



# DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM

SOLO REGELN UND SZENARIEN



## CREDITS

**Leitende Spielentwicklung:** Filippo Chirico

**Solospielentwicklung:** Tony Neville

**Texte:** Tony Neville, Tracey Smart

**Lektorat:** Tracey Smart

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

**Produktionsleitung und Projektmanagement:**  
Emiliano Mancini

**Besonderer Dank an alle unsere Kickstarter  
Backer.**

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>SOLO-MODUS</b> .....	3
Einführung .....	3
Spielmaterial .....	3
Spieldaufbau.....	3
<b>SOLO-SPIELREGELN</b> .....	6
Hexenmeister .....	6
Dämonendeck .....	6
Helden KI .....	7
Allgemeine Zielvorgaben.....	10
Helden-KI-Karten FAQ.....	10
<b>AUSFÜHRLICHE BEISPIELE</b> .....	11
Teuta nutzt ein wenig Alchemie .....	11
Battista stürmt heran.....	13
<b>SZENARIO 1</b> .....	15
<b>SZENARIO 2</b> .....	17
<b>SZENARIO 3</b> .....	19
<b>SZENARIO 4</b> .....	21
<b>SZENARIO 5</b> .....	23
<b>DEN SCHWIERIGKEITSGRAD VERÄNDERN</b> .....	26



# SOLO-MODUS

*Schon seit einiger Zeit haben sich kleine Heldengruppen zusammengeschlossen, um die Hexen und die Dunkle Legion zu bekämpfen. Aber selbst nach einer gewonnenen Schlacht schienen die Kräfte der Legion unerschöpflich. Ihre Magie verhinderte das die Hexen starben, neue Kreaturen und Lakaien wurden beschworen und ersetzen die besiegten und dunkel Rituale zogen schreckliche Dämonen unterschiedlichster Form durch die Gleichzeitigkeit.*

*Es ist an der Zeit für die Helden ihre Streitkräfte zu sammeln und en masse anzugreifen. Dies könnte die einzige Möglichkeit sein, um die Dunkle Legion für immer auszuradieren.*

*Oder gibt dieser Plan nur den Hexen die Gelegenheit die Helden ein für alle Mal zu besiegen?*

## EINFÜHRUNG

Willkommen zu den Soloregeln für Dark Rituals: Malleus Maleficarum. Unser Ziel ist es ein herausforderndes Solo-Spielerlebnis mit dem Spielmaterial des Grundspiels und dessen Stretch Goals zu erschaffen. Du kannst dazu auch die Charaktere aus den Erweiterungen nutzen und so mehr Abwechslung haben.

Im Solo Modus spielst du als Hexenmeister und kontrollierst die Dunkle Legion wie sonst auch. Die meisten Regeln für den Hexenmeister sind unverändert, so kannst du den Solo Modus als Übung nutzen, selbst wenn du lieber gegen andere Leute spielst. Wir gehen davon aus, dass du mit den Regeln des Grundspiel vertraut bist, bevor du weiter liest.

Wie die Helden gespielt werden ist deutlich anders. Obwohl es dem normalen Spiel ähnelt, ist es wesentlich vereinfacht, damit du dich auf deine Rolle als Hexenmeister konzentrieren kannst.

Solltest du den Schwierigkeitsgrad der Szenarien verändern wollen, beachte die Vorschläge am Ende dieser Anleitung.

## SPIELMATERIAL

Der Solo-Modus hat zwei neue Kartenstapel:

- 6 Helden-Aktions-Karten.
- 18 Helden-KI-Karten.

Und natürlich benutzt du einen Großteil des Spielmaterials aus dem Grundspiel.

## SPIELAUFBAU

Befolge den normalen Spielbau aus dem Grundspiel, aber ignoriere die Anweisungen für die Helden. Lass auf dem Tisch einen Platz für das Spielmaterial der Helden frei.

- Mach einen Stapel mit den 6 Helden-Aktions-Karten und einen mit den 18 Helden-KI-Karten. Helden-KI-Karten haben auf der Rückseite eine große Zahl aufgedruckt.
- Lege die 6 Helden-Aktions-Karten in aufsteigender Reihenfolge aus, die Karte für Held Nummer 1 sollte dir dabei am nächsten sein.
- Lege je eine Heldentafel und eine Waffenkarte neben jede Helden-Aktions-Karte. Du kannst jeden Helden aus deiner Sammlung auswählen, aber wir raten dir Helden zu nutzen, deren Klassensymbol dem auf der Helden-Aktions-Karte entspricht.
- Platziere die Helden Figuren auf dem Spielplan.
- Mische die 18 Helden-KI-Karten. Lege den Stapel verdeckt so ab, dass du gut Karten davon ziehen kannst.
- Lege eine Eigenschaftstafel in den Spielbereich der Helden. Lege 4 der grünen Spielsteine aus Holz daneben, aber nicht auf die Eigenschaftstafel.
- Optional: Entferne die besonderen Botanikkarten die keine einfachen alchemistischen Zutaten sind aus dem Kartenstapel. Wenn du Zeit sparen willst, kannst du diese Karten auch im Stapel lassen; Wenn du sie später ziehst, wirf sie sofort ab und ziehe direkt eine neue Karte.
- Optional: Entferne die Blutmagiezeichen aus dem Beutekartenstapel. Wenn du Zeit sparen willst, kannst du diese Karten auch im Stapel lassen; Wenn du sie später ziehst, wirf sie sofort ab und ziehe direkt eine neue Karte.
- Optional: Suche Anhänger der Dunklen Legion aus, deren Sonderfähigkeiten für den Solo-Modus geeignet sind. Zum Beispiel Sonderfähigkeiten welche NICHT die Ausdauer der Helden beeinflussen.



**Hero 6**

- Move To Witch, Attack Witch.
- Search Chest or Pick Up Botanicals.
- Move 2 Towards Enemy.



**Hero 5**

- Search Chest.
- Attack Enemy.
- Move Towards Enemy.



**Hero 4**

- L2 Escote 2 To Witch, Attack Witch & Gain +1.
- L3 Tolpopt To nearest Objective.
- Move 2 Towards Enemy.



**Hero 3**

- L2 Heed 1 any Hero.
- Move Towards Enemy.
- Attack Enemy.
- L2 When a Serf makes an Armor Save, gain +2.



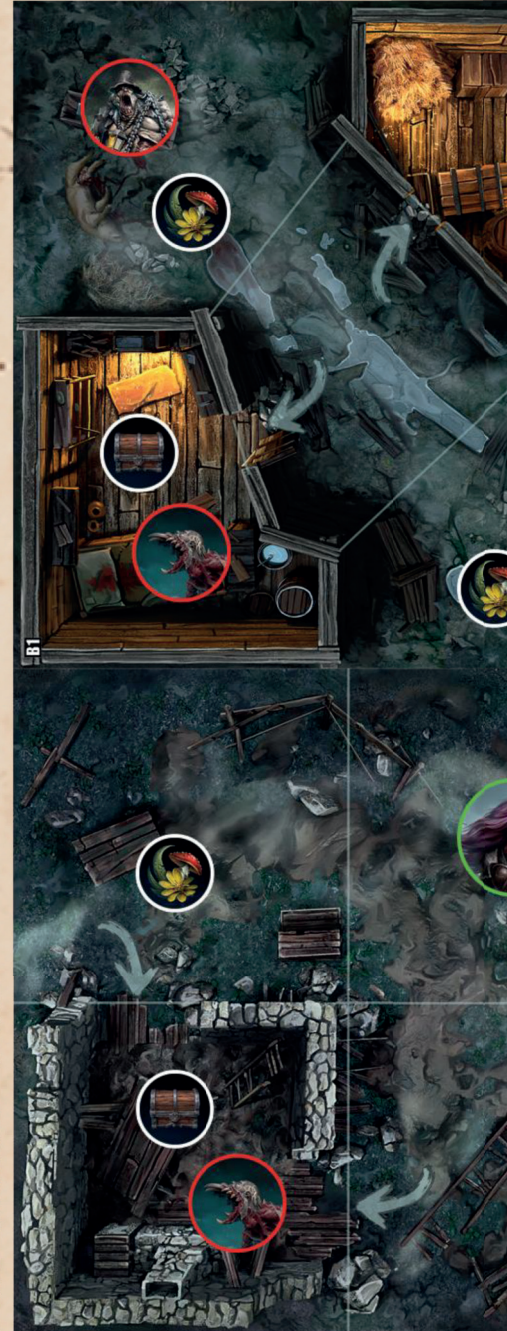
**Hero 2**

- Attack Enemy.
- Move 2 To Botanicals, Pick Up Botanicals.
- Move Towards Enemy.
- L3 When any Hero is Attacked, gain 1.



**Hero 1**

- Move 2 To Chest, Search Chest.
- Move Towards Witch, Enemy.
- Attack Enemy.
- L3 When any Hero Attacks a Witch, gain +1.



Helden





### IKREK

2 | 3 | 5  
 5 | 5 | 4 |

X 2 | 3 | 4 | 5 |

5 Suppen  
 6 Rakowen  
 7 Genereta

3 | 4 | 5  
 5 Schild  
 6 Habsha

### HAGATHA

2 | 5 | 5 |

4 | 5 | 5 |

X 3 | 4 | 5 |

5 Fellen  
 7 Dren

3 | 4 | 5  
 5 Fleisch Schild  
 6 Brechen  
 7 Fummel

### PEKKA

3 | 4 | 4 |

5 | 5 | 5 |

X 3 | 4 | 5 |

5 Rakowen  
 6 Fellen  
 7 Dren

3 | 4 | 5  
 5 Schild  
 6 Schuppen

<b>SAPPEN</b> The Target of the Attack 1	<b>BRECHEN</b> The Target of the Attack 1 - Last Card
<b>REKOWEN</b> The Target of the Attack 1	<b>SCHILD</b> Last Card
<b>FALLEN</b> The Target of the Attack 1 - Special Card	<b>FLEISCH SCHILD</b> Last Card
<b>PERFORA</b> The Target of the Attack 1	<b>FUMMEL</b> The Attack Card, The Attack Card 1
<b>GENERETA</b> The Attack 1	<b>HABSHA</b> The Attack Card, The Attack Card 1
<b>DREN</b> The Target of the Attack 1	<b>SCHUPPEN</b> The Attack Card, The Attack Card 1



# SOLO-SPIELREGELN

## HEXENMEISTER

Bis auf einige kleine Ausnahmen nutzt der Hexenmeister die normalen Spielregeln.

Im Abschnitt zur Helden-KI wirst du sehen, dass die Helden keine Ausdauer mehr nutzen. Alle Veränderungen beziehen sich auf die Ausdauer.

**Passen:** Im Mehrspielermodus ist die Entscheidung, wann du passt ein wichtiger Teil dessen wie du mit deiner Ausdauer umgehst. Im Solo Spiel nutzt nur der Hexenmeister Ausdauer und wäre es erlaubt jederzeit zu passen, könntest du dadurch beliebig viel Ausdauer regenerieren.

Als Hexenmeister machst du eine oder zwei Aktionen, so wie sonst auch. Wenn du allerdings passt, machst du keine Aktion und die Helden werden aktiviert und machen je zwei Aktionen.

Danach bekommst du deine verbrauchte Ausdauer zurück und beginnst eine neue Runde, in der die Helden zuerst dran sind! Die Helden sind also mehrmals hintereinander am Zug wenn der Hexenmeister passt. Du musst dir also deine Ausdauer gut einteilen und den Zeitpunkt zum Passen richtig wählen!

**Pest:** Im Mehrspielermodus ist die Pest eine wichtige Waffe für den Hexenmeister, mit der er den Helden Ausdauer entziehen und somit ihre Aktionen pro Runde beeinflussen kann.

Im Solomodus ist die Pest immer noch "tödlich". Sie wird wie sonst auch verbreitet, hat aber einen anderen Effekt. Ignoriere die Ausdauerquelle, aber merke oder notiere dir die Menge an Ausdauer, welche die Helden verlieren würden, wir nennen diese hier X.

Im Solomodus nutzt der Hexenmeister X folgendermaßen (wähle nur eine der drei Optionen):

- Du bekommst X dauerhafte Ausdauer aus dem Spielvorrat, diese fügst du der Grundausdauer hinzu.
- Füge den Helden insgesamt X Wunden zu, du kannst diese beliebig auf die Helden verteilen.
- Bewege die Würfel auf der Eigenschaftstafel der Helden um insgesamt X Plätze zurück, wieder beliebig aufgeteilt.

Da du die Pestkarten direkt abhandelst wenn du sie ausspielst, werden sie danach direkt abgeworfen. Es gibt keine aktiven Pestwellen im Spiel und die Helden versuchen auch nicht die Pest zu heilen.

**Hexereikarten / Zauber und Sonderfähigkeiten:** Viele andere Zauber (Sonder-) Fähigkeiten bewirken, dass die Helden Ausdauer verbrauchen müssen. Im Mehrspieler-Modus erschwert dies den Helden Aktionen oder Reaktionen zu nutzen, aber im Solo Modus würde dies die Helden nicht beeinflussen.

Wenn die Helden durch Aktionen des Hexenmeisters Ausdauer ausgeben müssten, werfen die Helden statt dessen eine Botanikkarte ab. Es wird genau eine Botanikkarte pro betroffenem Helden abgeworfen, unabhängig von der Menge der Ausdauer welche die Helden im regulären Spiel ausgeben müssten.

Es gibt einige wenige andere Effekte, welche keine Auswirkung haben, zum Beispiel die Hexereikarte „Misstep“. Wenn solche Effekte passieren, geschieht einfach nichts. Stell dir dies als Fehlzündung oder Missgeschick vor, Magie ist eben nicht perfekt. Denk daran, dass der Hexenmeister seine Hexereikarten auch wirkungslos abwerfen und am Anfang seiner Runde neu ziehen kann.

## DÄMONENDECK

Die Dämonen Karten bestimmen wie sich der Dämon verhält, zumeist tun sie was die Hexen wollen, aber manchmal haben sie auch ihre eigenen Pläne. Im Mehrspieler Spiel wählen manchmal die Spieler der Helden die Aktionen des Dämonen aus und bewirken so sein zufälliges Verhalten.

Für den Solo-Modus raten wir dir, die Karten zu entfernen, die den Helden die Wahl der Aktionen überlassen und dafür Karten in das Deck zu übernehmen, die Aktionen gegen die Hexe beinhalten. Bei den 8 Karten des Haborym Decks zum Beispiel ersetzt du Sulker (Helden wählen) durch Chassen (Dämon greift im zweiten Teil eine Hexe an, soweit möglich).





## HELDEN KI

Wenn die Helden an der Reihe sind, wird ein zufällig ermittelter Held durch zwei Karten gesteuert: seine Helden-Aktions-Karte und eine zufällig gezogene Helden-KI-Karte. Beide Karten zeigen eine Abfolge von Aktionen und Reaktionen und der Held wird diese zweimal durchgehen, bis er zwei der Einträge nutzen konnte. Normalerweise werden dies nur zwei einfache Aktionen sein, manchmal wird der Held aber zusätzlich auch alchemistische Formeln als Aktion oder Reaktion nutzen können und somit mehr als zwei Aktionen nutzen.

**Ausdauer:** Helden nutzen im Solo-Spiel keine Ausdauer, also brauchst du nicht auf die Ausdauer der Helden achten, während du Aktionen und Reaktionen für die Helden durchführst.

**Helfen:** Wenn ein Held sich in demselben Feld wie ein oder mehrere andere Helden befindet, bekommt er einen Bonus von +1 auf alle Attribute während er Aktionen ausführt.

**Abwehren:** Um möglichst wenig zu würfeln, nutzen die Helden keine „Abwehren“-Reaktionen und nutzen nur die „Rüstungsschutz“-Reaktion. Dies kann durchaus effektiv sein, da die Zähigkeit der Helden oft schnell ansteigt und es gibt unter den alchemistischen Formeln Reaktionen, welche die Zähigkeit erhöhen (siehe z.B. die Held 2 Karte).

**Beutekarten:** Beute ist stark vereinfacht. Ein Held darf nur eine eingeschränkte Anzahl von Karten ausrüsten: eine Verbesserung des Angriffs und eine Verbesserung der Verteidigung und ein Artefakt, also von jeder der drei Arten nur eine. Ignoriere sowohl die erforderlichen Eigenschaftswerte als auch das Gewicht. Du musst nur die oben erwähnte „nur eine Karte jeder Art“ Einschränkung beachten. Durchsuchen die Helden eine Truhe ziehe zwei Karten und rüste beide aus, wenn möglich. Beutekarten, welche du nicht ausrüsten kannst, legst du ab.

Die Effekte der Verbesserung werden ignoriert. Statt dessen geben alle Verbesserungen des Angriffs +1 auf Stärke, alle Verbesserungen der Verteidigung +1 auf Zähigkeit und alle Artefakte +1 auf Gewandtheit.

Denk daran, dass das Beutedeck keine Blutmagiezeichen mehr enthalten soll. Hast du die Blutmagiezeichen beim Spieldaufbau nicht entfernt und ziehst eines, wirf es einfach ab und zieh eine neue Karte.

**Zielvorgaben / Zielaktion:** Die Helden werden in der Beschreibung der Szenarien auch Zielvorgaben erhalten, zum Beispiel „besiegt drei Besessene Leibeigene“. „Aktiviere Ziel“ („Activate Objective“) auf den Heldenkarten (KI bzw. Aktion) bedeutet: führe die Aktion aus, welche zu dem Ziel passt, welches in der Beschreibung des Szenarios genannt wurde. Für das Beispiel bedeutet „Aktiviere Ziel“ also, dass der Held einen Besessenen Leibeigene angreifen wird. Dementsprechend bedeutet „Bewege dich zum Ziel“ („Move to Objective“) also „bewege dich zu einem Feld, von dem aus du einen Besessenen Leibeigenen angreifen kannst“. Diese Aktionen hängen also vom jeweiligen Szenario ab.

Relativ häufig wird diese Zielaktion unmöglich sein. Wenn das Ziel zum Beispiel „besiegt drei Besessene Leibeigene“ ist, kann es sein, dass sich kein einziger Besessener Leibeigener im Spiel befindet.

Solange dies der Fall ist, gilt stattdessen das Standard-Ziel „greife eine Hexe an“. Dies kann mehrmals in einem Spiel der Fall sein, zum Beispiel am Anfang eines Szenarios, wenn es noch keine Besessenen Leibeigenen gibt und dann später wieder, sobald alle Leibeigenen besiegt wurden, von denen die Hexen Besitz ergriffen hatten. Beachte allerdings folgendes: nur weil ein Szenario-Ziel nicht in Reichweite ist, gilt trotzdem nicht einfach das Standard-Ziel „greife eine Hexe an“. Das Szenario kann allerdings auch ein anderes Standard-Ziel festlegen.

**Besiegte Helden:** Wenn ein Held besiegt wurde entferne dessen Miniatur sofort vom Spielplan in den Helden und lege ihn in den „Helden-Vorrat“. Wenn dieser Held gerade aktiviert war, endet dessen Zug. Entferne seine Heldentafel und Waffenkarte aus dem Spielbereich und wirf, falls vorhanden alle Waffenverbesserungen und sein Artefakt ab. Die Helden-Aktions-Karte und die Helden-KI-Karte lässt du liegen und markierst damit den leeren Platz in der Heldengruppe.

**Neuen Helden aufstellen:** Während dieses Ansturms gibt es massenhaft Helden, die gewillt sind sich in den Kampf zu stürzen. Wenn du einen Helden aktivieren sollst, aber sein Platz in der Heldengruppe leer ist, stellst du einen neuen Helden auf. Wähle einen aus dem „Helden-Vorrat“ aus, wenn möglich passend zu dem Klassensymbol der Helden-Aktions-Karte mit welcher der leere Platz markiert ist und platziere die Heldentafel und Waffenkarte des neuen Helden neben der Helden-Aktions-Karte. Stelle die Miniatur auf dem im Szenario festgelegten Feld auf (roter Marker auf der Abbildung des Spielplans in der Szenario Beschreibung).



Das Aufstellen verbraucht die erste Aktion des neuen Helden, also darf dieser nur noch eine weitere Aktion ausführen.

Wenn du keine neuen Helden mehr aufstellen kannst, die du in diesem Szenario noch nicht benutzt hast, nutze einen der bereits besiegt. Sagen wir einfach es ist der Bruder oder die Schwester des besiegt Helden, die auf Rache sinnt!

**Eigenschaften und Kampfbelohnungen der Helden:** Alle Helden teile sich eine Eigenschaftstafel, stell dir dies mehr als Kampfgeist vor: wenn die Schlacht positiv verläuft, kämpfen die Helden noch härter. Die Eigenschaften eines Helden setzen sich immer aus dem aufgedruckten Wert auf der Heldentafel plus der Wert auf der gemeinsamen Eigenschaftstafel und weiteren Boni zum Beispiel von Beutekarten zusammen.

Die Werte der Eigenschaftstafel fangen im Solo-Modus bei Null an, aber steigen nach folgenden Regeln schnell an:

- Einen gegnerischen Charakter besiegen steigert entweder die Gewandtheit, Stärke oder Zähigkeit um 1.
- Eine alchemistische Formel als Aktion nutzen steigert den Alchemiewert.

Beachte, dass der Alchemiewert nicht gesteigert wird, wenn die Helden eine alchemistische Formel nur als Reaktion verwenden oder innerhalb anderer Aktionen kleinere Alchemie anwenden.

Wenn Gewandtheit, Stärke oder Zähigkeit gesteigert werden, wähle immer den derzeit niedrigsten Wert. Wenn dies auf mehrere Werte zutrifft steigere den Wert, welcher weiter oben auf der Eigenschaftstafel steht.

**Leibeigene:** Meistens wird nur eine der Charakterkarten der Leibeigenen genutzt. Behandle alle Leibeigenen so, als wären sie diese Art von Leibeigenen, egal welche Miniatur benutzt wird. In der Szenario Beschreibung wird beschrieben sein, welche der beiden „Leibeigenercharakterkarten“ du verwenden sollst. Leibeigene erhalten keinen Bonus durch die Eigenschaftstafel und erhalten auch keine Kampfbelohnung / steigern als keine Eigenschaften. Helden helfen Leibeigenen, aber Leibeigene helfen den Helden nicht.

**Einen Helden auswählen:** Wenn die Helden am Zug sind, musst du einen Helden auswählen der aktiviert werden soll.

Dazu wirfst du die oberste Karte vom Helden-KI-Karten Deck ab und schaut dann, welche Zahl nun oben auf dem Deck zu sehen ist. Dies wird eine Zahl zwischen 1 und 6 sein und du aktivierst den Helden, welcher zu der entsprechenden Helden-Aktions-Karte gehört. Siehe dazu das Beispiel unter „Teuta nutzt ein wenig Alchemie“: Teuta liegt neben der Helden-Ak-

tions-Karte 5 und ganz links die KI-Karte 5.

Wenn der entsprechende Held besiegt wurde, ist der Platz neben der Helden-Aktions-Karte leer. In diesem Fall stelle einen neuen Helden auf, siehe oben den Eintrag „Neuen Helden aufstellen“ und denk daran nur eine Aktion mit ihm auszuführen.

**Den Helden aktivieren:** Auf jeder Helden-KI-Karte und jeder Helden-Aktions-Karte sind mehrere Optionen. Die meisten davon sind eine Aktion, aber manchmal auch mehrere Aktionen zusammen. Um eine der Optionen auszuwählen, ziehst du eine Helden-KI-Karte und gehe diese Karte von oben nach unten durch und wähle die erste Option, welche der Held ausführen kann. Falls keine von den Optionen auf der Helden-KI-Karte ausführbar ist, wiederhole die gleiche Prozedur auf der Helden-Aktions-Karte. Nachdem du eine Option gefunden und sie ausgeführt hast, fange wieder mit der Helden-KI-Karte an, um eine Option für die zweite Aktion des Helden zu finden. Dabei kann es passieren, dass der Held die gleiche Option ein zweites Mal nutzt.

Sehr selten wird der Held keine der Optionen auf beiden Karten ausführen können. In diesem Fall hat der Hexenmeister Glück und der Zug des Helden endet frühzeitig.

Es gibt viele verschiedenen Optionen auf den Helden-KI-Karten bzw. Helden-Aktions-Karten und einige der Begriffe tauchen nur im Solo-Spiel auf. Diese Begriffe werden hier erklärt:

**Einzelne Aktion:** Viele der Optionen sind eine einzelne Aktion. In diesem Fall führt der Held die Aktion wie erwartet aus.

**Mehrere Aktionen:** Einige Optionen enthalten mehrere Aktionen. Der Held führt alle ihm möglichen Aktionen aus, und zwar in der Reihenfolge wie angegeben. Stell dir das so vor, als wenn der Held einige kleinere alchemistische Formeln nebenbei benutzt, um mehrere Aktionen auszuführen. Der Held muss weder alle diese Aktionen ausführen können, noch muss er die erste gelistete Aktion ausführen können. So lange der Held eine Aktion der Option ausführen kann, wird er diese Option wählen und sein bestes versuchen.

**Alchemie:** Die Helden haben im Solo-Modus keine Alchemiebücher voller Formeln. Stattdessen wirst du auf den Helden-KI-Karten und Helden-Aktions-Karten Optionen mit alchemistischen Formeln finden. Weiterhin brauchst du dir keine Gedanken um die genauen alchemistischen Zutaten machen, es ist nur die Anzahl der Botanikkarten welche alle Helden in ihrem gemeinsamen Vorrat haben ausschlaggebend. Lege zum Beispiel einfach zwei beliebige Zutaten ab, um wie im Beispiel „Teuta nutzt ein wenig Alchemie“ auf der zweiten Karte rot markiert 2 Gegner anzugreifen (der Held muss dazu natürlich auch Alchemie 2 haben, beachte dass du dafür die Werte auf der Heldentafel und der gemeinsamen Eigenschaftstafel addierst).



Auf den Helden-Aktions-Karte 1-3 befinden sich drei alchemistische Formeln (siehe dazu die Reaktion auf Helden-Aktions-Karte 2). Auch auf einigen Helden-KI-Karte sind alchemistische Formeln, so dass diese manchmal auch zur Verfügung stehen. Die alchemistische Formeln, welche Aktionen sind stehen dem aktiven Helden immer zur Verfügung, egal auf welcher der beiden Karten sie stehen, darum ist es eine gute Idee, sich alle alchemistischen Formeln die zu einem Helden gehören an zu schauen, damit der Held sie wenn möglich auch nutzt.

Dies gilt insbesondere für die alchemistischen Formeln die Reaktionen sind: jeder Held (auch nicht aktive Helden) können diese Reaktionen nutzen, um dem Helden zu helfen, wenn die hier aufgeführten Voraussetzungen erfüllt sind.

Alchemistischen Formeln haben einen Level von 1 bis 4, zum Beispiel L2. Um eine Formel zu nutzen (Aktion oder Reaktion):

- Die Alchemie Eigenschaft des Helden (plus dem Alchemiewert auf der gemeinsamen Eigenschaftstafel) muss mindestens so hoch wie der Level der alchemistischen Formel sein.
- Es müssen sich genug Botanikkarten im gemeinsamen Vorrat der Helden befinden, um die gleiche Anzahl Botanikkarten wie der Level der alchemistischen Formel abzuwerfen. Zur Erinnerung, welche Zutaten genau du abwirfst ist egal, nur die Anzahl muss übereinstimmen.
- Der Effekt der alchemistischen Formel muss die Situation beeinflussen.

Ein Held mit der nötigen Eigenschaft und genug Zutaten wird die alchemistische Formel nutzen, auch wenn der Effekt nur klein sein sollte. Versuche nicht Zutaten für bessere Situationen zu sparen. Denke allerdings daran: hat die alchemistische Formel überhaupt keinen Sinn in der Situation, wird der Held sie nicht nutzen. Beispiel: während der „Rüstungsschutz“-Reaktion eines Helden könnte dieser mit einer alchemistischen Formel Reaktion seinen Verteidigungswert von 2 auf 4 erhöhen, der Gegner aber hat einen Angriffswert von 5 – daher wird der Held die Reaktion nicht nutzen. Helden verschwenden Zutaten nicht, wenn die alchemistische Formel die Situation nicht verbessert. Dies gilt für alle alchemistischen Formeln, sowohl Aktionen als auch Reaktionen.

Einige alchemistische Formeln haben einen variablen Level, LX. Wähle einen Wert von 1 bis 4 für X. Der Wert von X wird in der Formel genutzt, zum Beispiel „Alchemie LX Wenn irgendein Held angegriffen wird, erhält dieser X Zähigkeit.“ Also könntest du die Formel als Level 1 nutzen um 1 Zähigkeit dazu zu bekommen oder als Level 3 um 3 Zähigkeit dazu zu bekommen.

**Helden Reaktionen:** Viele der alchemistischen Formeln werden Reaktionen sein. Diese dürfen wie auch im normalen Spiel genutzt werden wenn der Held

nicht aktiv ist. Jeder Held kann seine Reaktionen nutzen, solange die Voraussetzungen erfüllt sind: genügen Zutaten im gemeinsamen Vorrat, Höhe der Alchemie Eigenschaft auf der Heldentafel plus Alchemie auf der gemeinsamen Eigenschaftstafel ist gleich dem Level der Formel und die Formel wird an der Situation etwas verändern.

Die meisten der Aktionen auf den Helden-KI-Karten sind denen im Mehrspieler Spiel sehr ähnlich. Hier haben wir einige Klarstellungen zu den verwendeten Begriffen aufgeführt, den Anfang macht die Bewegung. Es gibt drei Aktionen die sich auf Bewegung beziehen:

**Bewege dich:** Der Held bewegt sich, aber er kann nicht automatisch Ausweichen. Muss der Held Ausweichen, prüfe ob ihm dies gelingt. Ist seine Gewandtheit (Heldentafel plus Eigenschaftstafel) ist nicht hoch genug dafür, kann er diese Aktion nicht nutzen und du musst eine andere Option auswählen.

**Weiche ... aus:** Der Held weicht automatisch aus und kann sich entsprechend der Bedingungen wie „zu“ und „in Richtung“ bewegen.

**Teleportieren:** Bewege den Held und ignoriere alle Hindernisse, auch andere Charaktere und Wände.

Bei diesen drei Bewegungsoptionen können auch noch weitere Angaben stehen:

**Bewege dich # Felder:** Der Held kann sich eine Anzahl Felder bewegen (Ausweichen / Teleportieren), die # entspricht. Wenn keine Zahl angegeben ist, bewege den Held 1 Feld. Für eine normale „bewege dich # Felder“ Aktion gilt dabei, dass der Held nur auf dem ersten Feld ausweichen muss. Wenn er die Bewegung einmal begonnen hat, braucht er nicht weiter Ausweichen. der Schwung trägt ihn sozusagen bis an sein Ziel.

**Bewege dich zu Ziel:** Der Held muss ein Feld erreichen auf dem er mit dem Ziel interagieren kann. Meistens bedeutet dies, dass er sich in das gleiche Feld wie das Ziel bewegen muss. Wenn der Held das Ziel allerdings im Fernkampf angreifen kann, reicht es, wenn er sich in eine Position begibt, aus der er dies tun kann. Beispiel: „Bewege Dich zu einer Hexe“ bedeutet, bewege dich 1 Feld weit in ein Feld, aus dem du eine Hexe angreifen kannst. Curthouse hat nur eine Nahkampfwaffe, also muss er sich in das Feld einer Hexe bewegen können, um diese Option zu nutzen. Corday hat eine, also darf sie die gleiche Option nutzen, wenn sie sich auf das Nachbarfeld einer Hexe bewegen kann.

**Bewege dich in Richtung:** Der Held bewegt sich auf ein Ziel zu, aber muss das Ziel dabei nicht erreichen oder auf ein Feld gelangen, auf dem er mit dem Ziel interagieren kann. Wähle das nahe gelegenste Ziel. Ein Held wird solche Aktionen oft zweimal nutzen und dem Ziel sehr viel näher kommen.



Diese Begriffe können kombiniert sein. Beispiel: „Ausweichen 2 zu Lakai“ bedeutet, „bewege den Held bis zu 2 Felder, weiche dabei automatisch aus, allerdings nur, wenn der Held dadurch ein Feld erreicht, auf bzw. von dem aus er einen Lakai angreifen kann.“

Beachte folgendes: der Held wird keine unnötigen Bewegungsaktionen nutzen. Wenn Curthouse auf dem gleichen Feld wie Hagatha ist, wird er nicht die „Bewege dich zu einer Hexe“ Aktion nutzen, um sich zu Pekka zu bewegen. Stattdessen wird er diese Option überspringen und eine wirkungsvollere Option suchen und dann vielleicht Hagatha angreifen.

**Hebe eine Botanikmarker auf:** Wenn sich auf dem Feld des Helden ein Botanikmarker befindet und der Held die entsprechende Option wählt, drehe den Marker um, schau dir die Zahl darauf an und ziehe entsprechend viele Botanikkarten. Statt diese Zutaten dem aktiven Helden zu geben, lege sie in den gemeinsamen Vorrat der Heldengruppe. Wirf den Marker ab.

**Durchsuche eine Truhe:** Wenn sich auf dem Feld des Helden eine Truhe befindet und der Held die entsprechende Option wählt, ziehe zwei Beutekarten, rüste wenn möglich beide aus (siehe „Beutekarten“ bei den geänderten Regeln im Solo-Modus). Wirf Beutekarten ab, wenn du sie nicht beim aktiven Helden ausrüsten kannst. Wirf den Truhenmarker ab.

Viele Karten geben ein Ziel an, zum Beispiel „Bewege dich zu einer Hexe“. Die meisten dieser Ziele werden offensichtlich sein:

**Hexe, Kreatur, Lakai, Anhänger, Held, Leibeigener:** haben ihre normale Bedeutung.

**Gegner:** jeder Charakter der Dunklen Legion.

**Zielobjekt:** wird in der Szenario Beschreibung festgelegt.

**Liste von Zielen:** Manchmal werden mehrere Ziele vorgegeben, zum Beispiel, „Hexe, Anhänger“. Wähle die Ziele der Reihe nach, wenn möglich das erste, wenn dies nicht möglich ist, das zweite etc. Somit bedeutet „Bewege dich zu einer Hexe, Gegner“ also, „Bewege den Held 1 Feld, wenn nötig überprüfe ob er Ausweichen kann, aber nur, wenn du auf bzw. von dem Feld aus eine Hexe angreifen kannst. Ist dies nicht möglich, bewege den Held 1 Feld, wenn nötig überprüfe ob er Ausweichen kann, aber nur, wenn du auf bzw. von dem Feld aus einen Gegner angreifen kannst“.

Wenn es mehrere mögliche Ziele gibt, wähle das nächstgelegene. Gibt es immer noch mehrere mögliche Ziele, wähle das Ziel, von dem du dir am wenigsten wünschst, dass die Helden es angreifen. Die Helden sollen dir ja schließlich Schaden zufügen!

**Vereinfachte Regeln:** Evtl. ist es am besten, während deiner ersten Solo-Partie Fernkampfwaffen außer Acht zu lassen. Wenn also ein Held „Bewege dich zu Ziel“

als Option hat, muss er sich auf das gleiche Feld wie das Ziel bewegen können, um diese Option zu wählen.

**Verbesserte Aktions- / Optionsauswahl:** Sobald du dich sehr gut mit dem Solo-Modus auskennst, möchtest du vielleicht noch schlauere Entscheidungen für die Helden treffen. Wenn ein Held sich zum Beispiel sowohl in das Feld als auch neben das Feld seines Ziels bewegen kann, kannst du abwägen, ob er mehr Schaden im Nahkampf oder im Fernkampf anrichten wird und ihn dann auf das für ihn bessere Feld bewegen. Gleiches gilt für die Auswahl zwischen mehreren möglichen Zielen. Bewege ihn vielleicht nicht zum nächstgelegenen Ziel, sondern zu dem bei dem er die besten Chancen hat es zu besiegen oder dem Ziel welches du am wenigsten verlieren möchtest! Befolge die Regeln, aber wähle zwischen gleichwertigen Möglichkeiten so, dass sie dir am meisten Ärger bereiten.

## ALLGEMEINE ZIELVORGABEN

In den Szenarien werden die jeweiligen speziellen Zielvorgaben beschrieben. Zusätzlich gelten auch immer die folgenden beiden Zielvorgaben:

**Hexenmeister:** Du gewinnst sofort, wenn du insgesamt sechs Helden besiegt hast. Die Helden müssen nicht zum gleichen Zeitpunkt besiegt werden.


**Helden:** Die Helden gewinnen sofort, wenn alle Hexen zur gleichen Zeit brennen (also besiegt und noch nicht gerettet sind).

## HELDEN-KI-KARTEN FAQ

▶ Search Chest or Pick Up Botanicals.

▶ Attack Enemy.

▶ Move 2 Towards Enemy.

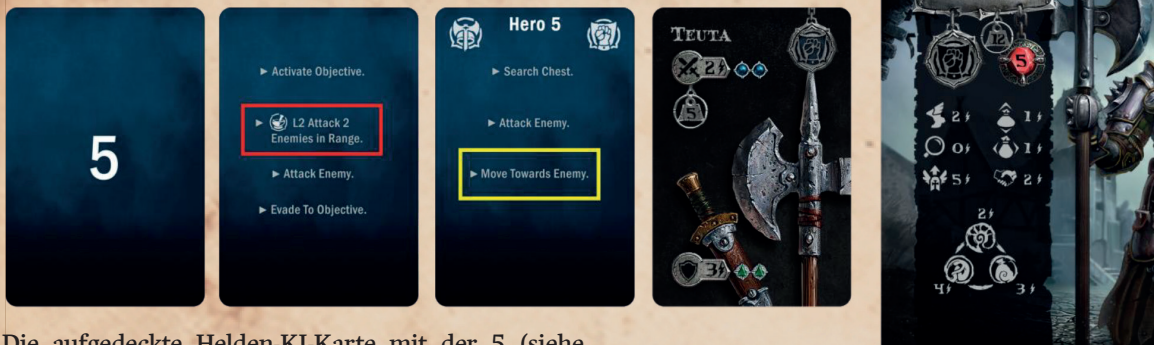
■  L1 When you Search a Chest, draw 2 Loot Cards.

Wenn du die alchemistische Formel auf dieser Karte nutzt, ziehe 2 Karten zusätzlich zu den zwei Karten die du normalerweise ziehst, wenn der Held eine Truhe durchsucht.



# AUSFÜHRLICHE BEISPIELE

## TEUTA NUTZT EIN WENIG ALCHEMIE



Die aufgedeckte Helden-KI-Karte mit der 5 (siehe „Einen Helden auswählen“ im Abschnitt Helden KI) links zeigt, dass Held 5 (dritte Karte von links), Teuta aktiviert wird. Auf dem nächsten Bild sehen wir sie auf dem Feld oben links auf dem Kartenteil B3, weit entfernt vom Getümmel und ihrem Ziel, aber sie befindet sich neben zwei Lakaien.



Wir arbeiten uns durch die insgesamt 7 Optionen auf der KI-Karte und der Aktions-Karte und sehen, dass wir nur die letzte, gelb markierte Option nutzen können. Sie kann weder ihr Ziel aktivieren (Option 1), noch dahin Ausweichen (Option 4), da es zu weit entfernt liegt. Sie kann nicht angreifen (Option 2, 3 und 6), da sie keine Fernkampfwaffe hat. Es gibt auf ihrem Feld keine Truhe (Option 5). Aber sie kann

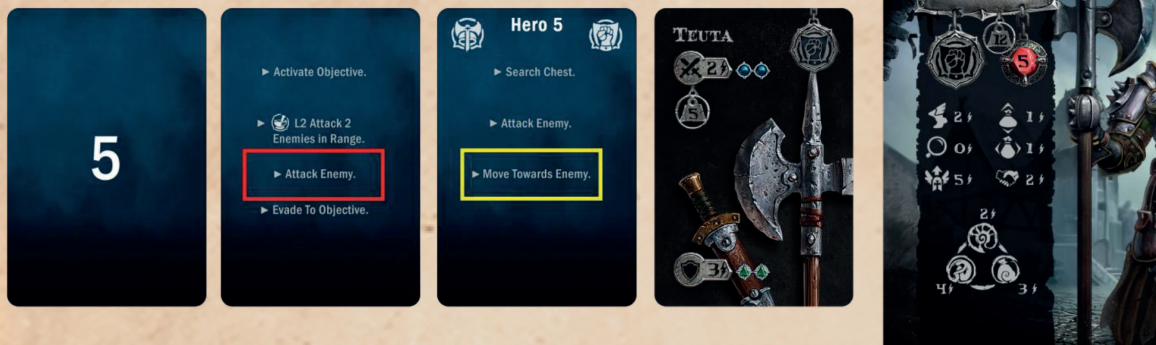
sich 1 Feld weit auf das gleiche Feld wie ein Gegner bewegen und bewegt sich auf das Feld mit den zwei Verdammten.

Nun zu ihrer zweiten Aktion. Nehmen wir an, sie kann ihr Ziel immer noch nicht aktivieren. Die zweite, rot markierte Option lässt sie etwas Aufregendes tun. Wenn sie Alchemie mindestens auf 2 hat (Hel-



dentafel plus Eigenschaftstafel) und mindestens 2 Zutaten im gemeinsamen Vorrat sind, müssen wir diese Option auswählen. Zuerst legt sie zwei Zutaten ab und erhöht Alchemie auf der gemeinsamen Eigenschaftstafel um 1. Danach führt sie zwei separate Angriffe gegen die Verdammten aus. Sie würfelt ihren Angriff und zählt ihre Stärke und die Stärke auf der Eigenschaftstafel und weitere Boni wie von einer evtl. vorhandenen Angriffsverbesserung für eine Beutekarte dazu. Die Lakaien würfeln ihre Verteidigung wie gewohnt. Es besteht eine gute Chance, dass sie einen oder beide Verdammte besiegt und dafür Kampfbelohnungen erhält.

Was passiert, wenn sie die alchemistische Formel nicht nutzen kann?

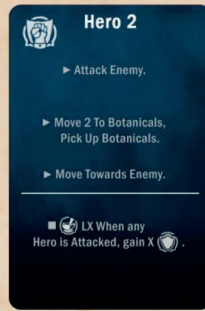
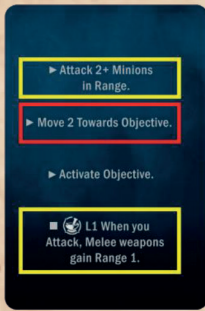
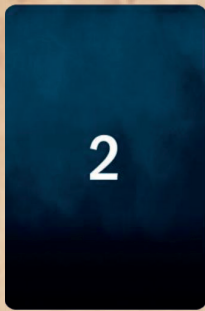


Die nächste Option ist „attackiere Gegner“, also greift sie einfach einen der Verdammten an.





## BATTISTA STÜRMT HERAN



Eine weitere Helden-KI-Karte wird offengelegt (siehe Einen Helden auswählen und wir aktivieren also den Helden der neben der Helden-Aktions-Karte Nummer 2 liegt: Battista. Er ist bereits mitten im Getümmel im Feld oben rechts auf Kartenteil B2. Auf seinem Feld ist ein Raubgieriger, auf dem Feld daneben ein Verdammter und sein Ziel ist es den Geist des Besessenen Leibeigenen auf dem Feld oben links zu befreien.

Die erste Option auf der Helden-KI-Karte scheint nicht nutzbar zu sein. Battista hat keine Fernkampfwaffe und kann daher nur 1 Lakaien angreifen, den Raubgierigen. Allerdings ist es immer eine gute Idee, beide Karten durchzugehen und nach Reaktionen zu schauen. Battista kann, wenn er Alchemie 1 hat (Helden- plus Eigenschaftstafel) und sich 1 Zutat im Vorrat der Helden befindet, die alchemistische Formel nutzen, die seinen Nahkampfwaffen Reichweite 1 gibt! Lass uns annehmen, dass er diese Reaktion nutzen darf und die beiden Lakaien angreift. Da die alchemistische Formel eine Reaktion ist, verbessert sich Alchemie nicht, aber es besteht eine gute Chance, dass er die beiden Gegner besiegt und daher die anderen Eigenschaften 2 mal verbessern darf.

Angenommen er tötet beide, was passiert als nächstes? Du beginnst wieder bei der ersten Option, aber es kann diesmal wirklich keine zwei Lakaien angreifen und du musst die Optionen weiter durch gehen.



Die zweite Option sieht gut aus: Bewege dich 2 Felder in Richtung eines Zielobjektes. Da er nur 2 Felder vom Ziel, dem Besessenen Leibeigenen entfernt ist, erreicht er ihn sogar, aber selbst wenn dieser weiter entfernt gewesen wäre, hätte er sich in Richtung seines Ziels bewegen dürfen (denke an den Unterschied zwischen „Bewege dich zu“ und „Bewege dich in Richtung“).



# SZENARIO I

## SAMMLE IHRE SEELEN

*"Diese 'Helden' huschen überall herum. Die sind ja eher wie Schaben denn wie Helden! Es muss einen Weg geben sich ihrer zu entledigen. Wir werden noch überrannt!" stöhnt Hagatha.*

*"Wir können sie verscheuchen. Elend und Furcht werden sie vertreiben," sagt Pekka.*

*"Ich hab's! Wir binden einige der Seelen der toten Bauern an dieses Land und die Aura des Bösen wird uns ne Menge Arbeit ersparen" gackert Hagatha.*



**Ausdauer des Hexenmeisters:** Der Hexenmeister beginnt mit 25 Ausdauer.

**Unheiltafel:** Lege je einen Pestmarker auf Feld 2, 4 und 6 der Seelenleiste.

**Leibeigene:** Alle Leibeigenen sind Bauern.

**Roter Marker:** Neue Helden werden im Feld links unten auf Kartenteil A3 aufgestellt.



## SONDERREGELN

**Gefangene Seelen:** Wenn die Dunkle Legion einen Leibeigenen besiegt wird dessen Seele in unserem Reich der Sterblichen gefangen. Ersetze die Leibeigenen Miniatur mit einem Seelenmarker.

## ZIELE DER HELDEN

**Keine gefangenen Seelen:** Solange es keine Seelenmarker auf dem Spielplan gibt, ist „greife Hexe an“ das Ziel der Helden. Die „Bewege dich zu Ziel“ Aktion bedeutet bewege den Helden auf ein Feld, von dem aus die Hexe angegriffen werden kann.

**Es gibt gefangene Seelen:** Wenn sich ein Held auf dem gleichen Feld wie ein Seelenmarker befindet, wird die „Aktiviere Ziel“ Aktion die gefangene Seele befreien. Entferne den Seelenmarker vom Spielplan und sammle diesen im Spielbereich der Helden. Die „Bewege dich zu Ziel“ Aktion bedeutet bewege den Helden auf ein Feld mit einem Seelenmarker.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Die Helden gewinnen sofort, wenn sie drei Seelenmarker gesammelt haben.

---

---

*„Das war ein guter Plan, aber wir müssen uns mehr anstrengen,“ sagt Pekka und starrt Hagatha an.*

*„Was guckst Du mich an? Ich hab nur eine der Seele aufgegessen statt sie zu binden.“*

---

---

**Hexenmeister:** Der Hexenmeister gewinnt sofort, wenn vier Seelenmarker zur gleichen Zeit auf dem Spielplan liegen.

---

---

*„Perfekt! Alles so wie ich's gesagt hab, dass es laufen würde.“ krächzt Hagatha.*

*„Noch freust du dich, aber ich glaube die werden wiederkommen.“ erwidert Pekka*

---

---





## SZENARIO 2

# TÖTE DIE HELDEN

*"Das wird ja immer schlimmer," kreischt Ikrek. "sie sind schon wieder zurück!"*

*"Wie wär es mit dem Dunkelheit Ritual? Wenn wir den Tag zur Nacht machen, werden sie vor lauter Furcht flüchten!"*

*"Nein, das Pestilenz Ritual ist besser. Lass ihre Ernte verrotten und sie werden wo anders nach Essen suchen müssen."*

*"Nein, das Pestilenz Ritual ist besser. Lass ihre Ernte verrotten und sie werden wo anders nach Essen suchen müssen."*

*"Lasst uns was Einfaches probieren. Warum töten wir sie nicht stattdessen?" flüstert Hagatha.  
"Das löst unser Problem und wir haben eine Kleinigkeit zu Essen."*



**Ausdauer des Hexenmeisters:** Der Hexenmeister beginnt mit 25 Ausdauer.

**Unheiltafel:** Lege je einen Pestmarker auf Feld 2, 4 und 6 der Seelenleiste.

**Leibeigene:** Alle Leibeigenen sind Bauern.

**Roter Marker:** Neue Helden werden im Feld links unten auf Kartenteil A3 aufgestellt.



## SONDERREGELN

Keine.

## ZIELE DER HELDEN

**Das gesamte Spiel über:** Das Ziel der Helden ist „greife Hexe an“. Die „Bewege dich zum Ziel“ Aktion bedeutet bewege den Helden auf ein Feld, von dem aus die Hexe angegriffen werden kann.



## ZIELVORGABEN

**Helden:** Besiegt insgesamt drei Hexen. Die Hexen müssen nicht zum gleichen Zeitpunkt brennen.

---

*“Die sind stärker als wir dachten. Wir drei kommen nicht alleine gegen die Helden des gesamten Landes an,” sagt Pekka während sie unruhig unbehaglich von einem geschuppten Fuß auf den anderen hüpf.*

---

**Hexenmeister:** Besiege insgesamt vier Helden. Die Helden müssen nicht zum gleichen Zeitpunkt besiegt werden.

---

*“Ein einfacher Plan und ein einfacher Sieg. Aber diese Helden scheinen zahllos und die versuchen ihr Land zu retten. Ich fürchte wir haben sie nicht für immer Vertrieben, sondern uns nur eine kleine Atempause verschafft,” sagt Hagatha, die einen etwas abgeschlageneren Eindruck als ihre Schwestern macht.*

---





## SZENARIO 3 EINE RISKANTE LÖSUNG

*"Das sind einfach zu viele von denen. Sie werden uns zurück nach Neemoss verbannen!" Hagatha scheint verstört bei dem Gedanken. "Ich kann den Gedanken nicht ertragen, die Dämonen schubsen uns da ständig herum. Das Leben hier ist so viel einfacher."*

*"Vielleicht wäre ein Dämon jetzt gar nicht so verkehrt," grübelt Pekka vor sich hin.*

*"Ja, ein bisschen mehr Schlagkraft auf unserer Seite wär ne große Hilfe. Wenn wir dem Biest etwas Blut anbieten, halten wir uns es damit bestimmt vom Hals." Hagatha ist eben einfach zu überzeugen.*

*"Für eine Weile zumindest sollte das funktionieren. Ich hab gesehen wo Neemossianische Rubine rum liegen. Wenn wir es schaffen genug davon zusammen zu bekommen, wird eventuell etwas von der anderen Seite darauf aufmerksam. Aber wir sollten sie lieber nicht selber sammeln, nicht dass der Dämon uns zu nahe kommt." erklärt Pekka ihren Plan den anderen Hexen..*



**Ausdauer des Hexenmeisters:** Der Hexenmeister beginnt mit 25 Ausdauer.

**Unheiltafel:** Lege je einen Pestmarker auf Feld 2, 4, 6 und 8 der Seelenleiste.

**Leibeigene:** Alle Leibeigenen sind Bauern.

**Roter Marker:** Neue Helden werden im Feld rechts unten auf Kartenteil A6 aufgestellt.

**Gelber Marker:** Dieser Marker zeigt an, auf welchem Feld sich die Grube befindet (mehr dazu weiter unten).

**Dämonendeck:** Such die 8 Karten wie oben beschrieben heraus und mische sie, aber ziehe erst eine Karten am Anfang des Zuges des Hexenmeisters nachdem der Dämon beschworen wurde.



## SONDERREGELN

► **Neemossianischen Rubin Aufnehmen, 2 ⚡:** Ein Besessener Leibeigener auf einem Feld mit einem Roten Kristall Marker kann den Neemossianischen Rubin mit dieser Aktion an sich nehmen. Nimm den Marker vom Spielplan. Wenn ein Besessener Leibeigener besiegt wird, während er einen Rubin trägt, lässt er diesen in seinem Feld fallen und du legst einen Roten Kristall Marker auf das Feld, auf dem er besiegt wurde. Ein Besessener Leibeigener darf immer nur einen Neemossianischen Rubin tragen..

► **Neemossianischen Rubin Werfen, 2 ⚡:** Ein Besessener Leibeigener auf einem Feld neben der Grube kann den Rubin, den er trägt in die Grube werfen. Der Dämon wird sofort in der Grube beschworen. Entferne alle Roten Kristall Marker vom Spielplan.

**Unbeirrbare Besessene Leibeigene:** Wenn ein Besessener Leibeigener einen Neemossianischen Rubin trägt, ist er nur darauf aus ihn in die Grube zu werfen. Wenn du einen Besessenen Leibeigenen der einen Rubin trägt aktivierst, kannst du nur aus zwei Aktionen wählen: Bewegung oder Neemossianischen Rubin Werfen.

Zusätzlich weicht der Besessene Leibeigene automatisch aus, wenn er nur eine Aktion (also Bewegung) nutzt, wenn Du ihn aktivierst.

Er kann weiterhin Abwehren, da dies eine Reaktion ist.

**Die Grube:** Charaktere (zur Erinnerung: Helden, Hexen, Lakaien etc.) dürfen sich nicht auf das Feld der Grube bewegen.

Wenn der Dämon beschworen wird, platziere die Figur auf der Grube.

Der Dämon darf sich aus der Grube heraus bewegen, aber nicht wieder darauf zurück, wenn er das Feld einmal verlassen hat.

Helden neben der Grube können den Dämon mit Fernkampfaffen angreifen, wenn er sich dort befindet.

## ZIELE DER HELDEN

Nachdem der Dämon beschworen wurde, bedeutet „Aktiviere Ziel“: greife den Dämon an.

Wenn ein Besessener Leibeigener einen Neemossianischen Rubin trägt, bedeutet „Aktiviere Ziel“: greife den Besessenen Leibeigenen an.

Wenn keines von beidem zutrifft, bedeutet „Aktiviere Ziel“: greife eine Hexe an.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Die Helden gewinnen sofort, wenn:

- Von allen Leibeigenen wurden Besitz ergriffen und sie wurden besiegt, bevor der Dämon beschworen wurde, oder
- Der Dämon wurde besiegt.

---

*“Sie haben uns schon wieder besiegt!” kreischt Hagatha.*

---

*“Mach dir keine Sorgen Schwester. Es wird noch weitere Schlachten geben.”*

---

**Hexenmeister:** Der Hexenmeister gewinnt sofort, wenn der Dämon zwei Helden besiegt hat. Er muss die Helden nicht gleichzeitig besiegen und er muss die Wunden des jeweiligen Helden nicht komplett allein verursachen, nur die letzte Wunde.

---

*“Ich war noch nie dermaßen froh, einen Dämon in der Nähe zu haben!” verkündet Hagatha. “Wir sollten ihm was zu essen geben, dass macht sie immer fröhlich. Das Letzte was wir brauchen ist ein wütender Dämon.”*

---

*“Welcher Dämon? Er ist schon wieder nach Neemoss zurückgekehrt. Ich nehme an er will, dass wir unsere Schlachten selbst schlagen.”*

---



## SZENARIO 4

# HOL MIR EIN PAAR SEELEN!

*"Dieser faule Dämon ist nach Neemoss zurückgekehrt! Dem werde ich eine Lektion erteilen. Bring mir genug Seelen und ich werde ihn schon wieder hierher zurück zwingen!" Pekka ist außer sich.*

*"Bist du dir sicher, dass das ne gute Idee ist?" rufen Hagatha und Ikkrek zur gleichen Zeit.*

*"Das ist mir egal! Ich lasse mich nicht freiwillig nach Neemoss vertreiben und wir brauchen diesen Dämon, um die Helden zu töten!"*



**Ausdauer des Hexenmeisters:** Der Hexenmeister beginnt mit 25 Ausdauer.

**Unheiltafel:** Lege je einen Pestmarker auf Feld 2, 4, 6 und 8 der Seelenleiste.

**Leibeigene:** Benutze beide Arten Leibeigene, Bauern und Krieger, und platziere sie wie auf der Karte abgebildet.

**Roter Marker:** Neue Helden werden im Feld rechts unten auf Kartenteil B5 aufgestellt.

**Gelber Marker:** Der Dämon wird in diesem Feld aufgestellt, sobald er beschworen wurde.



## SONDERREGELN

**Angriffslustige Bauern:** Jedes Mal, wenn du bestimmt hast, welcher Held als nächstes aktiviert wird, greifen die Leibeigenen jeden Charakter der Dunklen Legion in ihrem Feld an.

Dies geschieht bevor du die Aktionen des auswählst und wird zusätzlich zu seinen Aktionen durchgeführt.

Wenn Leibeigene Charaktere besiegen gibt es dafür abweichend von den normalen Regeln keine Kampfbelohnung - das heißt, es gibt dafür keine Steigerung auf der Eigenschaftstafel der Helden.

**Höhlsystem:** Das Höhlensystem besteht aus den drei Feldern auf Kartenteil A1 und diese sind schlauchartig miteinander verbunden, wobei das Feld auf dem Pekka steht, am „tiefsten“ in dem Höhlensystem liegt. Der Eingang zum Höhlensystem ist das vierte Feld auf A1 auf dem die beiden Verdammten und der Raubgierige am Anfang des Spiels stehen.

**Pekkas Wachposten:** Pekka hat bereits einen Zauber gewirkt, der den Höhleneingang für die Helden versperrt, solange sich mindestens ein Charakter der Dunklen Legion auf den Eingangsfeld des Höhlensystems befindet.

Die Helden können sich auf das Eingangsfeld bewegen, aber nicht auf eines der Felder des Höhlensystems, außer es befindet sich derzeit kein Charakter der Dunklen Legion auf dem Eingangsfeld.

Helden die sich bereits in dem Höhlensystem befinden, dürfen sich frei innerhalb und auch aus diesem heraus bewegen, auch wenn wieder ein Charakter der Dunklen Legion auf dem Eingangsfeld befindet, aber sie können es erst ein weiteres Mal betreten, wenn der Eingang wieder frei ist.

**Pekkas Ritual:** Pekka beschwört den Dämon. Sie kann keinerlei Aktionen ausführen, bis der Dämon beschworen ist, dazu zählt auch Bewegung aus ihrem Feld heraus, sie muss auf dem Feld bleiben. Beachte, dass sie weiterhin Reaktionen nutzen kann, darunter auch Verteidigung. Sobald fünf Leibeigene besiegt wurden, beschwört Pekka den Dämon und er erscheint auf ihrem Feld im Höhlensystem (gelber Marker). Ab diesem Zeitpunkt ist das Ritual vollendet und Pekka kann wieder normal handeln und Aktion ausführen.

## ZIELE DER HELDEN

Nachdem der Dämon beschworen wurde, bedeutet „Aktiviere Ziel“: greife den Dämon an.

Wenn der aktive Held sich im Höhlensystem befindet oder sich keine Charaktere der Dunklen Legion als Wachen am Höhleneingang befinden und der Held daher das Höhlensystem betreten kann, bedeutet „Aktiviere Ziel“: greife Pekka an.

Wenn keines von beidem zutrifft, bedeutet „Aktiviere Ziel“: greife Charaktere der Dunklen Legion, die den Eingang zum Höhlensystem bewachen an.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Die Helden gewinnen sofort, wenn:

- Sie Pekka besiegen bevor der Dämon beschworen wurde, oder
- Wenn sie es schaffen, den Dämon zu besiegen.

---

*„Du lässt mich schon wieder im Stich! Muss ich etwa alles allein machen?“ schreit Pekka und schäumt vor Wut.*

---

*„Alles allein machen? Es scheint als hättest du gar nichts getan!“*

---

**Hexenmeister:** Der Hexenmeister gewinnt sofort, wenn der Dämon zwei Helden besiegt hat. Er muss die Helden nicht gleichzeitig besiegen und er muss die Wunden des jeweiligen Helden nicht komplett allein verursachen, nur die letzte Wunde.

---

*„Das ist unsere neue Strategie! Selbst wenn wir den Dämon jetzt jedes Mal beschwören müssen, so gewinnen wir diese Schlachten am einfachsten,“ ruft Hagatha freudig aus.*

---

*„Am einfachsten? Das Ritual hat mir so gut wie alles abverlangt. Wir müssen sicherstellen, dass der Dämon uns nicht wieder sitzen lässt. Ich bin mir sicher, dies war nicht die letzte Schlacht, bevor diese Welt uns gehört.“*

---



## SZENARIO 5 DAS BLUTOPFER

*"Pekka deine Magie ist zu schwach! Du kannst ihn nicht im Reich der Menschen binden!" sagt Hagatha leicht gereizt; sie ist wohl hungrig.*

*"Na dann mach du doch was! Denkst du etwa, dass du ein besseres Ritual durchführen kannst?" Pekka ist nicht in der Stimmung für Vorwürfe.*

*"Es braucht schon mehr als ein paar tote Menschen, um einem Dämonen unseren Willen auf zu zwingen. Ich werden ihm ein Blutopfer bringen!"*

*"Nein, Hagatha, ihr seid beide zu schwächlich für solch dunkle Magie. Ich werde das Ritual durchführen, zur Not das Blutopfer auf mich nehmen und das hier ein für alle Mal beenden. Und wir müssen den Dämon gebührend in Empfang nehmen wenn er hier erscheint." Ikrek überrascht die beiden anderen Hexen mit ihrer Entschlossenheit.*



**Ausdauer des Hexenmeisters:** Der Hexenmeister beginnt mit 25 Ausdauer.

**Unheiltafel:** Lege je einen Pestmarker auf Feld 2, 4, 6 und 8 der Seelenleiste.

**Leibeigene:** Benutze beide Arten Leibeigene, Bauern und Krieger, und platziere sie wie auf der Karte abgebildet.

**Roter Marker:** Neue Helden werden im Feld links oben auf Kartenteil A3 aufgestellt.

**Gelber Marker:** Dieser Marker zeigt an, auf welchem Feld sich die Grube befindet (mehr dazu weiter unten).

**Grüner Marker:** Um den Dämon gebührend in Empfang zu nehmen (siehe unten), muss sich mindestens eine Hexe in diesem Feld befinden, wenn der Dämon aufgestellt wird.

**Dämonendeck:** Bereite ein Dämonendeck aus 8 Karten vor und mische es.



## SONDERREGELN

**Keine zweite Chance:** Die drei Hexen gehen aufs Ganze in diesem letzten Gefecht. Sie werden keine der anderen Hexen beschwören und wenn die Helden eine Hexe besiegen, wird die Hexe nicht durch einen „Brennende Hexe“-Marker ersetzt, sondern wird aus dem Spiel entfernt. Wenn du andere Hexen in diesem Szenario verwenden möchtest beachte die Anmerkung am Ende der Beschreibung dieses Szenarios.

**Angriffslustige Bauern:** Jedes Mal, wenn du bestimmt hast, welcher Held als nächstes aktiviert wird, greifen die Leibeigenen jeden Charakter der Dunklen Legion in ihrem Feld an.

Dies geschieht bevor du die Aktionen des auswählst und wird zusätzlich zu seinen Aktionen durchgeführt.

Wenn Leibeigene Charaktere besiegen gibt es dafür abweichend von den normalen Regeln keine Kampfbelohnung - das heißt, es gibt dafür keine Steigerung auf der Eigenschaftstafel der Helden.

**Die Grube:** Charaktere (zur Erinnerung: Helden, Hexen, Lakaien etc.) dürfen sich nicht auf das Feld der Grube bewegen.

Wenn der Dämon beschworen wird, platziere die Figur auf der Grube.

Der Dämon darf sich aus der Grube heraus bewegen, aber nicht wieder darauf zurück, wenn er das Feld einmal verlassen hat.

Helden neben der Grube können den Dämon mit Fernkampfaffen angreifen, wenn er sich dort befindet.

**Das Ritual und das Blutopfer:** Führe die folgenden Schritte durch, wenn die Dunkle Legion einen Held besiegt:

- Platziere einen Seelenmarker auf die Grube.
- Platziere einen Wundenmarker auf Ikrek. Wenn Ikrek dadurch besiegt wird, beschwöre den Dämon (siehe unten).

Sobald der Dämon beschworen wurde ist das Ritual vollendet. Lege allerdings weiterhin Seelenmarker auf die Grube wenn du eine Helden besiegst, um den Fortschritt beim Ziel des Hexenmeisters zu markieren.

**Den Dämon beschwören:** Der Dämon wird beschworen, sobald mindestens eine dieser Bedingungen erfüllt ist:

- Auf der Grube befinden sich 4 Seelenmarker.
- Ikrek wurde besiegt, wie es dazu gekommen ist, ist unerheblich.

Platziere den Dämon sofort auf die Grube.

**Den Dämon gebührend in Empfang nehmen:** Das Blutopfer ist ein mächtiges Ritual, welches den Dämon erzürnen wird, wenn die Hexen nicht vorsichtig sind. Befindet sich keine der Hexen auf dem mit dem grünen Marker gekennzeichneten Feld, um den Übertritt des Dämonen zu erleichtern wenn dieser im Reich der Menschen erscheint, musst du auf jeder der Hexen einen Wundenmarker platzieren.

## ZIELE DER HELDEN

**Während des gesamten Szenarios:** Die Ziele der Helden lauten „Greife eine Hexe an“ oder „Greife den Dämon an“. Diese beiden Ziele haben die gleiche Priorität, wähle das nächstgelegene Ziel und löse Gleichstände auf, indem die Helden das am einfachsten zu besiegende Ziel auswählen.

## ZIELVORGABEN

**Helden:** Die Helden gewinnen sofort wenn:

- Sie alle drei Hexen besiegt haben - beachte, in diesem Szenario brennen die Hexen nicht, sondern werden aus dem Spiel genommen, wenn sie besiegt werden, oder
- Sie besiegen den Dämon.

---

*„Genug ist genug! Das hier war für eine Weile ein entzückender Landstrich, aber diese ständigen Kämpfe haben mir die Lust darauf gründlich verdorben weiter hier zu bleiben,“ stöhnt Ikrek.*

*„Einverstanden. Es ist wahrscheinlich einfacher von Zeit zu Zeit auf Neemoss von einem Dämon vertrimmt zu werden, als hier ständig ums Überleben zu kämpfen,“ stimmt Hagatha zu, während sie ihre Taschen nach einem Häppchen durchwühlt.*

*„Dann also auf nach Hause. Ich habe noch genug Kraft, um die Passage zu nutzen, wenn es denn so sein soll.“ Pekka sieht erschöpft aus, auch wenn sie es bestreitet.*

*„Lass uns abhauen und unsere Magie mit uns nehmen!“*

---

**Hexenmeister:** Der Hexenmeister gewinnt sofort, sobald insgesamt sechs Helden besiegt wurden. Die Helden müssen nicht zur gleichen Zeit besiegt werden.

---

*„Es ist geschafft! Die werden erst Mal eine Weile nicht mehr zurück kommen!“ sagt Ikrek und ignoriert das Blut, welches aus ihren Wunden rinnt.*

*„Ja, ich bin mir sicher sie werden uns einige Zeit in Frieden lassen. Zeit für ein Festmahl,“ sagt Hagatha während sie das Blutbad auf dem Schlachtfeld genauer begutachtet.*

*„Ein Sieg auf jeden Fall, aber wahrscheinlich kein gänzlicher. Irgendwann werden sie wieder bei Kräften sein und das Kämpfen wir erneut beginnen. Am besten wird sein, wenn wir uns bedeckt halten und all diesem Zwist aus dem Weg gehen. Ein Leben in den Schatten hier ist immer noch ein einfaches Leben im Vergleich zu Neemoss.“ Die anderen Hexen blicken Pekka verärgert an, aber sie wissen, dass sie Recht hat.*

---

**Anmerkung:** wenn du eine der Hexen in diesem Szenario durch eine andere ersetzen möchtest, kannst du dies tun. Die Hexe mit den meisten Lebenspunkten wird zum Ziel des Schadens während des Blutopfers. Wenn diese Hexe besiegt wird, wird der Dämon beschworen.



# DEN SCHWIERIGKEITSGRAD VERÄNDERN

Diese Szenarios werden immer schwieriger je weiter du kommst. Die folgenden Änderungen werden sie für den Hexenmeister leichter machen:

- Bewege einen, mehrere oder alle Pestmarker auf der Unheiltafel auf eine Position mit einer niedrigeren Nummer als im Szenario angegeben.
- Beginne mit mehr Ausdauer, zum Beispiel mit 3, 6, oder 9 extra Ausdauerkristallen.
- Stelle die Lakaien weiter von den Helden entfernt auf (oder näher an den Bauern). Normalerweise besiegen die Helden die Lakaien schnell und verbessern durch die Kampfbelohnungen ihre Eigenschaften auf der gemeinsamen Eigenschaftstafel.
- Nutze eine der Kreaturen und stelle sie in einigem Abstand von den Helden auf.
- Wenn du eine Pestkarte ziehst und diese im normalen Spiel nur 1 Ausdauer entziehen würde, tue so als würde sie 2 Ausdauer entziehen und denke dabei an die Solo-Sonderregeln zur Pest (Bonusausdauer für dich, Wunden für die Helden oder schlechter Eigenschaften für die Helden, siehe oben).

Suche eine Veränderung aus, die deinem Spielstil zugutekommt. Beachte folgendes: während du das Spiel lernst, kann es hilfreich sein, den Schwierigkeitsgrad zu verringern.

Die folgenden Änderungen werden das Spiel für den Hexenmeister schwerer machen:

- Entferne den letzten Pestmarker. Dies wird sich auf das Ende eines Szenarios auswirken.
- Beginne mit weniger Ausdauer, zum Beispiel mit 2 oder 4 weniger Ausdauerkristallen.
- Stelle ein oder zwei extra Lakaien auf dem Spielplan auf, nahe bei den Helden. Normalerweise besiegen die Helden die Lakaien schnell und verbessern durch die Kampfbelohnungen ihre Eigenschaften auf der gemeinsamen Eigenschaftstafel.
- Werte alle Pestkarten so, als würden sie im normalen Spiel 2 Ausdauer entziehen und denke dabei an die Solo-Sonderregeln zur Pest (Bonusausdauer für dich, Wunden für die Helden oder schlechter Eigenschaften für die Helden, siehe oben). Dadurch werden die Pestkarten auch weniger glückslastig.

