

DER HEXENSABBAT



DARK RITUALS
MALLEUS MALEFICARUM

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)

Spielertester: Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Emiliano Mancini, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Andrea Novasconi, Fabrizio Ferroni, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Besonderer Dank an Krystian Gilowejno und alle Unterstützer auf Kickstarter, besonders an die, die uns Feedback zum prototypischen Material gegeben haben.

INHALTSVERZEICHNIS

SO SPIELT IHR DIE ERWEITERUNG	4
Spielmaterial	4
Spielaufbau - Hexensabbat	4
Hexensabbat in anderen Szenarien	4
NEUE REGELN	5
Das Championsystem.....	5
Der Altar.....	6
Dämonendeck für Voskor.....	7
Spezielle Charaktere.....	7
EIN NEUES GRAUEN	8
TEUFLISCHE HEXEN	10
IN DER FALLE	12
KRISTALLGEFÄNGNIS	14
DER HEXENSABBAT	16



HEXENSABBAT

Heutzutage versteht man unter einem Hexensabbat jede Art der Zusammenkunft von Hexen. Hier erfahrt ihr nun den Ursprung dieser Treffen!

Unser Trio Pekka, Hagatha und Ikrek erhält Unterstützung von einer stärkeren Hexe: Madra. Sie scheint faul und träge zu sein und bewegt sich nur auf ihrer Sänfte fort. Ihr treuer Begleiter Kakhard ist dabei immer an ihrer Seite. Doch hinter dieser Fassade ist Madra äußerst mächtig, durchtrieben und grausam. Sie versucht, die Macht eines Dämons zu erlangen, und beraubt dafür jede mögliche Quelle ihrer Energie.

Ihr Plan erreicht seinen Höhepunkt, als sich alle vier Hexen versammeln, damit Madra dem von ihr gepeinigten Dämonen Voskor seine Macht entziehen kann. Dieses Ritual nennt sie „Hexensabbat“.

SO SPIELT IHR DIE ERWEITERUNG

Hexensabbat ist eine Erweiterung für das Grundspiel *Dark Rituals: Malleus Maleficarum*, das ihr zum Spielen benötigt.

Hexensabbat enthält fünf neue Szenarien, die als kurze Kampagne entworfen wurden. Ihr könnt sie aber auch als eigenständige Szenarien spielen. Die Szenarien wurden speziell für die mächtige Hexe, den starken Dämon und die Championversionen der vier Helden aus dem Grundspiel geschrieben, die hier neu dazukommen. Ihr könnt diese Szenarien auch mit anderen Helden spielen, von denen es eine Championversion gibt.

Anmerkung: In dieser Anleitung wird aus Gründen der Textlänge das generische Maskulinum für die spielbaren Charaktere verwendet. Hiermit sind ausdrücklich alle Geschlechter gemeint!

SPIELMATERIAL

- 4 Champion
- Madra
- Voskor
- 5 Zehrende Geister
- 4 Säulen
- 4 doppelseitige Kartenteile
- 4 Champion-Heldentafeln
- 4 Champion-Aufstiegskarten und Champion-Waffenkarten
- 1 Hexen-Charakterkarte
- 1 Grimoire
- 1 Kreatur-Charakterkarte
- 1 Dämonen-Charakterkarte
- 6 Dämonenkarten
- 4 Beutekarten

SPIELAUFBAU - HEXENSABBAT

Folgt dem gewohnten Spielaufbau mit folgenden Änderungen:

- Mischt die neuen Beutekarten jeweils mit den Beutekarten derselben Heldenstufe aus dem Grundspiel.
- Legt als Helden jeweils die Champion-Aufstiegskarte für euren Helden vor euch.

HEXENSABBAT IN ANDEREN SZENARIEN

Ihr könnt das Championsystem in Szenarien aus anderen Teilen der *Dark Rituals*-Reihe verwenden und so eure Helden stärker machen. Wir empfehlen euch, dann auch die Hexe und den Dämon aus *Hexensabbat* zu verwenden, damit das Kräfteverhältnis ausgeglichen ist.

NEUE REGELN

DAS CHAMPIONSYSTEM

Das Championsystem eröffnet euch als Helden einen neuen Weg, euch im Laufe einer Partie zu verbessern.



Abbildung 1: Jeder Held hat eine Aufstiegskarte in seinem Spielbereich liegen.

Beim Spielaufbau nimmst du dir als Held die Aufstiegskarte mit dem Namen deines Helden und schiebst sie unter deine Eigenschaftstafel.

Im Laufe der Partie legst du als Held jedes Mal, wenn du 1+ Wunden bei einem Gegner verursachst, 1 Wundenmarker auf deine Champion-Aufstiegskarte. Dabei ist es egal, auf welche Art du die Wunde(n) verursachst, ob z. B. durch einen Angriff, Alchemie usw. Diese Wunden erleidest du nicht; sie zeigen lediglich an, wie weit du noch davon entfernt bist, zum Champion aufzusteigen.



Abbildung 2: Immer wenn du 1+ Wunden verursachst, lege 1 Wundenmarker auf deine Champion-Aufstiegskarte.

Sobald du die auf deiner Champion-Aufstiegskarte vorgegebene Anzahl an Wundenmarkern gesammelt hast, steigst du sofort zum Champion auf. Dies ist keine Aktion und dein Zug endet dadurch nicht. Wie in Abbildung 2 gezeigt, steigt Corday zum Champion auf, sobald 3 Wundenmarker auf ihrer Champion-Aufstiegskarte liegen.

Sobald du zum Champion aufsteigst, ersetze deine Heldentafel und Waffenkarte durch die Champion-Heldentafel und Champion-Waffenkarte deines Helden. Die Champion-Waffenkarte ist die Rückseite der Champion-Aufstiegskarte. Die Wundenmarker, die auf deiner Champion-Aufstiegskarte lagen, wirfst du ab. Achte beim Austauschen der Heldentafeln darauf, dass du deine verfügbare, verbrauchte und entzogene Ausdauer nicht durcheinander bringst.



BATTISTA

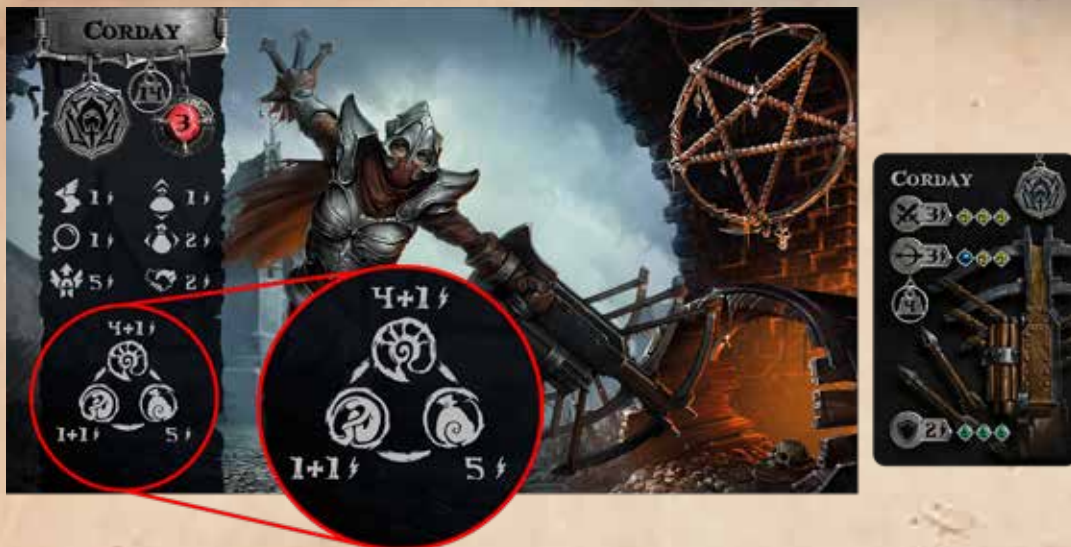


Abbildung 3: Champion-Heldentafel und Champion-Waffenkarte.

Auf deiner Champion-Heldentafel und Champion-Waffenkarte stehen neue Werte. Du erhältst z. B. mehr Ausdauer: Die Angabe „+X [ICON]“ neben den Ausdauerquellen zeigt, wie viel zusätzliche Ausdauer du jeweils erhältst. Diese nimmst du dir sofort und legst sie in deinen Ausdauervorrat. Abbildung 3 zeigt, dass Corday 2 zusätzliche Ausdauerkristalle erhält – 1 für Körper sowie 1 für Geist.

Sieh nach, was sich für deinen Helden noch ändert. Viele Aktionen haben nun andere – meist geringere – Ausdauerkosten. Die Champion-Waffenkarte ist stärker, hat aber womöglich mehr Gewicht. Daher musst du vielleicht deine ausgerüsteten Gegenstände und/oder Handkarten anpassen.

Zu guter Letzt ersetzt du noch deine Heldenminiatur durch deine Championminiatur.

Nachdem du diese Schritte ausgeführt hast, setze deinen Zug wie gewohnt fort.

DER ALTAR



Abbildung 4: Der Altar auf Kartenteil E1.

Das runde Feld in der Mitte von Kartenteil E1 ist der Altar. Er taucht in verschiedenen Szenarien auf. Mit „Altar“ ist immer dieses Feld auf dem Kartenteil gemeint. Dort ist der Schleier zwischen der Erde und dem Neemoss besonders dünn. Dies werden sich die Hexen oft zunutze machen, um mächtige Zauber zu wirken.

Jedes der vier Felder um den Altar zeigt jeweils einen kleineren Kreis. Diese Kreise sind weder eigene Felder noch Teil des Altars. Sie dienen nur als Platzierungshilfe für Säulen, falls diese im Szenario vorkommen.

VOSKORS DÄMONENDECK



Abbildung 5: Für alle Dämonendecks nutzbare Dämonenkarte.

Hexensabbat enthält 6 neue Dämonenkarten speziell für Voskor. Um ein vollständiges Dämonendeck aus 8 Karten zusammenzustellen, mischt die beiden Dämonenkarten aus dem Grundspiel mit dem Unendlichkeitszeichen unten links dazu.

SPEZIELLE CHARAKTERE

Zehrende Geister: Für die Zehrenden Geister gelten in allen Szenarien dieser Erweiterung sowie in anderen Szenarien, in denen Säulen vorkommen, etwas andere Regeln als im Grundspiel. Sie sind nach wie vor Kreaturen und können von alchemistischen Formeln sowie anderen Effekten, die sich auf Kreaturen beziehen, betroffen sein. Sie dürfen aber nicht durch Hexerei beschworen werden. Entferne daher als Hexenmeister die Hexereikarte „Zehrender Geist“ aus deinem Hexereideck. Auch trifft die übliche Einschränkung, dass es jede Kreatur nur einmal gibt, hier nicht zu. Ihre Anzahl wird nur durch die Anzahl der verfügbaren Miniaturen beschränkt.

Säulen: Säulen unterscheiden sich in ähnlicher Weise von anderen Lakaien. In der Regel sind die Säulen szenariospezifische Elemente, die durch die Sonderregeln eines Szenarios ins Spiel kommen. Hexen dürfen sie nicht mittels der „Lakai beschwören“-Aktion beschwören. Säulen sind dennoch Lakaien und können von alchemistischen Formeln oder anderen Effekten betroffen sein, die sich auf Lakaien beziehen, sofern sie nicht durch Sonderregeln des Szenarios geschützt sind.



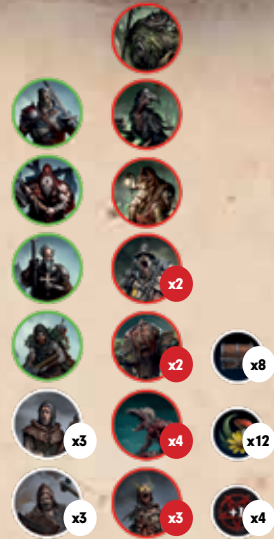
WOLGAR

SZENARIO 16 EIN NEUES GRAUEN

„Im Kampf gegen diese Menschen stecken wir eine Niederlage nach der anderen ein und die Dämonen sind auch keine sonderliche Hilfe. Vielleicht sollten wir einfach nach Hause zurückgehen ...“, sagt Hagatha. Es ist schwer zu sagen, ob sie entmutigt oder einfach nur hungrig ist.

„Vielleicht könnte eine weitere Hexe Abhilfe schaffen. Madra wusste immer einen Ausweg.“

„Wir müssen uns aber etwas einfällen lassen, um sie hierher zu locken. Ihr haben immer grausame Dinge gefallen ...“, grübelt Pekka. „Was haltet ihr davon, wenn wir dafür sorgen, dass sich die Dorfbewohner gegenseitig umbringen? Das sollte funktionieren.“



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 2, 5 und 7 der Seelenleiste.

SONDERREGELN

Faulenzen auf dem Neemoss: Als Hexenmeister darfst du in diesem Szenario mit der „Hexe beschwören“-Aktion nicht Madra beschwören.

Madra beschwören: Die Hexen kontrollieren die Besessenen Leibeigenen und lassen sie die anderen Leibeigenen im Dorf angreifen. So wollen sie Madras Aufmerksamkeit erregen, damit sie die Gleichzeitigkeit nutzt und auf die Erde kommt.

Zu viel des Bösen: Sobald 6 Besessene Leibeigene im Spiel sind, dürfen die Hexen die „Besitz ergreifen“-Aktion nicht mehr nutzen.

ZIELVORGABEN

Helden: Die Helden müssen die Gräueltaten verhindern! Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn:

- keine Besessenen Leibeigenen mehr im Spiel sind.

„Das war ja entsetzlich! Schlimm genug, dass diese Kreaturen über uns herfallen. Aber warum hetzen sie die Dorfbewohner aufeinander?“, wundert sich Corday schockiert von den heutigen Ereignissen.

„Wer weiß, was in den Köpfen dieser Monster vorgeht.“

Hexenmeister: Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- 3 Leibeigene von Besessenen Leibeigenen besiegt wurden.

Ein beißender Gestank erfüllt die Luft, als sich das Pentagramm mit Energie auflädt. Über dem Boden ziehen Rauchwolken auf und er beginnt zu beben. Plötzlich ertönt ein Donnerschlag. Danach wird es still und der Rauch legt sich.

„Was treibt ihr drei denn Schönes? Kann ich mitmachen?“, Madra liegt faul auf ihrer Sänfte und lässt sich von Kakhard wie eine Katze kralen.“



CORDAY

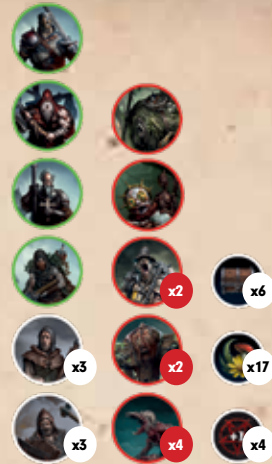
SZENARIO 17

TEUFLISCHE HEXEN

„Irgendwas machen die Hexen anders“, murmelt Curthouse und ist in Gedanken beim letzten Zusammenstoß.

„Sie töten die Dorfbewohner nicht nur, um sie zu fressen, sondern einfach zum Spaß“, entgegnet Battista angewidert.

„Nein, das ist es nicht. Ich denke, sie opfern Leute aus dem Dorf für ein neues Ritual. Aber es scheint grausamer zu sein als sonst ...“, überlegt Corday.



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3, 5 und 7 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.

Voskor beschwören: Sobald 4 Wundenmarker auf der Opferleiste liegen, gelangt Voskor durch die Gleichzeitigkeit auf die Erde. Als Hexenmeister stellst du Voskor auf ein beliebiges Feld mit Pentagramm.

ZIELVORGABEN

Helden: Die Helden müssen irgendwie verhindern, dass der Dämon auf die Erde kommt. Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn ihr eine der folgenden Zielvorgaben erfüllt:

- Es sind 2 Brennende Hexen gleichzeitig im Spiel, bevor der Dämon beschworen wurde.

„Wenn das Feuer ihnen doch nur ein für alle Mal den Garaus machen würde“, sagt Wolgar und wischt das Blut von seiner Rüstung.

„Bleibt stark, Bruder. Wir werden einen Weg finden, dem Ganzen ein Ende zu bereiten“, entgegnet Battista. Die Grimasse, die er zieht, soll ein aufmunterndes Lächeln sein.

- Oder besiegt den Dämon, nachdem er beschworen wurde.

„Dieser Dämon war größer als alle anderen, gegen die wir

bisher gekämpft haben!“, Cor-day ist noch ganz adrenalingleladen vom Kampf.

„Ja, sie scheinen mit ihren Übeltaten immer stärkere Monster heraufzubeschwören.“ stimmt Wolgar geschockt zu.

Hexenmeister: Die Hexen müssen den Dämon mit Blut besänftigen. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- der Dämon einen Leibeigenen besiegt.

Madra blickt seelenruhig auf das, was vom Dorf noch übrig ist. Kakhards Hände fahren über Madras Wunden. Erst heilen sie sie, dann reißen sie sie mit scharfen Fingernägeln wieder auf.

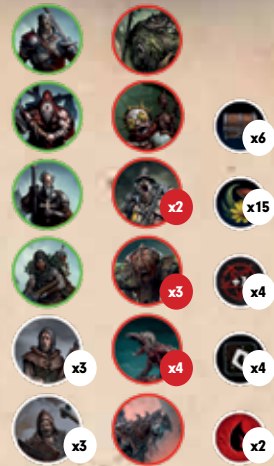
„Diese Welt kann ein wenig mehr Blut vertragen. Aber ich denke, sie wird mir gute Dienste leisten.“



CURTHOUSE

SZENARIO 18 IN DER FALLE

„Dieser Ort hat euch schwächlich werden lassen. Ihr beschwört einen Dämon und lasst euch dann von ihm angreifen oder seht zu, wie die Menschen ihn verbannen. Ich zeig euch, wie man's richtig macht! Durch mein Ritual wird sich Voskor meinem Willen beugen und ich werde ihn an diese Welt binden. Dieser Dämon ist so dumm. Er wird mir schnurstracks in die Falle gehen!“ Madra keucht nach ihrem Wutausbruch und schlägt Kakhards sanft streichelnden Hände zur Seite.



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3, 5 und 7 der Seelenleiste.
Dämonendeck: Mische 8 Karten zu Voskors Dämonendeck.

SONDERREGELN

Marker: Nehmt 2 Wundenmarker mit Wunden auf beiden Seiten und 4 Wundenmarker mit Runensteinen auf der Rückseite. Legt alle mit der Wunde nach oben und mischt sie gut durch. Platziert sie an den 6 in der Abbildung gezeigten Stellen auf dem Spielplan. Achtet darauf, dass dabei nicht zu sehen ist, welche die 4 Runensteinmarker sind.

Madras Ritual: Madra hat ihr Ritual eingeleitet. 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. Sobald die Opferleiste voll ist, ist das Ritual abgeschlossen. Dann umgibt ein mächtiger Zauber den Altar, der dafür sorgen wird, dass sich Voskor Madras Willen beugt.

Dämon unterwerfen: Madra hat Voskor mit einem Schutzzauber belegt. Bis das Ritual abgeschlossen ist, kann der Dämon in keinster Weise verwundet werden. Er darf aber wie üblich aktiviert werden. Sobald das Ritual abgeschlossen ist, hebt Madra den Schutzzauber auf und als Helden dürft ihr Voskor ganz normal angreifen. Dann sucht der Dämon Zuflucht in der starken Magie, die den Altar umgibt. Er ahnt nicht, dass Madra ihm damit eine raffinierte Falle gestellt hat.

Runensteine tragen: Die mächtigen Runensteine in der Umgebung sprechen auf Madras Magie an. Die Helden spüren, dass die Steine in der Nähe sind, aber sie müssen sie erst finden. Wenn du als Held keinen Runenstein trägst, darfst du mit der „Aufheben/Fallenlassen“-Aktion einen Wundenmarker auf deinem Feld aufdecken. Wenn es ein Runenstein ist, lege ihn vor dich; dein Held trägt nun diesen Runenstein. Wenn nicht, entfernst du den Wundenmarker einfach. Da die Runensteine sehr mächtig sind, kannst du als Held nur 1 Runenstein auf einmal tra-

gen, aber du darfst ihn aufheben/fallenlassen und geben/nehmen. Wenn du besiegt wirst, während du einen Runenstein trägst, lässt du ihn auf deinem Feld fallen. Die Dunkle Legion darf in keinster Weise mit den Runensteinen interagieren.

ZIELVORGABEN

Helden: In den Runensteinen liegt der Schlüssel, mit dem sich Madras Ritual aufhalten lässt. Wenn alle 4 Helden einen Runenstein tragen, entziehen die Steine den Helden einen Teil ihrer alchemischen Kräfte und unterbrechen Madras Ritual. Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn ihr eine der folgenden Zielvorgaben erfüllt:

- Jeder Held trägt einen Runenstein, bevor die Hexen ihr Ritual abschließen.

„Was ist passiert? Ich fühle mich fast schon normal. Erschöpft, aber normal!“, meint Wolgar. Auf einmal sieht man ihm sein Alter an.

„Wir haben Glück, dass diese Runen mehr von Magie verstehen als wir!“, lacht Battista und betrachtet den Stein in seiner Hand. „Runenstein? Ich denke, jetzt ist es nur noch ein gewöhnlicher Stein.“ Er wirft ihn auf Madra, die sich aber schnell zurückgezogen hat und schon außer Reichweite ist.

- Oder besiegt den Dämon, nachdem das Ritual abgeschlossen ist und Madra den Schutzzauber aufgehoben hat.

„Das wird langsam zur Gewohnheit, Freunde!“, ruft Curthouse. „Diese Dämonen werden bald gelernt haben, dass sie vor uns flüchten sollten!“

Corday sieht sich einen der Runensteine an. Er ist inzwischen kalt und inaktiv. „Ich

bin sicher, es hätte einen einfacheren Weg gegeben, das hier zu beenden“, murmelt sie. Sie lässt den Stein fallen und beginnt, ihren Dolch sauberzumachen.

Hexenmeister: Madras Falle für den Dämon muss zuschnappen. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- der Dämon den Altar erreicht, nachdem das Ritual abgeschlossen wurde.

Blaues Licht pulsiert um den Altar und leuchtet immer heller, während Voskor vor Schmerz schreit. Alle Augen sind auf den Dämon gerichtet, der sich krampfartig unter Qualen windet. Als Licht und Geräusche unerträglich zu werden drohen, reißt eine riesige Explosion jeden zu Boden – außer Madra.

„Na bitte, das dürfte ihm eine Lehre gewesen sein!“

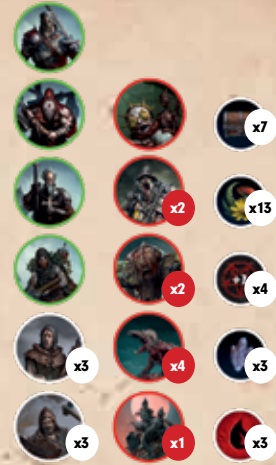
SZENARIO 19

KRISTALLGEFÄNGNIS

„Die Hexen führen was im Schilde! Ihr kennt doch diese alte Säule, die in Kristall gehüllt ist? Ich habe gesehen, wie eine Hexe den Kristall zerschmettert hat! Die Säule steht noch, aber sie leuchtet!“, berichtet der alte Wachmann keuchend. Offen gesagt wirkt der Bauer neben ihm so, als wäre eher er für einen Kampf gemacht.


„Ich habe schon einmal gesehen, dass Kristalle genutzt werden, um die Magie in Gegenständen zu unterdrücken. Vielleicht wuchs dieser Kristall nicht von Natur aus dort, sondern wurde absichtlich an der Säule angebracht, um ihre Magie zurückzuhalten“, meint Corday. Sie hat auf ihren Reisen schon viele seltsame Dinge gesehen.

„Wenn wir die Kristallsplitter finden, können wir die Säule vielleicht wieder ruhig stellen“, schlägt Wolgar vor. „Dass die Säule leuchtet, sagt uns, dass wir wahrscheinlich nicht viel Zeit haben.“



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3, 5 und 7 der Seelenleiste.

SONDERREGELN

 **Marker:** Nehmt 3 Wundenmarker mit Wunden auf beiden Seiten und 3 Wundenmarker mit Kristallsplittern auf der Rückseite. Legt alle mit der Wunde nach oben und mischt sie gut durch. Platziert sie an den 6 in der Abbildung gezeigten Stellen auf dem Spielplan. Achtet darauf, dass dabei nicht zu sehen ist, welche die 3 Kristallsplittermarker sind.

Inaktive Säule: Durch Madras Zauber wurde der Kristall zersplittert, der die Magie der Säule unterdrückt hat. Doch es wird noch eine Weile dauern, bis die Säule genug Energie vom Neemoss bezogen hat, damit Madra mit ihrer Hilfe Zehrende Geister beschwören kann. Lege als Hexenmeister am Ende jeder Runde für die vergangene Zeit 1 Wundenmarker auf die Opferleiste. Solange die Opferleiste noch nicht voll ist, ist die Säule inaktiv. In dieser Zeit kann die Säule in keinster Weise angegriffen werden und ihre Aktion darf nicht genutzt werden, um Zehrende Geister zu beschwören.

Aktive Säule: Sobald die Opferleiste voll ist, ist die Säule kein lebloser Stein mehr. Sie darf von dir als Hexenmeister aktiviert werden, um mit ihrer Aktion Zehrende Geister zu beschwören. Sie darf auch wie jeder andere Lakai angegriffen und besiegt werden.

Den letzten Tropfen aussaugen: Die Zehrenden Geister können die Ausdauer der Helden aussaugen. Madra wiederum entzieht den Geistern ihre Kraft, damit sie mächtig genug bleibt, um Voskor im Zaum zu halten. Wenn die Zehrenden Geister den letzten Tropfen Ausdauer eines Helden aussaugen, ist die Kraft, die auf Madra übergeht, besonders erfüllend. (Als Helden erhaltet ihr die Ausdauer, die ihr durch die Zehrenden Geister verbrauchen müsst, wie gewohnt zu Beginn der nächsten Runde zurück.)

Kristallsplitter sammeln: Die Splitter des Kristalls, der die Säule schützend eingehüllt hatte, sind überall verstreut. Mit Glück finden die Helden einige größere Kristallsplitter. Wenn du als Held keinen Kristallsplitter trägst, darfst du mit der „Aufheben/Fallenlassen“-Aktion einen Wundenmarker auf deinem Feld aufdecken. Wenn es ein Kristallsplitter ist, lege ihn vor dich. Wenn nicht, entfernst du den Wundenmarker einfach. Da die Kristallsplitter sehr mächtig sind, kannst du als Held nur 1 Kristallsplitter auf einmal tragen, aber du darfst ihn aufheben/fallenlassen und geben/nehmen. Wenn du einen Kristallsplitter trägst und besiegt wirst, lässt du ihn auf deinem Feld fallen. Die Dunkle Legion darf in keinster Weise mit den Kristallsplittern interagieren.

Säule ruhigstellen: Solange die Säule inaktiv ist, reicht die Kraft der Kristallsplitter noch aus, um die Säule ruhigzustellen. Wenn ihr als Helden 3 Kristallsplitter auf dem Feld der Säule fallenlasst, wird ihre Verbindung zum Energiestrom des Neemoss getrennt.

Hexe umhüllen: Nichts ist, wie es scheint. Die Kristallsplitter haben ihren eigenen Willen. Sobald die Säule aktiv ist, treiben die Kristallsplitter euch Helden dazu, sie anders einzusetzen: Sie wollen eine Hexe umhüllen. Wenn du als Held einen Kristallsplitter auf dem Feld einer Hexe fallen lässt, darf sich diese Hexe für den Rest der Runde nicht bewegen – sie ist kristallumwachsen. Sie darf aber all ihre anderen Aktionen ausführen. Legt den Kristallsplittermarker zur Erinnerung auf die Hexen-Charakterkarte. Als Hexenmeister nimmst du am Ende der Runde den Marker herunter und legst ihn auf das Feld der Hexe, um anzuzeigen, dass sie sich vom Kristallbewuchs befreien konnte.

ZIELVORGABEN

Helden: Madra darf ihren Plan nicht vollenden. Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn ihr eine der folgenden Zielvorgaben erfüllt:

- Bringt alle 3 Kristallsplitter zurück zur Säule und stellt die Säule ruhig.

Die Säule hört sofort auf zu leuchten und scheint nichts weiter zu sein als ein einfacher gravierter Stein. Gerade als die Helden beginnen, sich zu entspannen, trauen sie ihren Augen kaum: Die Kristalle rollen langsam auf die Säule zu. Am Fuß der Säule angekommen, beginnen sie, wieder die ganze Säule zu umwachsen.

- Oder folgt dem Willen der Kristallsplitter und besiegt eine kristallumwachsene Hexe.

„Habt ihr das gespürt? Es war, als würde der Kristall mir sagen, was ich tun soll!“ Corday hat schon vieles gesehen, aber sie klingt wirklich beunruhigt.

„Ja, es scheint, als müssten die Kristalle eine magische Quelle umgeben“, sagt Wolgar.

„Dann hatten wir ja Glück, dass sie nicht uns umhüllen wollten.“ Die anderen drei Helden sehen Battista entsetzt an.

Hexenmeister: Madra muss mächtiger werden! Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- die Zehrenden Geister innerhalb einer Runde von 2 Helden den letzten Tropfen aussaugen.

„Ahhh, das sollte genügen“, sagt Madra entzückt. „Lasst uns den Dämon noch mal beschwören. Wollen wir doch mal sehen, ob er sich mir immer noch widersetzen kann.“

SZENARIO 20 DER HEXENSABBAT

„Versammelt euch, Schwestern. Ich bin bereit für den Hexensabbat! Ich habe die Macht, dem Dämon meinen Willen aufzuzwingen und mir seine Magie zu eigen zu machen. Mithilfe der Säulen und ihrer Verbindung zum Neemoss werde ich meine Kraft noch weiter steigern. Dann beschwöre ich Voskor und breche seinen Geist. Nun los, bereitet alles vor! Jede von uns muss eine Säule beschwören. An die Arbeit!“

Madra kommandiert die anderen Hexen herum, als wäre sie selbst ein Dämon. Überraschenderweise gehorchen sie.



Unheittafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3, 5 und 7 der Seelenleiste.
Dämonendeck: Mische 8 Karten zu Voskors Dämonendeck.

F4	A5	A6
E3	E1	E2

SONDERREGELN

Sequenzieller Spielaufbau: Dieses Szenario ist in Akte unterteilt. Die Akte 1–4 bestehen jeweils aus 1 Runde, Akt 5 aus mehreren. Zu Beginn jeder Runde legst du als Hexenmeister 1 Wundenmarker auf die Opferleiste. Den Marker zu Beginn der fünften Runde legst du in die Mitte dieser Leiste. So wisst ihr immer, welchen Akt ihr gerade spielt. Immer wenn ein neuer Akt beginnt, kommt ein neuer Teil des Spielaufbaus hinzu:

Akt 1 – Zu Beginn von Akt 1 baut ihr den Spielplan mit den 4 gelb hervorgehobenen Kartenteilen auf. Platziert von den Miniaturen und Markern jeweils ihre ganz links angegebene Anzahl.

Akt 2 – Fügt das blau hervorgehobene Kartenteil hinzu und platziert dort von den Miniaturen und Markern jeweils ihre mittig angegebene Anzahl.

Akt 3 – Fügt das rot hervorgehobene Kartenteil hinzu und platziert dort von den Miniaturen und Markern jeweils ihre ganz rechts angegebene Anzahl.

Akt 4 – Kein zusätzlicher Spielaufbau.

Akt 5 – Prüft jedes der vier Felder um den Altar: Ist auf einem Feld mindestens 1 Hexe, stellt 1 Säule auf dieses Feld. Habt ihr mindestens 1 Säule platziert, stellt Voskor auf den Altar.

Akt 5 ist der letzte Akt und kann bis zum Sieg einer Seite über mehrere Runden gehen. Ihr legt in diesen Runden keine weiteren Wundenmarker auf die Opferleiste.

Den Dämon verbannen: Voskor ignoriert die Lebenspunkte auf seiner Charakterkarte. Er kann nicht auf die übliche Weise verwundet oder geheilt werden. Der einzige Weg, den Dämon zu verbannen, ist alle Säulen zu zerstören, die die Hexen zu Beginn von Akt 5 beschworen haben.

ZIELVORGABEN

Helden: Die Helden müssen verhindern, dass Madra Voskor ihren Willen aufzwingt. Hat sie sich erst einmal die Macht des Dämons zu eigen gemacht, wird sie unaufhaltbar sein. Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn ihr eine der folgenden Zielvorgaben erfüllt:

- Verhindert, dass die Hexen zu Beginn von Akt 5 überhaupt eine Säule beschwören.
- Oder verbannt den Dämon.

„Neeein! Ich habe so hart daran gearbeitet! Was fällt euch ein, mir einen Strich durch die Rechnung zu machen?!“, entfährt es Madra. Schwer zu sagen, ob es ein wütender oder gequälter Schrei war. „Hier gibt es für mich nichts zu holen. Der Neemoss ist und bleibt mein Zuhause!“

Die Luft flimmert, als Madra die Gleichzeitigkeit lenkt und von einem tosenden Luftwirbel verschluckt wird.

Die Helden sehen sich um. Auch alle anderen Anhänger der Dunklen Legion sind verschwunden.

„Unsere Arbeit ist getan“, sagt Wolgar mit fester Stimme und schließt Curthouse in die Arme.

„Zumindest hier ist sie das“, berichtet ihn Battista ausdruckslos – wohlwissend, dass ihre Geschichte hier noch nicht endet.

Hexenmeister: Madra zwingt Voskor, etwas fast Unmögliches zu vollbringen, um ihm zu zeigen, wer das Sagen hat. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- Voskor 2 Helden innerhalb einer Runde besiegt.

„Das reicht!“, befiehlt Madra. „Du bist es nicht wert, Dämon genannt zu werden, wenn du für einfache Hexen den Laufburschen spielst! Überlass mir deine Macht!“

Der Dämon gerät ins Wanken und hält inne. Blaue Lichtblitze zischen durch die Luft und strömen vom Dämon in die Säulen. Als die Energiestrahlen schließlich nachlassen, bricht Voskor zusammen.

„Und nun gebt sie mir!“ Madra zittert erwartungsvoll während Kakhards Hände beruhigend über ihre Stirn streicheln. Die Säulen leuchten und setzen gleichzeitig ihre Energie frei.

„Neeeeein!!!!“ schreit Madra verzweifelt, als die Energieblitze von den Säulen in einem gebündelten Strahl auf Kakhards treffen. „Neeeeein!! Es ist meine Macht!! MEINE!!“



ZEHRENDE GEISTER



SÄULEN



VOSKOR



MADRA:

Wie sie so auf ihrer Sänfte liegt, scheint Madra zu faul zu sein, sich um irgendetwas zu kümmern. Gut, dass Kakhard stets an ihrer Seite ist und jedem ihrer Bedürfnisse nachkommt. Doch der Schein trügt. Sieht man sich Madras merkwürdig geformtes Gesicht näher an, blickt man hinter die Fassade: Madra ist beinahe allsehend und genießt es, in anderen Realitäten zu leben. Sie beobachtet die Grausamkeiten, die sich überall auf dem Neemoss ereignen – auch wenn sie sich an dem Spaß nicht beteiligen kann.

Doch das ist noch nicht alles. Madra ist nicht nur eine stille Beobachterin. Jedes Mal, wenn sich eine Gräueltat vor ihren Augen ereignet, zwackt sie ein bisschen von der Energie für sich ab. Wer weiß, was für Kräfte sie entfesselt, sollte sie jemals aktiv werden ...



DARK RITUALS
MALCEUS MALEFICARUM