder.....	21
Karteneffekte.....	21
<b>REGELN IM DETAIL</b> .....	22
Basisaktionen.....	22
Basisreaktionen.....	24
Würfelwürfe und Fähigkeiten.....	25
Kampf.....	25
Besiegte Charaktere.....	30
Kampfbelohnungen.....	30
Truhenmarker und Beutekarten.....	30
Botanikmarker und -karten.....	31
Alchemie.....	31
Hexerei.....	32
Pest verbreiten.....	34
<b>WEITERFÜHRENDE REGELN</b> .....	36
Dämonen.....	36
<b>SZENARIEN UND KAMPAGNE</b> .....	39
Charaktere austauschen.....	39
Eigenständige Szenarien oder	
zusammenhängende Kampagne.....	39
<b>DAS ERSTE RITUAL</b> .....	40
<b>DIE HEXE IM TURM</b> .....	42
<b>DIE GEFANGENE HEXE</b> .....	44
<b>DIE HÖHLE (TEIL I)</b> .....	46
<b>DAS DORF (TEIL II)</b> .....	48
<b>BLUTKRISTALLE</b> .....	50
<b>DER UNTERGRUND</b> .....	52
<b>BESESSENHEIT</b> .....	54
<b>DER SCHUTZZAUBER</b> .....	56
<b>DIE LETZTE SCHLACHT</b> .....	58



## DARK RITUALS: MALLEUS MALEFICARUM

---

*Die diversen Ebenen der Existenz befinden sich in ständiger Bewegung. Mitunter kommt es dabei vor, dass sich Paralleldimensionen perfekt überlagern. Für flüchtige Momente in der Zeitrechnung des Multiversums können Dinge durch diese besondere Gleichzeitigkeit schlüpfen. Manchmal geschieht das unbemerkt, manchmal stürzt es Welten ins Chaos.*

*Eine solche Gleichzeitigkeit verband im fernen Mittelalter plötzlich die Erde mit dem Neemoss. Diese zwei Welten konnten unterschiedlicher nicht sein: In der Dimension des Neemoss herrschte statt der Physik die Magie. Sie brachte mit ihrem zerstörerischen Einfluss Monster und eine Welt der Grausamkeit hervor. Auf dem Neemoss war diese Verderbtheit besonders ausgeprägt. Gegenstände, die von dort auf die Erde gelangten, behielten ihre magische Energie. Dieser bemerkenswerte Umstand wurde Heilern, Alchemisten, Fakiren und allerhand Schwindlern allzu bald bewusst, als ihre Tricks und Heucheleien tatsächlich Wirkung zeigten. Doch als sich die Gleichzeitigkeit zwischen den beiden Welten zunehmend festigte und die ersten Hexen vom Neemoss auf die Erde kamen, wurde die Lage ernst ...*

---

Dark Rituals: Malleus Maleficarum ist ein Spiel für 2–5 Personen. Eine Person am Tisch übernimmt die Rolle des Hexenmeisters und kontrolliert die Dunkle Legion. Die anderen spielen jeweils einen Helden. Als Helden arbeitet ihr als Gruppe zusammen und stellt euch gemeinsam dem Hexenmeister. Als Hexenmeister wiederum kämpfst du allein gegen alle.

Das Spiel basiert auf Szenarien. Entscheidet euch einfach für eins der Szenarien, die ihr am Ende der Spielanleitung findet. Sie bieten euch viele unterschiedliche Zielvorgaben, die ihr erfüllen müsst, um zu gewinnen. Als Helden gewinnt und verliert ihr gemeinsam, als Hexenmeister bist du auf dich allein gestellt.

Ihr könnt die Szenarien auch als zusammenhängende Kampagne spielen. Im Laufe der Kampagne erhaltet ihr dann Siegpunkte, die euch in den folgenden Szenarien helfen.

# SPIELMATERIAL



6 doppelseitige  
Kartenteile

## HEXEN



Pekka



Ikrek



Hagatha

## LAKAIEN



6 Verdammte



6 Mortus



6 Raubgierige

## HELDEN



Curthouse



Wolgar



Battista



Corday

## KREATUREN



Zehrender Geist



Krummes Geäst



Vogelscheuche



Schreiende  
Schädel



Baum der  
Verzweiflung



Gehängte

## LEIBEIGENE BESESSENER LEIBEIGENER



3 Krieger



3 Bauern



6 Besessene  
Leibeigene

## DÄMON



Haborym



4 farbige  
Basenringe



4 Alchemiebücher



1 Grimoire



4 Waffenkarten



34 Botanikkarten



41 Beutekarten



33 Hexereikarten



9 Pestkarten



8 Dämonenkarten



4 Heldentafeln



3 Hexen-Charakterkarten



2 Leibeigener-Charakterkarten



4 Lakai-Charakterkarten



6 Kreatur-Charakterkarten



4 Eigenschaftstafeln



1 Unheiltafel



1 Erschöpfungstafel



1 Dämonen-Charakterkarte



17 Spielsteine aus Holz



10 Würfel



100 Ausdauerkristalle



Pest-marker



Seelen-marker



Truhen-marker



Botanik-marker



Wunden-marker



Pentagramm-marker

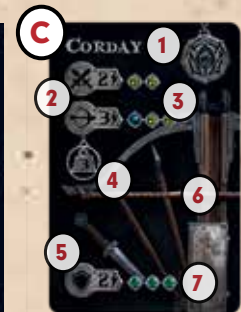
## A. HELDENTAFELN

1. Name
2. Klassensymbol
3. Gewichtslimit (Gewicht, das der Held maximal tragen darf)
4. Lebenspunkte
5. Verfügbare Aktionen und ihre Ausdauerkosten
6. Ausdauerquellen
7. Charakterbild
8. Anfangswerte der Eigenschaften
9. Bereich für entzogene Ausdauer
10. Bereich für verbrauchte Ausdauer



## B. EIGENSCHAFTSTAFEL (HELDEN)

1. Eigenschaftswerte
2. Eigenschaften: Gewandtheit, Stärke, Zähigkeit, Alchemie
3. Marker, der die aktuellen Eigenschaftswerte anzeigt
4. Eigenschaftsleisten



## C. WAFFENKARTE (HELDEN)

1. Name und Klassensymbol
2. Angriffsarten und Ausdauerkosten
3. Farbe und Anzahl der Angriffswürfel je nach Angriffsart
4. Gewicht
5. Bild von der Waffe
6. Abwehren und Ausdauerkosten
7. Farbe und Anzahl der Verteidigungswürfel



## D. ALCHEMIEBUCH (HELDEN)

1. Name und Klassensymbol
2. Effekt der alchemistischen Formel
3. Alchemistische Zutaten
4. Erforderlicher Alchemiewert

## E. LEIBEIGENER-CHARAKTERKARTE

1. Name
2. Lebenspunkte
3. Charakterbild
4. Verfügbare Aktionen, Ausdauerkosten, Farbe und Anzahl der Aktionswürfel/Attributes
5. Eigenschaften
6. Sonderfähigkeit





## F. BEUTEKARTEN: VERBESSERUNGEN

1. Rüstungsverbesserung
2. Waffenverbesserung
3. Erforderliche Eigenschaftswerte
4. Effekt der Verbesserungcx
5. Bild
6. Gewicht
7. Heldenstufe zum Zusammenstellen des Beutedecks

## G. BEUTEKARTEN: ARTEFAKTE

1. Name
2. Gewicht
3. Effekt des Artefakts
4. Bild
5. Erforderliche Eigenschaftswerte
6. Heldenstufe zum Zusammenstellen des Beutedecks

## H. BEUTEKARTEN: BLUTMAGIEZEICHEN

1. Name des Zaubers
2. Effekt des Zaubers
3. Karte nach dem Ausführen abwerfen
4. Erforderliche Eigenschaftswerte
5. Heldenstufe zum Zusammenstellen des Beutedecks

## I. BOTANIKKARTEN

Das Botanikdeck enthält alchemistische Zutaten sowie Karten mit einem sofortigen Effekt.

1. Name
2. Bild
3. Karte nach der Verwendung abwerfen
4. Effekt der Karte

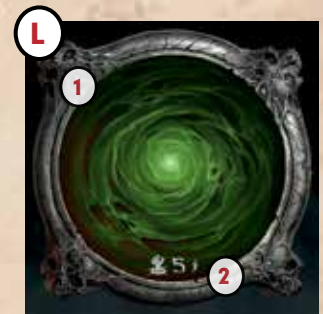
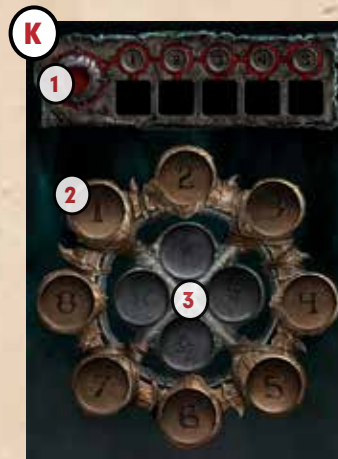
## J. HEXEN-CHARAKTERKARTEN

1. Name
2. Lebenspunkte
3. Charakterbild
4. Verfügbare Aktionen und Ausdauerkosten
5. Eigenschaften
6. Angriffsarten und Ausdauerkosten
7. Farbe und Anzahl der Angriffswürfel je nach Angriffsart
8. Angriffszauber
9. Abwehren und Ausdauerkosten
10. Farbe und Anzahl der Verteidigungswürfel
11. Verteidigungszauber



## K. UNHEILTAFEL (HEXENMEISTER)

1. Leiste für die Aura des Bösen
2. Seelenleiste
3. Opferleiste



## L. ERSCHÖPFUNGSTAFEL (HEXENMEISTER)

1. Erschöpfungstafel für verbrauchte Ausdauer
2. Symbol für die „Hexe beschwören“-Aktion

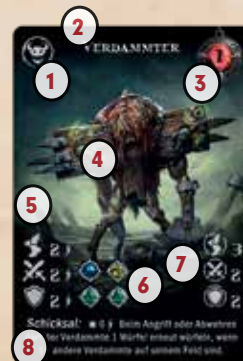
## M. GRIMOIRE

1. Name des Kampfzaubers
2. Effekt des Kampfzaubers



## N. CHARAKTERKARTEN DER DUNKLEN LEGION

1. Symbol des Anhängers: Kreatur oder Lakai
2. Name
3. Lebenspunkte
4. Charakterbild
5. Verfügbare Aktionen und Ausdauerkosten
6. Farbe und Anzahl der Aktionswürfel
7. Eigenschaften
8. Sonderfähigkeit
9. Roter Rand, der anzeigt, dass die Karte umgedreht wurde





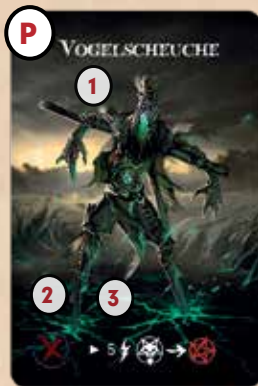


### O. DÄMONEN-CHARAKTERKARTE

1. Name
2. Lebenspunkte
3. Verfügbare Aktionen, Ausdauerkosten und Farbe und Anzahl der Würfel
4. Charakterbild
5. Eigenschaften
6. Sonderfähigkeiten

### P. HEXEREIKARTEN: KREATURBESCHWÖRUNG

1. Bild und Name der Kreatur
2. Karte nach dem Ausführen abwerfen
3. Kartenaktion



### Q. HEXEREIKARTEN: SCHWARZE MAGIE

1. Name des Zaubers
2. Effekt des Zaubers
3. Karte nach dem Ausführen abwerfen



### R. PESTKARTEN

1. Symbol der Ausdauerquelle
2. Kartenaktion
3. Effekt der Pest

# SPIELAUFBAU

## AUFBAU EINES BEGEGUNGSSZENARIOS

Wählt ein Szenario.

Baut mithilfe der Abbildung den Spielplan auf:

- Legt die doppelseitigen Kartenteile so aus, wie auf der Abbildung des Szenarios gezeigt. Die Kartenteile sind nummeriert, damit ihr sie leichter zuordnen könnt. Achtet darauf, die Kartenteile richtig herum auszulegen.
- Legt Marker gemäß der Abbildung auf den Spielplan. Das sind unter anderem Truhen-, Botanik- und Pentagrammmarker.
- Stellt die Miniaturen auf ihre Ausgangspositionen auf dem Spielplan. Dazu zählen die Helden, Leibeigene, Hexen und Anhänger.

Als Held baust du deinen Spielbereich wie folgt auf:

- Nimm die Heldentafel deines Charakters und lege sie vor dich.
- Nimm die Waffenkarte und das Alchemiebuch mit dem Namen deines Helden.
- Nimm 1 Eigenschaftstafel und platziere einen grünen Spielstein auf dem Anfangswert jeder Eigenschaft.
- Nimm 1 farbigen Basenring und befestige ihn an der Miniatur deines Helden, wenn es dir hilft, ihn auf dem Spielplan im Blick zu behalten.

Stellt das Start-Beutedeck zusammen. Nehmt dazu alle Beutekarten, deren Heldenstufe der höchsten Heldenstufe unter euren Helden entspricht oder niedriger ist. Mehr dazu findet ihr im Abschnitt „Zusammenstellung des Beutedecks“.

Platziert die Botanikkarten und Leibeigener-Charakterkarten für alle Helden gut erreichbar.

Als Hexenmeister baust du deinen Spielbereich wie folgt auf:

- Nimm die Erschöpfungstafel und lege ihn vor dich.
- Nimm 32 rote Ausdauerkristalle und lege sie als Ausdauerreservat neben die Erschöpfungstafel.
- Nimm die Unheiltafel und lege den roten Spielstein oben auf das rote Startfeld der Leiste für die

Aura des Bösen. Lege dann Pestmarker auf die vom Szenario vorgegebenen Positionen auf der Seelenleiste.

- Nimm dir die Charakterkarten aller Charaktere der Dunklen Legion, die in diesem Szenario vorkommen. Dazu zählen Hexen, Anhänger und der Besessene Leibeigene.
- Platziere alle Miniaturen des Szenarios, die zu Spielbeginn nicht auf den Spielplan gestellt werden, in Reichweite.
- Mische jeweils die Hexereikarten und Pestkarten und lege sie vor dich.
- Ziehe 3 Karten vom Hexereideck und nimm sie auf die Hand. Halte sie vor den anderen geheim.
- Platziere die Seelen- und Wundenmarker in Reichweite.

Mischt alle Nachziehstapel.

Als Helden addiert ihr die Werte der Ausdauerquellen auf euren Heldentafeln und nehmt euch jeweils entsprechend viele grüne Ausdauerkristalle. Legt sie auf oder neben eure Heldentafel. Dies ist euer Ausdauerreservat.



## SPIELBEREICH EINES HELDEN

Each Hero Character has four important game components in their play area at the start of the game:

1. 1 Heldentafel
2. 1 Alchemiebuch
3. 1 Waffenkarte
4. 1 Eigenschaftstafel

Wähle beim Spielaufbau zunächst eine Heldentafel. Sie zeigt wichtige Informationen, wie den Namen des Helden, sein Klassensymbol und die Anfangswerte seiner Eigenschaften. Nimm dir anschließend das Alchemiebuch und die Waffenkarte mit dem Namen deines Helden sowie 1 Eigenschaftstafel.



Abbildung 1: Spielbereich des Kreuzritters.

Abbildung 1 zeigt den Spielbereich des Kreuzritters zu Spielbeginn. Links oben auf der Heldentafel steht der Name des Helden. Auf der Waffenkarte und dem Alchemiebuch steht ebenfalls dieser Name. Rechts auf der Heldentafel stehen die Anfangswerte der Eigenschaften: Gewandtheit 1, Stärke 2, Zähigkeit 1 und Alchemie 1. Lege Marker auf die entsprechenden Positionen auf deiner Eigenschaftstafel, um deine aktuellen Eigenschaftswerte anzuzeigen. Im Laufe des Spiels kannst du deine Eigenschaften verbessern.

## SPIELBEREICH DES HEXENMEISTERS

Als Hexenmeister hast du zu Spielbeginn noch mehr wichtige Komponenten in deinem Spielbereich liegen:

- 1 Unheiltafel
- Ausdauerinventar
- 1 Grimoire
- Hexen-Charakterkarten (1 für jede Hexe im Spiel)
- Lakai-Charakterkarten (1 für jeden Lakai im Spiel)



Abbildung 2: Unheiltafel und Erschöpfungstafel.

Die Unheiltafel zeigt, wie mächtig du als Hexenmeister im Laufe des Szenarios wirst. Die Leiste oben zeigt die aktuelle Stufe der Aura des Bösen **1**. Zu Spielbeginn legst du den roten Spielstein auf das rote Startfeld links neben dieser Leiste. Du rückst ihn jedes Mal vor, wenn du einen Charakter besiegst.

Auf die Seelenleiste legst du die Seelenmarker, die du als Belohnung erhältst **2**. Beim Spielaufbau legst du Pestmarker auf die vom Szenario vorgegebenen Positionen **3**. Sie zeigen, wie viele Seelenmarker du sammeln musst, um Pestkarten zu ziehen.

Die Opferleiste zeigt deinen Fortschritt bei den Zielvorgaben des Szenarios **4**. Welche das sind, hängt vom Szenario ab. Du findest sie in den Sonderregeln des jeweiligen Szenarios.

Eine ausführlichere Erklärung, wie du die Unheiltafel verwendest, findest du weiter hinten im Abschnitt „Unheiltafel“.

Auf die Erschöpfungstafel legst du jedes Mal, wenn du Ausdauer verbrauchst, die entsprechende Anzahl an Ausdauerkristallen **5**. Das Symbol für die „Hexe beschwören“-Aktion soll dich daran erinnern, dass du 5 Ausdauerkristalle aus deinem Ausdauerinventar dauerhaft aus dem Spiel entfernen darfst, um 1 neue Hexe ins Spiel zu bringen.



Abbildung 3: Grimoire.

Abbildung 3 zeigt das Grimoire. Auf dieser großen Übersicht werden die Kampfzauber näher beschrieben, die deine Hexen zum Angreifen und Abwehren nutzen können. Auf den Hexen-Charakterkarten steht nur der Name der Zauber **1**. Den zugehörigen Effekt findest du im Grimoire **2**. Habe das Grimoire immer in Blickweite, bis du mit den Zaubern vertraut bist.



Abbildung 4: Beispiel zu Charakterkarten.

Such beim Spielaufbau die Charakterkarten zu den Charakteren heraus, die im Szenario vorkommen. Dazu zählen 1 oder mehrere Hexen-, Kreatur- und Lakai-Charakterkarten. Die Dunkle Legion hat viele Charaktere, doch du verwendest nicht alle davon in jedem Szenario. Diese Charakterkarten sind doppelseitig. Zu Spielbeginn legst du sie mit der Seite mit dem schwarzen oberen Rand nach oben. Die Rückseite ist für später. Sie zeigt oben einen roten Rand und verfügt über bessere Werte. Anders als die Helden mit ihren Heldentafeln legst du als Hexenmeister keine Ausdauerkristalle auf deine Charakterkarten.

## ZUSAMMENSTELLUNG DES BEUTE-DECKS

Damit ihr als Helden auch wirklich Gegenstände findet, die ihr verwenden könnt, stellt ihr das Beutedeck zusammen. Dazu entfernt ihr beim Spielaufbau alle Karten, die aufgrund eurer Heldenstufe keiner von euch verwenden könnte. Später, wenn ihr eure Eigenschaften verbessert, mischt ihr diese Karten mit ins Deck.

Im Beutedeck sind immer nur Beutekarten, deren Heldenstufe der höchsten Heldenstufe **unter all euren Helden** entspricht oder niedriger ist. Als Held hast du vier Eigenschaften: Gewandtheit, Stärke, Zähigkeit und Alchemie. Die Heldenstufe deines Helden entspricht deinem höchsten Eigenschaftswert. Die vier Helden des Grundspiels haben zu Spielbeginn alle die Heldenstufe 2. Wenn du im Laufe eines Szenarios deine Eigenschaften verbesserst, steigst auch deine Heldenstufe.

Um das Beutedeck zusammenzustellen, sortierst die Beutekarten zunächst nach den 3 Heldenstufen S2, S3 und S4 in 3 kleine Decks. Seht nach, welche Heldenstufe ihr jeweils habt, und notiert euch die höchste davon. Mischt dann die kleinen Decks mit dieser und niedrigeren Heldenstufen zusammen. Im Laufe des Spiels verbessert ihr als Helden eure Eigenschaften, wodurch eure Heldenstufe steigen kann. Wenn ihr die bisherige höchste Heldenstufe übersteigt, nehmt die nun zusätzlich passenden Karten und mischt sie ins Beutedeck. Alle Karten im Beutedeck, deren Heldenstufe niedriger ist als die höchste Heldenstufe und die noch nicht gezogen wurden, bleiben weiterhin im Deck. Abgeworfene Beutekarten mischt ihr aber nicht wieder hinein.

Beispiel 1: Zu Spielbeginn ist die höchste Heldenstufe unter den 4 Helden des Grundspiels Heldenstufe 2. Also verwendet ihr am Anfang nur Beutekarten der Heldenstufe 2. Du spielst Wolgar und steigst deine Zähigkeit von 1 auf 2. Damit hast du nach wie vor die Heldenstufe 2 und das Beutedeck wird nicht angepasst. Wenn du deine Zähigkeit nun noch einmal steigern und Stufe 3 erreichen würdest, hättest du die Heldenstufe 3. Dann würdet ihr Beutekarten der Heldenstufe 3 mit ins Beutedeck mischen.

Beispiel 2: Wenn du durch den Effekt einer Karte deine Zähigkeit gleich von 2 auf 4 steigern würdest, würdet ihr die Beutekarten der Heldenstufen 3 und 4 mit ins Beutedeck mischen.



BAUERN



KRIEGER

# SPIELPRINZIPIEN

## RUNDEN

**Dark Rituals:** *Malleus Maleficarum* wird über mehrere Runden gespielt. Innerhalb einer Runde seid ihr als Helden und als Hexenmeister abwechselnd am Zug. Pro Zug aktiviert ihr 1 Charakter auf eurer Seite und führt 1 oder 2 Aktionen aus. Ihr könnt frei entscheiden, welchen Charakter ihr auf eurer Seite aktiviert; es gibt keine festgelegte Reihenfolge. Die einzige Regel dabei: Wenn ihr keine Ausdauer für den Charakter mehr habt, dürft ihr den Charakter nicht aktivieren.

---

**Hinweis:** Eure Charaktere führen nicht jeweils solange aufeinanderfolgende Aktionen aus, bis ihr alle Ausdauer verbraucht habt. Ihr habt immer nur 1 oder 2 Aktionen pro Zug.

---

Eure beiden Seiten sind solange abwechselnd am Zug, bis eine Seite all ihre Ausdauer verbraucht hat und passen muss. Danach führt die andere Seite solange Aktionen mit ihren Charakteren aus, bis auch sie all ihre Ausdauer verbraucht hat. Dann muss auch sie passen und die Runde endet. Die Runde endet auch, wenn beide Seiten freiwillig passen.

Eine Runde läuft wie folgt ab:

### 1. BEGINN DER RUNDE

Ihr erhaltet all eure verbrauchte Ausdauer zurück; schiebt eure verbrauchten Ausdauerkrystalle wieder in euren Ausdauerinventar. Diesen Schritt führt ihr auch aus, wenn euer Held benommen ist. Entzogene Ausdauer lasst ihr auf dem Bereich für entzogene Ausdauer liegen.

Wenn du als Hexenmeister eine Hexe im Spiel hast, darfst du beliebig viele nicht genutzte Hexereikarten von deiner Hand abwerfen und dann neue Karten vom Hexereideck nachziehen, bis du wieder 3 auf der Hand hast.

### 2. AKTIVIERUNGSPHASE

Die Aktivierungsphase ist der Hauptteil des Spiels, in dem am meisten passiert. Die Aktivierungsphase spielt sich dynamisch und flüssig: Ein Charakter führt 1 oder 2 Aktionen aus; die anderen Charaktere im Spiel haben die Möglichkeit, darauf zu reagieren und selbst zu handeln.

Als Erstes aktiviert ihr als Helden 1 eurer Charaktere und führt 1-2 Aktionen aus. Danach bist du als Hexenmeister am Zug und führst ebenfalls bis zu 2 Aktionen mit 1 Charakter aus. Ihr seid abwechselnd am Zug, bis eine Seite all ihre Ausdauer verbraucht hat. Danach spielt die andere Seite weiter und führt jedes Mal 1-2 Aktionen mit 1 Charakter aus, bis auch sie all ihre Ausdauer verbraucht hat. Statt 1 Charakter zu aktivieren, dürfen beide Seiten auch passen.

Ihr dürft nur dann 1 Charakter aktivieren, wenn ihr für diesen Ausdauer habt. Wenn ihr all eure Ausdauer verbraucht habt, dürft ihr keinen Charakter aktivieren und keine Aktionen ausführen, auch nicht wenn ihre Ausdauerkosten 0 sind. Wenn euer Charakter eine Aktion hat, die 0 Ausdauer kostet, und ihr für ihn Ausdauer habt, dürft ihr ihn aktivieren und diese Aktion ausführen. Sie zählt aber trotz ihrer Kosten von 0 als 1 eurer maximal 2 Aktionen. Habt ihr mit 1 Charakter 1 Aktion ausgeführt, dürft ihr mit demselben Charakter noch eine zweite Aktion ausführen. Als eure 2 Aktionen dürft ihr jede beliebige erlaubte Aktion ausführen – auch dieselbe Aktion zweimal.

**Helden:** Seid ihr als Helden am Zug, aktiviert ihr 1 eurer Charaktere, der Ausdauer hat. Dabei gibt es keine festgelegte Reihenfolge. Es kann ein beliebiger Held sein, auch jener, der eben gerade erst am Zug war. Dieser ist nun der aktive Charakter. Als Held hast du zwei Optionen:

- Entweder führe 1 oder 2 Aktionen aus und verbrauche dabei die entsprechende Ausdauer,
- oder passe. Ihr führt in diesem Zug keine Aktionen aus. Es ist egal, wer von euch sagt, dass ihr passt. Aber ihr müsst euch einig sein, dass ihr keine Aktionen ausführen wollt.

**Hinweis:** Wenn dein Held benommen ist, darfst du ihn trotzdem aktivieren, falls du genug Ausdauer hast, um die Aktion „Erholen“ auszuführen. Dies muss dann deine 1. Aktion sein.

Im Abschnitt „Basisaktionen“ findet ihr eine Liste mit allen Aktionen, die ein Held ausführen kann. **Hinweis:** Wenn du als Held deinen Charakter aktivierst, darfst du Aktionen mit deinem Helden ausführen und einen Leibeigenen kontrollieren.

Könnt ihr als Helden keinen Charakter aktivieren, müsst ihr passen.

**Hexenmeister:** Die Charaktere der Dunklen Legion werden auf ähnliche Weise aktiviert. Wenn du als Hexenmeister Ausdauer und eine Hexe im Spiel hast, darfst du 1 beliebigen deiner Charaktere aktivieren, sei es eine Hexe, Kreatur oder ein Lakai. Dieser ist dann der aktive Charakter. Du hast mit ihm dieselben zwei Optionen wie die Helden:

- Entweder führe 1 oder 2 Aktionen aus und verbrauche dabei die entsprechende Ausdauer,
- oder passe und führe keine Aktionen aus.

Wenn du als Hexenmeister keinen Charakter aktivieren kannst, musst du passen.

---

Häufig werdet ihr passen, weil ihr zu wenig Ausdauer habt, um eine Aktion auszuführen. Doch es kann auch strategisch sinnvoll sein zu passen: Wenn ihr als Helden alle jeweils nur noch wenig Ausdauer habt, könnt ihr passen und hoffen, dass ihr gegen Ende der Runde noch ein paar Aktionen ausführen könnt. Manchmal macht es auch Sinn zu passen, obwohl ihr noch viel Ausdauer übrig habt. Beispielsweise weil ihr bereits gut für die nächste Runde aufgestellt seid oder wenn ihr Ausdauer aufheben möchtet, um Angriffe abzuwehren oder andere Reaktionen zu nutzen.

Ihr solltet immer gut auf eure Ausdauer achten. Ihr denkt vielleicht, es ist von Vorteil, bereits früh viele Aktionen auszuführen, wenn die andere Seite passiv spielt, doch wenn ihr zum Rundenende hin viele Aktionen hintereinander ausführen könnt, kann das sehr effektiv sein.

---

### 3. ENDE DER RUNDE

Die Runde endet, wenn beide Seiten passen.

---

Vielleicht möchtet ihr bereits früh in einer Runde passen, um zu sehen, was die andere Seite vorhat. Doch das ist riskant! Wenn die andere Seite weiter spielt, könnte euch das einen Vorteil verschaffen. Doch wenn sie ebenfalls passt, endet die Runde und alle erhalten ihre Ausdauer zurück. Das ist dann womöglich nicht, was ihr wolltet!

---

Führt nun Karteneffekte aus, die sich auf das Rundenende beziehen.



GEHÄNGTE



KRUMMES GEÄST



## AKTIONEN, REAKTIONEN UND FÄHIGKEITEN

Für eure Charaktere gibt es immer etwas zu tun! Zwar seid ihr am stärksten am Spiel beteiligt, wenn euer Charakter aktiv ist, da ihr dann Aktionen ausführen dürft. Doch auch wenn ihr gerade nicht den aktiven Charakter spielt, könnt ihr etwas tun: Häufig könnt ihr Reaktionen ausführen, wenn euer Charakter nicht aktiv ist, und so auf den aktiven Charakter reagieren.

**Aktionen:** Ihr könnt mit 1 Charakter nur dann Aktionen ausführen, wenn dieser aktiv ist. Die einzelnen Aktionen werden weiter hinten genauer beschrieben. Welche Aktionen ein Charakter ausführen kann, zeigen die Aktionssymbole auf den Komponenten und Handkarten dieses Charakters. Das sind seine Heldentafel oder Charakterkarte, aber auch Waffenkarten, Beutekarten, usw. Für die Basisaktionen, wie Angriffe, gibt es eigene Symbole. Kartengebundene Aktionen werden dagegen oft durch ein allgemeines Aktionssymbol angezeigt.

Ihr dürft nur dann eine Aktion ausführen, wenn gerade keine andere Aktion ausgeführt wird. Ihr dürft also keine Aktion unterbrechen, um eine andere Aktion auszuführen.

**Reaktionen:** Jede Reaktion darf nur zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt werden, nämlich nur dann, wenn der entsprechenden Auslöser gegeben ist. Wodurch die jeweilige Reaktion ausgelöst wird, steht in der Beschreibung der Reaktionen. Immer wenn der jeweilige Auslöser gegeben ist, dürft ihr mit eurem Charakter die entsprechende Reaktion ausführen. Euer Charakter muss nicht aktiv sein, um eine Reaktion auszuführen. Reaktionen können zu vielen unterschiedlichen Zeitpunkten im Spiel ausgelöst werden. Sie können die eigene Aktion, die Aktion eines verbündeten oder die Aktion eines gegnerischen Charakters unterbrechen. Die Basisreaktionen sind weiter hinten aufgeführt und haben eigene Symbole. Kartengebundene Reaktionen werden dagegen oft durch ein allgemeines Reaktionssymbol angezeigt.

Die wichtigste Einschränkung, die ihr bei Reaktionen beachten müsst, ist, wann ihr sie nutzen dürft. Die Regeln für die Basisreaktionen findet ihr in dieser Spielanleitung. Die Regeln für kartengebundene Reaktionen stehen auf der jeweiligen Karte.

**Kosten:** Um eine Aktion oder Reaktion auszuführen, müsst ihr häufig Kosten bezahlen. Diese Kosten stehen in der Beschreibung der Aktion bzw. Reaktion oder auf der zugehörigen Karte. In den meisten Fällen ist es Ausdauer, die ihr verbrauchen müsst. Es kann aber auch etwas anderes sein. Ihr müsst die Kosten vollständig bezahlen können, bevor ihr den Effekt ausführt. Die Kosten müssen immer bezahlt werden, auch wenn der Effekt fehlschlägt oder durch jemand anderes aufgehoben wird.

**Keine Hexe im Spiel:** Als Hexenmeister gilt für dich eine besondere Voraussetzung, um Charaktere überhaupt in deinem Zug aktivieren zu dürfen: Du musst eine Hexe im Spiel haben. Stelle dir die Hexen als Anführerinnen der Dunklen Legion vor. Wenn keine Hexen im Spiel sind, darfst du keine Kreaturen oder Lakaien aktivieren und auch keine Reaktionen mit ihnen ausführen.

Wenn keine Hexe im Spiel ist, hast du als Hexenmeister folgende zwei Möglichkeiten:

- Entweder beschwöre eine Hexe. Die „Hexe beschwören“-Aktion ist weiter hinten beschrieben. Wenn du diese Aktion nutzt, darfst du in diesem Zug keine 2. Aktion ausführen.
- Oder passe. Du führst keine Aktionen aus und verbrauchst keine Ausdauer.

Keine Hexe im Spiel zu haben, ist eine große Einschränkung für die Dunkle Legion. Daher versuchst du als Hexenmeister fast immer, so schnell wie möglich eine Hexe zu beschwören.



BAUM DER VERZWEIFLUNG

## AUSDAUER

Die meisten Aktionen und viele Reaktionen haben Ausdauerkosten. Ist das der Fall, müsst ihr diese Kosten vollständig bezahlen – also die entsprechende Menge an Ausdauer verbrauchen – bevor ihr den Effekt eures Charakters ausführen dürft.

Als Helden nutzt ihr eure Heldentafeln, um eure Ausdauer zu verwalten. Verbrauchte und entzogene Ausdauer legt ihr auf den entsprechenden Bereich. Euren Ausdauer-vorrat legt ihr entweder auf das Bild des Helden oder vor euch auf den Tisch. Eure Ausdauer ist an euren jeweiligen Helden gebunden. Ihr dürft sie nicht an andere Helden weitergeben.

Als Hexenmeister kannst du deine Ausdauer flexibler einsetzen: Du hast 1 Ausdauer-vorrat, den du beliebig für alle Charaktere der Dunklen Legion nutzen darfst. Wenn du Ausdauer verbrauchst, legst du die entsprechende Anzahl an Ausdauerkristallen auf die Erschöpfungstafel.

Ausdauer kann 3 Formen annehmen, die ihr in unterschiedliche Bereiche legt:

- **Verfügbare Ausdauer im Ausdauer-vorrat:** Dies ist die Ausdauer, die ihr diese Runde jeweils zur Verfügung habt. Als Hexenmeister darfst du deinen Ausdauer-vorrat beliebig für alle Charaktere der Dunklen Legion nutzen und legst daher einfach alle deine Ausdauerkristalle auf einen Haufen in deinen Spielbereich.
- **Verbrauchte Ausdauer:** Dies ist die Ausdauer, die ihr diese Runde bereits genutzt habt. Zu Beginn der nächsten Runde erhaltet ihr sie zurück und sie ist wieder verfügbar. Als Held legst du deine verbrauchten Ausdauerkristalle auf den Bereich für verbrauchte Ausdauer rechts unten auf deiner Heldentafel. Als Hexenmeister legst du sie auf die Erschöpfungstafel.
- **Entzogene Ausdauer:** Als Hexenmeister kannst du die Pest verbreiten und den Helden einen Teil ihrer Ausdauer entziehen. Entzogene Ausdauer legt ihr oben rechts auf eure Heldentafel. Ihr erhaltet sie zu Beginn der nächsten Runde **nicht** zurück.

Beide Seiten verbrauchen Ausdauer auf dieselbe Weise: Ihr verbraucht Ausdauer, um die Kosten von Aktionen und Reaktionen zu bezahlen. Zu Beginn der nächsten Runde erhaltet ihr all eure verbrauchte Ausdauer zurück. Durch verschiedene Effekte kann euch ein Teil eurer Ausdauer aber auch vorübergehend entzogen werden und manchmal entfernt ihr Ausdauerkristalle sogar dauerhaft aus dem Spiel. Die eigene Ausdauer zu verwalten und die der anderen zu beeinflussen, ist ein zentraler Aspekt des Spiels.

**Grundausdauer – Helden:** Unten links auf jeder Heldentafel sind 3 Symbole in einem Kreis abgebildet: Körper, Nahrung und Geist. Dies sind die Ausdauerquellen. Sie bestimmen, wie viel Ausdauer eure Helden jeweils zu Beginn des Spiels erhalten. Addiert beim Spielaufbau jeweils die Werte eurer 3 Ausdauerquellen und legt die entsprechende Anzahl an Ausdauerkristallen als Ausdauer-vorrat vor euch.



Abbildung 5: Grundausdauer des Kreuzritters.

Als Kreuzritter erhältst du zu Spielbeginn insgesamt 9 Ausdauerkristalle (Körper 5 + Nahrung 2 + Geist 2), wie Abbildung 5 zeigt.

Die Ausdauer von euch Helden kann durch die Pest beeinflusst werden.

**Grundausdauer – Hexenmeister:** Als Hexenmeister nimmst du dir zu Beginn des Spiels 32 rote Ausdauerkristalle. Die Pest wirkt sich nicht auf die Dunkle Legion aus. Du musst jedoch eine bestimmte Menge an Ausdauerkristallen dauerhaft aus dem Spiel entfernen, wenn du neue Hexen beschwörst.

Eure Ausdauer zu verwalten ist genauso wichtig wie die Entscheidung, welchen Charakter ihr aktiviert. Wenn ihr frühzeitig möglichst viele kostspielige Aktionen ausführt, seid ihr vielleicht vorübergehend im Vorteil. Doch wenn ihr Ausdauer für später in der Runde aufhebt, könnt ihr vielleicht auch dann noch Aktionen ausführen, wenn die andere Seite womöglich nicht einmal mehr Reaktionen nutzen kann.

## CHARAKTERE UND MINIATUREN

Als „Charaktere“ werden alle Akteure im Spiel bezeichnet – seien es Helden, Hexen oder einfach niedrigere Lakaien.

Der Ausdruck „Miniaturen“ bezieht sich speziell auf die Spielfiguren, die zeigen, wo sich die Charaktere auf dem Spielplan befinden. Die Anzahl der verfügbaren Miniaturen schränkt eure Handlungsmöglichkeiten ein: Beispielsweise kann eine Hexe keinen Verdammten mehr beschwören, wenn bereits alle „Verdammter“-Miniaturen im Spiel sind.

**Helden:** In jedem Szenario kommen 4 Helden vor und ihr spielt jeweils 1 davon. Als Helden spielt ihr zusammen, um den Hexenmeister zu besiegen. Seid ihr weniger als vier Helden-Spieler, spielt ihr trotzdem mit 4 Helden. Manche von euch übernehmen dann einfach die Rolle mehrerer Helden.

**Leibeigene:** Leibeigene sind schwache Charaktere, die versehentlich in den Kampf zwischen Helden und Hexen verwickelt wurden. Als Helden versucht ihr, die Leibeigenen zu beschützen, während du als Hexenmeister versuchst, sie zu besiegen oder von ihnen Besitz zu ergreifen.

Leibeigene werden nicht von bestimmten Helden kontrolliert. Sie können in der Aktionsphase nicht selbst aktiviert werden und sie haben keinen eigenen Ausdauerertrag. Um 1 beliebigen Leibeigenen zu kontrollieren, aktivierst du als Held stattdessen wie gewohnt deinen Helden und bezahlst die Kosten für die Aktionen des Leibeigenen aus deinem Ausdauerertrag. Es gibt keine besonderen Einschränkungen dazu, welche Aktionen des Leibeigenen du als Held ausführen darfst, solange du genügend Ausdauer hast. Jede Aktion, die du mit 1 Leibeigenen ausführst, zählt zu den maximal 2 Aktionen, die du mit deinem aktiven Helden ausführen darfst.

Wenn ihr als Helden eine Reaktion für einen Leibeigenen nutzen möchtet, z. B. „Abwehren“, darf ein beliebiger Held die entsprechende Ausdauer verbrauchen.

**Hinweis:** Benommene Helden dürfen **nicht** die Ausdauerertragskosten für Aktionen oder Reaktionen von Leibeigenen bezahlen.

**Hexen:** Hexen sind die Anführerinnen der Dunklen Legion. Als Hexenmeister musst du immer mindestens 1 Hexe im Spiel haben – d. h. 1 Hexe, die du aktivieren darfst – wenn du Aktionen oder Reaktionen mit 1 beliebigen Charakter der Dunklen Legion ausführen möchtest. Die Hexen verfügen selbst über viele Aktionen und Reaktionen. Du benötigst sie außerdem, um Anhänger der Dunklen Legion zu aktivieren.

**Anhänger:** Dies ist der Oberbegriff für die schwächeren Charaktere der Dunklen Legion: Lakaien, Kreaturen und Besessene Leibeigene. Wenn du als Hexenmeister keine Hexe im Spiel hast, darfst du mit den Anhängern keine Aktionen oder Reaktionen ausführen, auch nicht „Abwehren“. Wenn du 1 Anhänger aktivierst, verbrauchst du für seine Aktionen Ausdauer aus deinem Ausdauerertrag und führst mit diesem Anhänger 1–2 Aktionen aus.

**Kreaturen:** Jede Kreatur gibt es nur einmal. Sie sind die Stärksten unter den Anhängern. Hexen können sie nur durch Hexerei beschwören.

**Lakaien:** Die Lakaien sind die gewöhnlichen Soldaten der Dunklen Legion. Von jeder Art von Lakai können sich mehrere Miniaturen gleichzeitig auf dem Spielplan befinden. Hexen können Lakaien mit einer Aktion beschwören.

**Besessener Leibeigener:** Besessene Leibeigene können nicht beschworen werden. Stattdessen muss eine Hexe von einem Leibeigenen im Spiel (Bauer oder Krieger) Besitz ergreifen.

**Dämon:** In der Kampagne taucht nach dem ersten Szenario ein mächtiger Dämon auf. Die Regeln für den Dämon findet ihr unter „Weiterführende Regeln“. Für eure erste Partie sind sie nicht relevant.



VOGELSCHUCHE

## EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSTAFELN

Die Eigenschaften eurer Charaktere bestimmen, wie stark sie im Spiel sind. Wie genau ihr Eigenschaften verwendet, findet ihr weiter hinten in der Spielanleitung. Hier ist eine kurze Übersicht:

**Gewandtheit:** Mithilfe dieser Eigenschaft kannst du dich als Held von gegnerischen Charakteren wegbeugen. Siehe „Bewegen und Ausweichen“.

**Stärke und Zähigkeit:** Diese Eigenschaften verbessern den Angriff und die Verteidigung deines Helden. Siehe „Kampf“.

**Alchemie:** Diese Eigenschaft bestimmt, ob du als Held bestimmte alchemistische Formeln nutzen kannst. Siehe „Alchemie“.

Die Anfangswerte der Eigenschaften eurer Helden stehen auf euren Heldentafeln. Im Laufe des Spiels können sich eure Eigenschaftswerte verändern. Ihr könnt sie durch unterschiedliche Aktionen steigern:

**Gewandtheit, Stärke und Zähigkeit:** Wenn du als Held einen Charakter der Dunklen Legion besiegst, darfst du 1 beliebige dieser Eigenschaften um 1 steigern.

**Alchemie:** Wenn du als Held eine alchemistische Formel nutzt, darfst du deine Alchemie um 1 steigern.

Eure Eigenschaften können auch durch Karteneffekte gesteigert oder gar gesenkt werden. Dabei können sie nie unter den niedrigsten Wert der Eigenschaftsleiste fallen oder über das Maximum auf der Eigenschaftstafel hinausgehen.

Welche weiteren Belohnungen ihr erhaltet, wenn ihr Charaktere besiegt, findet ihr unter „Kampfbelohnungen“ im Abschnitt „Regeln im Detail“.

Alle Charaktere, die keine Helden sind, haben fixe Eigenschaftswerte, die auf ihren Charakterkarten angegeben sind.

## ERFORDERLICHE EIGENSCHAFTSWERTE UND KARTEN AUSTRÜTEN

Viele Karten erfordern bestimmte Eigenschaftswerte, um sie einsetzen zu dürfen. Als Held darfst du eine Karte nur dann ausrüsten, wenn deine aktuellen Eigenschaftswerte gleich oder höher der auf der Karte angegebenen erforderlichen Eigenschaftswerte sind.



Abbildung 6: Karten mit erforderlichen Eigenschaftswerten.

Ein einfaches Beispiel für erforderliche Eigenschaftswerte sind Beutekarten: Die Karte „Flüsternder Schädel“ hat zwei erforderliche Eigenschaftswerte: mindestens Stärke 2 (1) und mindestens Zähigkeit 1 (2). Ein weiteres Beispiel ist das Alchemiebuch. Die verschiedenen alchemistischen Formeln darin erfordern unterschiedliche Alchemiewerte. In Abbildung 6 erfordern drei Formeln mindestens Alchemie 1, zwei mindestens Alchemie 2, zwei weitere mindestens Alchemie 3 und eine mindestens Alchemie 4 (3).

Falls deine Eigenschaften im Laufe des Spiels gesenkt werden, musst du die erforderlichen Eigenschaftswerte all deiner ausgerüsteten Karten erneut prüfen. Karten, deren erforderliche Eigenschaftswerte du nicht mehr hast, musst du auf die Hand nehmen.

**Hinweis:** Wenn du als Held eine Karte ziehst, die du aktuell nicht ausrüsten darfst, weil du nicht die erforderlichen Eigenschaftswerte hast, darfst du sie auf der Hand behalten und später ausrüsten. Es gibt kein Handkartenlimit, allerdings zählen die Karten auf deiner Hand zu deinem Gewichtslimit.

Karten auszurüsten oder auf die Hand zu nehmen, zählen nicht als Aktionen und kosten keine Ausdauer. Als Held darfst du das immer machen, wenn dein Charakter aktiv ist. Du darfst eine Karte direkt nach dem Ziehen sowie während der Aktionen „Aufheben/Fallenlassen“, „Durchsuchen“ oder „Geben/Nehmen“ ausrüsten. Möchtest du eine ausgerüstete Karte austauschen – etwa weil du eine bessere Karte gezogen hast – darfst du sie auf die Hand nehmen oder abwerfen.

## GEWICHT UND GEWICHTSLIMIT

Als Held hast du ein bestimmtes Gewichtslimit. Es steht auf deiner Heldentafel und gibt an, welches Gewicht dein Held maximal tragen kann. Manche Karten, die du im Laufe des Spiels erhältst, zeigen ein bestimmtes Gewicht. Das Gewicht aller Karten, die du ausgerüstet und auf der Hand hast, darf dein Gewichtslimit nicht überschreiten.

Um dein Gewichtslimit einzuhalten, kannst du Karten abwerfen. Das zählt nicht als Aktion und kostet keine Ausdauer.

Hinweis: Für Leibeigene sowie alle Charaktere der Dunklen Legion ist das Gewicht nicht relevant. Sie erhalten im Laufe des Spiels keine Karten mit Gewichtsangabe.

## ANGRENZENDE FELDER

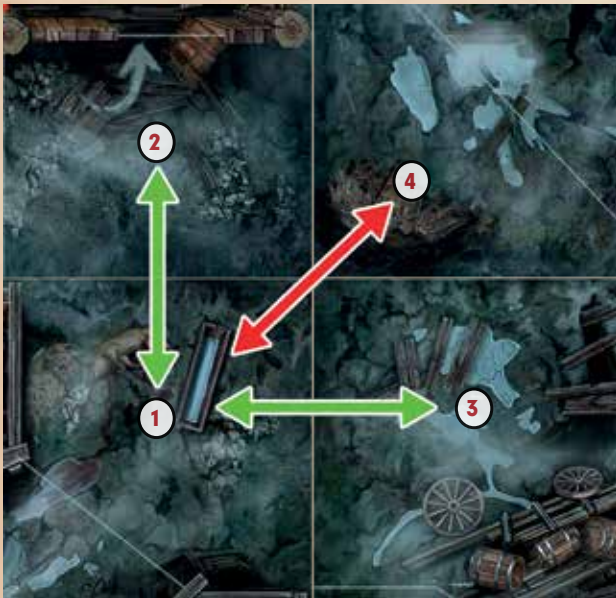


Abbildung 7: Angrenzende Felder liegen mit einer Kante aneinander.

Als angrenzend gelten Felder, die mit einer Kante aneinander liegen. In Abbildung 7 grenzen beispielsweise Feld 1. und 2. sowie Feld 1. und 3. aneinander. Felder, die sich nur an den Ecken berühren, wie Feld 1. und 4. im Beispiel, gelten nicht als angrenzend. Ob Felder angrenzend sind, ist wichtig, denn Charaktere dürfen sich auf angrenzende Felder bewegen und Fernkampfwaffen erreichen Charaktere auf angrenzenden Feldern.

## KARTENEFFEKTE

Viele Karteneffekte verändern die in dieser Spielanleitung dargestellten Regeln des Spiels. Sie haben immer Vorrang vor den grundlegenden Regeln dieser Spielanleitung.



ZEHRENDER GEIST



SCHREIENDE SCHÄDEL

# REGELN IM DETAIL

## BASISAKTIONEN

Es gibt viele Aktionen, die verschiedene Charaktere im Spiel ausführen können. Diese Basisaktionen werden in dieser Spielanleitung beschrieben und jeweils durch ein eigenes Aktionssymbol auf dem Spielmaterial dargestellt.

Kartengebundene Aktionen führt ihr auf dieselbe Weise aus. Sie werden auf der jeweiligen Karte beschrieben, durch ein allgemeines Aktionssymbol angezeigt und beschränken sich häufig auf einen bestimmten Charakter oder eine bestimmte Karte.

Welche Aktionen ein Charakter ausführen kann, steht auf den Heldenafeln, Charakterkarten und anderen Karten im Spiel. Helden und Hexen verfügen über die meisten Aktionen.

Symbol	Aktion	Symbol	Aktion
	Nahkampfangriff		Brennende Hexe retten
	Fernkampfangriff		Durchsuchen
	Bewegen		Lakai beschwören
	Aufheben/ Fallenlassen		Hexe beschwören
	Besitz ergreifen		Geben/Nehmen
	Erholen		Kartengebundene Aktion

### Angriff

Ihr dürft mit eurem Charakter einen Gegner angreifen. Dazu verbraucht ihr so viel Ausdauer, wie auf der Charakterkarte oder Waffenkarte angegeben ist. Nah- und Fernkampfangriffe werden getrennt aufgeführt und können unterschiedliche Kosten haben. Da Angriffe und die „Abwehren“-Reaktion verknüpft sind, werden sie zusammen unter „Kampf“ näher beschrieben.

### Bewegen

Ihr dürft euren Charakter auf ein angrenzendes Feld bewegen. Dazu verbraucht ihr so viel Ausdauer, wie auf der Charakterkarte angegeben ist.

Ihr dürft euch nicht durch Wände bewegen. Um euch in ein Gebäude zu bewegen, muss zwischen den angrenzenden Feldern eine Tür sein. Türen werden durch einen grauen Pfeil auf einem der Kartenteile angezeigt. Sich durch eine Tür zu bewegen, kostet keine zusätzliche Ausdauer – stellt euch vor, die Türen stehen offen.

Ihr könnt euch uneingeschränkt auf Felder bewegen, auf denen sich andere Charaktere befinden. Doch um ein Feld mit gegnerischen Charakteren zu verlassen, müsst ihr ausweichen.

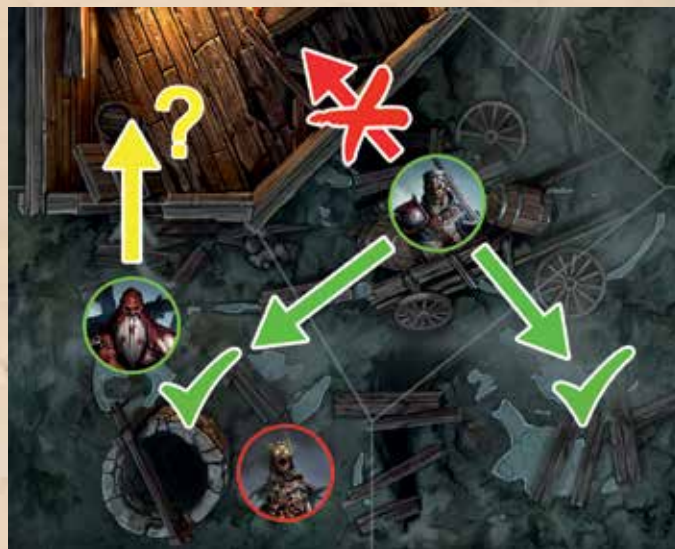


Abbildung 8: Beispiele für die „Bewegen“-Aktion.

Der Kreuzritter in Abbildung 8 darf sich auf die beiden grün markierten Felder bewegen: Es sind beides angrenzende Felder im Freien und auch der Besessene Leibeigene auf dem linken Feld hält den Kreuzritter nicht davon ab, sich auf dieses Feld zu bewegen. Der Kreuzritter darf sich aber nicht in das Gebäude oben links bewegen, weil zwischen diesen beiden Feldern keine Tür ist, sondern eine Wand.

Anders ist es beim Henker: Er befindet sich neben einer Tür (zu erkennen am grauen Pfeil) und dürfte sich in das Gebäude bewegen. Allerdings befindet sich auf seinem Feld ein gegnerischer Charakter. Daher darf er sich nicht einfach bewegen, sondern muss ausweichen.

**Ausweichen:** Wollt ihr mit eurem aktiven Charakter ein Feld verlassen, auf dem 1 oder mehr gegnerische Charaktere sind, müsst ihr ihnen ausweichen. Zum Ausweichen nutzt ihr die „Bewegen“-Aktion, aber ihr prüft vorher, ob ihr euch überhaupt bewegen dürft: Um Gegnern auszuweichen, muss die Gewandtheit des aktiven Charakters größer oder gleich der Gewandtheit desjenigen gegnerischen Charakters sein, der die höchste Gewandtheit aller gegnerischen Charaktere auf diesem Feld besitzt. Reicht die Gewandtheit des aktiven Charakters aus, führt ihr die „Bewegen“-Aktion wie gewohnt aus. Ausweichen kostet keine zusätzliche Ausdauer. Reicht die Gewandtheit nicht aus, darf sich der aktive Charakter nicht bewegen.



Abbildung 9: Gegnern ausweichen.

Die Helden in Abbildung 9 wollen dem Besessenen Leibeigenen ausweichen. Der Henker im Beispiel hat aktuell eine Gewandtheit von 1, was weniger ist als die Gewandtheit von 2 des Besessenen Leibeigenen. Daher darf der Henker dieses Feld nicht verlassen. Der Kreuzritter dagegen hat aktuell eine Gewandtheit von 2 liegt damit mit dem Besessenen Leibeigenen gleichauf. Somit darf sich der Kreuzritter wie gewohnt bewegen. Der Henker kann seine Gewandtheit im Laufe des Spiels hoffentlich steigern – auf einem Feld festzusitzen, kann problematisch werden.

Verschiedene Karteneffekte besagen, dass euer Charakter ausweichen kann. Nutzt ihr eine solche kartengebundene Aktion oder Reaktion, müsst ihr nicht die Gewandtheit eures Charakters prüfen, um euch von Gegnern wegzubewegen.

### Aufheben/Fallenlassen

Eure Charaktere dürfen Gegenstände, die auf dem Spielplan liegen, aufheben. Dazu zählen:

- Botanikmarker (nur Helden)
- Szenario-Zielobjekte
- Fallengelassene Gegenstände

Wenn ihr etwas aufhebt, nehmt immer das Spielmaterial, das für den Gegenstand steht – wie Marker oder Karten – vom Spielplan. Das Aufheben von Botanikmarkern ist im Abschnitt „Botanikmarker und -karten“ näher beschrieben.

Eure Charaktere können auch Gegenstände fallenlassen. Legt die fallengelassene Karte auf ihr Feld. Ausgerüstete Gegenstände könnt ihr im Zuge der „Fallenlassen“-Aktion zunächst auf die Hand nehmen. Als Helden dürft ihr keine Ausdauerkristalle oder heldenbezogenen Karten fallenlassen, wie euer Alchemiebuch oder eure Waffenkarte.

### Besitz ergreifen

Eine Hexe darf von einem Leibeigenen auf ihrem Feld Besitz ergreifen. Gegen diese Aktion kann sich ein Leibeigener nicht verteidigen. Als Hexenmeister ersetzt du die „Leibeigener“-Miniatur sofort durch eine „Besessener Leibeigener“-Miniatur. Du erhältst Belohnungen, wenn du von einem Leibeigenen Besitz ergreifst (siehe „Kampfbelohnungen“). Du kontrollierst Besessene Leibeigene genau wie andere Lakaien. Sie unterscheiden sich von anderen Lakaien nur darin, wie sie ins Spiel kommen.

### Brennende Hexe retten

Eine Hexe darf eine brennende Hexe auf ihrem Feld retten. Dazu verbrauchst du als Hexenmeister so viel Ausdauer wie auf der Hexen-Charakterkarte der aktiven Hexe angegeben ist.

Ersetze den „Brennende Hexe“-Marker durch die entsprechende „Hexe“-Miniatur. Die gerettete Hexe ist wieder ganz normal im Spiel.

Hinweis: „Brennende Hexe“-Marker gelten nicht als Charaktere und dürfen keine Aktionen oder Reaktionen ausführen. Brennende Hexen gelten nicht als im Spiel und nehmen nicht am Spiel teil, bis sie gerettet werden.

### Durchsuchen

Eure Charaktere dürfen auf ihrem Feld nach versteckten Gegenständen suchen:

- Beutekarten durch Truhenmarker (nur Helden)
- Versteckte Szenario-Zielobjekte

Wie ihr Truhen nach Beutekarten durchsucht, ist im Abschnitt „Truhenmarker und Beutekarten“ näher beschrieben.

### Geben/Nehmen

Als Helden dürft ihr einem anderen Helden 1 Karte geben bzw. 1 Karte von einem anderen Helden nehmen, wenn eure Helden auf demselben Feld sind. Dazu bezahlt nur der aktive Charakter die Ausdauerkosten und gibt oder nimmt dann 1 Karte. Um mehr Karten zu geben/nehmen, müsst ihr diese Aktion nochmals ausführen. Ihr verbraucht dabei jedes Mal Ausdauer. Beide beteiligten Helden dürfen während dieser Aktion ausrüsten und ausgerüstete Karten auf die Hand nehmen. Ihr dürft keine Ausdauerkristalle oder heldenbezogene Karten weitergeben, wie euer Alchemiebuch oder eure Waffenkarte.

## Erholen

Solange dein Held benommen ist, darfst du ausschließlich die Aktion „Erholen“ ausführen, keine andere Aktion oder Reaktion. Wenn du genug Ausdauer hast, um die „Erholen“-Aktion auszuführen, aktivierst du deinen Helden wie üblich. (Du kannst diese Aktion also nicht in der Runde ausführen, in der dein Held benommen wird.) Als erste Aktion musst du dann die „Erholen“-Aktion ausführen. Danach geht dein Zug wie gewohnt weiter und du darfst z. B. eine zweite Aktion ausführen.

Hast du nicht genug Ausdauer, um die Kosten der „Erholen“-Aktion zu bezahlen, darfst du deinen Helden nicht aktivieren und er ist weiterhin benommen.

## Lakai beschwören

Eine Hexe darf 1 Lakai auf ein Pentagramm beschwören. Dazu verbrauchst du als Hexenmeister Ausdauer entsprechend den Kosten dieser Aktion und setzt 1 Lakai deiner Wahl auf ein beliebiges Feld mit Pentagramm. Diese Aktion ist beschränkt durch die Anzahl der verfügbaren „Lakai“-Miniaturen im Spiel. Die Hexe muss nicht auf dem Feld sein, auf das der Lakai beschworen wird. Hinweis: Die Kosten der „Lakai beschwören“-Aktion stehen auf der Hexen-Charakterkarte und sind für alle Lakaien gleich.

## Hexe beschwören

Um 1 Hexe zu beschwören, musst du als Hexenmeister 5 Ausdauerkristalle dauerhaft aus dem Spiel entfernen. Nimm sie wie gewohnt aus deinem Ausdauer-vorrat, aber lege sie zurück in die Schachtel, statt auf die Erschöpfungstafel. Dann kommt eine neue Hexe ins Spiel:

- Lege die neue Hexen-Charakterkarte in deinen Spielbereich.
- Stelle die „Hexe“-Miniatur auf ein beliebiges Feld mit Pentagramm.




Die Hexe, die du beschwörst, muss eine neue Hexe sein, also eine, die bisher noch nicht in diesem Szenario aufgetaucht ist.

Diese besondere Aktion wird von dir als Hexenmeister ausgeführt, nicht von einer bestimmten Hexe. Nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, darfst du die beschworene Hexe aktivieren und 1 weitere Aktion ausführen. Du hast also in diesem Zug auch bis zu 2 Aktionen, von denen 1 die Beschwörung ist. Die „Hexe beschwören“-Aktion ist die einzige Aktion, die du ausführen darfst, wenn du keine Hexen im Spiel hast. Du darfst sie aber auch ausführen, wenn andere Hexen im Spiel sind.

## BASISREAKTIONEN

Es gibt ein paar Basisreaktionen, die ähnlich wie die Basisaktionen eigene Symbole haben und auf mehreren Charakterkarten vorkommen.

Die meisten Reaktionen sind kartengebunden. Kartengebundene Reaktionen werden jeweils auf den Karten beschrieben und durch ein allgemeines Reaktionssymbol angezeigt. Sie beschränken sich häufig auf einen bestimmten Charakter. Alle Reaktionen werden aber auf dieselbe Weise ausgeführt.

Symbol	Reaktion
	Helfen
	Abwehren
	Kartengebundene Reaktion

## Helfen

Mit der Reaktion „Helfen“ könnt ihr euch unterstützen, sofern eure Charaktere auf demselben Feld sind. Sie wird ausgelöst, wenn der aktive Charakter eine Aktion ausführt, die eine seiner 4 Eigenschaften nutzt. Mit dieser Reaktion könnt ihr diese Eigenschaft für die Dauer der Aktion um 1 steigern.

Als aktiver Charakter gibst du wie gewohnt an, dass du eine Aktion ausführen möchtest, die eine Eigenschaft nutzt, und verbrauchst entsprechend Ausdauer. Als inaktiver Charakter auf demselben Feld gibst du an, dass du den aktiven Charakter mit der „Helfen“-Reaktion unterstützen möchtest, und verbraucht so viel Ausdauer, wie deine „Helfen“-Reaktion kostet. Der aktive Charakter erhält dann +1 auf die Eigenschaft, die er für seine Aktion nutzt. Sobald alle Reaktionen ausgeführt wurden, muss der aktive Charakter seine Aktion sofort ausführen. Nachdem die Aktion ausgeführt wurde, geht die Steigerung von +1 sofort wieder verloren.

Befinden sich mehrere eurer Charaktere auf demselben Feld, dürfen alle inaktiven Charaktere die „Helfen“-Reaktion ausführen und der aktive Charakter erhält +1 für jede ausgeführte „Helfen“-Reaktion. Eigenschaften dürfen jedoch nicht über das Maximum auf der Eigenschaftstafel hinaus gesteigert werden.

## Abwehren

Wird euer Charakter angegriffen, könnt ihr den Schaden möglicherweise abwehren, indem ihr die „Abwehren“-Reaktion ausführt. Dazu müsst ihr genügend Ausdauer in eurem Ausdauer-vorrat haben. Diese Reaktion wird ausgeführt, wenn der Angreifer der aktive Charakter ist. Sie wird im Abschnitt „Kampf“ näher beschrieben.



## WÜRFELWÜRFE UND FÄHIGKEITEN

Würfelergebnisse werden häufig durch Fähigkeiten und Karteneffekte beeinflusst und es ist wichtig zu wissen, wann ihr diese Effekte einsetzen könnt. Wenn nicht anders angegeben, führt ihr alle Würfelwürfe im Spiel wie folgt aus:

1. Verbraucht Ausdauer für die Aktion und nehmt euch die korrekte Art und Anzahl an Aktionswürfeln für euren Charakter.
2. Wenn dauerhafte Effekte im Spiel sind oder Reaktionen ausgelöst wurden, die weitere Würfel oder einen Wert zum Würfelergebnis hinzufügen, führt sie vor dem Würfeln aus. Dazu verbraucht ihr gegebenenfalls Ausdauer und werft falls nötig Karten ab.
3. Würfelt.
4. Wenn dauerhafte Effekte im Spiel sind oder Reaktionen ausgelöst wurden, dürft ihr sie jetzt nutzen. Darunter fallen auch solche, die euch erneut würfeln lassen. Dazu bezahlt ihr wieder etwaige Kosten und werft falls nötig Karten ab. Ihr dürft diese Reaktionen eine nach der anderen ausführen, bis ihr das gewünschte Ergebnis erzielt oder nicht mehr erneut würfeln dürft.

Ihr dürft beliebig viele verschiedene Reaktionen in Schritt (2) und (4) kombinieren. Ihr müsst aber jede Reaktion zum richtigen Zeitpunkt ausführen und ihre Kosten bezahlen, unabhängig vom Ergebnis. Jede Reaktion darf je reagierendem Charakter nur 1x ausgeführt werden.

## COMBAT

Ein Kampf besteht aus 2 Schritten: Der aktive Charakter führt einen Angriff aus und das Ziel darf sich



Abbildung 10: Nahkampfangriff **1.** Fernkampfangriff **2.** und „Abwehren“-Reaktion **3.**

verteidigen. In beiden Schritten wird gewürfelt und das Würfelergebnis jeweils zu einem Eigenschaftswert addiert. Ein Angriff kann auch mit magischen Effekten verbunden sein. Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1 Wunde.

Wie oben beschrieben werden die Angriffsaktion und „Abwehren“-Reaktion mit eigenen Symbolen dargestellt. Abbildung 10 zeigt Beispiele für Karten mit kampfbезогenen Informationen. Wie für alle anderen Aktionen und Reaktionen gilt: Hat ein Charakter keine Karte mit dem entsprechenden Symbol im Spiel, darf dieser nicht angreifen bzw. abwehren. Beispielsweise dürfen Bauern nicht angreifen.

Das Kämpfen ist im Prinzip simpel: Der aktive Charakter ermittelt bei der Angriffsaktion einen Angriffswert und das Ziel ermittelt bei der Verteidigungsreaktion einen Verteidigungswert. Ist der Angriffswert höher, erleidet das Ziel 1 Wunde.

Diese und weitere Begriffe werden im Folgenden erklärt.

## NAHKAMPFANGRIFF

Nahkampfangriffe sind die einfachste Form des Angriffs. Das „Nahkampfangriff“-Symbol zeigt zwei gekreuzte Schwerter. Es steht z. B. auf Charakterkarten und Waffenkarten.

Mit Nahkampfangriffen dürft ihr nur Charaktere angreifen, die auf demselben Feld sind wie ihr.

Neben dem „Nahkampfangriff“-Symbol stehen immer folgende Informationen:



1. Ausdauerkosten: in diesem Fall 2 Ausdauer
2. 2) Farbe und Anzahl der Angriffswürfel: in diesem Fall 2 gelbe Würfel

Da ein Angriff eine Aktion ist, müsst ihr als Angreifer die erforderliche Menge an Ausdauer haben und verbrauchen, um das Ziel anzugreifen. Danach würfelt ihr mit den angegebenen Angriffswürfeln.

Der Angriffswert setzt sich zusammen aus:

Stärke des Angreifers (Grundwert) + Würfelergebnis

## FERNKAMPFANGRIFF

Manche Charaktere haben Waffen oder Fähigkeiten, durch die sie Fernkampfangriffe ausführen können. Der Ablauf ist ähnlich wie bei Nahkampfangriffen.



Abbildung 11: Die Armbrust von Corday ermöglicht Fernkampfangriffe.

Neben dem „Fernkampfangriff“-Symbol stehen immer folgende Informationen:

1. Ausdauerkosten: in diesem Fall 3 Ausdauer
2. Farbe und Anzahl der Angriffswürfel: in diesem Fall 1 blauer und 2 gelbe Würfel

Der einzige Unterschied zwischen Fernkampf- und Nahkampfangriffen ist, dass ihr bei Fernkampfangriffen die Reichweite und die Sichtlinie berücksichtigen müsst, um ein gültiges Ziel zu bestimmen.

**Reichweite:** Fernkampfangriffe haben immer eine Reichweite von 1 Feld. Das heißt, sie dürfen nur Charaktere auf angrenzenden Feldern zum Ziel haben. Es bedeutet auch, dass ihr damit keine Charaktere angreifen dürft, die auf demselben Feld sind wie ihr, denn das wäre eine Reichweite von 0.

**Sichtlinie:** Nur durchgehende Wände zwischen zwei Feldern blockieren die Sichtlinie. Andere Objekte, wie etwa andere Miniaturen, Marker oder Wände mit Türen, blockieren die Sichtlinie nicht.

---

Falls sich andere Effekte im Spiel auf die Sichtlinie beziehen: Andere Charaktere auf eurem Feld sind immer in eurer Sichtlinie. Mit Fernkampfwaffen dürft ihr aber keine Charaktere auf eurem Feld angreifen, denn das wäre eine Reichweite von 0.

---



Abbildung 12: Reichweite und Sichtlinie bei Fernkampfangriffen.

In diesem Beispiel hat die Assassine 4 potenzielle Ziele:

- Sie dürfte einen der beiden Verdammten angreifen, denn der eine befindet sich auf einem angrenzenden Feld im Freien und den anderen sieht sie durch die Tür.
- Den Besessenen Leibeigenen darf sie nicht angreifen. Zwar stimmt die Reichweite, aber die durchgehende Wand blockiert ihre Sichtlinie zu ihm.
- Der Mortus ist zwar in ihrer Sichtlinie, doch da er auf ihrem Feld ist, stimmt die Reichweite nicht. Sie darf den Mortus nicht mit ihrer Armbrust angreifen. Sie dürfte aber einen Nahkampfangriff gegen ihn ausführen.

Wenn euer Ziel in einer Reichweite von 1 und in eurer Sichtlinie ist, ist der Angriff gültig und ihr geht als Angreifer wie beim Nahkampfangriff vor: Verbraucht die erforderliche Menge an Ausdauer, nehmt euch die angegebenen Würfel und ermittelt euren Angriffswert. Wie bei Nahkampfangriffen ist auch bei Fernkampfangriffen die Stärke eures Charakters der Grundwert.

## VERTEIDIGUNG

Genau wie das Angreifen eine Basisaktion in Dark Rituals ist, ist „Abwehren“ eine Basisreaktion. Sie wird durch einen Angriff ausgelöst. Es gibt zudem eine besondere Verteidigungsreaktion, die dem Ziel immer zur Verfügung steht: „Rüstungsschutz“.

Das Ziel kann sich möglicherweise gegen den Angriff verteidigen und verhindern, dass es verwundet wird. Für die Verteidigung ist die Zähigkeit des Ziels der Grundwert.

**Rüstungsschutz:** Jeder Charakter darf immer die „Rüstungsschutz“-Reaktion nutzen, um einen Verteidigungswert zu ermitteln – selbst wenn die Charakterkarte kein „Abwehren“-Symbol zeigt oder der Charakter keine Ausdauer mehr hat. Für die „Rüstungsschutz“-Reaktion verbraucht der Charakter keine Ausdauer.

Wenn ihr mit eurem Charakter die „Rüstungsschutz“-Reaktion nutzt, entspricht sein Verteidigungswert seiner Zähigkeit.

**Abwehren:** Zeigt die Charakterkarte oder eine andere Karte eures Charakters das „Abwehren“-Symbol, dürft ihr würfeln und den Verteidigungswert dieses Charakters so erhöhen. Dazu müsst ihr die erforderliche Ausdauer für die „Abwehren“-Reaktion verbrauchen.



Abbildung 13: Als Helden dürft ihr euch mit eurer Waffe abwehren.

Die „Abwehren“-Reaktion kostet Ausdauer. Addiert das Würfelergbnis zu eurer Zähigkeit:

1. Abwehren“-Symbol: Es zeigt, dass der Charakter, zu dem diese Karte gehört, die „Abwehren“-Reaktion nutzen darf.
2. Ausdauerkosten: in diesem Fall 2 Ausdauer.
3. 3) Farbe und Anzahl der Verteidigungswürfel: in diesem Fall 3 grüne Würfel.

Wenn ihr das Ziel eines Angriffs seid und die „Abwehren“-Reaktion nutzt, verbraucht ihr die erforderliche Menge Ausdauer und würfelt mit den angegebenen Verteidigungswürfeln.

Der Verteidigungswert setzt sich zusammen aus:

Zähigkeit des Ziels (Grundwert) + Würfelergbnis

Ihr dürft euch, nachdem ihr den Angriffswert gesehen habt, entscheiden, ob ihr die „Rüstungsschutz“- oder „Abwehren“-Reaktion nutzen möchtet.

## AUSGANG DES ANGRIFFS

Sobald ihr den Angriffs- und Verteidigungswert ermittelt habt, lässt sich ganz einfach der Ausgang des Angriffs bestimmen: Wenn der Angriffswert höher ist als der Verteidigungswert, erleidet das Ziel 1 Wunde.



Abbildung 14: Die Assassine führt einen Fernkampfangriff aus.

Abbildung 14 zeigt ein Beispiel für einen gültigen Angriff: Die Assassine führt einen Fernkampfangriff auf den Verdammten im angrenzenden Feld aus. Die Vorgaben für Reichweite und Sichtlinie sind erfüllt.

Sie hat eine Fernkampfwaffe ausgerüstet **1**. Sie verbraucht 3 Ausdauer, um die „Fernkampfangriff“-Aktion auszuführen **2**. Sie würfelt mit 1 blauen und 2 gelben Würfeln ein Würfelergbnis von 4 **3**. Ihre Eigenschaftstafel zeigt eine Stärke von 1, weil sie die Eigenschaft noch nicht verbessert hat **4**. Daraus ergibt sich ein Angriffswert von 5 **5**. Nicht schlecht!

Der Hexenmeister sieht den Angriffswert und weiß, dass die „Rüstungsschutz“-Reaktion dem Verdammten nichts nützt, da dieser nur eine Zähigkeit von 2 hat **6**. Also führt er die „Abwehren“-Reaktion aus und sieht dazu auf der Charakterkarte des Verdammten nach **7**. Der Hexenmeister verbraucht 2 Ausdauer aus seinem Ausdauerovrrat **7**. Es hat sich gelohnt: Er hat mit den 2 grünen Würfeln ein Ergebnis von 4 gewürfelt **8**. Das ergibt einen Verteidigungswert von 6 **9**. Das ist mehr als genug!

Der Angriffswert der Assassine muss höher sein als der Verteidigungswert des Verdammten, damit dieser 1 Wunde erleidet. Das ist nicht der Fall und der Angriff schlägt fehl.

## MODIFIZIERTE ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSWERTE

Verschiedenste Arten von Karten können den Angriff und die Verteidigung modifizieren. Es gelten aber trotzdem die zuvor beschriebenen Prinzipien. Hier sind einige Beispiele:

**Waffenverbesserungen:** Im Beutedeck gibt es viele Karten, die ihr als Helden ausrüsten dürft, um die Werte eurer Waffe zu verbessern und besondere Effekte zu erhalten.



Es gibt zwei Arten von Waffenverbesserungen: Verbesserung des Angriffs sowie Verbesserung der Verteidigung. Ihr erkennt sie jeweils der Position ihres Karteneffekts und den unterschiedlichen Symbolen unter ihrem Namen.

1. Verbesserung des Angriffs: Es gibt sie für Nahkampf- und Fernkampfwaffen.
2. Verbesserung der Verteidigung
3. Name
4. Bild
5. Erforderliche Eigenschaftswerte
6. Gewicht der Verbesserung
7. Effekt der Verbesserung
8. Heldenstufe zum Zusammenstellen des Beutedecks

Um Verbesserungen auszurüsten, müsst ihr einige Regeln beachten:

- Deine Eigenschaftswerte müssen jeweils gleich oder höher der auf der Karte angegebenen erforderlichen Eigenschaftswerte sein.
- Die Verbesserung des Angriffs und deine Waffe müssen mindestens 1 übereinstimmendes „Angriff“-Symbol (Nahkampf/Fernkampf) zeigen.

- Das Gesamtgewicht darf durch die Verbesserung dein Gewichtslimit nicht überschreiten.
- Du darfst nur jeweils 1 Verbesserung des Angriffs sowie 1 Verbesserung der Verteidigung ausrüsten.

Wenn ihr diese Kriterien erfüllt, dürft ihr die Verbesserung ausrüsten und unter eure Waffenkarte schieben.



Abbildung 15: Ausgerüstete Waffenverbesserungen.

Um eine Verbesserung nutzen zu können, müsst ihr sie zuerst ausrüsten. Spielst du den aktiven Charakter, darfst du eine ausgerüstete Verbesserung entfernen, um eine neue auszurüsten. Du darfst deine ausgerüstete Verbesserung aber nicht ändern, während du eine Aktion oder Reaktion ausführt. Das Ausrüsten selbst zählt nicht als Aktion.

Um eine Verbesserung auszurüsten, schiebe sie so unter deine Waffenkarte, dass nur noch der Effekt der Verbesserung zu sehen ist. Schiebe die Verbesserung des Angriffs oben **1.** und die Verbesserung der Verteidigung unten unter deine Waffenkarte **2.**

**Hinweis:** Boni sowie Effekte, die Würfelwürfe beeinflussen, wendet ihr nur an, wenn ihr würfelt. Beispielsweise gilt der Verteidigungsbonus aus Abbildung 15 nur, wenn ihr mit eurem Charakter die „Abwehren“-Reaktion nutzt und würfelt. Er gilt nicht für die „Rüstungsschutz“-Reaktion.

**Angriffe und Verteidigung der Hexen:** Auf den Hexen-Charakterkarten stehen die Namen von Kampfzaubern. Diese führst du als Hexenmeister abhängig von deinem Angriffs- bzw. Verteidigungswert aus.



Abbildung 16: Angriff/Verteidigung und Grimoire.

**Angriffszauber:** Beginne wie oben beschrieben mit deinem Angriff. Eine Hexe hat keine Waffenkarten; alle nötigen Informationen stehen auf ihrer Charakterkarte. Nachdem du deinen Angriffswert ermittelt hast, sieh auf der Hexen-Charakterkarte nach, ob dein Angriff stark genug ist, um einen Kampfzauber auszulösen. Vergleiche dazu einfach deinen finalen Angriffswert mit den Zahlen neben den Zaubern unter der Angriffsaktion auf der Charakterkarte. Wenn Pekka beispielsweise mit einem Angriffswert von 5 angreift, führst du „Rekoveren“ aus. Ist ihr Angriffswert 7 oder mehr, führst du „Dren“ aus.

Die Effekte der Kampfzauber stehen im Grimoire. Führe den Effekt des Zaubers sofort aus, bevor das Ziel die „Abwehren“-Reaktion nutzt.

Der Rest deines Angriffs läuft wie gewohnt ab: Das Ziel darf sich verteidigen und ein erfolgreicher Angriff würde 1 Wunde verursachen.

**Verteidigungszauber:** Auch unter der „Abwehren“-Reaktion stehen Zauber. Wie beim Angriff führst du einen Verteidigungszauber, der durch deinen Verteidigungswert ausgelöst wird, sofort aus. Dann bestimmt ihr mit deinem Verteidigungswert wie gewohnt den Ausgang des Angriffs. Wenn Pekka beispielsweise einen Verteidigungswert von 6 oder mehr erzielt, führst du „Schopfen“ aus.

**Weitere Reaktionen und dauerhafte Effekte:** Es gibt viele Reaktionen auf Karten, die den Angriff und die Verteidigung beeinflussen. Zum Beispiel dürft ihr als Helden alchemistische Formeln nutzen, um einen Angriff zu verstärken. Als Hexenmeister darfst du mit Hexerei deinen Würfelwurf bei der „Abwehren“-Reaktion beeinflussen. Und dauerhafte Effekte können sogar für mehrere Angriffe eures Charakters gelten.

## ZUSAMMENFASSUNG EINES KAMPFES

Hier ist eine vollständige Zusammenfassung aller Schritte eines Kampfes:

- 1.1 Als **Angreifer** verbrauchst du so viel Ausdauer, wie neben dem „Nahkampfangriff“- oder „Fernkampfangriff“-Symbol angegeben ist.
- 1.2 Du wählst ein gültiges Ziel aus und berücksichtigst dabei ggf. die Reichweite und Sichtlinie.
- 1.3 Du nimmst dir die Würfel, die neben dem „Angriff“-Symbol abgebildet sind.
- 1.4 Du würfelst diese Würfel und nutzt ggf. Reaktionen oder andere Effekte im Spiel, um erneut zu würfeln. Das Ergebnis des letzten Wiederholungswurfs gilt.
- 1.5 Du ermittelst den Angriffswert, zusammengesetzt aus der Stärke deines Charakters + Würfelergebnis + mögliche Boni.
2. Als **Ziel** wählst du, ob du die „Rüstungsschutz“-Reaktion (weiter bei 3) oder „Abwehren“-Reaktion (weiter bei 4) nutzen möchtest.
3. „Rüstungsschutz“: Der Verteidigungswert entspricht der Zähigkeit deines Charakters.
  - 4.1 „Abwehren“: Du verbrauchst so viel Ausdauer wie neben dem „Abwehren“-Symbol deines Charakters angegeben ist.
  - 4.2 Du nimmst dir die Würfel, die neben dem „Abwehren“-Symbol abgebildet sind.
  - 4.3 Du würfelst diese Würfel und nutzt ggf. Reaktionen oder andere Effekte im Spiel, um erneut zu würfeln. Das Ergebnis des letzten Wiederholungswurfs gilt.
  - 4.4 Du ermittelst den Verteidigungswert, zusammengesetzt aus der Zähigkeit deines Charakters + Würfelergebnis + mögliche Boni.
5. Um den Ausgang des Angriffs zu bestimmen, vergleicht ihr den Angriffs- und Verteidigungswert. Ist der Angriffswert höher als der Verteidigungswert, erleidet das Ziel 1 Wunde.

---

Praktisch jeder dieser Schritte kann durch Reaktionen beeinflusst werden. Diese können zum Beispiel die Ausdauerkosten senken, euch mehr Würfel geben, euch erneut würfeln lassen, oder den finalen Angriffs- oder Verteidigungswert steigern. Ihr solltet also immer all eure Möglichkeiten im Blick haben!

---

## BESIEGTE CHARAKTERE

Mit den Wundenmarkern zeigt ihr an, wie viele Lebenspunkte ein Charakter verloren hat. Bei Charakteren, die es nur einmal gibt, legt ihr die Wundenmarker auf ihre Charakterkarte. Bei allen anderen Charakteren legt ihr sie neben die Miniatur auf den Spielplan.

Wenn ein Charakter so viele Wunden wie Lebenspunkte hat, ist er sofort besiegt. Was dann geschieht, hängt vom Charakter ab:

**Held:** Der Held ist benommen. Wurde dein Held besiegt, legst du seine Miniatur sofort hin und verbrauchst all deine restliche Ausdauer. Zu Beginn der nächsten Runde erhältst du deine Ausdauer wie gewohnt zurück. Wenn die Ausdauer reicht, darfst du dann die „Erholen“-Aktion nutzen, um wieder ins Spiel zurückzukehren. Solange dein Held benommen ist, gilt er als nicht im Spiel und nimmt nicht am Spiel teil.

**Leibeigener:** Entfernt einfach die Miniatur aus dem Spiel.

**Hexe:** Ersetzt die „Hexe“-Miniatur durch 1 „Brennende Hexe“-Marker.

**Anhänger:** Stellt die Miniatur zurück in den allgemeinen Vorrat aus Miniaturen.

## KAMPFBELOHNUNGEN

Der Sieg über einen Gegner wäre an sich Belohnung genug, er bringt euch aber auch weitere Vorteile:

**Helden:** Wenn du als Held einen gegnerischen Charakter besiegst:

- Steigere entweder deine Gewandtheit, Stärke oder Zähigkeit um 1.

**Dunkle Legion:** Jedes Mal, wenn du als Hexenmeister einen Helden oder Leibeigenen besiegst oder von einem Leibeigenen Besitz ergreifst, führst du sofort folgende Schritte aus:

- Steigere die Aura des Bösen um 1 Stufe.
- Lege 1 Seelenmarker auf das nächste Feld der Seelenleiste.

## TRUHENMARKER UND BEUTEKARTEN

Als Held darfst du Truhen auf deinem Feld durchsuchen. Entferne dazu den Truhenmarker vom Spielplan, ziehe 1 Beutekarte und nimm sie auf die Hand. Halte sie vor dem Hexenmeister geheim.



Abbildung 17: Die 3 Arten von Beutekarten.

Es gibt 3 Arten von Beutekarten:

1. **Artefakte:** Artefakte sind erst nach dem Ausrüsten aktiv. Sobald du sie ausgerüstet hast, erhältst du dauerhaft den entsprechenden Effekt. Deine Eigenschaftswerte müssen jeweils gleich oder höher der auf dem Artefakt angegebenen erforderlichen Eigenschaftswerte sein, damit du das Artefakt ausrüsten darfst. Artefakte haben ein Gewicht und zählen zu deinem Gewichtslimit.
2. **Blutmagiezeichen:** Auf Blutmagiezeichen sind neue Zauber, die du als Held nutzen kannst. Diese Karten zeigen die erforderlichen Eigenschaftswerte, die Kosten, die du bezahlen musst, sowie ihren Effekt. Du behältst Blutmagiezeichen auf der Hand, bis du sie nutzt. Du wirfst sie ab, nachdem du sie ausgeführt hast.
3. **Waffenverbesserungen:** Waffenverbesserungen sind erst nach dem Ausrüsten aktiv. Sie sind im Abschnitt „Kampf“ näher beschrieben.

Beutekarten, die ein Gewicht haben, zählen zu deinem Gewichtslimit, unabhängig davon ob du sie ausgerüstet oder auf der Hand hast.

## BOTANIKMARKER UND -KARTEN



Abbildung 18: An Botanikkarten gelangen.

Abbildung 18 zeigt, wie du als Held über Botanikmarker auf deinem Feld an alchemistische Zutaten gelangst. Decke zuerst den Botanikmarker auf **1**. Auf der Rückseite steht, wie viele Botanikkarten du ziehen darfst **2**. Entferne den Botanikmarker vom Spielplan. Ziehe die angegebene Anzahl an Karten vom Botanikdeck und nimm sie auf die Hand **3**. Halte sie vor dem Hexenmeister geheim. Die Hexen und ihre Anhänger ignorieren Botanikmarker, da diese alchemistischen Zutaten auf dem Neemoss überall zu finden sind und sie sie nicht zum Zaubern benötigen.

Das Botanikdeck enthält viele verschiedene alchemistische Zutaten, die alle einen Namen **4**. und ein Bild haben **5**. Als Held nutzt du alchemistische Zutaten für alchemistische Formeln, siehe „Alchemie“. Manche Botanikkarten haben auch einen sofortigen Effekt. Führe ihn aus und wirf danach die Karte ab.

Alchemistische Zutaten wiegen nichts und du darfst beliebig viele auf der Hand haben. Du darfst sie mit der „Geben/Nehmen“-Aktion an andere Helden weitergeben oder welche von ihnen nehmen.

## ALCHEMIE

Alle Helden besitzen ein Alchemiebuch, das ihren Namen trägt. Auf dieser Karte stehen die alchemistischen Formeln, die dein Held nutzen darf. Zu Beginn eines Szenarios stehen dir wahrscheinlich noch nicht alle zur Verfügung.



Abbildung 19: Alchemiebuch des Kreuzritters.

Das Alchemiebuch zeigt folgende Informationen:

- 1.** Name des Charakters
- 2.** Klassensymbol
- 3.** Effekt der alchemistischen Formel
- 4.** Alchemistische Zutaten
- 5.** Erforderlicher Alchemiewert

Jedes Alchemiebuch enthält 8 alchemistische Formeln. Manche von ihnen sind Aktionen, die du ausführen darfst, wenn dein Held aktiv ist. Andere sind Reaktionen, die du nur nutzen darfst, wenn es den entsprechenden Auslöser gibt. Um als Held eine alchemistische Formel zu nutzen, musst du:

1. mindestens den erforderlichen Alchemiewert haben, der als Zahl rechts neben der alchemistischen Formel steht,
2. je 1 Botanikkarte je alchemistischer Zutat abwerfen, die neben der Formel abgebildet ist.

Du verbrauchst die erforderliche Ausdauer, bezahlst die angegebenen Kosten und führst den Effekt der alchemistischen Formel aus.

Nachdem du den Effekt ausgeführt hast, darfst du deinen Alchemiewert auf der Eigenschaftstafel um 1 steigern.

## HEXEREI

Als Hexenmeister hast du 3 Hexereikarten auf der Hand. Diese darfst du zu Beginn jeder Runde austauschen, wie bereits unter „Beginn der Runde“ beschrieben.

Diese Karten zeigen zusätzliche Zauber, die die Hexen einsetzen dürfen. Um eine Hexereikarte zu nutzen, musst du eine Hexe aktivieren können. Du darfst jede Hexereikarte nur 1-mal nutzen. Sobald du ihren Effekt ausgeführt hast, musst du die Karte abwerfen.



Abbildung 20: Beispiele für Hexereikarten.

Es gibt zwei Arten von Hexereikarten:

1. Schwarze Magie: Sie haben einen Namen **3**. und einen Effekt **4**.
2. Kreaturbeschwörung: Auch sie haben einen Namen **3**. und einen Effekt **4**.

Beide Arten von Hexereikarten wirfst du ab, nachdem du sie genutzt hast **5**.

**Schwarze Magie:** Manche dieser Hexereikarten zeigen Aktionen, andere Reaktionen. Um sie zu nutzen, bezahlst du die etwaigen angegebenen Ausdauerkosten und führst den Effekt aus.

**Kreaturbeschwörung:** Mit diesen Hexereikarten können Hexen Kreaturen ins Spiel bringen. Um 1 Kreatur zu beschwören, aktiviere eine Hexe, befolge die Anweisungen auf der Karte und wirf sie danach ab. Die Hexereikarte für den „Baum der Verzweiflung“ gibt zum Beispiel an, dass die Beschwörung eine Aktion ist, für die du 5 Ausdauer verbrauchen musst. Du beschwörst Kreaturen immer auf Felder mit Pentagramm. Du darfst dir aber aussuchen, auf welches davon. Die Hexe muss nicht auf dem gewählten Feld sein.

Jede Kreatur gibt es nur einmal. Du darfst eine Kreaturbeschwörung nicht nutzen, wenn die entsprechende Kreatur bereits auf dem Spielplan ist.

---

Denke daran, dass du eine Hexe aktivieren musst, um eine Hexereikarte zu nutzen, die eine Aktion zeigt. Wenn also eine Hexe eine Kreatur beschwört, darf die Hexe eine zweite Aktion in diesem Zug ausführen, nicht die Kreatur!

---

## UNHEILTAFEL

Während die Hexen Chaos und Verwüstung anrichten, werden sie zusehends mächtiger. Das bilden die 3 Leisten der Unheiltafel ab.



1. Leiste für die Aura des Bösen
2. Seelenleiste
3. Opferleiste

Im Laufe des Spiels verschiebst du als Hexenmeister den roten Spielstein und legst Marker auf die Leisten.





1. Den roten Spielstein auf der Leiste der Aura des Bösen bewegst du vom Startfeld aus Schritt für Schritt nach rechts.
2. Auf die Seelenleiste legst du Seelenmarker, angefangen bei Feld 1.
3. Die Pestmarker zeigen, wann du Pestkarten ziehst.
4. Auf die Opferleiste legst du Wundenmarker.

**Leiste der Aura des Bösen:** Je mehr Charaktere auf der Seite des Guten von Hexen und der Dunklen Legion besiegt werden, desto mehr breitet sich die Aura des Bösen in der Welt aus. Als Hexenmeister bewegst du den roten Spielstein auf der Leiste der Aura des Bösen je 1 Schritt vor, wenn du:

- einen Helden besiegst,
- einen Leibeigenen besiegst,
- von einem Leibeigenen Besitz ergreifst.



Abbildung 21: Die Aura des Bösen breitet sich aus und die Dunkle Legion wird mächtiger.

Abbildung 21 zeigt, wie sich dein Spielbereich als Hexenmeister verändert: Zu Beginn deines Zuges lag der rote Spielstein in diesem Beispiel bereits auf Feld 4 der Leiste der Aura des Bösen. Da du 1 Leibeigenen besiegt hast, bewegst du den Spielstein auf das letzte Feld der Leiste, die damit voll ist. Drehe nun **alle** Charakterkarten der Dunklen Legion auf die Rückseite mit dem roten Rand, wie am Beispiel von „Mortus“ gezeigt. Wie du siehst, wird die Dunkle Legion dadurch ein wenig stärker.

**Seelenleiste und Seelenmarker:** Die Seelenleiste zeigt an, wie weit du als Hexenmeister noch davon entfernt bist, eine Pestkarte zu ziehen. Das jeweilige Szenario gibt die Position der Pestmarker vor. Du erhältst Seelenmarker, wenn du:

- einen Helden besiegst,
- einen Leibeigenen besiegst,
- von einem Leibeigenen Besitz ergreifst,
- durch andere Effekte im Spiel aufgefordert wirst, 1 Seelenmarker zu nehmen.

Sobald du 1 Seelenmarker erhältst, legst du ihn sofort auf das nächste Feld der Seelenleiste. Du beginnst bei Feld 1.

Im Spielaufbau jedes Szenarios wird angegeben, auf welche Felder der Seelenleiste du die Pestmarker legst. Sobald du auf diese Felder 1 Seelenmarker legst, ziehst du sofort 1 Pestkarte.

**Opferleiste:** Immer wenn du als Hexenmeister Fortschritte bei deinen Zielvorgaben des Szenarios machst, legst du Wundenmarker auf die Opferleiste, um deinen Fortschritt anzuzeigen. Welche Zielvorgaben das sind, wie viele Wundenmarker du sammeln musst und was am Ende geschieht, steht im jeweiligen Szenario.

## PEST VERBREITEN

Die Pest ist eine mächtige Waffe, mit der die Hexen die Ausdauer aller Helden senken können.



Abbildung 22: Den Körper betreffende Pestkarte.

Abbildung 22 zeigt eine Pestkarte:

1. Symbol der Ausdauerquelle.
2. Kartenaktion.
3. Effekt der Pest.

Als Hexenmeister darfst du Ausdauer verbrauchen, um die Aktion „Verbreite die Pest“ einer Pestkarte, die du auf der Hand hast, auszuführen, und so eine Pestwelle ins Spiel zu bringen. Aktiviere dazu eine Hexe und lege die Pestkarte anschließend auf ihre Hexen-Charakterkarte, um anzuzeigen, welche Hexe die Pest verbreitet hat.



Abbildung 23: Pekka hat ihre erste Welle der Pest verbreitet.

Die Pest hat Auswirkungen darauf, wie viel Ausdauer euch als Helden jeweils zur Verfügung steht: Der Effekt einer Pestkarte entzieht euch Ausdauer, die ihr von den Ausdauerquellen Körper, Nahrung und Geist erhaltet. Wenn die Pest ausbricht, müsst ihr alle sofort den Ausdauerbestand auf eurer Heldentafel anpassen:

1. Ermittelt zunächst, wie viel Ausdauer euch entzogen wird: Vergleicht die Anzahl auf der Pestkarte mit der Anzahl neben der entsprechenden Ausdauerquelle eures Helden. Die kleinere Menge wird euch entzogen.
2. Schiebt dann die entsprechende Anzahl an Ausdauerkristallen auf den Bereich für entzogene Ausdauer auf eurer Heldentafel. Diese Ausdauerkristalle können aus eurem Ausdauerbestand oder von eurem Bereich für verbrauchte Ausdauer stammen. Solange die Pestkarte im Spiel ist, dürft ihr die entzogene Ausdauer nicht verwenden.

Jede Pestkarte betrifft immer nur 1 Ausdauerquelle, zu erkennen am Symbol der Ausdauerquellen oben auf der Karte. Es können beliebig viele Pestkarten gleichzeitig im Spiel sein und jede davon entzieht euch Helden Ausdauer. Falls mehrere Pestkarten dieselbe Ausdauerquelle betreffen, verschiebt ihr für **jede** dieser Karten die entsprechende Anzahl an Ausdauerkristallen auf den Bereich für entzogene Ausdauer (nicht nur für die Pestkarte mit dem höchsten Wert).

Pekka hat bereits eine Pestwelle verbreitet und die Ausdauer durch den Körper um 3 gesenkt. Die beiden Helden im Spiel haben also jeweils 3 Ausdauerkristalle auf den Bereich für entzogene Ausdauer verschoben. Jetzt löst sie eine zweite Pestwelle aus und senkt die Ausdauer durch den Geist um 2. Das bringt die Helden langsam in Schwierigkeiten.

Der Kreuzritter hat 9 Ausdauer durch seine Ausdauerquellen: Körper 5, Nahrung 2 und Geist 2. Bei der zweiten Pestwelle wird ihm nur 2 Ausdauer entzogen. Er verschiebt seinen 1 verbrauchten Ausdauerkristall und 1 Ausdauerkristall aus seinem Ausdauerbestand auf den entsprechenden Bereich.

Der Henker hat 10 Ausdauer durch seine Ausdauerquellen: Körper 5, Nahrung 4 und Geist 1. Bei der zweiten Pestwelle wird ihm nur 1 Ausdauer entzogen, da die Zahl neben seiner Ausdauerquelle kleiner ist als die auf der Pestkarte. Er verschiebt seinen 1 verbrauchten Ausdauerkristall auf den Bereich für entzogene Ausdauer.

Hinweis: Ihr könnt immer prüfen, wie viel Ausdauer eure Helden haben, indem ihr die durch die Pestkarten entzogene Ausdauer erneut jeweils nachvollzieht, die Werte addiert und von der Summe all eurer Ausdauerquellen abzieht. Denkt daran, dass ihr durch eine Pestkarte nie mehr Ausdauer verlieren könnt, als der Wert eurer Ausdauerquelle angibt.



Abbildung 24: Pekka verbreitet eine zweite Pestwelle!



## PEST HEILEN

Als Helden könnt ihr auf verschiedenen Wegen die Pest heilen:

- Besiegt die Hexe, die die Pest verbreitet hat. Sobald ihr sie besiegt habt, werft alle Pestkarten ab, die auf ihrer Charakterkarte liegen.
- Nutzt alchemistische Formeln.
- Nutzt Blutmagiezeichen.

Sobald ihr als Helden die Pest heilt,

- werft die entsprechende Pestkarte ab,
- verschiebt sofort die entsprechende Anzahl an entzogenen Ausdauerkristallen auf den Bereich für verbrauchte Ausdauer. Vergleicht die Anzahl auf der Pestkarte mit der Anzahl neben der entsprechenden Ausdauerquelle eures Helden. Die kleinere Menge erhaltet ihr zurück.

## PENTAGRAMME

Pentagramme entstehen an den Schwachstellen des Schleiers, der während der Gleichzeitigkeit zwischen der Erde und dem Neemoss liegt. Sie zeigen nicht nur, wo beschworene Kreaturen ins Spiel kommen, sondern auch, wo die Hexen besonders mächtig sind:

Hexen auf einem Feld mit Pentagramm haben +1 Stärke, Zähigkeit **und** Gewandtheit.

## SIEG UND NIEDERLAGE

Am Ende einer Partie *Dark Rituals: Malleus Maleficarum* gewinnst entweder du als Hexenmeister allein oder ihr als Helden gewinnt als Gruppe.

Wer gewinnt, hängt von den Zielvorgaben des jeweiligen Szenarios ab. In der Beschreibung der einzelnen Szenarien steht genau, welches eure Ziele sind und wann ihr prüft, ob die Zielvorgaben erfüllt wurden.

Es gibt aber ein paar allgemeine Zielvorgaben, die immer gelten:

- Als Helden gewinnt ihr das Szenario, wenn keine Hexe mehr im Spiel ist und der Hexenmeister nächste Runde keine neue Hexe beschwören kann. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn keine neuen Hexen verfügbar sind oder der Hexenmeister insgesamt nicht mehr genug Ausdauer hat, um eine Hexe zu beschwören.
- Als Hexenmeister gewinnst du das Szenario, wenn alle Helden benommen sind.

# WEITERFÜHRENDE REGELN

## DÄMONEN

Die Hexen stehen nicht am obersten Ende der Nahrungskette auf dem Neemoss: Dämonen machen ihnen das Leben schwer, genau wie die Hexen Kreaturen und Lakaien drangsalieren. Das Leben auf der Erde mag zwar ein wenig verwirrend sein, aber es ist erfrischend, nicht herumgeschubst zu werden.

Wie ihr in den Szenarien sehen werdet, nutzen die Hexen, die auf die Erde kamen, ihre Magie, um die Gleichzeitigkeit nach ihrem Willen zu formen und Dämonen zu beschwören. Warum weiß keiner so genau. Vielleicht denken sie, ein mächtiger Dämon könnte helfen, die Oberhand über eine Bande lästiger Menschlinge zu gewinnen. Oder sie hoffen, dass ein Dämon sich ihnen erkenntlich zeigt, wenn sie ihn in eine behagliche Welt mit so vielen zweibeinigen Leckerbissen bringen. Vielleicht finden die Hexen aber auch einfach Gefallen daran, ein wenig dominiert zu werden ...

Dämonen sind kein fester Teil der Dunklen Legion, die du als Hexenmeister kontrollierst. Sie tauchen nicht in allen Szenarien auf und werden oft erst im Laufe des Spiels beschworen, statt von Anfang an im Spiel zu sein. Für eure erste Partie sind die Regeln zu Dämonen nicht relevant.

Plötzlich durch die Gleichzeitigkeit in eine andere Dimension gesogen zu werden, versetzt die Dämonen in einen Schockzustand. Und da sie ohnehin schon störrischer Natur sind, gehorchen sie dir als Hexenmeister nicht zwangsläufig. Manchmal ist der Dämon Teil der Dunklen Legion und du als Hexenmeister kannst ihn wie einen gewöhnlichen Charakter aktivieren. Manchmal ist er aber auch mehr wie ein Nicht-Spieler-Charakter seinem eigenen unergründlichen Willen folgend, was sogar eher euch als Helden nützen könnte, denn dir als Hexenmeister.

**Zusätzlicher Schritt beim Spielaufbau:** Wenn ein Dämon in einem Szenario vorkommt, mischt du als Hexenmeister das Dämonendeck und legst es vor dich.

**Dämonenkarte aufdecken:** In folgenden Fällen deckst du eine neue Dämonenkarte auf:

- Wenn ein Dämon im Spiel ist, aber noch keine Dämonenkarte gezogen wurde, decke sofort 1 Dämonenkarte auf.
- Wenn du als Hexenmeister am Zug bist, decke, noch bevor du einen Charakter aktivierst, 1 neue Dämonenkarte auf – außer es ist eine zweiteilige Dämonenkarte im Spiel, die noch nicht vollständig ausgeführt wurde.

**Hinweis:** Auch wenn du als Hexenmeister keine Ausdauer mehr hast, deckst du jedes Mal 1 neue Dämonenkarte auf, nachdem die Helden 1 ihrer Charaktere

aktiviert und 1–2 Aktionen ausgeführt haben. Danach musst du passen und die Helden spielen mit der neuen Dämonenkarte, die nun im Spiel ist, weiter.

Wenn du 1 neue Dämonenkarte aufdeckst, wirf die vorhandene ab. Es ist immer nur 1 Dämonenkarte im Spiel. Wenn das Dämonendeck aufgebraucht ist, mische die abgeworfenen Dämonenkarten, bilde daraus das neue Dämonendeck und ziehe wie gewohnt 1 Dämonenkarte.

**Effekte einer Dämonenkarte ausführen:** Die Dämonenkarte bestimmt, wer von euch das nächste Zugpaar über – bestehend aus 1 Zug des Hexenmeisters und 1 Zug der Helden – den Dämon kontrolliert. Zweiteilige Dämonenkarten bleiben 2 Zugpaare lang im Spiel.

Die einfachsten Dämonenkarten geben dir als Hexenmeister die Kontrolle über den Dämon. Du führst dann wie gewohnt deinen Zug aus und behandelst den Dämon wie einen Teil der Dunklen Legion. Du musst den Dämon aber nicht aktivieren, sondern kannst jeden beliebigen Charakter der Dunklen Legion als aktiven Charakter wählen. Wenn du den Dämon aktivierst, verbrauchst du wie üblich Ausdauer aus deinem Ausdauerinventar.

Manche Dämonenkarten geben dir als Hexenmeister nur eingeschränkte Kontrolle über den Dämon. Diese Karten funktionieren genauso, nur dass du die Einschränkung beachten musst, wenn du den Dämon aktivieren möchtest. Du erhältst für das Einhalten der Einschränkung keinen „Bonus“: Steht auf der Dämonenkarte beispielsweise, dass du als Hexenmeister nur 1 Aktion mit dem Dämon ausführen darfst, bedeutet das, du führst 1 Aktion mit dem Dämon aus und beendest deinen Zug. Du erhältst keine zweite Aktion mit einem anderen Charakter als „Bonus“. Du bist aber natürlich nicht gezwungen, den Dämon zu aktivieren, wenn eine Dämonenkarte mit Einschränkung im Spiel ist.



**Abbildung 25: Dämonenkarte mit Einschränkung.**

Abbildung 25 zeigt eine Dämonenkarte mit Einschränkung. Als Hexenmeister dürftest du den Dämon aktivieren und 1–2 Aktionen mit ihm ausführen, es müssen jedoch Angriffe sein. Du dürftest ihn zum Beispiel nicht bewegen.



**Abbildung 26:** Diese Dämonenkarte zwingt den Dämon, bestimmte Aktionen auszuführen.

Andere Dämonenkarten zwingen den Dämon, bestimmte Aktionen auszuführen. Das könnte beispielsweise sein, jedes mögliche Ziel anzugreifen – sowohl die Gegner der Dunklen Legion als auch die Dunkle Legion selbst. Solche Dämonenkarten werden auf andere Weise ausgeführt:

Der Dämon wird sofort aktiviert und erst danach führst du als Hexenmeister deinen normalen Zug aus (in dem du aber nicht den Dämon aktivieren darfst). Als Erinnerung an diese Sonderregel steht unten rechts auf der Dämonenkarte „Zuerst“. Die Aktionen des Dämons verbrauchen keine Ausdauer, wie der Hinweis „0 [STAMINA ICON]“ ebenfalls unten rechts zeigt. Der Dämon führt die Aktionen also auch aus, wenn du als Hexenmeister keine Ausdauer mehr hast. Falls es Unklarheiten gibt, entscheiden die Helden, wie die Karte zu interpretieren ist – beispielsweise in welcher Reihenfolge die Angriffe ausgeführt werden.



**Abbildung 27:** Diese Dämonenkarte gibt euch als Helden die Kontrolle über den Dämon.

Es kann auch passieren, dass sich der Dämon wutentbrannt gegen die Hexen stellt, die ihn beschworen haben. Dann habt ihr als Helden entweder vollständige oder eingeschränkte Kontrolle über den Dämon. Auf diesen Dämonenkarten steht ebenfalls „Zuerst“ unten rechts und ihr aktiviert den Dämon sofort, nachdem die Karte aufgedeckt wurde. Die Aktionen des Dämons verbrauchen keine Ausdauer und, nachdem er sie ausgeführt hat, führt ihr als Hexenmeister und Helden wie gewohnt eure Züge aus.

Wenn die Dämonenkarte „Sulker“ ins Spiel kommt, dürft ihr als Helden sofort 1 „Bewegen“-Aktion mit dem Dämon ausführen, noch bevor der Hexenmeister am Zug ist. Diese Aktion verbraucht keine Ausdauer.

**Reaktionen des Dämon:** Reaktionen des Dämons, etwa zur Verteidigung, führt ihr nach den üblichen Regeln aus. Wenn du als Hexenmeister den Dämon kontrollierst, bestimmst du, welche Reaktion du nutzen möchtest und verbrauchst entsprechend Ausdauer. Wenn die Dämonenkarte den Dämon zu Aktionen zwingt oder ihr als Helden die Kontrolle über den Dämon habt, entscheidet ihr als Helden und verbrauchst keine Ausdauer – mit einer Ausnahme: der Verteidigung. Als Helden müsst ihr den Dämon die „Abwehren“-Reaktion nutzen lassen.



**Abbildung 28:** Bei dieser zweiteiligen Dämonenkarte ändert sich beim zweiten Teil, wer den Dämon kontrolliert.

**Zweiteilige Dämonenkarten:** Eine zweiteilige Dämonenkarte funktioniert genauso wie die anderen Dämonenkarten, außer dass sie 2 Zugpaare lang im Spiel bleibt: Der erste Teil der Karte bezieht sich auf das erste Zugpaar, in dem die Karte gezogen

wurde, und der zweite auf das zweite Zugpaar. Der zweite Teil der Karte hat oftmals große Auswirkungen auf das Spiel, daher solltet ihr, sobald die Karte ins Spiel kommt, überlegen, wie ihr diesen Effekt am besten für euch nutzt oder ihn minimiert.

Als Erinnerung an die Sonderregel stehen unten rechts auf einigen Dämonenkarten zwei Hinweise: „Zuerst“ besagt, dass der Dämon sofort aktiviert wird, sobald die Dämonenkarte ins Spiel kommt, und „0“ bedeutet, dass seine Aktionen keine Ausdauer verbrauchen. Bei den zweiteiligen Dämonenkarten ändert sich beim zweiten Teil häufig, wer den Dämon kontrolliert. Diese beiden Hinweise stehen daher immer direkt unter dem Teil, auf den sie sich beziehen.

Abbildung 28 zeigt eine Dämonenkarte, bei der sich beim zweiten Teil ändert, wer den Dämon kontrolliert. In dem Zugpaar, in dem die Dämonenkarte gezogen wird, aktiviert niemand den Dämon. Daher sind keine Hinweise nötig. Im zweiten Zugpaar wird der Dämon gezwungen, jedes mögliche Ziel anzugreifen. Der Dämon wird also als Erstes aktiviert und es wird keine Ausdauer verbraucht.



RAUBGIERIGE



BESSENER LEIBEIGENER



VERDAMMTE



MORTUS

# SZENARIEN UND KAMPAGNE

## CHARAKTERE AUSTAUSCHEN

Ihr könnt die Charaktere aus den Szenarien beliebig durch andere Charaktere **derselben Art** ersetzen. Viele Szenarien geben beim Spielaufbau beispielsweise 1 bis 2 Hexen vor, ihr könnt aber beliebige Hexen verwenden. Achtet nur darauf, die erforderlichen Karten auszutauschen und die Namen in der Erzählung zu ändern, wenn ihr sie vorlest.

## EIGENSTÄNDIGE SZENARIEN ODER ZUSAMMENHÄNGENDE KAMPAGNE

Ihr könnt die Szenarien in beliebiger Reihenfolge als eigenständige Szenarien spielen. Entscheidet euch einfach für ein Szenario, das ihr spielen möchtet, und folgt dem Spielaufbau (er bleibt derselbe).

Alternativ könnt ihr die Szenarien als Kampagne aus 10 zusammenhängenden Szenarien spielen. Dabei erhaltet ihr nach jedem gewonnenen Szenario Siegpunkte. Diese könnt ihr zu Beginn des nächsten Szenarios ausgeben oder für später sammeln.

Nach jedem Szenario erhält die Seite, die gewonnen hat, 8 Siegpunkte (SP). Als Helden teilt ihr euch die Siegpunkte und ihr entscheidet als Gruppe, wie ihr sie verwenden möchtet. Ihr könnt beliebig viele Siegpunkte sammeln und unbegrenzt lange aufheben. Es erhält aber immer nur 1 Seite Siegpunkte. Wenn deine Seite Siegpunkte erhält, und die gegnerische Seite Siegpunkte von vorherigen Szenarien übrig hat, werden die Siegpunkte deiner Seite zunächst dafür verwendet, die gesammelten Siegpunkte der gegnerischen Seite zu verringern.

Ein Beispiel: Ihr habt euch als Helden gut geschlagen und 10 SP angesammelt. Nun gewinnt der Hexenmeister ein Szenario und erhält 8 SP. Mit diesen 8 SP werden aber zunächst die Siegpunkte von euch Helden verringert. Damit bleiben euch 2 SP und dem Hexenmeister 0 SP. Es steht nicht 10 SP zu 8 SP! Ein weiteres Beispiel: Ihr habt als Helden einige Partien gewonnen und eure Siegpunkte immer gleich ausgegeben. Ihr habt noch 2 SP übrig. Der Hexenmeister gewinnt die aktuelle Partie und erhält 8 SP. Damit werden wieder zunächst die Siegpunkte der gegnerischen Seite verringert, von 2 SP auf 0 SP. Danach bleiben dem Hexenmeister noch 6 SP. Jetzt steht es also 0 SP für euch als Helden zu 6 SP für den Hexenmeister. Wenn ihr die Siegpunkte korrekt angepasst habt, hat auf jeden Fall eine Seite 0 SP. Gebt eure Siegpunkte also aus, solange ihr könnt!

Die folgende Tabelle zeigt, wie ihr eure Siegpunkte ausgeben dürft. Tut dies direkt nachdem ihr das neue Szenario aufgebaut habt, aber bevor ihr anfangt, zu spielen.

Helden		Hexenmeister	
Belohnung	Kosten	Belohnung	Kosten
Ziehe 1 Botanikkarte.	1 SP	Ziehe 1 Hexereikarte.	3 SP
Ziehe 1 Beutekarte.	3 SP	Beschwöre 1 Lakai auf ein Pentagramm.	5 SP
Entferne 1 Lakai.	5 SP	Alle Helden müssen jeweils 2 Ausdauer verbrauchen.	8 SP
Der Hexenmeister muss 8 Ausdauer verbrauchen.	8 SP		

# SZENARIO I DAS ERSTE RITUAL

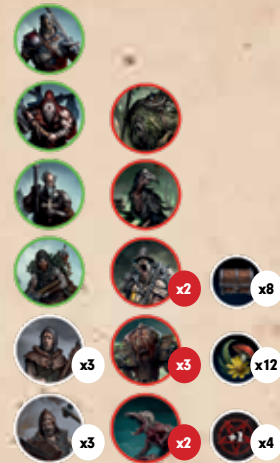
„Ich hab' Hunger!“

„Hagatha, du hast immer Hunger. Iss doch einfach einen Bauern ... Mir ist aber auch etwas komisch. Ist etwas mit der Gleichzeitigkeit?“

„Wir sollten ein paar Menschen aus dem Dorf opfern, zum Besänftigen. Vielleicht können wir die dann hinterher essen.“

\*\*\*\*\*

Vier Helden, die alle ihre eigenen Beweggründe haben, die Hexen zu bekämpfen, verschlägt es an den Ort des Geschehens. Doch bevor diese Vier aufeinandertreffen können, werden sie von mehr Monstern umzingelt, als sie jemals zuvor gesehen hatten. Keine Zeit zum Plaudern, erst wird gekämpft!



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 6 der Seelenleiste.



## SONDERREGELN

**Unschuldige Leibeigene opfern:** Immer wenn die Dunkle Legion einen Leibeigenen besiegt, legst du als Hexenmeister zusätzlich zu den anderen Kampfbelohnungen, die du erhältst, sofort 1 Wundenmarker auf die Opferleiste.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Als Helden müsst ihr die Hexen besiegen, bevor sie mit dem Ritual beginnen können. Ihr gewinnt sofort, wenn:

- 2 Brennende Hexen gleichzeitig im Spiel sind.

---

*„Ich schwöre bei meinem Kreuz, noch nie habe ich so eine riesige Ansammlung des Bösen gesehen!“, keucht Wolgar erschöpft. „Wenigstens haben wir zwei dieser Hexen getötet.“*

---

*„Hexen und der Tod – zwei Dinge, über die die Kirche rein gar nichts weiß“, blafft Battista. „Diese Hexen sind nicht tot, sie brennen nur – und sie mögen es heiß. Ihre Qualen werden nur noch mehr Mächte des Bösen hierher locken, die ihresgleichen wieder auferstehen lassen. Verschwinden wir von hier, bevor es dazu kommt!“*

---

**Hexenmeister:** Als Hexenmeister musst du die Opferleiste füllen, um die Gleichzeitigkeit zu stärken. Du gewinnst sofort, wenn:

- 4 Wundenmarker auf der Opferleiste liegen.

---

*„Ich mochte das fette Kerlchen. Sehr saftig!“*

---

*„Hast du nicht diese vier Menschlinge gesehen? Die gekämpft und Magie gewirkt haben? Sie erlernen unsere geheimen Techniken – oder haben selbst welche. Ich will hier doch einfach nur entspannt mein Leben genießen ... Schnapp dir einen Schenkel als Wegzehrung, wir müssen schnell hier weg, bevor sie weiterkämpfen wollen!“*

---



## BATTISTA, DER HENKER:

Kälte und Leere begleiteten ihn als Henker. Er reiste von Stadt zu Stadt, um vor den Augen einer verstörend heiteren Menge das Recht zu vollstrecken. Nachdem seine Frau gestorben war, fraßen sich Kälte und Leere auch in ihn. Für seine Tochter Pina war es gut, wenn er nicht zu Hause war. Das Dorf kümmerte sich besser um sie, als es es je gekonnt hätte.

Dann kam der Tag der Hinrichtung von Clara Rossa, einer reuelosen Ehebrecherin, deren körperliche Reize für die meisten Männer – und viele Frauen – der Stadt unwiderstehlich gewesen waren. Als sie sich im Moment ihres Todes von der schönsten Frau, die Battista je gesehen hatte, in ein uraltes, verschrumpeltes Weib verwandelte, traf ihn der Schlag. Er war so schockiert, dass er die Axt fallen ließ und ihr dabei die Finger der linken Hand abtrennte. Doch der Grund, warum er sein Dorf für immer verließ, war ein anderer: Rache. Als er nach Hause zurückkehrte, fand er Pina tot auf. Sie war bei einem grässlichen Unfall auf dem Feld ums Leben gekommen – ihr fehlten der Kopf und vier Finger.

## SZENARIO 2

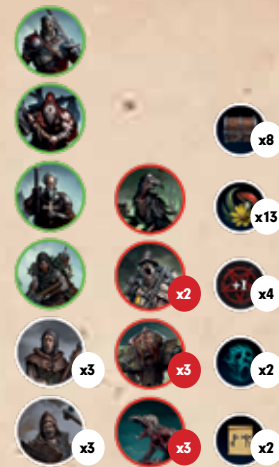
# DIE HEXE IM TURM

„Ich bin zu alt zum Kämpfen. Beschwören wir doch Haborym, dann kann er das für uns erledigen. Er schwingt doch eh andauernd seine Schwerter“, sagt Pekka und fährt mit den Fingern durchs Fell der Katze auf ihrem Arm.

„Dann beschwörst du ihn aber – ich versteck’ mich. Ich wurde schon mal von seinen Schwänzen gebissen! Das ist eh ein mieser Plan, du hast doch gar keinen Zauberspruch, um einen Dämonen zu beschwören.“

„Haborym hasst Binks. Liegt wohl daran, dass der Fellball hier gerne seine Krallen einsetzt. Wenn ich Binks ein wenig anstupse, lädt er die Atmosphäre auf und führt Haborym direkt zu uns.“

„Ist das dein Ernst? Ich bin weg.“



**Unheiltafel:** Lege je 1 Pestmarker auf Feld 2 und 6 der Seelenleiste.  
**Dämonendeck:** Mische die 8 Dämonenkarten.

## SONDERREGELN

**Geisterbarrikade:** Die Hexen haben zwei Seelen an die irdische Dimension gebunden. Diese beiden Geister (dargestellt durch die Seelenmarker auf dem Spielplan) versperren den Eingang zum Turm. Solange mindestens 1 Geist vor dem Eingang des Turms ist, dürfen Helden und Leibeigene den Turm nicht betreten, weder durch Zauber noch sonst wie. Erst nachdem die Geister vertrieben wurden, dürfen sie hinein. Die Dunkle Legion, einschließlich Pekka, werden dagegen durch die Geister nicht daran gehindert, den Turm zu betreten oder zu verlassen.

**Magische Pergamentrollen:** Es gibt zwei Pergamentrollen mit magischen Runen, mit denen ihr als Helden die Geister vertreiben könnt (dargestellt durch die Pergamentrollenmarker auf dem Spielplan). Wenn du als Held eine Pergamentrolle aufhebst, vertreibst du mit der magischen Rune darauf sofort 1 Geist und schwächst so die Geisterbarrikade der Hexen. Entferne den Pergamentrollenmarker vom Spielplan sowie 1 Seelenmarker vom Eingang des Turms. Die Dunkle Legion darf in keinsten Weise mit den Pergamentrollen interagieren.

**Pekkas Kater Binks:** Pekka hat ihren Kater vom Neemoss beschworen, der nun auf seinen sechs Beinen im Kreis läuft und wütend mit dem Schwanz hin- und herpeitscht. Die ruckartigen Bewegungen des Katers sorgen dafür, dass sich magische Energie im Turm ansammelt. Dies wird schließlich den Dämon anlocken, der sehen will, was dort vor sich geht. Lege als Hexenmeister zu Beginn jeder Runde, einschließlich der ersten, 1 Wundenmarker auf die Opferleiste, wenn Pekka im Turm ist. Wenn Pekka allerdings nicht murmelnd neben Binks sitzt, rollt sich der Kater ein, schläft und die magische Energie verfliegt. Verlässt Pekka also den Turm, entferne sofort alle Wundenmarker von der Opferleiste. Pekka darf, während sie im Turm ist, Aktionen ausführen, ohne dass das Ritual unterbrochen wird.

Sobald 4 Wundenmarker auf der Opferleiste liegen, zieht es den Dä-

mon vom Neemoss zur Energieansammlung auf die Erde. Als Hexenmeister stellst du Haborym auf ein beliebiges Feld mit Pentagramm. Nun darf Pekka ohne negative Auswirkung den Turm verlassen.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Als Helden müsst ihr irgendwie verhindern, dass der Dämon auf der Erde Fuß fasst. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr eine der folgenden Zielvorgaben erfüllt:

- Besiegt Pekka, bevor sie den Dämon beschwört.

*„Habt ihr das auch gespürt?“, fragt Wolgar. „Ihre magische Energie war um den Turm herum besonders stark.“*

*„Ja, ich habe so etwas schon einmal erlebt – kurz bevor sich ein Portal öffnete und zahlreiche ihrer Lakaaien hindurchkamen. Doch dieses Mal war die magische Energie noch stärker. Ich glaube, wir haben eine weltverändernde Katastrophe verhindert.“*

- Oder besiegt den Dämon, nachdem er beschworen wurde.

*„Meine Klinge ist mächtig, doch dieses Ding war mächtiger. Wenn ihr nicht gewesen wärt, hätten wir es nicht vernichten können“, sagt Curthouse.*

*„Das muss der Teufel selbst gewesen sein!“, meint Wolgar schockiert.*

*„Ihr liegt beide falsch. Das war nur ein Dämon und auch nicht der größte, den ich bisher gesehen habe. Außerdem haben wir ihn nicht vernichtet – er ist nur dorthin zurückgekehrt, wo er herkam.“ Die Helden drehen sich zu Corday um. Was hat sie auf ihren Reisen wohl noch alles gesehen?*

**Hexenmeister:** Die Hexen testen aus, wie mächtig der Dämon ist. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- der Dämon 2 Helden innerhalb 1 Runde besiegt.

*„Na, wer sagts denn, Binks? Das lief doch gut!“, meint Pekka und gibt dem Kater etwas Modriges zu fressen.*

*„Von wegen, ich hab’ doch gesagt, das ist ein mieser Plan! Jetzt, da Binks sich beruhigt hat, ist der Dämon zwar wieder verschwunden, aber das ist auch schon das einzig Gute. Wir wären sicher die Nächsten auf seinem Speiseplan gewesen!“*



## HAGATHA:

Wie es sich für eine Hexe gebührt, die mit einer solch grässlichen Visage und einem verkrümmten Körper gesegnet ist, zelebriert Hagatha das Beste am Neemoss: den Tod. Die Leichen ihrer Opfer bindet sie sich auf den Rücken. Dort verwesen sie unnatürlich schnell, während Hagatha mit ihrer Magie jeden noch so kleinen Rest Energie aus ihnen heraus saugt. Das Leben hier auf der Erde läuft gut für sie – es gibt einen scheinbar endlosen Nachschub an Leichen, die sie nur einsammeln muss.



## SONDERREGELN

**Spielaufbau für Haborym:** Haborym ist noch nicht von Anfang an im Spiel. Lest dazu später das Intermezzo unten.

**Gefangene Hexe:** Hagatha wurde von den Helden gefangen genommen. Sie wurde gefesselt und ist bewusstlos. Sie kann keinerlei Aktionen ausführen. In diesem Szenario zählt sie weder als Hexe noch als Teil der Dunklen Legion.

**Hagatha mitschleppen:** Wenn du als Held das Feld verlässt, auf dem Hagatha ist, darfst du sie mitnehmen. Dazu bewegst du Hagatha auf dasselbe Feld wie deinen Helden. Hagatha mitzuschleppen kostet nichts extra.

**Fesseln lösen:** ▶ 1 ♣ Eine Hexe oder Kreatur, die auf demselben Feld ist wie Hagatha, darf diese Aktion nutzen, um die gefangene Hexe zu befreien. Hinweis: Diese Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn keine Helden auf diesem Feld sind oder wenn die Helden auf diesem Feld benommen sind.

**Vom Dämon verfolgt:** Sobald Hagatha auf das Kartenteil A2 gezogen wird, unterbricht das Spiel und lest das Intermezzo vor.

**Kirche betreten:** Der Eingang zur Kirche wird in der Abbildung durch den roten Pfeil angezeigt. Als Held darfst du eine normale „Bewegen“-Aktion ausführen, um das Feld mit dem roten Pfeil zu verlassen und die Stufen der Kirche außerhalb des Spielplans zu betreten. Entferne dann deinen Helden aus dem Spiel. Wenn Hagatha auf dem Feld mit dem roten Pfeil ist, darfst du sie als Held mitschleppen, wenn du die Kirche betrittst.

## INTERMEZZO

Ihr seht Haborym, wie er sich mit schwerfälligen Schritten nähert. Vielleicht hättet ihr lieber das Beschwörungsritual unterbrechen sollen, als Hagatha gefangen zu nehmen.

**Haborym erscheint:** Platziert Haborym wie in der Abbildung gezeigt auf den Spielplan. Spielt nach dieser Unterbrechung wie gewohnt weiter.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Als Helden wollt ihr Hagatha zum Priester des Dorfes bringen, um zu beweisen, dass die Hexen existieren. Ihr gewinnt sofort, wenn:

- einer von euch Helden beim Betreten der Kirche Hagatha mitgeschleppt hat.

---

*„Hier sind wir sicher, seht doch! Nun, da wir auf heiligem Boden sind, folgen sie uns nicht mehr“, sagt Wolgar und zeigt auf den Weg, den sie gekommen waren.*

*„Falsch, sie haben einen anderen Weg gefunden, unsere Pläne zu durchkreuzen. Seht euch mal unser Hexenbündel genauer an“, entgegnet Battista und zeigt auf die gefesselte und geknebelte Gestalt, die sie mitgeschleppt haben. Es ist nicht mehr Hagatha, sondern ein verdutzter Bauer.*

---

**Hexenmeister:** Die Dunkle Legion versucht, Hagatha zu befreien, bevor sie ins Dorf geschleppt wird. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn: Hagatha ist Untied.

- du Hagatha von ihren Fesseln befreist.

---

*„Du Närrin, was hast du dir dabei gedacht! Wie konntest du dich so einfach gefangen nehmen lassen?!“*

*„Du musst gerade reden. Hast du nicht erst letzte Woche lichterloh gebrannt?“, kontert Hagatha und schüttelt etwas Staub von ihrem Umhang. „Schon besser. Der Schmutz hat einen netten Blutfleck verdeckt.“*

---

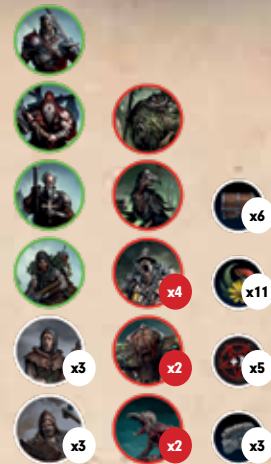


## CORDAY, DIE ASSASSINE:

Corday hat den Kampf im Blut. Doch niemand nimmt eine Frau in die Miliz eines Dorfes auf, geschweige denn in einen Gardistenverband. Da es also ohnehin nötig war, ihr Gesicht und ihre Statur zu verschleiern, verbarg sie gleich ihren ganzen Körper. Aus den Schatten heraus führte sie Angriffe im Dienste des Höchstbietenden aus. Sie übte ihre Kampffertigkeiten im Dunklen und spürte, wie ihre selbst angerührte Gesichtsbemalung sie stärker und auf unnatürliche Weise gewandter machte. Sie konnte alles und jeden niederstrecken – was sie auch oft tat. Bis sie schließlich ein höheres Ziel fand. Um ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, schlich sie sich unbemerkt ins Anwesen eines Gildemeisters. Dort traute sie ihren Augen kaum: Der Steinmetz war so entsetzt und deformiert, dass er unmöglich ein Mensch sein konnte! Keine Kleidung und Kosmetika der Welt hätten seine wahre Gestalt in der Öffentlichkeit verbergen können. Und fast hätte sie für dieses Monster gearbeitet! Sie muss herausfinden, was in Wahrheit vor sich geht ...

# SZENARIO 4 DIE HÖHLE (TEIL I)

Die Dorfbewohner bewahren geheimnisvolle Steine in ihren Häusern auf. Diese Steine scheinen dafür zu sorgen, dass die Erde weniger oft bebt – was in der Gegend ums Dorf sonst allzu häufig vorkommt, seit sich die Gleichzeitigkeit ereignete. Doch es heißt, die Steine bergen eine Gefahr: Wenn sie aneinander schlagen, lösen sie ein plötzliches Erdbeben aus. Dies wollen sich die Helden im Kampf zunutze machen.



Unheittafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 5 der Seelenleiste.

## SONDERREGELN

**Zweiteiliges Szenario:** Der Ausgang dieses Szenarios hat Einfluss auf das folgende Szenario. Notiert euch daher, wer dieses Szenario gewinnt.

**Bebensteine:** Als Helden dürft ihr Bebensteine aufheben/fallenlassen und geben/nehmen. Allerdings sind sie so schwer, dass 1 Held jeweils nur 1 Bebenstein tragen kann. Ihr dürft 2 beliebige Bebensteine nutzen, um eure Zielvorgabe zu erfüllen. Die Dunkle Legion darf in keinsten Weise mit Bebensteinen interagieren.

**Höhle zum Einsturz bringen:** Als Helden betretet ihr selbst nicht die Höhle (die beiden gelben Felder auf dem Kartenteil A1), denn es besteht die Gefahr, dass es ein natürliches Erdbeben gibt und ihr in der Höhle eingeschlossen werdet. Ihr dürft aber 2 Bebensteine auf dem Feld fallenlassen, das in der Abbildung rot markiert ist. Dadurch löst ihr ein Erdbeben aus, das die Höhle zum Einsturz bringt.

**Unschuldige Leibeigene opfern:** Sobald die Dunkle Legion einen Leibeigenen besiegt, legst du als Hexenmeister zusätzlich zu den anderen Kampfbelohnungen, die du erhältst, sofort 1 Wundenmarker auf die Opferleiste.

**Hagathas Ritual:** Hagatha ist damit beschäftigt, das Ritual durchzuführen. In diesem Szenario zählt sie weder als Hexe noch als Teil der Dunklen Legion.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Ihr geht dazu über, mit Magie gegen die Hexen vorzugehen. Ihr gewinnt sofort, wenn:

- ihr die Höhle zum Einsturz bringt und Hagatha von den herabstürzenden Felsen erschlagen wird.

---

*Die beiden Steine ziehen sich eigenartigerweise gegenseitig an und als sie aneinander schlagen ertönt ein lautes Krachen. Doch dieses ohrenbetäubende Geräusch stammt nicht von den Bebensteinen – der Boden beginnt zu beben und bringt die Decke der Höhle zum Einsturz. Die Hexe wird darin eingeschlossen.*

*Als die Helden ihren Blick wieder auf die Bebensteine richten, sind sie verschwunden. Wo sie lagen, ist nur noch ein Häufchen Staub.*

---

**Hexenmeister:** Hagatha muss ihr Ritual abschließen. Vielleicht schafft sie es, den Dämon an die irdische Dimension binden. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- deine Opferleiste voll ist.

---

*Hagatha schnauft erschöpft: „Das ist alles, was ich tun konnte. Der Dämon ist hier und noch fester an diese Dimension gebunden“.*

*Eine Stimme in ihrem Kopf antwortet ihr: „Du Närrin, hier ist kein Dämon. Dein Zauberspruch hatte keine Wirkung – typisch! Verschwinden wir von hier, diese verfluchten Menschen sind wieder hinter uns her.“*

*„Nein, ich weiß genau, dass ich einen Dämon beschworen habe“, denkt Hagatha und versucht, ihre Gedanken für sich zu behalten. „Ich bin mir nur nicht sicher, wo oder wann ich ihn beschworen habe ...“*

---



### PEKKA:

Pekka schlüpfte als Erste durch die Gleichzeitigkeit, die sich zufällig aufgetan hatte. Anfangs genoss sie den Luxus, niemanden um sich zu haben, der sie auspeitschte, schlug, biss, oder ihr in anderer Manier das Leben schwer machte. Diese andere Welt war gar kein schlechter Ort zum Leben! Gut, es war heiß und zu hell, aber es gab Essen im Überfluss und Dinge, die sie noch nie zuvor gesehen hatte. Doch es liegt in der Natur eines Skorpions zu stechen. Schon bald langweilte sie ihr bequemes Leben. Dieses Elend wollte sie teilen! Auch wenn sie es nicht zugeben würde: Sie war überrascht, dass ihr gleich die erste Beschwörung gelang und sie damit Hagatha auf die Erde holte. Dann nahmen die Dinge ihren Lauf. Erst folgten einige Lakaien, die sie herumschubsen konnten. Dann beschwörte sie ein paar Kreaturen, um die Lakaien unter Kontrolle zu halten, wenn es den Hexen zu anstrengend wurde. Und schließlich holte sie Ikrek dazu, damit sie jemanden auf ihrer Seite hatte, wenn Hagatha Streit suchte. Pekkas Hexenzirkel richtete sich nach und nach ein kleines Stück Neemoss auf der Erde ein.

# SZENARIO 5 DAS DORF (TEIL II)

*Du als Hexenmeister hast das Szenario „Die Höhle“ gewonnen:*

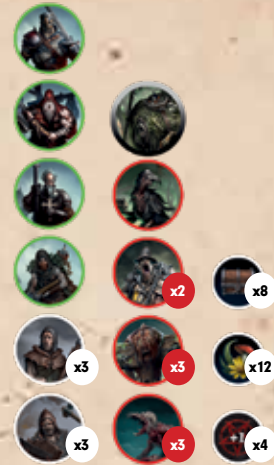
*„Weißt du noch letzte Woche, als ich den Dämon beschworen habe?“, fragt Hagatha ein wenig selbstgefällig.*

*„Nun, ich weiß, dass du keinen Dämon beschworen hast.“*

*„Oh doch – er hat bloß etwas auf sich warten lassen ...“*

*Ihr als Helden habt das Szenario „Die Höhle“ gewonnen:*

*„Gut so, eine hätten wir erledigt! Dieser Kampf sollte ein leichter werden“, sagt Corday ungewohnt gut gelaunt.*



**Unheittafel:** Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 5 der Seelenleiste.

**Dämonendeck** (wenn du als Hexenmeister „Die Höhle“ gewonnen hast): Mische die 8 Dämonenkarten.

B1	A4
A5	A6



## SONDERREGELN

**Zweiteiliges Szenario:** Einige Elemente dieses Szenarios sind davon abhängig, wer das vorherige Szenario gewonnen hat. Wenn ihr dieses Szenario als eigenständiges Szenario spielt, sucht euch aus, welche Seite das vorherige Szenario gewonnen haben soll.

**Hagatha:** Wenn du als Hexenmeister „Die Höhle“ gewonnen hast, stelle Hagatha wie in der Abbildung gezeigt auf den Spielplan. Wenn ihr als Helden „Die Höhle“ gewonnen habt, legt Hagatha zurück in die Schachtel; sie darf in dieser Partie nicht beschworen werden.

**Optionaler Dämon (wenn du als Hexenmeister „Die Höhle“ gewonnen hast):** Wenn die Hexen in Teil I das Ritual abschließen konnten, stellst du als Hexenmeister beim Spielaufbau Haborym auf ein beliebiges Pentagramm.

## ZIELVORGABEN

**Helden (wenn die Helden „Die Höhle“ gewonnen haben):** Hagatha konnte sich noch nicht wieder regenerieren. Nun habt ihr als Helden die Chance, Pekka zu besiegen, solange sie allein ist. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr:

- Pekka besiegt.

---

*„Ich wusste, wir können es schaffen!“, ruft Corday.*

*„Auch wenn diese Macht des Bösen nicht aus dem Reich Gottes stammt, mit dem Herrn an unserer Seite konnten wir nur siegen“, stimmt Wolgar mit ein.*

*„Ich denke, das ist es noch nicht gewesen. Die Hexen erleben den Tod anders als wir. Es existieren immer noch Lakaien und Kreaturen. Sie scheinen einfach aus dem Nichts aufzutreten. Jubeln wir noch nicht zu früh“, mahnt Curthouse zur Vorsicht.*

*„Sie erleben den Tod anders? Ich denke, wir erleben ihn ebenso anders wie sie: Ich habe gesehen, wie ihr Treffer einsteckt, die jeden anderen Mann in zwei Hälften gerissen hätten. Diese Magie wirkt sich auf jeden von uns aus. Vielleicht sind wir unsterblich, genau wie diese Hexen.“* **Battistas** Bemerkung erschüttert seine Gefährten.

---

**Helden (wenn der Hexenmeister „Die Höhle“ gewonnen hat):** Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn ihr:

- den Dämon besiegt.

---

*„Wie oft müssen wir diesen Dämon noch vertreiben?“, stöhnt Curthouse außer Atem.*

*„So oft, wie sie ihn beschwören“, antwortet Wolgar überraschend entschlossen.*

---

**Hexenmeister:** Die Hexen haben genug davon, dass sich die Helden ständig einmischen. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- 2 oder mehr Helden gleichzeitig benommen sind.

---

*„Ein weiterer Sieg! Die Helden sind endlich aus dem Weg geräumt und Haborym ist satt. Nun können wir es uns bequem machen! Ich brauche etwas zu essen“, sagt Hagatha mit ungewohnt guter Laune.*

*„Diese geruchlose Atmosphäre beeinträchtigt wohl deinen Verstand. Diese Menschen wirken unsere Magie! Ich denke, sie sind genauso schwer zu töten, wie wir es sind. Spürst du die Energie des Dämon? Sie ist schwach! Haborym wird bald auf den Neemoss zurückkehren.“*

---

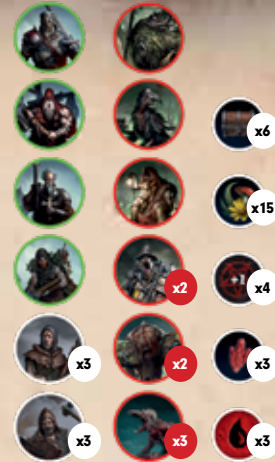


## CURTHOUSE, DER KREUZRITTER:

Als Curthouse in den Nahen Osten zog, um Saladin zu bekämpfen, war er von Ehre und Hoffnung erfüllt. Doch schon bald verblassten diese Gefühle, als die profane Reise ihren Tribut forderte. Nachdem sein Lager vor Akkon aus dem Hinterhalt angegriffen wurde, waren sie schließlich gänzlich verschwunden. Er wurde tödlich verwundet, noch bevor er die Angreifer sehen konnte. Er war der einzige Überlebende. Noch im Delirium blickte Curthouse auf seine Verletzung. Er erinnert sich, wie er einen singenden Araber seine Verletzungen versorgen sah – und wie er den sicheren Tod erwartete. In den darauffolgenden Tagen erfuhr er in seinen paar klaren Momenten von Barkhad, dass er nicht von den Feinden der Kirche angegriffen wurde, sondern von einer abscheulichen Hexe und ihrer Anhängerschaft. Curthouse hätte ihm das nie geglaubt, hätte er nicht gesehen, wie Barkhad besagte Magie einsetzte, um die klaffende Wunde in seinem Leib zu schließen und seinen zertrümmerten Oberschenkel zu heilen. Es gab eindeutig Schlimmeres auf der Welt als Ungläubige.

# SZENARIO 6 BLUTKRISTALLE

Die Krieger aus dem Dorf haben einige Lakaien getötet. Wie die Hexen wissen, können einige Gestalten vom Neemoss dank winzig kleiner Kristalle in ihren Körpern mächtige Blutmagie einsetzen. Die Hexen haben gesehen, dass die Helden magische Artefakte nutzen, und sind nun besorgt, dass sie die Blutkristalle in den Überresten der Lakaien entdecken könnten, die ums Dorf herum verstreut liegen.



B2	A6
B5	B3



**Unheiltafel:** Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 5 der Seelenleiste.

## SONDERREGELN

**Marker:** Nehmt 3 Wundenmarker mit Wunden auf beiden Seiten und 3 Wundenmarker mit Blutkristallen auf der Rückseite. Legt alle mit der Wunde nach oben und mischt sie gut durch. Legt sie dann an die 6 Stellen, die die Abbildung vorgibt. Achtet darauf, dass dabei nicht zu sehen ist, welche die 3 Blutkristallmarker sind.

**Überreste untersuchen:** ▶ 1 ⚡ Alle Charaktere der Dunklen Legion dürfen die Aktion „Überreste untersuchen“ ausführen und 1 Wundenmarker auf ihrem Feld aufdecken. Zeigt die Rückseite eine Wunde, entferne den Marker aus dem Spiel. Zeigt sie einen Blutkristall, bleibt der Marker liegen.

**Kristalle zerstören:** Sobald die Dunkle Legion einen Blutkristall gefunden hat, darf sie ihn angreifen. Blutkristalle werden zerstört, sobald sie 1 Wunde erleiden. Entfernt dann den Marker aus dem Spiel. Blutkristalle können sich genauso verteidigen wie Leibeigene. Als Helden entscheidet ihr, ob ihr die „Abwehren“- oder „Rüstungsschutz“-Reaktion einsetzen möchtet. Für das Abwehren verbraucht 1 von euch die entsprechende Ausdauer:

**BLUTKRISTALL** : 2 ⚡  4 

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Als Helden müsst ihr die Hexen besiegen, bevor sie die Blutkristalle zerstören. Ihr gewinnt sofort, wenn:

- 2 Brennende Hexen gleichzeitig im Spiel sind.

---

*„Wir müssen einen besseren Weg finden, diese Monster zu erledigen!“*

---

*„Ich habe das Gefühl, die Lösung liegt direkt vor unserer Nase ...“*

---

**Hexenmeister:** Als Hexenmeister musst du die Blutkristalle zerstören. Du gewinnst sofort, wenn:

- alle Blutkristalle zerstört wurden.

---

*„Geschafft! Eine Sache weniger, die sie gegen uns einsetzen können!“*

---



### IKREK:

Siamesische Zwillinge sind eine seltene, mächtige Erscheinung auf dem Neemoss. Mit zwei Geistern in einem Körper überrascht es kaum, dass sie oft zu den mächtigsten Hexen werden. Doch Ikreks Fall ist einzigartig: Ikrek beanspruchte die verdoppelte Macht für sich allein. Ihren Zwilling ließ sie als namenlose, leere Hülle zurück, die sie wie eine Marionette lenkt. Ikrek lässt sich nur zu gerne herumtragen und überlässt ihrer Schwester die körperlichen Arbeiten. Doch wenn der Neemoss gibt, nimmt er auch: Ikrek ist mit bezaubernder Schönheit und einer anmutigen Figur gestraft.

# SZENARIO 7 DER UNTERGRUND

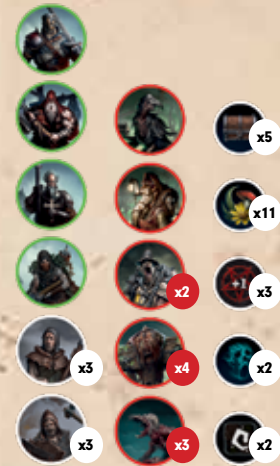
„Ums Dunkel im Osten des Dorfes – dort haben wir die meisten dieser Lakaien gesehen. Da muss es einen Tunnel oder sowas geben. Ich weiß nicht genau. Wir gehen da nicht mehr hin“, sagt der Bauer ernst mit gesenktem Blick. Battistas massive Statur kann wirklich einschüchternd sein. „Wir bewahren diese kleinen Runensteine im Gehöft auf. Sie scheinen die Monster fernzuhalten.“

„Nun, dort ist tatsächlich ein Tunnel – ein Tunnel zu einer anderen Ebene der Existenz“, berichtet ihn Wolgar.

„Etwa so wie der Himmel?“

„Eher wie die Hölle, aber keine Sorge, es ist keins von beidem“, beruhigt Curt-house den Bauern und legt ihm seine Hand auf die Schulter. „Aber würde ich einen Dämon beschwören wollen, würde ich es dort machen.“

„Dann gehen wir dorthin. Aber zuerst sollten wir uns diese Runensteine holen. Vielleicht steckt hinter ihrer Kraft mehr als Aberglaube“, wittert Wolgar die Chance auf weitere magische Waffen.



**Unheiltafel:** Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 6 der Seelenleiste.

**Dämonendeck:** Mische die 8 Dämonenkarten.

## SONDERREGELN

**Ikrek ist im Untergrund geschützt:** Ikrek ist zu Spielbeginn im Untergrund. Dort hat eine zufällige Ansammlung von Magie die Gleichzeitigkeit gestärkt und Ikrek kann ganz einfach den Dämon beschwören, indem sie Seelen sammelt. Zu ihrem Schutz hat sie eine magische Barriere gewirkt, die nur der Dunklen Legion erlaubt, den Untergrund zu betreten. Helden dürfen dieses Feld auf dem Spielplan weder betreten, noch Fernangriffe gegen Ikrek einsetzen. Allerdings sorgt die magische Barriere auch dafür, dass Ikrek den Untergrund nicht verlassen darf, bis das Ritual abgeschlossen ist.

**Ikreks Ritual:** Lege als Hexenmeister zu Beginn jeder Runde, einschließlich der ersten, 1 Wundenmarker auf die Opferleiste. Sobald 4 Wundenmarker auf der Opferleiste liegen, ist das Ritual abgeschlossen und als Hexenmeister stellst du Haborym sofort auf ein beliebiges Pentagramm. Du darfst Ikrek ab sofort ganz normal aktivieren.

**Die Gleichzeitigkeit schwächen:** Die beiden Runensteine vom Neemoss wirken der Gleichzeitigkeit entgegen und sorgen dafür, dass sie sich nicht mehr in der Nähe des Dorfes auftut. Wenn ihr als Helden beide Runensteine zum Untergrund bringt, stoppt ihr die Magie, stärkt den Schleier und unterbricht das Ritual. Die Dunkle Legion darf in keinsten Weise mit den Runensteinen interagieren.

**Steine werfen:** ▶ X♣ Als Helden dürft ihr die Aktion „Steine werfen“ ausführen, um die Runensteine von einem an den Untergrund angrenzenden Feld in den Untergrund zu werfen. Dazu verbraucht ihr dieselbe Menge an Ausdauer wie für eure „Aufheben/Fallenlassen“-Aktion. Da die Runensteine vom Neemoss stammen, können sie durch die magische Barriere dringen.

## OBJECTIVES

**Helden:** Als Helden müsst ihr das Ritual unterbrechen oder den Dämon besiegen. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr eine der folgenden Zielvorgaben erfüllt:

- Werft die 2 Runensteine in den Untergrund, bevor das Ritual abgeschlossen ist.

---

*Der zweite Runenstein hatte eine überraschende Wirkung: Die Energie der Gleichzeitigkeit ist sofort verschwunden und die Atmosphäre wird stabil. Die beiden Runensteine jedoch glühen und qualmen. Plötzlich steht Ikrek in Flammen.*

*„Ihr meintet doch, wir sollen die Runensteine nutzen, Wolgar!“, lacht Battista.*

- 
- Oder besiegt den Dämon, nachdem das Ritual abgeschlossen wurde.

---

*„Der Dämon wird von Mal zu Mal stärker.“*

*„Die Hexen werden immer besser darin, ihn an unsere Dimension zu binden. Ich fürchte, wir müssen einen besseren Weg finden, ihn zu bekämpfen. Sonst lässt er sich für immer hier nieder.“*

---

**Hexenmeister:** Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- der Dämon 1 Helden besiegt.

---

*„Es ist immer wieder schön, Haborym beim Fressen zuzuschauen“, sagt Hagatha.*

*„Er hat diesen Menschen nicht gefressen, nur niedergeschlagen. Ich glaube, ihm schmecken sie nicht so gut wie dir.“*

*„Also falls der Dämon noch Hunger hat, mache ich mich aus dem Staub!“*

---



## WOLGAR, DER KIRCHENÄLTESTE:

Eigentlich wollte Wolgar Priester werden und sich um die Bedürfnisse der Kirchengemeinde kümmern. Doch er war zufrieden mit seiner Position als Kirchenältester. Wenn er nur in der Lage wäre, seinen Mund zu halten und über Körper und Geist heilende Kräuter zu schweigen. Doch Gebete und Weihrauch helfen nur bis zu einem gewissen Grad und er hatte die Wirkung seiner Kenntnisse mit eigenen Augen gesehen. Er wusste, dass seine Erfindungen und Tinkturen Elend und Schmerz heilten, und war überzeugt, dass solch himmlische Schöpfungen gottgegeben sind. Zumindest dachte er das, bis er die verstümmelte und von innen nach außen gekehrte Leiche seines Priesters in der Apsis fand. Wolgar dachte zunächst an den Teufel, doch er spürte dieselben Kräfte in der Luft, die er nutzte, um die Gemeindemitglieder zu heilen. Da wusste er, er muss all diejenigen finden, die diese Magie auf derart pervertierte Weise nutzen, und ihnen das Handwerk legen.



## SONDERREGELN

**Reinigungskristall:** Legt zu Spielbeginn auf jedes Feld mit einem Helden 1 Reinigungskristallmarker. Als Held kannst du nur 1 Reinigungskristall auf einmal tragen, aber du darfst ihn aufheben/fallenlassen und geben/nehmen. Wenn du besiegt wirst, lässt du den Reinigungskristall fallen.

**Reinigungskristall aufheben/fallenlassen:** ▶ 2♣ Besessene Leibeigene dürfen in diesem Szenario die „Aufheben/Fallenlassen“-Aktion ausführen. Sie dürfen aber nur Reinigungskristalle aufheben/fallenlassen. Sie sind die einzigen Charaktere der Dunklen Legion, die mit den Reinigungskristallen interagieren dürfen.

**Seele eines Leibeigenen reinigen:** Wenn ihr einen Besessenen Leibeigenen besiegt, legt ihn auf die Seite und lasst ihn im Spiel. Er gilt nicht als benommen und kann sich nicht erholen. Wenn du als Held 1 Reinigungskristall trägst und ihn auf dem Feld mit dem besiegten Besessenen Leibeigenen fallen lässt, wird die Seele des Leibeigenen gereinigt und er ist nicht mehr besessen. Entferne den Reinigungskristall und die „Besessener Leibeigener“-Miniatur.

Die Seele eines Besessenen Leibeigenen wird sofort gereinigt, wenn der Besessene Leibeigene besiegt wird, während er 1 Reinigungskristall trägt.

**Reinigungskristall zerstören:** Ein Besessener Leibeigener kann einen Reinigungskristall zerstören, indem er ihn auf einem Feld mit einem Pentagramm fallen lässt.

Wenn du als Held einen Reinigungskristall trägst und auf einem Feld mit einem Pentagramm besiegt wirst, wird der Reinigungskristall sofort zerstört.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Als Helden müsst ihr dafür sorgen, dass die Leibeigenen nicht mehr besessen sind. Ihr gewinnt sofort, wenn:

- die Seelen von 3 Besessenen Leibeigenen gereinigt wurden.

---

*„Es hat funktioniert! Nun können wir alle Besessenen heilen, denen wir begegnen!“, freut sich Curthouse über das Ergebnis.*

*„Leider Gottes hatte ich nur diese vier.“*

*„Unter den Besitzümern der Gilde habe ich noch nie zuvor einen solchen Kristall gesehen“, meint Corday und ihre Stimmung verschlechtert sich.*

*„Ich glaube, die Kristalle stammen nicht von dieser Welt. Wahrscheinlich waren es einfach irgendwelche Steine, die in unsere Dimension kamen und hier zu wundersamen Artefakten wurden. Wenigstens haben wir heute ein paar Seelen erlöst.“*

---

**Hexenmeister:** Als Hexenmeister musst du die Reinigungskristalle zerstören. Du gewinnst sofort, wenn:

- 2 Reinigungskristalle zerstört wurden.

---

*„Diese Leibeigenen gehören mir!“*

---

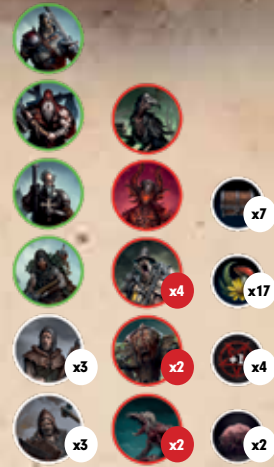


### HABORYM:

Manche Dämonen sitzen einfach gerne herum und essen, andere wirken mächtige Magie. Doch Haborym ist für Brachiales gemacht: Durchschneiden, zerteilen, zubeißen – ihm ist alles recht. Es herrscht sich leicht, wenn die Hexen um ihr Leben fürchten.

# SZENARIO 9 DER SCHUTZZAUBER


Die Helden haben von kürzlich entdeckten Kreaturen erfahren: fette Egel, die kein Blut, sondern Energie saugen. Vielleicht können sie mit diesen Egeln die magische Energie aus ihren Feinden heraus saugen. Die Helden machen sich auf den Weg zum Gehöft, in dem dieses Getier aufbewahrt wird.



**Unheiltafel:** Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 5 der Seelenleiste.



## SONDERREGELN

 **Neemoss-Egel:** Zwei Neemoss-Egel sind durch die Gleichzeitigkeit geschlüpft. Sie werden durch die Egelmarker auf dem Spielplan dargestellt. Neemoss-Egel saugen magische Energie. Die Dunkle Legion darf und will also nicht mit ihnen interagieren. Als Held kannst du gefahrlos 1 Neemoss-Egel tragen, doch selbst ein Held kann nicht 2 auf einmal aufheben. Abgesehen von dieser Einschränkung darfst du als Held Egelmarker wie üblich aufheben/fallenlassen und geben/nehmen.

**Schutzzauber:** Die Hexen haben wieder den Dämon beschworen. Damit er nicht besiegt und zurück auf den Neemoss verbannt wird, haben sie ihn mit einem Schutzzauber belegt. Solange dieser Zauber anhält, kann der Dämon in keinsten Weise verwundet werden.

**Egel anheften:** Wenn du als Held auf demselben Feld bist wie der Dämon und einen Egel trägst, darfst du diesen auf den Dämon werfen. Der Egel heftet sich an ihn und beginnt, die magische Energie des Schutzzaubers abzusaugen. Nutze zum Werfen die „Aufheben/Fallenlassen“-Aktion. Lege dann den Egelmarker auf die Dämonen-Charakterkarte. Der Egel bleibt aber nicht sehr lange am Dämon haften und fällt ab, sobald er sich sattgefressen hat. Entfernt zu Beginn der nächsten Runde den Egelmarker von der Dämonen-Charakterkarte und legt ihn unter die Base der „Dämon“-Miniatur – der Dämon ist auf ihn getreten! Wenn ihr es als Helden schafft, den Egel wieder aufzuheben, dürft ihr das Ganze wiederholen.

**Auf den Egel treten:** Wenn ein Egel abfällt, tritt der Dämon auf ihn. Das zählt nicht als Aktion und macht dem Egel nichts aus – Neemoss-Egel sind zäh. Allerdings hindert es euch als Helden daran, den Egelmarker aufzuheben. Das geht erst, nachdem sich der Dämon auf ein anderes Feld bewegt hat. Wenn der Dämon auf einen Egel tritt, legt den Egelmarker unter die Base der „Dämon“-Miniatur.

**Schockstarre des Dämon:** Solange genau 1 Egel am Dämon hängt, verfällt der Dämon in Schockstarre. Dann gelten die folgenden Einschränkungen:

- Der Dämon darf sich nicht bewegen.
- Der Dämon hat eine Gewandtheit von 0.

Der Dämon darf trotzdem noch andere Aktionen/Reaktionen ausführen und der Schutzzauber hindert euch als Helden nach wie vor daran, ihn anzugreifen. Die Schockstarre endet, sobald der Egel abfällt.

**Schutzzauber brechen:** Wenn ihr es als Helden schafft, 2 Egel gleichzeitig an den Dämon zu heften, brecht ihr dauerhaft den Schutzzauber und ihr dürft den Dämon wie üblich angreifen. Zwei Egel am Leib zu haben, ist für den Dämon sehr schmerzhaft. Daher gelten dauerhaft die folgenden Einschränkungen:

- Der Dämon darf sich nicht bewegen.
- Der Dämon hat eine Gewandtheit von 0.

Entfernt die Egelmarker aus dem Spiel – die Egel sind auf den Neemoss zurückgekehrt.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Als Helden versucht ihr, den Dämon zu verbannen, bevor er zu großen Schaden anrichtet. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr:

- den Dämon besiegt.

---

*„Ich konnte spüren, wie der Egel von meiner Seele gezehrt hat, als ich ihn getragen habe. Es fließt wohl zu viel von dieser bösen Macht durch meine Adern ...“*

*„Das gilt für alle von uns“, murmelt Battista.*

---

**Hexenmeister:** Sobald die Hexen bemerken, dass ihr Schutzzauber gebrochen werden kann, setzen sie alles daran, die Helden zu vernichten. Es genügt nicht, sie einfach zu besiegen. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn du die folgenden beiden Zielvorgaben der Reihe nach erfüllst:

- Verbreite zuerst 1 Pestwelle,
- und Sorge dann dafür, dass 2 Helden gleichzeitig benommen sind.

---

*„Ah, die Pest tut gut. Sie sollte ständig wüten. Die Luft hier ist viel zu sauber.“*

*„Sei still! Sonst bekomme ich noch Heimweh.“*

---

# SZENARIO 10

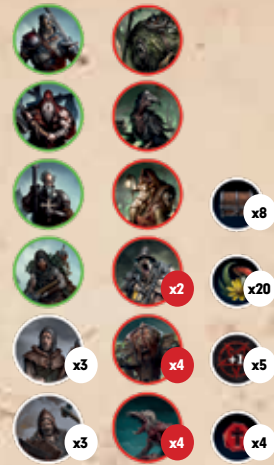
## DIE LETZTE SCHLACHT

„Ich habe mit dem Bischof gesprochen und er gab mir dies“, sagt Wolgar und holt vier Wachssiegel hervor.

„Was bewirken sie?“, fragt Corday.

„Nichts – zumindest nicht so, wie sie jetzt sind. Aber hier, lasst sie mich mit diesem seltsamen roten Kraut einreiben, das so auf der Haut brennt. Das sollte helfen.“

Als Wolgar alle so bearbeiteten Siegel in seinen Händen hält, werden sie ganz heiß. Doch hält man nur eins in der Hand, fühlt es sich kalt an. „Ich denke, wir sollten sie besser nicht zusammen in eure Tasche packen“, lacht Corday nervös.



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 6 der Seelenleiste.

A5	B1	A2
A3	A6	B4

## SONDERREGELN

**Siegel des Bischofs:** Legt auf jedes Feld mit einem Helden 1 Siegel. Wenn ihr als Helden 1 Siegel auf einem Feld mit einer Brennenden Hexe fallen lasst, darf diese Hexe nicht mehr mit der „Brennende Hexe retten“-Aktion gerettet werden. Als Held kannst du immer nur 1 Siegel auf einmal tragen, da du sonst in Flammen aufgehen würdest. Du darfst ein Siegel aufheben/fallenlassen und geben/nehmen. Die Dunkle Legion darf in keinsten Weise mit den Siegeln interagieren.

**Dämon beschwören:** Die Hexen versuchen wieder, den Dämon zu beschwören. Jedes Mal, wenn du als Hexenmeister einen Leib-eigenen besiegst, lege 1 Wundenmarker auf die Opferleiste. Sobald die Opferleiste voll ist, stelle den Dämon auf ein beliebiges Pentagramm.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Es wird Zeit, dass ihr als Helden dem Ganzen ein Ende setzt. Ihr müsst alle Hexen erledigen. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr:

- 3 Hexen besiegt und sie dazu verdammt, bis in alle Ewigkeit zu brennen, indem ihr ein Siegel auf ihrem Feld fallen lasst.

---

*„Es ist vollbracht! Wie lange werden sie brennen?“, fragt Battista mit entspannterer, fast schon zufriedener Miene.*

*„Für immer.“*

---

**Hexenmeister:** Der Dämon braucht etwas zu fressen. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn du die folgenden beiden Zielvorgaben der Reihe nach erfüllst:

- Beschwöre zuerst den Dämon,
- und Sorge dann dafür, dass 2 Helden gleichzeitig benommen sind.

---

*Haborym dreht sich zu dem zusammengesackten Helden. Das Ungeheuer lässt seine riesigen Schwerter mit einem ohrenbetäubenden Klirren zu Boden fallen und stopft sich den Helden ins klaffende Maul seines Unterleibs.*

*„Seht doch, endlich frisst Haborym!“*

*„Ich denke, dieses Mal ist er gekommen, um zu bleiben.“*

---



DISCOVER NEW EPIC WEAPONS AND POWERS IN A  
BRAND NEW CAMPAIGN THAT EXTENDS THE EXCITEMENT OF  
DARK RITUALS: MALLEUS MALEFICARUM



## Rundenablauf

<b>Rundenbeginn</b>	Ihr erhaltet verbrauchte Ausdauer zurück.  Wenn du als Hexenmeister eine Hexe im Spiel hast, darfst du Hexereikarten abwerfen und wieder auf 3 nachziehen.
<b>Aktivierungsphase</b>	Als Helden wählt ihr 1 Helden, der aktiviert werden darf. Dieser Held führt 1-2 Aktionen aus.  Als Hexenmeister wählst du 1 beliebigen Charakter, der aktiviert werden darf. Dieser Charakter führt 1-2 Aktionen aus.  Jede Seite darf freiwillig passen, aber muss passen, wenn sie keine Ausdauer mehr im Vorrat hat. Als Helden und Hexenmeister seid ihr abwechselnd am Zug, bis eure beiden Seiten passen – egal ob ihr dabei noch Ausdauer habt.
<b>Rundenende</b>	Führt Karteneffekte oder szenariobedingte Ereignisse aus, die sich auf das Rundenende beziehen.

**Sonderregeln für die Ausdauer:** Ausdauer, die durch die Pest entzogen wurde, erhaltet ihr bei Rundenbeginn nicht zurück. Ausdauer, die für die „Hexe beschwören“-Aktion genutzt wird, wird nicht verbraucht, sondern aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.

**Aktionen:** Nur der aktive Charakter darf Aktionen ausführen.

Symbol	Aktion	Symbol	Aktion	Symbol	Aktion
	Nahkampfangriff		Durchsuchen		Besitz ergreifen
	Fernkampfangriff		Aufheben/Fallenlassen		Lakai beschwören
	Bewegen		Geben/Nehmen		Hexe beschwören
	Erholen		Kartengebundene Aktion		Brennende Hexe retten

**Hexe beschwören:** Zu dieser Aktion gibt es eine besondere Einschränkung: Wenn keine Hexe im Spiel ist, ist dies die einzige Aktion, die du als Hexenmeister ausführen darfst.

**Reaktionen:** Reaktionen dürfen nur ausgeführt werden, wenn es den passenden Auslöser gibt.

Symbol	Reaktion	Symbol	Reaktion	Symbol	Reaktion
	Helfen		Abwehren		Kartengebundene Reaktion

## Basissymbole

Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung	Symbol	Erklärung
	Stärke		Angriffswürfel		Wunde
	Zähigkeit		Verteidigungswürfel		Ausdauer
	Gewandtheit		1 bzw. 2 Treffer		Lakai
	Alchemie		1 bzw. 2 Schilde		Kreatur
	Gewicht		Nach dem Ausführen abwerfen		Pentagramm