MASSIVE
DARKNESS
REGELN & QUESTS

KAPITEL

SPIELMATERIAL 3
LEGENDE: DAS ERBE DER LICHTBRINGER 5
SPIELVORBEREITUNG 6
SPIELÜBERSICHT 11
GRUNDREGELN 12
- FIGUREN 12
- ZONEN 13
- SCHATTENMODUS 13
- SICHTLINIE 14
- BEWEGUNG 15
- STUFEN UND STUFENMARKER 15
- KAMPFWÜRFEL 16

HELDEN 17
- HELDENKARTE 17
- HELDENTABLEAU 17
- KLASSENBÖGEN 18

AUSRÜSTUNGSKARTEN 19
- KAMPFAUSRÜSTUNG 19
- GEGENSTÄNDE 20
- VERBRAUCHSGÜTER 20
- KARTENSYMBOLE 20

GEGNER 20
- GEGNERKARTEN 20
  - Anzahl der Schergen 21
  - Gesundheit 21
  - Verzauberungen 22
  - Angriffsarten der Gegner 22
  - Verteidigungswürfel 22
- GEGNERARTEN 23
  - Horden (Schergen und Anführer) 23
  - Vorboten 23
  - Wandernde Monster 23
  - Wächter 24

ABLAUF EINER SPIELRUNDE 25
- HELDENPHASE 25
  - Kampfaktionen 25
  - Nichts tun 25
  - Aufrappeln 25
  - Bewegen 25
    - *Bewegung* 26
    - *Eine Tür öffnen* 26
    - *Marker einsammeln* 27
  - Umsortieren/Tauschen 27
  - Klassenmanöver 27
  - Umwandeln 27
  - Gegenangriff 27
- GEGNERPHASE 28
  - Schritt 1: Angriff 28
  - Schritt 2: Bewegung 28
  - Schritt 3: Angriff 28
  - Schritt 4: Bewegung 28
- AUFSTIEGSPHASE 31
- EREIGNISPHASE 32
- ENDPHASE 33

KAMPF 33
- KAMPFWURF 33
  - Schritt 1: Würfelwurf 33
  - Schritt 2: Verzauberungen auslösen 34
  - Schritt 3: Schmerz zufügen! 35
- HORDENREGELN 36

WEITERE REGELN 37
- ARTEFAKTE 37
- ZIEL- UND SÄULENMARKER 37
- BETÄUBEN 37
- KAMPAGNENMODUS 38
  - Erfahrung und Stufe 38
  - Ereigniskarten 38
  - Inventar 39
  - Kampagnenfortschritt 39
  - Marktplatz-Phase 39

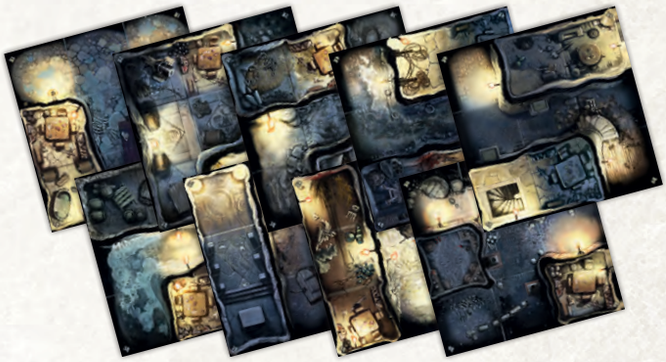
QUESTS 40
- TUTORIAL: SPAZIERGANG IM DUNKELN 40
- QUEST 1: VERBRANNTE ERDE 41
- QUEST 2: SCHWARZE WITWE 42
- QUEST 3: DER AUSERWÄHLTE 43
- QUEST 4: GOBLIN-KRIEGSTROMMELN 44
- QUEST 5: STURZ DES UNSTERBLICHEN 45
- QUEST 6: DER SCHATZ DES TEUFELS 46
- QUEST 7: FUNKELN IM DUNKELN 47
- QUEST 8: GROSSWILDJAGD 48
- QUEST 9: DAS SCHWARZE LABYRINTH 49
- QUEST 10: DAS HERZ DER DUNKELHEIT 50

FERTIGKEITEN 52
- KAMPFFERTIGKEITEN UND VERZAUBERUNGEN 52
  - Verzauberungen 53
  - Effekte 53
- BEDINGUNGEN 54
- GLOSSAR 54

INDEX 55
CREDITS 55
REGELÜBERSICHT 56

SPIELMATERIAL

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



120 KLASSENBÖGEN

je 20-mal Kampfmagier, Nachtläufer des Blutmondes, Waldläufer der Nachtschatten, Paladin des Zorns, Grubenkampf-Berserker, Schatten-Barbar

6 HELDENMINIATUREN UND HELDENKARTEN

Sibyl

Bjorn

Siegfried

Owen

Elias

Whisper

6 HELDENTABLEAUS

6 HELDENBASEN

18 MARKIERUNGS-STIFTE

106 MARKER

10 Stufenmarker

15 Türen

Startspieler-marker

Schatzmarker
(30 normale, 4 besondere)

6 Säulen

Ausgang

Startzone der Helden

Wunden
(20 1er, 10 5er)

12 KAMPFWÜRFEL

3 gelbe Angriffswürfel

3 blaue Verteidigungswürfel

3 rote Angriffswürfel

3 grüne Verteidigungswürfel

2 dunkle Brücken

3 Höhlen

1 Bibliothek

2 Artefakte

Rückseite (Zielmarker)

69 GEGNERMINIATUREN

6 Zwergen-verteidiger (Scherge) | 1 Zwergen-verteidiger (Anführer) | 12 Zwergen-krieger (Scherge) | 1 Zwergen-krieger (Anführer) | 12 Goblin-schützen (Scherge) | 1 Goblin-schütze (Anführer) | 12 Goblin-krieger (Scherge) | 1 Goblin-krieger (Anführer)

6 Ork-schinder (Scherge) | 1 Ork-schinder (Anführer) | 6 Ork-vollstrecker (Scherge) | 1 Ork-vollstrecker (Anführer) | 1 Zwergen-Vorbote | 1 Goblin-Vorbote | 1 Ork-Vorbote

1 Höhlentroll | 1 Riesenspinne | 1 Höllenhund | 1 Oger-Magier | 1 Dämon aus der Tiefe | 1 Liliarch

231 KLEINE KARTEN

20 Ereigniskarten (E1 bis E20)

19 Start-ausrüstungskarten (SA1 bis SA19)

176 Schatzkarten (S1 bis S176)

36 Stufe 2

33 Stufe 4

10 Türkarten (T1 bis T10)

6 Artefaktkarten (A1 bis A6)

41 Stufe 1

34 Stufe 3

32 Stufe 5

50 WACHENKARTEN (W1 BIS W50)

10 Stufe 1 | 10 Stufe 2 | 10 Stufe 3 | 10 Stufe 4 | 10 Stufe 5

12 WANDERNDES-MONSTER-KARTEN (WM1 BIS WM12)

6 Niedere Wandernde Monster | 6 Höhere Wandernde Monster

LEGENDE: DAS ERBE DER LICHTBRINGER

Es war einmal vor langer Zeit ... Ähm, naja. Eigentlich ist es noch gar nicht so lange her. Drei Generationen, so 60 Jahre etwa.

Ich habe Aufzeichnungen darüber gelesen und die Geschichten meiner Großmutter gehört. Doch du siehst noch zu jung aus. Also, vor noch gar nicht allzu langer Zeit, da wandelten unzählige Wesen auf der Erde. Menschen, Elfen, Zwerge, du weißt schon. Aber es gab auch Goblins, Orks, Rattenmenschen und Reptisaurier! Vielleicht hast du schon mal welche gesehen, doch damals bildeten sie ganze Nationen. Die Regeln waren damals andere. Das Leben war einfacher und der Tod war dein täglicher Begleiter. Jeder kannte die Grenze zwischen der Zivilisation und den unerforschten, dunklen Landen. Auf Reisen war man nie vor Überfällen sicher und musste stets Waffen bei sich tragen. Es war eine wilde Zeit.

Doch dann vermochte ein mysteriöser Jemand ... oder etwas, die sogenannten „barbarischen" Völker zu vereinen. Unsere Feinde nannten ihren neuen Anführer „die Finsternis". Ihre gefürchteten Abgesandten, die Vorboten, erschienen zusammen mit Monstern aus einer längst vergessenen Zeit. Die Vorboten offenbarten den Barbarenvölkern die Macht der Finsternis und unterwiesen sie in dunklen Künsten. Sie glaubten fest daran, dass Natur über Zivilisation siegen würde, Macht über Gesetz, und Nacht über Tag.

Ein brutaler Krieg mit den königlichen Armeen brach aus. Er endete nach sieben langen Jahren damit, dass jeder ums Überleben kämpfen musste, vom einfachen Bauern bis zu den Königen. Unsere Urgroßeltern haben gesiegt – nicht weil sie stärker waren, sondern dank ihrer Hingabe und ihrem Wissen. Die besten Schmiede taten sich mit den besten Zauberern zusammen, um überlegene Waffen und Rüstungen zu fertigen. Schließlich führten die besten Krieger den entscheidenden Angriff gegen die Finsternis an. Diese Helden wurden als Lichtbringer bekannt, da sie Hoffnung, Licht und eine vernichtende Gerechtigkeit in die Welt brachten. Ihre Feinde konnten nichts gegen die vereinte Macht von Handwerkskunst und Magie ausrichten. Die Lichtbringer erschlugen die Vorboten und die Monster aus den Tiefen. Dann zogen sie jenseits der wilden Grenzen ... und verschonten niemanden. Die verbliebenen Krieger, die Frauen und sogar ihr Nachwuchs wurden gejagt und niedergemacht. Die dunklen Völker verschwanden fast vollständig und ihre Heimatlande wurden unsere neuen Königreiche.

Als der Friede endlich wiederhergestellt worden war, wurden die Lichtbringer schon bald zu Symbolen für einen schrecklichen Krieg. Die Herrscher ließen sie so schnell wie möglich von der Bildfläche verschwinden und ihre herausragenden Waffen wurden vor dem Pöbel verborgen. Die blutverschmierten Hände wurden gewaschen und böse Erinnerungen verdrängt. Die Ordnung war zum Wohle aller wiederhergestellt und die Völker wuchsen in seliger Unwissenheit. Die Sieger breiteten sich in den folgenden knapp sechzig Jahren weiter aus. Und so kommen wir zu heute.

Hör mir gut zu. Vielleicht hast du schon die Gerüchte über die Zerstörung einiger abgelegener Dörfer gehört. Bewohner verschwinden spurlos und die Hirten hören schaurige Geräusche nahe der Berge. Die Spione unserer Anführer haben sicher ebenfalls davon gehört. Doch sie reden nur und wollen, dass andere für sie den Job erledigen. Und du? Klingelt bei diesen Gerüchten irgendwas bei dir? Ich bin sicher, das tut es. Du hast dieses besondere Feuer in deinen Augen. Der gleiche Funke, der den Blick der Lichtbringer entflammte. Ich habe ihn ebenfalls und wir sind nicht die Einzigen. Meine Freunde sind sich sicher, dass diese Ereignisse den Beginn von etwas Größerem ankündigen. Kannst du es fühlen? Die Finsternis kehrt zurück. Ich bin keines dieser stillen, glücklichen Lämmchen und du auch nicht. Ich möchte selbst herausfinden, was vor sich geht und werde nicht zulassen, dass dieser Krieg erneut beginnt. Ich brauche Beweise, die alle sehen können. Ich brauche Ruhm. Und ich brauche Gold. Fordere dein Erbe ein und schließe dich uns an der Schwelle zur Finsternis an.

Massive Darkness ist ein kooperatives Brettspiel für 1 bis 6 Spieler. Ihr entscheidet euch als Team für eine Quest und jeder von euch wählt einen Helden. Dann steigt ihr gemeinsam in unterirdische Höhlen und Korridore hinab. Während ihr durch die Dunkelheit schreitet, kämpft ihr gegen Wachen und mächtige Monster, findet legendäre Waffen und sammelt Erfahrung, bis ihr es euch schließlich verdient habt, Lichtbringer genannt zu werden.

Die verschiedenen Gegner, von kleinen Goblins bis zu gigantischen Monstern, werden mit einfachen Regeln vom Spiel selbst kontrolliert. Eure Helden bekämpfen sie im Nahkampf, Fernkampf oder sogar mit Magie. Erforscht den Dungeon, besiegt eure Feinde und erbeutet ihre mächtigen Waffen, um die nächste Herausforderung zu überleben!

Das Ziel ist, die Aufgaben der gewählten Quest zu erfüllen. Ihr könnt die Quests entweder als einzelne Szenarien spielen oder ihr entscheidet euch für den Kampagnenmodus, in dem sich eure Helden stetig verbessern.

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.

SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt eine Quest. Für eure erste Partie empfehlen wir zunächst das Tutorial (S. 40). Danach könnt ihr die Quests in der angegebenen Reihenfolge spielen, um der Story zu folgen. Erfahrene Spieler können eine bereits absolvierte Quest erneut mit anderen Bedingungen spielen oder mit den modularen Kartenteilen und verschiedenen Markern selbst eine Quest entwickeln.

2. Legt die Kartenteile aus und platziert die Marker wie in der Quest beschrieben.

Alle Karten in *Massive Darkness* können anhand der verwendeten Symbole schnell identifiziert und zugeordnet werden.

Alle Karten des Grundspiels tragen dieses Symbol. Jede Erweiterung hat ihr eigenes Symbol.

Alle Karten haben einen Code, der Typ und Nummer der Karte angibt. So erkennst du sofort den Typ einer Karte und welche dir eventuell fehlt.

A: Artefakt	E: Ereignis	S: Schatz
SA: Startausrüstung	T: Tür	W: Wachen
WM: Wanderndes Monster		

3. Sortiert die verschiedenen Karten nach Typ und Stufe. Der Typ einer Karte steht auf ihrer Rückseite, zudem hat sie eine bestimmte Farbe. Sobald ihr sie nach Typ sortiert habt (und ggf. nach Stufe), mischt jeden Stapel gut durch und legt ihn verdeckt neben dem Spielplan bereit.

- Legt zunächst die **Startausrüstungskarten** bereit. Eure Helden werden diese einfache Ausrüstung schon bald durch weitaus mächtigere Spielzeuge ersetzen können!

- Legt die **Artefaktkarten** bereit. Artefakte sind legendäre magische Gegenstände und oftmals das Ziel einer Quest. In den richtigen Händen vermögen sie eine verloren geglaubte Partie noch zu drehen.

- Sortiert die **Wachenkarten** nach ihrer Stufe und mischt jeden Stapel einzeln. Durch diese Karten kommen neue Gegner ins Spiel. Wachen stellen die unzähligen Gefahren dar, auf die eure Helden in den unterirdischen Tunneln treffen werden. Auf euch warten entweder Horden (bestehend aus einem Anführer und einigen Schergen) oder die schrecklichen Vorboten. Besiegt sie alle, um an die wertvollen Schatzkarten zu kommen!

- Sortiert die **Schatzkarten** nach ihrer Stufe und mischt jeden Stapel einzeln. Die dunklen Völker haben für ihre niederträchtigen Ziele eine große Menge an Schätzen gestohlen, geschmiedet und gesammelt. Erobert diese und setzt sie gegen eure Feinde ein!

- Mischt die **Tür-** und **Ereigniskarten** zu separaten Stapeln. Legt sie dann neben dem Spielplan bereit.

  - Türkarten werden gezogen, sobald die Helden Türen zu gefährlichen Kammern öffnen, um sie zu erkunden.

  - Ereigniskarten werden gezogen, um zu bestimmen, was das Schicksal für die Helden bereithält.

- Teilt die **Wanderndes-Monster-Karten** in zwei Stapel auf: Niedere und Höhere. Mischt beide Stapel separat. Dies sind gigantische Monster, denen sich die Helden während ihrer Reisen stellen müssen. Japp, die Albträume aus eurer Kindheit haben gerade den Kleiderschrank verlassen!

LEERE STAPEL UND NEU MISCHEN

Während des Spiels werdet ihr häufig Karten ziehen, spielen und ablegen. Abgelegte Karten kommen auf separate Ablagestapel. Sobald ein Stapel leer ist, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt. **Wachen- und Schatzkarten-Stapel der Stufen 1 bis 4 werden nicht neu gemischt.** Sollte einer dieser Stapel leer sein, wenn ihr von diesen ziehen müsst, zieht stattdessen vom Stapel der nächsthöheren Stufe. Wachen und Schätze der Stufe 5 werden jedoch gemischt, **falls die jeweiligen Stapel aufgebraucht sind, da es keine höheren Stufen gibt.**

4. Legt die folgenden Komponenten bereit:

Kampfwürfel

Startspielermarker

Schatzmarker

Wundenmarker

5. Jeder Spieler wählt eine Heldenkarte. Dies sind die Charaktere, die ihr in die Finsternis führen werdet. Jeder nimmt sich ein Heldentableau, alle Markierungsstifte einer beliebigen Farbe sowie die zugehörige Heldenminiatur. Schließlich stellt jeder seine Miniatur in die Basis seiner gewählten Farbe.

6. Jeder Spieler wählt eine Heldenklasse und legt einen passenden Klassenbogen neben sein Heldentableau. Die Heldenklasse ist der Beruf eures Charakters. Neue Spieler sollten die empfohlene Heldenklasse auf ihrer Heldenkarte wählen. Erfahrene Spieler können aus allen verfügbaren Heldenklassen wählen, um neue Kombinationen auszuprobieren. Wie würde sich Siegfried zum Beispiel als Kampfmagier schlagen?

HINWEIS: *Helden können ihre Klasse während einer Kampagne nicht mehr wechseln. Die gewählte Klasse gilt für die gesamte Kampagne.*

Hier findet ihr kurze Beschreibungen der Heldenklassen, die im *Massive Darkness*-Grundspiel enthalten sind.

GRUBENKAMPF-BERSERKER

Primär: Nahkampf • Sekundär: Verteidigung

Der Grubenkampf-Berserker ist ein unerschrockener Kämpfer, der seinen Feinden direkt in die Augen blickt, während er die brutalsten Nahkampfwaffen schwingt. Verwundet ist er sogar noch gefährlicher, da der Schmerz seine Stärke und Widerstandsfähigkeit deutlich erhöht. Er mag nicht der schnellste Kämpfer sein, doch dafür ist der Grubenkampf-Berserker einer der härtesten Gegner!

KAMPFMAGIER

Primär: Magie • Sekundär: Nahkampf

Der Kampfmagier eignet sich am besten als Kämpfer in zweiter Reihe, von wo aus er Zauber sprechen und eine Menge Schaden auf mittlere Distanz anrichten kann. Obwohl er auch die Frontlinie im Nahkampf unterstützen und gut kämpfen kann, ist der Kampfmagier nicht so gut geschützt wie seine Mitstreiter. Er sollte die Ausrüstungskarten mit den stärksten Zaubern erhalten, da er sie am besten zu nutzen weiß.

NACHTLÄUFER DES BLUTMONDES

Primär: Nahkampf • Sekundär: Fernkampf

Der Nachtläufer des Blutmondes ist ein Assassine, der sich in den Schatten versteckt, um mächtige Angriffe auf jede Distanz auszuführen. Er ist unübertroffen darin, seine Gegner zu überraschen, und exekutiert in seiner Freizeit die größten Monster mit links. Beachtet jedoch, dass der Nachtläufer des Blutmondes sich nur auf die Offensive (im Nah- und Fernkampf) konzentriert, nicht aber auf die Defensive. Die Schatten sind sein bester Schutz.

PALADIN DES ZORNS

Primär: Verteidigung • Sekundär: Nahkampf

Der Paladin des Zorns kämpft an vorderster Front. Er wurde bereits mit einer Rüstung geboren und liebt nichts mehr, als sich mit Schwert und Schild ins Gefecht zu stürzen. Er setzt weniger auf rohe Stärke als auf anhaltenden Schaden und führt harte Konter gegen alle aus, die er in seinen gehärteten Stahl locken kann. Sorgt dafür, dass der Paladin eine angemessene Nahkampfwaffe führt und die beste Rüstung trägt, sodass er sich den Horden entgegenstellen und von seiner natürlichen Ausdauer profitieren kann.

SCHATTEN-BARBAR

Primär: Nahkampf • Sekundär: Fernkampf

Der Schatten-Barbar ist wie ein Raubtier, das im Dunkeln lauert, um seine Beute aus dem Hinterhalt und auf brutale Weise niederzustrecken. Mit Nahkampfwaffen ausgerüstet bewegt sich der Schatten-Barbar leise vorwärts, bis er plötzlich losstürmt und im Bruchteil eines Augenblicks gewaltigen Schaden bei seinen Feinden anrichtet. Weder große Kampfverbände noch riesige Monster machen für den Barbaren einen Unterschied, wenn er zum tödlichen Schlag ausholt!

WALDLÄUFER DER NACHTSCHATTEN

Primär: Fernkampf • Sekundär: Nahkampf

Wie der Name bereits andeutet, ist der Waldläufer der Nachtschatten ein vollendeter Jäger, der aus der Ferne großen Schaden bei seinen Zielen anrichtet. Er kann hervorragend lange Korridore und Kreuzungen kontrollieren und Pfeile in alle Richtungen abfeuern, um seine Mitstreiter zu decken. Wenn der Waldläufer aus sicherer Entfernung agiert, kann er seine Zielgenauigkeit am besten ausspielen.

Massive Darkness *enthält Klassenbögen für die sechs Heldenklassen. Diese können auch kostenlos auf unserer Webseite heruntergeladen werden: www.asmodee.com.*

7. Teilt 2 Startausrüstungskarten an jeden Helden aus: eine Waffe eurer Wahl und eine Lederrüstung. *Massive Darkness* ist ein kooperatives Spiel – also trefft eure Wahl als Team!

8. Legt den besonderen Gegenstand *Lebensbringer* für alle gut sichtbar bereit und platziert 2 Wundenmarker darauf. Die Anzahl der Marker gibt an, wie viele tote Helden wiederbelebt werden können, bevor die Partie verloren ist.
Ihr könnt die Schwierigkeit durch die Anzahl der Marker anpassen.

Der Lebensbringer kann tote Helden wiederauferstehen lassen, doch seine Macht ist begrenzt.

9. Stellt die Heldenminiaturen in die Startzone der Helden, wie in der Questbeschreibung angegeben.

Dies ist die Startzone der Helden.

10. Bestimmt einen Startspieler und gebt ihm den Startspielermarker. Legt alles ungenutzte Material zurück in die Schachtel. Ihr seid nun bereit für die Finsternis!

***Unbegrenzte Macht! Naja, beinahe ...
Dies ist der Startspielermarker.***

BEISPIEL: VORBEREITUNG EINES HELDEN

Wähle eine Heldenkarte und lege sie hier auf dein Heldentableau. Owen soll's sein!

Der Mini-Erfahrungsbereich wird nur im Kampagnenmodus benutzt (S. 38). Spielt ihr in diesem Modus, steckst du einen Markierungsstift in die Position „0".

Lege die Lederrüstung in den Körper-Slot.

Wähle eine Klasse für deinen Helden und lege den entsprechenden Klassenbogen neben dein Tableau.

Dein Held beginnt die Partie mit 5 Lebenspunkten. Stecke einen Markierungsstift hier in die Position „5".

Hier markierst du die Erfahrungspunkte, die dein Held sammelt. Stecke einen Markierungsstift in die Position „0".

Lege die Waffenkarte, die dein Held als Startausrüstung erhalten hat, in einen Ausrüstungsslot (mit einem Handsymbol) deines Heldentableaus, genau hier.

Nimm die zugehörige Heldenminiatur und stelle sie in die Miniaturenbasis, die zur Farbe deiner Markierungsstifte passt. Stelle deinen Helden in die von der Quest vorgegebene Startzone. Owen ist nun bereit, sich in die Finsternis zu wagen!

SPIELÜBERSICHT

Massive Darkness wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt. Eine Spielrunde besteht aus den folgenden Phasen:

HELDENPHASE

Der Startspieler beginnt und aktiviert seinen Helden.
Ein Held kann zu Beginn bis zu 3 Aktionen pro Aktivierung durchführen. Jede dieser Aktionen kann genutzt werden, um die verschiedenen Aufgaben der Quest voranzubringen: auf dem Spielplan bewegen, Gegner bekämpfen, Zielobjekte und Schätze finden, oder Ausrüstung mit anderen Helden tauschen.
Nachdem ein Held alle seine Aktionen durchgeführt hat, versuchen alle Gegner, die er in dieser Phase angegriffen hat (und die noch leben), sofort einen Gegenangriff zu starten!
Sobald ein Spieler die Aktivierung seines Helden (inklusive aller Gegenangriffe) abgeschlossen hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug, der dann seinen Helden in gleicher Weise aktiviert. Die Heldenphase endet, sobald alle Spieler ihren Zug abgeschlossen haben.
Die Heldenphase wird auf S. 25 detailliert erklärt.

GEGNERPHASE

Die Gegner in *Massive Darkness* kommen in allen Formen und Größen daher, von niederen Schergen bis hin zu furchterregenden Wandernden Monstern. Ihr Verhalten im Spiel wird von einer Handvoll Regeln gesteuert, die in der Gegnerphase durchgeführt werden.
Gegner bewegen sich auf dem Spielplan, indem sie in den Gängen patrouillieren oder aktiv nach den eingedrungenen Helden suchen. Natürlich kämpfen sie auch und benutzen dabei Bögen, Krallen, Schwerter und sogar Magie, um den Helden den Garaus zu machen. Die gute Nachricht: Die stärksten Gegner tragen wertvolle Schätze bei sich, die die Helden brauchen, um die Quest erfolgreich zu bestreiten. Die schlechte Nachricht: Diese Feinde wissen oftmals auch, wie man sie einsetzt. Um also an das legendäre verzauberte Schwert zu kommen, werdet ihr zuerst einen Gegner besiegen müssen, der euch damit aufschlitzen will!
Die Gegnerphase wird auf S. 28 detailliert erklärt.

AUFSTIEGSPHASE

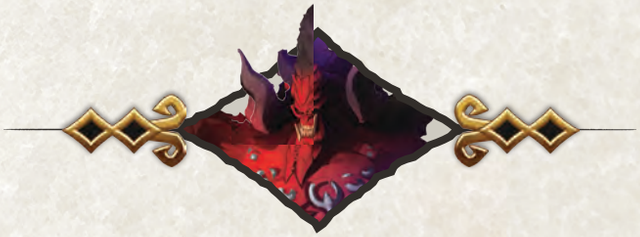
Helden können in dieser Phase ihre hart verdienten Erfahrungspunkte (EP) ausgeben, um neue Fertigkeiten zu erwerben. Diese werden aktiv, sobald die entsprechende Stufe im Spiel erreicht wurde.
Im normalen Modus gehen nicht ausgegebene Erfahrungspunkte verloren und erworbene Fertigkeiten werden vor der nächsten Quest zurückgesetzt. Falls ihr eure Fertigkeiten von einer Quest zur nächsten behalten und eure Heldentruppe im Laufe einer epischen Saga weiterentwickeln wollt, solltet ihr den Kampagnenmodus spielen (siehe S. 38).
Die Aufstiegsphase wird auf S. 31 detailliert erklärt.

EREIGNISPHASE

Die Runde nähert sich dem Ende. Der Startspieler zieht eine Ereigniskarte und liest sie laut vor. Führt dann alle Anweisungen der Karte aus.
Die Ereignisphase wird auf S. 32 detailliert erklärt.

ENDPHASE

Die Endphase markiert den Abschluss einer Spielrunde. Viele Spieleffekte enden in dieser Phase. Der Startspieler gibt den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, der damit in der nächsten Spielrunde Startspieler ist. Eine neue Spielrunde beginnt.
Die Endphase wird auf S. 33 detailliert erklärt.



SIEG UND NIEDERLAGE

Massive Darkness ist ein kooperatives Spiel, die Spieler gewinnen oder verlieren als Team. Eine Quest ist gewonnen, sobald alle Ziele der aktuellen Quest erfüllt sind. Die Spieler verlieren, falls die Ziele der Quest nicht länger erfüllt werden können oder wenn ein Held wiederbelebt werden müsste, aber kein Marker mehr auf dem Lebensbringer übrig ist (siehe S. 18).

GRUNDREGELN

Massive Darkness benutzt Schlüsselwörter, um euch das Durchführen von Spieleffekten so einfach wie möglich zu machen, damit ihr euch auf Action und Teamwork konzentrieren könnt. Das hier sind die wichtigsten Konzepte und Schlüsselwörter:

FIGUREN

Alle Helden und Gegner im Spiel sind **Figuren**.

Ein **Held** wird durch die Kombination von Heldenkarte, Heldentableau und Klassenbogen definiert. Sein Verhalten im Spiel wird durch die Aktionen der Spieler bestimmt.

Ein **Gegner** ist jeder Feind der Helden, dessen Verhalten durch die Regeln des Spiels bestimmt wird (siehe Gegner auf S. 20 und Gegnerphase auf S. 28).

Ein **Verbündeter** ist eine andere Figur des gleichen Typs. Für einen Helden ist es ein anderer Held. Für einen Gegner ist es ein anderer Gegner.

Eine **Horde** besteht aus einem **Anführer** und seinen **Schergen**. Ein Anführer ist der Kopf einer Gruppe von Schergen, der die gleichen Eigenschaften aufweist. Ein **Scherge** ist ein einfacher Handlanger und der schwächste Gegnertyp. Die Anzahl an Schergen in einer Horde hängt von der Anzahl der Helden zu Beginn einer Quest ab.

Für das Besiegen eines Schergen erhält ein Held 1 EP.
Für das Besiegen eines Anführers erhalten **alle** Helden 3 EP.

Goblinkrieger-Schergen versammeln sich um einen Goblinkrieger-Anführer und bilden zusammen eine Horde.

Dieser Wert bestimmt die Anzahl der Schergen. Er richtet sich nach der Anzahl der Helden (siehe S. 21).

Dies ist eine Verzauberung (siehe S. 22), von der die gesamte Horde profitiert.

Vorboten sind furchteinflößende Gegner, die am Ende jeder Runde Verstärkung herbeirufen, wenn ihr sie nicht besiegt.

Für das Besiegen eines Vorboten erhalten **alle** Helden 4 EP.

Vorboten können den Dungeon mit Verstärkungen überfluten, wenn ihr sie nicht aufhaltet (siehe S. 23).

Wandernde Monster sind gefährliche Kreaturen mit großer Macht. Sie sind der wahre Albtraum der Lichtbringer!

Für das Besiegen eines Wandernden Monsters erhalten **alle** Helden 5 EP.

„Kommt doch herein in meine lauschige Höhle!“

WÄCHTER

Neben den in diesem Kapitel aufgeführten Gegnerarten gibt es das Schlüsselwort „Wächter“. Alle Anführer, Vorboten und Wandernden Monster gelten als Wächter. Deren Besonderheit ist, dass sie immer mit einer Schatzkarte ausgerüstet ins Spiel kommen, die sie gegen die Helden einsetzen.

Die verschiedenen Gegnerarten werden ab Seite 23 erklärt.

ZONEN

Eine **Zone** ist ein Bereich, der durch gerade Linien oder den Rand eines Kartenteils abgegrenzt ist. Abgrenzungen können Markierungen auf dem Boden oder Wände sein.

Massive Darkness verwendet **Raumzonen**. Eine **Kammer** ist ein Bereich, der aus einer oder mehreren Raumzonen besteht, die durch Öffnungen oder offene Türen verbunden und durch Wände begrenzt sind. Raumzonen, die durch geschlossene Türen abgegrenzt sind, gelten als unterschiedliche Kammern.

Alle anderen Zonen sind **Korridorzonen**.

SCHATTENMODUS

Zonen sind entweder durch **Licht** erhellt oder liegen im **Schatten**. Lichtzonen haben eine Lichtquelle (meistens Feuer oder eine Fackel), während Schattenzonen im Dunkeln liegen.

Steht eine Figur in einer Schattenzone, befindet sie sich im Schattenmodus. Dies hat zwei Auswirkungen:

- **Fertigkeiten im Schattenmodus:** Alle Fertigkeiten, die mit **[Schattenmodus]** beginnen, sind nur aktiv, solange die jeweilige Figur in einer Schattenzone steht.
- **Gegneraktivierung:** Ein Held, der sich außerhalb der Sichtlinie eines Gegners befindet **und** in einer Schattenzone steht, wird von Gegnern komplett ignoriert, wenn ihr Ziel bestimmt wird (siehe *Gegenangriff* auf S. 27 und *Gegnerphase* auf S. 28).

Die vier Wände begrenzen eine Raumzone. Da es keine Lichtquelle gibt, ist es auch eine Schattenzone.

Diese Raumzone enthält eine Lichtquelle: Sie ist also eine Lichtzone.

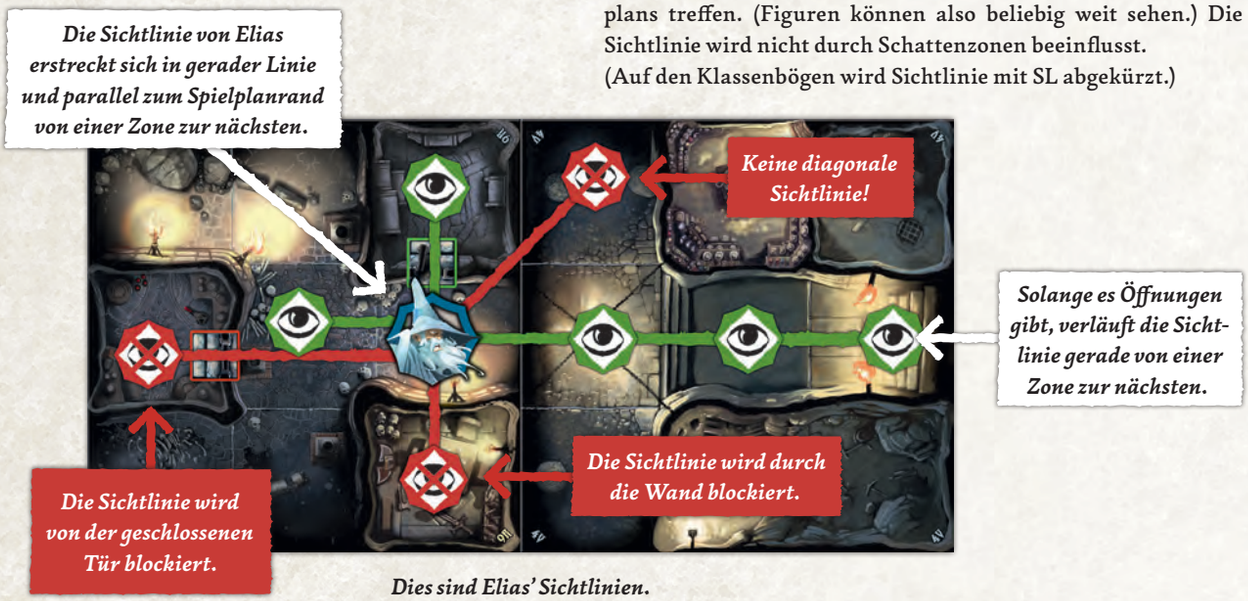
Dies ist eine Korridorzone. Durch die Fackel und ihr Licht ist es eine Lichtzone.

Diese Korridorzone enthält kein Licht und ist daher eine Schattenzone.

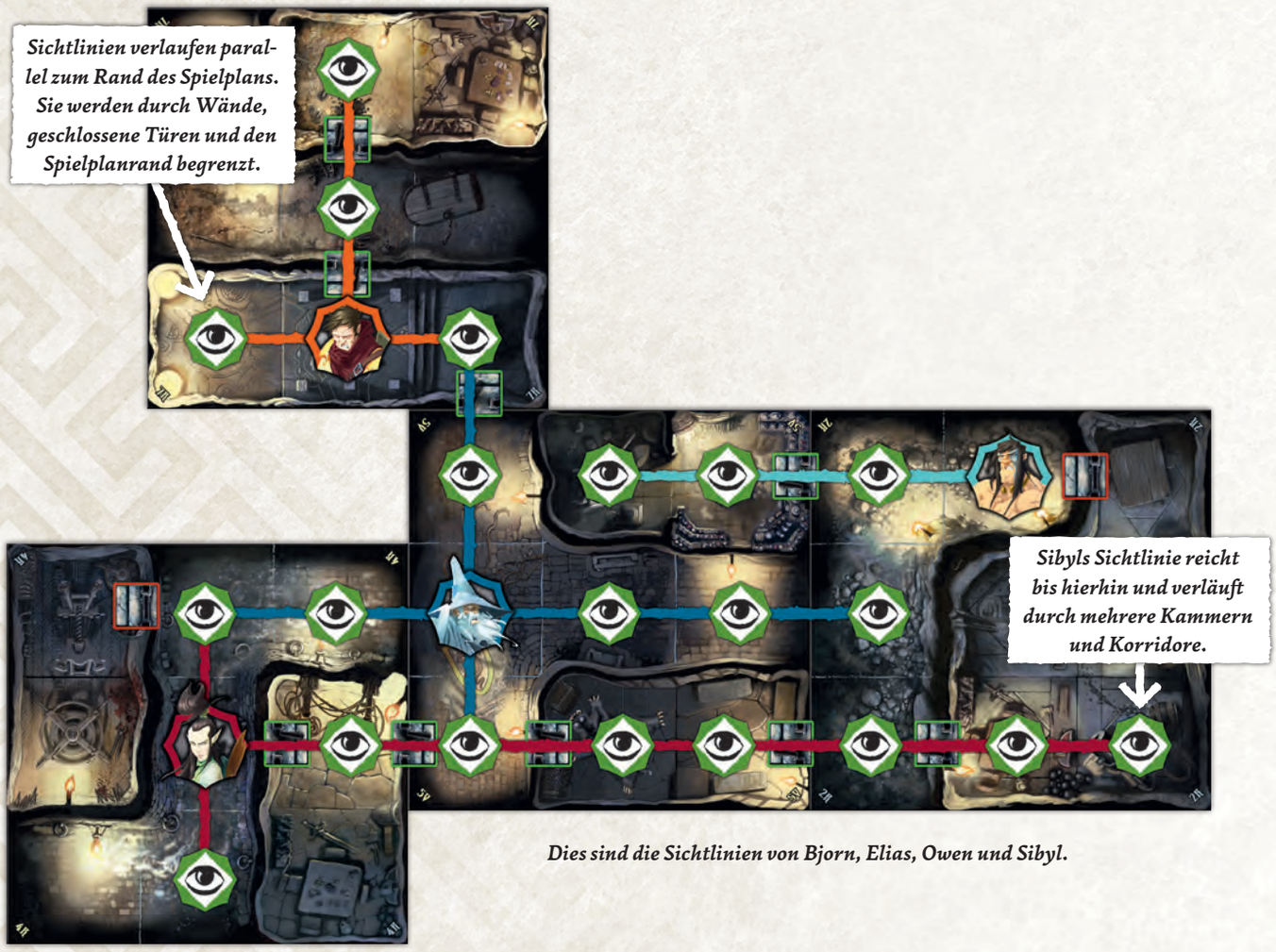
Diese zwei Raumzonen sind durch eine Öffnung verbunden und von Wänden umgeben: Sie ergeben eine Kammer.

SICHTLINIE

Sichtlinien sind (imaginäre) gerade Linien, die parallel zu den Kanten des Spielplans verlaufen. Figuren können nicht diagonal sehen. Sichtlinien verlaufen von einer Zone zur nächsten, bis sie auf eine geschlossene Tür, eine Wand oder den Rand des Spielplans treffen. (Figuren können also beliebig weit sehen.) Die Sichtlinie wird nicht durch Schattenzonen beeinflusst.
(Auf den Klassenbögen wird Sichtlinie mit SL abgekürzt.)



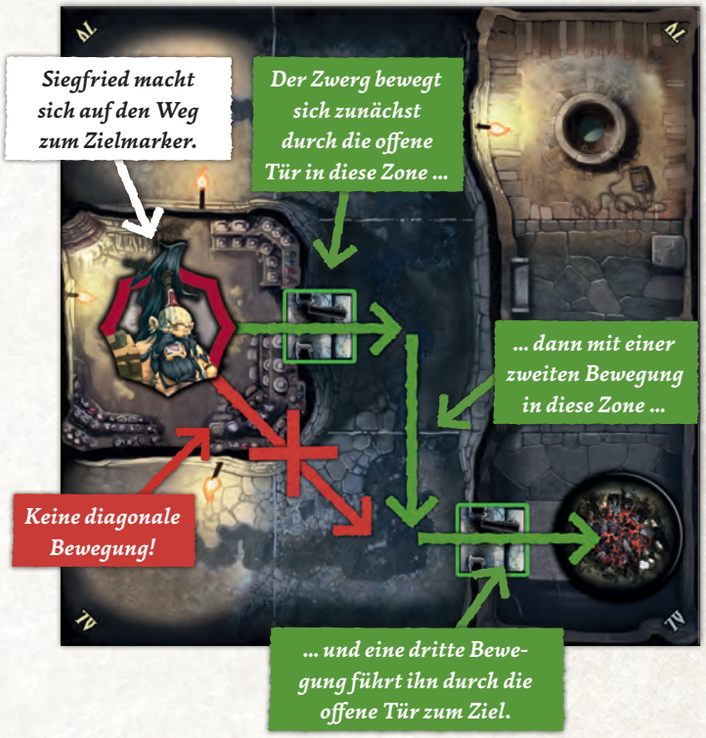
Dies sind Elias' Sichtlinien.



Dies sind die Sichtlinien von Bjorn, Elias, Owen und Sibyl.

BEWEGUNG

Figuren können sich von einer Zone zur nächsten bewegen, solange die Startzone mindestens eine gemeinsame Kante mit der Zielzone hat. Ecken zählen nicht (diagonale Bewegungen sind nicht erlaubt!). Es gibt nur eine Einschränkung bei der Bewegung von einer Zone zu einer anderen: Helden dürfen keine Zone verlassen, in der sich ein Gegner befindet und umgekehrt. Figuren müssen durch eine offene Tür gehen, um eine Kammer betreten oder verlassen zu können.



STUFEN UND STUFENMARKER

Die Stufe bestimmt die Entwicklung der Helden, Gegner und Ausrüstungskarten, während eine Partie fortschreitet. Je höher die Stufe, desto tödlicher wird es! Es gibt 5 Stufen und jede hat ihre eigene Farbe.

Die Stufenmarker zeigen die ansteigende Gefahr im Laufe einer Partie an.

Ein Stufe-1-Marker mit seiner aktiven und seiner inaktiven Seite.

Beim Aufbau einer Quest werden die Stufenmarker (auf Basis der Werte/Farben) auf die verschiedenen Kartenteile verteilt. Jede Partie beginnt mit den Helden in der Startzone auf Stufe 1. **Die Stufe der Partie erhöht sich, wenn eine Aktion oder Phase endet und ein Held auf einem Kartenteil mit einer höheren Stufe steht ODER eine Tür geöffnet wird, die zu einem Kartenteil mit einer höheren Stufe führt (bevor eine Türkarte gezogen wird). Die Partie wird dann auf die entsprechende Stufe erhöht.** Dreht alle Stufenmarker der neuen Stufe auf ihre aktive Seite und alle Marker der vorherigen Stufe auf ihre inaktive Seite. Die aktiven Marker zeigen stets die aktuelle Stufe an!

Die aktuelle Stufe und die Stufenmarker haben Einfluss auf:

- **Heldenfertigkeiten (S. 53):** Helden können nur Fertigkeiten der aktuellen Stufe und niedriger benutzen.
- **Wachen (S. 23):** Wachenkarten werden immer vom Wachenkarten-Stapel der aktuellen Stufe gezogen, sodass Wachen (Horden oder Vorboten) immer mit der aktuellen Stufe ins Spiel gebracht werden.
- **Patrouillen (S. 32):** Bestimmte Ereigniskarten stellen Patrouillen dar, durch die vorhandene Gegner aktiviert oder neue Gegner (Wachen oder Wandernde Monster) ins Spiel gebracht werden. Neue Patrouillen kommen immer mit der aktuellen Stufe ins Spiel und werden auf die Zone platziert, die den Stufenmarker der aktuellen Stufe +1 oder -1 enthält (abhängig vom Ereignis).
- **Wandernde Monster (S. 23):** Wandernde Monster erscheinen in der Zone, die auf der Karte angegeben ist, durch die sie ins Spiel kommen. Sie haben keine Stufe im eigentlichen Sinne, sondern zwei Abstufungen: Falls die aktuelle Stufe 1 bis 3 ist, erscheint ein niederes Wanderndes Monster. Ist sie 4 oder 5, erscheint ein höheres Wanderndes Monster.
- **Schatzmarker (S. 27):** Sobald ein Schatzmarker eingesammelt wird, zieht der Spieler eine Schatzkarte der Stufe, die zum Kartenteil gehört, in dem der Marker eingesammelt wurde (unabhängig von der aktuellen Stufe). Falls es ein besonderer Schatzmarker ist, zieht er eine Schatzkarte der nächsthöheren Stufe (oder zwei Karten auf Stufe 5).
- **Wächter-Ausrüstung (S. 24):** Sobald ein Wächter erscheint (Vorbote, Anführer oder Wanderndes Monster), erhält er eine Schatzkarte der aktuellen Stufe als Ausrüstung für sich.

HINWEIS: *Helden können Artefakte und Schätze verwenden, sobald sie sie finden – unabhängig von der aktuellen Stufe! Diese Regel gilt allerdings nicht im Kampagnenmodus (siehe S. 38).*

KAMPFWÜRFEL

Gefährliche Situationen, insbesondere Kämpfe, werden mit speziellen **Kampfwürfeln** ausgeführt.

Angriffswürfel gibt es in Rot und Gelb. Sie zeigen Treffer: .

Rote und gelbe Angriffswürfel. Rot ist besser!

Verteidigungswürfel gibt es in Grün und Blau. Sie zeigen Schilde: .

Grüne und blaue Verteidigungswürfel. Grün ist besser!

Neben Treffern oder Schilden weisen Kampfwürfel auch Bäm- und Diamanten-Symbole auf. Mit Bäms und Diamanten werden sogenannte Verzauberungen (S. 22) ausgelöst, welche die Anzahl der Treffer oder Schilde erhöhen können. Sie sind normalerweise mit einem Würfeltyp angegeben (Angriff oder Verteidigung), wodurch festgelegt ist, wann der beschriebene Spieleffekt ausgelöst werden kann (siehe S. 53):

Angriff : Ein Bäm von einem gelben oder roten Angriffswürfel.
Angriff : Ein Diamant von einem roten Angriffswürfel.
Verteidigung : Ein Bäm von einem blauen oder grünen Verteidigungswürfel.
Verteidigung : Ein Diamant von einem grünen Verteidigungswürfel.

NUR DREI WÜRFEL JEDER FARBE

Ein Würfelwurf darf bis zu 3 Würfel jeder Farbe beinhalten. Alle übrigen Würfel einer Farbe sind verloren. Würfelstrafen werden erst angewendet, *nachdem* die 3-Würfel-Beschränkung angewendet wurde.

HELDEN

Ein Held wird definiert durch die Kombination von einer Heldenkarte mit seinem Namen und seinen Spezialfähigkeiten, einem Heldentableau samt aktuellem Inventar und Status sowie einem Klassenbogen mit den Fertigkeiten, die er im Laufe seiner Karriere als Abenteurer erwerben kann.

HELDENKARTE

Schattenmodus-Fertigkeit: *Der Held kann diese Fertigkeit nur benutzen, wenn er in einer Schattenzone steht.*

Spezialfertigkeit: *Der Held kann diese Fertigkeit ohne Einschränkung benutzen.*

Empfohlene Klasse: *Der Held hat natürliche Synergien mit der angegebenen Heldenklasse. Sie ist eine gute Wahl für neue Spieler. Erfahrene Abenteurer können die Empfehlung getrost ignorieren und neue Kombinationen ausprobieren!*

HELDENTABLEAU

Verwende die Markierungsstifte deines Heldentableaus, um die aktuelle Gesundheit und Erfahrung deines Helden festzuhalten!

Gesundheit und Wiederbelebung: Gesundheit gibt die aktuellen Lebenspunkte deines Helden an. Sie beginnt bei 5 und kann bis maximal 7 gesteigert werden, indem du Erfahrungspunkte in

Gesundheit: Hier markierst du die aktuelle Gesundheit deines Helden. Alle Helden starten mit einem Maximum von 5.

Hier ist Platz für deine Heldenkarte.

Körper-Slot: Lege hier deine Rüstung ab, um dich zu schützen.

Mini-Erfahrungsleiste, nur für den Kampagnenmodus (S. 38): Sie hilft dir, den Kampagnenfortschritt festzuhalten.

Erfahrung: Die Erfahrung deines Helden markierst du hier.

Hand-Slots: Einhändige und zweihändige ausgerüstete Waffen platzierst du hier. **Dein Held kann entweder 2 einhändige Waffen oder 1 zweihändige Waffe gleichzeitig halten!**

der Fertigkeitslinie *Verbesserte Gesundheit* des Klassenbogens ausgibst. Jede Wunde, die dein Held erleidet, verringert seine Lebenspunkte um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Bei 0 Lebenspunkten ist der Held tot: Lege seine Miniatur auf die Seite.

- Bis zu seiner Wiederbelebung wird ein toter Held für alle Spieleffekte ignoriert. Es ist keine Interaktion möglich, *außer dass andere Helden mit ihm die Tauschen-Aktion durchführen können*.
- Zu Beginn jeder Runde werden alle toten Helden mit der Macht des Lebensbringers wiederbelebt. Für jeden wiederbelebten Helden wird ein Marker von der Lebensbringer-Karte entfernt. Die Heldenminiatur wird in der Zone aufgestellt, wo sie war, und die Gesundheit auf das aktuelle Maximum des Helden erhöht.

Muss ein Held wiederbelebt werden und es ist kein Marker mehr auf dem Lebensbringer vorhanden, haben die Spieler die Partie sofort verloren.

Erfahrungspunkte: In diesem Bereich hältst du die Erfahrungspunkte fest, die dein Held während der Partie sammelt. Passe diesen Wert immer an, wenn du EP erhältst oder ausgibst.

Mini-Erfahrungsleiste: Sie wird nur im Kampagnenmodus verwendet. Mini-Erfahrungspunkte sind Splitter von vollen Erfahrungspunkten, die dein Held sammelt, um auf der Erfahrungsleiste voranzuschreiten. Sie verlängert die Zeit, bis dein Held richtige Erfahrungspunkte erhält und hilft somit, epische Kampagnen zu ermöglichen. Erschafft eure eigene Saga (siehe S. 38)!

Ausrüstungskarten: Ausgerüstete Karten legst du in die entsprechenden Bereiche deines Tableaus, nicht ausgerüstete Karten daneben. Es gibt verschiedene Methoden, sie während der Partie zu sortieren: nach Typ, nach Nützlichkeit oder nach Stufe, um die Aktion *Umwandeln* zu vereinfachen (siehe S. 27).

KLASSENBOGEN

Klassenmanöver: Jede Klasse hat ein einzigartiges Manöver, das durch das Ausgeben von 1 Erfahrungspunkt ausgelöst werden kann (S. 32). Es kann von Beginn an genutzt werden, allerdings nur einmal pro Aktivierung.

Klassenfertigkeit: Jede Klasse bietet eine kostenfreie Fertigkeit, die der Held von Beginn an nutzen kann.

Stufe: Während der Partie kann der Held alle Fertigkeiten nutzen, die er erworben hat, solange sie gleich oder niedriger der aktuellen Stufe sind. Dein Held kann also von Beginn an alle erworbenen Fertigkeiten der Stufe 1 nutzen. So muss die Partie z. B. Stufe 5 erreicht haben, um die erworbenen Fertigkeiten der Stufe 5 nutzen zu können.

Fertigkeitslinie: Jede Klasse besitzt verschiedene Fertigkeitslinien, die die Besonderheiten der jeweiligen Klasse darstellen. Fertigkeiten innerhalb einer Fertigkeitslinie müssen in der angegebenen Reihenfolge von links nach rechts erworben werden. Jede erworbene Fertigkeit ersetzt die vorherige Fertigkeit derselben Linie.

BEISPIEL: *Möchte ein Waldläufer der Nachtschatten die Fertigkeitslinie „Schattenjäger“ erlernen, muss er zuerst die Fertigkeit „[Schattenmodus] Angriff: Verteidiger -1 Verteidigungswürfel“ der Stufe 2 erwerben. Erst dann kann der Held die Fertigkeit „[Schattenmodus] Angriff: Verteidiger -2 Verteidigungswürfel“ der Stufe 4 erwerben. Sobald die Partie Stufe 4 erreicht, ersetzt die Fertigkeit der Stufe 4 die der Stufe 2.*

Klassenmanöver (1 EP)
Ein einzigartiges Manöver, das du durch das Ausgeben von Erfahrungspunkten auslösen kannst.

Stufen
Du kannst deine erworbenen Fertigkeiten nutzen, sobald die Partie die entsprechende Stufe erreicht hat.

Klassenfertigkeit (kostenfrei)
Eine einzigartige Fertigkeit, die du ohne Einschränkung nutzen kannst.

Fertigkeitslinie
Fertigkeiten einer Linie musst du von links nach rechts erwerben.

Fertigkeit
Eine mächtige Fertigkeit, die du mit Erfahrungspunkten freischalten musst.

EP-Kosten
Gib die angegebene Anzahl Erfahrungspunkte aus, um eine Fertigkeit zu erwerben!

Fertigkeit: Ein besonderer Vorteil, den dein Held mit Erfahrungspunkten erwerben kann. Siehe Fertigkeiten auf S. 52 für eine Übersicht der verschiedenen Effekte.

EP-Kosten: Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die dein Held ausgeben muss, um die Fertigkeit zu erwerben. Sie kann von da an für den Rest seiner Karriere genutzt werden (und über mehrere Partien im Kampagnenmodus).

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Massive Darkness enthält viele verschiedene Arten von Ausrüstungskarten, die allesamt einem Zweck dienen: dem Kampf!
Ein Held kann unbegrenzt viele Ausrüstungskarten sammeln, aber am Ende jeder Partie werden sie alle abgeworfen.

Ausrüstungskarten mit einem Körper- , Einhand- oder Zweihand-Symbol müssen ausgerüstet werden, um sie verwenden zu können: **ein Held kann allerdings nur 1 Körper-Ausrüstungskarte und bis zu 2 Hand-Ausrüstungskarten (oder alternativ 1 Zweihand-Ausrüstungskarte) gleichzeitig ausrüsten.** Das Austauschen von ausgerüsteten Karten ist mit der Aktion *Umsortieren/Tauschen* möglich (siehe *Heldenphase* auf S. 27).
Ausrüstungskarten ohne ein solches Symbol (wie Gegenstände und Verbrauchsgüter) gelten immer als ausgerüstet und können verwendet werden, wann immer der Held sie benötigt.

ERINNERUNG: Ausrüstungskarten können verwendet werden, sobald sie gefunden wurden, unabhängig von der aktuellen Stufe der Partie (Ausnahme: Kampagnenmodus).

Ausrüstungskarten gehören zu einer von drei Kategorien: Kampf, Gegenstände und Verbrauchsgüter.

KAMPFAUSRÜSTUNG

Ausrüstungskarten der Kategorie Kampf weisen eine Reihe von Symbolen auf, die für die Abhandlung von Kampfaktionen wichtig sind, sowie die Menge und Art der zu verwendenden Kampfwürfel.
Die verwendeten Schlüsselwörter sowie die angegebenen Würfel zeigen den **Kampftyp** an: Nahkampf, Fernkampf, Magie oder Verteidigung.
Die drei **Angriffsarten** Nahkampf, Fernkampf und Magie bestimmen wiederum die Reichweite der Waffe.

• **Nahkampfwaffen** haben eine Würfelanzahl neben dem Nahkampf-Symbol .
Sie können nur Figuren in **derselben Zone** wie ihr Besitzer treffen **(Reichweite 0)**.
Sie werden mit Nahkampfaktionen genutzt (S. 25).

Der Streitkolben ist eine Nahkampfwaffe.

• **Fernkampfwaffen** haben eine Würfelanzahl neben dem Fernkampf-Symbol .
Sie können auf jede Figur **in Sichtlinie** feuern, **die außerhalb der Zone ihres Besitzers** steht.
Dabei spielt die Entfernung keine Rolle **(Reichweite 1+)**.
Sie werden mit Fernkampfaktionen genutzt (S. 25).

Der Kurzbogen ist eine Fernkampfwaffe.

• **Magische Waffen** haben eine Würfelanzahl neben dem Magie-Symbol .
Sie können auf jede Figur **in Sichtline** feuern, die **außerhalb** der Zone ihres Besitzers steht und **bis zu 2 Zonen entfernt** ist (Reichweite 1–2).
Sie werden mit Magieaktionen genutzt (S. 25).

Der Stab ist eine Magische Waffe.

• **Verteidigungsausrüstung** hat eine Würfelanzahl neben dem Verteidigungs-Symbol .
Ausgerüstet können sie genutzt werden, um erlittene Treffer abzuwehren (S. 33).
Ihr Effekt ist passiv: Es werden keine Aktionen benötigt, um sie zu nutzen.

Die Lederrüstung ist eine Verteidigungsausrüstung.

Eine Ausrüstungskarte der Kategorie Kampf kann zu mehreren Kampftypen gehören!

Das Langschwert gewährt Würfel in den Kampftypen **Nahkampf** *und* **Verteidigung.** *Damit ist es sowohl eine Nahkampfwaffe als auch eine Verteidigungsausrüstung.*

GEGENSTÄNDE

Gegenstandskarten haben keine Kampfsymbole, sondern eigene Spieleffekte. Es gibt sie in den verschiedensten Formen, von heidnischem Plunder über verhexte Kleidung bis hin zu wertvollen magischen Ringen. Die Beschreibung auf der Karte erklärt, wie der Gegenstand verwendet wird.

VERBRAUCHSGÜTER

Verbrauchsgüter haben einen Einmal-Effekt. Um sie zu verwenden, führst du den Effekt aus und wirfst die Karte danach ab.

KARTENSYMBOLE

Einhändig
Das Frostschwert wird einhändig geführt und benötigt nur einen Hand-Slot. Eine Figur kann zu jeder Zeit bis zu 2 einhändige Ausrüstungskarten ausrüsten (auch wenn die Miniatur mehr „Hände" hat oder gar keine!).

Stufe
Das Frostschwert ist Stufe 2.

Verzauberung (Bäm/Diamant)
Dies ist eine verzauberte Ausrüstung. Du kannst den beschriebenen Effekt der Verzauberung auslösen, wenn du das entsprechende Symbol würfelst (hier: ein gewürfeltes -Symbol beim Angriff). Bei anderen Ausrüstungskarten mit Verzauberung kannst du den Effekt beim Verteidigen auslösen (siehe Kampf auf S. 33).

Körper
Das Kettenhemd benötigt einen Körper-Slot. Eine Figur kann immer nur eine dieser Karten gleichzeitig ausrüsten.

Zweihändig
Zweihändige Ausrüstungskarten belegen nur einen Slot, erfordern aber den Einsatz beider Hände, sodass dein Held den anderen Hand-Slot nicht nutzen kann. Du kannst sie nicht mit einer Ausrüstung kombinieren, die das Einhand- oder Zweihand- Symbol zeigt, um mehr Kampfwürfel zu erhalten (siehe Kampf auf S. 33)

GEGNER

GEGNERKARTEN

Gegnerkarten sind ähnlich aufgebaut wie Ausrüstungskarten. Sie zeigen Kampfsymbole und geben die Kampfwürfel vor. Einige Gegner verwenden sogar Verzauberungen!

Stufe: *Diese Goblinschützen sind Stufe 3.*

Gesundheit: *Ein Goblinschütze stirbt, sobald er eine einzige Wunde erleidet.*

Verzauberung: *Wende diesen Effekt an, sobald die Goblinschützen bei einem Angriff auf einen Helden die abgebildeten Symbole würfeln.*

Schergen: *Diese Horde kommt stets mit einem Anführer plus 2 Schergen pro Held, der die Quest begonnen hat, ins Spiel.*

Verteidigung: *Verwende diese Würfel (Anzahl/Farbe), um Treffer gegen die Goblinschützen abzuwehren.*

Nahkampf: *Verwende diese Würfel (Anzahl/Farbe), wenn die Goblinschützen im Nahkampf angreifen.*

Magischer Angriff: *Goblinschützen nutzen keine Magie. Würden sie es doch tun, wären hier die dafür vorgesehenen Würfel abgebildet.*

Fernkampf: *Verwende diese Würfel (Anzahl/Farbe), wenn die Goblinschützen im Fernkampf angreifen.*

Anzahl der Schergen

Die meisten Gegner ziehen als Horde über den Spielplan: ein Anführer, der von seinen Schergen begleitet wird (die gesamte Horde zählt als 1 Gegner). Die Anzahl der Schergen-Miniaturen, die zusammen mit dem Anführer ins Spiel gebracht werden müssen, hängt von der Anzahl der Helden ab, die die Quest begonnen haben.
Nutzt den angegebenen Wert als Multiplikator:
x2: Es kommen 2 Schergen pro Start-Held ins Spiel.
x1: Es kommt 1 Scherge pro Start-Held ins Spiel.

Gesundheit

Die Gesundheit gibt an, bei wie vielen Wunden eine Gegnerfigur besiegt ist. Jede Wunde reduziert die Gesundheit um 1. Ein Gegner ist besiegt, sobald seine Gesundheit auf 0 (oder darunter) sinkt. Die Miniatur wird daraufhin vom Spielplan entfernt.

Jedes Mitglied einer **Horde (Anführer und Schergen)** hat seine eigene Gesundheit, die individuell nachgehalten wird.

Vorboten und Wandernde Monster: Die Gesundheit von Vorboten und Wandernden Monstern hängt von der Anzahl der Helden ab, die die Quest begonnen haben. Multipliziert den angegebenen Wert mit der Anzahl der Helden, um die volle Gesundheit eines solchen Gegners zu bestimmen. Um das Zählen der Wunden zu vereinfachen, könnt ihr entsprechend viele Wundenmarker auf die Gegnerkarte legen und nach Angriffen entsprechend viele entfernen.

Diese Multiplikatoren richten sich stets nach der Anzahl der Helden zu Beginn der Partie: Tote Helden zählen also mit!

Verzauberungen

Der beschriebene Spieleffekt wird angewendet, falls der Gegner das angegebene Symbol (Bäm oder Diamant) in einem Kampfwurf erzielt. Angriffswürfel lösen Angriffsverzauberungen aus und Verteidigungswürfel lösen Verteidigungsverzauberungen aus. Jeder Effekt wird nur einmal angewendet, egal wie viele Symbole gewürfelt wurden (Ausnahme: Durch das Schlüsselwort *Wiederholung* lösen zusätzliche passende Symbole die Verzauberung mehrmals aus, bis zum angegebenen Wiederholungswert). Diese Verzauberungen sind kumulativ mit Verzauberungen auf Ausrüstungskarten, die der Gegner haben könnte. Jede Verzauberung muss dabei mit separaten Symbolen aktiviert werden. Verzauberungen auf einer Gegnerkarte haben Vorrang vor Verzauberungen auf Ausrüstungskarten.
Manche Verzauberungen erfordern kein Würfelsymbol und sind aktiv, sobald der Gegner ins Spiel kommt. Lest die Karte, um zu bestimmen, welche Spieleffekte anzuwenden sind.

Angriffsarten der Gegner

Der untere Bereich einer Gegnerkarte zeigt die Anzahl und Farbe der Würfel an, die genutzt werden, sobald der Gegner in den Kampf zieht. Seine vorhandenen **Angriffsarten** bestimmen auch sein Verhalten, sobald er aktiviert wird (S. 28).

Nahkampfgegner haben nur einen hervorgehobenen Nahkampfbereich. Werden sie aktiviert, bewegen sie sich so nah wie möglich zur Zone ihres Ziels und verwickeln es in einen Nahkampf, falls möglich.

Orkschinder sind Nahkampfgegner. Offensichtlich!

Fernkampfgegner besitzen zusätzlich einen hervorgehobenen Fernkampfbereich. Ihre Spezialität ist der Angriff aus der sicheren Distanz. Im Nahkampf sind sie zumeist schwächer, aber wissen sich trotzdefm zu wehren.

Goblinschützen nutzen ihre Bögen, um die Helden fernzuhalten. Feiglinge!

Magische Gegner haben immer einen hervorgehobenen Magie-Bereich. Sie verfügen über starke Magie-Angriffe, die zusätzlich schwächende Verzauberungen auslösen, deren Reichweite allerdings begrenzt ist (1–2 Zonen). Wie Fernkampf-Gegner können auch sie im Nahkampf angreifen, sind dann allerdings weniger gefährlich.

Unterschätze niemals Oger! Einige von ihnen sind schlau genug, um Magie zu nutzen.

Verteidigungswürfel

Gegner nutzen die angegebenen Verteidigungswürfel, um Treffer abzuwehren und Wunden zu vermeiden. Siehe *Kampf* auf S. 33.

GEGNERARTEN

Massive Darkness enthält viele Gegnerarten mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Eigenschaften. Woher auch immer sie stammen, alle Gegner verhalten sich nach ähnlichen Regeln, die durch ihre Rolle bestimmt werden.
Horden, Vorboten und Wandernde Monster sind Gegnerarten, die über Wachenkarten bzw. Ereigniskarten ins Spiel kommen. „Wächter" ist ein Schlüsselwort, das für alle Anführer, Vorboten und Wandernden Monster gilt: Sie sind stets mit einer Schatzkarte ausgerüstet, die sie einzusetzen wissen!

Horden (Schergen und Anführer)

Eine Horde besteht aus einem **Anführer**, der von einer Anzahl **Schergen** begleitet wird.

Dieses Symbol gibt an, wie viele Schergen pro Start-Held erscheinen.

- Eine Horde zählt als 1 Gegner (siehe *Hordenregeln* auf S. 36).
- Eine Horde kommt immer mit der aktuellen Stufe ins Spiel.
- Der Schergen-Wert auf der Gegnerkarte gibt an, wie viele Schergen pro Held, der die Quest begonnen hat, erscheinen.
- Ein Anführer und seine Schergen haben die gleichen Eigenschaften und Verzauberungen, wie auf der Gegnerkarte angegeben. Allerdings wird die Gesundheit jeder Figur separat nachgehalten.
- Eine Horde wird niemals in kleinere Gruppen aufgeteilt. Alle Spieleffekte, die eine Horde aufteilen würden, werden ignoriert.
- Ein Anführer kann nicht verwundet werden, solange mindestens einer seiner Schergen in derselben Zone noch lebt. Spieleffekte, die alle Figuren oder Gegner in der Zone betreffen, gelten auch für Anführer. Betäubungseffekte (S. 37) können diese Regel kurzzeitig außer Kraft setzen, indem sie Schergen neutralisieren. Manche Spieleffekte (wie einige Speere und Verzauberungen) erlauben es, den Anführer trotz seiner Schergen zu verwunden.
- Anführer sind Wächter (siehe nächste Seite).
- Das Töten eines Schergen bringt dem Helden, der den tödlichen Schlag ausgeführt hat, 1 Erfahrungspunkt.
- Das Töten eines Anführers bringt **allen** Helden 3 Erfahrungspunkte.

Vorboten

- Ein Vorbote kommt immer mit der aktuellen Stufe ins Spiel.
- Vorboten rufen jede Runde Verstärkung herbei, falls ihr sie nicht besiegt. Falls ein Vorbote am Ende der Gegnerphase im Spiel ist, zieht eine Wachenkarte, die der Stufe des Vorboten entspricht. Platziert die Miniaturen auf das Kartenteil, auf dem der Vorbote steht, in die Zone mit dem Stufenmarker.
- Vorboten sind Wächter (siehe nächste Seite).
- Das Töten eines Vorboten bringt **allen** Helden 4 Erfahrungspunkte.

Wandernde Monster

- Wenn ein Wanderndes Monster ins Spiel kommt, ziehe eine Karte *Niederes Wanderndes Monster*, falls die aktuelle Stufe 1 bis 3 ist, oder eine Karte *Höheres Wanderndes Monster*, falls die aktuelle Stufe 4 bis 5 ist.
- Wandernde Monster sind Wächter (siehe nächste Seite).
- Das Töten eines Wandernden Monsters bringt **allen** Helden 5 Erfahrungspunkte.

Wächter

Wächter hüten mächtige Schätze und verwenden sie im Namen der Finsternis. Immer wenn ein Wächter (Vorbote, Anführer oder Wanderndes Monster) erscheint, **zieht ihr eine Schatzkarte der aktuellen Stufe und rüstet den Wächter mit ihr aus.**

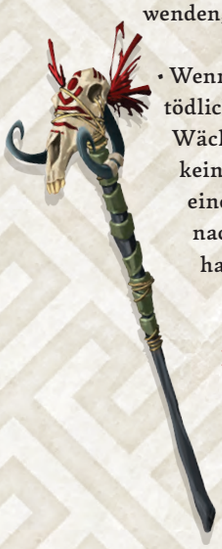
HINWEIS: *Falls ihr eine Schatzkarte mit dem Schlüsselwort* Falle *zieht, werft sie ab und zieht eine neue Karte.*

• Wächter können Kampfausrüstung verwenden: Die Kampfwürfel der Ausrüstung werden zu allen Kampftypen hinzugerechnet, in denen der Wächter bereits Würfel hat (Nahkampf, Fernkampf, Magie oder Verteidigung). Das bedeutet andersherum, dass ein Wächter keine Würfel für Kampftypen nutzen kann, in denen er nicht schon welche hat.

• Wächter dürfen zudem die Verzauberungen aller Kampftypen nutzen, in denen sie Würfel haben: Nahkampf, Fernkampf oder Magie für Angriffsverzauberungen; Verteidigung für Verteidigungsverzauberungen. Diese Verzauberungen werden auch dann gewährt, wenn einige oder alle Würfel der Ausrüstung aufgrund der „Nur 3 Würfel jeder Farbe"-Beschränkung ungenutzt bleiben. Gewürfelte Bäms und Diamanten müssen zuerst für die Verzauberungen auf der Gegnerkarte ausgegeben werden (falls vorhanden). Falls weitere übrig bleiben, werden sie für die Verzauberungen der Ausrüstungskarte des Wächters ausgegeben.

• Während der Abhandlung von Ausrüstungskarten und Verzauberungseffekten gilt ein Wächter als Held. Die Helden gelten in solchen Fällen entsprechend als Gegner. Wie auch immer der beschriebene Spieleffekt lautet: Eine Ausrüstung, die von einem Wächter genutzt wird, verursacht bei seinen Verbündeten keine Wunden, Schwächen oder Tod. Es werden nur positive Effekte angewendet.

• Wächter können keine Gegenstände und Verbrauchsgüter verwenden, aber normal mit sich tragen.



• Wenn ein Wächter besiegt wird, erhält der Held, der den tödlichen Schlag geführt hat, die Ausrüstungskarte des Wächters. Die Entfernung zwischen ihnen spielt hierbei keine Rolle. Der Held kann sie entweder behalten oder einem anderen Helden in derselben Zone geben. Danach darf der Held, der die Ausrüstungskarte erhalten hat, sein Inventar kostenlos umsortieren (siehe S. 27).

ERINNERUNG: *Ausrüstungskarten können unabhängig von der aktuellen Stufe verwendet werden.*

BEISPIEL: *Die aus Elias, Owen und Sibyl bestehende Heldengruppe öffnet eine Tür zu einer Kammer. Dahinter treffen sie auf eine Goblinkrieger-Horde der Stufe 2. Die Spieler stellen einen Goblinkrieger-Anführer zusammen mit seinen drei Goblinkrieger-Schergen in die Zone und ziehen für den Anführer eine Schatzkarte der Stufe 2.*

Die Karte der Goblinhorde mit dem Schatz ihres Anführers. Der Goblinkrieger-Anführer (Stufe 2) erhält eine Schatzkarte der Stufe 2: ein Langschwert!

Die Goblinkrieger-Karte zeigt einen Schergen-Wert von x1, also einem Schergen pro Start-Held. Da drei Helden die Quest begonnen haben, werden drei Goblinkrieger-Schergen zu ihrem Anführer gestellt.

Das Langschwert gewährt Würfel in den Kampftypen Nahkampf und Verteidigung. Die Goblinkrieger haben bereits Kampfwürfel in beiden Typen, sodass die Würfel des Langschwertes hinzugezählt werden. Hätte die Schatzkarte eine Verzauberung, könnten die Goblins sie ebenfalls nutzen.

Der Kampf beginnt: Die Helden müssen alle Goblinkrieger-Schergen töten, bevor sie den Anführer verwunden können.
Der Kampf endet, als Elias den Goblinkrieger-Anführer tötet. Obwohl er 2 Zonen entfernt steht, erhält Elias sofort die Langschwert-Karte. Er darf daraufhin sofort sein Inventar umsortieren.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde besteht aus 5 Phasen, die immer in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1) Heldenphase
2) Gegnerphase
3) Aufstiegsphase
4) Ereignisphase
5) Endphase

HELDENPHASE

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn aktiviert jeder Spieler seinen Helden. Sobald ein Spieler seine Heldenaktivierung abgeschlossen hat, haben alle überlebenden Gegner, die er in diesem Zug angegriffen hat, die Chance auf einen Gegenangriff. Sobald alle Gegenangriffe abgehandelt wurden, ist der Spieler links von ihm am Zug und aktiviert seinen Helden auf dieselbe Weise.

Die Heldenphase endet, sobald alle Spieler ihre Heldenaktivierung abgeschlossen haben. Jeder Held kann bis zu 3 Aktionen während seiner Aktivierung durchführen (besondere Effekte können ihm weitere Aktionen gewähren).

Die möglichen Aktionen sind nachfolgend beschrieben. Die meisten Aktionen haben Voraussetzungen, die für ihre Durchführung erfüllt sein müssen. Es gibt auch freie Aktionen, die beliebig oft während einer Aktivierung durchgeführt werden können. Normalerweise kann ein Held keine Aktionen außerhalb seiner Aktivierung in dieser Phase durchführen.

Kampfaktionen

Nahkampf-, Fernkampf- und Magieaktion

Aktionskosten: 1
Voraussetzung: Eine ausgerüstete Waffe des entsprechenden Typs (Nahkampf, Fernkampf oder Magie).
Der Held führt eine Kampfaktion mit einer ausgerüsteten Waffe durch. Für jede Angriffsart (Nahkampf, Fernkampf oder Magie) gibt es eine eigene Kampfaktion. (Kampfausrüstung wird detailliert auf S. 19 beschrieben, die Kampfregeln auf S. 33).

- **Nahkampfaktion:** Der Held verwendet eine ausgerüstete Nahkampfwaffe, um Gegner in seiner Zone anzugreifen (Reichweite 0).
- **Fernkampfaktion:** Der Held verwendet eine ausgerüstete Fernkampfwaffe, um Gegner in Sichtlinie anzugreifen, die mindestens 1 Zone von ihm entfernt stehen (Reichweite 1+).
- **Magieaktion:** Der Held nutzt eine ausgerüstete Magische Waffe, um Gegner in Sichtlinie anzugreifen, die 1 bis 2 Zonen von ihm entfernt stehen (Reichweite 1–2).

Nichts tun

Aktionskosten: Alle noch verfügbaren Aktionen.
Voraussetzung: Keine.
Der Held tut nichts und beendet vorzeitig seine Aktivierung.

Aufrappeln

Aktionskosten: 1
Voraussetzung: Der Held ist *betäubt* (S. 37).
Ein betäubter Held kann 1 Aktion ausgeben, um den Betäubungseffekt abzuschütteln. Seine Miniatur wird aufrecht hingestellt und er kann seine Aktivierung fortsetzen.

Bewegen

Aktionskosten: 1
Wenn ein Held eine Bewegen-Aktion durchführt, hat er **2 Bewegungspunkte** (BP) zur Verfügung, um sich zu bewegen, eine Tür zu öffnen oder Marker einzusammeln (in beliebiger Kombination). Der Held muss die Bewegen-Aktion vollständig durchgeführt haben, bevor er eine andere Aktion durchführt. Er kann auch nur einen Bewegungspunkt nutzen und den zweiten verfallen lassen.

BEISPIEL: *Whisper nutzt eine Bewegen-Aktion (2 BP), um sich zweimal zu bewegen. Dann nutzt sie eine weitere Bewegen-Aktion, um eine Tür zu öffnen und in die angrenzende Kammer zu ziehen. Whisper nutzt auch noch ihre dritte Aktion als Bewegung und sammelt die dort verborgenen Schätze ein (1 BP). Den zweiten BP dieser Aktion lässt sie verfallen.*

BEWEGUNG

Bewegungspunkte: 1
Voraussetzung: Kein Gegner in der Zone.
Der Held bewegt sich von einer Zone zu einer angrenzenden Zone. Geschlossene Türen und Mauern dürfen nicht passiert werden. Der Held darf sich nicht bewegen, falls ein Gegner in seiner Zone steht.

EINE TÜR ÖFFNEN

Bewegungspunkte: 1
Voraussetzung: Keine.
Der Held öffnet eine Tür in seiner Zone. Wird eine geschlossene Kammer zum ersten Mal geöffnet, wird eine Türkarte gezogen, die offenbart, wer – und was – sich in den Raumzonen befindet. Wurde eine Tür einmal geöffnet, kann sie nicht mehr geschlossen werden. Für Kammern, die zu Beginn der Partie bereits geöffnet sind, werden keine Türkarten gezogen.
Einige Quests geben besondere Effekte für bestimmte Zonen vor, wenn eine Tür dorthin geöffnet wird.

Türkarten werden gezogen, wenn die Helden Kammern erkunden.

ERINNERUNG: Eine Kammer ist ein Bereich, der aus einer oder mehreren Raumzonen besteht, die durch Öffnungen verbunden und durch Mauern begrenzt sind. Kammern, die durch geschlossene Türen getrennt sind, gelten als unterschiedliche Kammern. Sind mehrere Kammern jedoch durch offene Türen verbunden, gelten sie als eine einzelne Kammer.

Der Spieler, der am Zug ist, zieht eine einzelne Türkarte für die gesamte Kammer, die gerade geöffnet wurde. Die Türkarte ist in 3 Blöcke unterteilt, die angeben, was in den ersten 3 Raumzonen der Kammer passiert. Zone 1 ist die erste Raumzone hinter der offenen Tür. Zone 2 und Zone 3 liegen entsprechend hinter der ersten Zone.

- Falls die Kammer weniger als 3 Raumzonen hat, ignoriert einfach die zusätzlichen Blöcke auf der Türkarte.
- Falls die Kammer mehr als 3 Raumzonen hat, passiert in den Zonen nach der dritten nichts (es sei denn, die Quest besagt etwas anderes).
- Gibt es mehr als eine Zone, die als zweite oder dritte Raumzone infrage käme, wählt der aktive Spieler eine von ihnen aus.

Jeder Block auf einer Türkarte enthält zwei Informationen:

- **Gegner:** Der Text gibt an, ob ein Gegner erscheint. In diesem Fall wird eine Wachenkarte der aktuellen Stufe gezogen. Sie gilt für die angegebene Zone. Einige **Hinterhalt!-Karten** geben an, dass der Gegner sogar direkt in die Zone gestellt wird, in der der aktive Held steht.
- **Schätze**: Rechts ist die Anzahl und Art der Schatzmarker angegeben, die in diese Zone platziert werden.

MARKER EINSAMMELN

Bewegungspunkte: 1
Voraussetzung: Kein Gegner in der Zone.
Der Held nimmt **alle** Schatz- und Zielmarker in seiner Zone auf. Der Einsatz von 1 Bewegungspunkt erlaubt ihm, alles in seiner Zone einzusammeln, solange sich dort kein Gegner befindet.

Nimmt der Held einen normalen Schatzmarker, zieht der Spieler sofort eine Schatzkarte. Die Stufe richtet sich nach dem Stufenmarker des Kartenteils, auf dem der Schatzmarker eingesammelt wurde.

Nimmt der Held einen besonderen Schatzmarker, zieht der Spieler sofort eine Schatzkarte, die um 1 Stufe höher ist als der Stufenmarker des Kartenteils, auf dem der Schatzmarker eingesammelt wurde. Falls sich der besondere Schatz auf dem Kartenteil mit einem Stufe-5-Marker befindet, zieht der Held 2 Schatzkarten der Stufe 5 (statt 1).

In beiden Fällen darf der Spieler wählen, beliebige Ausrüstungskarten, die er gerade erhalten hat, an genau 1 anderen Helden in derselben Zone zu geben. Alle Helden, die neue Ausrüstungskarten erhalten, dürfen ihr Inventar kostenlos umsortieren und der neue Schatz darf sofort verwendet werden, unabhängig von seiner Stufe.

Zielmarker sind mit bestimmten Aufgaben der Quest verknüpft. Die jeweiligen Spieleffekte werden in der Questbeschreibung erklärt. Die Aktion *Marker einsammeln* kann auch für bestimmte Handlungen genutzt werden, die in der Quest beschrieben sind, wie z. B. das Interagieren mit der Umwelt. Folgt in einem solchen Fall einfach der Questbeschreibung.

UMSORTIEREN/TAUSCHEN

Aktionskosten: 1
Voraussetzung: Keine.
Der Held organisiert die Karten in seinem Inventar um. **Dies ist besonders wichtig, da es den Wechsel von Ausrüstungskarten in den Slots erlaubt.**
Zusätzlich dürfen alle Helden in derselben Zone kostenlos eine beliebige Anzahl von Ausrüstungskarten untereinander tauschen (es ist sogar möglich, mit toten Helden zu tauschen). Die an einem Tausch beteiligten Helden dürfen ihr Inventar ebenfalls kostenlos umsortieren. Ein Tausch muss nicht 1-zu-1 erfolgen: Ein Held kann auch alles für nichts tauschen, falls beide Beteiligten einverstanden sind!

KLASSENMANÖVER

Aktionskosten: 0 (freie Aktion)!
Voraussetzung: Der Spieler gibt 1 Erfahrungspunkt des Helden aus und folgt den Anweisungen auf dem Klassenbogen.
Klassenmanöver sind mächtige Fähigkeiten, die einmal pro Aktivierung ausgeführt werden können – auch bereits auf Stufe 1. Der Einsatz kostet jedes Mal 1 Erfahrungspunkt. Die Beschreibung des Klassenmanövers gibt Auskunft, unter welchen Bedingungen es ausgelöst werden kann und was es bewirkt. Klassenmanöver können **nur einmal pro Aktivierung** benutzt werden.

UMWANDELN

Aktionskosten: 0 (freie Aktion)!
Voraussetzung: Der Held besitzt mindestens 3 Ausrüstungskarten, die er umwandeln kann.
Der Spieler wirft 3 Ausrüstungskarten ab und zieht dann 1 Schatzkarte, die um 1 Stufe höher ist als die abgelegte Karte mit der niedrigsten Stufe. Beispiel: Der Spieler wirft eine Ausrüstungskarte der Stufe 3 ab und zwei Karten der Stufe 2. Er zieht dafür eine Schatzkarte der Stufe 3.
Der Held darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren. Die Schatzkarte kann unabhängig von der aktuellen Stufe sofort verwendet werden.
Das Umwandeln kann auch während einer Aktion *Umsortieren/Tauschen* durchgeführt werden, ohne dass der Tausch unterbrochen wird.

HINWEIS: *Helden können 3 Startausrüstungskarten in eine Stufe-2-Karte umwandeln, da Startausrüstung als Stufe 1 gilt.*

GEGENANGRIFF

Alle Gegner, die ein Held während seiner Aktivierung angegriffen hat (egal ob er sie verwundet oder nicht) und die noch leben, nachdem er alle seine Aktionen durchgeführt hat, versuchen nach seiner Aktivierung einen Gegenangriff. Diese Gegneraktivierung wird in der gleichen Weise durchgeführt wie in der Gegnerphase (siehe nächstes Kapitel), mit einer Ausnahme: **Die aktivierten Gegner greifen nur den Helden an, von dem sie attackiert wurden.** Zuerst versuchen sie, sich zu ihm zu bewegen, bis sie ihn angreifen können. Falls sie jedoch nicht in Angriffsreichweite gelangen (entweder weil der Held zu weit entfernt steht, oder weil er durch einen anderen Helden an der Bewegung gehindert wird), greifen sie **keinen** Helden an.

Wichtig: Helden können einen Gegenangriff vermeiden, wenn sie sich in den Schatten verstecken. Falls sich der Held außerhalb der Sichtlinie des angegriffenen Gegners befindet **und** er sich in einer Schattenzone aufhält, wird der Gegner nicht aktiviert, um einen Gegenangriff durchzuführen.

GEGNERPHASE

Die Helden haben alles getan, was sie konnten, doch nun ist die Zeit ihrer Feinde gekommen. Gegner verhalten sich nach eigenen Regeln. Wenn sie aktiviert werden, handeln sie wie folgt:

Schritt 1: Einen Helden angreifen.
Falls dies nicht möglich ist, geht es mit Schritt 2 weiter.
Schritt 2: Bewegung um 1 Zone in Richtung Ziel.
Schritt 3: Einen Helden angreifen.
Falls dies nicht möglich ist, geht es mit Schritt 4 weiter.
Schritt 4: Bewegung um 1 Zone in Richtung Ziel.

Alle Gegner auf dem Spielplan werden aktiviert, einer nach dem anderen. Die Reihenfolge bestimmen die Spieler.

Schritt 1: Angriff

Zuerst versucht ein Gegner, einen Helden in Reichweite anzugreifen. Prüft, ob sich irgendein Held in Sichtlinie und Reichweite einer dem Gegner zur Verfügung stehenden Angriffsart befindet (siehe *Angriffsarten von Gegnern* auf S. 22).

- **Nahkampf:** Falls der Gegner über Nahkampf verfügt, kann er einen Helden in seiner eigenen Zone anvisieren.
- **Fernkampf:** Falls der Gegner über Fernkampf verfügt, kann er ihn nutzen, um einen Helden in Sichtlinie anzuvisieren (aber nicht in seiner eigenen Zone).
- **Magie:** Falls der Gegner über Magie verfügt, kann er sie nutzen, um einen Helden in Sichtlinie und Reichweite 1–2 anzuvisieren.

• Falls der Gegner einen Helden mit einem seiner Angriffe erreichen kann, wird er diesen Helden angreifen (siehe *Kampf* auf S. 33). Der Gegner kann nur die Würfel und Eigenschaften derjenigen Angriffsart verwenden, mit der er den Helden erreichen (und damit angreifen) kann.
• Falls der Gegner mehrere Helden zur Auswahl hat, greift er den Helden mit den meisten ungenutzten Erfahrungspunkten an (bei einem Unentschieden entscheiden die Spieler).

Falls der Gegner einen Angriff durchführen konnte, endet seine Aktivierung sofort. Falls er nicht angreifen konnte (weil es keine Helden in Reichweite eines seiner möglichen Angriffe gab), macht er mit dem nächsten Schritt weiter.

Schritt 2: Bewegung

Falls der Gegner nicht angreifen konnte (weil es keine Helden in Reichweite eines seiner Angriffe gab), wird er sich um *1 Zone in Richtung seines Ziels bewegen*. Für ihn gelten die gleichen Bewegungsregeln wie für Helden (S. 26). Das Ziel des Gegners wird in dieser Reihenfolge bestimmt:

1. Gibt es Helden in Sichtlinie, bewegt sich der Gegner auf denjenigen in Sichtlinie befindlichen Helden zu, der die meisten ungenutzten Erfahrungspunkte hat (unabhängig von der Entfernung).

2. Gibt es keine Helden in Sichtlinie, bewegt sich der Gegner auf denjenigen Helden auf dem Spielplan zu, der die meisten ungenutzten Erfahrungspunkte hat und in einer Lichtzone steht.

3. Falls es keine Helden in Sichtlinie gibt und sich alle Helden in Schattenzonen aufhalten, bewegt sich der Gegner auf die Startzone der Helden zu.

• Beachtet, dass Gegner keine Zonen verlassen dürfen, in denen sich ein Held befindet.
• Falls mehrere Helden dieselbe Anzahl an ungenutzten Erfahrungspunkten aufweisen, wählen die Spieler, welcher von diesen das Ziel der Bewegung ist (unabhängig von der Entfernung).
• Ein Gegner nimmt immer den kürzesten Weg zum Ziel. Gibt es mehrere Wege gleicher Länge, wählen die Spieler den Weg.
• Falls ein Gegner die Startzone der Helden erreicht (oder falls er ihr nicht näher kommen kann), bewegt er sich auf die Zone mit dem Ausgang zu. Falls er die Ausgangszone erreichen sollte (oder ihr nicht näher kommen kann), bewegt er sich wieder in Richtung der Startzone usw., solange alle Helden außer Sicht und im Schattenmodus bleiben.

Nachdem sich der Gegner 1 Zone weit bewegt hat, setzt er seine Aktivierung mit dem nächsten Schritt fort.

Schritt 3: Angriff

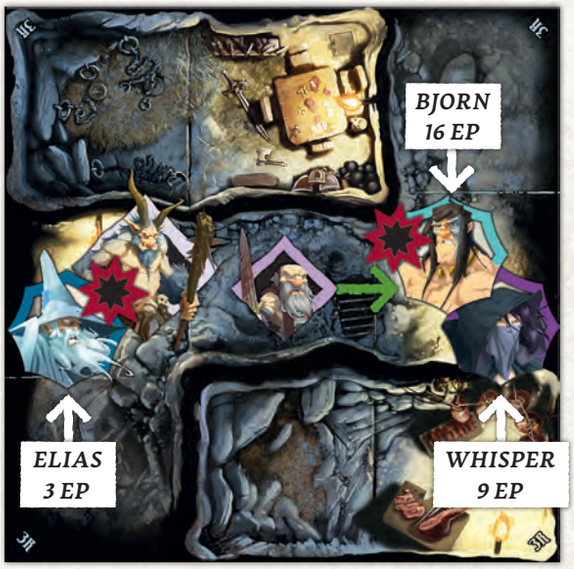
Dieser Schritt verläuft genauso wie Schritt 1. Der Gegner versucht, einen Helden in Sichtlinie und Reichweite mit einem seiner möglichen Angriffe zu attackieren. Folgt dabei denselben Regeln wie in Schritt 1, um festzustellen, ob ein Angriff möglich ist und welcher Held das Ziel ist, falls mehrere zur Auswahl stehen.

Auch hier gilt: Falls der Gegner einen Angriff durchführen konnte, endet seine Aktivierung sofort. Falls nicht, macht er mit Schritt 4 weiter.

Schritt 4: Bewegung

Falls der Gegner auch in Schritt 3 keinen Angriff durchführen konnte, bewegt er sich wiederum **1 Zone** in Richtung seines Ziels. Dabei bestimmt er sein Ziel genau so wie in Schritt 2 und die Bewegung folgt den dort beschriebenen Regeln. Nach dieser zweiten Bewegung **greift der Gegner nicht an** (selbst wenn er in Reichweite wäre) und seine Aktivierung endet.

Die Gegnerphase endet nach allen Gegneraktivierungen.



Der Höhlentroll und der Zwergen-Vorbote haben nur ***Nahkampf*** *, können also nur Helden in der eigenen Zone angreifen.*

• Der Höhlentroll wird aktiviert und sucht nach einem Ziel. Obwohl Bjorn die meisten EP hat, greift der Troll sofort Elias an, da er sich in derselben Zone befindet. Danach endet die Aktivierung des Trolls.

• Der Zwergen-Vorbote wird aktiviert und ist nicht in der Lage anzugreifen, da sich kein Held in seiner Zone befindet. Drei Helden befinden sich in Sichtlinie, also bewegt er sich 1 Zone in Richtung Bjorn, da dieser die meisten EP hat. Danach greift er Bjorn an und seine Aktivierung endet.

Die Orkschinder verfügen ebenfalls nur über ***Nahkampf*** *.*

• Sie werden aktiviert und können keinen Helden direkt angreifen. Sie bewegen sich auf Whisper zu, da sie die einzige Heldin in Sichtlinie ist (Bjorn hat mehr EP, ist aber außer Sicht). Nach ihrer Bewegung stehen sie erneut in einer leeren Zone, können also wieder nicht angreifen. Daher bewegen sie sich ein zweites Mal. Da nun auch Bjorn in Sichtlinie ist und dieser mehr EP hat als Whisper, bewegen sie sich in seine Zone. Danach endet ihre Aktivierung. Obwohl sie nun in derselben Zone sind wie Bjorn, können sie ihn nicht mehr angreifen.

Sowohl die Goblinschützen als auch die Riesenspinne haben ***Fern-*** *und* ***Nahkampf*** *und können so alle Helden in Sichtlinie angreifen.*

• Die Goblinschützen werden aktiviert und suchen nach einem Ziel. Sie könnten einen Nahkampfangriff gegen Elias durchführen oder einen Fernkampfangriff gegen Whisper. Da Whisper mehr EP hat als Elias, feuern die Goblins auf sie. Damit endet ihre Aktivierung.

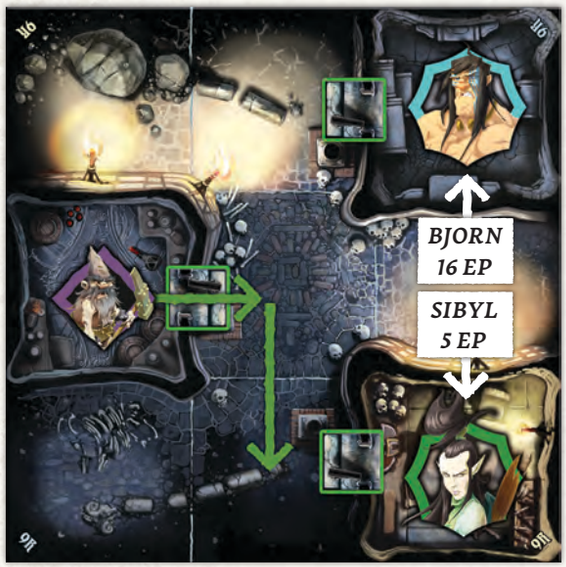
• Die Riesenspinne wird aktiviert und hat keine Ziele in Sichtlinie. Sie bewegt sich 1 Zone in Richtung Bjorn, da er der einzige Held in einer Lichtzone ist. Die Spinne kann nun Elias und Whisper sehen und greift ebenfalls Whisper an, da sie mehr EP hat.

*Der Oger-Magier, der Höllenhund und der Dämon aus der Tiefe verfügen alle sowohl über **Magie** als auch über **Nahkampf**. Sie können also jeden Helden in bis zu 2 Zonen Entfernung angreifen.*

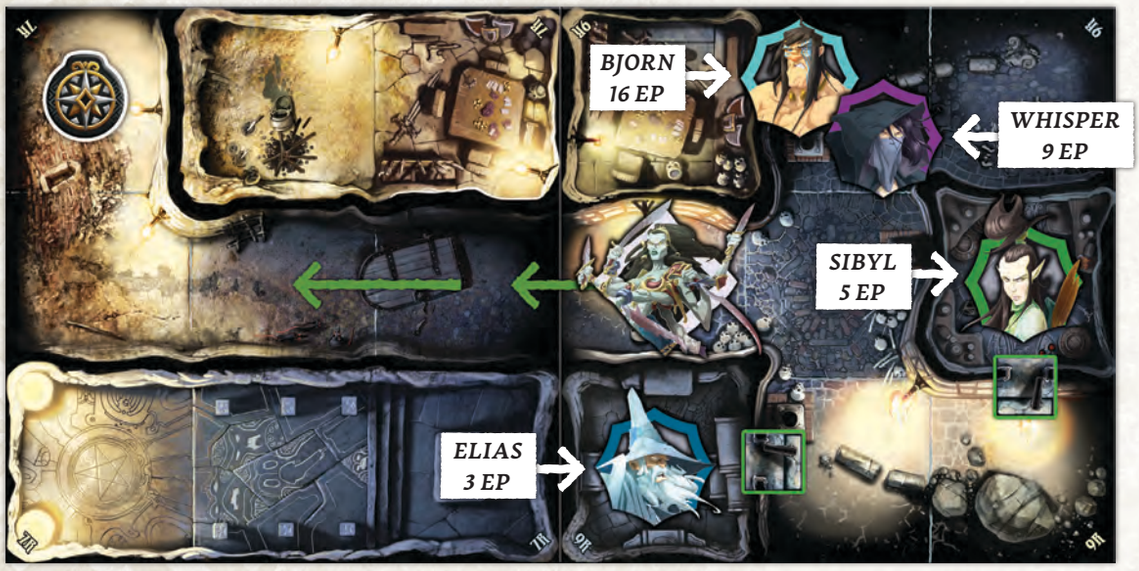
• Der Oger-Magier wird aktiviert und sucht nach Zielen. Er könnte Sibyl im Nahkampf oder Elias mit Magie attackieren. Sein Magieangriff ist deutlich stärker als sein Nahkampf, aber er muss Sibyl angreifen, da sie mehr EP hat als Elias.

• Der Höllenhund wird aktiviert und sieht keinen Helden, also bewegt er sich 1 Zone in Richtung Whisper, da sie die Heldin mit den meisten EP in einer Lichtzone ist. Er kann nun Bjorn sehen, der 3 Zonen entfernt steht und damit für einen Magieangriff zu weit entfernt ist. Der Höllenhund bewegt sich daher 1 Zone auf ihn zu. Obwohl Bjorn nun in Reichweite ist, endet die Aktivierung des Höllenhundes und er greift nicht mehr an.

• Der Dämon aus der Tiefe wird aktiviert und greift Whisper mit Magie an.



Die Zwergenkrieger-Horde wird aktiviert und sieht keinen Helden. Bjorn hat die meisten EP, versteckt sich aber in einer Schattenzone. Daher bewegen sich die Zwergenkrieger zweimal in Richtung Sibyl, die sich in einer Lichtzone befindet.



Liliarch wird aktiviert und sieht keinen Helden. Da sich alle Helden im Schattenmodus befinden, bewegt sich Liliarch zweimal in Richtung Startzone.

AUFSTIEGSPHASE

Die Helden können Erfahrungspunkte sammeln, indem sie Gegner töten oder Zielmarker einsammeln. In der Aufstiegsphase könnt ihr die gesammelte Erfahrung ausgeben, um neue Fertigkeiten für eure Helden zu erwerben und eure Gruppe dem Erbe der Lichtbringer einen Schritt näherzubringen!

FÜR EP TÖTE ICH ALLES!

Das Töten eines Schergen bringt dem Helden, der den tödlichen Schlag ausführt, 1 EP.

Die anderen Gegner werden als Gruppenleistung gewertet!

- Das Töten eines Anführers bringt allen Helden 3 EP.
- Das Töten eines Vorboten bringt allen Helden 4 EP.
- Das Töten eines Wandernden Monsters bringt allen Helden 5 EP.

Ein Held kann bis zu 30 EP sammeln. Alle überzähligen EP gehen verloren. Bist du der Meinung, dass dein Held zu viele EP übrig hat, nutze sein Klassenmanöver (S. 27)!

Im Kampagnenmodus werden Erfahrung und Fertigkeiten von einer Partie zur nächsten beibehalten. Bleib deinem Helden treu und erschaffe deine eigene Legende (S. 38)!

Jeder Klassenbogen zeigt die verschiedenen Fertigkeitslinien, welche die Stärken der gewählten Klasse darstellen. Jede Fertigkeit ist Teil einer Fertigkeitslinie, die mehrere Stufen umfassen kann.

Fertigkeiten werden entsprechend des Fortschritts jeder Fertigkeitslinie erworben. Ein Held kann zunächst nur die erste Fertigkeit einer Linie erwerben, dann die nächste usw. Markiere die Kästchen mit einem Stift, um die erworbenen Fertigkeiten deines Helden festzuhalten!

Alle Klassen haben die Fertigkeitslinie Verbesserte Gesundheit. Wie immer muss die Fertigkeit mit der niedrigsten Stufe zuerst erworben werden.

Erworbene Fertigkeiten können verwendet werden, sobald die Partie die entsprechende Stufe erreicht hat.

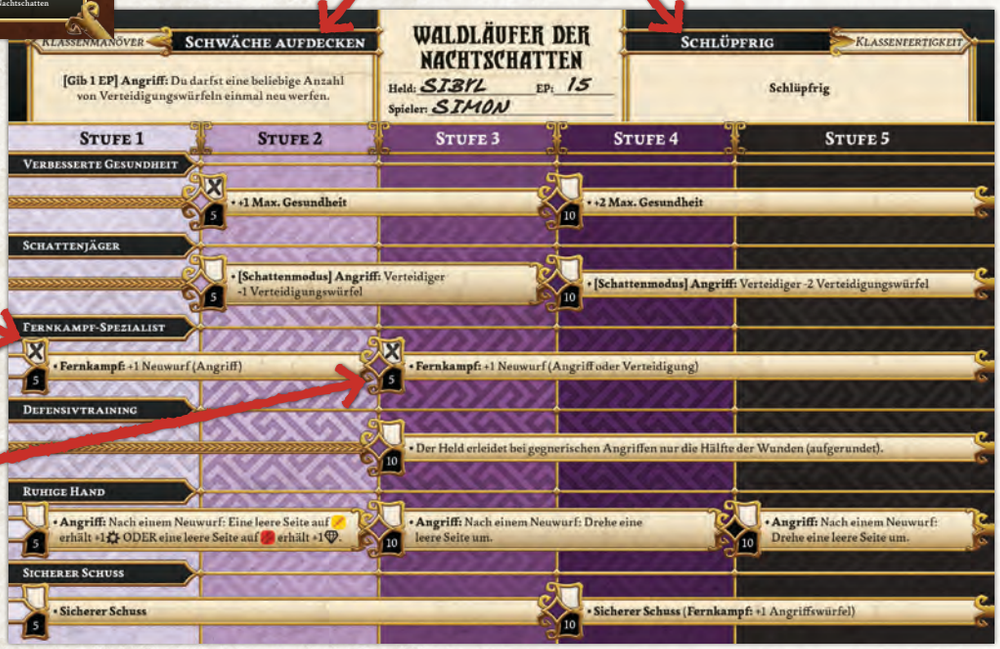
Diese Fertigkeiten können verwendet werden, sobald die Partie Stufe 4 erreicht.

Fertigkeiten können sich im Laufe der Partie verbessern: Dabei gilt immer nur die höchste verfügbare Fertigkeit jeder Fertigkeitslinie.

In Stufe 1 erhält der Held Sturmangriff. Sobald Stufe 2 erreicht ist, wird Sturmangriff durch einen besseren Sturmangriff ersetzt (zusätzlich Nahkampf: +1 Neuwurf (Angriff)). Auf Stufe 4 erhält Sturmangriff schließlich Nahkampf: +3 , wodurch die vorherige Version nochmal verbessert wird.

Helden können nur Fertigkeiten nutzen, die sie zuvor erworben haben. Falls die Partie eine neue Stufe erreicht, die eine neue Version einer Fertigkeit freischalten würde, der Held aber nur die vorherige Version erworben hat, nutzt er auch weiterhin nur die niedrigere Version.

Alle diese Fertigkeiten sind von Beginn an verfügbar. Das Klassenmanöver kostet allerdings 1 EP, um es zu nutzen.



Diese Fertigkeit wurde für 5 Erfahrungspunkte erworben und kann ab Stufe 1 genutzt werden.

Diese Fertigkeit wurde für 5 Erfahrungspunkte erworben und kann ab Stufe 3 genutzt werden.

BEISPIEL: *Sibyl hat die Klasse Waldläufer der Nachtschatten gewählt. Die Partie beginnt auf Stufe 1 und sie kann von Beginn an ihre Schattenmodus-Fertigkeit und ihre Spezialfertigkeit „Adlerauge“ einsetzen. Ihre Klasse gewährt ihr zudem das Klassenmanöver „Schwäche aufdecken“ für 1 EP und die freie Klassenfertigkeit „Schlüpfrig“.*

Die aktuelle Stufe ist 1. Sibyl tötet 5 Schergen und erhält 5 EP. In der Aufstiegsphase gibt ihr Spieler alle EP aus, um die Fertigkeit „Fernkampf: +1 Neuwurf (Angriff)“ (Stufe 1) zu erwerben. Die Fertigkeit kann von nun an verwendet werden, da die Partie auf Stufe 1 beginnt.

Die Partie erreicht Stufe 2. Sibyl erhält weitere 10 EP. Der Spieler gibt sie in einer Aufstiegsphase aus, um sowohl die Fähigkeit „+1 Max. Gesundheit“ (Stufe 2) als auch „Fernkampf: +1 Neuwurf (Angriff oder Verteidigung)“ (Stufe 3) zu erwerben. Die Partie ist immer noch auf Stufe 2, daher kann die Stufe-3-Fertigkeit noch nicht verwendet werden.

Die Partie erreicht Stufe 3. Sibyl kann nun ihre Fertigkeiten der Stufen 1, 2 und 3 nutzen!
- Die Fertigkeit „+1 Max. Gesundheit“ (Stufe 2) ist weiterhin aktiv.
- Die Fertigkeit „Fernkampf: +1 Neuwurf (Angriff oder Verteidigung)“ (Stufe 3) ersetzt die vorherige Fertigkeit „Fernkampf: +1 Neuwurf (Angriff)“ (Stufe 1) derselben Fertigkeitslinie.

EREIGNISPHASE

In der Ereignisphase jeder Runde zieht der Startspieler eine Ereigniskarte und liest sie laut vor. Dann werden alle Spieleffekte in der vorgegebenen Reihenfolge ausgeführt.

Die häufigsten Arten von Ereignissen sind:

- **Patrouillen:** Wandernde Monster und andere Gegner können unerwartet ins Spiel kommen. Dabei kann eine Patrouille in einer Zone der aktuellen Stufe oder einer Zone der nächstniedrigeren oder nächsthöheren Stufe erscheinen, je nach Patrouille. Falls mehrere Zonen einen Stufenmarker des angegebenen Wertes enthalten, wählen die Spieler, in welcher Zone die Patrouille erscheint.
- **Segnungen:** Diese Ereignisse sind gute Omen. Viel Spaß damit!

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

Ereigniskarten und das Öffnen von Türen führen oft zum Erscheinen neuer Gegner auf dem Spielplan. Sollten nicht mehr genügend Miniaturen der geforderten Art verfügbar sein, ignoriert die gezogene Gegnerkarte und legt sie ab (setzt keine Miniaturen ein). **Aktiviert stattdessen alle Gegner auf dem Spielplan, die der gezogenen Gegnerart entsprechen** (genau wie bei der Aktivierung in der Gegnerphase).

ENDPHASE

Diese Phase markiert das Ende einer Spielrunde.
Viele Spieleffekte dauern bis zu dieser Phase an: Die Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge diese Effekte enden.
Der Startspieler übergibt den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Dieser wird Startspieler für die nächste Spielrunde, die nun beginnen kann!

SPIELENDE

Die Partie endet mit einem Sieg der Helden, sobald alle Aufgaben der Quest erfüllt sind. Die Partie ist verloren, falls die Aufgaben nicht mehr erfüllt werden können oder falls zu Beginn einer Runde ein toter Held nicht mehr wiederbelebt werden kann, da sich auf dem Lebensbringer kein Marker mehr befindet. Denkt daran: *Massive Darkness* ist ein kooperatives Spiel, ihr gewinnt und verliert als Team.

KAMPF

KAMPFWURF

Die Kampfregeln gelten, wenn eine Figur (der Angreifer) eine andere Figur (den Verteidiger) angreift. Ein Kampfwurf wird anhand der folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt:

Schritt 1: Würfelwurf

Nimm die Angriffswürfel des Angreifers und die Verteidigungswürfel des Verteidigers.
Wirf alle Würfel in einem einzigen Würfelwurf.

ERINNERUNG: *Ein Würfelwurf darf nur bis zu 3 Würfel jeder Farbe (Gelb, Rot, Blau, Grün) enthalten. Alle überzähligen Würfel sind verloren (siehe S. 17).*

Um zu bestimmen, welche und wie viele Würfel der Held werfen darf, zähle einfach alle Würfel auf Ausrüstungskarten in seinem Besitz zusammen, die einen Wert beim entsprechenden Kampftyp (Nahkampf, Fernkampf, Magie oder Verteidigung) haben. Zähle alle zusätzlichen Würfel hinzu, die der Held durch Fertigkeiten, sein Klassenmanöver, Gegenstände und Verbrauchsgüter erhält.

Dies gilt ebenso für Gegner: Prüft auf der Gegnerkarte die Farbe und Anzahl der Würfel, die zum entsprechenden Kampftyp passen. Wächter können durch ihre Ausrüstungskarte zusätzliche Würfel und Verzauberungen erhalten.

ERINNERUNG: *Wendet zuerst alle Effekte an, die zusätzliche Würfel hinzufügen, und beachtet die „Nur 3 Würfel jeder Farbe"-Beschränkung. Wendet erst danach alle Effekte an, die Würfel abziehen.*

BEISPIEL 1: *Die Partie hat Stufe 2 erreicht. Bjorn führt einen Nahkampfangriff gegen eine Orkvollstrecker-Horde der Stufe 2 aus.*

Bjorn erhält für diesen Angriff:
• 1 roten Würfel durch sein ausgerüstetes Feuerschwert und
• 2 gelbe Würfel durch seinen ausgerüsteten Hammer.
Insgesamt erhält er 2 gelbe und 1 roten Würfel.

Die Orkvollstrecker erhalten diese Verteidigungswürfel:
• 1 blauen Würfel durch den Verteidigungswert auf ihrer Gegnerkarte.
• 2 blaue Würfel durch die ausgerüstete Schatzkarte des Anführers: ein Plattenpanzer der Stufe 2. Insgesamt erhalten sie 3 blaue Würfel.

Bjorns Spieler wirft insgesamt 1 roten, 2 gelbe und 3 blaue Würfel, um Bjorns Nahkampfangriff abzuhandeln.

BEISPIEL 2: *Siegfried wird angegriffen. Der Spieler zählt seine Verteidigungswürfel. Siegfried hat folgende Verteidigung:*
• Eine Kaltgeschmiedete Rüstung der Stufe 3 (2 grüne Würfel).
• Ein ausgerüstetes Langschwert der Stufe 2 (1 blauer Würfel).
• Ein ausgerüsteter Zwergenschild der Stufe 3 (1 grüner Würfel).
Insgesamt erhält er 1 blauen und 3 grüne Würfel.

ZWEIHÄNDIG!

Figuren haben immer zwei Hände, unabhängig vom Aussehen der Miniatur. Dies hat Auswirkungen darauf, wie viele Würfel für einen Kampf zur Verfügung stehen.

Einhändig: Figuren können die Würfel von bis zu 2 ausgerüsteten Karten mit dem Einhändig-Symbol verwenden, solange beide einen Wert beim benötigten Kampftyp haben.

Zweihändig: Da Figuren keine Karte in dem zweiten Hand-Slot ausgerüstet haben dürfen, wenn sie eine Karte mit dem Zweihändig-Symbol nutzen, können auch keine weiteren Würfel von anderen einhändigen oder zweihändigen Karten hinzugefügt werden.

Kampfwürfel aus anderen Quellen (Fertigkeiten, Klassenmanöver, Gegenstände oder Verbrauchsgüter) werden normal hinzugefügt.

NEUWÜRFE

Viele Spieleffekte gewähren Neuwürfe. Diese sind kumulativ, sodass mehrere Neuwürfe nacheinander ausgeführt werden dürfen (falls vorhanden). Nur das finale Ergebnis des Wurfes wird gewertet.

Zunächst werden alle Spieleffekte abgehandelt, die allgemein Neuwürfe gewähren. Danach werden solche Effekte abgehandelt, die nur für leere Würfelseiten Neuwürfe gewähren.

Schritt 2: Verzauberungen auslösen

Handelt zuerst die Spieleffekte ab, die zu defensiven Verzauberungen gehören.
Danach handelt ihr alle Spieleffekte ab, die zu offensiven Verzauberungen gehören.

Zeigt dein Kampfwurf oder , kannst du diese Symbole ausgeben, um die Verzauberungen von ausgerüsteten Karten und Fertigkeiten der beteiligten Figuren zu aktivieren. Einige besondere Ausrüstungen, Fertigkeiten und Klassenmanöver generieren weitere Symbole, die ausgegeben werden können. Angriffsverzauberungen werden durch Symbole auf Angriffswürfeln ausgelöst, wenn die Figur der Angreifer ist. Verteidigungsverzauberungen werden durch Symbole auf Verteidigungswürfeln ausgelöst, wenn die Figur der Verteidiger ist.
Jede Verzauberung darf nur einmal pro Kampf ausgelöst werden. Auch wenn der Angreifer z. B. 3 auf seinen Angriffswürfeln hat, darf er jede seiner -Angriffsverzauberungen nur einmal während des Kampfes auslösen. Eine Ausnahme sind Verzauberungen mit dem Zusatz **(Wiederholung X)**, die mit dem angegebenen Symbol X-mal ausgelöst werden können.

Der Spieler darf entscheiden, welche Verzauberungen seines Helden er mit den erwürfelten Symbolen auslösen möchte.

Gegner lösen ihre Verzauberungen automatisch aus, wenn sie die nötigen ✸- oder ◆-Symbole durch den Kampfwurf erhalten. Zuerst müssen die Verzauberungen auf ihrer Gegnerkarte ausgelöst werden. Erst danach werden noch übrige Symbole für die Verzauberungen auf Ausrüstungen des Gegners ausgegeben.

Beachtet stets, dass der Angreifer nur seine Angriffsverzauberungen auslösen kann, während der Verteidiger nur seine Verteidigungsverzauberungen auslösen kann. Darüber hinaus muss die Verzauberung der Angriffsart entsprechen, die der Held verwendet. Eine Nahkampf-Verzauberung kann also nur ausgelöst werden, wenn der Angreifer einen Nahkampf durchführt usw.

BEISPIEL 1: *Elias führt aus einer angrenzenden Schattenzone heraus mit seinem Stab der Verteidigung eine Magieaktion gegen die Zwergenkrieger durch. Elias hat ein ✸ durch seine Angriffswürfel und ein weiteres ✸ durch seine Schattenmodus-Fertigkeit. Die Zwergenkrieger erhalten ✸ ◆ durch ihre Verteidigungswürfel. Beide sind jedoch verschwendet, da sie nur Angriffsverzauberungen haben.*
Elias gibt ein ✸ für die Verzauberung seiner Krone des Königs aus, wodurch der Verteidiger 1 ⬡ weniger hat. Sein anderes ✸ ist verschwendet, da er keine weitere Angriffsverzauberung besitzt.

Schritt 3: Schmerz zufügen!

Zähle alle Treffer 🗡 auf den Angriffswürfeln zusammen und ziehe danach alle Schilde ⬡ auf den Verteidigungswürfeln ab (plus alle weiteren von Fertigkeiten und ausgelösten Verzauberungen). Der Verteidiger erleidet Wunden in Höhe des Ergebnisses (Minimum 0). Lege entsprechend viele Wundenmarker neben die Miniatur, um die verbliebene Gesundheit der Figur anzuzeigen. Nutze den Markierungsstift auf deinem Heldentableau, um die Gesundheit deines Helden zu zählen!
Der Verteidiger ist besiegt, wenn seine Gesundheit auf 0 oder weniger sinkt. Falls der Verteidiger ein Wächter war, erhält der angreifende Held dessen Ausrüstungskarte. Der Held kann sie entweder behalten oder sie einem anderen Helden in derselben Zone geben. Wer die Karte erhält, darf zudem sein Inventar kostenlos umsortieren. Die Ausrüstungskarte kann sofort verwendet werden, unabhängig von der aktuellen Stufe.

BEISPIEL: *Whisper hat ein Feuerschwert ausgerüstet und befindet sich im Schattenmodus. Sie führt eine Nahkampfaktion gegen die Zwergenverteidiger durch. Der Kampfwurf liefert folgende Symbole:*
• Angriffswürfel: 4 🗡 und 1 ◆. Der ◆ fügt dank des Feuerschwertes 2 weitere Treffer hinzu, insgesamt also 6 🗡.
• Verteidigungswürfel: 3 ⬡ und 1 ✸. Das ✸ löst die Verzauberung der Zwergenverteidiger aus (+1 ⬡), insgesamt also 4 ⬡. Whispers Schattenmodus-Fertigkeit zieht jedoch 1 ⬡ ab, also 3 ⬡ insgesamt.
Die Zwergenverteidiger erleiden 3 Wunden (6 🗡 – 3 ⬡): Ein Scherge stirbt (Gesundheit 2) und ein anderer erhält 1 Wundenmarker.

HORDENREGELN

ERINNERUNG: *In den meisten Fällen kann der Anführer einer Horde nicht verwundet werden, solange noch mindestens einer seiner Schergen lebt und in derselben Zone steht. Spieleffekte, die alle Figuren bzw. Gegner in einer Zone betreffen, gelten allerdings auch für Anführer.*

Die Horde greift an

Wenn eine Horde angreift, **werden für den Kampfwurf die auf der Gegnerkarte angegebenen Angriffswürfel verwendet, unabhängig von der Anzahl der Schergen.** Falls der Anführer eine Waffe trägt, die zur verwendeten Angriffsart der Horde passt, kommen ihre Angriffswürfel hinzu. Die gesamte Horde führt einen gemeinsamen Angriff gegen ein einziges Ziel durch.

BEISPIEL: *Sibyl wird aus der Distanz von einer Horde Goblinschützen angegriffen, die aus einem Anführer und sechs Schergen besteht. Die Anzahl der Schergen hat keinen Einfluss auf die verwendeten Angriffswürfel und das Langschwert des Anführers ist keine Fernkampfwaffe. Der Kampfwurf wird mit 2 gegen Sibyls Verteidigungswürfel durchgeführt.*

Die Horde verteidigt sich

Heldenangriffe betreffen stets alle Schergen einer einzelnen Gegnerkarte, die in derselben Zone stehen.

Verwendet für den Kampfwurf gegen eine Horde die auf deren Gegnerkarte angegebenen Verteidigungswürfel, unabhängig von der Anzahl der Schergen. Falls der Anführer Ausrüstung trägt, die zusätzlichen Schutz bietet, werden die zusätzlichen Verteidigungswürfel dem Wurf hinzugefügt.

Jede Figur in einer Horde hat denselben Gesundheitswert, wie auf der Gegnerkarte angegeben. Wenn ein Held Schaden verursacht, fügt er möglichst viele der Wunden einem einzelnen Schergen zu. Wenn ein Scherge besiegt wurde, werden ggf. noch übrige Wunden dem nächsten Schergen zugefügt usw.

Erst nachdem alle Schergen besiegt wurden, können die Helden den Anführer als Ziel eines **neuen Angriffs** wählen. Selbst wenn der Angriff, durch den der letzte Scherge getötet wird, noch mehr Wunden zufügen könnte, werden diese ignoriert und es muss ein neuer Angriff gegen den Anführer durchgeführt werden. Wurde der Anführer getötet, erhält der Held, der den tödlichen Schlag geführt hat, dessen Schatzkarte (er darf sie stattdessen auch einem anderen Helden in derselben Zone geben).

BEISPIEL: *Bjorn führt einen Sturmangriff aus und greift eine Horde aus 4 Zwergenkrieger-Schergen der Stufe 1 und einem Zwergenkrieger-Anführer an. Der Kampfwurf wird mit Bjorns Angriffswürfeln gegen den Verteidigungswert der Zwergenkrieger durchgeführt: 1 plus 1 durch das Kettenhemd des Anführers.*

Bjorn erzielt 4 gegen 1 und fügt der Horde damit 3 Wunden zu. Der Anführer kann nicht als Ziel gewählt werden, da seine Schergen in derselben Zone stehen. Ein Scherge erleidet 2 Wunden, wodurch er stirbt (Gesundheit 2). Ein zweiter Scherge erleidet die dritte und letzte Wunde: 1 Wundenmarker wird neben seine Miniatur gelegt.

Mit einem zweiten Nahkampfangriff fügt Bjorn 4 weitere Wunden zu und tötet 2 weitere Schergen. Nur ein verwundeter Scherge bleibt mit dem Anführer zurück. Mit einem dritten Nahkampfangriff fügt Bjorn 3 weitere Wunden zu, wobei eine davon ausreicht, um den letzten Schergen zu töten. Die 2 übrigen Wunden sind verloren, da der Anführer nicht im selben Angriff als Ziel gewählt werden darf. Doch von nun an darf der Anführer angegriffen werden!

WEITERE REGELN

ARTEFAKTE

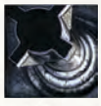
Artefakte sind uralte Gegenstände von großer Macht. Sie sind der Grund, warum Helden sich der Finsternis entgegenstellen und das Erbe der Lichtbringer antreten. Solche Schätze sind nicht bei Wächtern oder in herumstehenden Schatztruhen zu finden. Sie sind meistens an Aufgaben der Quest gebunden (Artefaktmarker oder Questziele).

ZIEL- UND SÄULENMARKER

Artefakt-, Höhlen- und Bibliotheksmarker können alle das Schlüsselziel einer Quest sein.

Dies sind Zielmarker: Artefakt, Höhle und Bibliothek.

Säulenmarker stellen häufig strukturelle Schwächen dar, die die Helden zu ihrem Vorteil nutzen können, um die Partie zu gewinnen.



Dies ist ein Säulenmarker.

In beiden Fällen enthält die Questbeschreibung die besonderen Regeln für diese Marker.

BETÄUBEN

Der Betäuben-Effekt lähmt eine Figur vorübergehend. Die Miniatur wird auf die Seite gelegt, um den Effekt anzuzeigen.

- Ein betäubter Held muss eine Aktion ausgeben, um sich aufzurappeln (S. 25), bevor er andere Aktionen durchführen kann. Falls er dies nicht kann, tut er nichts und bleibt betäubt liegen.
- Ein betäubter Gegner gibt seine nächste Aktivierung aus, um sich aufzurappeln. Der Gegner tut während dieser Aktivierung sonst nichts, er bewegt sich nicht und greift auch nicht an.
- Betäubte Gegner werden ignoriert, wenn geprüft wird, ob ein Held eine Zone verlassen kann oder nicht. Dasselbe gilt für betäubte Helden, wenn ein Gegner eine Zone verlassen will (sie können ihn allerdings immer noch angreifen).
- Falls eine Horde betäubt wird, gelten alle Figuren der Horde als betäubt. Greift ein Held eine betäubte Horde an, darf der Held auch dem Anführer Wunden zufügen, da ihn seine betäubten Schergen nicht schützen können.
- Betäubte Angriffsziele verwenden trotzdem normal ihre Verteidigungswürfel und können nicht erneut betäubt werden.

BEISPIEL: *Owen betäubt mit seinem Froststreitkolben eine komplette Goblinschützen-Horde. Dann tötet er den Anführer, stiehlt dessen Ausrüstungskarte und verlässt die Zone unbeschadet. Die Goblinschützen-Schergen erhalten zwar einen Gegenangriff, müssen aber diese gesamte Aktivierung einsetzen, um sich aufzurappeln. Sie können Owen daher nicht mehr angreifen und haben auch nicht länger die Ausrüstung des Anführers zur Verfügung.*

KAMPAGNENMODUS

Der Kampagnenmodus verändert das Spiel und wurde speziell dafür entwickelt, den Zuwachs an Erfahrungspunkten zu verlangsamen und es den Helden zu ermöglichen, ihre Ausrüstung und Fertigkeiten von einer Partie zur nächsten zu behalten. Wie in einem klassischen Rollenspiel entwickeln sich die Helden im Laufe einer umfassenden Kampagne langsam, aber stetig weiter. Ihr könnt somit eure eigenen epischen Sagen erschaffen und eure Helden begleiten, während sie von mutigen Anfängern zu mächtigen Legenden werden, indem sie sich durch eine Vielzahl von Abenteuern kämpfen.
Der Kampagnenmodus verwendet die normalen Spielregeln mit den folgenden Ausnahmen und Besonderheiten.

Erfahrung und Stufe

Markiere im Kampagnenmodus die gesammelten EP deines Helden auf der Mini-Erfahrungsleiste.

• Der Kampagnenmodus nutzt die Mini-Erfahrungsleiste des Heldentableaus. Jedes Mal, wenn sich ein Held 1 Erfahrungspunkt nach den normalen Regeln verdienen würde, erhält er stattdessen 1 Mini-Erfahrungspunkt.
Sobald ein Held 5 Mini-Erfahrungspunkte hat, ergeben diese automatisch 1 normalen Erfahrungspunkt. Die Mini-EP werden dann wieder auf 0 gesetzt.

• Klassenmanöver werden mit Mini-EP bezahlt, statt wie üblich mit einem normalen Erfahrungspunkt.

• Wann immer zwei oder mehr Helden die gleiche Anzahl an EP haben, entscheiden die Mini-EP darüber, wer die meiste Erfahrung auf dem Spielplan hat.

• Die Stufe eines Helden wird durch die höchste erworbene Fertigkeit bestimmt. Dies ist für mehrere Faktoren im Kampagnenmodus relevant.

• Wenn eine neue Quest beginnt, entspricht ihre Stufe der höchsten von einem Helden erreichten. Dreht alle niedrigeren Stufenmarker auf die inaktive Seite.

BEISPIEL: *Whisper erwirbt eine Fertigkeit der Stufe 3. Von nun an gilt sie als Held der Stufe 3. Jede Quest, an der sie teilnimmt und in der sie die höchste Stufe hat, beginnt auf Stufe 3.*

• Während die Quest-Stufe zu Beginn von der Stufe des fortgeschrittensten Helden abhängt, folgt ihr in der Partie einfach den normalen Regeln für das Bestimmen der aktuellen Stufe. Sobald ein Held ein Kartenteil mit einem höheren Stufenmarker erforscht, wird dies die aktuelle Stufe usw.

Fehlende Stufenmarker: Falls die Stufe eines Helden höher ist als der höchste bei der Questvorbereitung ausgelegte Stufenmarker, müsst ihr die fehlenden Marker hinzufügen (bis zu und einschließlich der Stufe dieses Helden). Legt diese Marker in die Zone mit dem höchsten Stufenmarker und folgt den normalen Regeln.

BEISPIEL: *Elias hat eine Fertigkeit der Stufe 5, doch der höchste Stufenmarker der neuen Quest ist 3. Daher wird ein Stufenmarker der Stufe 4 und einer der Stufe 5 der Zone mit dem Stufe-3-Marker hinzugefügt.*

Ereigniskarten

Wenn im Kampagnenmodus eine Ereigniskarte auf die aktuelle Stufe bezugnimmt, gilt der höchste Stufenmarker auf einem Kartenteil, auf dem ein Held steht, als aktuelle Stufe. In allen anderen Fällen gelten die normalen Regeln für die „aktuelle Stufe".

BEISPIEL: *Elias (der eine Stufe-5-Fertigkeit hat) hat das Kartenteil mit einem Stufe-3-Marker erreicht, während alle anderen Helden immer noch auf dem Kartenteil mit einem Stufe-2-Marker stehen. In der Ereignisphase ziehen die Spieler eine Ereigniskarte, die besagt: „Eine Wache erscheint in der Zone mit dem Marker der aktuellen Stufe +1". Diese Wache erscheint in der Zone mit dem Stufe-4-Marker, da in diesem Fall durch Elias die aktuelle Stufe festgelegt wird.*

Inventar

• Die Helden erhalten Startausrüstung nur vor der ersten Quest.

• Die Helden können nur die Ausrüstungskarten ausrüsten und verwenden, die der aktuellen Quest-Stufe oder niedriger entsprechen. Ausrüstungskarten höherer Stufen können zwar im Inventar verwahrt, aber erst dann verwendet werden, wenn die Quest die Stufe der Ausrüstung erreicht hat. Artefakte gelten dabei als Stufe 4.

• Ein Held kann während einer Quest beliebig viele Ausrüstungskarten tragen und manche Ausrüstung kann auch von einer Quest zur nächsten mitgenommen werden. Allerdings darf das Inventar eines Helden zu Beginn jeder neuen Quest 6 Ausrüstungskarten nicht überschreiten. Außerdem darf es nicht mehr als 1 Artefakt enthalten. Diese Beschränkung wird nach der Marktplatz-Phase kontrolliert (siehe unten).

Kampagnenfortschritt

Im Kampagnenmodus werden die Quests nacheinander in Reihenfolge gespielt (oder zufällig, wenn ihr das bevorzugt).

• Gewinnen die Helden eine Quest, schreiten sie zur nächsten voran und handeln dazwischen eine Marktplatz-Phase ab.

• Verlieren die Helden eine Quest, verliert jeder Held alle seine Mini-EP und muss sein Inventar sofort auf 6 Karten reduzieren (darunter höchstens 1 Artefakt) und überzählige Karten abwerfen. Die Spieler können dann wählen, ob sie die verlorene Quest erneut spielen möchten oder lieber voranschreiten:

- Wollen sie die Quest wiederholen, führen sie keine Marktplatz-Phase durch. Vor dem erneuten Beginn der Quest können die Helden beliebige ihrer Ausrüstungskarten gegen Startausrüstung tauschen, wenn sie möchten.
- Möchten sie zur nächsten Quest voranschreiten, führen sie vorher eine Marktplatz-Phase durch.

Marktplatz-Phase

Zwischen einer Quest und der nächsten kehrt eure Gruppe in die Stadt zurück, um sich auszuruhen, Wunden zu versorgen, Informationen auszutauschen und sich an ihrer Kriegsbeute zu erfreuen. Eure Helden können auf dem Marktplatz außerdem neue Ausrüstung kaufen und verkaufen! Die Marktplatz-Phase wird zu Beginn jeder neuen Quest abgehandelt, das erste Mal vor der zweiten Quest.

VORBEREITUNG

Folgt diesen Schritten, um den Marktplatz vorzubereiten (X ist die Anzahl der Helden):

- Zieht X Schatzkarten der Stufe 1.
- Zieht X Schatzkarten vom Stapel der Stufe des niedrigsten Helden.
- Zieht X Schatzkarten, die den Stufen der Helden entsprechen.

Alle diese Karten bilden den Marktplatz, der für alle Helden verfügbar ist. (Wenn eine Fallen- oder Glückskarte gezogen wird, legt sie ab und zieht erneut.)

HANDEL

Jeder Held kann jede der folgenden Handelsaktionen genau *einmal* ausführen:

Ausrüstung gegen EP tauschen: Wirf 1 Ausrüstungskarte aus deinem Inventar ab, um die Hälfte ihrer Stufe (aufgerundet) als Erfahrungspunkte zu erhalten (keine Mini-EP).

BEISPIEL: *Jo wirft eine Stufe-5-Ausrüstungskarte für 3 EP ab.*

Ausrüstung gegen Ausrüstung tauschen: Wirf 1 Ausrüstungskarte aus deinem Inventar ab, um 1 Karte vom Marktplatz zu nehmen, ODER wirf 2 Ausrüstungskarten aus deinem Inventar ab, um 1 Karte vom Marktplatz zu nehmen, ODER wirf 1 Ausrüstungskarte aus deinem Inventar ab, um 2 Karten vom Marktplatz zu nehmen, solange die kombinierte Stufe der abgeworfenen Karte(n) gleich oder höher der kombinierten Stufe der erworbenen Karte(n) ist.

BEISPIEL 1: *Erik möchte eine Ausrüstungskarte der Stufe 5 haben. Er wirft eine Stufe-2- und eine Stufe-3-Karte ab. Dann nimmt er sich die Ausrüstungskarte der Stufe 5 aus dem Marktplatz.*

BEISPIEL 2: *Heike möchte eine Waffe der Stufe 3 und einen Heiltrank der Stufe 1 vom Marktplatz haben. Eine Stufe-4-Karte würde genügen, um diese Karten zu ertauschen, allerdings hat sie nur eine Stufe-5-Karte und wirft sie für die begehrten Karten ab.*

WICHTIG: *Während der Marktplatz-Phase dürfen die Helden sich frei beraten und untereinander Gegenstände tauschen, bevor sie auf dem Marktplatz handeln.*

MACHT EUCH BEREIT

Führt am Ende der Marktplatz-Phase die folgenden Schritte durch:

- Alle Helden werden komplett geheilt.
- Die Helden können ihr Inventar kostenlos umsortieren und untereinander tauschen.
- Jeder Held darf den Marktplatz mit höchstens 6 Karten im Inventar verlassen, darunter maximal 1 Artefakt. Überzählige Karten müssen abgeworfen werden.
- Falls ein Held nur höherstufige Karten besitzt, die er zu Beginn der nächsten Quest nicht einsetzen kann, darf er kostenlos beliebige seiner Karten gegen Startausrüstung tauschen.

Eure Gruppe ist nun bereit, die nächste Quest zu bestreiten! Haut rein!

TUTORIAL - SPAZIERGANG IM DUNKELN

Der erste Schritt in die Dunkelheit ist immer der schwierigste, doch ihr habt ihn vorsichtig gewählt. Dieser Untergrund-Außenposten ist klein und geht nicht sehr tief. Dort gibt es Berichte von Spähern, die euch zu einer gefallenen Festung führen sollen ... und zu euren ersten Artefakten. Klingt recht einfach.

6V 8R

Benötigte Kartenteile: **6V & 8R**.

ZIELE

Findet die Karte! Erledigt diese Aufgaben in der angegebenen Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen.

1) Sammelt die Karte ein.

2) Entkommt über den Ausgang (indem jeder Held in dessen Zone 1 Bewegungspunkt ausgibt).

SONDERREGELN

- **Karte:** Wenn ein Held den Bibliotheksmarker einsammelt, wirft er ihn ab und erhält 3 EP.

Helden-Startzone

Stufenmarker (Stufe 1 bis 2)

Bibliothek

Geschlossene Tür

Ausgang

QUEST 1: VERBRANNTE ERDE

Nach dem ersten Schritt kommt der zweite. Ihr seid bereit für den nächsten Ausflug, aber jetzt geht es etwas tiefer. Dieses Mal werdet ihr einige Artefakte suchen, die in der Finsternis versteckt sind, um mit ihnen dieses verseuchte Nest auszuräuchern.

Benötigte Kartenteile: **2R, 4R, 8R & 9V.**

ZIELE

Bergt die Artefakte! Erledigt diese Aufgaben in der angegebenen Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen.

1) Findet die beiden Artefaktmarker und sammelt sie ein.
2) Erreicht die Zone mit dem Bibliotheksmarker mit mindestens einem Helden. Ihr müsst beide Artefakte bei euch tragen und die Runde ohne Gegner in der Kammer beenden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt 2 Artefakt- und 1 Höhlenmarker und legt sie zufällig und verdeckt in die mit Zielmarkern versehenen Zonen. Verdeckte Marker werden aufgedeckt, sobald ein Held sie einsammelt.
- **Sackgassen (Höhlenmarker):** Wenn ein Held einen Höhlenmarker einsammelt, wirft er ihn ab und erhält 5 EP.
- **Artefakte:** Wenn ein Held einen Artefaktmarker einsammelt, behält er ihn, als wäre der Marker ein normaler Gegenstand (der auch getauscht werden darf).
- **Das Finale:** Die Zone mit dem Bibliotheksmarker gilt als besonderer Ort. Zusätzlich zur normalen Türkarte wird für diese Kammer auch eine Wachenkarte gezogen. Der entsprechende Gegner erscheint in dieser Zone.

Helden-Startzone

Artefakt

Bibliothek

Höhle

Geschlossene Tür

EXIT Ausgang

Stufenmarker (Stufe 1 bis 4)

QUEST 2: SCHWARZE WITWE

Die Dorfbevölkerung und die Bürger der Stadt nennen euch bereits Lichtbringer. Es ist dadurch leichter geworden, ein gutes Bett und etwas Vernünftiges zwischen die Zähne zu bekommen. Andererseits erwarten die Leute, dass ihr euch um alles Mögliche kümmert, wenn es irgendwo brennt ... so wie heute.

Wiederholte Angriffe auf Reisende weisen auf ein Monster in der Nähe hin. So sähe also die Zukunft aus, wenn nicht mutige Kämpfer wie ihr der Finsternis die Stirn bieten würden. Es ist wieder Zeit, die Helden zu spielen. Das Beste daran? Es passt zu eurem Lebensstil und war schon immer euer Ding!

Benötigte Kartenteile: **3V, 4R & 6R.**

ZIELE

Tötet die Schwarze Witwe! Erledigt folgende Aufgabe, um die Quest zu gewinnen.

- Tötet die Riesenspinne.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Die Riesenspinne (höheres Wanderndes Monster) erscheint in der angegebenen Zone.
- **Spinnennester (Höhlenmarker):** Wenn ein Held einen Höhlenmarker einsammelt, wirft er ihn ab und erhält 5 EP.
- **Schwarze Witwe:** Die Riesenspinne zählt für Ereigniskarten nicht als Wanderndes Monster.
- **Spinnenbewegung:** Die Riesenspinne hat die Schlüpfrig-Fertigkeit. Sie wird nicht nach den normalen Regeln aktiviert. Stattdessen greift die Riesenspinne in jeder Gegnerphase an, falls ein Held in Reichweite ist, und bewegt sich dann 1 Zone in Richtung Ausgang. Bei Gegenangriffen greift die Spinne das Ziel an (falls möglich), bewegt sich aber nicht.
- **Spinnenimbiss:** Wenn sich die Riesenspinne bewegt, wird jeder betäubte oder tote Held in ihrer Zone mit ihr bewegt. Dabei werden alle Bewegungseinschränkungen ignoriert.
- **Die Spinne entkommt:** Wenn sich die Riesenspinne in der Ausgangszone befindet und sich noch einmal bewegt, habt ihr die Quest verloren.

Helden-Startzone

Stufenmarker (Stufe 1 bis 3)

Höhle

Riesenspinne

Geschlossene Tür

Ausgang

QUEST 3: DER AUSERWÄHLTE

Während ihr gegen das letzte Monster gekämpft habt, hat ein Anführer einen Goblinboten ausgesendet, um Verstärkung und alle verfügbaren Artefakte heranzuschaffen. Ihr habt den Boten schnell aufgespürt und seid ihm bis zu einem unterirdischen Höhlennetzwerk gefolgt. Dieser Ort beherbergt ein besonderes Artefakt und wird sehr gut bewacht.
Der Plan ist einfach: Wählt einen der Lichtbringer, der das Artefakt an sich nehmen und die Garnison in ihrer Höhle einsperren soll.

Benötigte Kartenteile: **5V, 6R, 7V, 8V & 9V.**

ZIELE

Baut das Artefakt zusammen! Erledigt diese Aufgaben in der angegebenen Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen.

1) Sammelt alle Teile des Artefakts, um es zusammenzubauen.
2) Der auserwählte Held muss mit dem Artefakt über den Ausgang entkommen (indem er in dessen Zone 1 Bewegungspunkt ausgibt).

SONDERREGELN

- **Der Auserwählte:** Ernennt zu Beginn der Quest einen Helden zum Auserwählten. Er ist derjenige, der mit dem Artefakt entkommen muss. Falls der Auserwählte stirbt, verliert ihr die Quest.
- **Artefaktteile:** Die drei Teile des Artefakts werden durch die Artefakt- und den Bibliotheksmarker dargestellt. Wird einer dieser Marker eingesammelt, legt ihn beiseite. Habt ihr alle 3 Marker eingesammelt, zieht eine Artefaktkarte vom Stapel und gebt sie dem Auserwählten.
- **Monster-Wachposten:** Sobald der Auserwählte die Artefaktkarte erhält, erscheinen 2 Wandernde Monster in den Zonen mit Höhlenmarkern. Diese Gegner zählen für Ereigniskarten nicht als Wandernde Monster.

Helden-Startzone

Stufenmarker (Stufe 1 bis 4)

Bibliothek

Artefakt

Höhle

Geschlossene Tür

Ausgang

QUEST 4: GOBLIN-KRIEGSTROMMELN

Auf eurer Reise zu einer neuen Quest hört ihr Goblintrommeln in der Ferne. Diese Kriegstrommeln verraten eine ungewöhnliche Konzentration dunkler Energie.
Vielleicht solltet ihr mal vorbeischauen, damit niemand jemals wieder belästigt wird. Ist übrigens noch jemandem der von der Decke rieselnde Staub aufgefallen, wenn die Trommeln ertönen?

Benötigte Kartenteile: **1V, 6R, 7V & 8R.**

Stufenmarker (Stufe 1 bis 4)

Ausgang

Säule

Helden-Startzone

Geschlossene Tür

1V
8R
7V
6R

ZIELE

Entkommt aus dem einstürzenden Dungeon! Erledigt diese Aufgaben in der angegebenen Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen.

1) Tötet den Monster-Wachposten.
2) Flüchtet mit allen Helden über den Ausgang aus dem einstürzenden Dungeon (indem jeder Held in dessen Zone 1 Bewegungspunkt ausgibt).

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt die folgende Anzahl an Wundenmarkern auf diese Kartenteile:
  6R: 4 Wunden 7V: 2 Wunden
  8R: 2 Wunden 1V: 2 Wunden
- **Einstürzender Dungeon:** Jedes Mal, wenn ihr den Startspielermarker weitergebt, wird 1 Wundenmarker vom Kartenteil mit der niedrigsten Stufe entfernt. Wenn auf einem Kartenteil keine Wundenmarker mehr liegen, wird es entfernt und alle dortigen Figuren getötet (ohne EP zu vergeben).
- **Lasst niemanden zurück:** Falls irgendein Held durch den einstürzenden Dungeon getötet wird, verliert ihr die Quest.
- **Monster-Wachposten:** Sobald sich zum ersten Mal ein Held durch die Säulen bewegt, erscheint ein Wanderndes Monster in der Zone mit dem Stufe-4-Marker.

QUEST 5: DER FALL DES UNSTERBLICHEN

Der Unsterbliche gilt unter den Anführern der Finsternis als unbesiegbarer Krieger. Er stirbt einfach nicht, egal was ihr ihm entgegenwerft. Auch wenn ihr dieses Monster nicht töten könnt, so könnt ihr es immer noch zurück in die Finsternis treiben, aus der es kam. Der Fall des Unsterblichen wäre euer erster großer Sieg als neue Generation der Lichtbringer.

Benötigte Kartenteile: **1R, 2V, 6V & 7R.**

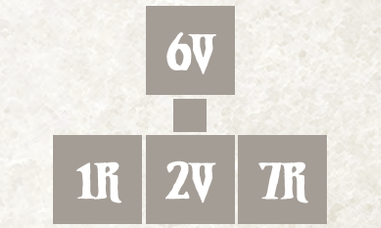
ZIELE

Schickt den Unsterblichen in den Abgrund! Erledigt diese Aufgaben in der angegebenen Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen.

1) Lockt den Unsterblichen mit Feuerwerkskörpern zur Brücke.
2) Zerstört die Säulen, die die Brücke tragen, wenn der Unsterbliche auf ihr steht.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Eine Horde Goblinschützen der Stufe 4 erscheint in der Zone mit dem Bibliotheksmarker. Der Höhlentroll (höheres Wanderndes Monster) erscheint in der angegebenen Zone, jedoch ohne Ausrüstung.
- **Goblinwachen:** Die Goblinschützen, die beim Bibliotheksmarker starten, bewegen sich während ihrer Aktivierung nicht. Falls sie nicht angreifen können, tun sie nichts.
- **Feuerwerksspeicher:** Wenn ein Held einen Artefakt- oder Bibliotheksmarker einsammelt, wirft er ihn ab und nimmt sich entsprechend viele Feuerwerkskörper:
  - Artefakt: 1x - Bibliotheksmarker: 3x
- **Feuerwerk:** Nutzt verdeckte Schatzmarker, um den Gegenstand „Feuerwerkskörper" darzustellen, der wie ein normaler Gegenstand behalten wird (und auch getauscht werden darf). Für 1 Bewegungspunkt kann ein Held einen Feuerwerkskörper in seine Zone legen. Am Ende jeder Runde werden alle Feuerwerkskörper vom Spielplan entfernt.
- **Der Unsterbliche:** Der Höhlentroll unten rechts ist der Unsterbliche. Die Helden können ihn nicht angreifen oder auf andere Weise verwunden. Er zählt für Ereigniskarten nicht als Wanderndes Monster.
- **Aktivierung des Unsterblichen:** Der Unsterbliche wird nicht nach den normalen Regeln aktiviert. Stattdessen bewegt er sich in jeder Gegnerphase 2 Zonen in Richtung Helden-Startzone. Sollten sich jedoch Feuerwerkskörper in seiner Sichtlinie befinden, bewegt er sich stattdessen auf einen zu (bei mehreren Feuerwerkskörpern in Sichtlinie entscheiden die Helden). Wendet in seiner Aktivierung diese Regeln an:
  - Stehen Helden in seiner Zone, werden sie getötet und seine Aktivierung endet.
  - Stehen andere Gegner in seiner Zone, werden sie getötet (ohne EP zu vergeben) und der Unsterbliche setzt seine Aktivierung normal fort.
  - Befindet sich ein Feuerwerkskörper in seiner Zone, zerstört er ihn und seine Aktivierung endet. Falls er einen Feuerwerkskörper zerstört hat und sich ein weiterer in Sichtlinie befindet, wird der Unsterbliche erneut aktiviert. (Dies kann auch mehrmals hintereinander geschehen.)
- **Säulen:** Säulen haben 5 Gesundheit, keine Verteidigung und können angegriffen werden, als wären sie Gegner. Sobald beide Säulen zerstört wurden, werden die schwarzen Brücken vom Spielplan entfernt und alle Figuren auf ihnen getötet.
- **Der Unsterbliche entkommt:** Falls der Unsterbliche die Helden-Startzone erreicht, verliert ihr die Quest.



Stufenmarker (Stufe 1 bis 4)

Säule

Geschlossene Tür

Ausgang

Offene Tür

Helden-Startzone

Bibliothek

Artefakt

Höhlentroll

QUEST 6: DER SCHATZ DES TEUFELS

Ein verkrüppelter Anführer tönte, dass ihr gegen den „Teufel" keine Chance haben würdet. Das anschließende Verhör ergab, dass dieser Teufel ein Höllenhund ist, der ein mächtiges Artefakt bewacht. Man hat ihn in einer unzerstörbaren Schatzkammer sicher eingesperrt. Es gibt zwei Schlüssel zur Schatzkammer. Von einem wisst ihr, wo er ist, doch der andere? Es ist also kein großes Problem. Betretet die Höhle des Höllenhundes und sucht nach den beiden Schlüsseln. Nutzt die Schlüssel, tötet den Teufel ... und das Artefakt gehört euch!

Benötigte Kartenteile: **1V, 3R, 5R, 7R & 9R.**

ZIELE

Entfesselt den Höllenhund und tötet ihn! Erledigt diese Aufgaben in der angegebenen Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen.

1) Findet die beiden Schlüssel.
2) Verwendet die Schlüssel, um die Tür zur letzten Kammer zu öffnen.
3) Tötet den eingesperrten Höllenhund.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Der Höllenhund (höheres Wanderndes Monster) erscheint mit einer Ausrüstungskarte der Stufe 5 in der angegebenen Zone. Mischt 1 Artefakt- und 3 Höhlenmarker und legt sie zufällig und verdeckt in die mit Zielmarkern versehenen Zonen. Verdeckte Marker werden aufgedeckt, sobald sie eingesammelt werden.
- **Der eingesperrte Höllenhund:** Der Höllenhund zählt für Ereigniskarten nicht als Wanderndes Monster. Erst wenn die Tür zu seiner Kammer geöffnet wird, erhält er jede Runde eine normale Aktivierung.
- **Sackgassen:** Wenn ein Held einen Höhlenmarker einsammelt, wirft er ihn ab und erhält 5 EP.
- **Schlüssel:** Wenn ein Held einen Artefaktmarker einsammelt, wirft er ihn ab. Sobald ihr beide Schlüssel gefunden habt, kann die besondere Tür zur Kammer des Höllenhundes geöffnet werden.

Ausgang
Helden-Startzone
Stufenmarker (Stufe 1 bis 5)
Geschlossene Tür
Besondere Tür
Artefakt
Bibliothek
Höhle
Höllenhund

- **Bewachte Kammern:** Die Kammern mit dem Artefakt- und dem Bibliotheksmarker auf Kartenteil 9R sind besondere Kammern. Anstatt eine Türkarte für sie zu ziehen, zieht direkt eine Wachenkarte und lasst den Gegner in der soeben geöffneten Kammer erscheinen.
- **Artefakt:** Wenn ein Held den Bibliotheksmarker einsammelt, wirft er ihn ab und zieht eine Artefaktkarte vom Stapel.

QUEST 7: FUNKELN IM DUNKELN

Die Finsternis häuft Artefakte in erschreckendem Tempo an. Ein ausgewachsener Krieg scheint bevorzustehen und das früher, als ihr erwartet habt. Ihr habt nicht viel Zeit, um euch auf die Auseinandersetzung mit der Finsternis vorzubereiten. Versucht euch etwas Luft zu verschaffen, indem ihr euren Feinden einen empfindlichen Schlag verpasst: Holt euch zuerst die wertvollen Artefakte und tötet dann die mächtigsten Verbündeten der Finsternis.

Benötigte Kartenteile: **1R, 2R, 3V, 5V, 6V, 8V & 9R.**

ZIELE

Entkommt aus dem Dungeon! Erledigt diese Aufgaben in der angegebenen Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen.

1) Aktiviert beide Schalter, um die Tür zum Ausgang zu öffnen. (Falls nur 1 Held teilnimmt, muss nur ein beliebiger Schalter aktiviert werden.)
2) Entkommt mit allen Helden über den Ausgang (indem jeder Held in dessen Zone 1 Bewegungspunkt ausgibt).

SONDERREGELN

- **Artefakt:** Wenn ein Held einen Artefaktmarker einsammelt, wirft er ihn ab und zieht eine Artefaktkarte vom Stapel.
- **Schalter und Tür zum Ausgang:** Um die Tür zum Ausgang (lila umrandet) zu öffnen, muss zu Beginn einer Runde mindestens 1 Held auf jedem Höhlenmarker (die Schalter darstellen) stehen, wodurch die Schalter aktiviert werden.
- **Hüter des Dungeons:** Zieht keine Türkarte, wenn ihr die verschlossene Ausgangstür öffnet. Stattdessen erscheint ein höheres Wanderndes Monster in diesem Raum. Es zählt für Ereigniskarten nicht als Wanderndes Monster.

Helden-Startzone

Ausgang

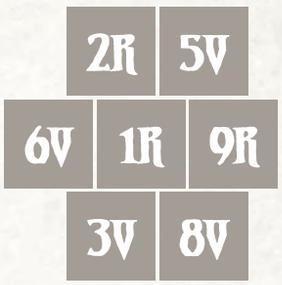
Höhle

Artefakt

Stufenmarker (Stufe 1 bis 5)

Geschlossene Tür

Besondere Tür



QUEST 8: GROSSWILDJAGD

Zuverlässige Quellen berichten von einem Ort von besonderem strategischen Wert. Es soll sich um einen Außenposten handeln, in dem sich die Unerbittlichen aufhalten. Zudem gibt es dort etliche wertvolle Artefakte und vielleicht weitere Hinweise auf die nächsten Schritte der Finsternis. Die Monster dort niederzustrecken, könnte einen Funken der Hoffnung entfachen ... und euch einen Platz in den Geschichtsbüchern sichern. Seid ihr dafür stark genug, Lichtbringer?

Benötigte Kartenteile: **1R, 5V, 6V, 7R, 8V & 9R.**

ZIELE

Erledigt diese Aufgabe, um die Quest zu gewinnen.

1) Zerstört die Säulen, die zu den Unerbittlichen führen, und tötet diese 3 Wandernden Monster.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** In jeder Startzone eines Unerbittlichen erscheint jeweils ein zufälliges höheres Wanderndes Monster mit einer Schatzkarte der Stufe 4.
- **Säulen:** Die Helden können sich nicht durch die Säulen bewegen oder durch sie hindurch angreifen. Säulen haben 5 Gesundheit, keine Verteidigung und können angegriffen werden, als wären sie Gegner.
- **Die Unerbittlichen:** Jedes dieser Wandernden Monster wird erst dann jede Runde aktiviert, nachdem beide Säulen auf ihrem jeweiligen Kartenteil zerstört wurden. Wird eines dieser Wandernden Monster getötet, erhält der Held, der den tödlichen Schlag ausgeführt hat, dessen Ausrüstungskarte und zieht 3 zusätzliche Stufe-4-Schatzkarten und 1 zufälliges Artefakt.

Helden-Startzone

Offene Tür

Geschlossene Tür

EXIT
Ausgang

Säule

Stufenmarker (Stufe 1 bis 5)

Startzone der Unerbittlichen

1R
9R
7R
5V
8V
6V

QUEST 9: DAS SCHWARZE LABYRINTH

Ihr dringt immer tiefer in das Labyrinth ein und findet einen antiken Schrein mit einem Artefakt, das so mächtig ist, dass es niemand führen kann. Doch seine Kraft hat seit jeher geholfen, die Finsternis in Schach zu halten. Die schlechten Nachrichten: Ihr seid nun umzingelt von blutrünstigen Feinden, die Welle um Welle heranstürmen. Sie wollen nichts mehr, als dieses Artefakt endlich zerstört zu sehen. Die Mauern des Schreins können euch nicht ewig schützen. Zeit für ein letztes Gefecht!

Benötigte Kartenteile: **1R, 2V, 3R, 4V & 5R.**

ZIELE

Beschützt das Artefakt und tötet alle Gegner, die es zerstören wollen! Erledigt diese Aufgaben, um die Quest zu gewinnen.

- **Beschützt das Artefakt:** Wenn sich zu Beginn der Gegnerphase ein Gegner in der Zone mit dem Artefaktmarker befindet, verliert ihr die Quest.
- **Tötet alle Gegner:** Sobald keine neuen Gegner mehr erscheinen, tötet jeden einzelnen von ihnen, um zu gewinnen.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** In den Zonen mit den Stufenmarkern 2, 3, 4 und 5 erscheint jeweils eine Wache.
- **Keine Ereignisse:** In dieser Quest werden keine Ereigniskarten gezogen.
- **Keine zusätzlichen Verstärkungen:** Ignoriert alle Fähigkeiten der Vorboten, die am Ende der Gegnerphase Wachenkarten ins Spiel bringen.
- **Stufenerhöhung:** Die Stufe der Quest erhöht sich nicht, wenn die Helden ein neues Kartenteil betreten. Stattdessen erhöht sie sich automatisch im Laufe der Quest: Jedes Mal, wenn zu Beginn einer Runde Wachen erscheinen, erhöht sich die Stufe um 1.
- **Gegnerwellen:** Zu Beginn jeder Runde (außer der ersten) werden abwechselnd ein Wanderndes Monster und vier Wachenkarten ins Spiel gebracht.
  - Wandernde Monster: In der 2./4./6./8./10. Runde erscheint jeweils ein Wanderndes Monster. Das erste Wandernde Monster erscheint auf dem Stufe-1-Marker, das zweite auf dem Stufe-2-Marker usw. Nachdem ein Wanderndes Monster auf dem Stufe-5-Marker erschienen ist, kommen keine neuen Gegner mehr ins Spiel.
  - Wachen: In der 3./5./7./9. Runde wird zunächst die aktuelle Stufe um 1 erhöht. Dann erscheint in den Zonen mit den Stufenmarkern 2, 3, 4 und 5 jeweils eine Wache.
- **Säulen:** Die Säulen gelten als der Held mit den meisten EP auf dem Spielplan, wenn Gegner in der Gegnerphase aktiviert werden. Das bedeutet, dass Gegner es immer bevorzugen, eine Säule anzugreifen, wenn möglich. Da die Säulen als Helden zählen, können sich Gegner nicht aus einer Zone mit Säule hinausbewegen, bis sie zerstört ist. Jede Säule hat 3 Gesundheit. Wenn ein Gegner eine Säule angreift, erleidet sie 1 Wunde (kein Kampfwurf).
- **Artefakt:** Wenn sich ein Gegner in der Gegnerphase bewegt, bewegt er sich immer in Richtung Artefaktmarker (verlässt aber nie eine Zone mit Säule). Steht ein Gegner zu Beginn der Gegnerphase in der Zone mit dem Artefaktmarker, verliert ihr die Quest.
- **Schatz:** Nachdem Wachenkarten ins Spiel gebracht wurden, legt Schatzmarker in die Kammern des zentralen Kartenteils (3R), sodass in jeder Raumzone 1 Schatzmarker liegt. Wenn ein Held einen Schatzmarker einsammelt, wirft er ihn ab und zieht eine Schatzkarte der aktuellen Stufe.

Helden-Startzone

Artefakt

Offene Tür

Säule

Stufenmarker (Stufe 1 bis 5)

1R

2V 3R 5R

4V

QUEST 10: DAS HERZ DER FINSTERNIS

Ihr habt das Herz des Labyrinths gefunden, wo der abscheulichste Abgesandte der Finsternis ihre Befehle ausführt. Dies könnte wahrlich die größte und gefährlichste Höhle sein, die ihr bislang gesehen habt. Alles hier riecht nach Bosheit und Fäulnis, ein Zeugnis der Kreatur, die hier lebt: der Dunkle Botschafter, ein Dämon von beispielloser Macht. Wenn ihr ihn töten könnt, hat euer Land vielleicht noch genug Zeit, um sich auf den bevorstehenden Krieg vorzubereiten.
Ihr seid das zerschmetternde Licht der Gerechtigkeit – mitten im Herz der Finsternis!

Benötigte Kartenteile: **1V, 2V, 3R, 4V & 6R.**

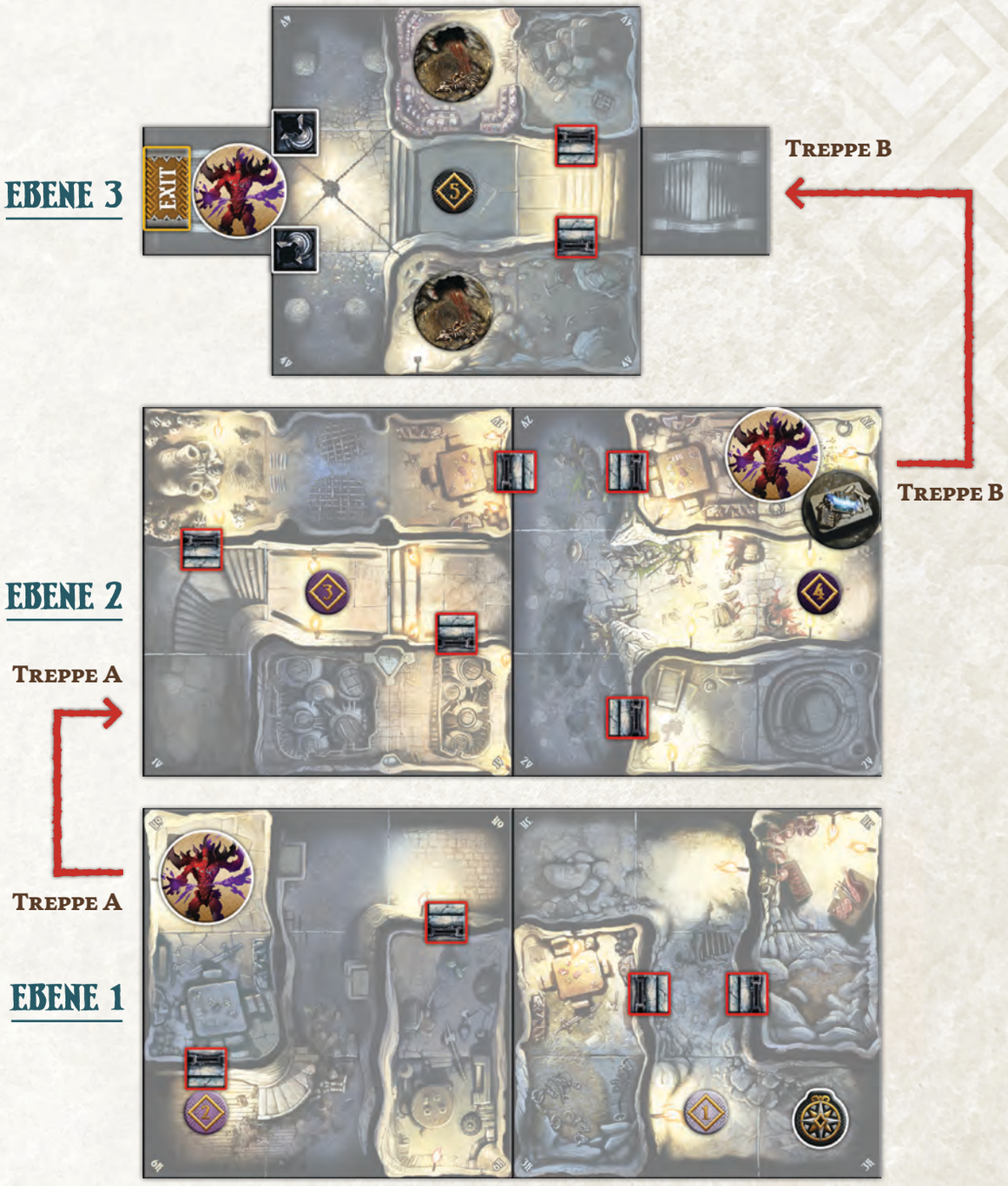
ZIELE

Tötet den Dunklen Botschafter! Erledigt diese Aufgabe, um die Quest zu gewinnen.

- Tötet die 3 Inkarnationen des Dunklen Botschafters. Jedes Mal, wenn ihr eine Inkarnation des Dunklen Botschafters besiegt, kehrt er stärker zurück.

SONDERREGELN

- **Drei Inkarnationen:** Diese Quest erstreckt sich über 3 Ebenen. Jede Ebene führt euch tiefer in die Höhle des Dunklen Botschafters und konfrontiert euch mit einer seiner 3 Inkarnationen.
- **Treppen:** Die verschiedenen Ebenen sind jeweils durch 2 Treppen verbunden. Eine Figur kann sich mit 1 Bewegungspunkt von der Zone mit Treppe A auf einem Kartenteil zur Zone mit der anderen Treppe A bewegen, obwohl es keine Sichtlinie zwischen ihnen gibt. Dasselbe gilt für Treppe B. Die Helden dürfen sich aber nur dann zur nächsten Ebene bewegen, wenn sie die aktuelle Inkarnation des Dunklen Botschafters besiegt haben.
- **Die alles verschlingende Finsternis:** Mit jedem Schritt, den die Helden in die tieferen Ebenen vordringen, fordert die alles verschlingende Finsternis weitere Opfer. Sobald ein Held ein Kartenteil der Ebene 2 und der Ebene 3 erreicht, erleidet die Gruppe folgenden Effekt:
  - Ebene 2: Zu Beginn jeder Runde erleiden die Helden so viele Wunden, wie Helden die Quest begonnen haben. Diese Wunden können beliebig unter den Helden aufgeteilt werden.
  - Ebene 3: Zu Beginn jeder Runde erleiden die Helden doppelt so viele Wunden, wie Helden die Quest begonnen haben. Diese Wunden können beliebig unter den Helden aufgeteilt werden.
- **Der Dunkle Botschafter:** Der Dämon aus der Tiefe ist der Dunkle Botschafter. Er zählt für Ereigniskarten nicht als Wanderndes Monster. Erst nachdem die Tür seiner Kammer geöffnet wurde, wird er jede Runde in der Gegnerphase aktiviert.
  - Ebene 1: Zu Beginn der Quest erscheint der Dunkle Botschafter in der angegebenen Zone.
  - Ebene 2: Sobald ein Held Ebene 2 erreicht, erscheint der Dunkle Botschafter in der angegebenen Zone.
  - Ebene 3: Sobald ein Held Ebene 3 erreicht, erscheint der Dunkle Botschafter in der angegebenen Zone. Zieht für den Dunklen Botschafter der Ebene 3 keine Schatzkarte. Zieht stattdessen ein zufälliges höheres Wanderndes Monster und fügt es dem Dunklen Botschafter hinzu, als wäre es eine Ausrüstungskarte (die Würfel und Verzauberungen werden denen des Dunklen Botschafters hinzugefügt).
- **Dämonenkammern:** Zieht für die Kammern, in denen sich der Dunkle Botschafter befindet, keine Türkarten.
- **Artefakt:** Wenn ein Held den Artefaktmarker einsammelt, wirft er ihn ab und zieht eine Artefaktkarte vom Stapel.
- **Hebel und Säulen:** Die Helden können sich nicht durch Säulen bewegen oder sie angreifen. Der Dunkle Botschafter wird erst dann jede Runde aktiviert, nachdem beide Säulen zerstört wurden. Um die Säulen zu zerstören, müssen die Helden die Hebel (Höhlenmarker) umlegen. Wenn ein Held eine Aktion in einer Zone mit einem Höhlenmarker ausgibt, wird der Marker umgedreht und eine der Säulen zerstört.



Dämon aus der Tiefe

Höhle

Artefakt

Helden-Startzone

Stufenmarker (Stufe 1 bis 5)

Säule

Ausgang

Geschlossene Tür

4V

1V 2V

6R 3R

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind das, was einen Helden ausmacht und ihn im Kampf auszeichnet. Sie sind immer Teil einer Fertigkeitslinie von ansteigender Macht.

• Im Falle eines Widerspruchs mit den allgemeinen Regeln haben die Fertigkeitsregeln Vorrang.

• Ähnlich wie bei Verzauberungen werden zuerst die Fertigkeiten abgehandelt, die die Verteidigung beeinflussen, bevor diejenigen abgehandelt werden, die den Angriff beeinflussen.

• Jeder Gegner, der eine Fertigkeit besitzt, die unten beschrieben wird, gilt als „Held" in der Beschreibung und die Helden gelten entsprechend als „Gegner".

• Die Effekte der folgenden Fertigkeiten sind sofort gültig und können in derselben Runde eingesetzt werden, in der sie erworben wurden.

+1/+2 Max. Gesundheit – Die maximale Gesundheit des Helden erhöht sich von 5 auf 6 bzw. 7, sodass der Held fortan mehr Wunden erleiden kann.

+X Aktion(en) – Der Held hat X zusätzliche Aktionen bei jeder Aktivierung. Falls ein besonderer Aktionstyp genannt wird, können diese zusätzlichen Aktionen nur für diesen Aktionstyp genutzt werden *(z. B. +1 Nahkampfaktion)*.

+X Bewegungspunkte pro Bewegen-Aktion – Der Held hat X zusätzliche Bewegungspunkte, die er während jeder seiner Bewegen-Aktionen nutzen kann.

Befehl – Einmal pro Aktivierung kann der Held eine Aktion ausgeben, um einem anderen Helden sofort eine kostenlose Aktion seiner Wahl zu ermöglichen. (Wird diese Aktion für einen Angriff genutzt, löst dieser keinen Gegenangriff aus.)

Regeneration X – Zu Beginn seiner Aktivierung heilt der Held X Wunden.

Rückschlag X – Wenn der Held bei einem Kampfwurf verteidigt und die Anzahl der ⬡ größer ist als die Anzahl der 🗡, fügt er dem Angreifer X Wunden zu.

Schlüpfrig – Der Held darf beim Bewegen Zonen mit Gegnern verlassen.

Schwert und Zauber – Der Held kann Magieaktionen nutzen, um mit Nahkampfwaffen anzugreifen, als wären sie Magische Waffen mit Reichweite 0.

Sicherer Schuss – Der Held gibt 1 Kampfaktion aus. Er bewegt sich 1 Zone weit, als hätte er *Schlüpfrig*, und führt dann eine kostenlose Fernkampfaktion aus. *Falls hinter der Fertigkeit besondere Kampfeffekte in Klammern stehen, gelten diese nur für die durch* Sicherer Schuss *ermöglichte Fernkampfaktion*.

Sturmangriff – Der Held gibt 1 Kampfaktion aus. Er bewegt sich 1 oder 2 Zonen weit in eine Zone, in der sich mindestens 1 Gegner befinden muss. Dann führt er eine kostenlose Nahkampfaktion aus. *Falls hinter der Fertigkeit besondere Kampfeffekte in Klammern stehen, gelten diese nur für die durch* Sturmangriff *ermöglichte Nahkampfaktion*.

Teleport X – Der Held gibt 1 Aktion aus, um sich bis zu X Zonen weit zu bewegen, so als hätte er *Schlüpfrig*.

Verspotten – Der Held gilt immer als der Held mit den meisten Erfahrungspunkten auf dem Spielplan. Haben mehrere Helden *Verspotten*, wählen die Spieler, welcher von ihnen als Held mit den meisten EP gilt.

KAMPFFERTIGKEITEN UND VERZAUBERUNGEN

Kampffertigkeiten und Verzauberungen werden im Kampf eingesetzt. Sollte es einen Timing-Konflikt geben, haben Verteidigungsfertigkeiten und -verzauberungen immer Vorrang vor Angriffsfertigkeiten und -verzauberungen.

Der erste Teil einer Kampffertigkeit oder Verzauberung gibt den Kampftyp an, den der Held für den Effekt ausführen muss:

Angriff: Bei der Ausführung einer beliebigen Angriffsaktion.

Nahkampf: Bei der Ausführung einer Nahkampfaktion.

Fernkampf: Bei der Ausführung einer Fernkampfaktion.

Magie: Bei der Ausführung einer Magieaktion.

Verteidigung: Bei der Verteidigung gegen eine beliebige Angriffsaktion.

Nahkampf-Verteidigung: Bei der Verteidigung gegen eine Nahkampfaktion.

Fernkampf-Verteidigung: Bei der Verteidigung gegen eine Fernkampfaktion.

Magie-Verteidigung: Bei der Verteidigung gegen eine Magieaktion.

Verzauberungen

Im Gegensatz zu Kampffertigkeiten müssen Verzauberungen mit den durch Würfel (oder anderen Fertigkeiten) erhaltenen Symbolen (oder) ausgelöst werden.
Verzauberungen geben direkt nach dem Kampftyp und vor dem Doppelpunkt die Art und Anzahl der Symbole an, die für den Effekt ausgegeben werden müssen.
Jede Verzauberung kann nur einmal pro Kampfaktion ausgelöst werden, außer sie hat die Eigenschaft *Wiederholung*:

(Wiederholung X) – Die Verzauberung kann pro Kampfaktion bis zu X-mal ausgelöst werden, wobei jedes Mal die angegebenen Symbole ausgegeben werden müssen.

HINWEIS: *Verzauberungen, die Würfel abziehen, werden nach dem Wurf aktiviert, sodass der Held wählen kann, die Würfel mit den höchsten Ergebnissen zu entfernen. Fertigkeiten, die Würfel abziehen, werden vor dem Wurf aktiviert, sodass diese Würfel gar nicht erst geworfen werden.*

Effekte

Der letzte Teil einer Kampffertigkeit oder einer Verzauberung ist ihr Effekt. Dies ist der Spieleffekt, der abgehandelt wird, wenn die Fertigkeit genutzt oder die Verzauberung ausgelöst wird.

+X / -X – Zähle X Treffer zu deinem Ergebnis hinzu bzw. ziehe X Treffer ab.

Angreifer -X – Ziehe X Treffer vom Ergebnis des Angreifers ab.

+X / -X – Zähle X Schilde zu deinem Ergebnis hinzu bzw. ziehe X Schilde ab.

Verteidiger -X – Ziehe X Schilde vom Ergebnis des Verteidigers ab.

+X – Zähle X Bäms zu deinem Ergebnis hinzu.

+X – Zähle X Diamanten zu deinem Ergebnis hinzu.

+X Wunden – Füge dem Verteidiger automatisch X zusätzliche Wunden zu.

+X / +X – Füge deinem Wurf X rote bzw. gelbe Angriffswürfel hinzu *(bis zum Limit von 3 Würfeln pro Farbe)*.

-X / -X – Ziehe von deinem Wurf X rote bzw. gelbe Angriffswürfel ab.

Angreifer -X / -X – Ziehe vom Wurf des Angreifers X rote bzw. gelbe Angriffswürfel ab.

+X Angriffswürfel – Füge deinem Wurf eine beliebige Kombination von X roten und/oder gelben Angriffswürfeln hinzu *(bis zum Limit von 3 pro Farbe)*.

Angreifer -X Angriffswürfel – Ziehe vom Wurf des Angreifers eine beliebige Kombination von X roten und/oder gelben Angriffswürfeln ab *(nach dem Würfelwurf, falls es sich um eine Verzauberung handelt)*.

+X / +X – Füge deinem Wurf X grüne bzw. blaue Verteidigungswürfel hinzu *(bis zum Limit von 3 pro Farbe)*.

-X / -X – Ziehe von deinem Wurf X grüne bzw. blaue Verteidigungswürfel ab.

Verteidiger -X / -X – Ziehe vom Wurf des Verteidigers X grüne bzw. blaue Verteidigungswürfel ab.

+X Verteidigungswürfel – Füge deinem Wurf eine beliebige Kombination von X grünen und/oder blauen Verteidigungswürfeln hinzu *(bis zum Limit von 3 pro Farbe)*.

Verteidiger -X Verteidigungswürfel – Ziehe vom Wurf des Verteidigers eine beliebige Kombination von X grünen und/oder blauen Verteidigungswürfeln ab *(nach dem Würfelwurf, falls es sich um eine Verzauberung handelt)*.

Verteidiger wirft keine Würfel – Ziehe alle Würfel vom Wurf des Verteidigers ab.

+1 Neuwurf (Angriff) – Du darfst alle Angriffswürfel neu werfen.

+1 Neuwurf (Verteidigung) – Du darfst alle Verteidigungswürfel neu werfen.

+1 Neuwurf (Angriff oder Verteidigung) – Du darfst alle Angriffswürfel oder alle Verteidigungswürfel neu werfen *(deine Wahl)*.

Hebe einen Angriffs- auf – Ziehe einen Bäm vom Ergebnis des Angriffs ab.

Hebe einen Angriffs- auf – Ziehe einen Diamanten vom Ergebnis des Angriffs ab.

Hebe einen Verteidigungs- auf – Ziehe einen Bäm vom Ergebnis der Verteidigung ab.

Hebe einen Verteidigungs- auf – Ziehe einen Diamanten vom Ergebnis der Verteidigung ab.

Hebe alle Verteidigungs- und - auf – Ziehe alle Bäms und Diamanten vom Ergebnis der Verteidigung ab.

Hebe alle Angriffs- und - auf – Ziehe alle Bäms und Diamanten vom Ergebnis des Angriffs ab.

BEDINGUNGEN

Fertigkeiten können von Bedingungen begleitet sein, die stets **fett** und in **[Klammern]** vor der Fertigkeit stehen. Alles, was nach der Bedingung beschrieben wird, ist nur dann aktiv, wenn die Bedingung erfüllt ist.

[Blutrausch X] – Um diese Fertigkeit zu aktivieren, muss der Held freiwillig X Wunden erleiden.

[Blutzoll X] – Um diese Fertigkeit zu aktivieren, muss der Held oder ein Verbündeter in Sichtlinie freiwillig X Wunden erleiden.

[Keine Rüstung] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn der Held keine Rüstung trägt.

[Schattenmodus] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn sich der Held in einer Schattenzone befindet.

[Schild ausgerüstet] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn der Held einen Schild ausgerüstet hat.

[Schwert ausgerüstet] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn der Held eine Waffe mit „Schwert“ im Namen ausgerüstet hat.

[Streitkolben oder Hammer] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn der Held eine Waffe mit „Streitkolben“ oder „Hammer“ im Namen ausgerüstet hat.

[Verwundet X] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn der Held X oder mehr Wunden hat.

[Zwei-Waffen-Kampf] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn der Held 2 Waffen ausgerüstet hat.

[Zweihand-Waffe ausgerüstet] – Diese Fertigkeit ist aktiv, wenn der Held eine zweihändige Waffe ausgerüstet hat.

GLOSSAR

An dieser Stelle werden einige wichtige Spielbegriffe erläutert, die in verschiedenen Beschreibungen von Spieleffekten vorkommen.

Aktiver Held – Der Held, der gerade aktiviert und am Zug ist. Kommt dieser Begriff außerhalb einer Heldenaktivierung vor, ist der Held mit dem Startspielermarker der aktive Held.

Anzahl der gewürfelten – Die Anzahl der des Wurfes, bevor die berücksichtigt werden, um die zugefügten Wunden zu bestimmen.

Ergebnis umdrehen – Drehe den Würfel auf die gegenüberliegende Seite und verwende diese als gewürfeltes Ergebnis.

Falls dieser Angriff keine Wunde zufügt ... – Dieser Effekt wird nur dann angewendet, wenn der Angriff dem Gegner keine Wunde zufügt (nachdem alle berücksichtigt wurden).

Heile vollständig – Heile den Helden bis zu seiner maximalen Gesundheit.

Leere Seite – Ein Würfel, der eine Seite ohne Symbole zeigt. Einige Fähigkeiten können , , oder zu den leeren Seiten hinzufügen. Diese Symbole werden dem finalen Ergebnis hinzugerechnet.

Nach einem Neuwurf ... – Dieser Effekt wird nur dann angewendet, falls Würfel durch andere Effekte neu geworfen wurden.

Neuwurf – Wirf die Würfel neu und behandle den neuen Wurf als das Ergebnis.

Töte sofort – Füge einem Gegner automatisch genug Wunden zu, um ihn zu töten.

Verdopple die Anzahl der – Füge deinem Wurf Treffer in Höhe der gewürfelten -Symbole hinzu.

INDEX

Aktivierung 11, 28
Angriffsart 19
Artefakt 37
Aufstiegsphase 31
Betäuben 37
Bewegung 15, 26
Endphase 33
Ereignisphase 32
Erfahrungspunkte 31
Fertigkeiten 52
Figur 12
Gegenangriff 27
Gegenstand 20
Gegner 20
Gegnerphase 28
Gesundheit 18, 21, 35
Heldenphase 25
Horde 23, 36
Inventar (Kampagnenmodus) 39
Kammer 13
Kampagnenmodus 38
Kampf 33
Kampftyp 19
Klassenbogen 18, 31
Klassenmanöver 27
Korridorzone 13
Lebensbringer 9
Mini-Erfahrungspunkte 38
Patrouille 16
Raumzone 13
Säule 37
Schattenmodus 13
Schatz 27
Schergen 21, 23
Sichtlinie 14
Startausrüstung 6
Stufe 15
Tauschen 27
Tür 26
Umwandeln 27
Verbrauchsgut 20
Verbündeter 12
Verteidigung 22
Verzauberung 22, 34, 53
Vorbote 23
Wachen 23
Wächter 24
Waffe 19
Wanderndes Monster 23
Wiederbelebung 18
Würfel 16, 33
Zielmarker 27, 37
Zone 13

CREDITS

AUTOREN:
Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien und Nicolas Raoult

AUSFÜHRENDER PRODUZENT:
Thiago Aranha

ILLUSTRATIONEN:
Edouard Guiton, Antonio Mainez, Nicolas Fructus, Eric Nouhaut, Mathieu Chow Cheuk und Giovanna Guimarães

GRAFISCHE GESTALTUNG:
Mathieu Harlaut, Louise Combal und Marc Brouillon

MODELLIERUNG:
Juan Navarro Perez, Alex Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski und Arnaud Boudoiron

HINTERGRUNDWELT:
Bryan Steele

ENTWICKLUNG:
Alexandru Olteanu (Leitung), Marco Portugal, Fel Barros, Michael Shinall und Fabio Tola

HERAUSGEBER:
David Preti

TESTSPIELER:
Luiz Alvarez, Gabriel Antonini, Eduardo Buffardi, Fabio Castro, Nahuel Dias, David Doust, Rodrigo Esper, Júlia Ferrari, Rodrigo Fock, Patrícia Gil, João Gois, Thiago Gonçalves, Fabul Henriques, Isadora Leite, Renato Lopes, Lucas Martini, Bruno Meira, Jared Miller, Diego Moraes, Carolina Negrão, Fernando Nogueira, Flávio Oota, Luiza Pirajá, Bruno Podolski, Caio Quinta, Sergio Roma, Ricardo Senaha, Paulo Shinji, Daniel Silva, Rodrigo Sonnesso, Danilo Sparapani, Livia Sparapani, Eduardo Vilela und Amanda Watson

DEUTSCHE VERSION:
Übersetzung: Simon Blome
Redaktion & Lektorat: Sven Biberstein, Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff
Satz & Layout: Sebastian Wenzlaff

© 2017 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Warenzeichen von Guillotine Games Ltd. Massive Darkness, CMON und das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Miniaturen und Plastikkomponenten sind vormontiert und unbemalt.

Hergestellt in China.

SPIELRUNDE

Spielregeln, Questbeschreibungen und Spieleffekte haben vor dieser Übersicht Vorrang.

1. HELDENPHASE

Der Startspieler aktiviert seinen Helden. Danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn am Zug, bis alle Helden aktiviert wurden. Jeder Held hat 3 Aktionen, die er in seiner Aktivierung beliebig für folgende Aktionen ausgeben darf:

- **Bewegen:** Du erhältst 2 Bewegungspunkte und kannst diese wie folgt einsetzen:
  - **Bewegung:** Dein Held bewegt sich in eine angrenzende Zone.
  - **Eine Tür öffnen:** Ziehe eine Türkarte für die gesamte Kammer, wenn sie zum ersten Mal geöffnet wurde.
  - **Einsammeln:** Sammle alle Marker in deiner Zone ein.
- **Kampfaktion:** Magie, Nahkampf oder Fernkampf.
- **Umsortieren/Tauschen:** Tausche mit allen Helden in deiner Zone.
- **Aufrappeln:** Der Held erholt sich von einem Betäuben-Effekt.
- **Nichts tun:** Alle übrigen Aktionen verfallen.

Folgende Handlungen kosten keine Aktion:

- **Umwandeln:** Wirf 3 Ausrüstungskarten ab und ziehe eine Ausrüstungskarte deren Stufe um 1 höher ist als die niedrigste abgeworfene Karte.
- **Klassenmanöver:** Gib 1 Erfahrungspunkt aus, um den Effekt auszuführen *(einmal pro Aktivierung)*.

Gegenangriff: Am Ende einer Heldenaktivierung werden alle überlebenden Gegner, die der Held angegriffen hat, aktiviert und versuchen, den Helden anzugreifen.

2. GEGNERPHASE

Alle Gegner auf dem Spielplan werden aktiviert und führen die folgenden Schritte aus:

Schritt 1: Einen Helden angreifen. *Falls dies nicht möglich ist, weiter mit Schritt 2.*
Schritt 2: 1 Zone in Richtung Ziel bewegen.
Schritt 3: Einen Helden angreifen. *Falls dies nicht möglich ist, weiter mit Schritt 4.*
Schritt 4: 1 Zone in Richtung Ziel bewegen.

Sie wählen ihr Ziel gemäß dieser Zielpriorität:

1) Held mit den meisten EP in Reichweite eines Angriffs.
2) Held mit den meisten EP in Sichtlinie.
3) Held mit den meisten EP in einer Lichtzone.
4) Helden-Startzone.

3. AUFSTIEGSPHASE

Gebt Erfahrungspunkte für neue Fertigkeiten aus.

4. EREIGNISPHASE

Zieht und handelt eine Ereigniskarte ab.

5. ENDPHASE

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält den Startspielermarker.

KAMPF

Nahkampf: Reichweite 0

Fernkampf: Reichweite 1+

Magie: Reichweite 1–2

1. Nimm alle Würfel des Angreifers und des Verteidigers zusammen, um einen Kampfwurf auszuführen (bis zu 3 Würfel jeder Farbe).

2. Bäms und Diamanten auf Verteidigungswürfeln dürfen eingesetzt werden, um Verzauberungen des Verteidigers auszulösen. Ebenso dürfen diese Symbole auf Angriffswürfeln für Verzauberungen des Angreifers ausgegeben werden. Verteidigungsverzauberungen werden vor Angriffsverzauberungen abgehandelt.

3. Zähle alle Treffer zusammen und ziehe dann alle Schilde ab, um zu bestimmen, wie viele Wunden der Verteidiger erleidet. Sollte dessen Gesundheit auf 0 sinken, ist er tot. Der Held erhält die Ausrüstungskarte des Gegners (falls vorhanden) und folgende EP werden vergeben:

SCHERGE	1 EP für den Helden
ANFÜHRER	3 EP für alle Helden
VORBOTE	4 EP für alle Helden
WANDERNDES MONSTER	5 EP für alle Helden

MASSIVE DARKNESS