

LEST MICH ZUERST!



EINSTIEGSHILFE

3.0







# SEID VOR DEM GRAUEN GEWARNT...

*Ich kann die Furcht spüren, die in jede Ecke unserer Welt kriecht. Ich habe versagt. Jahrzehntelang widmete ich meine Forschung dem Okkulten. Ich nahm an Expeditionen quer über den Erdball teil, die mich unsere kollektive Unwissenheit lehrten. Doch nichts von all dem konnte mich auf die schreckliche Erkenntnis vorbereiten, wie fragil unsere Existenz wirklich ist.*

*Es begann mit zusammenhanglosen Gewalttaten – Wahn, Mord, rituelle Opfer. Doch nach einiger Zeit erkannte ich langsam, dass eine verborgene Hand des Schreckens die Ereignisse lenkte. Wir haben es wirklich versucht. Wir waren so entschlossen ... Doch es war nicht genug. Wir konnten das Ritual nicht rechtzeitig aufhalten und so zog in jener Nacht ein seltsamer blauer Meteor über den Himmel.*

*Danach nahm das Unheil schleichend seinen Lauf. Das Verhalten und die Wahrnehmung der Menschen veränderten sich. Angst und Isolation begannen, vorzuherrschen. Die plötzliche Erkenntnis, welches Schicksal unsere Welt erwartete, gab mir die Kraft eine Expedition zu organisieren, um dem Weg des Meteors zum verlorenen eisigen Kontinent zu folgen.*

Machina Arcana ist ein kooperatives Horror-Brettspiel für 1 bis 4 Personen. Die wichtigste Regel lautet: Überleben! Ihr übernehmt die Rollen von Forscherinnen und Forschern, die einen unterirdischen Komplex unbekannter Herkunft untersuchen. Euch erwartet ein Steampunk-Setting mit Monstern, angelehnt an den Cthulhu-Mythos. Ihr sammelt Ausrüstung, interagiert mit eurer Umgebung, bekämpft Monster und verliert euch in einem mitreißenden Abenteuer.

Dieses Abenteuer ist in Szenarien unterteilt, die jeweils ein eigenständiges Spiel darstellen. Ein Szenario besteht aus mehreren Kapiteln, die jeweils ihre eigene Geschichte und Besonderheiten beitragen. Schließt die einzelnen Kapitel ab, um das jeweilige Finale zu erreichen.

Machina Arcana bietet euch ein Horrorspiel, bei dem keine Partie wie die andere ist, und Spielmechaniken, die immer wieder neue Strategien und Ideen von euch fordern. Alles in diesem Setting greift stimmig ineinander. Das Spiel passt sich euch automatisch an – es gibt keine Sonderregeln für unterschiedlich große Forschungsteams. Mit fortschreitendem Abenteuer entwickelt sich auch eure Ausrüstung weiter. Aber seid gewarnt! Falls ihr zu langsam seid, gewinnt das Verderben die Oberhand und wird euch verschlingen.

*Diese Einstiegshilfe soll euch die Spielmechaniken näherbringen und euch bei den ersten Schritten in den Mythos begleiten. Habt ihr bereits frühere Versionen von Machina Arcana gespielt, überspringt die Einstiegshilfe und steigt direkt in die Anleitung ein!*

Geschrieben von Konstantinos Lekkas.  
Copyright 2021. Adreama Games, Inc. USA. Alle Rechte vorbehalten.

[www.machinaarcana.com](http://www.machinaarcana.com)



# DIE EXPEDITION ZUM VERLORENEN EISIGEN KONTINENT

Noch einen kurzen Moment, dann konnten wir es endlich sehen: unser schauerliches Ziel. Ich hatte mit der Crew gesprochen. Wir alle erlebten hin und wieder Eingebungen. Bilder von unserem Zielort tauchten vor unserem geistigen Auge auf. Manchmal passierte es in unseren Träumen, manchmal tagsüber, wenn wir in die Ferne blickten und unsere Gedanken schweifen ließen. Uns ängstigte die Vorstellung, dass diese Bilder real sein könnten. Denn Schnee und Felsen waren nicht das Einzige, das wir sahen. Etwas lauerte unter dem Eis auf uns ... Etwas so Furchteinflößendes, dass auch jeder noch so geistig gesunde Mensch bei seinem Anblick in völlige Hysterie verfallen würde.

Das Luftschiff sank unter die Wolkendecke und gab den Blick frei auf einen Ort, den wir alle bereits kannten.

„All dies hat einen Sinn“, murmelte ich, den Blick auf die Landschaft geheftet. „Es muss einfach.“ Ich ballte meine Fäuste und ging im Kopf die anfallenden Arbeiten der kommenden Tage durch, während ich die mir so beunruhigend bekannte Gegend musterte. Der gigantische Riss in dem riesigen gefrorenen Felsen war selbst aus meilenweiter Entfernung nicht zu übersehen. Der Meteor war in eine Bergflanke gekracht, sodass sich eine massige, schwarze Kluft aufgetan hatte. Sie offenbarte nun ihr düsteres Innenleben. „Eine einäugige Pyramide“, flüsterte es unheilvoll im Wind.







Unser Luftschiff brachte uns näher heran und wir erblickten die Überreste einer heftigen Lawine am Einschlagsort. Die Lawine hatte die ungewöhnlich dunkle Oberfläche des Berges freigelegt, die wir sofort mit dem Fernglas inspizierten. Die Linien und Erosionen im Gestein waren seismisch nicht zu erklären. Und dann war da diese Öffnung am Fuße des Felsens. Eine lockende Falle, wie es uns schien. Und so war es entschieden: Dort würden wir landen. Dort bauten wir unsere Basis auf.

Es war ein Segen, dass wir uns nicht näher mit den Zeichen um uns herum beschäftigten. Wir konzentrierten uns auf unsere Arbeit und hielten unseren Geist mit gewöhnlichen Arbeiten beschäftigt. Vielleicht war es eine Art hypnotischer Geisteszustand, in den wir uns versetzten, um mit dem Stress umzugehen. Oder unsere Verbindung zu dieser klaffenden Dunkelheit wuchs unbemerkt.

Während der Großteil der Crew unser Camp errichtete, bereiteten sich einige Forscherinnen und Forscher darauf vor, die unheilvoll anmutende Öffnung zu erkunden. Wir konnten seltsame Überreste unter dem Schnee ausmachen und ich befahl einigen Männern, sie auszugraben.



# SO KANN ES EUCH ERGEHEN...

Die folgenden Seiten begleiten eine Partie mit 2 Charakteren. So lernt ihr alle Basisregeln und die wichtigsten Mechaniken von Machina Arcana kennen.

## EINLEITUNG

Zu Spielbeginn entscheidet ihr euch für ein Szenario, das ihr spielen möchtet. Das Szenario gibt vor, welche Karten ihr in die Kartenstapel von Gegenständen, Monstern und Begebenheiten mischt. Es gibt außerdem vor, in welcher Reihenfolge ihr die Kapitel des Szenarios spielt, bis hin zur Siegbedingung und zum Finale des Szenarios.

Mit 1 bis 4 Personen nehmt ihr die Rolle von Forscherinnen und Forschern ein (im Folgenden: Charaktere). Ihr bewegt euch über Kartenteile, verwendet Fähigkeiten, interagiert mit speziellen Aktionsfeldern und kämpft gegen vom Spiel gesteuerte Monster. Ihr gewinnt, wenn ihr das Finale eures Szenarios erfolgreich bewältigt. Ihr verliert, wenn ihr bei eurer finalen Aufgabe versagt oder die Gesundheit aller Charaktere auf 0 sinkt.

## AUFBAU

Mira und Peer möchten das Szenario *Horror im Eis* spielen. Die Karten dieses Szenarios zeigen das Szenariosymbol ❄️. Sie legen die Finale-Kapitelkarte beiseite und die anderen Kapitel als Stapel in aufsteigender Reihenfolge auf den unteren Bereich des Szenariotableaus. Ganz oben auf dem Stapel liegt die Szenariokarte (zeigt Titel und Symbol).

Als Nächstes sortieren sie alle Basisgegenstände (ohne Szenariosymbol) nach Kategorie – Waffen (🔪), Rüstungsteile (🛡️), Artefakte (💎) und Kleinteile (✳️) – sowie nach Gegenstandsstufe (1–3).



Dann mischen sie jeden der 4 Gegenstandsstapel der Stufe 1 und platzieren die Stapel in der Nähe des Szenariotableaus.

Bei den Erforschen- und Horror-Begebenheiten gibt es ebenfalls jeweils Basiskarten (ohne Szenariosymbol) sowie szenariospezifische Karten (mit Szenariosymbol, in diesem Fall mit ❄️). Sie mischen auch hier die jeweiligen Basiskarten mit den ❄️-Karten zusammen. Beide Stapel legen sie neben dem Szenariotableau bereit. Daneben lassen sie Platz für die 3 Stapel für zerstörte Karten: Horror-Begebenheiten, Erforschen-Begebenheiten und Gegenstände. (Es gibt nur 1 gemeinsamen Stapel für alle zerstörten Gegenstände).



ZERSTÖRTE GEGENSTÄNDE



ZERSTÖRTE  
ERFORSCHEN-  
BEGEBENHEITEN

ZERSTÖRTE  
HORROR-  
BEGEBENHEITEN

Schließlich legen sie die Horrormarker zu den Horror-Begebenheiten.



## WICHTIGE SYMBOLE



Dies ist das Attribut **Rüstung**. Erreicht oder überschreitet ein normaler Angriff diesen Wert bei seinem Ziel, ist es getroffen und das Ziel verliert 1 Gesundheit.



Dies ist das Attribut **Willenskraft**. Erreicht oder überschreitet ein magischer Angriff diesen Wert bei seinem Ziel, ist es getroffen und das Ziel verliert 1 Gesundheit.

Bei allen Angriffswürfen gilt die Maxime: „Gleich reicht!“.



Dies ist das Attribut **Essenz**. Manche Fähigkeiten oder wichtige Aktionen kosten Essenz. Du darfst Essenz auch verlieren, um einen Angriffswurf um 1 je verlorener Essenz zu erhöhen. Du darfst außerdem 1 Essenz statt 1 Gesundheit verlieren.

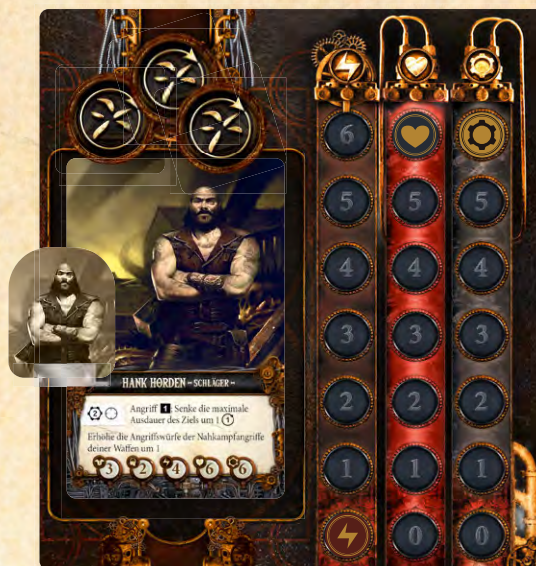


Dies ist das Attribut **Gesundheit**. Es gibt an, wie viel Schaden eine Einheit bis zu ihrem Tod verkraftet.



Dies ist das Attribut **Ausdauer**. Charaktere und Monster verbrauchen sie in der Erforschen- bzw. Monster-Phase, um die meisten ihrer Aktionen auszuführen.

Als Nächstes wählen Peer und Mira jeweils einen Charakter für sich aus. Peer wird zu *Hank Horden*, Mira zu *Kim Richards*. Sie nehmen sich jeweils Charaktertableau, Charakterkarte, Charakterfigur und Charaktermarker (⚡, ⚡) ihres neuen Ichs. Außerdem setzen sie jeweils die 3 hölzernen Marker für Essenz, Gesundheit und Ausdauer auf die jeweilige Leiste.



Ihre Gesundheit und Ausdauer setzen sie auf den Ausgangswert, der auf ihrer Charakterkarte angegeben ist. Den Essenzmarker setzen sie auf 0.

Dann legen sie alle übrigen Marker sowie die Würfel in Reichweite. Die Monsterfiguren und -karten sortieren sie nach Monsterstufe. Sie mischen alle Monsterkarten der Stufe 1 und legen sie als Monsterstapel bereit. Die dazugehörigen Monster stecken sie in ihre Standfüße. Sie legen den Stapel und die Figuren neben das Szenariotableau und lassen Platz für den Stapel der zerstörten Monster und die Monsterkette.

Sie drehen die Szenariokarte um und legen sie auf den oberen Bereich des Szenariotableaus. Anschließend legen sie die hölzernen Marker ⚡ für die Vermehrungs- und Horrorstufe auf die zugehörigen Leisten (Vermehrungsstufe



links, Horrorstufe rechts). Die jeweiligen Ausgangswerte sind auf der ersten Kapitelkarte (1 - »Der Eingang«) angegeben.



Im Anschluss legen sie die hölzernen Marker für die Monsterbedrohung (oben auf dem Szenariotableau) und die Monsterstufe jeweils ganz links auf die erste Position ihrer Leiste.

Manche Szenarien, so auch *Horror im Eis*, verfügen über ein Finale-Kartenteil. Mira und Peer sortieren alle Finale-Kartenteile aus und legen jenes zu *Horror im Eis* für später neben der Finale-Kapitelkarte bereit. Die anderen Finale-Kartenteile kommen zurück in die Schachtel.

ZERSTÖRTE  
MONSTER



MONSTERSTAPEL



MONSTERKETTE

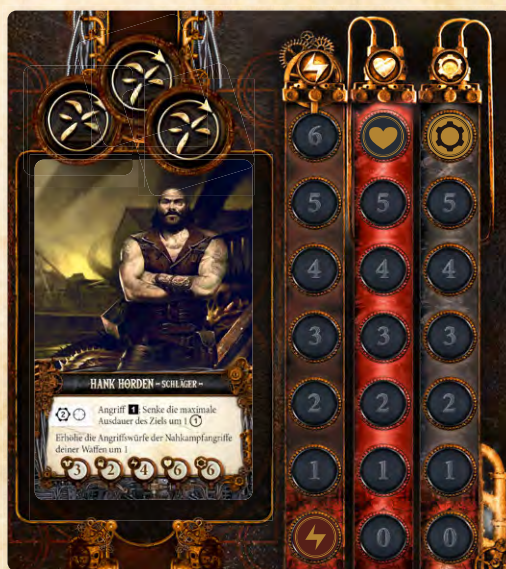


Mira und Peer mischen nun die übrigen Kartenteile (drehen manche dabei auch um) und legen sie als Stapel bereit. Sie nehmen das unterste Kartenteil und legen es in den Spielbereich.

Anschließend befolgen sie die Anweisungen auf der Kapitelkarte (1 - »Der Eingang«) und führen ihre »Spiel betreten«-Fähigkeit (S) aus. Sie besagt, dass die beiden den Eingangsmarker auf dem Richtungssymbol (◀) ihres Kartenteils platzieren sollen.

Mira und Peer platzieren ihre Charaktere auf dem Eingangsmarker. Sie hätten auch jeweils ein beliebiges an den Eingangsmarker angrenzendes Feld wählen dürfen und so später eine Bewegung gespart.

Sie beginnen nun Kapitel 1 als *Kim Richards* und *Hank Horden*. In jedem Kapitel müssen sie eine Bedingung erfüllen, um das Kapitel abzuschließen, die Geschichte voranzutreiben und schließlich das Finale zu erreichen. Erst dann haben sie genug geforscht und herausgefunden, wie sie dem Bösen, das auf sie lauert, Einhalt gebieten können.



PLATZ FÜR HANKS INVENTAR

PLATZ FÜR KIMS INVENTAR





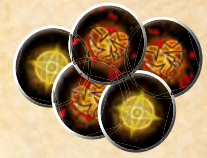
ZERSTÖRTE MONSTER



MONSTERKETTE ▶



ZERSTÖRTE  
GEGENSTÄNDE



WUNDEN-/ZÄHLMARKER



STARKE  
ANGRIFFSWÜRFEL



SCHWACHE  
ANGRIFFSWÜRFEL



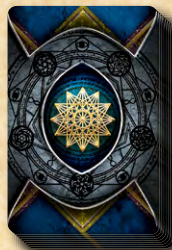
SPIELWÜRFEL



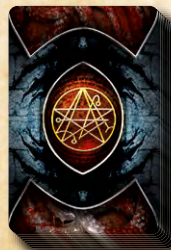
LADEWÜRFEL



ZERSTÖRT-/LICHTMARKER



ZERSTÖRTE  
ERFORSCHEN-  
BEGEBENHEITEN



ZERSTÖRTE  
HORROR-  
BEGEBENHEITEN



HORRORMARKER



GESCHLOSSENE TÜREN



TÜRMARKER (ZERSTÖRT)



EINGANGS-/  
AUSGANGSMARKER



# RUNDE I

## PHASEN EINER RUNDE

Gespielt wird über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen:

- ♦ Die **Erforschen-Phase**: Peer und Mira spielen in dieser Phase als *Hank* und *Kim*. Sie bewegen sich und verwenden ihre Fähigkeiten, bis sie beide gepasst haben oder über keine Ausdauer mehr verfügen.
- ♦ Die **Erscheinen-Phase**: *Kim* und *Hank* würfeln jeweils, um zu erfahren, ob neue Monster erscheinen, die sie dann der Monsterkette hinzufügen.
- ♦ Die **Horror-Phase**: *Kim* und *Hank* führen gemeinsam den Horrorwurf aus, um zu erfahren, ob sie 1 Horror-Begebenheit beschwören.
- ♦ Die **Monster-Phase**: Alle Monster in der Monsterkette führen mit Hilfe von Mira und Peer ihre Züge aus.



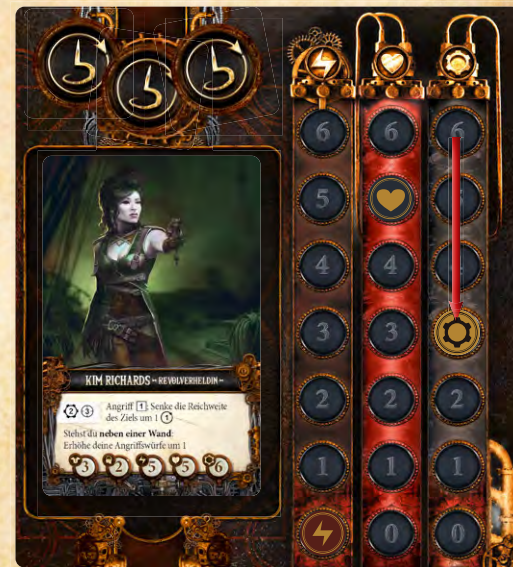
### ERFORSCHEN-PHASE

Die Runde beginnt mit der Erforschen-Phase. Mira und Peer entscheiden, dass *Kim* beginnt. Sie bewegt sich 3 Felder und verbraucht dafür 1 Ausdauer pro Feld. Ihre Bewegung endet neben einem Begebenheitenfeld (lila umkreist) auf dem Kartenteil. Dieses sowie alle anderen Felder um sie herum sind neben ihr und gelten als angrenzend zu ihr.

*Kim* will das angrenzende Begebenheitenfeld aktivieren. Sie zahlt die Aktivierungskosten von 3 Ausdauer und zieht die oberste Erforschen-Begebenheit vom Stapel. Sie führt alle ihre »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus und legt sie offen als erste Karte des Stapels zerstörter Erforschen-Begebenheiten ab. Dies ist nun die »aktuelle Erforschen-Begebenheit«. *Kim* hat damit den Effekt *Erforschen-Begebenheit beschwören* ausgeführt. Für das Aktivieren des Begebenheitenfeldes erhält *Kim* außerdem 1 Essenz. Sie bewegt ihren Essenzmarker daher auf seiner Leiste um 1 nach oben.

Die von *Kim* aufgedeckte Erforschen-Begebenheit war *Moment der Ruhe*. Ab sofort verfügen die Charaktere über ihre passive Fähigkeit: Solange dies die aktuelle Erforschen-Begebenheit ist, kosten das Aktivieren von Begebenheitenfeldern und Öffnen von Truhen 1 Ausdauer weniger. *Kim* platziert einen Zerstörtmarker auf dem Begebenheitenfeld, weil sie es genutzt hat. Es darf nicht mehr aktiviert werden.

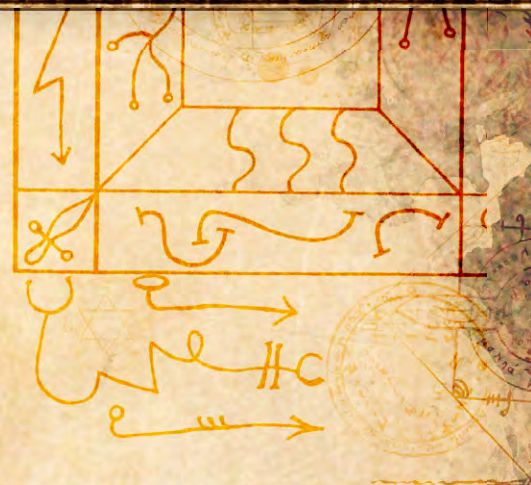
*Kim* verfügt weder über weitere Fähigkeiten, die sie verwenden könnte, noch über Ausdauer. Sie beendet ihren Zug. *Hank* ist an der Reihe.







Hank bewegt sich zunächst 3 Felder diagonal und verbraucht wie Kim 1 Ausdauer pro Feld. Er kommt zunächst neben einer Truhe zum Stehen. Er öffnet sie, was ihn dank der passiven Fähigkeit der aktuellen Erforschen-Begebenheit nur 2 statt wie normalerweise 3 Ausdauer kostet. Für das Öffnen einer Truhe erhält Hank 1 Essenz. Er bewegt die Marker auf seinem Charaktertableau entsprechend. Dann führt er den Effekt *Gegenstand erhalten* aus: Er darf 2 Karten von 2 beliebigen Gegenstandsstapeln (oder beide von demselben) ziehen.



Hank will für das Kommende besser bewaffnet sein und beschließt, 2 Waffen zu ziehen. Er zieht *Schwerer Wurfspieß* und *Gezacktes Karambit*. Er behält den *Schweren Wurfspieß*. Die andere Karte darf er entweder zurück oben auf den Waffenstapel legen oder abwerfen. Er wirft sie ab und legt sie als erste Karte auf den Stapel zerstörter Gegenstände.

Normalerweise würde er einen neuen Gegenstand als nicht ausgerüstet in sein Inventar legen (um 90 Grad gedreht, um dies anzuzeigen) und es würde ihn 3 Ausdauer kosten, ihn auszurüsten und dann nutzen zu dürfen. Aber Hank Horden ist ein **Schläger** und darf daher Waffen sofort als Kernteil ausrüsten. Er legt sie also quer neben sein Charaktertableau. (Jeder Charakterklasse ist eine Gegenstandskategorie zugeordnet, die sie beim Effekt *Gegenstand erhalten* sofort als Kernteil ausrüsten darf.) Dann platziert Hank einen Zerstörtmarker auf der Truhe.

Hank verfügt noch über 1 Ausdauer, die er für eine weitere Bewegung um 1 Feld verbraucht. Da nun keiner der beiden Charaktere mehr handeln kann, endet die Erforschen-Phase.





## ERSCHEINEN-PHASE

Hank und Kim würfeln jeweils, um zu erfahren, ob Monster erscheinen.

Hank würfelt als Erstes mit dem Spielwürfel (W10, wobei „0“ für „10“ steht). Er würfelt eine 3 und damit niedriger als die Vermehrungsstufe von 7 auf dem Szenariotableau. Er senkt die Vermehrungsstufe um 1 auf nun 6. Kim würfelt eine 2. Also senkt sie die Vermehrungsstufe ebenfalls um 1 auf 5. Die beiden hatten in dieser Runde Glück. Es erscheinen keine Monster!

## HORROR-PHASE

Unabhängig von ihrer Charakterzahl würfeln Kim und Hank nur einmal in der Horror-Phase. Sie einigen sich, dass Kim würfeln soll. Sie würfelt eine 5, was gleich der oder höher als die Horrorstufe ist. Damit wird der Effekt *Horror-Begebenheit beschwören* ausgelöst. Dadurch steigt auch die Monsterbedrohung um 1.

Kim erhöht die Monsterbedrohung um 1 und zieht die oberste Horror-Begebenheit. Sie legt sie offen als erste Karte des Stapels zerstörter Horror-Begebenheiten ab. Dies ist nun die aktuelle Horror-Begebenheit.

Kim hat die Karte *Explosiver Übermut* gezogen, deren passiver Effekt an eine Bedingung geknüpft ist. Kim steht neben einem explosiven Fass und erfüllt somit die Bedingung, dass ein beliebiger Charakter neben einem explosiven Fass stehen muss. Daher wird das Fass getroffen und es wird ein normaler Angriff gegen alle Einheiten auf seinen angrenzenden Feldern mit 3 starken Angriffswürfeln ausgeführt (alle Felder um das Fass herum gelten als angrenzend und sind neben dem Fass).







Kim würfelt und addiert die Werte zu einer 6. Das ist deutlich höher als Kims Rüstungswert von 3. Sie verliert 1 Gesundheit und platziert 1 Zerstörtmarker auf dem Fass, um anzuzeigen, dass es bereits getroffen wurde (zerstört ist) und nicht erneut explodieren kann.



Geschickte Charaktere setzen Fässer gezielt für Hinterhalte ein, um einer Horde Monster mit einem gezielten Schuss auf ein Fass den Garaus zu machen.

## MONSTER-PHASE

Jetzt sind die Monster am Zug. Da sich jedoch keine im Spiel befinden, passiert nichts. Die Monster-Phase endet und damit auch die erste Runde des Spiels.



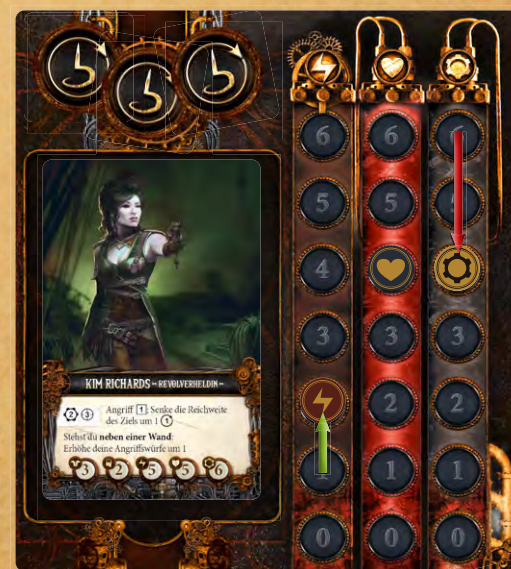
# RUNDE 2

## ERFORSCHEN-PHASE

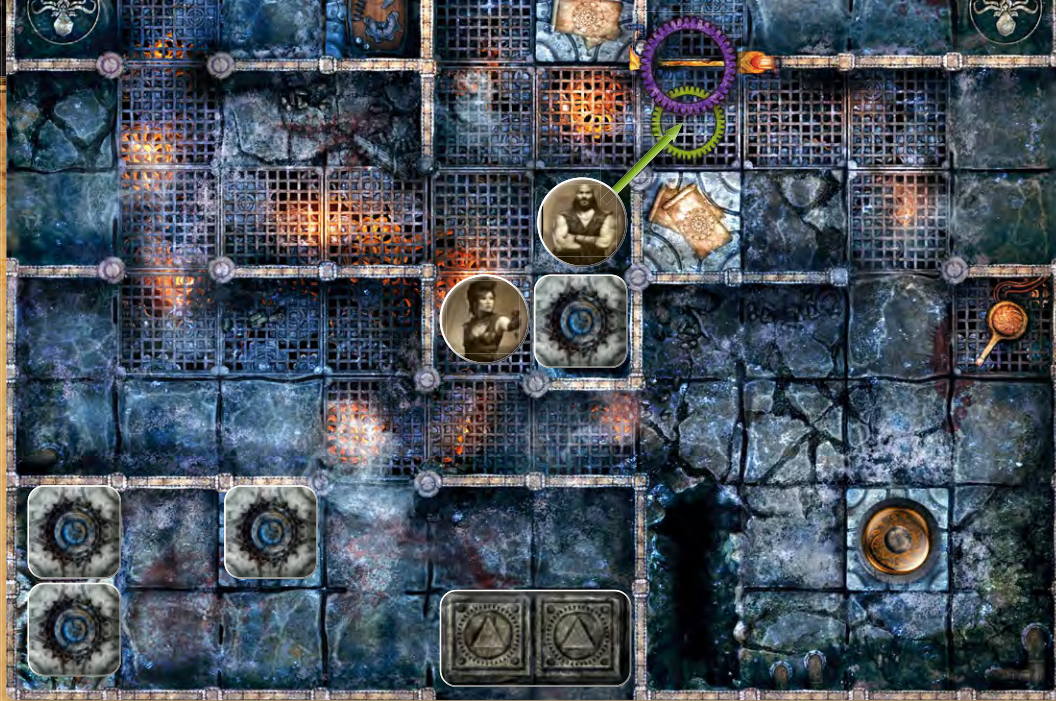
Beide Charaktere setzen ihre Ausdauer auf ihren jeweiligen Maximalwert (Ausgangswert auf der Charakterkarte plus/minus Veränderungen durch Effekte) zurück. Es geht weiter.

Kim soll wieder beginnen. Sie öffnet die angrenzende Truhe für 2 statt 3 Ausdauer, da *Moment der Ruhe* immer noch im Spiel ist. Sie erhält 1 Essenz und führt den Effekt *Gegenstand erhalten* aus. Sie zieht 2 Rüstungsteile, da ihre Charakterklasse **Revolverheldin** Rüstungsteile sofort kostenlos als Kernteil ausrüsten darf. Kim entscheidet sich für den *Verdrängungskörper*, der ihre Rüstung und Willenskraft um die Anzahl der jeweils abgebildeten Symbole dieser Attribute erhöhen wird, sobald sie ihn ausgerüstet hat.

Sie rüstet den *Verdrängungskörper* sofort aus und hat nun 4 Rüstung und 3 Willenskraft. Sie platziert 1 Zerstörtmarker auf der Truhe. Zum Schluss verbraucht sie noch 4 Ausdauer, um sich zu Hank zu bewegen.



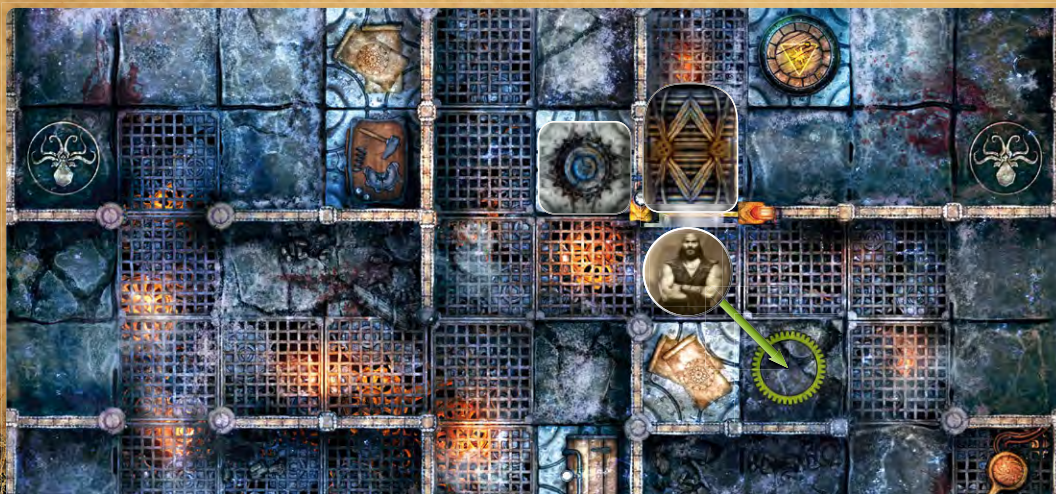
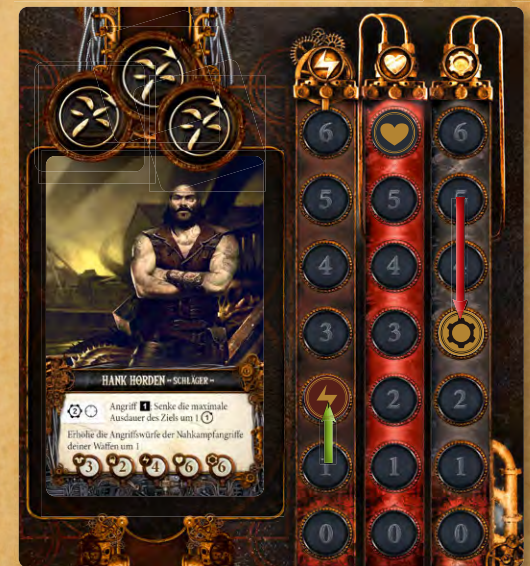




Hank ist an der Reihe. Er verbraucht 1 Ausdauer, um sich neben die Tür und zwischen die beiden Begebenheitenfelder zu bewegen. Er steht nun neben beiden Begebenheitenfeldern. Für 2 Ausdauer (dem *Moment der Ruhe* sei Dank) aktiviert er 1 Begebenheitenfeld. Er erhält 1 Essenz und platziert 1 Zerstörtmarker auf dem Begebenheitenfeld. Dann zieht er eine Erforschen-Begebenheit: *Neue Gewohnheit*. Da sie ein Bindungssymbol (⚙️) zeigt, legt er sie neben seine Charakterkarte. Nun verfügt *Hank* über die aktive und passive Fähigkeit dieser Karte. Mehr dazu später.

*Hank* beschließt, die Tür vorsichtshalber zu schließen. Dafür verbraucht er 2 Ausdauer und stellt eine geschlossene Tür auf die Linie. Dann bewegt er sich für 1 Ausdauer 1 Feld weiter.

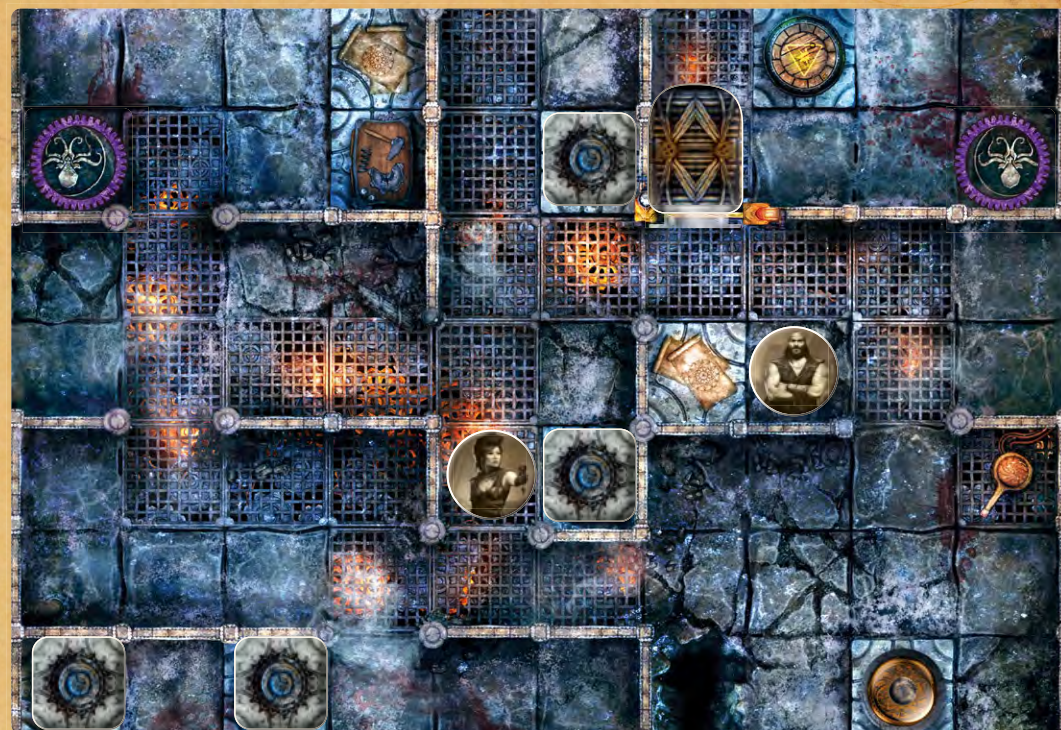
Die Erforschen-Phase ist zu Ende.



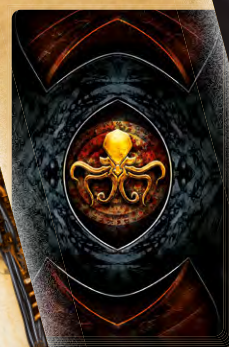


## ERSCHEINEN-PHASE

Hank beginnt und würfelt eine 5, was genau der aktuellen Vermehrungsstufe entspricht. Also führt er den Effekt *Monster erscheint* aus und setzt die Vermehrungsstufe zurück auf den Ausgangswert des aktuellen Kapitels (hier: 7).



Für den Effekt *Monster erscheint* zieht Hank die oberste Karte vom Monsterstapel: die *Mondbestie*. Er legt die Karte als erste Karte der Monsterkette aus und stellt die Figur der Mondbestie auf das zu ihm nächstgelegene Vermehrungsfeld auf seinem Kartenteil. Dann würfelt Kim und sorgt mit ihrem Wurf dafür, dass *Sarall* erscheint. Sie legt seine Karte ans Ende der Monsterkette und führt dieselben Schritte aus wie Hank. Sie stellt *Sarall* auf das Vermehrungsfeld ganz links, da es das zu ihr nächstgelegene ist.







## HORROR-PHASE

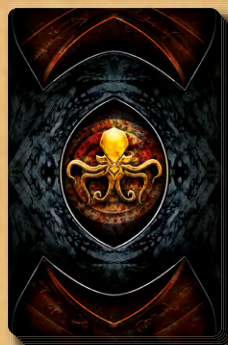
Kim führt wieder den Horrorwurf aus und hat Glück: Sie würfelt eine 1. Es kommt also keine neue unerfreuliche Horror-Begebenheit ins Spiel. Dafür senkt Kim die Horrorstufe um 1 auf nun 3.

## MONSTER-PHASE

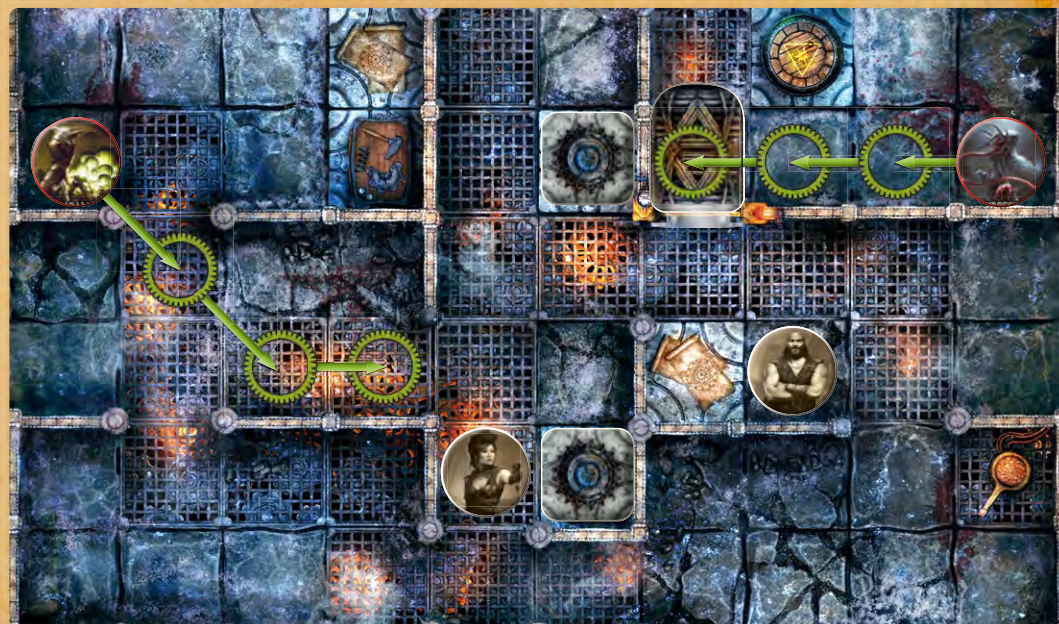
Nun sind die Monster am Zug. Bis auf Essenz verfügen sie über dieselben Attribute wie die Charaktere und nutzen diese auch auf dieselbe Weise.

Die *Mondbestie* ist das erste Monster in der Kette und agiert somit zuerst. Sie hat 5 Ausdauer und verbraucht zunächst 1, um sich *Hank* zu nähern, denn sie will ihre Fähigkeiten einsetzen. Obwohl die *Mondbestie* über eine Fähigkeit mit Reichweite verfügt, darf sie sie nicht verwenden, da sie wegen der Wand und der geschlossenen Tür keine Sichtlinie zu einem Charakter hat. Also bewegt sie sich weiter bis neben die Tür und hat so insgesamt 3 Ausdauer verbraucht. Da die übrigen 2 Ausdauer nicht reichen, um die Tür zu zerstören, beendet die *Mondbestie* ihren Zug.

Es folgt *Sarall*, der 3 Ausdauer verbraucht, um sich auf dem kürzesten Weg neben *Kim* zu bewegen. Da er nun nicht mehr über genügend Ausdauer für einen Angriff verfügt, beendet er seinen Zug. Da es keine weiteren Monster in der Monsterkette gibt, endet die Runde und die Charaktere sind wieder am Zug.



MONSTERKETTE >





# RUNDE 3

## ERFORSCHEN-PHASE

*Kim* handelt wieder als Erste. Sie nutzt ihre aktive Fähigkeit: einen Angriff mit 1 schwachen Angriffswürfel gegen einen Feind in Reichweite 3 für 2 Ausdauer. Da der Angriff nicht magisch ist, gilt er als normal. Daher blockt *Sarall* mit seinem Rüstungswert.

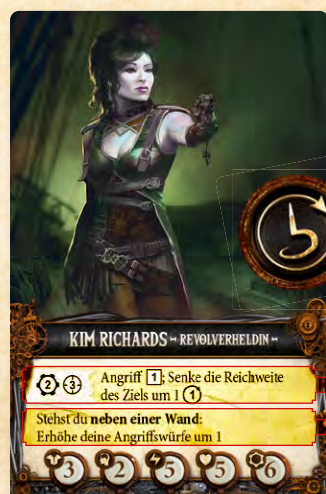
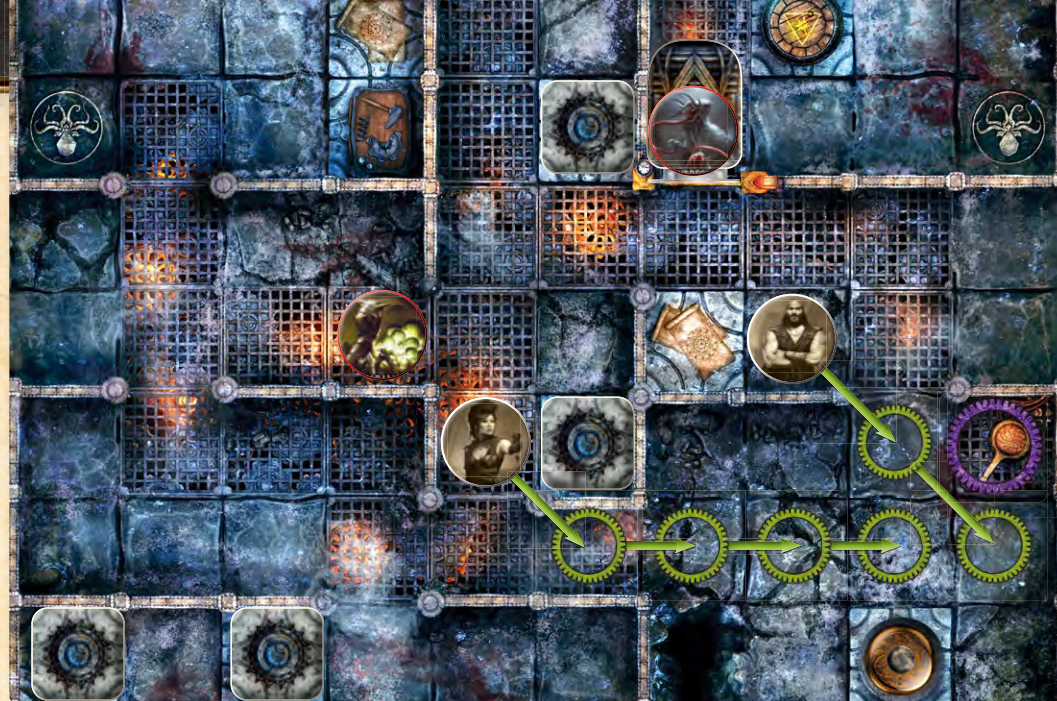
*Kim* würfelt eine 2, was bei *Saralls* Rüstung von 3 nicht reichen würde, um ihn zu treffen. *Kim* verfügt jedoch auch über eine passive Fähigkeit, die ihre Angriffswürfe um 1 erhöht, falls sie sich neben einer Wand befindet. Das ist der Fall und so reicht Kims Wurf, um *Sarall* zu treffen. Sie legt 1 Wundenmarker auf seine Karte, um anzuzeigen, dass er 1 Gesundheit verloren hat und verwundet ist.

*Kims* Fähigkeit, mit der sie angegriffen hat, hat einen andauernden Effekt: Er senkt unabhängig vom Ergebnis des Angriffs die Reichweite ihres Ziels für den Rest der Runde um 1. Um anzuzeigen, dass *Kim* ihre Fähigkeit mit diesem Effekt verwendet hat, legt sie 1 ihrer Charaktermarker auf ihre Charakterkarte. (Da *Sarall* jedoch über keine Fähigkeiten mit Reichweite verfügt, beeinträchtigt ihn der andauernde Effekt nicht.)

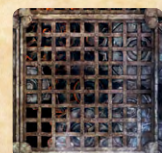
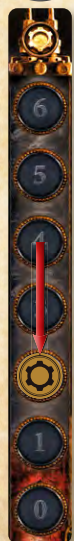
Dann bewegt sich *Kim* noch für insgesamt 4 Ausdauer von *Sarall* weg.

*Hank* bewegt sich neben das Kapitelfeld und den Fallenauslöser. Er aktiviert für 2 Ausdauer den Fallenauslöser und platziert 1 Zerstörtmarker darauf. Er führt den Effekt *Fallen auslösen* aus. Dies führt zu einem Angriff mit 3 starken Angriffswürfeln gegen alle Einheiten, die auf einem Fallengebiet auf *Hanks* Kartenteil stehen.

Da sich sowohl die *Mondbestie* als auch *Sarall* auf einem Fallengebiet auf *Hanks* Kartenteil befinden, werden beide angegriffen. *Hank* würfelt eine 4, was gleich dem oder höher als der Rüstungswert von beiden ist. Somit werden beide Monster getroffen.

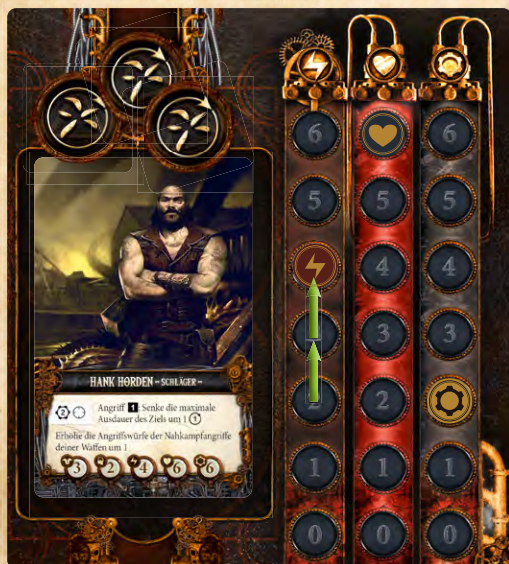


+1





Da beide Monster nur noch 1 Gesundheit haben, werden sie beide zerstört. *Hank* entfernt sie triumphierend aus dem Spiel und legt ihre Karten als erste Karten auf den Stapel der zerstörten Monster. Für jedes zerstörte Monster erhält er 1 Essenz.



Die *Mondbestie* war zwar geisterhaft, weil sie neben einer Wand stand, und durfte daher nicht anvisiert werden, aber geisterhafte Einheiten sind nicht vor ungezielten, indirekten Fähigkeiten geschützt. Der Effekt *Fallen auslösen* erfordert kein Ziel und konnte die *Mondbestie* daher indirekt betreffen.

*Sarall* verfügt über eine Fähigkeit mit Bedingung, die bei seiner Zerstörung erfüllt ist. Der Effekt wird also ausgeführt. Zum Glück steht *Kim* jedoch nicht mehr neben *Sarall*.

*Hank* beschließt, für seine letzte Ausdauer keine Aktion mehr auszuführen, und passt.

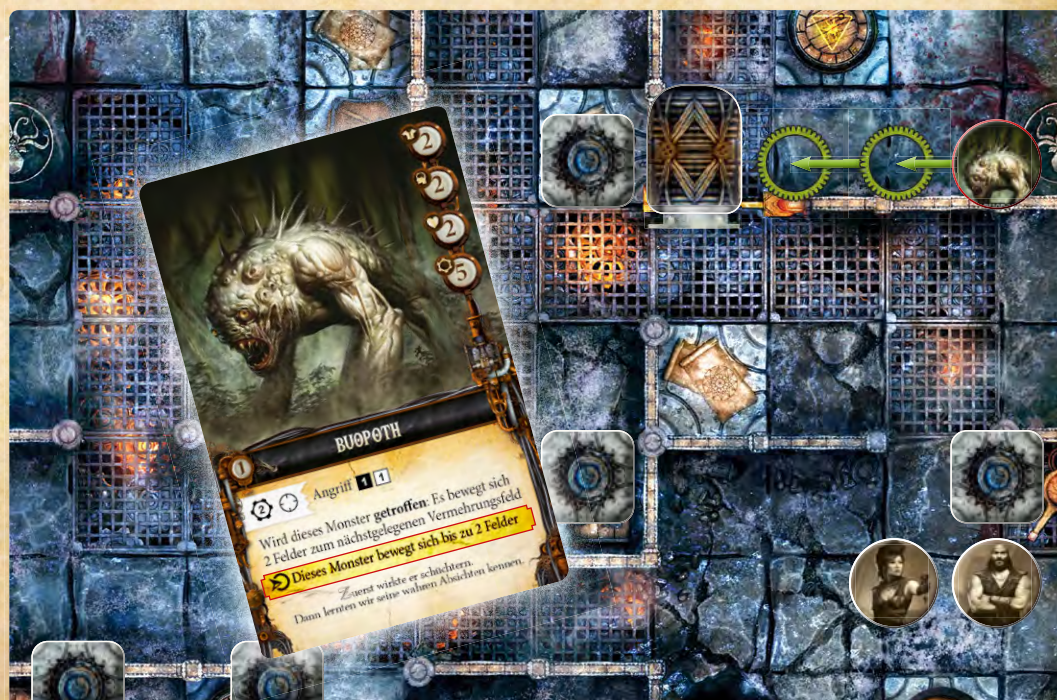


## ERSCHEINEN-PHASE

*Hank* würfelt mit einer 3 glücklich und senkt lediglich die Vermehrungsstufe um 1.

*Kim* würfelt eine 0 – also eine 10! *Kim* zieht also 1 neues Monster: *Buopoth*. Sie stellt ihn auf das von ihr aus nächstgelegene Vermehrungsfeld. Außerdem setzt sie die Vermehrungsstufe auf dem Szenariotableau zurück auf ihren Ausgangswert.

Dann wird die »Spiel betreten«-Fähigkeit von *Buopoth* ausgeführt: Er bewegt sich 2 Felder auf die Charaktere zu.





## HORROR-PHASE

Die beiden vermässeln den Horrorwurf. Sie erhöhen die Monsterbedrohung um 1 und ziehen 1 Horror-Begebenheit. Diese ersetzt als neue aktuelle Horror-Begebenheit die bisherige auf dem Stapel der zerstörten Horror-Begebenheiten. Ab sofort verfügen alle Monster über die Fähigkeit von *Abscheulicher Schrei*. Damit dürfen sie für 3 Ausdauer einen magischen Angriff mit 2 starken Angriffswürfeln und Reichweite 3 gegen einen beliebigen Charakter ausführen.



## MONSTER-PHASE

*Buopoth* bewegt sich 1 Feld, sodass die Tür eine der Begrenzungen seines Feldes ist. Denn nur so und nicht diagonal zu ihr darf er mit ihr interagieren.

Die Tür zu öffnen, kostet Charaktere 2 Ausdauer. *Buopoth* muss jedoch den Regeln für wilde Monster folgen und daher die Tür mit seinen verbliebenen 4 Ausdauer zerstören. Die geschlossene Tür wird entfernt und durch einen Türmarker (zerstört) ersetzt.



# RUNDE 4

## ERFORSCHEN-PHASE

*Kim* entfernt den Charaktermarker von ihrer Charakterkarte und legt ihn zurück zu ihrem Tableau, da der andauernde Effekt aus der letzten Runde nun vorbei ist.

*Hank* beginnt und aktiviert das Kapitelfeld für 3 Ausdauer und 3 Essenz. Da *Kim* neben ihm oder dem Kapitelfeld steht, darf sie als unterstützender Charakter mit ihrer Essenz beitragen, die Kosten zu bezahlen, und entweder die gesamten oder einen Teil der Essenzkosten zahlen. Hier zahlen *Hank* 2 und *Kim* 1 Essenz.

*Hank* platziert 1 Zerstörtmarker auf dem Kapitelfeld. Er dreht die aktuelle Kapitelfeldkarte um, legt sie auf den oberen Bereich des Szenariotableaus und schlägt so das nächste Kapitel auf. Dann platziert er die hölzernen Marker für die Vermehrungs- und Horrorstufe auf ihren neuen Ausgangswerten.

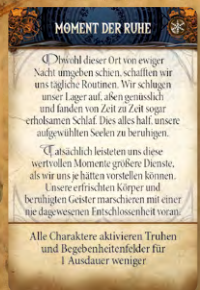


Da das neue Kapitel über eine »Spiel betreten«-Fähigkeit verfügt, führen *Kim* und *Hank* diese aus und bewegen sich jeweils 2 Felder in Richtung Kartenteilübergang. Danach geht die Erforschen-Phase weiter.





Hank verfügt noch über 3 Ausdauer. Er verbraucht 2 davon, um ein neues Kartenteil zu entdecken. Er zieht 1 vom Kartenteilstapel und legt es so an sein Kartenteil, dass das Richtungssymbol neben ihm liegt. Dann macht er einen letzten Schritt auf das neue Kartenteil und wagt sich tiefer vor ins Labyrinth.



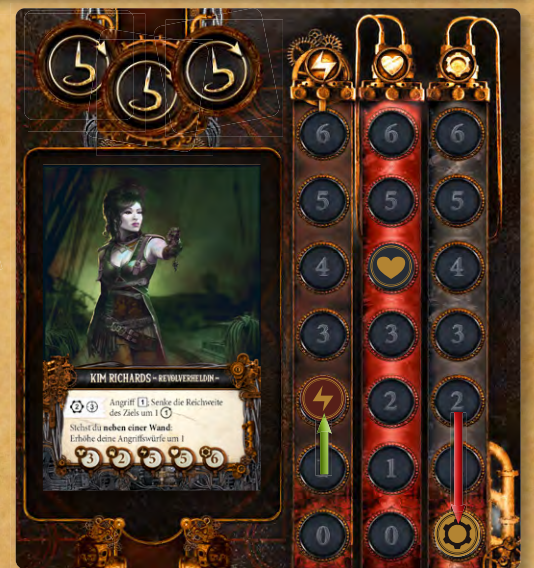
Kim bewegt sich neben die Truhe auf dem neuen Kartenteil und öffnet sie dank der immer noch aktuellen Erforschen-Begebenheit für nur 2 Ausdauer. Sie erhält 1 Essenz und platziert 1 Zerstörmarker auf der Truhe. Sie zieht 2 Rüstungsteile: *Caligamuris* und ein *Lederhalfter*.

Beim Öffnen einer Truhe dürfen Charaktere ihren neuen Gegenstand sofort ausrüsten, sofern er zu der Kategorie gehört, die ihrer Charakterklasse zugeordnet ist. Haben sie bereits ein Kernteil dieser Kategorie ausgerüstet, dürfen sie dies zunächst (zusammen mit allen Verbesserungen und Ausbauten) ablegen (zu ihren nicht ausgerüsteten Gegenständen).



Die Effekte *Gegenstand ausbauen* und *Gegenstand verbessern* sind nicht Teil des Effektes *Gegenstand erhalten*. Kim legt die *Caligamuris* in ihr Inventar und das *Lederhalfter* zurück auf seinen Gegenstandsstapel.

*TIPP:* Da Kim eine Revolverheldin ist, hätte sie die *Caligamuris* sofort als neues Kernteil ausrüsten dürfen. Sie hätte dafür jedoch ihren *Verdrängungskörper* ablegen müssen.







## ERSCHEINEN-PHASE

Kim und Hank würfeln beide hoch. So erscheint durch Kims Wurf K'Thun und durch Hanks Wurf Mi-Go. Wäre Hank auf dem ersten Kartenteil geblieben, würde Mi-Go dort erscheinen. Doch so erscheinen beide Monster auf dem jeweils zu Kim und Hank nächstgelegenen Vermehrungsfeld auf dem neuen Kartenteil.

K'Thun erscheint zuerst auf Kims nächstgelegenen Vermehrungsfeld. Dann erscheint Mi-Go auf demselben Feld, da es auch Hanks nächstgelegenes ist. Da das Feld durch K'Thun besetzt ist, wird Mi-Go auf einem beliebigen begehbaren Feld neben dem Vermehrungsfeld platziert. Kim und Hank bestimmen, auf welchem.

## HORROR-PHASE

Kim und Hank haben das Glück auf ihrer Seite und ihr Wurf ist niedrig genug, um keine Horror-Begebenheit zu beschwören. Sie senken daher die Horrorstufe um 1.

## MONSTER-PHASE

Mit 3 Monstern im Spiel gibt es hier viel zu tun. Es beginnt Buopoth als Erster in der Kette mit seinem Zug. Er verbraucht 1 Ausdauer, um sich auf Hank zuzubewegen. Um seine Nahkampffähigkeit verwenden zu dürfen, müsste sich Buopoth noch weiter auf Hank zubewegen. Da Monster jedoch immer die aktiven Fähigkeiten von Horror-Begebenheiten den eigenen vorziehen, verwendet er die Fernkampffähigkeit von Abscheulicher Schrei.



Buopoth würfelt für diesen magischen Angriff eine 2. Damit ist sein Angriffswurf gleich Hanks Willenskraft. Buopoth trifft also und Hank verliert 1 Gesundheit. Da Buopoth nicht über ausreichend Ausdauer verfügt, um weitere Fähigkeiten zu verwenden, bewegt er sich mit seiner restlichen Ausdauer dichter zu Hank.

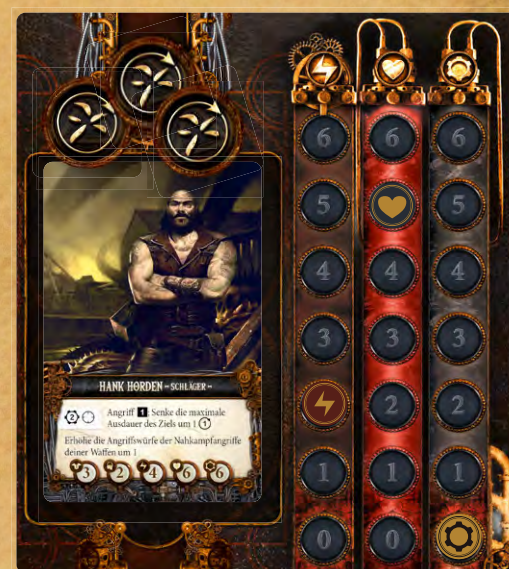
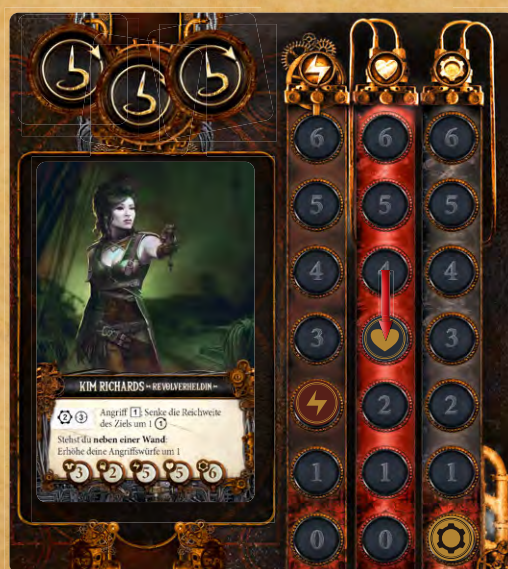


Es folgt *K'Thun*. Er verbraucht 1 Ausdauer, um seine aktive Fähigkeit zu verwenden, da er nicht über ausreichend Ausdauer für *Abscheulicher Schrei* verfügt. Seine Fähigkeit erfordert kein bestimmendes Ziel. Also betrifft sie sein ganzes Kartenteil. Da es dort momentan keine verwundeten Monster gibt, greift *K'Thun* *Kim* und *Hank* an, da beide auf seinem Kartenteil sind. Er würfelt und wendet das Ergebnis auf beide Charaktere an.

Der Wurf ist eine 1 und beide Charaktere entgehen dank ihrer höheren Willenskraft einem Treffer. (*Hank* hat 2 und *Kim* wegen ihres Rüstungsteils 3.)

Nun ist *Mi-Go* am Zug. Er ist gleichweit von *Kim* und *Hank* entfernt. Er greift *Kim* an, weil sie die niedrigere Gesundheit hat, und verwendet dafür *Abscheulicher Schrei*.

*Kim* verliert 1 Gesundheit, da der Angriffswurf genau ihrer Willenskraft entspricht („Gleich reicht!“). Da *Mi-Gos* verbliebene Ausdauer nicht für einen weiteren Angriff ausreicht, bewegt es sich dichter zu *Kim*, weil sie immer noch die niedrigere Gesundheit hat, und beendet seinen Zug. Zeit für die Charaktere, zurückzuschlagen!





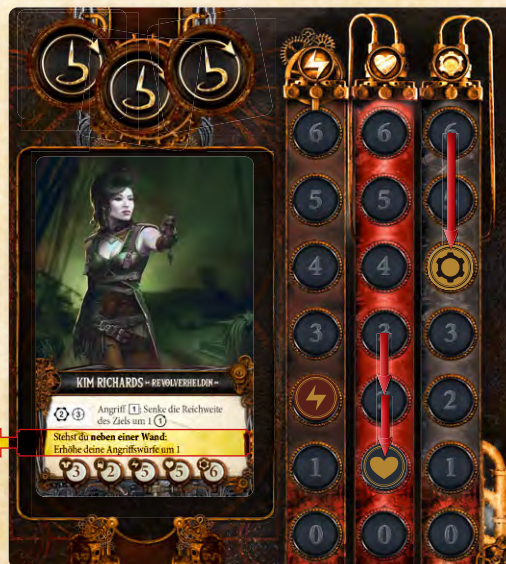
# RUNDE 5

## ERFORSCHEN-PHASE

Kim und Hank sind sich einig, dass sie das aktuelle Kapitel abschließen und vorankommen wollen. Um das nächste Kapitel aufzuschlagen, müssen sie der Anweisung auf der Kapitelkarte folgen und die 2. Fähigkeit von oben 4-mal verwenden. Kim verwendet die Fähigkeit 2-mal und verliert für jedes Mal 1 Gesundheit. Dann legt sie 2 Zählmarker auf die Kapitelkarte.



+1



Mit nur noch 1 Gesundheit will Kim danach für 2 Ausdauer *Mi-Go* mit ihrer aktiven Fähigkeit angreifen.

Da sie sich neben einer Wand befindet, darf sie ihren Würfelwurf von 2 um 1 erhöhen. Mit dem Ergebnis von 3 trifft sie.



Wann immer ein Monster getroffen wird und Gesundheit verliert, wird ein Wundenmarker auf seine Karte gelegt, bis es durch einen Angriff zerstört wird.

Kim bezweifelt, dass sie noch einmal Glück beim Würfeln hat, und überlässt Hank den Rest. Sie verbraucht 3 Ausdauer, um den Effekt *Neu ausrüsten* auszuführen. Sie darf jetzt *Caligamuris* als Kernteil ausrüsten und dann mit dem *Verdrängungskörper* ausbauen. Damit erhöhen nun die Attributsymbole beider Gegenstände ihre Rüstung und Willenskraft und sie darf von beiden die Fähigkeiten verwenden.

Mit ihrer letzten Ausdauer bewegt sie sich 1 Feld.







Jetzt ist es an *Hank*. Er entscheidet sich, 1 Gesundheit zu verlieren, um die 1. Kapitel-fähigkeit zu verwenden. So kann er sich neben *Mi-Go* und das Vermehrungsfeld bewegen. Dort verbraucht er 3 Ausdauer für den Effekt *Vermehrungsfeld versiegeln*. Da sich *Hank* neben dem Vermehrungsfeld und *Kim* sich neben ihm befindet, darf *Kim* als unterstützender Charakter Essenz beitragen, um die Kosten von 4 Essenz für den Effekt zu bezahlen. Hier teilen *Hank* und *Kim* sich die Kosten.



Durch das Versiegeln senkt *Hank* die Monsterbedrohung um 1 und zerstört *K'Thun*, da sich dieser auf dem Vermehrungsfeld befindet. Weil *Hank* *K'Thun* zerstört hat, erhält er 1 Essenz. Dann platziert *Hank* 2 Zerstörtmarker auf dem Vermehrungsfeld und führt schließlich den Effekt *Kapitel erleuchten* aus. Dazu platziert er 1 Lichtmarker auf dem Kapitelfeld.



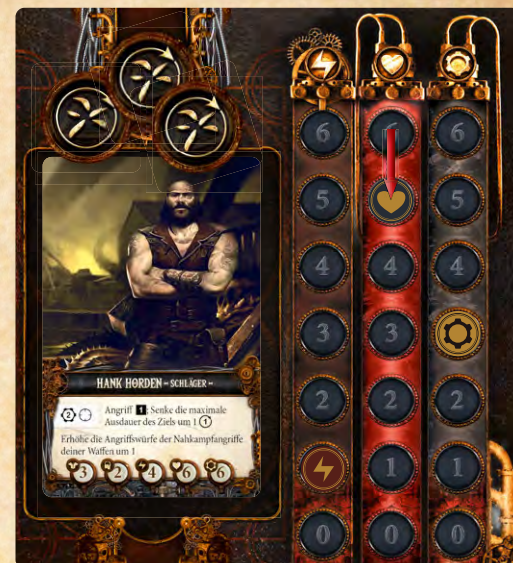
Jetzt können keine Monster mehr auf dem versiegelten Vermehrungsfeld erscheinen. Zudem kostet es nur noch 1 Ausdauer, das nun erleuchtete Kapitelfeld zu aktivieren, statt 3 Ausdauer und 3 Essenz. Ein sehr erfolgreicher Zug!

*Hank* will nun *Mi-Go* mit seinem *Schweren Wurfspieß* angreifen. Er kann dafür entweder für 2 Ausdauer den Nahkampfangriff mit 3 schwachen Angriffswürfeln verwenden (obere Fähigkeit) und aufgrund seiner Charakterfähigkeit sein Wurfergebnis um 1 erhöhen. Oder er verwendet den Fernkampfangriff (untere Fähigkeit), muss danach aber den *Schweren Wurfspieß* ablegen (zu seinen nicht ausgerüsteten Gegenständen).

Jedwede Vorsicht vergessend entscheidet sich *Hank* für den Fernkampfangriff für 2 Ausdauer und legt die Waffe ab. Dann würfelt er 2 schwache und 2 starke Angriffswürfel.

Sein Ergebnis von 2 ist erschreckend niedrig und weniger als *Mi-Gos* Rüstungswert von 3.

*Hank* entschließt sich, seine 1 Essenz zu verlieren, um seinen Angriffswurf um 1 zu erhöhen und so *Mi-Go* zu töten – sowie dann 1 Essenz zurückzuerlangen. Da *Mi-Go* zerstört wurde, ist die Bedingung für seine passive Fähigkeit erfüllt und der Effekt wird ausgeführt: *Hank* beschwört eine Erforschen-Begebenheit.



+1





Hank zieht *Von Herzen*. Diese Begebenheit verfügt über eine »Spiel betreten«-Fähigkeit, die 2 Gesundheit eines Charakters wiederherstellt. Er legt sie auf den Stapel der zerstörten Erforschen-Begebenheiten und macht sie so zur neuen aktuellen Erforschen-Begebenheit. Da *Von Herzen* weder aktive oder passive Fähigkeiten hat, sollten *Kim* und *Hank* bald eine neue Erforschen-Begebenheit beschwören! Die Charaktere entscheiden, dass *Hank* den Gesundheitsschub erhalten soll, da er keine Rüstungsteile besitzt, die seine Verteidigung stärken.

Seine neu gewonnene Gesundheit will *Hank* gleich wieder opfern, um das nächste Kapitel aufzuschlagen. Er verliert 2 Gesundheit und platziert 2 weitere Zählmarker auf der Kapitelkarte.



Wie auf der Kapitelkarte angegeben, müssen die Charaktere die zweite Fähigkeit von oben 4-mal verwenden, um den Effekt ausführen zu dürfen. Sofort nach dem 4. Mal führen sie den Effekt *Schlage das nächste Kapitel auf* aus. Die Charaktere beginnen jetzt Kapitel 3!

*Hank* dreht die Kapitelkarte um und legt sie auf den oberen Bereich des Szenariotableaus. Er setzt die Marker für die Vermehrungs- und Horrorstufe auf die neuen Ausgangswerte. Dann führt er die »Spiel betreten«-Fähigkeit des 3. Kapitels aus: Er mischt die Gegenstände der Stufe 2 in ihre entsprechenden Stapel. Danach geht das Spiel weiter.

*Hank* verbraucht seine letzte Ausdauer, um sich in Richtung des Kapitelfeldes zu bewegen. Die Erforschen-Phase endet.





# ENDE...?

Wie wird die Expedition für *Kim* und *Hank* ausgehen? Erwartet sie ein grandioser Triumph oder bodenlose Verzweiflung?

Nachdem ihr nun die grundlegenden Mechaniken von *Machina Arcana* verstanden habt, könnt ihr das Abenteuer der beiden fortsetzen oder ein eigenes beginnen. So oder so werden sich die Großen Alten durch euch in ihren Plänen nicht stören lassen ... zumindest nicht beim ersten Versuch!

Lest nun die komplette Spielanleitung. Dort findet ihr alle Aufbauschritte im Detail, um *Machina Arcana* zu spielen. Außerdem werden dort alle weiteren Regeln erklärt, die hier nicht erwähnt wurden, zu:

- ♦ Gruben, Werkbanken und Ladestationen.
- ♦ Stoßen/Ziehen.
- ♦ Allen Fähigkeiten und Effekten.
- ♦ Variationen im Schwierigkeitsgrad.
- ♦ Und vielen anderen Möglichkeiten und Feinheiten.

## WOHLAN, AUF ZU NEUEN ABENTEUERN IN DER MACHINA ARCANA!



### SOUNDTRACK

*Schaffe Atmosphäre und tauche ein in diese Welt.*

<https://bit.ly/3hqSkDG>



### MATERIALDATENBANK

*Eine komplette Übersicht mit allen Karten und Komponenten von *Machina Arcana*.*

<http://machinaarcana.com/cards.html>



### FACEBOOK-GRUPPE

*Tausche dich mit uns aus und diskutiere neue Ideen.*

[facebook.com/groups/MachinaArcanaGroup](https://facebook.com/groups/MachinaArcanaGroup)



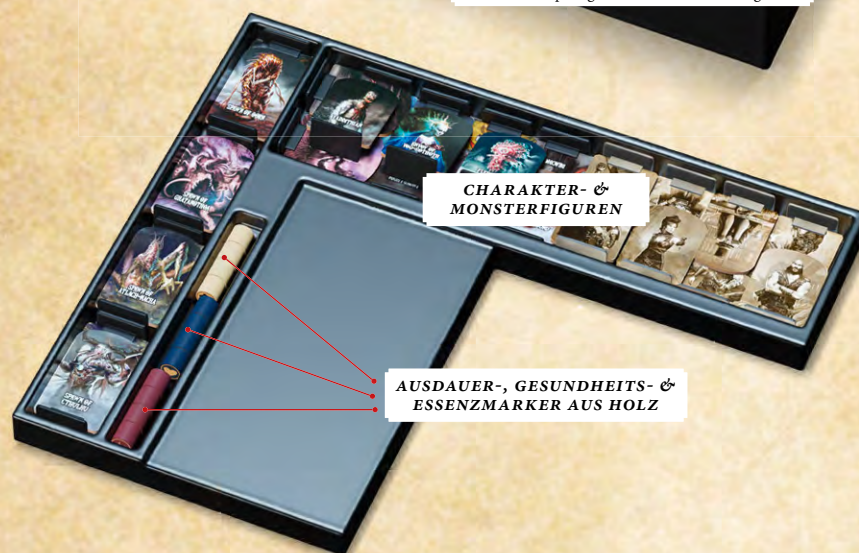
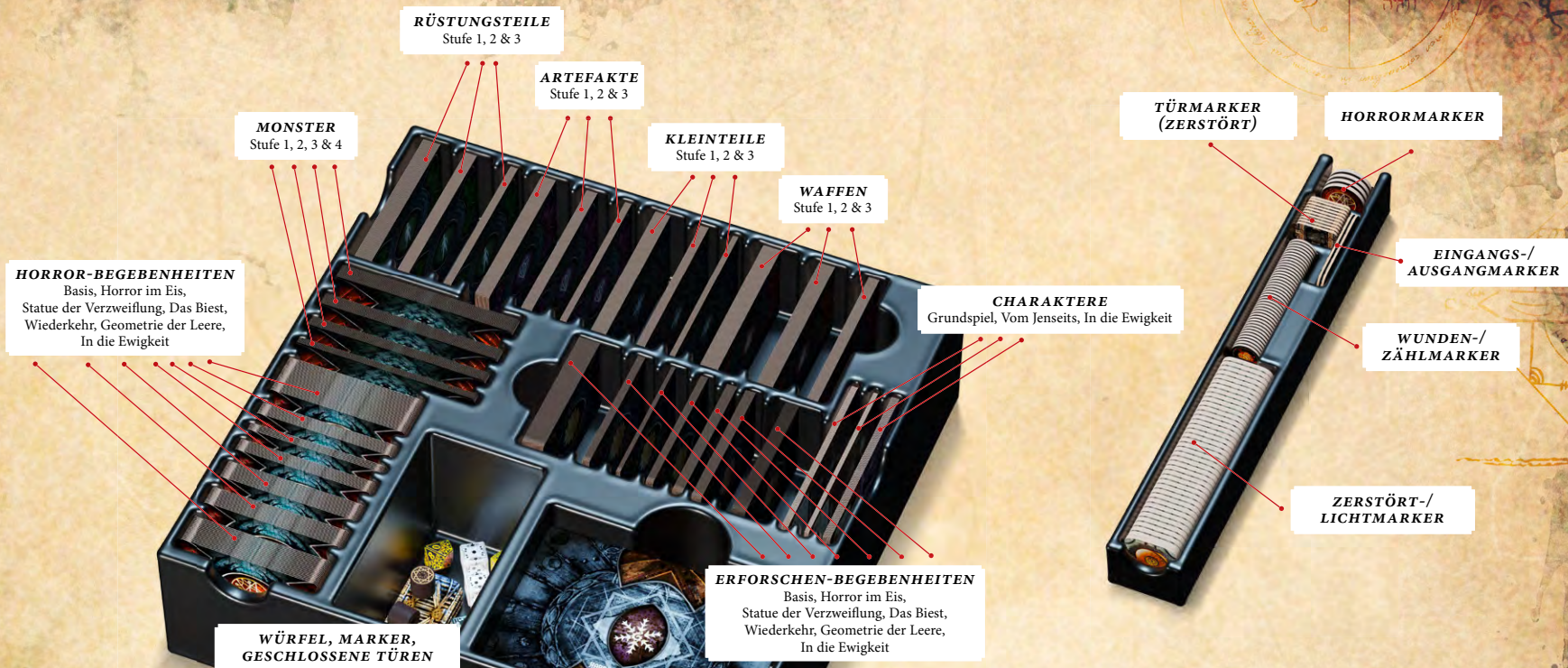
### OFFIZIELLER YOUTUBE-KANAL

*Hier findest du hilfreiche Videos, Playthroughs sowie Tipps & Tricks zum Spiel.*

<https://www.youtube.com/MachinaArcanaGame>







## AUFBEWAHRUNG DES SPIELMATERIALS





