



MASSIVE DARKNESS 2 HÖLLENSCHLUND



REGELN & QUESTS



KAPITEL

SPIELMATERIAL	3	QUESTS	37
WAS BISHER GESCHAH	6	TUTORIAL	37
SPIELÜBERSICHT	7	DER WEG IN DEN HÖLLENSCHLUND	38
GRUNDKONZEPTE	8	DER UMWEG	39
WÜRFEL	8	DAS DÄMONENARTEFAKT	40
HELDENTABLEAU	8	DAS VERFLUCHTE SCHWERT	41
HELDENKARTEN	9	DAS HÖLLENLABYRINTH	42
FERTIGHEITSKARTEN	9	DIE HORRORBESTIE	43
SCHATZBEUTEL	9	DER VERDERBTE ENGEL	44
GEGENSTANDSKARTEN	10	DIE SEELENSAMMLER	46
GEGNERKARTEN	10	DIE SEELENSCHLÜSSEL	48
KARTENTEILE	12	IM HÖLLENSCHLUND	50
TÜRKARTEN	12	SPIELÜBERSICHT	52
SPIELVORBEREITUNG	13		
SPIELABLAUF	16		
1. HELDENPHASE	16		
2. GEGNERPHASE	23		
3. STUFENAUFSTIEGSPHASE	25		
4. FINSTERNISPHASE	26		
WEITERE REGELN	26		
LICHT UND SCHATTEN	26		
DUNGEONSTUFE	26		
BOSSE	27		
SONDERFÄHIGKEITEN	28		
ZUSTANDSMARKER	28		
ANDERE MARKER UND ZONEN	29		
DAS SPIEL ALLEIN	29		
DIE HÖLLE IST LOS	29		
MEHRERE MÖGLICHKEITEN	29		
HELDENKLASSEN	30		
MAGIER	30		
PALADIN	32		
BERSERKER	32		
SCHURKE	33		
SCHAMANE	34		
WALDLÄUFER	35		
SIEG ODER NIEDERLAGE	35		
INDEX	36		

CREDITS

AUTOREN: Alex Olteanu (Leitung) und Marco Portugal • **BASIEREND AUF EINEM SPIEL VON:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien und Nicolas Raoult • **ENTWICKLUNG:** Fábio Cury (Leitung) • **SPIELREGELN:** Michael John Hurley • **PRODUKTION:** Guilherme Goulart (Leitung), Raquel Fukuda (Leitung), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan und Gregory Varghese • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG:** Mathieu Harlaut
ILLUSTRATIONEN: Edouard Guiton (Leitung), Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni und Prosper Tipaldi • **LAYOUT:** Louise Combal (Leitung), Marc Brouillon, Fabio de Castro • **MINIATUR-FOTOGRAFIEN:** Jean-Baptiste Guiton • **MODELLIERUNG:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero und Raúl Fernandez • **MODELLIERUNGSTECHNIK:** Vincent Fontaine • **RENDERING:** Edgar Ramos • **REDAKTION:** Eric Kelley • **HERAUSGEBER:** David Preti • **LEKTORAT:** Jason Koepp und Robert Fulkerson • **TESTSPIELER:** Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in Gedenken), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Bisconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp und João José Gois

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG UND REDAKTION: Sebastian Klinge, Marvin Pietsch und Franziska Wolf
SATZ UND LAYOUT: Max Breidenbach und Monika Planeta

SPIELMATERIAL

6 HELDENTABLEAUS



18 WÜRFEL



6 HELDENBASEN



18 STUFENSTIFTE



6 HELDENMINIATUREN UND HELDENKARTEN



Gheta

Sir Ronen

Nahias



1 Zauberamulett-Tafel



1 Element-Tafel



2 Geister-Übersichten



1 Eisgeist-Marker



4 Elementmarker



Irk

Feydra

Mathrin



1 Haltungsmarker



1 Feuergeist-Marker



1 Schamanen-Startfertigkeit



1 Berserker-Tafel



14 Waldläufer-Pfeilkarten



1 Schurken-Werkzeugbeutel



24 Schurkenmarker



2 Schurken-Effektkarten



1 Paladin-Tafel



3 Weihemarker

8 DOPPELSEITIG BEDRUCKTE KARTENTEILE



1 Finsternisleiste



1 Finsternismarker



1 doppelseitig bedruckte Bosstafel

62 GEGNERMINIATUREN



6 Gefallene Engel (Scherge) 1 Gefallener Engel (Anführer) 6 Untote (Scherge) 1 Untoter (Anführer) 6 Satyrn (Scherge) 1 Satyr (Anführer) 6 Dämonen (Scherge) 1 Dämon (Anführer)



6 Feuerwesen (Scherge) 1 Feuerwesen (Anführer) 6 Skelette (Scherge) 1 Skelett (Anführer) 6 Höllenkobolde (Scherge) 1 Höllenkobold (Anführer) 6 Gargoyles (Scherge) 1 Gargoyle (Anführer)



Der Ghul Lyidan, Lord der Incubi Andra Ytheria, Königin der Untoten Erzengel Michael Der Schnitter





78 FERTIGHEITSKARTEN

13× Paladin

13× Schurke

13× Magier



13× Berserker

13× Waldläufer

13× Schamane



6 Schattenfluch-Set-Effektkarten



30 Türkarten

220 GEGENSTANDSKARTEN

160 Gegenstände (Startausrüstung sowie gewöhnliche, seltene und epische Schätze)

60 Hordengegenstände (in den Stufen 1-2, 3-4 und 5)



24 HORDENKARTEN

(in den Stufen 1-2, 3-4 und 5)

12 WANDERNDEN-MONSTER-KARTEN

(in den Stufen 1-2, 3-4 und 5)



2 Brückenteile



6 Stufentafeln



58 Gesundheitsmarker (in 4 Arten)



45 Manamarker (in 2 Arten)



5 Zielmarker



54 Schatzmarker (gewöhnlich, selten und episch)



4 Brunnen



28 Beute-marker



25 Feuer-/Eis-Marker



12 Zeit-/Verderbnis-Marker



15 Gegner-marker



6 Aktivierungsmarker



1 Schatzbeutel



3 normale Portale



1 Wanderndes-Monster-Portal



4 Bärenfallen



15 normale Truhen



15 Türmarker



6 Säulen



3 Lebensbringer-Marker



6 Dornenfallen



4 Schmiede-Marker



4 große Truhen



◆ WAS BISHER GESCHAH ◆

Im Jahrzehnt nach der Invasion der Großen Finsternis haben sich die Lichtbringer zu mehr als einer Abenteurergruppe entwickelt. Mit den angehäuften Schätzen aus ihrem Kampf gegen die Große Finsternis gründeten sie die Lichtbringer-Gesellschaft, eine Gilde für Helden, Abenteurer, Künstler, Forscher, Krieger und Diplomaten. Ihre Mission war es, die Welt zu vereinen und dabei nur als letztes Mittel Gewalt anzuwenden.

In dieser Zeit war ihre Mission von großem Erfolg gekrönt, vor allem dank der Unterstützung verschiedener Kirchen und der Kaiserin von Crondar. Die Kirchen hatten sich während der ersten Großen Finsternis als wahrlich ungeeignet erwiesen, ihre Anhänger zu schützen. Nun wollten sie sich eifrig zeigen, irgendetwas tun, um ihre Gläubigen zurückzugewinnen. Crondar hatte schon immer für Gleichheit und Gerechtigkeit gekämpft. Obwohl es eine kleine Nation ist, befindet sich seine Hauptstadt sowohl an der meist bereisten Wasserstraße als auch an der meist bereisten Landstraße. Man nennt Crondar nicht umsonst den Scheideweg der Welt. Der perfekte Ort also für das Hauptquartier der neu gegründeten Lichtbringer-Gesellschaft und ihre Initiative.

Der Rat von Crondar ist eine Zusammenkunft staatlicher Oberhäupter und Vertreter der verschiedenen Nationen. Er wurde gegründet, um Frieden und gegenseitiges Verständnis zu fördern, Hilfe sowie Unterstützung zu bieten und die zivilisierten Nationen vor Marodeuren, Monstern und anderen Feinden jenseits seiner Grenzen zu schützen, die sie um des Chaos' Willen in Schutt und Asche zu legen gedachten.

Eine Zeit lang hatten sie damit Erfolg. Es herrschte Frieden und für zwei wunderbare Jahre bekriegten sich keine Nationen um Territorien oder Rohstoffe, und keinem Banditenreich entsprang ein Kriegsherr. Selbst die Monster der Hinterlande gaben kein Lebenszeichen von sich. Doch dann begannen die Träume ...

Zauberer, Hexen, Magier, einfach jeder mit magischem Talent träumte davon, wie die Welt in einen riesigen, höllischen Schlund stürzte. Sie träumten von brennendem Wasser und aschener Luft. In den Träumen stand jedes Wesen, ob Mensch oder Elf, Zwerg oder Gnom, Zentaur oder Riese, in Flammen. Das war keine mystische Laune des Schicksals, keine Woge im Äther. Es war eine Prophezeiung. Eine Vorwarnung.



Das Erste Reich, wie wir es nennen, ist nur eines von vielen Reichen, die durch den Äther treiben. Es kann vorkommen, dass sich diese Reiche im selben Raum auf unterschiedlichen Ätherebenen überschneiden. Das führt dazu, dass sich Portale zwischen den Reichen öffnen, womit katastrophale Folgen einhergehen. Allerdings waren diese Verbindungen bisher selten, die Überschneidungen kurz und die Portale hielten höchstens ein paar Tage. Bisher.

Nun strömen Dämonen und Engel durch die neuen Risse und bekämpfen alle, die sich ihnen in den Weg stellen.

Die Große Finsternis ist zurück.



WARUM SO DUNKEL?

Die Finsternis ist nicht nur der Name eines mysteriösen Gegenspielers, sondern auch ein euch umgebender Verbündeter. Licht und Schatten auf den Kartenteilen spielen eine zentrale Rolle: Früher oder später müssen sich sogar die Erben der Lichtbringer in den Schatten verbergen, um ein tödliches Versteckspiel mit ihren schrecklichen Feinden zu spielen.

◆ SPIELÜBERSICHT ◆

Massive Darkness 2: Höllenschlund ist ein kooperativer Hack-and-Slash-Dungeon-Crawler für 1 bis 6 Spieler ab 14 Jahren. Ihr übernehmt die Rolle der Lichtbringer: Helden, die für den Kampf gegen die wachsende Finsternis ausgebildet wurden. Jeder von euch wählt einen Helden mit eigenem Spielmaterial und einer eigenen Spielweise.

Massive Darkness 2: Höllenschlund ist die Fortsetzung von *Massive Darkness*. Der nun noch erbittertere Kampf führt die kühnen Lichtbringer dieses Mal in die Hölle selbst, wo sie nach dem Ursprung der Finsternis suchen. Wählt eine Quest, erkundet die Dungeons, bekämpft Monster, findet neue Ausrüstung und bringt Licht in die Finsternis.

Um eine Quest zu gewinnen, müsst ihr die jeweiligen Ziele erfüllen. Sobald ihr alle Siegbedingungen erfüllt habt, endet die Partie sofort und ihr geht siegreich hervor. Ihr scheitert, sobald ihr einen Lebensbringer-Marker ausgeben müsst und keine mehr habt, oder sobald ihr bestimmte Situationen aus der Questbeschreibung erreicht habt.

Massive Darkness 2: Höllenschlund wird über mehrere Runden gespielt. Jede dieser Runden besteht aus 4 Phasen:

◆ 1. HELDENPHASE

Jeder Spieler führt mit seinem Helden Aktionen durch, um z.B. den Dungeon zu erkunden, Monster zu bekämpfen oder Gegenstände zu tauschen. Diese Phase wird ab Seite 16 beschrieben.

◆ 2. GEGNERPHASE

Jetzt ergreifen die Gegner die Gelegenheit, zurückzuschlagen und die Helden zu bekämpfen! Diese Phase wird ab Seite 23 beschrieben.

◆ 3. STUFENAUFSTIEGSPHASE

Die Spieler geben die gesammelte Erfahrung aus, um die Stufe ihrer Helden zu erhöhen. Dadurch verbessern sich die Werte der Helden, sie erhalten neue Fertigkeiten und die Wahrscheinlichkeit steigt, bessere Gegenstände zu finden. Diese Phase wird auf Seite 25 beschrieben.

◆ 4. FINSTERNISPHASE

Die Finsternis wird stärker und bringt möglicherweise neue Gegner in den Dungeon. Diese Phase wird auf Seite 26 beschrieben.

Nachdem alle Phasen abgeschlossen sind, endet die Runde und eine neue beginnt mit demselben Ablauf. Ihr spielt so lange, bis die Helden entweder ihre Ziele erfüllt haben oder der Finsternis zum Opfer gefallen sind!

GRUNDKONZEPTE

WÜRFEL

Es gibt 5 verschiedene Würfelarten in unterschiedlichen Farben:

- : Die gelben und orangen Würfel sind Angriffswürfel, die sowohl von den Helden als auch von den Gegnern verwendet werden. Die orangen Würfel haben ein größeres Schadenspotenzial, während die gelben Würfel Mana erzeugen können.
- : Die blauen Würfel sind Verteidigungswürfel, die sowohl von den Helden als auch von den Gegnern verwendet werden.
- : Der violette Würfel ist der Schattenwürfel, der nur von den Helden verwendet wird, wenn diese aus einer Schattenzone angreifen. Er wird zusammen mit den üblichen Angriffswürfeln geworfen und bringt zusätzliche Bonusse.
- : Die schwarzen Würfel sind Gegnerwürfel, die Gegner sowohl beim Angreifen als auch beim Verteidigen verwenden.

WÜRFELERGEBNISSE

- : Jedes -Ergebnis fügt 1 Schaden bei einem Angriff zu. Wenn dieser Schaden nicht blockiert wird, werden Wunden zugefügt.
- : Jedes -Ergebnis stellt 1 Mana des angreifenden Helden wieder her.
- : Jedes -Ergebnis blockiert 1 Schaden durch einen Angriff.
- : Erlaubt einem Helden, seine Schattenfähigkeit auszulösen.
- : Jedes -Ergebnis fügt dem angreifenden oder verteidigenden Helden 1 Wunde zu. können nicht blockiert werden.
- : Löst die Sonderfähigkeit eines Gegners aus, die auf seiner Karte beschrieben wird.

HELDENTABLEAU

Jeder Spieler hat sein eigenes Tableau, auf dem er die Erfahrung, die Stufe und die Ausrüstung seines Helden festhält.

Heldenslot: In diesen Slot wird die ausgewählte Heldenkarte gelegt.

Erfahrungsleiste: Die Helden erhalten Erfahrung, indem sie Gegner töten und Questziele erfüllen. Diese Erfahrung nutzen sie, um Stufen aufzusteigen. Diese Leiste markiert, wie viel Erfahrung ein Held erhalten hat.



Gegenstandsslots: In diese Slots werden die unterschiedlichen Gegenstände gelegt, die die Helden auf ihren Abenteuern finden können. Nur Gegenstände, die in diesen Slots ausgerüstet sind, zählen als aktiv.

Es gibt 6 Slots: 1 Kopfslot () , 1 Körperslot () , 1 Beineslot () , 1 Zubehörslot () und 2 Handslots () .

Der Zweihandslot () ist für Gegenstände, für die beide Hände benötigt werden.

Stufenleiste: Alle Helden beginnen eine Quest auf Stufe 1. Wenn ein Held genug Erfahrung gesammelt hat, um eine Stufe aufzusteigen, wird die neue Stufe auf dieser Leiste festgehalten.

HELDENKARTEN

Abbildung: Jeder Held hat eine Miniatur, die zu der Abbildung auf seiner Karte passt.

Name

Klasse: Jeder Held hat eine eigene Klasse, die seine Spielweise beeinflusst und für die spezielle Komponenten benötigt werden. Die Klassen werden ab Seite 30 beschrieben.



Heldenfähigkeit: Jeder Held hat eine einzigartige Heldenfähigkeit, die hier beschrieben wird.

Schattenfähigkeit: Jeder Held hat eine einzigartige Schattenfähigkeit, die nur ausgelöst werden kann, wenn der Held wirft.

Startwerte: Die maximalen Gesundheits- und Manawerte, die der Held zu Beginn einer Quest hat. Gesundheit und Mana können die Maximalwerte eines Helden nie übersteigen, aber die Maximalwerte erhöhen sich bei Stufenaufstiegen.

FERTIGKEITSKARTEN

Fertigkeitsname: Römische Zahlen neben einem Fertigkeitnamen stellen den Rang dieser Fertigkeit dar. Der Rang von solchen Fertigkeiten kann bei einem Stufenaufstieg verbessert werden. Helden können den höheren Rang einer Fertigkeit nur dann erhalten, wenn sie bereits die vorherigen Ränge haben.

Beispiel: „Gefährlicher Zorn“ ist eine Berserker-Fertigkeit. „Gefährlicher Zorn I“ kann im Spielverlauf auf Rang II aufgewertet werden.



Heldenklasse: Jede Heldenklasse hat eigene Fertigkeitkarten.

Heldenstufe: Jede Fähigkeit hat eine Stufe, die der Held mindestens erreicht haben muss. Falls die Heldenstufe niedriger ist als auf einer Fertigkeit angegeben, kann dieser Held sie nicht erhalten.

Effekt: Der Effekt der Fertigkeit wird hier beschrieben. Jede Fertigkeit hat ein eigenes Timing, eigene Kosten und andere Bedingungen, um sie einzusetzen (siehe Seite 28).

SCHATZBEUTEL

Im Laufe ihrer Abenteuer finden die Helden viele Gegenstände, unter anderem magische Waffen, Rüstungen und Tränke. All diese Gegenstände werden als Schätze bezeichnet. Immer wenn das Spiel oder die Questregeln euch dazu anweisen, den Kartenteilen oder einer Gegnerkarte Schatzmarker hinzuzufügen, zieht ihr zufällig die angegebene Anzahl Schatzmarker aus dem Schatzbeutel und platziert sie wie angegeben. Falls der Beutel leer ist, platziert ihr keine Schatzmarker.



Die Schätze in *Massive Darkness 2: Höllenschlund* haben 3 Seltenheitsstufen, die durch passende Schatzmarker dargestellt werden:

- **Gewöhnliche Schätze** sind die verbreitetsten Schätze. Obwohl sie nützlich sind, sind sie für die Helden von geringstem Wert.
- **Seltene Schätze** sind schwerer zu finden als gewöhnliche Schätze und beinhalten oft wertvolle Gegenstände.
- **Epische Schätze** belohnen die Helden mit erstaunlichen Effekten.

Immer wenn ein Spieler einen Schatzmarker aufsammelt, zieht er eine Gegenstandskarte vom entsprechenden Stapel. Danach wird der Schatzmarker zurück in den Schatzbeutel gelegt.

Im Spielverlauf weisen die Regeln euch dazu an, die Zusammensetzung der Schatzmarker im Beutel zu ändern, wodurch die Helden mächtigere Schätze finden können.



◆ GEGENSTANDSKARTEN

Gegenstandskarten werden in 7 Stapel unterteilt. Ihre Rückseiten geben an, zu welchem Stapel sie gehören. Es gibt 1 Stapel für Startgegenstände, 1 für jede Seltenheitsstufe der Schätze und 3 Stapel für die unterschiedlichen Kategorien der Hordengegenstände. Letztere werden an Horden angelegt und als Belohnung eingesammelt, wenn die Horde getötet wird.

Abbildung

Gegenstandsslot: Bevor ein Held einen Gegenstand einsetzen kann, muss er diesen erst ausrüsten. Das Symbol für den Gegenstandsslot zeigt an, in welchen Slot des Heldentableaus die Gegenstandskarte gelegt werden muss, um sie auszurüsten. Das -Symbol bedeutet, dass es sich um einen einhändig-gegenstand handelt, der mit einer Karte beide Handslots belegt. Verbrauchsgüter () belegen keine Slots auf dem Heldentableau und können eingesetzt werden, ohne ausgerüstet zu sein.

Fähigkeit: Falls ein Gegenstand einen besonderen Effekt hat, wird dieser hier beschrieben.

Angriffs- oder Verteidigungswürfel: Viele Gegenstände fügen dem Würfelvorrat eines Helden Würfel hinzu, die hier abgebildet sind. Waffen fügen normalerweise Angriffswürfel hinzu, Rüstungen Verteidigungswürfel.

Name

Nicht ausgerüstete Gegenstände befinden sich im Inventar eines Helden. Ein Held kann beliebig viele Gegenstände in seinem Inventar haben. Legt alle Karten, die im Inventar eines Helden sind, neben sein Tableau.

Farbe: Die Farbe am oberen und unteren Rand einer Gegenstandskarte zeigt ihre Seltenheit und manchmal auch andere Eigenschaften an:

- Grüne Karten sind gewöhnliche Gegenstände.
- Blaue Karten sind seltene Gegenstände.
- Lila Karten sind epische Gegenstände.
- Beige Karten sind Startgegenstände, die als gewöhnlich zählen.
- Graue Karten sind Verbrauchsgüter () , die als gewöhnlich zählen (siehe Seite 22).
- Set-Gegenstände haben einzigartige Farben. Wenn mehrere Gegenstände desselben Sets ausgerüstet sind, haben diese besondere Effekte (siehe Seite 22). Ihre Seltenheit wird nur auf der Kartenrückseite angegeben.

◆ GEGNERKARTEN

Bei ihren Quests treffen die Helden in den Dungeons auf drei unterschiedliche Gegnerarten: Horden, Wandernde Monster und Bosse. Horden sind Gruppen aus einem Anführer und mindestens einem Schergen. Wandernde Monster sind starke Gegner, die allein durch den Dungeon ziehen. Bosse haben einzigartige Fähigkeiten und stehen häufig mit einem Questziel in Verbindung.

HORDEN

Belohnung: Die Anzahl an Schatzmarkern, die zufällig aus dem Schatzbeutel gezogen und auf die Hordenkarte gelegt werden, wenn die Horde aufgestellt wird.

Der Held, der einen Hordenanführer tötet, erhält die Schätze auf dessen Hordenkarten.

Abbildung: Die Abbildung auf einer Hordenkarte zeigt links den Hordenanführer und rechts die Schergen, deren Miniaturen zu der Abbildung passen.

Sonderfähigkeit: Die meisten Horden haben eine Sonderfähigkeit, die durch auf den Gegnerwürfeln ausgelöst wird (siehe „Angriff einer Horde“ auf Seite 23).

Name

Gesundheit: Der Gesundheitswert, den jede Miniatur der Horde (auch der Anführer) hat.

Verteidigung: Diese Symbole stellen die Anzahl und Farbe der Verteidigungswürfel dar, die eine Horde ihrem Wurf hinzufügt, wenn sie sich gegen einen Angriff verteidigt.

Kategorie: Horden werden stärker, wenn sich die Dungeonestufe erhöht. Diese Angabe zeigt, auf welchen Dungeonestufen eine Hordenkarte verwendet wird (siehe Seite 26).

WANDERNDEN MONSTER

Belohnung: Die Anzahl an Schatzmarkern, die zufällig aus dem Schatzbeutel gezogen und auf die Karte des Wandernden Monsters gelegt werden, wenn es aufgestellt wird.

Feste Belohnung: Wird nicht zufällig aus dem Schatzbeutel gezogen.

Aktivierungsmuster: Jedes Wandernde Monster hat eigene Regeln, die seine Aktivierung bestimmen.

Sonderfähigkeit: Jedes Wandernde Monster hat eine Sonderfähigkeit, die durch -Ergebnisse auf den Gegnerwürfeln ausgelöst wird.

Der Held, der ein Wanderndes Monster tötet, erhält die Schätze auf dessen Karte. Zusätzlich zur normalen Belohnung hat jedes Wandernde Monster eine feste Belohnung in Form von einer bestimmten Schatzart und -menge, die unter der normalen Belohnung steht. Feste Belohnungen werden nicht aus dem Schatzbeutel gezogen oder auf die Karte gelegt, zählen aber als Belohnung dieses Gegners.

BOSSE

Bosse haben eigene Regeln, die auf Seite 27 beschrieben werden. Jede Bosskarte enthält die folgenden Informationen:

Sonderfähigkeiten: Jeder Boss hat Sonderfähigkeiten, die durch -Ergebnisse auf den Gegnerwürfeln ausgelöst werden.

Aktionen: So viele Aktionen führt der Boss in der Gegnerphase durch.

Angriff und Verteidigung: Diese Symbole stellen die Anzahl und Farbe der Angriffs- und Verteidigungswürfel dar, die ein Boss bei seinem Angriff bzw. seiner Verteidigung wirft.

Gesundheit: Der Gesamt-Gesundheitswert eines Bosses wird durch die Anzahl an Helden im Spiel bestimmt.

Kampffähigkeit: Die Effekte, die ein Boss bei seinem Angriff bzw. seiner Verteidigung anwenden kann.

Passive Fähigkeiten: Jeder Boss hat Sonderfähigkeiten, die immer aktiv sind und oft mit der Bossleiste in Verbindung stehen.

Name

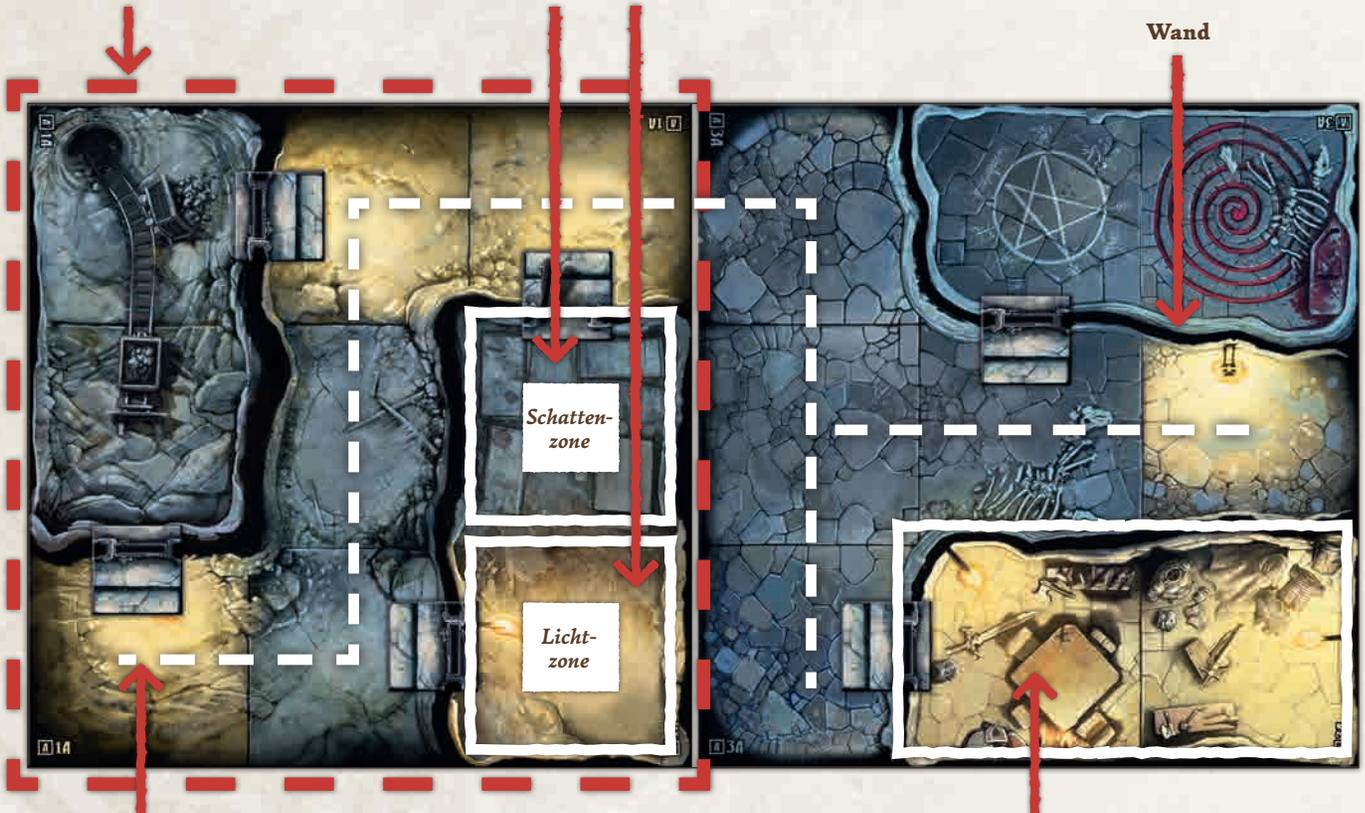
Abbildung: Jeder Boss hat eine Miniatur, die zu der Abbildung auf seiner Karte passt.

Bossleiste: Diese Leiste ersetzt die Finsternisleiste, sobald der Kampf gegen den Boss beginnt, und schreitet in jeder Finsternisphase fort, wodurch der Boss normalerweise stärker wird.

◆ KARTENTEILE

Kartenteil: Jedes Kartenteil besteht aus 9 kleinen Quadraten, die Zonen genannt werden.

Zonen: Jedes der 9 Quadrate eines Kartenteils ist eine Zone. Die Illustration einer Zone gibt vor, ob es sich um eine Licht- oder eine Schattenzone handelt: Zonen mit einem dunklen Erscheinungsbild sind Schattenzonen. Wenn ein Held in einer Schattenzone steht, zählt er als „im Schatten“, wodurch er zusätzliche Fähigkeiten hat. Jede Zone, die keine Schattenzone ist, zählt als Lichtzone. In jeder Zone können jederzeit beliebig viele Miniaturen stehen.



Korridore: Jede Zone auf einem Kartenteil, die nicht zu einer Kammer gehört, zählt als Korridor. Es gibt keine Sonderregeln für Korridore.

Kammern: Eine Kammer ist eine Zonengruppe auf einem Kartenteil, die komplett von Wänden umgeben ist. Die meisten Kammern sind 2 oder 3 Zonen groß, sie können aber auch größer sein. Helden und Gegner können Kammern betreten, die mit Türen markiert werden. Türen werden beim Questaufbau platziert.

Zonen sind zueinander angrenzend, wenn sie sich orthogonal (nicht diagonal) neben- oder übereinander befinden und nicht von einer Wand oder geschlossenen Tür getrennt werden.

◆ TÜRKARTEN

Jedes Mal, wenn ein Held die Tür zu einer Kammer das erste Mal öffnet, wird dieser Effekt sofort abgehandelt, noch bevor die Gegner und Schatzmarker in der Kammer platziert werden.

Name



SPIELVORBEREITUNG



1. Jeder Spieler wählt einen Helden und nimmt sich die entsprechende Heldenkarte und -miniatur. Dann nimmt er sich ein Heldentableau und legt seine Heldenkarte in den passenden Slot (A). Danach nimmt er sich eine Basis in einer beliebigen Farbe und steckt seine Heldenminiatur hinein (B). Außerdem nimmt sich jeder Spieler eine Stufentafel und legt sie in den Stufenlot auf dem Tableau (C). Anschließend nimmt sich jeder die Stifte in der zuvor gewählten Farbe und steckt 2 davon in die „0“-Löcher seiner Erfahrungsleiste und den letzten in das „1“-Loch seiner Stufenleiste (D). Zudem erhält jeder Spieler 1 seltenen Schatzmarker und 3 epische Schatzmarker und legt sie neben seine Stufentafel. Dann legt jeder Spieler einen Aktivierungsmarker mit der blauen Seite nach oben neben sein Tableau (E) und erhält Gesundheits- und Manamarker in Höhe der Maximalwerte seiner Heldenkarte (F). Zuletzt nimmt sich jeder Spieler die speziellen Komponenten seiner Heldenklasse (siehe Seiten 30–35).

2. Jeder Spieler wählt 1 Stufe-1-Fertigkeitskarte seiner Klasse und platziert sie entsprechend seiner Klassenbeschreibung (siehe Seiten 30–35). Die anderen Fertigkeitkarten legt er beiseite – er kann sie im Spielverlauf während eines Stufenaufstiegs erhalten.



3. Legt alle Startgegenstände offen auf den Tisch. Jeder Held wählt 1 Startwaffe (Rostiges Schwert, Primitive Axt, Kurzbogen, Holzstab, Dolch, Zauberstab der Asche, Provisorischer Speer, Magische Okarina) und nimmt sich dann 1 Abgenutzte Lederrüstung und 1 Trank (entweder Heil- oder Manatrank). Legt die ausgewählten Waffen und Rüstungen in die passenden Slots eurer Heldentableaus und die gewählten Tränke daneben. Die nicht gewählten Startgegenstände kommen zurück in die Schachtel.



HINWEIS: Die Abgenutzte Lederrüstung hat eine spezielle Seite für das Spiel mit 5 oder 6 Helden.

4. Legt abhängig von der Anzahl der Helden im Spiel Lebensbringer-Marker mit der blauen Seite nach oben auf den Tisch:

- **1 oder 2** Helden: 1 Lebensbringer-Marker
- **3 oder 4** Helden: 2 Lebensbringer-Marker
- **5 oder 6** Helden: 3 Lebensbringer-Marker

Übrige Lebensbringer-Marker kommen zurück in die Schachtel.





5. Teilt die Hordenkarten entsprechend ihrer Kategorien in 3 Stapel und mischt jeden davon einzeln verdeckt.



6. Teilt die Wanderndes-Monster-Karten entsprechend ihrer Kategorien in 3 Stapel und mischt jeden davon einzeln verdeckt.



7. Teilt die Gegenstandskarten entsprechend ihrer Seltenheitsstufen in 3 Stapel und mischt jeden davon einzeln verdeckt.



8. Teilt die Hordengegenstandskarten entsprechend ihrer Kategorien in 3 Stapel und mischt jeden davon einzeln verdeckt.



9. Mischt die Türkarten verdeckt.



10. Stellt alle Gegnerminiaturen neben den Spielbereich.

11. Wählt gemeinsam die Quest, die ihr spielen wollt (siehe Seiten 37–51). Legt die Kartenteile der gewählten Quest wie beim Questaufbau angegeben aus, um den Dungeon aufzubauen.

12. Platziert Türen und andere Marker wie in der gewählten Quest beschrieben. Die Anzahl der Beutemarken (🔑), die in den markierten Zonen platziert werden, hängt von der Anzahl der Helden im Spiel ab:

- 1 oder 2 🧑 Helden: 1 Marker
- 3 oder 4 🧑 Helden: 2 Marker
- 5 oder 6 🧑 Helden: 3 Marker

Wenn ihr Fallen, Truhen und Brunnen platzieren müsst, schaut euch ihre Effektseite nicht an. Platziert Portale wie in der Questbeschreibung vorgegeben entsprechend der Anzahl der Helden, falls nötig.

13. Nehmt alle 🗡️-Schatzmarker und 5 🗡️-Schatzmarker, legt sie in den Schatzbeutel und mischt sie. Haltet die übrigen Marker in einem Vorrat neben dem Spielbereich bereit.

14. Zieht für jedes 🧑, das beim Questaufbau abgebildet ist, 1 Karte vom ersten Hordenstapel (Stufen 1-2) und stellt dort die dazugehörigen Hordenminiaturen auf: 1 Anführerminiatur und so viele Schergen, wie Helden im Spiel sind.

15. Zieht für jede gerade aufgestellte Horde 1 Karte vom ersten Hordengegenstandsstapel (Stufen 1-2) sowie 1 Schatzmarker aus dem Beutel. Legt den Hordengegenstand so unter die Hordenkarte, dass nur der untere Teil sichtbar ist (siehe unten), und legt den Marker auf die Karte.



16. Stellt alle Heldenminiaturen in die Startzone, die beim Questaufbau abgebildet ist.



17. Legt die Gesundheits-, Mana-, Feuer- und Eis-Marker als Vorrat bereit. Legt die Würfel in Reichweite aller Spieler bereit.



18. Legt die Finsternisleiste so neben den Dungeon, dass die Seite mit 9 Feldern nach oben zeigt, und legt den Finsternismarker auf das 1. Feld.



◆ SPIELABLAUF ◆

Massive Darkness 2: Höllenschlund wird über mehrere Runden gespielt. Jede dieser Runden besteht aus 4 Phasen:

- 1. Heldenphase
- 2. Gegnerphase
- 3. Stufenaufstiegsphase
- 4. Finsternisphase

◆ 1. HELDENPHASE

In der Heldenphase führen die Helden Aktionen durch, um Gegner zu bekämpfen, sich durch den Dungeon zu bewegen, Gegenstände aufzusammeln und Questziele zu erfüllen.

In jeder Runde entscheidet ihr gemeinsam, in welcher Reihenfolge die Helden aktiviert werden. Sobald ein Held aktiviert wird, wird er zum aktiven Helden und führt seinen Zug durch, indem er 3 beliebige Aktionen durchführt. Danach dreht er seinen Aktivierungsmarker auf die graue Seite, um anzuzeigen, dass er bereits am Zug war. Die Heldenphase endet, nachdem alle Helden aktiviert worden sind.

Sobald ein Held aktiviert wird, darf er 3 beliebige Aktionen durchführen und dabei dieselbe Aktion auch mehrfach wählen. Die möglichen Aktionen sind:

- Bewegen
- Erholen
- Angreifen
- Besondere Aktionen
- Tauschen und Ausrüsten



BEWEGEN

Wenn ein Held die Bewegung-Aktion durchführt, erhält er 2 Bewegungspunkte (BP). Jeder Bewegungspunkt kann für 1 dieser Möglichkeiten eingesetzt werden:

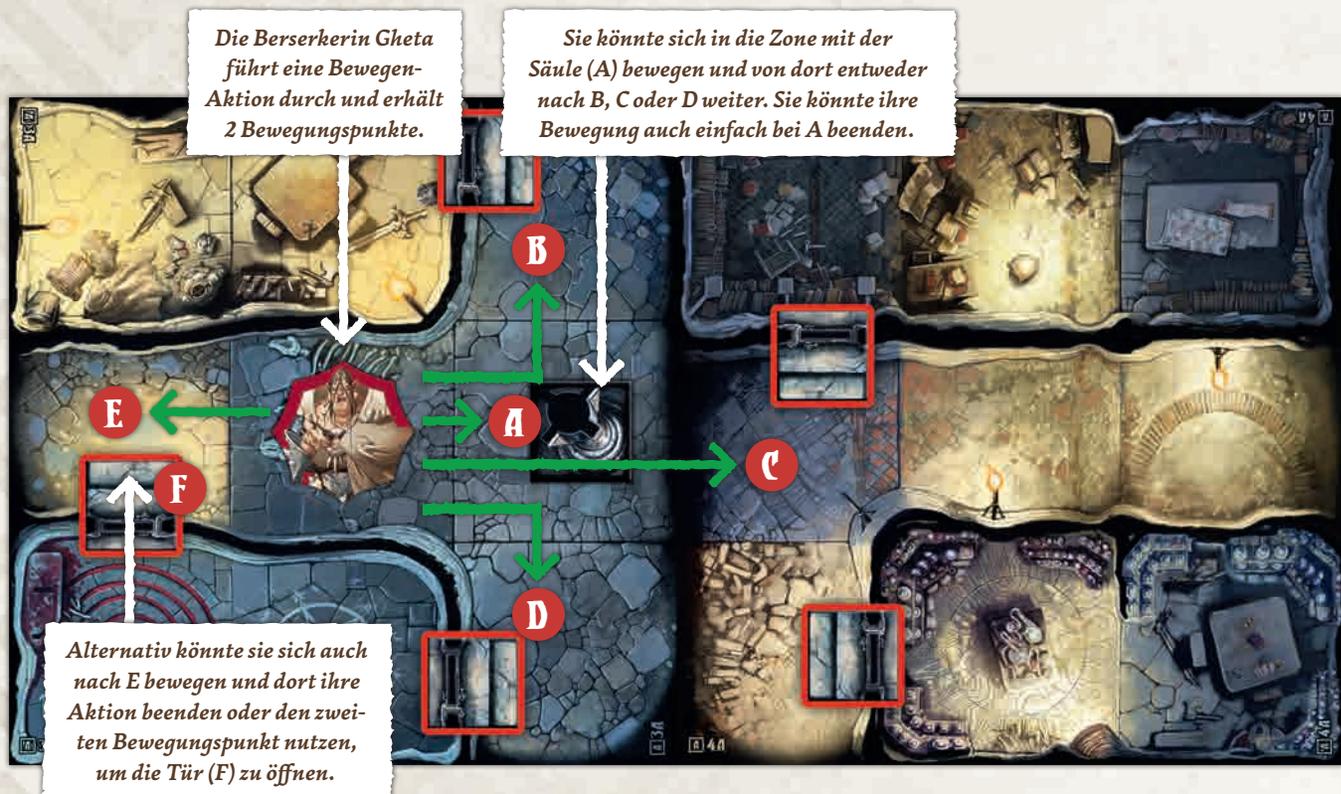
- in eine angrenzende Zone bewegen
- eine Tür in der aktuellen Zone öffnen
- mit Objekten in der aktuellen Zone interagieren

Übrige BP gehen am Ende der Bewegung-Aktion verloren.

IN EINE ANGRENZENDE ZONE BEWEGEN

Ein Held muss 1 Bewegungspunkt ausgeben, um seine Miniatur in eine angrenzende Zone zu bewegen. Helden können sich weder diagonal noch durch Wände oder verschlossene Türen bewegen. Falls sich ein Held aus einer Zone mit einem Gegner herausbewegt, erleidet er **Reaktionsschaden** in Höhe von 1 Wunde pro gegnerischer Miniatur in der Ursprungszone. Manche Zonen enthalten Fallen, die ausgelöst werden, sobald ein Held sie betritt (siehe Seite 29).

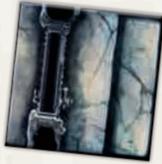
In einer Zone können sich beliebig viele Miniaturen befinden.





EINE TÜR ÖFFNEN

Kammern und Korridore sind durch Türen miteinander verbunden. Wenn nicht anders angegeben, sind alle Türen zu Beginn einer Quest verschlossen und weder Helden noch Gegner können sich durch verschlossene Türen bewegen. Verschlossene Türen versperren außerdem die Sichtlinie (siehe Seite 19).



Verschlossene Tür



Offene Tür

Ein Held in einer Zone mit einer verschlossenen Tür kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um eine Tür zu öffnen, indem er ihren Marker auf die offene Seite dreht. Helden können keine offenen Türen schließen. Sobald ein Held das erste Mal eine Tür zu einer Kammer öffnet, wird diese Kammer **enthüllt**.

WICHTIG: Türen zu öffnen beendet nicht die Bewegun-Aktion.

EINE KAMMER ENTHÜLLEN

Sobald eine Kammer enthüllt wird, passiert Folgendes in dieser Reihenfolge:

1. Türkarte ziehen und abhandeln
2. Gegner aufstellen
3. Schätze platzieren

Türkarte ziehen und abhandeln: Auf Türkarten steht ein Ereignis, das abgehandelt werden muss, bevor die Gegner aufgestellt und Schatzmarker platziert werden. Wenn nicht anders angegeben, wird die Türkarte abgeworfen, nachdem sie abgehandelt wurde.

HINWEIS: Falls der Türkartenstapel leer ist, mischt ihr die abgeworfenen Türkarten zu einem neuen verdeckten Stapel.

Gegner aufstellen: Zieht für jeden -Marker auf der Kammer 1 Karte vom Hordenstapel, der der aktuellen Dungeonstufe entspricht (siehe Seite 26), und stellt die dazugehörigen Hordenminiaturen auf: 1 Anführerminiatur und so viele Schergen, wie Helden im Spiel sind. Zieht so viele Schatzmarker aus dem Schatzbeutel, wie auf der Hordenkarte angegeben sind, und legt sie auf die Hordenkarte. Horden kämpfen als Gruppe und verwenden eigene Gegenstände. Zieht 1 Karte vom Stapel der Hordengegenstände, der der aktuellen Dungeonstufe entspricht, und legt sie so unter die Hordenkarte, dass nur der untere Teil sichtbar ist. Der Hordenanführer zählt als das Monster, das den Gegenstand trägt.

HINWEIS: Sollte der Stapel der Hordenkarten oder -gegenstände leer sein, mischt die abgeworfenen Karten der aktuellen Dungeonstufe zu einem neuen verdeckten Stapel. Falls es keine abgeworfenen Hordenkarten oder -gegenstände gibt, zieht eine Karte der nächsthöheren Kategorie (falls möglich).

Entfernt den -Marker, nachdem ihr dort Gegner aufgestellt habt.

Falls die gezogene Hordenkarte die eines Gegners ist, der sich bereits im Dungeon befindet, stellt ihr keinen weiteren Gegner dieser Art auf. Stattdessen ersetzt ihr seine aktuelle Hordenkarte durch die neue Karte der nächsthöheren Kategorie und führt damit 1 Aktion durch (siehe „Aktivierung: Horde“ auf Seite 23). Ihr ersetzt und entfernt weder Wunden, Hordengegenstände, Zustände noch Schatzmarker der Horde, wenn ihr so Hordenkarten austauscht.

HINWEIS: Im seltenen Fall, dass die gezogene Karte auf einer niedrigeren Stufe ist als die, die bereits für den Gegner im Dungeon im Spiel ist, ersetzt ihr die Karte nicht, sondern werft sie ab und führt nur die Aktion durch.

Schätze platzieren: Zieht für jeden -Marker in der enthüllten Kammer 1 Schatzmarker aus dem Schatzbeutel und legt ihn in die Zone. Werft anschließend den -Marker ab. Die Helden können Schatzmarker aufsammeln, wenn sie damit interagieren (siehe „Mit Objekten interagieren“ auf Seite 18).

Falls der Held noch Bewegungspunkte übrig hat, kann er sie nach dem Enthüllen der Kammer ausgeben.



Gheta zieht eine Türkarte und handelt ihren Effekt ab. Im Fall der Fallenbewehrten Schatzkammer erleidet sie 2 Wunden und platziert 1 zusätzlichen Schatzmarker.





Dann muss Gheta eine Horde in der Zone mit dem aufstellen. Da die aktuelle Dungeonstufe 3 ist, zieht sie eine Hordenkarte vom Stapel für die Stufen 3-4: die Horde der Untoten. In dieser Partie sind 3 Helden im Spiel, die Horde besteht also aus 1 Anführer und 3 Schergen.



Danach zieht Gheta so viele Schatzmarker aus dem Schatzbeutel, wie -Marker in der Zone liegen, also 2. Zusätzlich platziert sie durch den Effekt der Türkarte noch einen dritten. Insgesamt zieht sie 2 gewöhnliche und 1 seltenen Schatzmarker, platziert sie in der -Zone und wirft die -Marker ab.



Außerdem zieht Gheta 1 Schatzmarker und platziert ihn auf die Hordenkarte. Zum Schluss zieht sie einen Hordengegenstand vom dem Stapel für die Stufen 3-4 und legt die Karte unter die der Untoten.

Gheta hat noch 1 BP übrig, mit dem sie die angrenzende Zone in der Kammer betritt.

MIT OBJEKTEN INTERAGIEREN

In vielen Zonen gibt es Objekte, mit denen die Helden interagieren können. Sie können z.B. Truhen öffnen, aus einem Brunnen trinken oder Gegenstände aufnehmen. Ein Held kann für jeden Bewegungspunkt, den er ausgibt, mit 1 Objekt in seiner aktuellen Zone interagieren, falls sich in der Zone keine Gegner befinden.

Falls ein Held mit einem Schatzmarker interagiert, nimmt er sich einen Schatz. Er zieht 1 Gegenstandskarte vom Stapel, der zum Marker gehört (Gewöhnlich, Selten oder Episch), und legt den Schatzmarker zurück in den Schatzbeutel.

Wenn ein Held einen Gegenstand aufnimmt, kann er ihn sofort im passenden Slot seines Tableaus ausrüsten (siehe „Tauschen und Ausrüsten“ auf Seite 22). Nicht ausgerüstete Gegenstände sind inaktiv und befinden sich im Inventar des Helden, das heißt sie liegen neben seinem Tableau.

Wenn ein Held einen Gegenstand aufnimmt, darf er ihn einem anderen Helden in derselben Zone geben. Dieser Held darf den Gegenstand sofort ausrüsten (aber in diesem Fall keine anderen aus seinem Inventar).



In ihrem nächsten Zug gibt Gheta 1 BP aus, um mit einem gewöhnlichen Schatzmarker zu interagieren. Sie zieht 1 Karte vom gewöhnlichen Gegenstandsstapel und erhält einen Silberring. Sie rüstet diesen Gegenstand sofort aus.



Dann legt sie den Schatzmarker zurück in den Schatzbeutel. Sie hat noch 1 BP übrig und kann ihre Bewegungen-Aktion fortsetzen.





ANGREIFEN

Dungeons werden von allerlei Monstern bewohnt, die nur ein Ziel haben: die Helden zu vernichten. Mit Monstern kann man nicht verhandeln. Sie müssen sterben!

Der Held, der die Angreifen-Aktion durchführt, ist der **Angreifer** und sein Ziel ist der **Verteidiger**. Für Spieleffekte zählen sowohl Angreifer als auch Verteidiger als **im Kampf** befindlich.

Um eine Angreifen-Aktion durchzuführen, braucht ein Held eine Waffe und ein Ziel. Jede Waffe hat mindestens eine Angriffsart.



Es gibt insgesamt 3 Angriffsarten mit unterschiedlicher Reichweite:

- **Nahkampf** (☞): Der Angreifer und der Verteidiger müssen in derselben Zone sein.
- **Magisch** (☞): Der Angreifer kann in derselben Zone wie der Verteidiger oder 1 Zone von ihm entfernt sein. Falls der Verteidiger 1 Zone entfernt ist, muss der Angreifer Sichtlinie auf ihn haben (siehe unten).
- **Fernkampf** (☞): Der Angreifer muss mindestens 1 Zone vom Verteidiger entfernt sein und der Angreifer muss Sichtlinie auf ihn haben. Fernkampfangriffe können nicht gegen Ziele in derselben Zone wie der Angreifer durchgeführt werden.

Genau wie Bewegungen können Angriffe nur orthogonal durchgeführt werden. Weder Helden noch Gegner können diagonal angreifen.

SICHTLINIE

Angreifer müssen Sichtlinie (SL) auf ihre Ziele haben. Ein Angreifer hat Sichtlinie auf einen Verteidiger, solange eine gerade Linie zwischen beiden gezeichnet werden könnte, die nicht von Wänden oder verschlossenen Türen unterbrochen wird. Andere Helden oder Gegner versperren die Sichtlinie nicht.

Die Schurkin Feydra verwendet eine Fernkampfwaffe und hat Sichtlinie auf alle Zonen, die mit der gepunkteten Linie markiert sind. Sie kann also entweder die Horde der Höllenkobolde oder der Skelette angreifen. Wenn sie die Gargoyles angreift, wird ihr Angriff durch die Säule zwar nicht versperrt, aber erschwert (siehe „Säule“ auf Seite 29).





Nachdem der Angreifer sichergestellt hat, dass sein Ziel in Reichweite und in Sichtlinie ist, muss er seinen Würfelvorrat zusammenstellen und den Angriff abhandeln.

DEN WÜRFELVORRAT ZUSAMMENSTELLEN

Führt diese Schritte durch, um den Würfelvorrat zusammenzustellen:

1. Nehmt so viele Würfel der Würfelarten, wie auf der Waffe des Angreifers abgebildet sind, und fügt sie dem Vorrat hinzu. Manche Waffen haben mehr als eine Angriffsart (z.B. Nah- und Fernkampf), achtet also darauf, dass ihr die Würfel für die richtige Angriffsart nehmt. Falls der Angreifer ein Held mit 2 Waffen ist, die dieselbe Angriffsart haben, zählt die Würfel beider Waffen zusammen.
2. Falls der Angreifer ein Held im Schatten ist, fügt dem Vorrat den Schattenwürfel hinzu.
3. Nehmt alle Verteidigungswürfel des Verteidigers und fügt sie dem Vorrat hinzu.
4. Falls eine Horde am Kampf beteiligt ist, fügt dem Vorrat 1 Gegnerwürfel für jeden Schergen in der Horde hinzu.
5. Nehmt alle weiteren etwaigen Bonuswürfel und fügt sie dem Vorrat hinzu. Manche Fertigkeiten, Fähigkeiten oder Gegenstände können in bestimmten Situationen Angriffswürfel hinzufügen und dürfen eingesetzt werden, wenn der Würfelvorrat zusammengestellt oder der Angriff abgehandelt wird. Es kann sinnvoll sein, manche dieser Bonuse für später aufzusparen.

WICHTIG: Ein Würfelwurf kann bis zu 3 Angriffswürfel jeder Farbe, 5 blaue Verteidigungswürfel, 1 Schattenwürfel und 6 Gegnerwürfel enthalten. Darüber hinaus gehende Würfel gehen verloren.



Gheta greift eine Horde von Skeletten (mit 1 Anführer und 2 Schergen) mit ihrem Verdammt riesigen Kriegsschwert an. Sie ist nicht im Schatten, setzt den Schattenwürfel also nicht ein, aber ihre Waffe gibt ihr 1 gelben und 1 orangen Angriffswürfel.



Die Skelette verteidigen mit 1 blauen Würfel und 2 schwarzen Würfeln (1 für jeden Schergen).



Gheta setzt außerdem ihre Fertigkeit „Gefährlicher Zorn I“ ein, indem sie 1 ihrer Marker ausgibt, um dem Vorrat 1 gelben Würfel hinzuzufügen.



So sieht der Würfelvorrat am Ende des Zusammenstellens aus.

DEN ANGRIFF ABHANDELN

Nachdem der Würfelvorrat zusammengestellt worden ist, wird der Angriff abgehandelt, indem ALLE folgenden 3 Schritte in dieser Reihenfolge vollständig abgehandelt werden:

1. **Alle Würfel im Würfelvorrat werfen:** Werft alle zuvor zusammengestellten Angriffs-, Verteidigungs- und Gegnerwürfel sowie den Schattenwürfel, falls der angreifende Held im Schatten ist.
2. **Fähigkeiten und Effekte anwenden:** Viele Fähigkeiten und Effekte können im Kampf angewendet werden. Dabei muss der Spieler, der die Würfel geworfen hat, alle Würfelergebnisse abhandeln, kann sich aber die Reihenfolge dafür selbst aussuchen. Nachdem ein Spieler sich entschieden hat, den Effekt eines Würfelergebnisses abzuhandeln (wie , , oder), darf er diesen Würfel nicht mehr neu werfen, modifizieren, oder sein Ergebnis anders verändern.
3. **⚔️ zusammenzählen und ⬇️ abziehen:** Nachdem der Spieler alle Fähigkeiten und Effekte angewendet hat, zählt ihr alle zusammen. Zieht dann für jedes 1 ab. Die , die übrig bleiben, fügen dem Ziel je 1 Wunde zu, zusätzlich zu allen anderen Wunden, die durch Fähigkeiten und Effekte zugefügt werden. Legt für jede Wunde, die der Miniatur zugefügt werden, 1 Gesundheitsmarker neben sie.

WICHTIG: Helden erleiden immer die Wunden, die durch -Ergebnisse verursacht werden, auch wenn der verteidigende Gegner nicht die Reichweite für einen Angriff auf den Helden hätte.

Nachdem diese Schritte abgehandelt sind und ein Gegner Wunden in Höhe seines Gesundheitswertes hat, wird er getötet und aus dem Dungeon entfernt. Für jede gegnerische Miniatur, die der angreifende Held tötet, erhält er 1 Erfahrungspunkt. Falls die getötete Miniatur ein Hordenanführer oder ein Wanderndes Monster war, erhalten **alle Helden** zusätzliche Erfahrungspunkte: 2 für einen Hordenanführer und 4 für ein Wanderndes Monster.

Beim Angriff auf Horden werden alle Miniaturen derselben Horde jeweils als 1 Verteidiger behandelt. Falls der Angriff mehr Wunden zufügt, als die Horde Gesundheit hat, wird 1 Miniatur getötet und der nächsten Miniatur werden Wunden zugefügt, so lange, bis alle Wunden Miniaturen zugefügt worden sind. Schergen beschützen stets ihren Anführer: Der Hordenanführer kann erst dann Wunden erleiden, nachdem alle Schergen in seiner Horde getötet worden sind. Er kann durch denselben Angriff Wunden erleiden, der den letzten Schergen getötet hat.

Wenn die Helden einen Hordenanführer oder ein Wanderndes Monster töten, überprüft der Held, der ihm den Todesstoß versetzt hat, die Schatzmarker auf der Gegnerkarte und zieht für jeden davon 1 Gegenstandskarte vom entsprechenden Stapel (Gewöhnlich, Selten oder Episch). Bei Wandernden Monstern überprüft er außerdem die feste Belohnung auf der Karte und zieht entsprechend Gegenstände. Der Held behält die Karten und legt alle Schatzmarker zurück in den Schatzbeutel. Falls ein Hordenanführer getötet wurde, erhält der Held außerdem





den Gegenstand, den der Anführer trug. Danach wird die Gegnerkarte abgeworfen, wobei ihr separate Abwurfstapel für Horden und Wandernde Monster bildet. Nachdem der Angriff abgehandelt worden ist, endet die Angreifen-Aktion unabhängig davon, ob der Gegner getötet wurde oder nicht.

HINWEIS: Falls eine gegnerische Miniatur durch eine Fähigkeit oder einen Effekt getötet wird, die/der kein Angriff ist, erhält der Held die Erfahrung, der sie/ihn ausgelöst hat. Falls kein Held sie/ihn ausgelöst hat, bestimmt ihr, wer die Erfahrung erhält.

WICHTIG: Ein Held muss nicht in der Zone eines Gegners sein, um Gegenstände und Belohnungen zu erhalten. Wie beim Aufnehmen von Gegenständen darf der Held, der gerade einen Gegenstand erhalten hat, diesen sofort ausrüsten oder ihn einem Verbündeten in derselben Zone geben.



Gheta greift eine Horde von Gargoyles an und erzielt die obigen Würfelergebnisse.

Sie hat keine Fähigkeit, mit der sie dem Angriff zusätzliche Würfel hinzufügen könnte. Zuerst handelt sie das -Ergebnis vom Gegnerwürfel ab, wodurch sie 1 Wunde erleidet und 1 Rage erhält (siehe „Berserker“ auf Seite 32).



Gheta gibt ihre Rage für die Haltung „Blutrausch“ aus, wodurch sie einen Würfel neu werfen kann. Sie kann nicht den Gegnerwürfel mit dem abgehandelten -Ergebnis neu werfen, also wirft sie den blauen Würfel mit dem -Ergebnis neu, erzielt aber leider erneut ein -Ergebnis.

Dann handelt Gheta das -Ergebnis ab und erhält 1 Mana. Jetzt muss sie als Letztes noch das übrige -Ergebnis abhandeln, wodurch in diesem Fall die Gargoyles 1 zusätzlich auf ihren Würferhalten. Nachdem alle Fähigkeiten und Effekte abgehandelt worden sind, zählt sie die und mit 6 und 2 fügt sie den Gargoyles 4 Wunden zu und beendet ihren Angriff.



TAUSCHEN UND AUSTRÜTEN

Ein Held kann als Aktion seine Zone als Tauschzone aktivieren. Alle Helden in der Tauschzone können untereinander Gegenstände tauschen und ausrüsten. Nicht ausgerüstete Gegenstände befinden sich im Inventar des Helden, das heißt sie liegen neben seinem Tableau. Auch wenn die Helden in einer Zone nur Gegenstände ausrüsten wollen, ohne zu tauschen, muss 1 Held in dieser Zone die Tauschen-und-Ausrüsten-Aktion durchführen.

ERHOLEN

Ein Held kann eine Erholen-Aktion durchführen. Dabei erhält er bis zu 2 Gesundheit oder Mana zurück oder legt bis zu 2 -Marker ab, in beliebiger Kombination (z. B. 1 -Marker ablegen und 1 Mana zurückerhalten oder 2 Gesundheit zurückerhalten).



SET-GEGENSTÄNDE

Set-Gegenstände sind Teile magischer Ausrüstung. Jeder Teil eines Sets trägt vorne auf der Karte den Namen des Sets, wie z. B. das „Schattenfluch-Set“. Set-Gegenstände können wie andere Gegenstände auch einzeln ausgerüstet werden, doch sie entfalten ihre wahre Kraft erst, wenn mehrere Gegenstände eines Sets gleichzeitig getragen werden. Jedes Set enthält für jede Klasse 1 spezifischen Gegenstand, der nur von dieser Klasse ausgerüstet werden kann, während die restlichen Set-Gegenstände von jeder Klasse eingesetzt werden können. Wenn ein Held mindestens 2 Gegenstände desselben Sets ausgerüstet hat, erhält er die zu seiner Klasse und dem Set passende Effektkarte und kann so lange den normalen Effekt des Sets einsetzen, wie er mindestens 2 Gegenstände dieses Sets ausgerüstet hat. Hat ein Held 4 oder mehr Gegenstände desselben Sets ausgerüstet, kann er den verbesserten Effekt dieses Sets einsetzen. Falls ein Held irgendwann einen Set-Gegenstand abwerfen sollte und dadurch nicht mehr genug Gegenstände für einen Set-Effekt ausgerüstet hat, kann er diesen nicht mehr einsetzen. Das Grundspiel *Massive Darkness 2: Höllenschlund* enthält 1 Set: das Schattenfluch-Set.

HINWEIS: Falls ein Held einen Set-Gegenstand für eine Klasse zieht, die nicht im Spiel ist, muss er diese Karte abwerfen und einen anderen Schatz derselben Seltenheitsstufe ziehen.

BESONDERE AKTIONEN

Manche Fertigkeiten, Fähigkeiten und Gegenstände erlauben einem Helden weitere Aktionen. Wenn auf einer Karte **AKTION:** steht, heißt das, dass der Held den danach beschriebenen Effekt als 1 seiner Aktionen auslösen darf.



Beispiel: In seinem Zug gibt Mathrin 1 seiner 3 Aktionen aus, um die Fähigkeit seiner Heldenkarte einzusetzen und 3 Mana zu erhalten. Er könnte außerdem 1 Aktion ausgeben, um sich mithilfe des Silberrings um 3 zu heilen.



VERBRAUCHSGÜTER

Verbrauchsgüter wie Tränke werden durch die grauen Ränder und durch das -Symbol auf der Karte gekennzeichnet. Sie werden nicht in Slots gelegt, sondern neben das Heldentableau. Verbrauchsgüter können jederzeit vor oder nach einer Aktion (selbst während der Gegnerphase) eingesetzt werden. Manche Verbrauchsgüter können nur im Kampf eingesetzt werden und fügen dem Würfelvorrat dann Würfel hinzu. Nachdem ein Verbrauchsgut eingesetzt wurde, wird es abgeworfen.

Die Helden dürfen jederzeit ausgerüstete Gegenstände von beliebigen Slots entfernen und in ihr Inventar legen.

2. GEGNERPHASE

Die Horden und Wandernden Monster im Dungeon werden unabhängig voneinander aktiviert. Ihr bestimmt die Reihenfolge der Gegneraktivierungen.

Horden und Wandernde Monster verhalten sich unterschiedlich und ihre Aktivierungen werden in eigenen Abschnitten beschrieben.



AKTIVIERUNG: HORDE

Sobald eine Horde aktiviert wird, führt sie 2 Aktionen durch. Mit jeder Aktion greift sie ein Ziel in ihrer Reichweite an, falls möglich. Falls sie nicht angreifen kann, bewegt sie sich.

ANGRIFF EINER HORDE

Horden führen diese Aktion immer aus, wenn es möglich ist, und greifen die Helden an. Die Horde wählt den nächstgelegenen Helden in ihrer Reichweite (und Sichtlinie, falls sie einen Fernkampf- oder magischen Angriff einsetzt) als Ziel. Falls die Horde mehrere Ziele in derselben Entfernung wählen kann, bestimmt ihr den verteidigenden Helden.

Horden tragen die Waffe, die auf der Hordengegenstandskarte unter der Hordenkarte abgebildet ist. Diese Waffe bestimmt die Angriffsart (Nahkampf, Fernkampf, magisch) und die Anzahl und Farben der zu werfenden Würfel. Viele Hordengegenstände haben mehr als eine Angriffsart (z.B. Nah- und Fernkampf) und die Horde wählt immer den effektivsten Angriff für ihre aktuelle Reichweite. Für Nahkampfangriffe muss die Horde in derselben Zone wie das Ziel sein, für magische Angriffe muss sie entweder in derselben Zone wie das Ziel oder in einer angrenzenden Zone sein und Sichtlinie zum Ziel haben. Für Fernkampfangriffe muss die Horde Sichtlinie zum Ziel haben und darf nicht in derselben Zone sein.

HINWEIS: Falls ein Spieleffekt den Gegenstand des Hordenanführers entfernen sollte, führt die Horde Nahkampfangriffe (nur mit Gegnerwürfeln) durch und der Anführer fügt dem Angriff 1 Gegnerwürfel hinzu, falls möglich.

Alle Miniaturen einer Horde greifen als Gruppe an. Der Angriff wird wie ein Heldenangriff abgehandelt, mit folgenden Änderungen:

- Der Held ist nun der Verteidiger und die Horde der Angreifer.
- Gegner erhalten kein Mana durch -Ergebnisse.
- Gegner werfen den Schattenwürfel nicht.
- Helden werfen 1 Gesundheitsmarker ab für jede Wunde, die sie erleiden (statt sie wie Gegner anzusammeln, wenn sie Wunden erleiden).



Nehmt ihre Angriffswürfel: 1 gelben, 1 orangen und 2 Gegnerwürfel (1 für jeden Schergen). Obwohl sie in einer Schattenzone sind, werfen die Gegner den Schattenwürfel nicht.



Der 1 blaue Würfel von Ghetas Rüstung wird dem Würfelvorrat ebenfalls hinzugefügt und die Würfel werden geworfen.



Ghetta entscheidet sich, zuerst das -Ergebnis abzuhandeln, wodurch sie 1 Wunde erleidet und 1 Rage erhält (siehe „Berserker“ auf Seite 32).

Das Mana () erhält niemand, da die Horde der Angreifer ist. Jetzt handelt Ghetta die 2 -Ergebnisse ab. Die Fähigkeit der Untoten besagt, dass sie pro 2 zusätzliche gelbe Angriffswürfel werfen und 2 Wunden erleiden. Ein Scherge der Untoten hatte schon 1 Wunde und wird getötet, nachdem er diese 4 Wunden erleidet. Es dürfen maximal 3 gelbe Würfel geworfen werden, weswegen nur 2 der 4 zusätzlichen Würfel geworfen werden, welche 1 Leerseite und 1 -Ergebnis erzielen. Ghetta muss nun die und zählen: Mit 4 und 2 erleidet Ghetta insgesamt 2 Wunden.





BEWEGUNG EINER HORDE

Horden bewegen sich nur, wenn sie nicht angreifen können. Sie erhalten keine Bewegungspunkte und können sich pro Aktion nur um 1 angrenzende Zone bewegen. Bei ihrer Bewegung nimmt eine Horde den kürzesten Weg zu einem Helden, der möglich ist. Falls die Horde sich auf mehrere Helden in derselben Entfernung zubewegen kann, bestimmt ihr, auf welchen davon sie sich zubewegt. Horden können keine Türen öffnen, nicht mit Objekten interagieren und sie lösen keine Fallen aus.

AKTIVIERUNG: WANDERNDES MONSTER

Wandernde Monster sind mächtige Gegner mit einzigartigen Fähigkeiten, die normalerweise in der Finsternisphase (siehe Seite 26) aufgestellt werden, aber auch durch Türkarten und Questregeln aufgestellt werden können. Bei seiner Aktivierung befolgt ein Wanderndes Monster bestimmten Anweisungen auf seiner Karte.



- Überprüft zuerst die obere Bedingung und führt den dazugehörigen Effekt aus, falls sie erfüllt wird. Dann endet die Aktivierung.
- Überprüft ansonsten die untere Bedingung und führt den dazugehörigen Effekt aus, falls sie erfüllt wird. Dann endet die Aktivierung.

Falls beide Bedingungen nicht erfüllt werden, wird das Wandernde Monster wie eine normale Horde aktiviert und erhält 2 Aktionen.

Angriffe von Wandernden Monstern werden abgehandelt wie die von Horden. Allerdings setzt ein Wanderndes Monster keine Hordengegenstände ein. Seine Angriffs- und Gegnerwürfel stehen auf seiner Karte.

Nachdem alle Gegner aktiviert worden sind, endet die Gegnerphase.

BESIEGT

Sobald ein Held so viele Wunden erlitten hat, dass er keine Gesundheitsmarker mehr hat, ist er besiegt. Legt seine Miniatur auf die Seite und entfernt alle Zustandsmarker vom Helden. Falls zu Beginn einer Runde mindestens 1 Held besiegt ist, müsst ihr für jeden besiegten Helden 1 Lebensbringer-Marker ausgeben, indem ihr den Marker auf seine graue Seite dreht, um den besiegten Helden wieder aufzustellen (das kostet keine Aktion). Er erhält 3 Gesundheit und behält alles Mana, was er vorher hatte, und die Quest geht wie gewohnt weiter. Falls ihr keine Lebensbringer-Marker mehr übrig habt und einen ausgeben müsstet, verliert ihr die Quest sofort.

HINWEIS: Falls ein Held während seines eigenen Angriffs Wunden erleidet und dadurch besiegt werden würde, wird der Angriff noch komplett abgehandelt, bevor der Held besiegt wird.

Ein besiegtter Held kann keine Aktionen durchführen oder Ziel gegnerischer Angriffe oder Fähigkeiten sein, bis er in der nächsten Runde wieder aufgestellt wird. Falls alle Helden im Spiel besiegt sind, wird kein Gegner aktiviert. Nachdem ein Lebensbringer-Marker ausgegeben wurde, können alle Helden seinen besonderen Effekt bis zum Spielende nutzen. Dieser Effekt ist **KAMPE** und er ist kumulativ: Je mehr Lebensbringer-Marker ihr ausgibt, desto mehr Gegnerwürfel könnt ihr neu werfen.



3. STUFENAUFSTIEGSPHASE

In der Stufenaufstiegsphase **müssen** die Helden ihre angesammelten Erfahrungspunkte (XP) ausgeben, um so viele Stufen wie möglich aufzusteigen. Die dafür benötigten XP erhöhen sich bei jedem Stufenaufstieg, wie auf der Stufenafel dargestellt:

STUFE	XP	MAX	GESUNDHEIT	MANA
1	5	+1	+1	+1
2	10	+1	+1	+1
3	12	+2	+1	+1
4	18	+2	+2	+2
5	18	+2	+2	+2

WICHTIG: Ein Stufenaufstieg ist **nicht optional**. Falls ein Held aufsteigen kann, **muss** er es tun.

- Ein Aufstieg von Stufe 1 zu Stufe 2 kostet 5 XP.
- Ein Aufstieg von Stufe 2 zu Stufe 3 kostet 10 XP.
- Ein Aufstieg von Stufe 3 zu Stufe 4 kostet 12 XP.
- Ein Aufstieg von Stufe 4 zu Stufe 5 kostet 18 XP.

Wenn dein Held eine Stufe aufsteigt, führst du Folgendes in dieser Reihenfolge durch:

1. Reduziere die angesammelten XP um die Kosten für den Stufenanstieg (siehe oben).
2. Stecke den Stufenstift im Heldentableau in das Loch für die nächste Stufe.
3. Erhöhe die Maximalwerte von Mana und/oder Gesundheit: die neuen Maximalwerte entsprechen den Startwerten plus der Menge an Mana/Gesundheit, die bei der neuen Stufe angegeben ist. Sobald die Maximalwerte von Mana und/oder Gesundheit erhöht werden, erhältst du so viele Mana- und/oder Gesundheitsmarker, wie der entsprechende Wert erhöht wurde.
4. Füge dem Schatzbeutel einen der bei der Spielvorbereitung beiseitegelegten Schatzmarker hinzu, der dem bei der neuen Stufe dargestellten Schatzmarker entspricht.
5. Erhalte eine neue Fertigkeit.

FERTIGKEITEN ERHALTEN

Sobald ein Held eine Stufe aufsteigt, erhält er eine neue Fertigkeit aus den verfügbaren Klassenfertigkeiten. Die Stufe der neuen Fertigkeit darf maximal der neuen Stufe des Helden entsprechen.



Viele Fertigkeiten haben Ränge, das heißt, dass sie stärker werden können, wenn der Held Stufen aufsteigt. Fertigkeiten mit Rängen haben römische Zahlen neben ihrem Namen, wie z.B. „Schattenform I“ und „Schattenform II“ des Schurken. Fertigkeiten mit Rängen müssen in der richtigen Reihenfolge genommen werden und jede höherrangige Fertigkeit ersetzt die alte Fertigkeit. (Ein Held kann also nicht dieselbe Fertigkeit auf unterschiedlichen Rängen gleichzeitig haben.)

Feydra hat in der Stufenaufstiegsphase 17 XP, was ausreicht, um von Stufe 3 auf Stufe 4 aufzusteigen. Sie gibt die nötigen 12 XP aus und reduziert ihre angesammelten XP auf 5.



Sie steckt ihren Stufenstift von Stufe 3 in Stufe 4.

Auf Stufe 4 wird ihr maximaler Gesundheitswert um 1 erhöht (von +1 MAX auf +2 MAX) und sie erhält sofort 1 Gesundheitsmarker aus dem Vorrat. Außerdem nimmt sie einen epischen Schatzmarker, der neben ihrem Tableau liegt, und fügt ihn dem Schatzbeutel hinzu.



Zum Schluss erhält sie eine Fertigkeit und entscheidet sich, den Rang ihrer Fertigkeit Schattenform von I auf II zu erhöhen.



◆ 4. FINSTERNISPHASE



Mit jeder Runde werden die Gefahren im Dungeon größer. Wenn die Helden ihr Questziel nicht schnell genug erreichen, werden sie irgendwann von den Mächten des Bösen überrannt.

In jeder Finsternisphase wird der Finsternismarker auf der Finsternisleiste um 1 Feld vorgesetzt. Wenn er ein -Feld erreicht, wird in jeder Zone mit *irgendeinem Portal* eine Horde aufgestellt (siehe Seite 17). Wenn der Finsternismarker ein -Feld erreicht, wird ein Wanderndes Monster *in der Zone mit dem Wanderndes-Monster-Portal* aufgestellt. Wenn der Marker ein - oder -Feld erreicht, wird dem Schatzbeutel 1 Schatzmarker der abgebildeten Seltenheitsstufe hinzugefügt.

Wenn der Finsternismarker auf Feld 9 ist und vorgesetzt werden muss, dreht ihr die Finsternisleiste auf ihre Rückseite und legt den Marker auf das erste Feld. Die Finsternisleiste bleibt bis zum Spielende auf dieser Seite. Wenn der Marker auf Feld 4 ist und vorgesetzt werden muss, legt ihn erneut auf das erste Feld dieser Seite.

EIN WANDERNDEN MONSTER AUFSTELLEN

- Zieht eine Wanderndes-Monster-Karte vom Stapel, der der Dungeonstufe entspricht (siehe unten rechts auf dieser Seite).
- Zieht so viele Schatzmarker aus dem Schatzbeutel, wie auf der Karte des Wandernden Monsters angegeben sind, und legt sie auf die Karte (zieht keine Marker für die feste Belohnung).
- Stellt dann die dazugehörige Miniatur in die Zone mit dem Wanderndes-Monster-Portal.
- Falls ihr ein Wanderndes Monster aufstellen müsst, der passende Stapel aber leer ist, mischt ihr wie bei Horden die abgeworfenen Karten der aktuellen Dungeonstufe zu einem neuen Stapel. Gibt es keine abgeworfenen Karten, zieht ihr eine Karte der nächsthöheren Kategorie (falls möglich). Ist das gezogene Wandernde Monster bereits im Dungeon, stellt ihr keine weiteren gleichen Gegner auf. Stattdessen ersetzt ihr die aktuelle Wanderndes-Monster-Karte durch die neue Karte der nächsthöheren Kategorie und führt damit 1 Aktion durch (siehe „Aktivierung eines Wandernden Monsters“ auf Seite 24). Ersetzt und entfernt dabei keine Wunden, Zustände oder Schatzmarker des Gegners.

Dreht am Ende der Finsternisphase alle Aktivierungsmarker der Helden wieder auf die blaue Seite.



◆ WEITERE REGELN ◆

◆ LICHT UND SCHATTEN

Jede Miniatur in einer Schattenzone befindet sich im Schatten. Manche Fertigkeiten und Fähigkeiten können nur im Schatten eingesetzt werden. Außerdem haben Helden einen Vorteil, wenn sie im Schatten sind.

Die Lichtbringer sind für den Kampf in der Finsternis ausgebildete Abenteurer. Wenn sie im Schatten sind und angreifen, fügt ihr dem Würfelvorrat den Schattenwürfel hinzu. Der Schattenwürfel kann oder erzeugen, doch er kann vor allem die Schattenfähigkeit eines Helden auslösen, wenn dieser wirft.

Jede Miniatur in einer Lichtzone befindet sich im Licht. Manche Fertigkeiten und Fähigkeiten können nur im Licht eingesetzt werden.

◆ DUNGEONSTUFE

Die Dungeonstufe bestimmt, welche Gegner und Gegenstände während einer Quest ins Spiel kommen. Die Dungeonstufe entspricht der Stufe des Helden mit der höchsten Stufe. Wenn z.B. drei Helden auf Stufe 2 sind und ein vierter Held auf Stufe 3, ist die Dungeonstufe 3 und ihr zieht Karten der Kategorie „3-4“.

◆ BOSSE



Bosse sind einzigartige Gegner mancher Quests. (Meistens ist das Ziel solcher Quests, den Boss zu töten). Der Questaufbau zeigt an, in welcher Kammer der Boss platziert wird. Dies ist die Bosskammer. Bis der Bosskampf beginnt, bewegen sich Bosse nicht, werden nicht aktiviert und haben auch sonst keine Effekte. Bosskämpfe beginnen, wenn bestimmte Bedingungen der Quest erfüllt sind.



Sobald der Bosskampf beginnt, führt folgende Schritte aus:

- Stellt alle Helden in die Bosskammer, und zwar in die Zonen, die beim Questaufbau angegeben sind. Sind mehrere Zonen angegeben, entscheidet ihr, wohin die Helden gestellt werden.
- Alle Helden setzen Gesundheit und Mana wieder auf die Maximalwerte.
- Führt eine Stufenaufstiegsphase durch.
- Entfernt alle Kartenteile, die nicht zur Bosskammer gehören, sowie alle darauf befindlichen Komponenten.
- Entfernt die Finsternisleiste aus dem Spiel, legt die Bosstafel neben den Dungeon und legt den Finsternismarker auf das erste Feld der Bossleiste (von links).
- Beginnt eine neue Heldenphase.

Bosskämpfe haben besondere Regeln, die ihr beachten müsst. Bosse verändern die Gegnerphase. Sie findet nicht mehr nach der Heldenphase statt, sondern **nach jedem Zug eines Helden**. Für jede Aktion, die der Boss hat, werft ihr die Aktivierungswürfel und handelt die Sonderfähigkeit auf der Bosstafel ab, die **der genauen Menge an** ⚡-Ergebnissen entspricht. (Ignoriert bei diesem Wurf alle ~~///~~-Ergebnisse.) Bosse handeln pro Aktion eine einzige Sonderfähigkeit ab.

Versetzt während der Finsternisphase den Marker auf der Bossleiste um 1 Feld nach rechts. Sobald er ein Feld mit einem Effekt erreicht, wird dieser aktiv. Falls der Marker das letzte Feld der Bossleiste erreicht, wird er in weiteren Finsternisphasen nicht mehr vorgesetzt.

HINWEIS: In manchen Quests müssen Gegner für Missionsziele aufgestellt werden. Falls dabei die Karte eines Gegners gezogen wird, der bereits im Dungeon ist, ersetzt ihr die aktuelle Karte des Gegners wie gewohnt durch die neue Karte der nächsthöheren Kategorie und führt damit 1 Aktion durch. Danach zieht ihr allerdings eine neue Karte, um einen Gegner aufzustellen. Das müsst ihr so lange wiederholen, bis ein neuer Gegner aufgestellt werden kann. Falls der seltene Fall eintritt, dass ihr für dieses Ziel keinen Gegner mehr aufstellen könnt, habt ihr sofort verloren.



SONDERFÄHIGKEITEN

Helden, Gegner, Gegenstände und Fertigkeiten können Sonderfähigkeiten mit unterschiedlichen Spieleffekten haben. So sieht der Grundaufbau einer solchen Fähigkeit aus:

[ART/TIMING/KOSTEN/BEDINGUNG]: [EFFEKT]

Für manche Fähigkeiten gibt es ein bestimmtes Timing, für andere nicht. Die meisten Fähigkeiten haben Kosten, wie z.B. das Ausgeben von oder bestimmter Würfeleregebnisse. Die üblichsten Timings, Kosten, Bedingungen und Effekte werden hier beschrieben.

WICHTIG: Wenn kein anderes Timing angegeben ist, können Fähigkeiten jederzeit im Zug eines Helden vor oder nach einer Aktion eingesetzt werden.

TIMING

- **ANGRIFF:** Die Fähigkeit kann ein Mal pro Kampf vom Angreifer ausgelöst werden.
- **(ART)-ANGRIFF:** Die Fähigkeit kann ein Mal pro Kampf vom Angreifer ausgelöst werden, wenn er mit der genannten Angriffsart angreift.
- **VERTEIDIGUNG:** Die Fähigkeit kann ein Mal pro Kampf vom Verteidiger ausgelöst werden.
- **KAMPF:** Die Fähigkeit kann ein Mal pro Kampf vom Angreifer oder vom Verteidiger ausgelöst werden.
- **BEWEGEN:** Die Fähigkeit kann ein Mal pro Bewegung-Aktion ausgelöst werden.
- **IMMER:** Die Fähigkeit kann vor oder nach einer Aktion sogar außerhalb des Zugs eines Helden ausgelöst werden.

KOSTEN UND BEDINGUNGEN

- **AKTION:** Der Held muss 1 seiner Aktionen ausgeben, um die Fähigkeit auszulösen.
- **SCHATTEN:** Die Fähigkeit kann nur ausgelöst werden, wenn der Held oder Gegner im Schatten ist.
- **LICHT:** Die Fähigkeit kann nur ausgelöst werden, wenn der Held oder Gegner im Licht ist.
- **X :** Der Held muss X Manamarker abwerfen, um die Fähigkeit auszulösen.
- **(Erleide X Wunden):** Der Held muss X Wunden erleiden, um die Fähigkeit auszulösen. Er muss mindestens X Gesundheit haben, um die Fähigkeit auslösen zu können.
- **(Habe X Wunden):** Der Held muss aktuell mindestens X Wunden erlitten haben, um die Fähigkeit auszulösen zu können.
- **(Zwei Waffen):** Der Held muss 2 Waffen bei seinem Angriff einsetzen, um die Fähigkeit auszulösen.
- **X :** Der Gegner muss X ausgeben, um die Kampffähigkeit einzusetzen.

WICHTIG: Im Gegensatz zu Heldenfähigkeiten können -Kampffähigkeiten mehrfach pro Wurf ausgelöst werden.

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Ihr seid auf das Spielmaterial dieser Schachtel beschränkt. Wenn ihr nicht genug Marker (oder anderes Material habt), dürft ihr es nicht beliebig ersetzen. Lediglich Gesundheits- und Manamarker sind nicht beschränkt und können beliebig ersetzt werden, wenn nötig.

EFFEKTE

- **+X :** Fügt bei einem Angriff den Würfeleregebnissen des Helden oder Gegners X hinzu.
- **+X :** Fügt bei einer Verteidigung den Würfeleregebnissen des Helden oder Gegners X hinzu.
- **+X :** Der Held erhält X -Marker (höchstens bis zu seinem Maximalwert).
- **+X / / :** Fügt dem Würfelvorrat X Würfel der abgebildeten Farbe hinzu.
- **+X :** Fügt X -Marker neben die Miniatur des Ziels hinzu.
- **+X :** Fügt X -Marker neben die Miniatur des Ziels hinzu.
- **X :** Erlaubt, X Würfel neu zu werfen. Jeder Neuwurf wird separat abgehandelt und ein Würfel darf mehrfach neu geworfen werden. Ein beliebiger Würfel im aktuellen Würfelvorrat kann neu geworfen werden, auch einer, den ein Gegner hinzugefügt hat.
- **X :** Erlaubt, X Gegnerwürfel neu zu werfen. Jeder Neuwurf wird separat abgehandelt und ein Würfel darf mehrfach neu geworfen werden.
- **+X BP:** Der Held erhält zusätzliche Bewegungspunkte, wenn er eine Bewegung-Aktion durchführt.
- **-X :** Entfernt bei einer Verteidigung X von den Würfeleregebnissen des Helden oder Gegners.
- **Ignoriere/Ignoriert X:** X der angezeigten Würfel oder Würfeleregebnisse des Wurfs werden ignoriert.
- **Heile/Heilt (um) X:** Der Held oder Gegner erhält X Gesundheit zurück. Ein Held kann den gesamten Effekt stattdessen auch auf einen anderen Helden in derselben Zone anwenden. Statt Wunden zu heilen, kann ein Held auch für jeden geheilten Punkt 1 -Marker entfernen. Eine Horde kann dadurch keine getöteten Schergen wiederbeleben. Durch den Effekt „Heile alles“ kann ein Held sich selbst oder einen anderen Helden komplett heilen.
- **(∞):** Die Fähigkeit kann mehr als ein Mal in derselben Aktion ausgelöst werden.
- **(ein Mal pro Runde) / (ein Mal pro Kampf):** Die Fähigkeit kann nur ein Mal pro Runde bzw. Kampf ausgelöst werden.

ZUSTANDSMARKER

Durch manche Fähigkeiten und Angriffe werden Zustandsmarker auf einem Helden oder Gegner platziert.



- **Feuer:** Sobald ein Held oder Gegner mit mindestens 1 -Marker aktiviert wird, entfernt er 1 davon und wirft 1 . Er erleidet 1 Wunde für jedes erzielte . Das wird so lange wiederholt, bis der Held oder Gegner keine mehr hat. Er erleidet alle Wunden durch mehrere gleichzeitig. Wenn eine gegnerische Miniatur durch Feuer getötet wird, bestimmt ihr 1 Helden, der sowohl die Erfahrung als auch andere Belohnungen erhält.



- **Eis:** Sobald ein Held oder eine Horde mit mindestens 1 -Marker eine Aktion durchführen würde, wird stattdessen 1 -Marker von ihm entfernt. Sobald ein Wanderndes Monster mit mindestens 2 -Markern aktiviert werden würde, werden stattdessen 2 -Marker von ihm entfernt und seine gesamte Aktivierung verfällt. Wird ein Wanderndes Monster mit genau 1 -Marker aktiviert, wird der Marker ohne Effekt entfernt. Bosse können zwar -Marker erhalten, aber sobald sie aktiviert werden, werden alle -Marker ohne Effekt von ihnen entfernt.

◆ ANDERE MARKER UND ZONEN

In manchen Quests werden Marker in Zonen platziert, die in bestimmten Momenten ausgelöst werden können oder mit denen die Helden interagieren können.



DORNENFALLE

Wenn nicht anders angegeben, werden Dornenfalle immer verdeckt (mit der blauen Seite nach oben) platziert. Wenn ein Held sich in eine Zone mit einer Dornenfalle bewegt, dreht er den Marker sofort um und erleidet die angegebene Anzahl an Wunden. Ist die Seite leer, erleidet er keine Wunden. Danach wird die Falle entfernt.



BÄRENFALLE

Wenn nicht anders angegeben, werden Bärenfalle immer verdeckt (mit der blauen Seite nach oben) platziert. Wenn ein Held sich in eine Zone mit einer Bärenfalle bewegt, dreht er den Marker sofort um. Falls dort „Verliere 1 Aktion“ steht, beendet er sofort seine aktuelle Bewegungsaktion und kann in diesem Zug 1 Aktion weniger durchführen. Ist die Seite leer, hat die Falle keinen Effekt. Danach wird die Falle entfernt.



SÄULE

Säulen versperren zwar nicht die SL, erschweren aber Fernkampf- und magische Angriffe. Wenn ein Angreifer durch oder in eine Zone hinein angreift, in der eine Säule ist, wirft er 1 weniger. (Bei einem Angriff ohne passiert nichts.)



BRUNNEN

Brunnen werden immer verdeckt platziert (mit der Effektseite nach unten). Ein Held kann mit einem Brunnen interagieren (indem er wie gewohnt 1 BP ausgibt), um den Marker umzudrehen und sich sofort um die angegebene Menge zu heilen. Danach wird der Brunnen entfernt.



TRUHEN

Truhen werden immer verdeckt platziert (mit der Symbolseite nach unten).

Ein Held kann mit einer **normalen Truhe** interagieren (indem er wie gewohnt 1 BP ausgibt), um den Marker umzudrehen und 2 Gegenstände der abgebildeten Seltenheitsstufe zu erhalten. Danach wird die Truhe entfernt.



Ein Held kann mit einer **großen Truhe** interagieren (indem er wie gewohnt 1 BP ausgibt), um den Marker umzudrehen und 3 Gegenstände der abgebildeten Seltenheitsstufe zu erhalten. Danach wird die Truhe entfernt.



SCHMIEDE

Ein Held kann mit einer Schmiede interagieren (indem er wie gewohnt 1 BP ausgibt), um 1 Gegenstand herzustellen. Dafür muss er 3 Gegenstandskarten abwerfen und darf dann 1 Gegenstandskarte ziehen, deren Seltenheitsstufe um 1 höher ist als die der abgeworfenen Karte mit der niedrigsten Stufe. (Gewöhnlich > Selten > Episch). Falls ein Held z.B. 2 seltene und 1 epische Karte abwirft, zieht er 1 epische Karte. Startgegenstände und Verbrauchsgüter zählen hierbei als gewöhnlich. Ein Held darf mehrere Bewegungspunkte ausgeben, um mit 1 Aktion mehrere Gegenstände herzustellen.



BRÜCKEN

Brücken sind Kartenteile, die als zusätzliche Zone zählen. Sie werden angrenzend so an die Zone eines Kartenteils angelegt, wie es der Questaufbau vorgibt. Brücken sind Schattenzonen und zählen für Spielereffekte als eigenes Kartenteil.

ABGRUND



Auf manchen Zonen ist kein Boden dargestellt. Dies sind Abgrundzonen. Abgrundzonen sind unpassierbar: weder Helden noch Gegner können sie betreten.

◆ DAS SPIEL ALLEIN

Wenn du allein spielst, wählst du nur 1 Helden. Für alle anderen Regeln, wie z.B. die Bestimmung der Gesundheit eines Wandernden Monsters oder der Anzahl der Schergen in einer Horde, zählt es allerdings, als wären 2 Helden im Spiel. Dein Held kann pro Zug 4 Aktionen statt 3 durchführen.

◆ DIE HÖLLE IST LOS

Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Schwierigkeit einer Quest erhöhen, indem ihr 1 Lebensbringer-Marker weniger verwendet.

◆ MEHRERE MÖGLICHKEITEN

Falls ein Spieleffekt auf mehrere Möglichkeiten abgehandelt werden kann, bestimmt ihr, wenn nicht anders angegeben, welche Möglichkeit abgehandelt wird.



HELDENKLASSEN

Jede Klasse hat eigenes Spielmaterial, das ihre Spielweise bestimmt und so eine einzigartige Spielerfahrung schafft. Für jede Klasse gibt es 13 Fertigkeitkarten. Bei der Spielvorbereitung nehmt ihr euch alle Fertigkeitkarten eurer jeweiligen Klassen und legt sie neben das Heldentableau.



MAGIER

Magier sind mächtige Zauberer, die den Fluss der Magie verändern können, um ihre Gegner mit Feuer und Eis niederzuschmettern, ihre Verteidigungskräfte zu verbessern und sogar das Raum-Zeit-Gefüge zu ihrem Vorteil zu manipulieren.

Der Magier nutzt das Zauberamulett, um Zauber wirken zu können. Das Amulett ist in vier Segmente unterteilt, die alle einen anderen Basiszauber darstellen. Die Fertigkeitkarten des Magiers sind Zauber und werden auf das Amulett gelegt, um so vorherige Zauber zu verbessern, wenn der Magier eine Stufe aufsteigt.

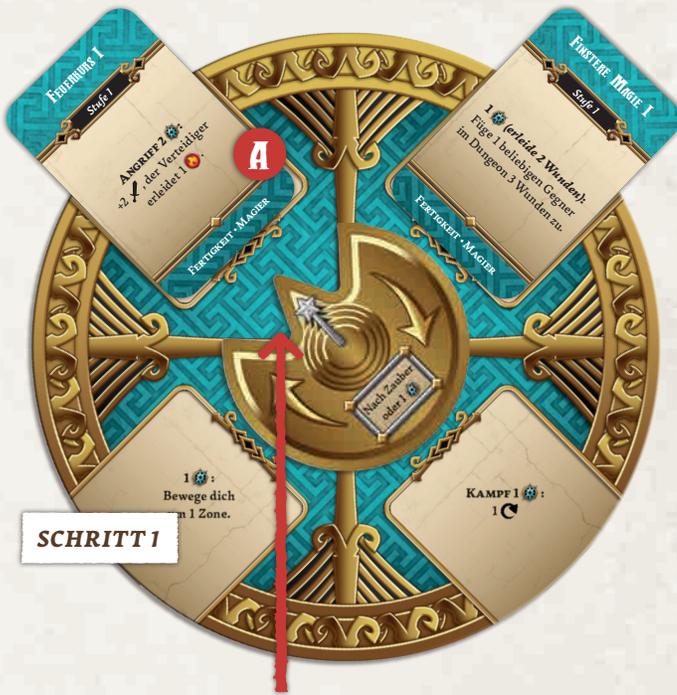
Spielvorbereitung: Nimm das Zauberamulett und lege es neben dein Heldentableau. Achte darauf, dass der Zeiger am Amulett angebracht ist (siehe unten für den erstmaligen Zusammenbau). Drehe den Zeiger auf ein beliebiges Segment deiner Wahl. Wähle eine Magier-Fertigkeit auf Stufe 1 und lege die Karte auf ein Segment des Zauberamuletts (wodurch du den Basiszauber ersetzt).



Im Spiel: Die Zauber des Magiers können nicht schnell hintereinander gewirkt werden, ohne viel Mana auszugeben. Der Magier kann immer nur den Zauber wirken, den der Zeiger des Amuletts als bereit markiert. Sobald dieser Zauber gewirkt wurde, drehst du den Zeiger im Uhrzeigersinn auf das nächste Segment. Du kannst den Zeiger jederzeit (ebenfalls im Uhrzeigersinn) drehen, indem du für jedes Segment 1 Mana ausgibst.

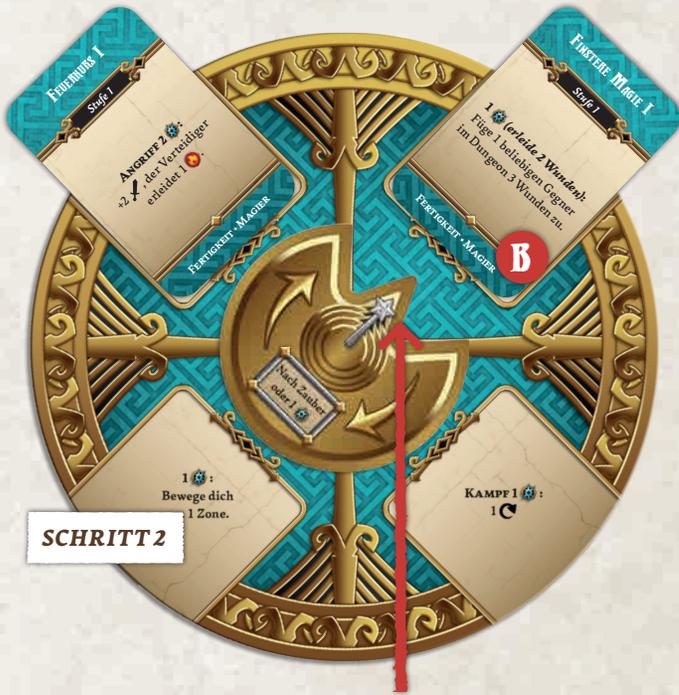
Alle Fertigkeiten des Magiers sind Verbesserungen seiner Basiszauber. Immer wenn der Magier eine neue Fertigkeit erhält, legst du die Fertigkeit in ein Segment deiner Wahl und ersetzt damit den vorherigen Zauber dort.

Angriffszauber: Zauber, die während eines Angriffs gewirkt werden, sind Angriffszauber. Um einen Angriffszauber zu wirken, muss der Magier eine Waffe mit einem magischen Angriff (☞) ausgerüstet haben.



SCHRITT 1

Zu Beginn seines Zugs zeigt der Zeiger des Magiers Mathrin auf „Feuerkurs I“ (A). Er nutzt seine erste Aktion, um einen Angriff gegen eine Horde von Untoten durchzuführen, und gibt 2 aus, um den Angriffszauber auszulösen, wodurch er seinen Würfelsergebnissen 2 hinzufügt und einen -Marker auf seinem Ziel platziert.



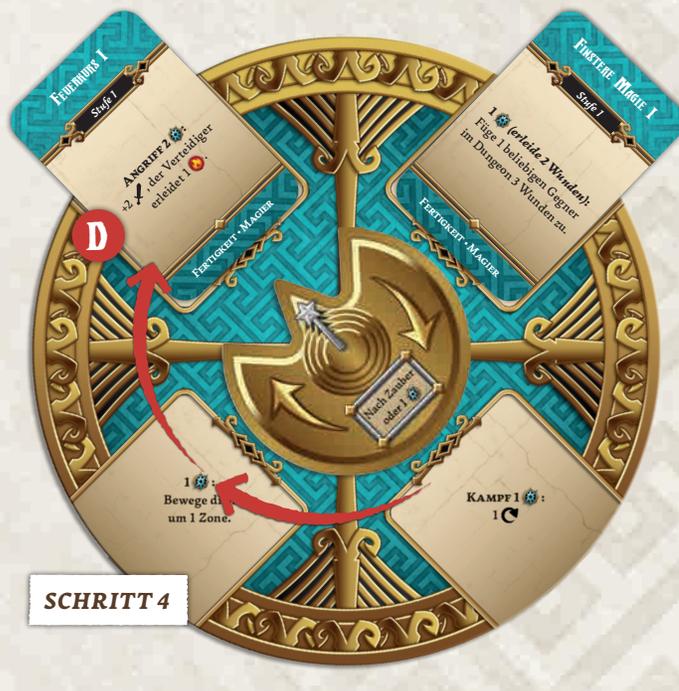
SCHRITT 2

Dann muss Mathrin den Zeiger auf das nächste Segment im Uhrzeigersinn drehen, wodurch dieser nun auf den Zauber „Finstere Magie I“ zeigt (B).



SCHRITT 3

Nach dem Angriff wirkt Mathrin den Zauber „Finstere Magie I“ auf sich selbst: Er gibt 1 aus, erleidet 2 Wunden und fügt einem Gegner 3 Wunden zu. Das war keine Aktion. Er dreht den Zeiger erneut auf das nächste Segment im Uhrzeigersinn, wodurch dieser nun auf seinen Basis-Kampfzauber zeigt (C).



SCHRITT 4

Mathrin will die Horde von Untoten noch einmal angreifen. Bevor er seine nächste Aktion durchführt, gibt er deswegen 2 aus, um den Zeiger um 2 weitere Segmente und damit wieder auf seinen Angriffszauber zu drehen (D). Dann führt er seine zweite Aktion als Angriff durch und gibt 2 aus, um während dieses Angriffs „Feuerkurs I“ auszulösen.



◆ PALADIN



Paladine sind heilige Krieger, die ihre Verbündeten und sich selbst mithilfe von geweihten Zonen und Segen verstärken können. Sie sind flexible Helden und können sowohl an der Front kämpfen als auch im Hintergrund unterstützen.

Spielvorbereitung: Nimm die Paladin-Tafel und lege die 3 Weihemarker auf die passenden Felder der Tafel. Nachdem du eine Fertigkeit auf Stufe 1 gewählt hast, legst du sie unter eine beliebige Spalte der Paladin-Tafel.



Im Spiel: Die 3 Weihemarker haben alle eine Startfähigkeit, die auf der Tafel beschrieben werden. Immer wenn der Paladin eine neue Fertigkeit erhält, darfst du sie unter eine beliebige Weihe-Spalte legen. Der Effekt der Fertigkeit gilt zusätzlich zu den bisherigen Weihe-Effekten dieser Spalte. Der Paladin kann mehrere Fertigkeiten in derselben Weihe-Spalte haben.

Während seines Zugs darf der Paladin vor oder nach einer Aktion 1 ⚔️ ausgeben, um einen Weihemarker in eine beliebige Zone in seiner Sichtlinie zu legen. Das kostet keine Aktion.

Helden in einer geweihten Zone erhalten alle Vorteile der Effekte, die zu dem entsprechenden Weihemarker gehören. In jeder Zone kann nur 1 Weihemarker gleichzeitig liegen.

Der Paladin kann jederzeit kostenlos einen Weihemarker aus einer Zone entfernen und zurück auf seine Tafel legen.



Zu Beginn jeder Runde darf der Paladin außerdem eine seiner Fertigkeiten segnen, um sie kurzzeitig zu verstärken, indem er 1 Fertigkeitkarte umdreht. Der Paladin kann nur 1 gesegnete Fertigkeit gleichzeitig haben und gesegnete Fertigkeiten werden am Rundenende wieder umgedreht.

◆ BERSERKER



Berserker sind Kämpfer, die ihre Rage zu ihrem Vorteil nutzen und ihre eigene Sicherheit vernachlässigen. Sie profitieren davon, verwundet zu werden, denn je mehr Schaden sie erleiden, desto stärker werden sie. Der Berserker hat 3 unterschiedliche Haltungen, die er einnehmen kann, um verschiedene Vorteile zu erhalten. Die Haltung „Blutrausch“ erhöht seine Angriffskraft, die Haltung „Raserei“ macht ihn mobiler und die Haltung „Konter“ lässt ihn zurückschlagen, wenn er angegriffen wird. Die meisten Fertigkeiten des Berserkers verbessern die Vorteile einer bestimmten Haltung.

Spielvorbereitung: Lege die Berserker-Tafel neben dein Helden-tableau und lege den Haltungsmarker auf eine beliebige Haltung, die der Berserker zu Beginn einnehmen soll. Nachdem du deine Fertigkeit auf Stufe 1 gewählt hast, legst du sie unter die passende Haltung. Manche Fertigkeiten können unter eine beliebige Haltung gelegt werden.

Im Spiel: Immer wenn der Berserker Wunden erleidet, darfst du beliebig viele verlorene Gesundheitsmarker in den Rage-Vorrat der Berserker-Tafel schieben. Gesundheitsmarker im Rage-Vorrat stellen Rage (🍎) dar. Es können bis zu 7 Marker im Rage-Vorrat liegen (überschüssige werden abgeworfen). Manche Fähigkeiten haben Rage (🍎) als Kosten.



Die erste, aufgedruckte Fähigkeit jeder Haltung kostet den Berserker 1 Rage (🔴), wenn er sie auslösen will. Der Berserker kann nur die Fähigkeiten und Fertigkeiten unter seiner aktuellen Haltung auslösen. Er kann seine Haltung während seines Zugs wechseln, indem er vor oder nach einer Aktion 1 Rage (🔴) ausgibt.

HINWEIS: Durch manche Spieleffekte kann der Berserker dem Rage-Vorrat Marker hinzufügen, ohne Wunden zu erleiden. Nimm in einem solchen Fall einen Gesundheitsmarker aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in den Rage-Vorrat.



Zu Beginn ihres Zugs hat Gheta 4 Marker im Rage-Vorrat und sie hat die Haltung „Blutrausch“ eingenommen. Sie gibt 1 Marker aus ihrem Rage-Vorrat aus, um die Haltung „Raserei“ einzunehmen (A). Dann führt sie eine Bewegen-Aktion durch und gibt einen weiteren Marker aus, um 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zu erhalten (B).



Sie bewegt sich um 3 Zonen zu einer Gegnergruppe. Bevor sie die nächste Aktion durchführt, gibt sie einen dritten Marker aus dem Rage-Vorrat aus um wieder zur Haltung „Blutrausch“ zu wechseln (C). Dann führt sie eine Angreifen-Aktion durch und gibt den vierten und letzten Marker aus ihrem Rage-Vorrat aus, um „Gefährlicher Zorn I“ auszulösen und für diesen Angriff 1 zusätzlichen 🟡 zu erhalten (D).

◆ SCHURKE



Schurken sind gerissene Kämpfer, die ihre wichtigsten Werkzeuge stets bei sich tragen. Ihr Werkzeugbeutel gewährt ihnen viele Bonusse, die sie zwar mächtig, aber auch unberechenbar machen.

Spielvorbereitung: Nimm die Schurken-Effektkarten und den Werkzeugbeutel (mit dem Wort „Rogue“ darauf) und lege die 9 Startmarker des Schurken hinein (das sind die Schurkenmarker mit dem schwarzen Hintergrund). Wähle eine Fertigkeit auf Stufe 1 und lege die darauf abgebildeten Schurkenmarker in den Werkzeugbeutel. Lege die übrigen Schurkenmarker beiseite. Je nachdem welche Fertigkeiten du später wählst, legst du sie im Spielverlauf in den Werkzeugbeutel.



Im Spiel: Die Aktionen des Schurken sind eng mit den Schurkenmarkern verknüpft. Die Anzahl der Aktionen entspricht der Anzahl gezogener Marker. Zu Beginn jeder Runde ziehst du 3 Marker aus dem Werkzeugbeutel und legst sie offen vor dich (sodass die Seite mit dem X nach unten zeigt). Immer wenn der Schurke eine Aktion durchführt, **musst** du 1 Marker wählen und auf seine eingesetzte Seite (die mit dem X) drehen. Rote Marker beeinflussen Angreifen-Aktionen, blaue Marker beeinflussen Bewegen-Aktionen und grüne Marker beeinflussen alle Aktionen. Falls der gewählte Marker der gewählten Aktion **entspricht**, erhält der Schurke für diese Aktion einen Vorteil (wie z.B. +1 BP bei einer Bewegen-Aktion oder ein zusätzlicher Würfel bei einer Angreifen-Aktion). Falls der gewählte Marker der gewählten Aktion **nicht entspricht**, wird sie trotzdem wie gewohnt durchgeführt (aber der Schurke erhält keinen Vorteil). Zieht der Schurke in seinem Zug mehr Marker, darf er so lange Aktionen durchführen, bis er alle Marker eingesetzt hat. Nicht eingesetzte Schurkenmarker werden am Ende seines Zugs auf die eingesetzte Seite gedreht. Falls der Schurke eine Aktion verliert, muss er einen nicht eingesetzten Marker auf die eingesetzte Seite drehen. Falls der Schurke anderweitig eine zusätzliche Aktion erhält, kann er diese durchführen, ohne einen Marker umdrehen zu müssen.

HINWEIS: Im Spiel allein zieht der Schurke jede Runde 4 statt 3 Marker.



Am Ende des Zugs werden alle umgedrehten Marker als Ablagestapel neben den Werkzeugbeutel beiseitegelegt. Falls der Schurke Marker ziehen muss und nicht genug im Beutel sind, mischst du alle abgelegten Schurkenmarker zurück in den Beutel und ziehst weiter. Falls der seltene Fall eintritt, dass der Beutel und der Marker-Ablagestapel leer sind, ziehst du keine weiteren Marker.

- **Gift-Marker:** Wenn du einen Gift-Marker einsetzt, um einen Angriff durchzuführen, lege ihn neben dein Ziel. Immer wenn der vergiftete Gegner aktiviert wird, erleidet er die Gifffekte, die auf den Fertigkeitkarten des Schurken beschrieben werden. Wenn ein vergifteter Gegner getötet wird, lege den Gift-Marker zurück in den Werkzeugbeutel. Jeder Gegner kann nur 1 Gift-Marker gleichzeitig haben.
- **Schatten-Marker:** Wenn du einen Schatten-Marker einsetzt, um einen Angriff durchzuführen, wird der Schurke für diesen Angriff so behandelt, als wäre er im Schatten, selbst wenn er in einer Lichtzone ist.

Zu Beginn einer neuen Runde zieht Feydra 3 Schurkenmarker aus ihrem Werkzeugbeutel:



Sie führt eine Bewegun-Aktion durch und dreht 1 ihrer +1 BP-Marker um, um für diese Aktion insgesamt 3 BP zu haben.



Dann führt sie eine Angreifen-Aktion durch und dreht den Marker um, durch den sie +1 für diesen Angriff erhält. Sie wirft wie gewohnt alle Würfel für diesen Angriff plus den zusätzlichen durch den Schurkenmarker.



Als 3. Aktion greift Feydra erneut an, auch wenn sie dieses Mal keinen Vorteil durch den Schurkenmarker erhält, da dieser keine Angreifen-Aktion beeinflusst. Sie muss den Marker trotzdem umdrehen, um den Angriff durchzuführen.

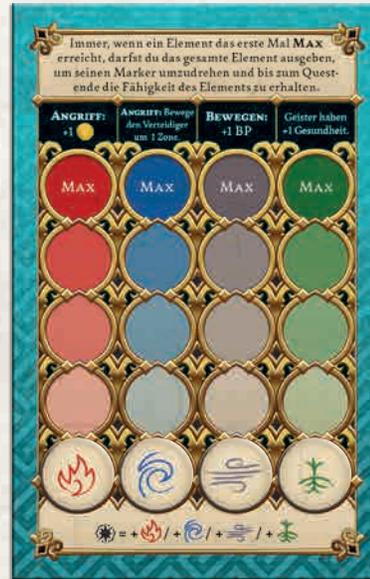
SCHAMANE



Schamanen leben in tiefer Verbundenheit mit der Natur und je intensiver diese Verbundenheit zu den Elementen ist, desto mehr Potenzial können sie daraus schöpfen.

Spielvorbereitung: Nimm die Element-Tafel und lege darauf die 4 Elementmarker auf das Startfeld ihrer jeweiligen Leisten (beige Seite oben). Nachdem du eine Fertigkeit auf Stufe 1 gewählt hast, legst du sie und die Schamanen-Startfertigkeit neben die Element-Tafel.

Im Spiel: Immer wenn der Schamane erhalten würde, darf er stattdessen für jedes, das er erhalten hätte, einen Elementmarker 1 Feld auf seiner Leiste nach oben rücken. , das der Schamane bereits in seinem Vorrat hat, kann er nicht ausgeben, um einen Marker vorzurücken.



Der Schamane gibt Elemente aus, um seine Fähigkeiten auszulösen. Dafür bewegt er den Marker auf der Leiste des benötigten Elements so weit nach unten, wie die Fähigkeit es verlangt. Sobald ein Elementmarker das oberste Feld (MAX) seiner Leiste erreicht, darf der Schamane das gesamte Element ausgeben (indem er den Marker auf das unterste Feld der Leiste bewegt) und den Marker auf die Unterseite umdrehen. Dadurch erhält er bis zum Ende der Quest die passive Fähigkeit, die über der Leiste angegeben ist (nur ein Mal pro Leiste und Quest).



Feuer- und Eisgeist: Der Feuer- und der Eisgeist sind Verbündete, die der Schamane durch seine Fertigkeitkarten heraufbeschwören kann. Beide haben bestimmte Eigenschaften, die auf ihrer jeweiligen Übersicht stehen. Der Schamane kann 1 Geist jeder Art im Dungeon haben, die durch den jeweiligen Marker dargestellt werden. Solange sie im Dungeon sind, zählen der Feuer- und der Eisgeist als Helden, wenn es darum geht, Miniaturen als Ziel zu bestimmen (aber nicht in anderen Situationen, z.B. wenn die Schergenanzahl in einer Horde oder der Gesundheitswert eines Wandernden Monsters bestimmt wird).

In seinem Zug darf der Schamane jeden Geist ein Mal aktivieren (wobei die erste Aktivierung kostenlos ist) und Aktionen ausgeben, um sie erneut zu aktivieren. Sobald ein Geist aktiviert wird, kann er 1 Angreifen- oder Bewegun-Aktion durchführen. Wenn er eine Bewegun-Aktion durchführt, erhält er wie die Helden 2 Bewegungspunkte. Allerdings können Geister nicht interagieren, Türen öffnen, Gegenstände tragen oder sich erholen. Außerdem werfen sie den Schattenwürfel nicht, wenn sie im Schatten sind und angreifen. Wenn ein Geist eine gegnerische Figur tötet, erhält der Schamane die Erfahrung. Auf der Geister-Übersicht stehen alle Werte zum Angreifen und Verteidigen. Wird ein Geist getötet, kehrt der Marker zurück zum Schamanen. (Er kann den Geist erneut beschwören, wenn er die Kosten bezahlt.)

◆ WALDLÄUFER



Waldläufer sind Kämpfer, die dafür ausgebildet sind, ihre Gegner mit Geschick und Genauigkeit niederzustrecken. Diese Überlebenskünstler sind tödliche Fernkämpfer und können in den Gesandten der Finsternis große Panik auslösen. Dabei wägen sie bei jedem Schuss erneut ab, wie weit sie gehen wollen.

Spielvorbereitung: Nimm die 14 Pfeilkarten des Waldläufers, mische sie und lege sie als verdeckten Pfeilstapel neben dein Heldentableau. Wähle eine Fertigkeit auf Stufe 1 und lege sie neben dein Heldentableau.



Im Spiel: Der Pfeilstapel des Waldläufers stellt sein sorgsames Zielen und Geschick dar. Immer wenn der Waldläufer einen Fernkampfangriff (🏹) durchführt, deckt er so lange eine Karte nach der anderen vom Pfeilstapel auf und legt sie in eine Reihe neben den Stapel, bis er aufhören möchte oder auf den aufgedeckten Karten 7 oder mehr 🏹 zu sehen sind.

Nachdem er mit dem Ziehen aufgehört hat, wendet der Waldläufer die Effekte des Angriffs an, abhängig von den 🏹 auf den aufgedeckten Karten:

- **Bei weniger als 7 🏹:** Der Waldläufer hat sich für einen schnellen Schuss entschieden und frühzeitig aufgehört, Karten aufzudecken. Er wendet den mittleren Effekt aller aufgedeckten Karten (beige Flächen) an.
- **Bei mehr als 7 🏹: ÜBERSPANNT!** (🏹) Der Waldläufer hat zu lange gebraucht oder sein Glück überstrapaziert und muss den 🏹-Effekt aller aufgedeckten Karten (rote Fläche) anwenden.
- **Bei genau 7 🏹: VOLLTREFFER!** (🌟) Der Waldläufer hat mitten ins Schwarze getroffen und kann den 🌟-Effekt aller aufgedeckten Karten (weiße Fläche) anwenden.

Nachdem der Angriff abgehandelt ist, wirfst du alle aufgedeckten Pfeilkarten ab. Wenn der Pfeilstapel leer ist, mischst du alle abgeworfenen Pfeilkarten zu einem neuen verdeckten Pfeilstapel. Am Ende deines Zugs mischst du alle abgeworfenen Karten in den verdeckten Pfeilstapel.

◆ SIEG ODER NIEDERLAGE ◆

Um zu gewinnen, müsst ihr alle Ziele der gewählten Quest abschließen. Die Partie endet sofort, sobald ihr die Siegbedingungen erfüllt habt, und ihr gewinnt.

Ihr verliert, falls ihr einen Lebensbringer-Marker ausgeben müsst und keine mehr habt (siehe „Besiegt“ auf Seite 24) oder eine entsprechende Bedingung aus der Questbeschreibung erfüllt habt.



INDEX

Begriff	Seite(n)	
Aktion	16, 28	Neuwurf
Angreifen	19	Paladin
Besondere Aktionen	22	Portal
Bewegen	16	Quest
Erholen	22	Reaktionsschaden
Tauschen und Ausrüsten	22	Reichweite (Nahkampf, Magisch, Fernkampf)
Aktiver Held	16	Runde
Aktivierung	16, 23, 24, 27	Schamane
Aktivierungswürfel (Boss)	27	Schatten
Anführer	17, 20	Schatz (Gewöhnlich, Selten, Episch)
Angrenzend	12	Scherge
Aufstellen	17, 26	Schmiede
Berserker	32	Schurke
Besiegt	24	Set-Gegenstand
Beutemarker	17	Sichtlinie (SL)
Bewegungspunkt (BP)	16	Stufenaufstiegsphase
Boss	11, 27	Säule
Brunnen	29	Truhe
Dungeonstufe	26	Tür
Eis	28	Verbrauchsgüter
Erfahrungspunkte (XP)	20	Verteidigung
Falle (Bärenfalle, Dornenfalle)	29	Waldläufer
Fernkampf	19	Wanderndes Monster
Fertigkeit	9, 25	Wunde
Feuer	28	Würfel, Würfelergebnisse
Finsternisleiste	26	Würfelvorrat
Finsternisphase	26, 27	Ziel
Fähigkeiten	20, 28	Zone (Schatten, Licht)
Gegenstand	10	Zug
Gegner	10	Zustandsmarker
Gegnerphase	23	
Gesundheit	9, 10, 11, 13	
Heilen	28	
Held	8, 9	
Heldenphase	16	
Heldenstufe	25	
Horde	10, 17, 23	
Hordengegenstand	10	
Ignorieren	28	
Immer	28	
Interagieren	18	
Inventar	10	
Kammer	12, 17, 27	
Kampf	19, 28	
Kartenteil	12	
Lebensbringer-Marker	24	
Licht	26, 28	
Magier	30	
Magisch	19	
Mana	9	
Nahkampf	19	



QUESTS

TUTORIAL

Willkommen bei Massive Darkness 2! Diese Quest ermöglicht Neu-lingen einen flüchtigen Blick auf die drohende Finsternis.

Benötigte Kartenteile: [A]1A, [A]4A

QUESTZIELE

Schließt diese Ziele nacheinander ab:

- 1. Ritualschriftrolle:** Sammelt die Schriftrolle auf.
- 2. Schließt den Spalt:** Zerstört den Spalt.

SONDERREGELN DER QUEST

- **Die Schriftrolle:** Um den Spalt schließen zu können, benötigt ihr die Schriftrolle, die durch den Zielmarker dargestellt wird, dessen goldene Seite nach oben zeigt. Ein beliebiger Held in der Zone mit dem Zielmarker darf 1 BP ausgeben, um die Schriftrolle aufzusammeln (und erhält den Marker als Erinnerung). **Alle Helden** erhalten 5 XP.
- **Den Spalt schließen:** Der Held mit der Schriftrolle darf in der Zone mit dem Zielmarker, dessen graue Seite nach oben zeigt, 1 Aktion ausgeben, um den Spalt zu zerstören.



*So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:



◆ RUNDENABLAUF ◆

1. HELDENPHASE

Jeder Held kann während seiner Aktivierung 3 Aktionen durchführen:

- **Bewegen:** Erhalte 2 BP. BP können eingesetzt werden, um:
 - sich in eine angrenzende Zone zu bewegen.
 - eine Tür in der aktuellen Zone zu öffnen. Zieht eine Türkarte, wenn eine Kammer das erste Mal enthüllt wird.
 - mit Objekten in der aktuellen Zone zu interagieren.
- **Angreifen:** Wähle Waffen und ein gültiges Ziel. Es gibt 3 Angriffsarten:
 - Nahkampf: Reichweite 0
 - Magisch: Reichweite 0-1
 - Fernkampf: Reichweite 1+
- **Tauschen und Ausrüsten:** Aktiviere die Zone des Helden als Tauschzone, in der alle Helden Gegenstände tauschen und ausrüsten können.
- **Erholen:** Erhalte bis zu 2 Gesundheit und/oder Mana zurück oder lege bis zu 2 -Marker ab, in beliebiger Kombination.
- **Besondere Aktionen:** Manche Fertigkeiten, Fähigkeiten und Gegenstände erlauben einem Helden weitere Aktionen. Wenn auf einer Karte **AKTION:** steht, darf der Held 1 seiner Aktionen ausgeben, um den danach beschriebenen Effekt auszulösen.

2. GEGNERPHASE

Jede Horde und jedes Wandernde Monster im Dungeon wird unabhängig voneinander aktiviert.

- **Aktivierung einer Horde:** Die Horde führt 2 Aktionen durch. Bei jeder Aktion greift sie ein Ziel in Reichweite an, falls möglich. Kann sie nicht angreifen, bewegt sie sich um 1 Zone auf ihr Ziel zu. Die Horde wählt den **nächstgelegenen Helden** als Ziel.
- **Aktivierung eines Wandernden Monsters:** Befolgt die Anweisungen auf seiner Karte. Seine Aktivierung endet, nachdem es die erste gültige Aktion durchgeführt hat. Falls beide Bedingungen nicht erfüllt werden, wird das Wandernde Monster wie eine normale Horde aktiviert.

Bosse: Statt nach der Heldenphase findet die Gegnerphase eines Bosses nach jedem Zug eines Helden statt. Für jede Aktion, die der Boss hat, werft ihr die Aktivierungswürfel und handelt die entsprechende Sonderfähigkeit ab.

3. STUFENAUFSTIEGSPHASE:

Die Helden **müssen** ihre angesammelten XP ausgeben, um so viele Stufen wie möglich aufzusteigen.

4. FINSTERNISPHASE:

Setzt den Finsternismarker um 1 Feld vor. Erreicht er ein:

- -Feld, stellt in jeder Zone mit einem Portal eine Horde auf.
- -Feld, stellt in der Zone mit dem Wanderndes-Monster-Portal ein Wanderndes Monster auf.
- / -Feld, fügt dem Schatzbeutel 1 Schatzmarker der abgebildeten Seltenheitsstufe hinzu.

◆ KAMPF ◆

Den Würfelvorrat zusammenstellen: Nachdem der Angreifer die Angriffsart festgelegt hat und sein Ziel in Reichweite und Sichtlinie ist:

- Nehmt so viele Würfel der Würfelarten, wie auf der Waffe des Angreifers abgebildet sind, und fügt sie dem Vorrat hinzu.
- Falls der Angreifer ein Held im Schatten ist, fügt dem Vorrat den Schattenwürfel hinzu.
- Nehmt alle Verteidigungswürfel des Verteidigers und fügt sie dem Vorrat hinzu.
- Falls eine Horde am Kampf beteiligt ist, fügt dem Vorrat 1 Gegnerwürfel für jeden Schergen in der Horde hinzu.
- Nehmt alle weiteren etwaigen Bonuswürfel und fügt sie dem Vorrat hinzu.

Den Angriff abhandeln:

- Werft alle Würfel im Würfelvorrat.
- Wendet Fähigkeiten und Effekte an (- und -Ergebnisse müssen abgehandelt werden).
- Zählt zusammen und zieht ab, um dem Verteidiger Wunden zuzufügen.

XP erhalten:

- Jede gegnerische Miniatur: 1 XP für den Helden, der sie getötet hat
 - Hordenanführer: +2 XP für alle Helden
 - Wanderndes Monster: +4 XP für alle Helden

- **Dungeonstufe:** Bestimmt, welche Gegner und Gegenstände während einer Quest ins Spiel kommen. Die Dungeonstufe entspricht der Stufe des Helden mit der höchsten Stufe.
- **Feuer** (): Sobald eine Miniatur oder Horde aktiviert wird, werft 1 für jeden -Marker auf ihr. Sie erleidet 1 Wunde für jedes -Ergebnis. Entfernt dann alle -Marker.
- **Eis** (): Sobald eine Miniatur oder Horde eine Aktion durchführen würde, entfernt stattdessen 1 -Marker von ihr. Wandernde Monster benötigen 2 -Marker, um ihre gesamte Aktivierung zu verlieren. Bosse können zwar -Marker erhalten, aber sobald sie aktiviert werden, werden alle -Marker ohne Effekt von ihnen entfernt.