



DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM

STRETCH GOAL RULES

CREDITS

Leitende Spielentwicklung: Filippo Chirico

Hexe gegen Hexe Spielentwicklung: 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 Unterstützer auf Kickstarter.

INHALTSVERZEICHNIS

NEUE DÄMONEN.....	3
GOLUS.....	3
BAMPF.....	4
TELEPORTIEREN	5
ALLGEMEINE CHAMPION AUFSTIEGSKARTEN	6
ERWEITERUNGEN UND STRETCH GOAL INHALTE KOMBINIEREN	7
NEUE REGELN FÜR ADD-ONS	8
WERKZEUGE FÜR EIGENE KREATIONEN	10
FAQ UND ERRATA	11
HEXE GEGEN HEXE SZENARIEN	13

NEUE DÄMONEN

„Ja, ich habe es gesehen! Es war rot und hatte vier Arme!“

„Nein, sein Kopf war ein Totenschädel und auf seiner Rückseite war ein weiterer riesiger Arm!“

„Ihr irrt euch beide! Es war zwar riesig, aber es war auch das Schönste was ich je gesehen habe“

Die Stretch Goals beinhalten auch mehrere neue Dämonen. Mit Ausnahme von Golus folgen sie denselben Regeln wie Haborym und können Haborym in jedem Szenarios ersetzen.

Um jedem Dämon eine eigene Persönlichkeit zu geben, haben sie unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften und auch unterschiedliche Dämonendecks. Um ein Deck mit 8 Karten für eine der neuen Dämonen zu erstellen, nutzt ihr die sechs Karten, mit dem Namen des Dämons und nehmt aus dem Grundspiel noch zwei weitere mit dem Unendlichkeitssymbol in der unteren linken Ecke dazu.

Wenn ihr mehr Erfahrung mit dem Spielen der Dämonen gesammelt habt, könnt ihr auch eine beliebige Mischung aus allen Dämonenkarten nutzen, um Dämonen mit einem neuen Verhalten zu erstellen.

GOLUS

Golus ist der älteste Dämon auf Neemoss. Seine Macht suchte einst seinesgleichen im Kosmos, aber nun ist er nur noch eine Hülle seiner selbst. Die Magie, über die er einst gebot, hat sein Gehirn zu einem Häufchen Asche verbrannt. Golus hat eine einzigartige, ja sogar eigenartige Stellung unter seinesgleichen - obwohl jeder andere Dämon und einige der Hexen ihn ohne Mühe töten könnten, darf er weiterhin vor sich hinleben und friedfertig alles und jeden in sich hineinfressen, der ihm zu nahe kommt.

Golus unterscheidet sich am stärksten von allen anderen Dämonen und es macht Spaß ihn im Spiel zu verwenden. Wir raten dazu ihn erst zu nutzen, wenn ihr euch mit den Dämonenregeln gut auskennt. Wenn ihr jemals auf einem riesigen kosmischen Wesen über das Spielbrett reiten wolltet, ist dies nun eure Gelegenheit.

Golus Dämonendeck: Golus wird mit einem Dämonendeck aus den 6 mit Golus markierten Karten gespielt.

Reiter: Hexen und Helden können auf Golus aufsteigen und zu seinem Reiter werden. Nur der Reiter kann Golus kontrollieren. Golus ist es eher gewöhnt von Hexen geritten zu werden und sträubt sich daher ein wenig gegen Helden.

Nutzt die folgenden zusätzlichen Aktionen und Reaktionen, wenn ihr mit Golus über das Spielbrett reitet.

- ▶ Hexen Reiter, 1♣: Wenn Golus keinen Reiter hat, kann eine Hexe im gleichen Feld auf Golus aufsteigen.
- Hexen Reiter, 1♣: Wenn der derzeitige Reiter absteigt, kann eine Hexe, die sich gleichen Feld wie Golus befindet, aufsteigen.
- ▶ Helden Jockey, 2♣: Wenn Golus keinen Reiter hat, kann ein Held im gleichen Feld auf Golus aufsteigen.
- Helden Jockey, 2♣: Wenn der derzeitige Reiter absteigt, kann ein Held, der sich im gleichen Feld wie Golus befindet, aufsteigen.
- ▶ Absteigen, 1♣: Der Reiter steigt ab und wird auf dem Feld von Golus aufgestellt.

Wenn ein Character absteigt, kann er nicht als Reaktion wieder aufsteigen. Nur ein anderer Character kann statt des vorherigen Reiters aufspringen.

Wenn mehrere Charaktere versuchen als Reaktion auf Golus aufzusitzen, ist entscheiden wer gerade aktiv ist: Ist der Hexenmeister aktiv haben Hexen Vorrang. Wenn die Helden aktiv sind, haben die Helden Vorrang.

Kontrolle: Auf den Golus Dämonenkarten steht, dass entweder der Reiter Golus kontrolliert oder der Reiter steigt ab und Golus ist dann inaktiv.

Wenn der Reiter Golus kontrollier, werden die Aktionen als Teil des Zugs des Reiters ausgeführt und Ausdauer wird aus dem Ausdauerpool des Reiters verbraucht. Jegliche Aktionen die ihr Golus ausgeführt, werden zählen als Aktionen welche der Reiter ausgeführt hat.

Wenn also Wolgar der Reiter ist (mit vollständiger Kontrolle), kann er Golus dazu bringen einen Angriff zu machen und dann kann Wolgar absteigen; dies zählt als zwei Aktionen mit Wolgar. Die Ausdauer für beide Aktionen wird aus Wolgars Ausdauerpool bezahlt.

Angriffe gegen den Reiter: Fernkampfangriffe gegen den Reiter werden normal ausgeführt. Normale Nahkampfangriffe sind auch erlaubt, stellt euch vor, die Angreifer springen oder klettern, um den Reiter zu erreichen. Zusätzlich dazu können Nahkampfangriffe auch genutzt werden, um den Reiter aus dem Sattel zu werfen. Nahkampfangreifer erhalten die folgende Reaktion:

■ Aus dem Sattel heben, 0⁺: Wenn ein Nahkampfangreifer gegen den Reiter 1+ Wunden verursacht, finden die normalen Angriffs Effekte nicht statt, aber der Reiter wird stattdessen aus dem Sattel gehoben. Dadurch erleidet der Reiter 1 Wunde und wird in das gleiche Feld wie Golus platziert.

Angriffe gegen Golus: Ihr könnt Golus nur angreifen, wenn er reiterlos ist. Golus nutzt immer die „Abwehren“-Reaktion und niemand verbraucht dafür Ausdauer.

BAMPF

„Ich sag's dir Bruder, wir war'n erledigt. Ich war als einziger noch auf den Beinen und hab meine benommenen Kameraden verteidigt und ich wusste ich würd's nicht mehr lange machen. Dann fing der magische Kreis, den die Hexen benutzen zu leuchten und knistern an und plötzlich taucht der hässlichste Dämon den ich je geseh'n hab auf! Da hab ich einfach nur noch gehofft die Hexen erwischen mich, bevor mich der Dämon fressen kann.“

„Aber kannst du unser Glück fassen? Das Ding brüllte wutentbrannt und machte sich über die Hexen und deren Gefolge her! Und als es den letzten von denen massakriert hat, ist es einfach wieder verschwunden.“

„Ich wär jetzt nicht hier um die Geschichte zu erzählen, wär der Dämon nicht so ausgerastet!“

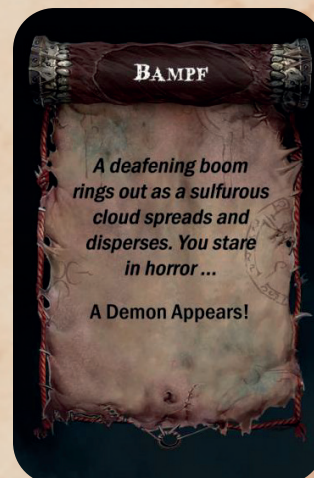
Das hier ist die Bampf Karte! „Ein Ohrenbetäubender Knall und schwefelige Wolken breiten sich aus und lichten sich dann wieder. Voller Schrecken starrt ihr auf die Stelle . . . ein Dämon erscheint!“

Die Bampf Karte ist keine Dämonenkarte.

Diese einzelne KS exklusive Karte wird nicht in das Dämonendeck gemischt.

Wenn alle Spieler zustimmen, könnt ihr die Karte in eurer Kampagne nutzen.

Platziert sie dazu verdeckt auf dem Tisch, dort wo alle sie erreichen können und lasst ihre dämonischen Kräfte alle verspotten und zugleich in Versuchung führen.



Die Bampf Karte kann nur ein einziges Mal während einer Kampagne gespielt werden, entweder von den Helden oder von dem Hexenmeister, und zwar irgendwann während eines Begegnungsszenarios.

Allerdings darf die Aura des Bösen höchstens 5 hoch sein damit der Hexenmeister die Karte einsetzen darf beziehungsweise die Alchemie eines bestimmten Helden darf höchstens 4 betragen, damit der Spieler genau dieses Helden die Bampf Karte spielen darf.

Das Ausspielen der Bampf Karte ist keine Aktion und kostet keine Ausdauer.

Sag dabei den Namen eines Dämons dreimal und drehe die Bampf Karte um. Der Dämon wird von den magischen Energien, welche euren Konflikt umkreisen angezogen und erscheint an eurem Aufenthaltsort. Der Spieler, welcher die Karte umgedreht und den Dämon herbeigerufen hat platziert den Dämon auf einem Feld mit Pentagramm.

Benutzt aber nicht das normale Dämonendeck. Statt dessen dürfen eure Gegenspieler ein etwas verändertes Dämonendeck nach den folgenden Regeln zusammenstellen: Nehmt das normale Dämonendeck für diesen Dämon, aber Eure Gegner dürfen zwei der allgemeinen Karten hinzufügen, dies dürfen auch Karten sein, welche das Dämonendeck zu ihren Gunsten beeinflussen.

Wer kann schon sagen, wie der Dämon sich verhalten wird? Vielleicht ist die Bampf Karte zu spielen genau die richtige Entscheidung für eine verzweifelte letzte Anstrengung, um das Spiel noch zu drehen.

TELEPORTIEREN

Einige Karten führen eine neue Bewegungsart ein, Teleportation. Diese Bewegung ignoriert alle Hindernisse. Ihr dürft von Gegnern weg teleportieren, selbst dann, wenn ihr gegen sie Ausweichen nicht nutzen könnt. Ihr dürft durch Wände teleportieren, so als wenn sie nicht da wären.



Kenzus Alchemiebuch.

Einige alchemistische Formeln gestatten es dem Charakter eine begrenzte Distanz weit zu teleportieren, diese wird in Feldern gemessen. Nutze dafür die „Luftlinie“, auch durch Wände und Gegner hindurch, selbst wenn diese eine zu hohe Geschicklichkeit haben und daher normale Bewegung oder Ausweichen Aktionen verhindern würden.

ALLGEMEINE CHAMPION AUFSTIEGS- KARTEN



Beispiel: die Allgemeine Champion Aufstiegskarte die für Gerald genutzt werden kann.

In den Stretch Goals sind vier Allgemeine Champion Aufstiegskarten enthalten.

Das Championsystem wird in „Der Hexensabbat“ Erweiterung erklärt, in der bereits vier Champion Aufstiegskarten für die vier Helden aus dem Grundspiel enthalten sind. Die Allgemeinen Champion Aufstiegskarten ermöglichen es jedem Helden das Championsystem zu nutzen und in den Szenarien aus „Der Hexensabbat“ zu kämpfen. Dazu nutzt ihr einfach die Karte mit dem Klassensymbol welches dem Helden den ihr spielt und richtet Euch nach den Regeln aus „Der Hexensabbat“.

ERWEITERUNGEN UND STRETCH GOAL INHALTE KOMBINIEREN

Mit einigen Einschränkungen könnt ihr die Spielinhalte beliebig kombinieren und damit ein beliebiges Szenario bestreiten. Unser Vorschlag:

- Spielt das Grundspiel einige Male und macht euch mit den Spielregeln und den verschiedenen Komponenten des Grundspiels vertraut.
- Gleiches mit gleichem zu ersetzen ist erst einmal der einfachste Weg, um neue Inhalte aus zu probieren und daher ein guter erster Schritt. Ihr könnt zum Beispiel einen Helden durch einen Helden mit dem gleichen Klassensymbol ersetzen, eine Hexe mit einer anderen tauschen oder eine andere Kreatur als die vorgeschlagene nutzen, usw.
- Ihr könnt größere Decks erstellen indem ihr Karten aus verschiedenen Quellen kombiniert, aber stellt sicher, dass ihr euch der Auswirkungen bewusst seid. Wenn ihr zum Beispiel den Hexereikarten viele Karten zur Kreaturbeschwörung hinzufügt, werdet ihr diese auch deutlich häufiger ziehen. Es ist dabei euch überlassen, zu entscheiden, ob euch diese Veränderungen gefallen. Wenn ihr nicht gerne Kreaturen beschwört, wird euch dieses Deck sicher weniger Spaß machen.
- Behandelt beide Seiten gleich. Wenn der Hexenmeister zum Beispiel seine Hexen, Kreaturen und Lakaien so wählen kann, dass sie sich gute Kombos ergeben, dann sollten die anderen Spieler ihre Helden nicht zufällig ziehen, sondern darauf achten, dass ihre Helden sich gut ergänzen.
- Der Hexenmeister hat sehr viele verschiedene Charaktere zur Verfügung, aus denen er wählen und damit die Helden eventuell leicht besiegen könnte. Wenn ihr von jeder Art Lakai einen nutzt, sollte es schwerer sein, sich an alle ihre Möglichkeiten zu erinnern und es dadurch erschweren, sie effektiv zu nutzen.
- Die Hexe und der Dämon aus „Der Hexensabbat“ sind mächtige Charaktere. Seid euch dessen bewusst, wenn ihr sie in Szenarien hineintauscht, in denen es keine Champions gibt. Gleichmaßen gilt: die Champions sind mächtig, als seid vorsichtig, wenn ihr sie gegen normale Hexen und Dämonen einsetzt. Am besten wird es sein, wenn ihr Madra und Voskor mit den Champions zusammen nutzt.

NEUE REGELN FÜR ADD-ONS

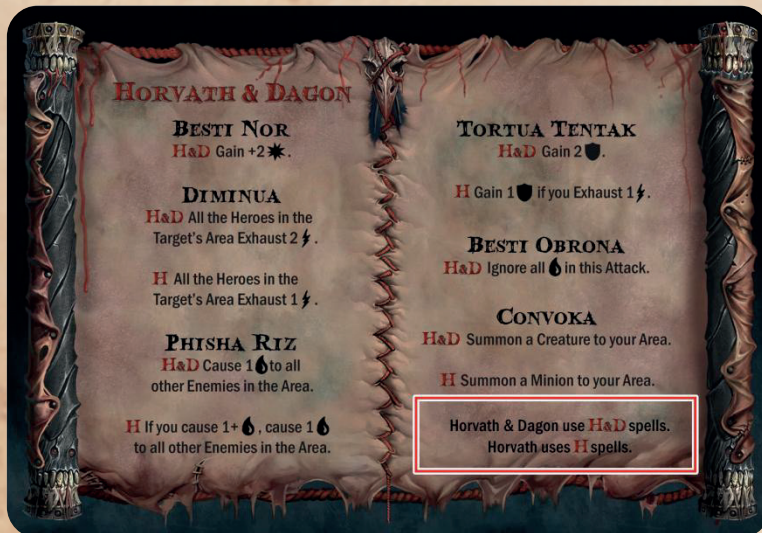
HORVATH UND DAGON

Horvath ist ein mächtiger Hexer, der symbiotisch mit Dagon, einer hundeartigen Kreatur, verbunden ist. Solange Dagon am Leben ist, saugt Horvath dessen Macht aus, um seine Zauber zu verbessern. Er entzieht Dagon auch seine Lebensenergie, sodass Dagon im Kampf immer als erstes fällt. (siehe Übersetzung des Kästchens unter dem Bild).



Die Horvath und Dagon Hexencharakterkarte, mit den Anweisungen, wann sie umgedreht werden darf: „Sobald Horvath und Dagon 2+ Wunden haben, wirf 2 Wunden ab und drehe die Hexencharakterkarte um“

Horvath und Dagon ignorieren die normalen Regeln zum Umdrehen der Charakterkarten der Dunklen Legion, wenn der Spielstein auf der Aura des Bösen Leiste auf die 5 gezogen wird. Wie auch die anderen Charakterkarten kommen Horvath und Dagon mit der Seite mit dem schwarzen oberen Rand nach oben ins Spiel. Folgt den Anweisungen unten links auf der Karte und dreht sie auf die Seite mit dem roten Rand um, wenn der Hexer 2 Wunden hat.



Grimoire von Horvath und Dagon.

Mit dem Tod von Dagon, ändern sich nicht nur die Attribute von Horvath auch die Kampfzauber im Grimoire haben unterschiedliche Effekte. Nutzt die passenden Effekte je nachdem ob Dagon noch lebt (Seite mit schwarzem Rand: die HaD Effekte gelten) oder ob er bereits getötet wurde (Seite mit dem roten Rand: die H Effekte gelten), eine Hinweis darauf findet ihr in der unteren rechten Ecke des Grimoire (siehe Bild).

DIE DAGON KREATUREN KARTEN

Die Dagon Kreaturen Karten sind eine kostenlose Dreingabe zu diesem Add-On und zeigen die Werte für eine spielbare Dagon Kreatur. Dafür wird keine Miniatur mitgeliefert. Ihr könnt dafür eine beliebige Miniatur aus eurer Sammlung nutzen, um Dagon darzustellen. Wenn ihr Black Rose Wars von Ludus Magnus Studio besitzt, habt ihr bereits eine perfekte Miniatur!

Jede Kreatur gibt es nur einmal. Thematisch ergibt es Sinn die Dagon Kreatur nur dann zu nutzen, wenn ihr den Horvath und Dagon Symbionten nicht nutzt.

MARA, NIGHT TERRORS / NACHTSCHRECK

Mara dringt in die Tagträume ihrer Gegner ein und lässt diese gegen ihren Willen handeln.

Mara hat einen Kampfzauber, Luzio, der Command / Kommandieren nutzt. Kommandieren wurde in Der verfluchte Fjord vorgestellt und erklärt:

Kommandieren: Führe 1 Aktion mit dem Ziel aus. Nutze dafür die verfügbaren Aktionen des Ziels, verbrauche die Ausdauer des Ziels, verwende die Eigenschaftswerte des Ziels usw. Es ist so, als würde das Ziel die Aktion selbst ausführen. Ist das Ziel ein Leibeigener, muss ein beliebiger Held zustimmen, die erforderliche Ausdauer für die ausgeführte Aktion für ihn zu verbrauchen.

Wenn das Ziel die Aktion nicht ausführen darf, etwa weil es nicht genug Ausdauer hat oder seine Sichtlinie für einen Angriff blockiert ist usw., darfst du das Ziel nicht kommandieren, diese Aktion auszuführen.

Command Target to XXX / Kommandiere Ziel XXX zu tun: Genauso wie Kommandieren, aber die Aktion, XXX, ist festgelegt.

KETTEN LAKAI, GEFANGENER VON NEEMOSS

Die Ketten Lakaien in der Gefangener von Neemoss Erweiterung nutzen Counterattack / Gegenangriff. Es ist folgendermaßen definiert:

Counterattack / Gegenangriff: Wenn Gegenangriff anschlägt, unterbricht den normalen Ablauf des Spiels. Der Charakter der den Gegenangriff ausführt darf einen kostenlosen Angriff ausführen gegen seinen Angreifer. Dieser Gegenangriff läuft nach den normalen Regeln für die Angriff Aktion ab, abgesehen von dem Zeitpunkt und das der Charakter der den Gegenangriff ausführt dafür keine Ausdauer verbrauchen muss wie bei einem normalen Angriff Aktion. Das Ziel des Gegenangriffs darf sich gemäß den normalen Regeln verteidigen. Sobald der Gegenangriff abgehandelt wurde, fährt ihr mit dem normalen Ablauf des Spiels fort.

DIE VILLAGE ATTACKS KREATUREN KARTEN

Die Karten für drei neue Kreaturen sind eine kostenlose Dreingabe zu diesem Add-On. Dafür werden keine Miniaturen mitgeliefert. Ihr könnt dafür beliebige Miniaturen aus eurer Sammlung nutzen, um diese darzustellen. Wenn ihr Village Attacks von Grimlord Games besitzt, habt ihr bereits die perfekten Miniaturen!

CUSTOMIZATION KIT

„WERKZEUGE FÜR EIGENE KREATIONEN“

Das Dark Rituals Customization Kit könnt ihr auf der Dark Gate Games Webseite unter Downloads finden. Derzeit lautet der link http://www.darkgategames.com/Dark_Rituals_Customisation_Kit

ABBILDUNGEN VOM SPIELPLAN MIT DEM BGMAPEDITOR ERSTELLEN

Das „Customization Kit“ beinhaltet 4 Zip-Dateien, welche ihr im „Board Game Map Editor“ nutzen könnt, um eigene Abbildungen des Szenarios für eure selbsterdachten Szenarien zu erstellen.

Dazu müsst ihr zuerst die kostenlose BGMapEditor.exe herunterladen. Dieses Programm wird von einem Drittanbieter bereitgestellt. Ihr könnt es auf Source Forge finden:

<https://sourceforge.net/projects/bgmapeditor/>

Im Board Game Map Editor könnt ihr die Zip-Dateien im Menü unter „Packs/Add“ hinzufügen. Ihr braucht sie nicht selber zu entpacken oder sie in einen bestimmten Ordner kopieren. Sie werden als 4 einzelne „Map Packs“ angezeigt, aber Objekte aus verschiedenen „Map Packs“ können zu einer Abbildung des Szenarios zusammengesetzt werden. Ihr braucht nur die „Map Packs“ hinzufügen, die ihr nutzen wollt.

ENCOUNTER TEMPLATE / SZENARIO VORLAGE

Die einfache MS Word Datei „DRMM - Simple Encounter Template.docx“ wurde hinzugefügt. Diese Datei soll euch dabei helfen die Beschreibung eures Szenarios so aufzubauen, wie wir sie im Szenario-Kapitel im Regelheft abgedruckt haben.

Aber ihr könnt eure Szenario Beschreibungen natürlich auch auf andere Art und Weise aufschreiben.

CARD CUSTOMIZATION KIT / KARTEN SELBST ERSTELLEN

Die Zip-Datei „Card Customisation Kit“ enthält zahlreiche Dateien, die ihr nutzen könnt, um neue Karten zu erstellen.

Die einzelnen Dateien sind nach Art der Karten, die ihr damit erstellen könnt, in Verzeichnisse geordnet, also z.B. ein Verzeichnis mit den Dateien für Kreaturen, ein Verzeichnis für Grimoires, eines für Botanik-karten und so weiter.

Innerhalb der Ordner gibt es unterschiedliche Dateien.

Karten Vorlagen: Diese Dateien sind die Blankokarten. Einige davon haben durchsichtige Bereiche, so dass ihr sie über eure eigenen Bilder legen könnt und eure Bilder weiterhin (teilweise) sichtbar sind. Bei anderen Vorlagen müsst ihr eure eigenen Bilder zuschneiden und auf die Vorlage „kleben“.

Icons: Jedes Verzeichnis hat die benötigten Icons für die Karte, in der entsprechenden Größe für die zu erstellende Kartenart.

Fonts: Die genutzten Fonts auf den Karten könnt ihr unter folgenden links herunterladen:

<https://www.dafont.com/blood-crow.font>

<https://fontsgeek.com/fonts/franklin-gothic-medium-condensed>

Es gibt viele Bildbearbeitungsprogramme um diese Dateien zu nutzen, zum Beispiel GIMP, welches kostenlos erhältlich ist unter:

<https://www.gimp.org/downloads/>

Wenn ihr die Karten mit 300 DPI ausdruckt, werden sie die gleiche Größe die die Karten im Spiel haben. Wir empfehlen euch eure selbstgemachten Karten mit Sleeves zu nutzen, damit sie sich besser mischen lassen und stabiler und haltbarer sind.

FAQ UND ERRATA

Q. Was bedeutet das * Symbol auf einigen der Karten?

A. Ein Treffer. „The Wounded Heart“ / Das verletzte Herz zum Beispiel erhöht den Angriffswert um 1 – so als hättest du ein zusätzliches Treffer Symbol gewürfelt. Angriffswert siehe Seite 25 Grundregelwerk und Treffer siehe Seite 60 Grundregelwerk.



Q. Was passiert nach der Aktion „Brennende Hexe retten“ oder nach der Aktion „Erholen“ mit den Wunden, die auf der entsprechenden Charakterkarte liegen?

A. Alle Wunden werden abgelegt, der Charakter ist komplett geheilt.

Q. Wenn ein Held besiegt wird und deshalb benommen ist, was passiert mit seinen Wunden?

A. Die Wunden werden entfernt.

Q. Einige Zauber erwähnen „free Actions“ / kostenlose Aktionen. Was genau bedeutet „free“ / kostenlos?

A. Die Aktion verbraucht keine Ausdauer und sie zählt auch nicht als eine der zwei Aktionen, die ein Charakter ausführen kann.

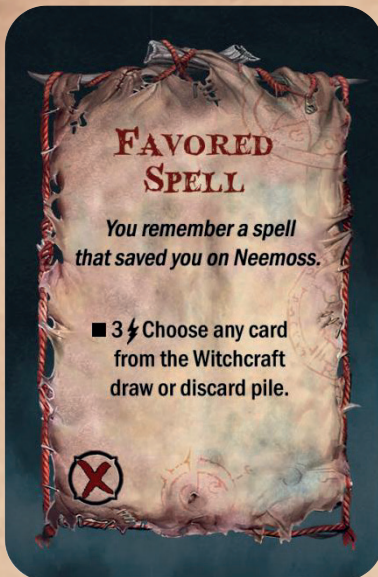
Q. In einigen Szenarien gibt es spezielle Marker die sonst freidurchgängige Bereiche blockieren, zum Beispiel im Szenario 2: Die Hexe Im Turm.

Können die Helden Fernkampfangriffe durch diese Blockaden durchführen?

A. Nein. Die Marker blockieren jeglichen Zugriff auf Charaktere hinter der Blockade, außer es wird etwas anderes erwähnt.

Q. Welche Seite der Krieger Karte soll ich nutzen?

A. Die Seite auf der Abwehren 2 Ausdauer kostet.



Q. Ist „Favoured Spell“ wirklich eine Reaktion? Was ist der Auslöser?

A. Dies ist eine Aktion, auf der Karte ist das falsche Symbol



Q. Chalcosomas Abwehren zeigt gelbe Angriffswürfel. Kann Chalcosoma's Abwehren dem Angreifer Schaden zufügen?

A. Die Charakterkarte zeigt für Abwehren das falsche Würfelsymbol. Die gelben Würfel müssten grüne Würfel sein. Chalcosoma verteidigt wie gewohnt.

Q. Wurde bei dem Thrall Stretch Goal etwas falsch eingepackt? Ich habe die Thrall Karte, aber keine Miniatur dazu.

A. Die Thrall Karte war kein Stretch Goal, sie war eine Geschenk für Backer die zuvor „The Order of Vampire Hunters“ unterstützt hatten. Backer von „The Order of Vampire Hunters“ können ihre Thrall Miniaturen mit dieser Karte nutzen, um eine weitere Art Lakaien zur Auswahl zu haben. Wenn du keine Thrall Miniaturen besitzt kannst du sie durch beliebige andere Miniaturen aus deiner Sammlung darstellen.

HEXE GEGEN HEXE SZENARIEN

Pekka wendet zu sich Hagatha. "Weißt du was, ich sehe Skriga und Ikrek die ganze Zeit miteinander herumflüstern. Ikrek isst jetzt sogar schon Fisch! Was sollen wir tun? Sie verbannen?"

"Ne, lass uns sie fertig machen."

EINE EINFÜHRUNG

Die Hexen zanken sich ständig untereinander. Willkommen zu den Hexenmeister gegen Hexenmeister Szenarien für Dark Rituals: Malleus Maleficarum, in denen du zwei dieser läppischen Streitereien nachspielen kannst.

Dies ist eine neue Art zu spielen. Wenn euch diese zwei Szenarien Spaß machen, wird es euch sicher leicht fallen, euch mit Hilfe dieser Regeln anderen Hexe gegen Hexe Kämpfe auszudenken; Es ist quasi ein Spiel innerhalb des Spiels.

Wir hoffen das dieser Modus euch allen gefallen wird. Allerdings erfordert er etliche Veränderungen an den Regeln, welche ihr während des Spiels beachten müsst. Daher eignet sich diese Art zu spielen eher für erfahrene Spieler.

INHALT

Ihr werdet die Inhalte des „Attacking Hordes pledge“ (und die der Stretch Goals) benötigen, damit ihr genug Hexen zu Verfügung habt, um die hier beschriebenen Szenarien zu spielen.

Wenn ihr noch weitere Spielmaterialien zum Beispiel aus anderen Erweiterungen habt, könnt ihr wie gewohnt Charaktere in den Szenarien durch andere Charaktere derselben Art ersetzen. Versucht dabei das Kräfteverhältnis zu wahren.

Außerdem brauchen beide Seiten eine eigene Unheiltafel und eine eigene Erschöpfungstafel. Es gibt genügend davon im Grundspiel, daher haben wir ein Bild der Erschöpfungstafeln am Ende dieser PDF, für die private Nutzung dürft ihr dieses Bild ausdrucken.

GRUNDIDEE

Diese Szenarien werden nach den „Hexenmeister gegen Helden“ Regeln gespielt, aber es sind einige Anpassungen nötig:

- Spiel-Effekte welche die Helden oder Leibeigenen betreffen werden umdefiniert.
- Dämonen stehen vollständig unter der Kontrolle der Hexen. Ihr werdet das Dämonen Deck nicht benutzen.
- Die Pest reduziert immer noch die Ausdauer deines Gegenspielers, aber auf einfachere Weise.
- Aktionen die sich auf Botanikmarker und Botanikkarten beziehen wurden hinzugefügt.

Alle Regeländerungen werden weiter unten genau erklärt.

REGELÄNDERUNGEN

Helden als Ziel: Viele Spiel-Effekte, insbesondere auf Karten beziehen sich auf die Helden. Effekte welche normalerweise die Helden als Ziel haben, beziehen sich jetzt auf die Hexen und Dämonen.

Leibeigene als Ziel: Auf ähnliche Weise beziehen sich einige Effekte auf Leibeigene. Spiel-Effekte die Leibeigene zum Ziel haben, beziehen sich jetzt auf die Kreaturen und Lakaien.

Dunkle Legion als Ziel: Wenn sich ein Effekt auf einen Charakter der Dunklen Legion bezieht, zum Beispiel auf eine Hexe, kann das Ziel ein Charakter derselben Art auf der eigenen Seite oder der des Gegenspielers sein. Ihr werden neue Wege finden wie ihr Karten und Fähigkeiten gegen die Truppen eures Gegenspielers nutzen könnt, die ihr sonst nur auf eure eigenen Charaktere anwenden könntet und umgekehrt.

Pest: Die Pest reduziert die Ausdauer deines Gegenspielers, aber einfacher als sonst. Es wird einfach die Menge an Ausdauer entzogen, wie auf der Karte angegeben, dabei ist die Ausdauerquelle egal. Wie sonst auch legt ihr die Pestkarte neben oder besser auf die Hexen-Charakterkarte der Hexe welche die Pest verbreitet hat. Wenn diese Hexe besiegt wird, wirft deren Hexenmeister alle Pestkarten dieser Hexe ab. Jede betroffene Pest wird geheilt und die der Karte entsprechende Menge an entzogener Ausdauer wird zur verbrauchten Ausdauer verschoben. Es vereinfacht das Ganze, wenn ihr entzogene Ausdauer auf der verursachenden Pestkarte lagert.

Botanikkarten: Alle Mitglieder der Dunklen Legion kennen sich mit der magischen Energie aus und können alchemistische Zutaten sehr einfach sammeln. Jede Seite sammelt ihre alchemistischen Zutaten in einem gemeinsamen Pool. Es ist also nicht nötig, dass ihr euch merkt welcher Charakter welche Botanikkarte besitzt. Bedenkt, dass es einige weitere Möglichkeiten gibt die alchemistischen Zutaten zu nutzen, zum Beispiel könnt ihr damit die Schreiende Schädel Kreatur besiegen. Jeder Charakter hat folgende Aktion und Reaktion:

► **Botanikmarker aufheben, 1 ♣:** Ziehe Botanikkarten entsprechend dem Botanikmarker, genauso wie für Helden beschrieben.

■ **Glück, 0:** Nach einem Würfelwurf, entweder deinem oder dem deines Gegenspielers, wirf 3 beliebige alchemistische Zutaten ab und würfle einen, mehrere oder alle Würfel neu. Diese Reaktion kann jeder Spieler nur einmal pro Würfelwurf nutzen. Außerdem kann ein Spieler Glück nicht mit anderen Möglichkeiten Würfel erneut zu würfeln kombinieren.

Dämonen nutzen: Wenn ihr Dämonen einsetzt, nutzt ihr kein Dämonendeck. Ein Dämon ist unter der vollständigen Kontrolle seines Hexenmeisters. Außerdem gelten die Regeln für Hexen auch für Dämonen. Zum Beispiel ersetzt ihr einen Dämonen der besiegt wurde auch durch einen „Brennende Hexe“-Marker. Der brennende Dämon kann mit der „Brennende Hexe retten“-Aktion wieder auf den Spielplan gebracht werden. Beachtet, dass dies für alle allgemeinen Regeln gilt; die Dämonen-Charakterkarte ändert sich allerdings nicht, also können sie einige Aktionen auch weiterhin nicht ausführen, wie zum Beispiel „Lakai beschwören“ oder „Brennende Hexe retten“ und so weiter. Diese Aktionen sind unter ihrer Würde.

Heimatgefilde und Pentagramme: In beiden Szenarien gibt es 3 Pentagramm-Marker. Einer davon ist das Startfeld für eine deiner Hexen. Dieses Pentagramm stellt die Gefilde deiner Streitmacht dar und du darfst dieses Pentagramm immer nutzen. Eine Streitmacht hat nur beschränkten Zugriff auf die anderen beiden Pentagramme, wenn sie diese nutzen wollen um Lakaien, Kreaturen und Hexen beschwören wollen: du kannst bei diesen anderen Pentagrammen nur beschwören, wenn einer deiner Charaktere (Lakai, Kreatur, Hexe usw.) auf dem Feld des Pentagramms steht. Wenn ihr ein Pentagramm zu anderen Zwecken nutzen wollt, zum Beispiel für Hexereikarten, könnt ihr alle nutzen.

Startspieler: Lasst den Zufall entscheiden, wer anfängt. Wechselt den Startspieler am Ende jeder Runde.

Streitmacht: Die Szenariobeschreibung zeigt die Charaktere beider Seiten. Nicht alle davon sind von Anfang an auf dem Spielplan und Charaktere in der Reserve müssen erst beschworen werden, um sie ins Spiel zu bringen. Du darfst keine Charaktere beschwören, die nicht in dieser Anfangs-Streitmacht und der Reserve aufgeführt sind, ausgenommen davon sind die Kreaturen auf Hexereikarten, diese könnt ihr weiterhin beschwören (siehe Einschränkungen unter Heimatgefilde weiter oben). Besiegte Lakaien wer-

den dieser Reserve hinzugefügt und können erneut beschworen werden. Besiegte Hexen (und Dämonen) können gerettet werden.

Kampfbelohnungen: Du bekommst nur dann Kampfbelohnungen, wenn du beteiligt warst, wenn Charaktere deines Gegenspielers besiegt wurden. Aber du musst den Charakter nicht mit deinen eigenen Charakteren besiegen, du musst nur deine Hände im Spiel gehabt haben. Wenn du zum Beispiel dafür sorgst, dass dein Gegenspieler einen seiner eigenen Lakaien besiegt, bekommst du eine Kampfbelohnung. Du bekommst aber nie eine Belohnung, wenn du einen deiner eigenen Charaktere besiegt. Es gibt folgende Kampfbelohnungen:

- Besiege einen beliebigen gegnerischen Charakter: Steigere die Aura des Bösen um 1 Stufe und lege 1 Seelenmarker auf das nächste Feld der Seelenleiste.
- Besiege eine gegnerische Hexe (oder Dämon): Du bekommst die normale Belohnung und platziere zusätzlich auch einen Wundenmarker auf die Opferleiste.

Effekte die Ausdauer verbrauchen: Einige Zauber zwingen einen Helden dazu die gesamte übrige Ausdauer zu verbrauchen. Wenn ein solcher Effekt auf ein Mitglied der Dunklen Legion angewendet wird, werden höchstens 8 Ausdauer verbraucht.

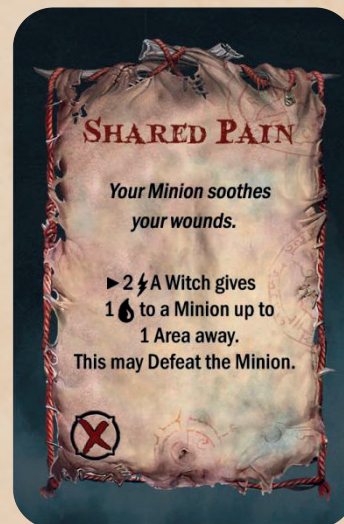
Die oben aufgeführten Änderungen sollten es ermöglichen die meisten Zauber und anderen Fähigkeiten in Hexe gegen Hexe Szenarien zu nutzen. Allerdings kann es sein, dass ihr auf einige Hexereikarten findet, die keinen Effekt haben. Interpretiert dies als Pech, hervorgerufen durch die unbeständigen Kräfte der Magie. Denkt daran, dass ihr Hexereikarten abwerfen könnt, bevor ihr am Ende der Runde neu aufzieht. Ebenso solltet ihr, wenn ihr Kreaturenkarten dem Hexereikartendeck hinzufügt oder wenn ihr Charaktere in den Szenarien gegen andere Charaktere austauscht, darauf achten, dass deren Fähigkeiten nutzbar sind in diesem alternativen Modus.

BEISPIELE FÜR KARTENÄNDERUNGEN

Dieser Abschnitt zeigt einige Beispiele dafür, wie bestehende Karten in diesem Modus funktionieren.



Portal wird normalerweise auf Helden gezaubert, also bezieht es sich nun auf eine Hexe oder einen Dämon. Es ist keine Beschwören-Aktion, also kannst du dafür jedes der drei Pentagramme nutzen. Außerdem könntest du es, da du es auf jede Hexe oder jeden Dämon zaubern kannst auch auf einen deiner eigenen Charaktere anwenden. Vielleicht lohnt es sich trotz der Wunde eine deiner Hexen auf ein anderes Feld zu teleportieren.



Hier gibt es nichts an der Karte Shared Pain zu verändern, aber denkt daran, dass ihr jede Hexe und jeden Lakai auswählen könnt, also auch einen Lakai eures Gegenspielers. Somit wird die Hexerei von einer zweiseitigen Heilung zu einer Kombination aus Heilungs- und Angriffshexerei wenn die Sterne bzw. Miniaturen richtig stehen.

SZENARIO I

GESTOHLENE SCHÄTZE

"Wo ist meine Schriftrolle? Das war der erste Zauber, den ich je erdacht habe! Er hat nie funktioniert, aber trotzdem, er ist wertvoll!" Skriga ist außer sich. "Ikrek muss sie gestohlen haben!"

"Mein wunderbarer Edelstein! Es gibt kein Juwel auf Neemoss, welches so wunderschön ist. Wo ist er hin?" Ikrek ist mehr als aufgebracht. "Skriga war immer eifersüchtig auf meine Edelsteine. Sie hat ihn bestimmt!"

"Oh Gott, nicht schon wieder," murmelt einer der Lakaien. "Diese beknackten Hexen haben wieder ihre Sachen verloren. Wir sollten sie lieber schnell finden bevor sie sich richtig in die Haare kriegen."



Skrigas Anfangs-Streitmacht: Skriga, Pekka, and 2 Verdammte.

Skrigas Reserve: 1 Verdammte and 3 Draugr.

Ikreks Anfangs-Streitmacht: Ikrek, Hagatha, 1 Raubgierige and 1 Barbar.

Ikreks Reserve: 2 Barbar and 2 Raubgierige.

Ausdauer der Hexenmeister: jeder Hexenmeister beginnt mit 30 Ausdauer.

Unheiltafel: Lege insgesamt vier Pestmarker auf Feld 2, 4, 6 & 8 der Seelenleiste.

SONDERREGELN UND ZIELVORGABEN

Die Lakaien versuchen die Situation zu entschärfen, indem sie die verlorenen Gegenstände finden und sie den jeweiligen Besitzern zu bringen. Alle Lakaien haben die folgende Aktion zusätzlich zu Verfügung:

► **Schatz aufheben, 1 ⚡:** ein Lakai kann einen der verlorenen Schätze in seinem Feld aufheben.

Nur Skrigas Lakaien können den Stein aufheben.

Nur Ikreks Lakaien können die Schriftrolle aufheben.

Wenn ein Lakai besiegt wird, während er einen Schatz trägt, lässt er den Schatz auf dem Feld liegen, auf dem er besiegt wurde.

Bringe den Stein zurück: Wenn einer von Skrigas Lakaien den Stein auf das Feld trägt auf dem sich Ikrek derzeit befindet, beruhigt sich die Situation ein wenig. Lege eine Wundenmarker auf Skrigas Opferleiste.

Bringe die Schriftrolle zurück: Wenn einer von Ikreks Lakaien die Schriftrolle auf das Feld trägt auf dem sich Skriga derzeit befindet, beruhigt sich die Situation ein wenig. Lege eine Wundenmarker auf Ikreks Opferleiste.

STIEGBEDINGUNGEN

Lege zwei Wundenmarker auf deine Opferleiste. Denkt daran, dass ihr auch für das Besiegen von gegnerischen Hexen oder Dämonen Wundenmarker auf eure Opferleiste legen dürft.

SZENARIO 2

ROT GEGEN WEIß

"Die weißen Kristalle sind stärker!" ruft Hagatha.

"Nein, wir brauchen die roten Kristalle! Blut ist mächtiger als Eis!" schreit Skriga.

"Du hast einfach nur Angst, nachdem du in diesem Fjord gefangen warst. Weiß!"

"Rot! Rot!"

"Lasst uns einfach diese ganzen Kristalle zerstören," murrte einer der Mortus.



Skrigas Reserve: Pekka, 3 Raubgierige and 3 Draugr.

Hagathas Reserve: Ikrek, 3 Mortus and 3 Verdammte.

Ausdauer der Hexenmeister: jeder Hexenmeister beginnt mit 33 Ausdauer.

Unheiltafel: Lege insgesamt vier Pestmarker auf Feld 2, 4, 6 & 8 der Seelenleiste.

SONDERREGELN

Die Lakaien versuchen den Streit der Hexen zu beenden, indem sie die Kristalle auf dem Altar in der Mitte zerstören. Alle Lakaien haben die folgende Aktion zusätzlich zu Verfügung:

► **Kristall aufnehmen, 1 ⚡:** ein Lakai nimmt einen Kristall in seinem Feld auf.

Nur Skrigas Lakaien können die weißen Kristalle aufheben.

Nur Hagathas Lakaien können die roten Kristalle aufheben.

Wenn der Lakai besiegt wird, lässt er den Kristall in seinem Feld fallen.

Wenn ein Lakai einen Kristall auf das Feld des Altars in der Mitte trägt, werden alle Kristalle dieser Farbe sofort zerstört. Entferne sie aus dem Spiel.

Zerstöre die weißen Kristalle: Wenn Skrigas Lakaien die weißen Kristalle zerstören, entschärfen sie die Situation ein wenig. Lege einen Wundenmarker auf Skrigas Opferleiste.

Zerstöre die roten Kristalle: Wenn Hagathas Lakaien die roten Kristalle zerstören, entschärfen sie die Situation ein wenig. Lege einen Wundenmarker auf Hagathas Opferleiste.

Denkt daran, dass die Regeln und Kartentexte, die sich auf Hexen beziehen in diesem Modus auch für die Dämonen gelten, aber die Dämonen immer noch nur die Aktionen und Reaktionen auf ihrer Dämonen-Charakterkarte zur Verfügung haben. Unter anderem werden sie sich also nicht um so belangloses Zeug kümmern wie „Brennende Hexen retten“.

Ihr beginnt dieses Szenario mit mehr Ausdauer als im ersten Szenario, aber ihr verliert dauerhaft 5 Ausdauer, wenn ihr eine Hexe aus eurer Reserve beschwört. Teilt euch eure Ausdauer und eure Streitmacht gut ein.

SIEGBEDINGUNGEN

Lege drei Wundenmarker auf deine Opferleiste. Denkt daran, dass ihr auch für das Besiegen von gegnerischen Hexen oder Dämonen Wundenmarker auf eure Opferleiste legen dürft.

ZUSÄTZLICHE KOMPONENTEN

Durch das doppelseitig bedruckte Unheil-Erschöpfungstafel Komponente aus dem Grundspiel habt ihr bereits die zwei Unheiltafeln, welche ihr braucht um die Hexe gegen Hexe Szenarios zu spielen. Ihr könnt eure verbrauchte Ausdauer auch ohne die Erschöpfungstafel im Auge behalten, indem ihr sie weiter weg von eurer „frischen“ Ausdauer haltet. Wenn ihr allerdings lieber weiterhin Erschöpfungstafeln nutzen wollt, könnt ihr euch das folgende Bild für eure private Verwendung ausdrucken.



Zur privaten Verwendung darf dieses Bild ausgedruckt werden.