



MÖNCHE & NEKROMANTEN GEGEN DIE MAKELLOSE

◆ NEKROMANTEN

Die Welt ist von vielen Energien durchdrungen, doch nur die kühnsten Sterblichen wagen sich daran, die wechselseitige Energie des Lebens und des Todes zu manipulieren. Nekromanten nutzen die Energie, die beim Tod ihrer Ziele freigesetzt wird und als Lebenskraft (oder auch „Seele“) in die entropische Energie des Todes übergeht. So stärken sich die Anwender der arkanen Mächte selbst oder können gar diese obskuren Energien nutzen, um Schergen als Diener auferstehen zu lassen.

SPIELVORBEREITUNG



Kontrollmarker

- Wähle eine Fertigkeit auf Stufe 1 und lege sie zusammen mit der Nekromant-Tafel neben dein Heldentableau. Lege den Seelenmarker auf das Feld 0 der Seelenleiste (auf der Vorderseite der Nekromant-Tafel) und alle 4 Kontrollmarker neben die Seelenleiste.
- Entferne die Hordenkarte „Skelette“ aus dem Hordenstapel (Stufen 1–2) und lege sie zusammen mit den Miniaturen der Skeletthorde neben dein Heldentableau. Du benötigst diese Komponenten für Fertigkeiten wie „Auferstandener Anführer“ und „Gebundene Gebeine“.



IM SPIEL


Seelenleiste: Der Nekromant benötigt Seelen (☠), um seine Fähigkeiten einzusetzen und stark zu bleiben. Der Nekromant erhält wie folgt Seelen:




- Wenn er eine gegnerische Miniatur tötet: +1 Seele
- Wenn ein Anführer getötet wird (von einem beliebigen Helden): +2 Seelen
- Wenn ein Wanderndes Monster getötet wird (von einem beliebigen Helden): +4 Seelen
- Wenn andere Fähigkeiten oder Effekte ihn Seelen erhalten lassen.

Immer wenn der Nekromant Seelen erhält, bewegt er den Seelenmarker auf der Seelenleiste seiner Tafel für jede erhaltene Seele um 1 Feld nach rechts.

Sobald der Nekromant Seelen für Fertigkeiten oder andere Effekte ausgibt, bewegt er den Seelenmarker für jede ausgegebene Seele um 1 Feld nach links.

Das 4., 8. und 14. Feld der Seelenleiste sind Schwellen. Sobald der Seelenmarker eine Schwelle erreicht, kann der Nekromant die aufgedruckte Schwellenfähigkeit einsetzen, solange der Seelenmarker auf der Schwelle oder rechts davon ist.

Ygraine hat gerade einen Hordenanführer getötet und erhält 3  (1, weil sie eine gegnerische Miniatur getötet hat, und 2, weil ein Anführer getötet wurde). Der Seelenmarker wird von Feld 1 auf Feld 4 der Seelenleiste bewegt, wodurch sie die erste Schwelle erreicht!

Ygraine kann ab jetzt bei Angriffen 1  ausgeben, um +1  zu erhalten, solange sie mindestens 4  hat.



- **Skelettschergen:** Falls der Nekromant die Fertigkeit „Gebundene Gebeine“ hat, darf er Seelen ausgeben, um Skelettschergen in seiner Zone zu beschwören. Diese Schergen zählen nicht als Helden, dürfen keine Aktion durchführen und erleiden nur den etwaigen Reaktionsschaden, den der Nekromant erleidet. Sobald sich der Nekromant bewegt, bewegen sich auch die Skelettschergen, sodass sie immer in seiner Zone sind.

- **Anführer:** Falls der Nekromant die Fertigkeit „Auferstandener Anführer“ hat, darf er als Aktion Seelen ausgeben, um einen getöteten Anführer (einen Anführer, dessen Karte auf dem Ablagestapel ist und dessen Horde nicht im Spiel ist) wiederzubeleben. Der Skelettanführer zählt für diesen Effekt ebenfalls als getötet. Falls der Nekromant einen Anführer wiederbelebt, wird ein kleiner Kontrollmarker unter dessen Basis gelegt und die passende Hordenkarte neben das Heldentableau des Nekromanten. Der Anführer erhält 1 Waffe des Nekromanten (entweder eine, die er ausgerüstet hat, oder eine, die er im Inventar hat), die in einer späteren Tauschen-Aktion eines Helden getauscht werden kann.

Wiederbelebte Anführer zählen 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), können aber ihre Sonderfähigkeiten nicht einsetzen. Der Gesundheits- und Verteidigungswert eines wiederbelebten Anführers entspricht seiner Hordenkarte.

In seinem Zug darf der Nekromant jeden seiner wiederbelebten Anführer ein Mal aktivieren (wobei die erste Aktivierung kostenlos ist) und Aktionen ausgeben, um sie erneut zu aktivieren. Sobald ein Anführer aktiviert wird, kann er 1 Angreifen- oder Bewegung-Aktion durchführen. Wenn er eine Bewegung-Aktion durchführt, erhält er wie die Helden

2 BP. Anführer können nicht interagieren, Türen öffnen oder sich erholen und sie können keine Gegenstände bis auf die ausgerüstete Waffe tragen. Außerdem werfen sie den Schattenwürfel nicht, wenn sie im Schatten sind und angreifen. Falls möglich, dürfen Anführer die Waffenfähigkeit ihrer ausgerüsteten Waffe einsetzen.

Immer wenn ein wiederbelebter Anführer einen Gegner tötet, erhält der Nekromant die Erfahrung und Seelen. Wenn ein wiederbelebter Anführer getötet wird, lege seine Hordenkarte zurück auf den Ablagestapel (oder zurück neben dein Tableau im Fall des Skelettanführers).

Falls die Hordenkarte einer höheren Kategorie der Skeletthorde oder eines anderen wiederbelebten Anführers gezogen wird, wird die Hordenkarte neben dem Tableau des Nekromanten durch die neue Karte ersetzt und abgelegt. Dann wird für den Spieleffekt eine neue Karte gezogen.

Der Nekromant ist entsprechend des Rangs seiner Fertigkeit „Auferstandener Anführer“ auf die Anzahl seiner wiederbelebten Anführer beschränkt (von 1 bis 3). Falls der Nekromant bereits so viele Anführer wiederbelebt hat, wie es der Rang erlaubt, kann er erst dann einen neuen Anführer wiederbeleben, wenn mindestens einer seiner wiederbelebten Anführer getötet worden ist.

- **Wandernde Monster:** Falls der Nekromant die Fertigkeit „Wiederbelebter Wanderer“ hat, darf er als Aktion Seelen ausgeben, um ein getötetes Wanderndes Monster (ein Wanderndes Monster, dessen Karte auf dem Ablagestapel ist und das nicht im Spiel ist) wiederzubeleben. Falls der Nekromant ein Wanderndes Monster wiederbelebt, wird der große Kontrollmarker unter dessen Basis gelegt und die passende Wanderndes-Monster-Karte neben das Heldentableau des Nekromanten.

Wiederlebte Wandernde Monster zählen 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), können aber ihre Sonderfähigkeiten und ihr Aktivierungsmuster nicht einsetzen. Der Angriffs- und Verteidigungswert eines wiederlebten Wandernden Monsters entspricht seiner Karte (ohne Gegnerwürfel). Sein Gesundheitswert entspricht seinem Gesundheitswert bei einem Helden (selbst im Spiel allein).


In seinem Zug darf der Nekromant sein wiederlebtes Wanderndes Monster ein Mal aktivieren (wobei die erste Aktivierung kostenlos ist) und Aktionen ausgeben, um es erneut zu aktivieren. Sobald das Wandernde Monster aktiviert wird, kann es 1 Angreifen- oder Bewegen-Aktion durchführen. Wenn es eine Bewegen-Aktion durchführt, erhält es wie die Helden 2 BP. Wiederlebte Wandernde Monster können nicht interagieren, Türen öffnen, Gegenstände tragen oder sich erholen. Außerdem werfen sie den Schattenwürfel nicht, wenn sie im Schatten sind und angreifen.


Immer wenn ein wiederlebtes Wanderndes Monster einen Gegner tötet, erhält der Nekromant die Erfahrung und Seelen. Wenn ein wiederlebtes Wanderndes Monster getötet wird, lege seine Wanderndes-Monster-Karte zurück auf den Ablagestapel.

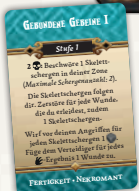
Falls die Karte einer höheren Kategorie des wiederlebten Wandernden Monsters gezogen wird, wird die Wanderndes-Monster-Karte neben dem Tableau des Nekromanten durch die neue Karte ersetzt und abgelegt. Dann wird für den Spieleffekt eine neue Karte gezogen.




Der Nekromant ist immer unabhängig vom Rang seiner Fertigkeit „Wiederlebter Wanderer“ auf 1 wiederlebtes Wanderndes Monster beschränkt. Falls der Nekromant bereits ein Wanderndes Monster wiederbelebt hat, kann er erst dann ein neues Wanderndes Monster wiederbeleben, wenn sein wiederlebtes Wanderndes Monster getötet worden ist.



Vor Ygraines Zug hat ein anderer Held das Wandernde Monster Andra getötet, wodurch sie 4  und ein großartiges Ziel für ihre Fertigkeit „Wiederlebter Wanderer“ erhalten hat.

Sie muss zwar ganze 6  ausgeben, aber dadurch kann Ygraine diesen mächtigen Gegner als ihr eigenes wiederlebtes Wanderndes Monster nutzen. Andras Miniatur wird zusammen mit dem großen Kontrollmarker in Ygraines Zone gestellt. Andras Wanderndes-Monster-Karte wird neben Ygraines Heldentableau gelegt.



In einer vorherigen Runde hat Ygraine 4  ausgegeben, um 2 Skelettschergen zu beschwören. Solange sie diese Schergen hat, wirft Ygraine vor ihren Angriffen 2  und fügt dem Ziel 1 Wunde für jedes -Ergebnis zu.



◆ MÖNCH

Mönche nutzen ihre eigene mächtige Lebensenergie (oder auch „Qi“) und bündeln sie in Form von mentalen Chakren, wodurch sie übermenschliche Fähigkeiten und unfassbare Kampffertigkeiten erhalten. Diese kämpfenden Mönche haben sich dem Schutz des Lebendigen verschworen und sind den Lichtbringern beigetreten, um der Finsternis endgültig ein Ende zu setzen.

SPIELVORBEREITUNG

Nimm die 4 Startchakren auf die Hand. Wähle eine Fertigkeit auf Stufe 1 und nimm das dort angegebene Chakra ebenfalls auf die Hand. Lege die übrigen Chakrakarten neben dein Heldentableau. Nimm die 30 Mönchsmarker und lege sie als Vorrat neben dein Heldentableau.

IM SPIEL

Zu Beginn seines Zugs muss der Mönch 1 seiner Chakrakarten spielen, indem er sie offen vor sein Heldentableau legt. Dies ist das aktive Chakra für diese Runde. Der Mönch darf die Effekte des aktiven Chakras nutzen und in manchen Fällen hilft es auch anderen Helden. Die Effekte mancher Chakren werden zu Beginn der Runde ausgelöst, sobald das Chakra gespielt wird.

Abhängig von den Fertigkeiten und Fähigkeiten des Mönchs kann er mehr als 1 aktives Chakra haben.

Zu Beginn jeder Heldenphase werden alle aktiven Chakren des Mönchs offen als eigener Ablagestapel beiseitegelegt. Dies sind seine abgelegten Chakren.

Chakratypen: Manche Fertigkeiten und Fähigkeiten beziehen sich auf bestimmte Chakratypen: **Kampf**, **Gewandtheit** und **Führung**. Sie stehen vor dem Namen eines Chakras. Das Chakra „Meditation“ hat keinen Typ.

Mönchsmarker: Manche Fertigkeiten und Fähigkeiten besagen, dass Helden ✂-, ◯- oder ↻-Marker erhalten.

In einem solchen Fall werden die entsprechenden Marker aus dem Vorrat neben dem Heldentableau des Mönchs auf die Heldenkarte des Helden gelegt, der

die Marker erhält. Falls die entsprechenden Marker nicht im Vorrat sind, erhält der Held keinen Marker.

- Wenn ein Held angreift, darf er beliebig viele seiner ✂-Marker ausgeben, indem er sie zurück in den Vorrat des Mönchs legt. Für jeden so ausgegebenen Marker erhält er +1 ✂.
- Wenn ein Held verteidigt, darf er beliebig viele seiner ◯-Marker ausgeben, indem er sie zurück in den Vorrat des Mönchs legt. Für jeden so ausgegebenen Marker erhält er +1 ◯.
- Wenn ein Held im Kampf ist, darf er beliebig viele seiner ↻-Marker ausgeben, indem er sie zurück in den Vorrat des Mönchs legt. Für jeden so ausgegebenen Marker darf er 1 beliebigen Würfel im Würfelvorrat neu werfen.



*Zu Beginn ihres Zugs hat Riya die Chakren **Meditation**, **Kampf: Aggression** und **Führung: Mana** auf der Hand. Da sie sich in diesem Zug aufs Kämpfen konzentrieren will, spielt sie das Chakra **Kampf: Aggression** als aktives Chakra für diese Runde. Riya erhält sofort 3 ✂-Marker, da sie 2 abgelegte Chakren und das aktive Chakra für diese Runde hat.*

MIT DIESER ERWEITERUNG SPIELEN

Diese Erweiterung enthält 1 zusätzliches Wandern des Monster und neue Gegenstände. Mischt sie einfach in ihre jeweiligen Stapel, um mit ihnen zu spielen. Außerdem enthält diese Erweiterung Material der Stufen 6 – 10 sowie legendäre Schatzkarten, die nur für den Kampagnenmodus (aus der Erweiterung **Himmelssturm**) benötigt werden.