



# SPIELANLEITUNG

3.0



# IMPRESSUM

AUTOR  
Juraj Bilić

KÜNSTLERISCHE LEITUNG  
Aleksandra Bilić

ILLUSTRATION  
Jakub Bazyluk, Karin Bogdanić, Nele Diel  
Sebastian Jacobino, Stefan Koidl, Max Kostin  
Igor Krstić, Marek Madej, Kristian Pavlin, Damir Podhraški

SPIELPLANDESIGN  
Black Scrolls Games

GRAFIKDESIGN  
Aleksandra Bilić

SCHACHTEL-INLAY  
Matt Healey

TEXTE  
Juraj Bilić, Curtis James Coffey, Paul Barrett  
Andrew Lennon, Daniel Monan, Kristian Pavlin

SPIELANLEITUNG  
Juraj Bilić, Danny Bartel, Frank Calcagno, Ulrich Thomas, Isabel Thomas

TEXTBEARBEITUNG  
Andrew Lennon, Mike Malley, Sofia Pavlin, David J Thomas

SPIELREPRÄSENTANZ  
Jayce Fornstrom

DEUTSCHE AUSGABE  
Übersetzung und Lektorat: Manuela Fendt, Lisa Prohaska, Veronika Winter (Board Game Circus)

Copyright 2021. Adreama Games, Inc. USA. Alle Rechte vorbehalten.

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



# SPIELÜBERBLICK

Machina Arcana ist ein kooperatives Horror-Brettspiel in einem Steampunk-Setting für 1 bis 4 Personen. Ihr nehmt darin die Rollen von **Forscherinnen und Forschern** ein. Als solche ist euer Verstand stark genug, dem Sog der Dunkelheit zu widerstehen – und gleichzeitig seid ihr verrückt genug, diese Dunkelheit bekämpfen zu wollen. Ihr nehmt an einer risikoreichen Expedition teil, die euch tief in einen alten, unterirdischen Komplex unbekannter Herkunft führt.

**Monster**, angelehnt an den Cthulhu-Mythos, erwarten gierig eure Expedition, um eure Leiber auszuweiden und zu verschlingen.

Je mehr **Kartenteile** ihr erkundet, desto mehr Blut wird fließen. Ihr werdet auf seltsame Mechanismen und Fallen stoßen, die euch an den Rand der Verzweiflung treiben, während ihr ihnen ausweicht und Monster bekämpft.

Es gibt unterschiedliche Kategorien von **Gegenständen**, die ihr finden und ausrüsten könnt. Hier entfaltet sich das Steampunk-Konzept und ihr habt vielfältige Möglichkeiten, eure Ausrüstung zu verbessern und auszubauen.

Auf eurer unheilvollen Reise erlebt ihr die unterschiedlichsten **Begebenheiten**, löst andauernde Effekte aus, erledigt die eine oder andere Aufgabe nebenbei... und versucht, am Leben zu bleiben!

Die Schrecken warten nicht untätig. Sie stellen sich euch mit ihren verschlagenen Plänen entgegen, um euch aufzuhalten.

Die Geschichte ist in **Szenarien** unterteilt. Jedes Szenario ist ein eigenständiges Spiel mit mehreren **Kapiteln**, die ihr abschließen müsst, um das jeweilige **Finale** zu erreichen – ein Endkampf, der entscheidet, ob das Verderben die Oberhand gewinnt.

Das Spiel endet nicht, falls ein Charakter stirbt. Ist dein Charakter tot, übernimmst du die Kontrolle über die Monster und dein neues Ziel ist es, mit ihnen alle Angehörigen der Expedition auszulöschen!

In diesem Spiel muss niemand die Spielleitung übernehmen und es gibt auch keine zusätzlichen Regeln für unterschiedlich große Forschungsteams. Dauer und Schwierigkeitsgrad des Spiels lassen sich nach euren Wünschen anpassen.

## RUNDENÜBERBLICK

Ihr spielt über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus 4 verschiedenen, aufeinanderfolgenden Phasen:

### ERFORSCHEN-PHASE

In der Reihenfolge eurer Wahl führt ihr nacheinander euren **Zug** aus. Nutzt ihn weise, um zu gewinnen – oder wenigstens diese Runde zu überleben.

### ERSCHEINEN-PHASE

Für jeden Charakter im Spiel besteht die Chance, dass ein neues Monster **erscheint**.

### HORROR-PHASE

Es kann passieren, dass das Spiel eine seiner fürchterlichen Begebenheiten **beschwört**.

### MONSTER-PHASE

Monster agieren in der Reihenfolge der **Monsterkette**, die sich bildet, wenn neue Monster erscheinen.

Nähere Informationen zu den 4 Phasen unter »Spielablauf« S.11.

## WIE IHR DAS SPIEL GEWINNT

Hat das Szenario ein Finale, müsst ihr dessen Siegbedingung erfüllen.

Hat das Szenario kein Finale, müsst ihr das Kapitel mit dem Effekt *Sieg* abschließen.

Ihr Überlebenden teilt euch den Sieg, während die Toten für alle Ewigkeit in der Dunkelheit bleiben.

## WIE IHR DAS SPIEL VERLIERT

Der Tod eurer Charaktere ist permanent. Ihr habt also das Spiel verloren, sobald alle gestorben sind.

Falls ihr im Finale die Bedingungen für eine Niederlage erfüllt, habt ihr ebenfalls verloren.





# SPIELMATERIAL

## INHALT DER SCHACHTEL

### KARTEN



8 CHARAKTERE



29 MONSTER



32 BASIS-  
ERFORSCHEN-  
BEGEBENHEITEN



32 BASIS-  
HORROR-  
BEGEBENHEITEN

### GEGENSTANDSKARTEN



51 WAFFEN



40 RÜSTUNGSTEILE



35 ARTEFAKTE



30 KLEINTEILE

### TABLEAUS UND SPIELPLANTEILE



4 CHARAKTERTABLEAUS



1 SZENARIOTABLEAU



10 DOPPELSEITIGE KARTENTEILE

### WÜRFEL



3 STARKE  
ANGRIFFSWÜRFEL  
(W6)



3 SCHWACHE  
ANGRIFFSWÜRFEL  
(W6)



1 LADEWÜRFEL  
(W6)



1 SPIELWÜRFEL  
(W10)



## MARKER & FIGUREN



8 CHARAKTERE



29 MONSTER



12 CHARAKTERMARKER



4 HORRORMARKER



34 WUNDEN-/ZÄHLMARKER



4 ESSENZMARKER  
AUS HOLZ



4 AUSDAUERMARKER  
AUS HOLZ



4 GESUNDHEITSMARKER  
AUS HOLZ



56 ZERSTÖRT-/LICHTMARKER



10 TÜRMARKER  
(ZERSTÖRT)



12 GESCHLOSSENE  
TÜREN



2 EINGANGS-/AUSGANGSMARKER



1 MONSTERSTUFEMARKER  
AUS HOLZ



3 MARKER AUS HOLZ FÜR MONSTER-  
BEDROHUNG / VERMEHRUNGSSTUFE  
/ HORRORSTUFE

### SZENARIO I (HORROR IM EIS)

12 Kapitelkarten

11 Erforschen-Begebenheiten

11 Horror-Begebenheiten

1 Finale-Kartenteil



### SZENARIO II (STATUE DER VERZWEIFLUNG)

10 Kapitelkarten

6 Erforschen-Begebenheiten

6 Horror-Begebenheiten

1 Finale-Kartenteil



### SZENARIO III (DAS BIEST)

13 Kapitelkarten

11 Erforschen-Begebenheiten

11 Horror-Begebenheiten

1 Finale-Kartenteil





# MATERIALÜBERBLICK

## CHARAKTERKARTE



- 1 - Name und Klasse
- 2 - Fähigkeiten (siehe »Fähigkeiten« S. 23)
- 3 - Attribute (siehe »Attribute« S. 12)
- 4 - Szenariosymbol (optional)

## MONSTERKARTE



- 1 - Stufe und Name
- 2 - Fähigkeiten (siehe »Fähigkeiten« S. 23)
- 3 - Thematischer Text
- 4 - Attribute (siehe »Attribute« S. 12)
- 5 - Szenariosymbol (optional)

## GEGENSTANDSKARTE



- 1 - Stufe und Name
  - 2 - Fähigkeiten (siehe »Fähigkeiten« S. 23)
  - 3 - Kategorie (siehe »Gegenstandskategorien« S. 19)
- Es gibt 4 unterschiedliche Kategorien von Gegenständen mit jeweils eigenem Kartenstapel:

- ♦ Waffen
- ♦ Rüstungsteile
- ♦ Artefakte
- ♦ Kleinteile

- 4 - Verbindungssymbol für Ausbau
- 5 - Verbindungssymbol für Verbesserung
- 6 - Attributsbonus (wenn ausgerüstet)
- 7 - Szenariosymbol (optional)

## KAPITELKARTE



- 1 - Titel
- 2 - Szenariosymbol
- 3 - Geschichte
- 4 - Vermehrungsstufe (optional)
- 5 - Horrorstufe (optional)
- 6 - Kapitelfähigkeiten

## BEGEBENHEITENKARTE



- 1 - Name
- 2 - Szenariosymbol (optional)
- 3 - Beschreibung der Begebenheit
- 4 - Begebenheitenfähigkeiten

## CHARAKTERTABLEAU

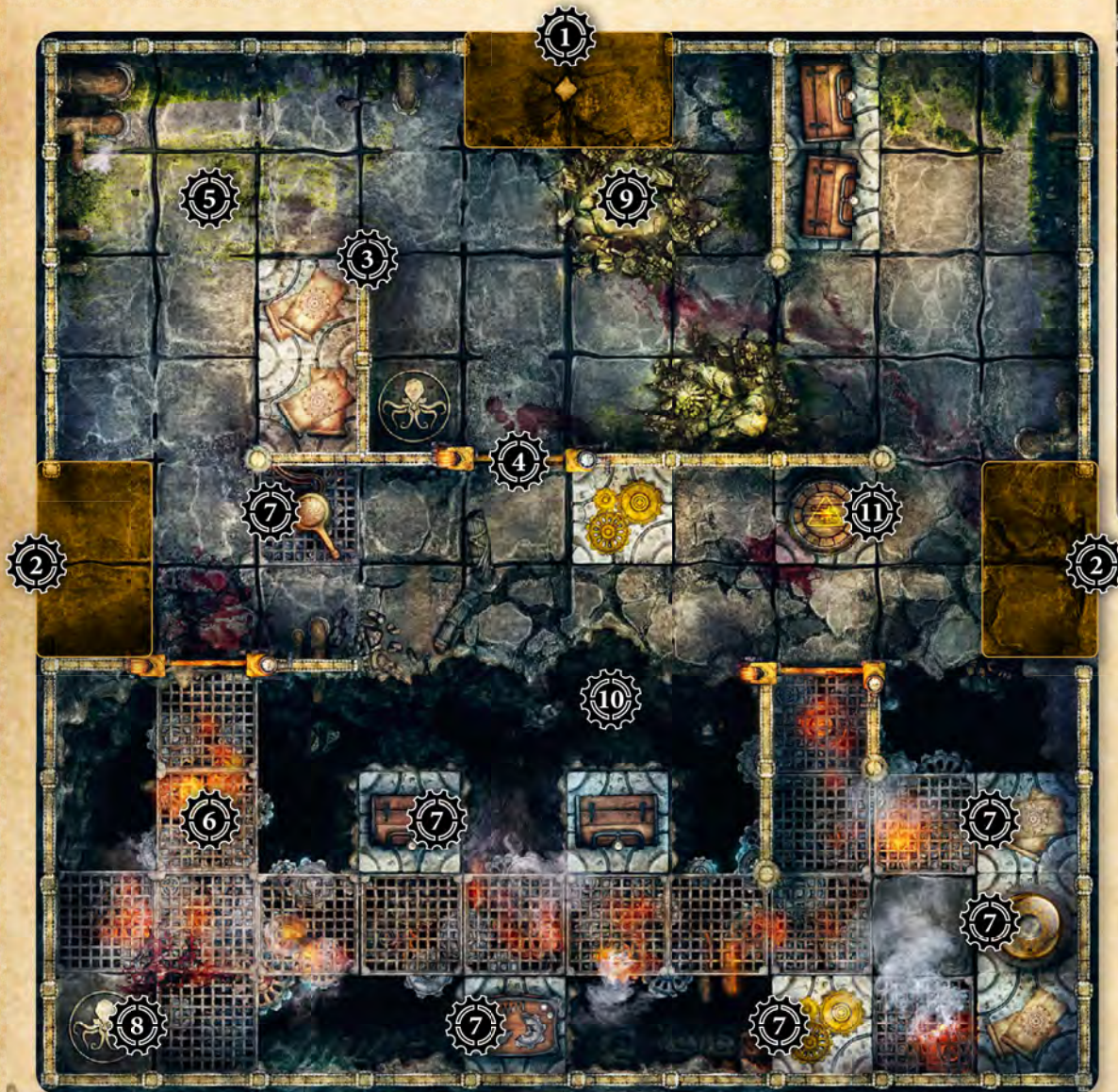


- 1 - Platz für Charakterkarte
- 2 - Charaktersymbol
- 3 - Essenzleiste
- 4 - Gesundheitsleiste
- 5 - Ausdauerleiste



## KARTENTEIL

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1 - Kartenteilübergang mit Richtungssymbol | 7 - Aktionsfeld      |
| 2 - Kartenteilübergang                     | 8 - Vermehrungsfeld  |
| 3 - Wand                                   | 9 - Geröll           |
| 4 - Tür                                    | 10 - Grube           |
| 5 - Begehbare Feld                         | 11 - Explosives Fass |
| 6 - Fallenfeld                             |                      |



## SZENARIOTABLEAU



- 1 - Oberer Bereich: Illustration des aktuellen Kapitels (siehe »Szenariowahl« S. 10)
- 2 - Unterer Bereich: Aktuelles Kapitel (siehe »Szenariowahl« S. 10)
- 3 - Leiste für die Vermehrungsstufe des aktuellen Kapitels (siehe »Erscheinen-Phase« S. 11)
- 4 - Leiste für die Horrorstufe des aktuellen Kapitels (siehe »Horror-Phase« S. 11)
- 5 - Leiste für die Monsterbedrohung (siehe »Monsterbedrohung erhöhen« S. 11)
- 6 - Letzte Position der Leiste für die Monsterbedrohung (siehe »Monsterbedrohung erhöhen« S. 11)
- 7 - Leiste für die Monsterstufe



**1**

**2**

**2** SPUR DES BLUTES

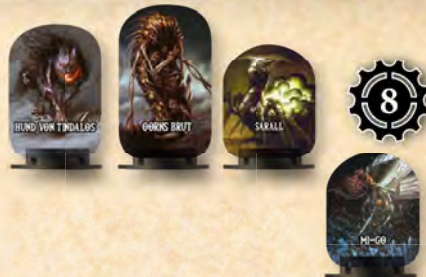
Die umherstreifenden Verrückten in den Straßen von der kalten Wälder sind eine gefährliche Existenz. Sie sind nicht nur gefährlich, sondern auch sehr intelligent. Sie können dich in einen Fall bringen, den du nicht lösen kannst.

Ich weiß den Blick los und den Blick. Rausche durch den Wald und finde den Weg. Ich bin ein Verrückter, aber ich bin auch ein Kämpfer. Ich bin ein Verrückter, aber ich bin auch ein Kämpfer. Ich bin ein Verrückter, aber ich bin auch ein Kämpfer.

Bewege dich bis zu 3 Felder.

Schlage das nächste Kapitel auf.

Alle Charaktere bewegen sich bis zu 2 Felder.



**9**

**10**

**11**

TIEFES WESEN

Angreife 1.

Triff dieses Monster, 1. Führt die Monsterbedrohung um 1.

1. Führt die Monsterbedrohung um 1.



**4** ITALISCHER

Der erste Schritt ist ein entscheidender Schritt. Wenn du dir diesen Schritt anmerken willst, schreibe 1 auf.

Der zweite Schritt ist ein entscheidender Schritt. Wenn du dir diesen Schritt anmerken willst, schreibe 1 auf.

Stelle 1 Gesundheit wieder her. Stelle 1 Gesundheit wieder her.

**6** GORITEN

Der erste Schritt ist ein entscheidender Schritt. Wenn du dir diesen Schritt anmerken willst, schreibe 1 auf.

Der zweite Schritt ist ein entscheidender Schritt. Wenn du dir diesen Schritt anmerken willst, schreibe 1 auf.

Kein Monster verliert Gesundheit.

**12**

UNDER SPIEGEL

Geist du an 1. Verende deine Willenskraft und bringst zum Blocken.

Blockt die Verende Richtung und Willenskraft der angreifenden Fahren zum Blocken.



**14**

**15**

HANK HORDEN - SCHWARTZ

Angreife 1. Setze die maximale Anzahl der Züge um 1.

Erhöhe die Angriffskraft der Nahkampfwaffe deiner Waffe um 1.

**17**

PUNKTIERENDER REVOLVER

Angreife 1.

Nachdem du mit einer beliebigen verbesserten Waffe angegriffen hast, setze die Richtung und Willenskraft der lebenden Einheit um 2.



**19**

PRÄZISES ZUFERNKOMMEN

Du darfst mit deiner Waffe durch Hindernisse hindurch angreifen.

**20**

TELEPORTALIS

Teleportiere das Ziel auf ein beliebiges Versteckungsfeld.

Magischer Angriff 1.

**21**

RAUBBEUTER

Teleportiere dich bis zu 1 Feld weit.

**22**

LUFTIGER UMGANG

Du darfst Hindernisse durchschreiten.

**23**

ROTBLOT

Gib einen beliebigen Charakter 1 Gegenstand, den du dir ebenfalls 1 Gegenstand geben.

Entferne 1 beliebigen Totmarker (10-10).



# SPIELAUFBAU

## SPIELBEREICH

1. SZENARIO-TABLEAU
2. KAPITELKARTEN
3. ERFORSCHEN-BEGEBENHEITENSTAPEL
4. AKTUELLE ERFORSCHEN-BEGEBENHEIT / ZERSTÖRTE ERFORSCHEN-BEGEBENHEITEN
5. HORROR-BEGEBENHEITENSTAPEL
6. AKTUELLE HORROR-BEGEBENHEIT / ZERSTÖRTE HORROR-BEGEBENHEITEN
7. HORRORMARKER
8. MONSTER
9. ZERSTÖRTE MONSTERKARTEN
10. MONSTERSTAPEL
11. WUNDEN-/ZÄHLMARKER
12. ZERSTÖRTE GEGENSTÄNDE
13. GEGENSTANDSSTAPEL
14. CHARAKTER-TABLEAU
15. CHARAKTERKARTE
16. CHARAKTERMARKE
17. NICHT AUSGERÜSTETE GEGENSTÄNDE
18. MARKER FÜR DIE ATTRIBUTLEISTEN
19. AUSGERÜSTETE GEGENSTÄNDE
20. MONSTERKETTE
21. KARTENTEIL
22. EINGANGSMARKER
23. CHARAKTER
24. WÜRFEL
25. ZERSTÖRT-/LICHTMARKER
26. GESCHLOSSENE TÜREN
27. TÜRMARKE (ZERSTÖRT)





## SZENARIOWAHL

- ♦ Wählt eines der verfügbaren Szenarien aus.
- ♦ Sortiert die Kapitelkarten zu einem Stapel, mit der Szenariokarte (zeigt nur Titel und Symbol) oben und den übrigen Kapitelkarten in aufsteigender Reihenfolge dahinter.
- ♦ Gibt es Finale-Kapitelkarten, legt sie beiseite (siehe »Finale betreten« S. 21).
- ♦ Legt den Stapel aus Kapitelkarten auf den unteren Bereich des Szenariotableaus.
- ♦ Legt die Marker für die Monsterbedrohung und Monsterstufe jeweils ganz links auf die erste Position ihrer Leiste.
- ♦ Fügt Begebenheiten, Gegenstände, Monster sowie Charaktere des gewählten Szenarios zu den jeweiligen Basiskarten hinzu und mischt die drei erstgenannten Stapel.

## VARIANTE: KÜRZERES SPIEL

Ist dies eure erste Partie oder möchtet ihr neue Strategien erproben, ist ein kurzes Spiel hilfreich.

### SEHR KURZES SPIEL (UNTER 1 STUNDE):

Spielt Szenario I ausschließlich mit den Kapiteln 1, 2 und 4.

Sobald der letzte lebende Charakter den Spielplan im 4. Kapitel verlassen hat, habt ihr das Spiel gewonnen.

### KURZES SPIEL (UNTER 2 STUNDEN):

Spielt Szenario I ohne die Kapitel 2 und 7.

Ihr gewinnt das Spiel, sobald ihr die Siegbedingung erfüllt habt.

## VARIANTE: EINFACHERES SPIEL

### EINFACHES SPIEL:

Der Spielwürfel zeigt die Zahlen 1–10, wobei die »0« auf dem Würfel für 10 steht. Für ein einfacheres Spiel behandelt die »0« wie eine 0.

### SEHR EINFACHES SPIEL:

Senkt die aktuelle Stufe nicht, falls ihr in der Erscheinen- und Horror-Phase niedriger als die aktuelle Vermehrungs- bzw. Horrorstufe würfelt.

## CHARAKTERWAHL

- ♦ Wählt alle jeweils 1 Charakter. Nehmt euch die dazugehörige Charakterkarte und -figur sowie ein Charaktertableau.
- ♦ Auf eurem Charaktertableau setzt ihr den Essenzmarker auf 0. Euren Gesundheits- und Ausdauermarker setzt ihr auf die Ausgangswerte, die eure Charakterkarte vorgibt (siehe »Attribute« S. 12).
- ♦ Auf eurem Charaktertableau seht ihr jeweils euer individuelles Charaktersymbol. Nehmt euch die 3 dazugehörigen Marker und legt sie zu eurem Tableau (siehe »Charaktermarker verwenden« S. 26).

## GEGENSTANDSSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN

- ♦ Nehmt alle Gegenstände der Stufe 1 und sortiert sie in 4 Stapel nach den 4 Kategorien: Waffen (☞), Rüstungsteile (♣), Artefakte (♦) und Kleinteile (✱). Mischt jeden Stapel.
- ♦ Legt die übrigen Gegenstandskarten (Stufe 2 und 3) beiseite. Ihr fügt sie später den Gegenstandsstapeln hinzu, sobald euch ein Kapitel dazu anweist.

*Zwar gibt es 4 Gegenstandsstapel, aber nur 1 Stapel für zerstörte Gegenstände.*

## MONSTERSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN

- ♦ Mischt alle Monster der Stufe 1. Legt die übrigen Monsterkarten (Stufe 2, 3 und 4) beiseite.

*Monster der höheren Stufen fügt ihr später dem Monsterstapel hinzu, wenn die Monsterstufe im Spiel ansteigt.*

## SPIELPLAN AUFBAUEN

- ♦ Gibt es für euer Szenario ein Finale-Kartenteil, legt es beiseite (siehe »Finale betreten« S. 21).
- ♦ Nehmt alle szenariounabhängigen Kartenteile (doppelseitig) und mischt sie. Dreht und wendet dabei manche davon. Legt sie als Kartenteilstapel bereit.
- ♦ Nehmt das unterste Kartenteil und legt es in euren Spielbereich. Dies ist das Start-Kartenteil.

## DAS 1. KAPITEL BEGINNEN

- ♦ Dreht die Szenariokarte um und legt sie auf den oberen Bereich des Szenariotableaus.
- ♦ Legt jeweils einen Marker auf die Vermehrungs- und Horrorstufe, die auf der nun sichtbaren ersten Kapitelkarte (1. Kapitel) angegeben sind.
- ♦ Lest die Geschichte des Kapitels und befolgt die Anweisungen. Das 1. Kapitel gibt an, wo ihr den Eingangsmarker und eure Charaktere auf dem Kartenteil platzieren sollt (siehe »Eingangsmarker platzieren« S. 21).

*Wie euer Spielbereich aussehen sollte, seht ihr auf S. 8 und 9.*





# SPIELABLAUF

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



## 1. ERFORSCHEN-PHASE

Setzt zu Beginn jeweils euren Ausdauermarker zurück auf euren Maximalwert (Ausgangswert auf der Charakterkarte plus/minus Veränderungen durch Effekte). Nehmt jeweils alle Charaktermarker zurück zu euren Tableaus.

Wer über Ausdauer verfügt, darf einen Zug machen.

Ihr entscheidet in jeder Runde neu, wer von euch wann am Zug ist. Überlegt gemeinsam, mit welcher Reihenfolge ihr am meisten erreicht. Ihr dürft nicht gleichzeitig agieren. Ein Zug muss beendet sein, bevor der nächste Charakter seinen Zug beginnen darf.

In deinem Zug stehen dir mehrere Aktionen zur Verfügung: Bewege dich, verwende aktive Fähigkeiten von deiner Charakterkarte, Kleinteilen und ausgerüsteten Gegenständen, nutze die aktuelle Erforschen-Begebenheit, die aktuelle Kapitelkarte oder gebundene Erforschen-Begebenheiten, interagiere mit dem Kartenteil oder rüste dich neu aus.

Aktionen kosten dich in der Regel Ausdauer. Du darfst beliebig viele Aktionen ausführen, bis du keine Ausdauer mehr hast. Möchtest du deinen Zug früher beenden, setze deinen Ausdauermarker auf 0.

## 2. ERSCHEINEN-PHASE

Ihr alle würfelt jeweils den Spielwürfel, sofern euer Charakter am Leben ist und es mindestens 1 nicht zerstörtes Vermehrungsfeld auf eurem jeweiligen Kartenteil gibt (siehe »Vermehrungsfeld versiegeln« S. 17).



Würfelst du **gleich** der oder **höher** als die aktuelle Vermehrungsstufe:

- ♦ Falls sich 4 oder mehr Monster auf deinem Kartenteil befinden (Erscheinen-Limit), erhöhe die Monsterbedrohung um 1 und überspringe die nächsten Schritte.
- ♦ Ein Monster erscheint auf deinem Kartenteil.
- ♦ Setze die Vermehrungsstufe auf ihren Ausgangswert zurück, den das aktuelle Kapitel vorgibt.

Würfelst du **niedriger** als die aktuelle Vermehrungsstufe:

- ♦ Senke die Vermehrungsstufe um 1 (siehe »Szenariotableau« S. 7).

## 3. HORROR-PHASE

Legt zu Beginn alle Horrormarker zurück neben den Horror-Begebenheitenstapel (siehe »Horrormarker verwenden« S. 27). Eine Person von euch führt den Horrorwurf aus. Sie würfelt dazu einmal den Spielwürfel.



Würfelst du **gleich** der oder **höher** als die aktuelle Horrorstufe:

- ♦ Setze die Horrorstufe auf ihren Ausgangswert zurück, den das aktuelle Kapitel vorgibt.
- ♦ Führe den Effekt *Horror-Begebenheit beschwören* aus (siehe »Horror-Begebenheit beschwören« S. 22).

Würfelst du **niedriger** als die aktuelle Horrorstufe:

- ♦ Senke die Horrorstufe um 1 (siehe »Szenariotableau« S. 7).

## 4. MONSTER-PHASE

### MONSTERKETTE

Monster agieren in der Reihenfolge der Monsterkette. Erscheint ein Monster, legt seine Monsterkarte ans Ende der Monsterkette. Ist die Monsterkette leer, überspringt diese Phase.

Das erste Monster (das als Erstes in die Kette kam) beginnt mit seinem Zug. Danach folgen der Reihe nach die anderen Monster in der Kette, bis alle am Zug waren (siehe »Monsterverhalten« S. 28).

### EFFEKT: MONSTER ERSCHEINT

- ♦ Befinden sich keine Vermehrungsfelder auf deinem Kartenteil, überspringe die nächsten Schritte.
- ♦ Ziehe 1 Karte vom Monsterstapel. Ist der Stapel leer, mische die zerstörten Monsterkarten zu einem neuen Monsterstapel. Sind dann immer noch keine Monster verfügbar, erhöhe die Monsterbedrohung um 1 und überspringe die nächsten Schritte.
- ♦ Lege die Monsterkarte rechts ans Ende der Monsterkette.
- ♦ Platziere das Monster auf dem zu dir nächstgelegenen Vermehrungsfeld auf deinem Kartenteil (siehe »Nächstgelegenen« S. 24).

### EFFEKT: MONSTERBEDROHUNG ERHÖHEN

Erhöhe die Monsterbedrohung um 1 (siehe »Szenariotableau« S. 7). Sobald der Marker ganz rechts auf der letzten Position der Leiste ankommt: Setze ihn zurück auf die erste Position ganz links und erhöhe die Monsterstufe um 1.

Wann immer die Monsterstufe steigt, mische die Monsterkarten der neuen Monsterstufe zusammen mit den zerstörten Monsterkarten in den Monsterstapel.

Befindet sich die Monsterstufe bereits auf Stufe 5 (///), erhöhe die Monsterbedrohung nicht weiter. Stattdessen müsst ihr alle jeweils 1 ausgerüsteten Gegenstand zerstören oder euer Charakter wird vernichtet (siehe »Charaktertod« S. 13).



# EINHEITEN

In diesem Spiel gibt es 2 Arten von Einheiten: Eure Charaktere und Monster. Jede Einheit besitzt eine Karte mit allen Regeldetails und Werten zu dieser Einheit sowie eine Figur. Das Meiste vom Spielgeschehen in Machina Arcana passiert auf den Kartenteilen. Dort bewegen sich die Einheiten und interagieren sowohl mit dem Kartenteil als auch miteinander.

In Bezug auf Bewegung, Angriff und das Verwenden von Fähigkeiten unterliegen Monster und eure Charaktere denselben Regeln (siehe »Fähigkeiten« S. 23).

## ATTRIBUTE

Jede Einheit verfügt über eine Reihe Attribute. Sie geben an, wie gut die Einheit Angriffe abwehrt (Rüstung und Willenskraft), wieviel Schaden sie bis zu ihrem Tod verträgt (Gesundheit), wie gut sie ihre Fähigkeiten einsetzen kann (Ausdauer) und wie ausgeprägt ihr Zugriff auf besondere Kräfte ist (Essenz).

Verwende dein Charaktertableau, um die aktuellen Werte deiner Attribute (Essenz, Gesundheit, Ausdauer) anzuzeigen.

Manche Effekte senken deine Attribute. Bewegst du dich beispielsweise, verbrauchst du Ausdauer, und wirst du getroffen, verlierst du Gesundheit (siehe »Angriff« S. 14). Während deine Ausdauer jede Runde wiederhergestellt wird, musst du dir für deine Gesundheit und Essenz andere Wege suchen.

Ab und an wirst du ganz bewusst deine Attribute senken und sie der Machina Arcana opfern, um einen lang ersehnten Effekt auszuführen.



## RÜSTUNG

Rüstung schützt vor normalen Angriffen (siehe »Angriff« S. 14). Je höher der Wert, desto höher die Chance, einen normalen Angriff abzuwehren. Ausgerüstete Gegenstände (siehe »Gegenstandseffekte« S. 19) oder Fähigkeiten können den Rüstungswert erhöhen.



## WILLENSKRAFT

Willenskraft schützt vor magischen Angriffen (siehe »Angriff« S. 14). Je höher der Wert, desto höher die Chance, einen magischen Angriff abzuwehren.

Ausgerüstete Gegenstände (siehe »Gegenstandseffekte« S. 19) oder Fähigkeiten können die Willenskraft erhöhen.



## ESSENZ

Deine Essenz ist die Menge an magischer Energie, die dir zur Verfügung steht. Verwende die Essenzleiste auf deinem Charaktertableau, um den aktuellen Wert deiner Essenz anzuzeigen. Ihr alle beginnt das Spiel ohne Essenz (0). Essenz erhältst du, indem du:

- ♦ ein Begebenheitenfeld aktivierst (siehe »Begebenheitenfeld« S. 18),
- ♦ eine Truhe aktivierst (öffnest) (siehe »Truhe« S. 18),
- ♦ ein Monster in deinem Zug zerstört (siehe »Monstertod« S. 13),
- ♦ eine Fähigkeit verwendest, durch die du Essenz erhältst.

Es gibt viele Möglichkeiten, Essenz zu nutzen:

- ♦ Verliere 1 Essenz anstatt 1 Gesundheit.
- ♦ In deinem Zug darfst du nach deinem oder einem beliebigen anderen Angriffswurf (siehe »Angriff« S. 14) Essenz verlieren, um das Ergebnis um 1 für je 1 verlorene Essenz zu erhöhen.
- ♦ Manche Fähigkeiten kosten Essenz (siehe »Aktive Fähigkeiten« S. 23).
- ♦ Versiegel ein Vermehrungsfeld (siehe »Vermehrungsfeld versiegeln« S. 17).
- ♦ Aktiviere ein verdunkeltes Kapitelfeld (siehe »Kapitelfeld« S. 18).

Wann immer du Essenz verlieren würdest, dürfen dich die anderen Charaktere mit ihrer Essenz unterstützen.



## GESUNDHEIT

Gesundheit ist die Menge an Schaden, den eine Einheit verkraftet, bevor sie stirbt (siehe »Charaktertod, Monstertod« S. 13). Verwende die Gesundheitsleiste auf deinem Charaktertableau, um deine jeweils aktuelle Gesundheit anzuzeigen. Für die Monster verwendet ihr Wundenmarker, um ihre verlorene Gesundheit anzuzeigen.

Wird eine Einheit getroffen, verliert sie 1 Gesundheit. Jede Einheit, die mindestens 1 Gesundheit verloren hat, gilt als verwundet. Verliert sie ihre letzte Gesundheit, wird sie zerstört bzw. vernichtet.

Nur bestimmte Fähigkeiten können die Gesundheit wiederherstellen.



## AUSDAUER

Einheiten verbrauchen in ihrem Zug Ausdauer, um sich zu bewegen und Fähigkeiten zu verwenden (siehe »Fähigkeiten« S. 23). Verwende die Ausdauerleiste auf deinem Charaktertableau, um deine jeweils aktuelle Ausdauer anzuzeigen. Wilde Monster haben keine Ausdauerleisten. Da ihr Verhalten jedoch sehr vorhersehbar ist (siehe »Monsterverhalten« S. 28), könnt ihr ihren Verbrauch leicht mitzählen.

## ATTRIBUTSWERTE

Der Wert eines Attributs kann nicht unter 0 sinken oder über 9 (Rüstung, Willenskraft) bzw. 6 (Essenz, Gesundheit, Ausdauer) steigen, was der höchstmögliche Wert ist.

Die jeweils aktuelle Essenz, Gesundheit und Ausdauer einer Einheit darf ihren Maximalwert (Ausgangswert auf der Charakter-/Monsterkarte plus/minus Veränderungen durch Effekte) nicht überschreiten.

## KONZEPT: UNTERSTÜTZENDE CHARAKTERE

Als Charakter, der Essenz verlieren würde, bist du der aktivierende Charakter. Visierst du ein Feld an (beispielsweise um ein Kapitelfeld zu aktivieren oder ein Vermehrungsfeld zu versiegeln), ist das anvisierte Feld das Zielfeld. Andernfalls gilt dein Feld als Zielfeld.

Die anderen unterstützen dich freiwillig. Sie müssen dafür angrenzend zum Zielfeld, zu dir oder zu einem anderen unterstützenden Charakter stehen.

Du musst keine eigene Essenz verlieren, um unterstützt zu werden.





## CHARAKTERE

Du spielst einen individuellen Charakter (Forscher oder Forscherin) und kontrollierst alle seine Aktionen und Entscheidungen.

Dein Charakter verfügt über ein eigenes Inventar aus Karten, mit denen du ihm weitere Fähigkeiten verleihen kannst (siehe »Gegenstandseffekte« S. 19).

Zusätzlich darfst du die Fähigkeiten der Begebenheiten verwenden, die du an dich gebunden hast (siehe »Begebenheit binden« S. 22).

Du darfst die aktiven Fähigkeiten verwenden von:

- ♦ deiner Charakterkarte,
- ♦ Kleinteilen und ausgerüsteten Gegenständen,
- ♦ der aktuellen Erforschen-Begebenheit,
- ♦ dem aktuellen Kapitel,
- ♦ deinen gebundenen Erforschen-Begebenheiten (siehe »Begebenheit binden« S. 22),
- ♦ Interaktionen mit dem Kartenteil (siehe »Kartenteile« S. 16-18),
- ♦ sowie Gegenstandseffekte (siehe »Gegenstandseffekte« S. 19) wie: Neu ausrüsten, Handeln.

Jedes Mal, nachdem ihr alle Kapitelfähigkeiten ausgeführt habt und du deinen Charakter auf dem Kartenteil platziert hast, führst du alle seine »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus (siehe »Spiel betreten«-Fähigkeiten S. 23).



## CHARAKTERMARKER

Neben Charakterkarte und -figur hast du 3 Charaktermarker, mit denen du andauernde Effekte anzeigst.



Auf deinem Charaktableau siehst du oben dein individuelles Charaktersymbol. Nimm dir die 3 dazugehörigen Charaktermarker und lege sie zu deinem Tableau. Mit ihnen zeigst du andauernde Effekte an (siehe »Andauernde Effekte« S. 26).

Zu Beginn der Erforschen-Phase nimm alle deine Charaktermarker zurück zu deinem Tableau.

## CHARAKTERTOD

Sinkt deine Gesundheit auf 0, wird dein Charakter vernichtet (siehe »Gelenkte Monster« S. 28).

- ♦ Entferne deine Figur, Charakterkarte und deine Charaktermarker aus dem Spiel.
- ♦ Mische dein Inventar und lege es auf die zerstörten Gegenstände.
- ♦ Entferne die an dich gebundenen Begebenheiten aus dem Spiel.
- ♦ Wurden alle eure Charaktere vernichtet, habt ihr das Spiel verloren.

## MONSTER

Monster sind feindselige Kreaturen, die euch am Erfolg hindern und vernichten wollen.

Sie besitzen kein Inventar.

Ihre Aktionen sind festgelegt und folgen einfachen Regeln. Doch sobald dein Charakter vernichtet wurde, übernimmst du die Kontrolle über die Monster. Dadurch handeln die Monster klüger und das Spiel wird schwieriger zu gewinnen (siehe »Monsterverhalten« S. 28).

Monster dürfen die aktiven Fähigkeiten verwenden von:

- ♦ ihrer Monsterkarte,
- ♦ der aktuellen Horror-Begebenheit,
- ♦ Interaktionen mit dem Kartenteil (siehe »Spielplanelemente« S. 17).

Wann immer ein Monster erscheint, führt ihr alle seine »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus (siehe »Spiel betreten«-Fähigkeiten S. 23).

## MONSTERTOD

Sinkt die Gesundheit eines Monsters auf 0, wird es zerstört.

Falls die Stufe des zerstörten Monsters niedriger ist als die aktuelle Monsterstufe auf dem Szenariotableau und nicht Stufe 4: Entferne seine Figur und Monsterkarte aus dem Spiel.

**Andernfalls** lege die Monsterkarte auf die zerstörten Monsterkarten und die Figur beiseite.

Wurde das Monster in deinem Zug zerstört, erhältst du 1 Essenz.

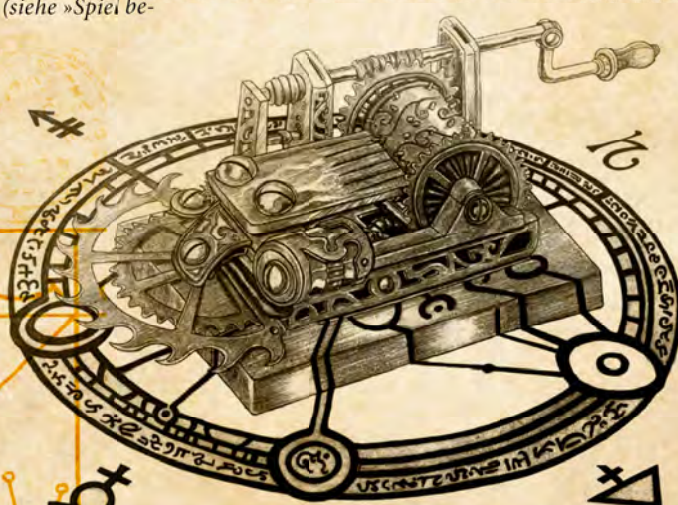
## MONSTER VERBANNEN

Von einem verbannten Monster erhältst du keine Essenz (siehe »Wandernder Spielplan« S. 16 und »Ausgangsmarker platzieren« S. 21).

Falls die Stufe des verbannten Monsters niedriger ist als die aktuelle Monsterstufe auf dem Szenariotableau und nicht Stufe 4: Entferne seine Figur und Monsterkarte aus dem Spiel.

**Andernfalls** lege die Monsterkarte auf die zerstörten Monsterkarten und die Figur beiseite.

Verbannte Monster gelten nicht als zerstört. Wird ein Monster verbannt, werden seine Effekte mit der Bedingung *Wird dieses Monster zerstört* nicht ausgeführt.





# EINHEITENEFFEKTE

## ANGRIFF

Bei einem Angriff würfelt die angreifende Einheit die Angriffswürfel und erzielt abhängig vom Verteidigungswert der angegriffenen Einheit womöglich einen Treffer.

Eine getroffene Einheit verliert 1 Gesundheit. Sinkt ihre Gesundheit dadurch auf 0, wird sie vernichtet bzw. zerstört (siehe »Charaktertod, Monsterod« S. 13) und gilt als von der angreifenden Einheit getötet.

Jedes Ziel eines Angriffs und alle von einem ungezielten Angriff betroffenen Einheiten gelten als blockende Einheiten (siehe »Anvisieren« S. 24).

Jeder Angriff gibt die Anzahl der starken und schwachen Angriffswürfel vor, die für diesen Angriff gewürfelt werden (beides W6-Spezialwürfel).

### ANGRIFFSBEISPIEL

Lasst uns das einmal zusammen durchspielen. Unser Charakter will ein ebenso schreckliches wie tödliches Monster bekämpfen: Mi-Go.



Nehmen wir an, unser Charakter besitzt einen Gegenstand mit folgender Fähigkeit:



Wir würfeln also 2 Angriffswürfel, um den Angriff auszuführen: 1 starken und 1 schwachen. Gehen wir von diesem Angriffswurf aus:



Bei Mi-Gos Rüstungswert von 3 haben wir das Monster gerade so getroffen. Es verliert 1 Gesundheit und erhält daher 1 Wundenmarker. Bei voller Gesundheit würde Mi-Go den Angriff also verwundet überleben. Hätte Mi-Go früher schon einmal Gesundheit verloren, würde unser Treffer das Monster zerstören. Danach würde unser Charakter aufgrund von Mi-Gos Fähigkeit eine Erforschen-Begebenheit beschwören, da er die angreifende Einheit war.



**Schwache Angriffswürfel** (□) zeigen die Werte:

0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2



**Starke Angriffswürfel** (■) zeigen die Werte:

0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

- Die angreifende Einheit würfelt die angegebene Anzahl Angriffswürfel und addiert ihre Werte.
- Danach bezieht sie alle Effekte und eingesezte Essenz ein, die den Angriffswurf erhöhen (siehe »Essenz« S. 12).
- Danach bezieht sie alle Effekte ein, die den Angriffswurf verringern.
- Ist der Angriffswurf danach niedriger als das blockende Attribut der blockenden Einheit, überspringe die nächsten Schritte.
- Die angreifende Einheit trifft.
- Die blockende Einheit wird getroffen.
- Die blockende Einheit verliert 1 Gesundheit.

Es gibt 2 Arten von Angriffen: **normale** und **magische**.

- Das blockende Attribut gegen normale Angriffe ist Rüstung.
- Das blockende Attribut gegen magische Angriffe ist Willenskraft.

Falls ein Effekt magische Angriffswürfe erhöht, gilt auch ein normaler Angriff als magischer Angriff.



Dieser Gegenstand verwandelt den Angriff der verbesserten Waffe in einen magischen Angriff.

Betrifft ein Angriff mehr als 1 Einheit (wie beispielsweise eine Falle oder ein explosives Fass), wird trotzdem nur einmal gewürfelt. Das Ergebnis dieses Wurfs wird auf alle blockenden Einheiten angewendet.

## GEISTERHAFT

Ist eine Einheit geisterhaft, darf sie nur dann von einer anderen Einheit anvisiert werden, wenn diese durch einen Effekt geisterhafte Einheiten anvisieren darf.

Geisterhafte Einheiten dürfen indirekt angegriffen werden durch das Auslösen von Fallen, durch explosive Fässer oder andere Fähigkeiten, die das Anvisieren der geisterhaften Einheit nicht erfordern (wie beispielsweise ungezielte Angriffe, die angrenzende Einheiten betreffen).

Geisterhafte Einheiten bleiben auch dann geisterhaft, wenn sie Fähigkeiten verwenden, sich bewegen, angreifen oder blocken.

Monster ignorieren Charaktere, die sie nicht anvisieren dürfen, und bewegen sich nicht auf sie zu.

### GEISTERHAFT EINHETEN DURCHSCHREITEN

Einheiten dürfen geisterhafte Einheiten durchschreiten und umgekehrt (siehe »Effekt: Durchschreiten« S. 16).

Dennoch gilt eine geisterhafte Einheit als Hindernis (siehe »Hindernis« S. 24) und eine Bewegung darf nicht auf ihrem Feld enden.

### PLÄTZE TAUSCHEN

Führt du diesen Effekt aus, vertausche die Positionen der Figuren der aktivierenden Einheit und der Zieleinheit.

### MONSTER KONTROLLIEREN

Sobald das betroffene Monster am Zug ist, übernimmst du als aktivierender Charakter die Kontrolle über dieses Monster: Du darfst es bewegen, Angriffe ausführen und dem Monster zur Verfügung stehende Fähigkeiten verwenden. Du darfst es sogar andere Monster angreifen lassen.

Dieser Effekt hat Vorrang vor den Regeln für gelenkte Monster (siehe »Gelenkte Monster« S. 28).

### TÖTEN

Wann immer ein Charakter ein Monster zerstört oder einen anderen Charakter im Spiel vernichtet (auch indirekt, etwa durch das Stoßen in eine Grube), gilt diese Einheit als getötet.





## TELEPORTIEREN

Platziere die Einheit wie jeweils angegeben auf einem begehbaren Feld. Ignoriere dabei Wände, Hindernisse, Geröll und geschlossene Türen.



Teleportiert eine Einheit auf ein spezifisches Zielfeld, wähle das nächstgelegene noch nicht zerstörte Feld dieser Art auf dem Kartenteil der teleportierenden Einheit (siehe »Nächstgelegene« S. 24).



Ist das Zielfeld besetzt oder nicht begehbar, wähle das von dort aus nächstgelegene freie und begehbare Feld.

## STOSSEN UND ZIEHEN

Eine Einheit darf von einer aktivierenden Einheit oder einem aktivierenden Feld weggestoßen oder herangezogen werden. Ist das aktivierende Feld nicht näher benannt, gilt das Feld der aktivierenden Einheit als aktivierendes Feld für den Effekt *Stoßen/Ziehen*.



Befindet sich die anvisierte Einheit orthogonal zum aktivierenden Feld, bewege sie in gerader Linie, andernfalls bewege sie diagonal. Dies musst du für jedes Feld, auf das eine Einheit gestoßen/gezogen werden soll, neu prüfen. Unter Berücksichtigung dieser Regel ist es möglich, eine Einheit in eine Grube zu stoßen/ziehen und so zu zerstören bzw. zu vernichten (siehe »Grube« S. 17).

Würdest du die Einheit auf einen Fallenauslöser stoßen/ziehen, aktiviere ihn (siehe »Fallenauslöser« S. 18).

Ein explosives Fass gilt als getroffen, wenn eine Einheit auf sein Feld gestoßen oder gezogen werden würde (siehe »Explosives Fass« S. 17).

Immobile Einheiten können weder gestoßen noch gezogen werden.



Beispiel fürs Stoßen



Beispiel fürs Ziehen





# KARTENTEILE

Einheiten bewegen sich auf Kartenteilen und verwenden dort ihre Fähigkeiten. Jedes Kartenteil besteht aus einem Raster mit 10x10 Feldern und bis zu 4 möglichen Übergängen.

Behandelt den Rand eines unerforschten Übergangs wie eine Wand.

Auf einem der Übergänge befindet sich ein Richtungssymbol, das euch zeigt, wie ihr das neu entdeckte Kartenteil an den erforschten Übergang anlegen müsst.

## BEWEGUNG

Sofern eine Einheit nicht immobil ist, darf sie 1 Ausdauer verbrauchen, um sich in eine beliebige Richtung (diagonal oder orthogonal) auf ein angrenzendes, freies und begehbare Feld zu bewegen (siehe »Angrenzend« S. 24).

Einheiten dürfen sich nicht durch Geröll, Hindernisse, Wände oder geschlossene Türen bewegen (siehe »Hindernis« S. 24).



## DURCHSCHREITEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, auf dem Weg zu einem freiem, begehbaren Feld Hindernisse oder nicht begehbare Felder zu durchschreiten.

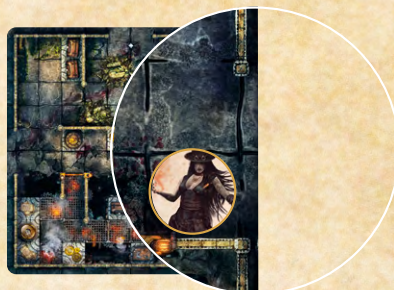


Du darfst deinen Zug nicht in einer Grube beenden und du wirst vernichtet, falls du in eine Grube teleportiert, gestoßen oder gezogen wirst. Auch eine Bewegung in eine Grube kostet dich Ausdauer, ebenso wie die Bewegung von der Grube auf ein Feld ohne Grube. Nur die Bewegung innerhalb der Gruben, also von Grubenfeld zu Grubenfeld, kostet keine Ausdauer.

## NEUES KARTENTEIL ENTDECKEN

Befindest du dich auf einem unerforschten Übergang ohne Eingangs- oder Ausgangsmarker, darfst du für 2 Ausdauer weiter forschen. Tust du das, ziehe 1 Kartenteil vom Stapel und lege es so an deinen Übergang an, dass das Richtungssymbol des neu entdeckten Kartenteils an dich angrenzt.

Euer Spielplan darf maximal 2x2 Kartenteile umfassen. Habt ihr diese Größe erreicht, dürft ihr mit dem Konzept des wandernden Spielplans weiter neue Kartenteile entdecken.



Beispiel für das Entdecken eines neuen Kartenteils - Schritt 1



Beispiel für das Entdecken eines neuen Kartenteils - Schritt 2

## WANDERNDER SPIELPLAN

Der Spielplan (2x2) kann wandern, indem ihr ausliegende Kartenteile zerstört, während ihr neue entdeckt. Die einzige Bedingung hierfür ist, dass sich niemand von euch auf den Kartenteilen befindet, die zerstört werden.

Befinden sich Monster auf den zerstörten Kartenteilen, werden sie verbannt (siehe »Monster verbannen« S. 13).

Dreht die zerstörten Kartenteile um und legt sie unter den Kartenteilstapel.



Beispiel für das Wandern des Spielplans - Schritt 1



Beispiel für das Wandern des Spielplans - Schritt 2



## SPIELPLAN VERLASSEN 2

Stehst du auf einem Ausgangsmarker, darfst du das Kartenteil für 2 Ausdauer verlassen (siehe »Ausgangsmarker platzieren« S. 21). Entferne deine Figur vom Spielplan. Überspringe deine kommenden Züge und ignoriere alle Effekte, die dich betreffen würden. Du würfelst auch nicht in der Erscheinen-Phase, solange sich deine Figur nicht auf dem Spielplan befindet.

## SPIELPLANELEMENTE



### WAND

Eine Wand ist eine Feldbegrenzung, die Felder voneinander abgrenzt und die Sichtlinie behindert.



### TÜR

Eine Tür ist eine Feldbegrenzung, die die zwei angrenzenden Wände miteinander verbindet.

Alle Türen sind zunächst offen.

Offene und zerstörte Türen behindern nicht die Sichtlinie und Einheiten dürfen sich durch sie hindurch bewegen.

Geschlossene Türen gelten als Wände.

Eine Einheit, die angrenzend zu einer geschlossenen Tür steht, darf diese für 4 Ausdauer zerstören. Anschließend wird die geschlossene Tür durch einen Türmarker (zerstört) ersetzt. Eine zerstörte Tür kann nicht mehr aktiviert werden.



### BEGEHBARES FELD

Einheiten dürfen sich über und auf dieses Feld bewegen. Begehbare Felder behindern nicht die Sichtlinie.



### FALLE

Ein Fallenfeld ist ein begehbare Feld. Führt du den Effekt *Fallen auslösen* auf einem Kartenteil aus, wird jede Einheit auf einem Fallenfeld dieses Kartenteils von der aktivierenden Einheit mit 3 angegriffen (siehe »Fallen auslösen« S. 18).



## EFFEKT: TÜR ÖFFNEN / SCHLIESSEN

Stehst du angrenzend (siehe »Angrenzend« S. 24) zu einer **offenen Tür** (weder Figur noch Marker auf der Linie), darfst du für 2 Ausdauer den Effekt *Tür schließen* ausführen und eine geschlossene Tür auf der Linie platzieren.

Eine **geschlossene Tür** verhält sich wie eine Wand. Stehst du angrenzend zu einer geschlossenen Tür, darfst du für 2 Ausdauer den Effekt *Tür öffnen* ausführen und die geschlossene Tür entfernen.

Wilde Monster öffnen keine Türen, sondern zerstören sie immer für 4 Ausdauer (siehe »Wilde Monster« S. 28).

Gelenkte Monster dürfen Türen für jeweils 3 Ausdauer öffnen und schließen. Außerdem dürfen sie offene oder geschlossene Türen für 4 Ausdauer zerstören (siehe »Gelenkte Monster« S. 28).



### GERÖLL

Geröll ist ein nicht begehbare Feld, das die Sichtlinie behindert. Behandelt undefinierbare Felder oder Bereiche wie Geröll.



### GRUBE

Eine Grube ist ein begehbare Feld. Bewegt sich eine Einheit in eine Grube oder wird sie in eine Grube gestoßen/gezogen/teleportiert, wird sie zerstört bzw. vernichtet. Wilde Monster bewegen sich nie selbst in eine Grube (siehe »Wilde Monster« S. 28).



## EXPLOSIVES FASS

Ein explosives Fass ist ein Hindernis und behindert nicht die Sichtlinie.

Es ist eine besondere Einheit, die ausschließlich angegriffen werden darf (siehe »Angriff« S. 14).

Bei einem Angriff muss der Angriffswurf mindestens 1 erreichen, um das Fass zu treffen. Sobald ein Fass getroffen wird, explodiert es:

- ♦ Greife jede an das Fass angrenzende Einheit mit 3 an.
- ♦ Platziere einen Zerstörtmarker auf dem explosiven Fass.

Würde eine Einheit auf ein explosives Fass gestoßen/gezogen werden, gilt das Fass als getroffen.



## VERMEHRUNGSFELD

Ein Vermehrungsfeld ist ein begehbare Feld, das nicht die Sichtlinie behindert.

Führt du den Effekt *Monster erscheint* aus (etwa während der Erscheinen-Phase), platziere das Monster auf deinem nächstgelegenen Vermehrungsfeld (siehe »Monster erscheint« S. 11).

## EFFEKT: VERMEHRUNGSFELD VERSIEGELN

Du darfst ein angrenzendes Vermehrungsfeld für 3 Ausdauer und 4 Essenz versiegeln (siehe »Unterstützende Charaktere« S. 12).

Versiegelst du ein Vermehrungsfeld:

- ♦ Senke die Monsterbedrohung um 1 (nicht unter 1).
- ♦ Befindet sich eine Einheit auf dem zu versiegelnden Vermehrungsfeld, wird sie zerstört bzw. vernichtet.
- ♦ Platziere 2 Zerstörtmarker (zur Unterscheidung von anderen Feldern) auf dem so zerstörten Vermehrungsfeld.
- ♦ Führe den Effekt *Kapitel erleuchten* aus.

Ein zerstörtes Vermehrungsfeld gilt als Hindernis.



## AKTIONSFELDER

Alle Aktionsfelder sind aktivierbar. Sie gelten als Hindernisse (siehe »Hindernis« S. 24). Nachdem ein Aktionsfeld aktiviert wurde, ist es zerstört und ihr platziert einen Zerstörtmarker darauf.



### FALLENAUSLÖSER

Du darfst einen angrenzenden Fallenauslöser für 2 Ausdauer aktivieren, um den Effekt *Fallen auslösen* auszuführen.

Gelenkte Monster dürfen Fallenauslöser für 3 Ausdauer aktivieren (siehe »Gelenkte Monster« S. 28).

Würde eine Einheit auf einen Fallenauslöser gestoßen/gezogen werden, aktiviere ihn.

### EFFEKT: FALLEN AUSLÖSEN

Greife alle Einheiten auf Fallen auf dem Kartenteil der aktivierenden Einheit mit **3** an. Gibt es keine aktivierende Einheit (etwa beim Beschwören einer Horror-Begebenheit), greife alle Einheiten auf Fallen auf allen Kartenteilen an.



### LADESTATION

Du darfst eine angrenzende Ladestation für 1 Ausdauer aktivieren, um den Effekt *Laden* auszuführen.

### EFFEKT: LADEN

- ♦ Würfle den Ladewürfel.
- ♦ Mögliche Ergebnisse: stelle 1 Gesundheit wieder her, stelle Ausdauer wieder her, nichts passiert.



### WERKBANK

Du darfst eine angrenzende Werkbank für 3 Ausdauer aktivieren, um den Effekt *Ausrüstung basteln* auszuführen (siehe »Ausrüstung basteln« S. 20).



### TRUHE

Truhen sind eure Hauptbezugsquelle für Gegenstände und eine Quelle für Essenz.

Du darfst eine angrenzende Truhe für 3 Ausdauer aktivieren (öffnen), um den Effekt *Gegenstand erhalten* auszuführen (siehe »Gegenstand erhalten« S. 20) und 1 Essenz zu erhalten.



### BEGEBENHEITENFELD

Aktivierst du ein Begebenheitenfeld, erhältst du Essenz sowie die Chance, eine der vielen nützlichen Erforschen-Begebenheiten auszuführen – jede mit ihrer eigenen kleinen Geschichte und eigenen Effekten.

Du darfst ein angrenzendes Begebenheitenfeld für 3 Ausdauer aktivieren, um den Effekt *Erforschen-Begebenheit beschwören* auszuführen (siehe »Erforschen-Begebenheit beschwören« S. 22) und 1 Essenz zu erhalten.



### KAPITELFELD

Ein Kapitelfeld nutzt du in der Regel, um das aktuelle Kapitel abzuschließen und das nächste aufzuschlagen. Ein Kapitelfeld kann **verdunkelt** (ohne Marker), **erleuchtet** (mit Lichtmarker) oder **zerstört** (mit Zerstörtmarker) sein.

Ein erleuchtetes Kapitelfeld (beispielsweise nachdem du ein Vermehrungsfeld versiegelt hast) hat geringere Aktivierungskosten als ein verdunkeltes.

Aktivierst du ein angrenzendes Kapitelfeld:

- ♦ Aktiviere ein **verdunkeltes** Kapitelfeld für 3 Ausdauer und 3 Essenz (siehe »Unterstützende Charaktere« S. 12). Platziere einen Zerstörtmarker auf dem Feld.
- ♦ Aktiviere ein **erleuchtetes** Kapitelfeld für nur 1 Ausdauer. Drehe den Lichtmarker um auf die Zerstörtmarker-Seite.
- ♦ Falls sich ein Ausgangsmarker auf dem Spielplan befindet oder das aktuelle Kapitel ein blockiertes Kapitel ist (siehe »Blockierte Kapitel« S. 21), überspringt die nächsten Schritte.



- ♦ Schlagt das nächste Kapitel auf, indem ihr die aktuelle Kapitelkarte umdreht und auf den oberen Bereich des Szenariotableaus legt (siehe »Szenariotableau« S. 7). Sie illustriert nun das nächste Kapitel.

- ♦ Führt alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten des neuen Kapitels aus und setzt die Vermehrungs- und Horrorstufe auf ihre neuen Werte.

### EFFEKT: KAPITEL ERLEUCHTEN



Den Effekt *Kapitel erleuchten* darfst du ausführen, wenn du ein Vermehrungsfeld versiegelst oder entsprechende Fähigkeiten von Karten verwendest.

Tust du das, platziere einen Lichtmarker auf einem Kapitelfeld ohne Marker.

Du darfst nur das nächstgelegene Kapitelfeld auf deinem Kartenteil wählen (siehe »Nächstgelegen« S. 24).

## FELD ZERSTÖREN

Wird ein Feld zerstört, platziere einen Zerstörtmarker auf diesem Feld.

Ist das zerstörte Feld ein Vermehrungsfeld, platziere dort 2 Zerstörtmarker. Befindet sich eine Einheit auf dem zerstörten Vermehrungsfeld, wird sie zerstört bzw. vernichtet.

Zerstörte Felder gelten als Hindernisse. Sie behindern nicht die Sichtlinie. Keine Einheit kann mit ihnen interagieren.

## FELD REPARIEREN

Wird ein Feld repariert (etwa durch eine Kartenfähigkeit), entferne alle Zerstörtmarker darauf.

## FELDER WIE ANDERE FELDER BEHADELN

Manchmal wird ein Feld wie eine andere Art von Feld behandelt. (Es verliert für diese Zeit seine ursprünglichen Eigenschaften.)

Behandelt den *Leichenhaufen* wie Geröll

Ein Feld kann auch zusätzlich Eigenschaften einer anderen Art von Feld erhalten.

Du darfst Truhen wie explosive Fässer behandeln



# GEGENSTÄNDE

Du erhältst während des Spiels Gegenstände, die du ausrüsten, ausbauen und verbessern darfst. Du darfst Gegenstände durch Handeln auch an angrenzende Charaktere abgeben und Gegenstände von ihnen bekommen.

Du darfst alle Fähigkeiten deiner Kleinteile und ausgerüsteten Gegenstände verwenden.

Wer einen Gegenstand besitzt, ist automatisch das Ziel seiner »Spiel betreten«-Fähigkeiten sowie all seiner Fähigkeiten, die kein zu bestimmendes Ziel erfordern.

Sobald du einen Gegenstand ausrüstest, führe sofort alle seine »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus (siehe »Spiel betreten« S. 23).

## KERNTEIL

Kernteile sind die Basis deiner Ausrüstung und somit jene Gegenstände jeder Kategorie, die ganz unten liegen. (Mit Kernteilen darfst du nie andere Gegenstände ausbauen.)



## GEGENSTANDSKATEGORIEN

Es gibt 4 Kategorien von Gegenständen mit jeweils eigenem Kartenstapel: Waffen, Rüstungsteile, Artefakte und Kleinteile.



### RÜSTUNGSTEILE

Es gibt Rüstungsteile für Rumpf, Beine und Kopf, die meistens deine Rüstung oder Willenskraft erhöhen. Du musst sie zunächst ausrüsten, um sie nutzen zu dürfen.

Rüstungsteile für den Rumpf erkennst du daran, dass sie rechts ein Verbindungssymbol für Verbesserungen zeigen. Rüstungsteile für den Kopf dagegen zeigen nur unten ein Verbindungssymbol für Ausbauten. Rüstungsteile für die Beine zeigen nur oben ein Verbindungssymbol für Ausbauten.



### WAFFEN

Du darfst Waffen für einen Angriff (siehe »Angriff« S. 14) nutzen. Dazu musst du sie zunächst ausrüsten. Manche ausgerüsteten Waffen erhöhen auch deine Rüstung oder Willenskraft.



### ARTEFAKTE

Artefakte besitzen besondere magische Kräfte, die dir einen zusätzlichen Vorteil verschaffen. Die meisten ausgerüsteten Artefakte erhöhen deine Willenskraft. Du musst sie zunächst ausrüsten, um sie nutzen zu dürfen.



### KLEINTEILE

Kleinteile rüstest du nicht aus. Sie gelten nie als »im Spiel«. Sobald du sie benutzt hast, sind sie zerstört.



### VERBESSERUNGEN FÜR WAFFEN ODER RÜSTUNGSTEILE

Verbesserungen sind Gegenstände, mit denen du bei passenden Verbindungssymbolen dein Rumpfrüstungsteil oder deine Waffe verbessern darfst. Um die Verbesserung nutzen zu dürfen, musst du sie zunächst an einem ausgerüsteten Gegenstand anbringen.

## GEGENSTANDSEFFEKTE

### KERNTEIL AUSTRÜSTEN

Du darfst nur 1 Kernteil jeder Kategorie ausrüsten. Nur bei den Waffen darfst du statt 1 Zweihandwaffe auch 2 Einhandwaffen (mit jeweils nur 1 Handsymbol) als Kernteile ausgerüstet haben.

Hast du bereits ein Kernteil einer Kategorie ausgerüstet, lege es ab (zu deinen nicht ausgerüsteten Gegenständen), bevor du ein neues derselben Kategorie ausrüstest.

Sobald du ein Kernteil ausrüstest, führe sofort alle seine »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus (siehe »Spiel betreten« S. 23).

### GEGENSTAND AUSBAUEN

Ausgerüstete Gegenstände darfst du bei passenden vertikalen Verbindungssymbolen mit einem Gegenstand derselben Kategorie ausbauen.

Ein Rumpfrüstungsteil darf nicht mit einem weiteren Rumpfrüstungsteil ausgebaut werden.

Du darfst einen Ausbau derselben Kategorie ablegen, bevor du einen neuen anbringst.

Auch die Ausbauten darfst du ausbauen, solange die Verbindungssymbole das zulassen (beachte die Ausnahme für den Rumpf oben). Hast du einen Gegenstand ausgebaut, gilt der Ausbau als ausgerüstet und du führst sofort alle seine »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus.

### GEGENSTAND VERBESSERN

Ausgerüstete Gegenstände darfst du bei passenden horizontalen Verbindungssymbolen mit einem Gegenstand derselben Kategorie verbessern.

Du darfst eine Verbesserung derselben Kategorie ablegen, bevor du eine neue anbringst.

Hast du einen Gegenstand verbessert, gilt die Verbesserung als ausgerüstet, und du führst sofort alle ihre »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus.



Verbesserungen beziehen sich nur auf den Gegenstand, den sie verbessern, sofern nichts anderes angegeben ist.

Du erkennst Verbesserungen daran, dass sie links ein Verbindungssymbol zeigen. Verbesserungen können nie ein Kernteil sein.

## BEISPIELE FÜR FALSCHES ANBRINGEN



## GEGENSTAND ABLEGEN (🔒)

Manchmal bewirkt ein Effekt, dass du einen Gegenstand ablegen musst. Dies kann ein bestimmter Gegenstand oder ein Gegenstand deiner Wahl sein (Kernteil, Ausbau oder Verbesserung).

Um einen Gegenstand abzulegen, lege ihn zusammen mit seinen Ausbauten und Verbesserungen zu deinen nicht ausgerüsteten Gegenständen. Drehe nicht ausgerüstete Gegenstände um 90°, um eindeutig sichtbar zu machen, dass sie nicht ausgerüstet sind.

## GEGENSTAND ERHALTEN

Führst du den Effekt *Gegenstand erhalten* aus:

- ♦ Ziehe 2 Karten von beliebigen Gegenstandsstapeln (oder zweimal vom selben).
- ♦ Wähle 1 Karte davon. Du darfst sie entweder zerstören oder auf ihren Gegenstandsstapel zurücklegen.
- ♦ Behalte die andere Karte oder gib sie einem angrenzenden Charakter. Er behandelt sie so, als würde er den *Gegenstand erhalten*.

- ♦ Du darfst den Effekt *Kernteil ausrüsten* sofort ausführen, falls die Karte, die du behalten hast, zu der Kategorie gehört, die deiner Charakterklasse zugeordnet ist:

CHARAKTERKLASSE	GEGENSTANDSKATEGORIE
Revolverheld/in	Rüstungsteile
Mystiker/in	Artefakte
Schläger/in	Waffen
Bastler/in	Alle Kategorien

## GEGENSTANDSSTAPEL MISCHEN

Mische jeden Gegenstandsstapel separat, ohne die zerstörten Gegenstände dazuzunehmen.

## AUSRÜSTUNG BASTELN

Führst du den Effekt *Ausrüstung basteln* aus:

- ♦ Ziehe 3 Karten von beliebigen Gegenstandsstapeln (auch von demselben mehrfach).
- ♦ Du darfst jede der gezogenen Karten mit einer Karte aus deinem Inventar (ausgerüstet oder nicht ausgerüstet) austauschen.
- ♦ Wähle 1 Karte davon. Behalte sie oder gib sie einem angrenzenden Charakter.
- ♦ Zerstöre beliebig viele der übrigen Karten. Lege die anderen in beliebiger Reihenfolge zurück auf ihren jeweiligen Gegenstandsstapel.
- ♦ Führe den Effekt *Neu ausrüsten* aus.

## 2. HANDELN

Du darfst für 2 Ausdauer mit einem angrenzenden Charakter handeln. Du darfst dabei beliebig viele Gegenstände abgeben und bekommen.

Handelst du ausgerüstete Gegenstände, sind sie nach dem Handeln nicht ausgerüstet.

## 3. NEU AUSRÜSTEN

Mit Ausnahme von Kleinteilen musst du alle Gegenstände zunächst ausrüsten, um ihre Fähigkeiten und Effekte verwenden zu dürfen.

Du darfst für 3 Ausdauer den Effekt *Neu ausrüsten* ausführen. Anstatt dich selbst neu auszurüsten, darfst du den Effekt an einen angrenzenden Charakter weitergeben, sodass er sich neu ausrüsten darf.

Führst du den Effekt *Neu ausrüsten* aus:

- ♦ Lege alle ausgerüsteten Gegenstände ab.
- ♦ Rüste beliebig viele Kernteile aus.
- ♦ Baue beliebig viele ausgerüstete Gegenstände aus und verbessere sie.
- ♦ Gib beliebig viele Gegenstände an angrenzende Charaktere ab.

## BEISPIEL: GEGENSTAND ERHALTEN



Kim aktiviert (öffnet) die angrenzende Truhe für 3 Ausdauer. Sie erhält 1 Essenz und führt den Effekt *Gegenstand erhalten* aus.



Kim behält von den gezogenen Karten das Rüstungsteil »Raumbeuger«.



Als Revolverheldin erlaubt ihr ihre Klasse, das Rüstungsteil sofort als neues Kernteil auszurüsten. Dazu nutzt sie den Effekt *Kernteil ausrüsten*, der Teil des Effekts *Gegenstand erhalten* ist. Sie muss deshalb keine Ausdauer dafür verbrauchen.



Falls sie sich entscheidet, den »Raumbeuger« über den Effekt *Gegenstand erhalten* auszurüsten, muss sie ihre »Beschlagenen Stiefel« (ihr bisheriges Kernteil dieser Kategorie) zusammen mit dessen Ausbauten und Verbesserungen ablegen.

Wie sie sich auch entscheidet, Kim darf stets in ihrem Zug für 3 Ausdauer den Effekt *Neu ausrüsten* ausführen. Dabei darf sie beliebig viele Kernteile neu ausrüsten und diese beliebig ausbauen und verbessern.



# KAPITEL

Euer Vorankommen ist über die einzelnen Kapitel direkt mit der Entwicklung der Szenario-Geschichte verknüpft. Mit jedem neuen Kapitel nähert ihr euch der vergänglichen Rettung oder dem ewigen Untergang. Schließt die einzelnen Kapitel ab, bis ihr am Ende das Szenario mit dem Effekt *Sieg* abschließt (siehe »Sieg«) oder ihr euch dem Finale stellt, falls euer Szenario eines für euch vorsieht (siehe »Finale betreten«).

**Ihr verfügt über alle aktiven Fähigkeiten des aktuellen Kapitels. Wer die Fähigkeit aktiviert, ist automatisch ihr Ziel.**

Schlagt ihr ein neues Kapitel auf, führt alle seine »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus (siehe »Spiel betreten« S. 23) und setzt die Vermehrungs- und Horrorstufe auf ihre neuen Ausgangswerte.

Ist keine Horrorstufe angegeben, überspringt die Horror-Phase.

Ist keine Vermehrungsstufe angegeben, überspringt die Erscheinen-Phase.

## BLOCKIERTE KAPITEL

Manche Kapitel zeigen ein Blockadesymbol. In diesem Fall dürft ihr das nächste Kapitel nicht aufschlagen, indem ihr ein Kapitelfeld aktiviert (siehe »Kapitelfeld« S. 18).



Eine der Kapitelfähigkeiten solcher Kapitel gibt an, wie ihr das nächste Kapitel aufschlagt oder einen Ausgangsmarker platziert (siehe »Ausgangsmarker platzieren« unten).

## KAPITELEFFEKTE

### EINGANGSMARKER PLATZIEREN

- ♦ Nehmt das oberste Kartenteil vom Kartenteilstapel und legt es in den Spielbereich (gilt nicht beim Spielaufbau).
- ♦ Platziert den Eingangsmarker nach innen weisend auf dem Richtungssymbol (gilt nicht für Start-Kartenteile).
- ♦ Platziert eure Charaktere auf dem Eingangsmarker oder auf angrenzenden freien Feldern.
- ♦ Führt alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten von euren Charakteren und euren ausgerüsteten Gegenständen aus.

### AUSGANGSMARKER PLATZIEREN

Hat euer aktuelles Kapitel den Effekt *Ausgangsmarker platzieren*, platziest du als aktivierender Charakter den Ausgangsmarker auf einem beliebigen unerforschten Kartenteilübergang am äußeren Rand des Spielplans.

Du darfst einen Ausgangsmarker nicht auf einem Eingangsmarker platzieren.

Sobald der letzte lebende Charakter den Spielplan verlassen hat:

- ♦ Verbannt alle Monster, die sich noch auf den Kartenteilen befinden.
- ♦ Mischt die Kartenteile und legt sie unter den Kartenteilstapel.
- ♦ Dreht die aktuelle Kapitelkarte um und führt alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten des nächsten Kapitels aus (siehe »Spiel betreten«-Fähigkeiten« S.23).

### GEGENSTANDSSTUFE ERHÖHEN

Weist euch ein Effekt an, Gegenstände einer bestimmten Stufe hinzuzufügen, nehmt alle Gegenstände dieser Stufe und mischt sie in ihre jeweiligen Gegenstandsstapel.

### NEUE RUNDE BEGINNEN

Manche Kapitel haben als »Spiel betreten«-Fähigkeit den Effekt *Neue Runde beginnen*. Er bricht die aktuelle Runde ab. Habt ihr diesen Effekt ausgeführt, beginnt ihr eine neue Runde mit der Erforschen-Phase. Ihr setzt eure Ausdauer wieder auf euren Maximalwert und legt alle Horror- und Charaktermarker zurück.

## FINALE BETRETEN

Manche Szenarien verfügen über ein spezielles Finale-Kartenteil.

- ♦ Platziert das Finale-Kartenteil als einziges Kartenteil im Spielbereich.
- ♦ Platziert eure Charaktere auf dem/den abgebildeten Eingangsmarker(n) oder auf angrenzenden freien Feldern.
- ♦ Legt die Finale-Kapitelkarten bereit und folgt dem dort beschriebenen Spielaufbau.
- ♦ Lest euch die Bedingungen für Sieg und Niederlage sowie eventuelle zusätzliche Vorgaben durch.

Als Überlebende teilt ihr euch Sieg und Niederlage. Ihr könnt die Siegbedingung auch dann erfolgreich erfüllen, wenn manche Charaktere auf dem Weg vernichtet wurden. Erfüllt ihr die Bedingung für eure Niederlage, habt ihr versagt. Die Toten unter euch dürfen dann in hämisches Gelächter verfallen, während sie den Kreis um die übrigen Forscherinnen und Forscher bedrohlich enger ziehen ...

## SIEG

Führt ihr den Effekt *Sieg* aus, dreht die aktuelle Kapitelkarte um. Als Überlebende teilt ihr euch den Sieg und das Spiel ist zuende.

## VARIANTE: KAMPAGNE

Habt ihr ein Szenario überlebt, könnt ihr gleich das nächste beginnen. Nach dem Abschluss eines Szenarios tun alle überlebenden Charaktere Folgendes:

- ♦ Entscheidet jeweils, welche Gegenstände und gebundenen Begebenheiten ihr mitnehmen wollt.
- ♦ Addiert wie folgt die Werte eurer eigenen mitgenommenen Karten, um jeweils eure Kampagnenbedrohung zu berechnen:

GEGENSTAND			GEBUNDENE BEGEBENHEIT
STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	
1	2	3	2

Sobald ihr euer nächstes Szenario vorbereitet habt:

- ♦ Führt alle jeweils den Effekt *Neu ausrüsten* aus.
- ♦ Setzt eure Gesundheit auf euren Maximalwert und eure Essenz auf 0.
- ♦ Führt alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten des neuen Kapitels aus.
- ♦ Erhöht die Monsterbedrohung um die höchste Kampagnenbedrohung, die ihr erreicht habt.



# BEGEBENHEITEN

Neben Monstern und Gegenständen beeinflussen Begebenheiten das Spiel immens.

Die oberste zerstörte Begebenheit stellt immer die **aktuelle Begebenheit** dar.

Passive Fähigkeiten der aktuellen Begebenheit beeinflussen das Spiel dauerhaft und betreffen alle Einheiten auf dem Spielplan.

Wird eine neue Begebenheit ins Spiel gebracht, führt alle ihre »Spiel betreten«-Fähigkeiten aus (siehe »Spiel betreten« S. 23).

Es gibt 2 Arten von Begebenheiten: Erforschen- und Horror-Begebenheiten.

## ERFORSCHEN-BEGEBENHEITEN

Nur eure Charaktere dürfen Erforschen-Begebenheiten ins Spiel bringen, indem sie ein Begebenheitenfeld für 3 Ausdauer aktivieren (siehe »Begebenheitenfeld« S. 18) oder den Effekt *Erforschen-Begebenheit beschwören* oder *Erforschen-Begebenheit erneut beschwören* ausführen (siehe »Erforschen-Begebenheit beschwören« S. 22).

Ihr verfügt über alle aktiven Fähigkeiten der aktuellen Erforschen-Begebenheit. Wer ihre aktiven Fähigkeiten oder »Spiel betreten«-Fähigkeiten aktiviert, ist automatisch ihr Ziel.

## BEGEBENHEIT BINDEN



Manche Erforschen-Begebenheiten zeigen ein Bindungssymbol. Als aktivierender Charakter nimmst du dir diese Begebenheit und legst sie neben deine Charakterkarte. Die Fähigkeiten dieser Begebenheit sind ab sofort Teil deiner Charakterkarte.

## HORROR-BEGEBENHEITEN

Während der Horror-Phase führt eine Person von euch den Horrorwurf aus. Sie würfelt dazu den Spielwürfel (W10).



Ist das Ergebnis gleich der oder höher als die aktuelle Horrorstufe, bringt eine Horror-Begebenheit ins Spiel (siehe »Horror-Phase« S. 11).

Monster verfügen über alle Fähigkeiten der aktuellen Horror-Begebenheit.

## BEGEBENHEITENEFFEKTE

### ERFORSCHEN-BEGEBENHEIT BESCHWÖREN

Führst du den Effekt *Erforschen-Begebenheit beschwören* aus:

- ◆ Ziehe 1 Karte vom Erforschen-Begebenheitenstapel. Ist der Stapel leer, mische die zerstörten Erforschen-Begebenheiten zu einem neuen Erforschen-Begebenheitenstapel.
- ◆ Führe alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten der gezogenen Begebenheit aus (siehe »Spiel betreten« S. 23).
- ◆ Zeigt die Begebenheit ein Bindungssymbol, bindest du als aktivierender Charakter sie an dich (siehe »Begebenheit binden«).
- ◆ Lege die Begebenheit offen auf die zerstörten Erforschen-Begebenheiten.

### HORROR-BEGEBENHEIT BESCHWÖREN

Führst du den Effekt *Horror-Begebenheit beschwören* aus:

- ◆ Erhöhe die Monsterbedrohung um 1 (siehe »Monsterbedrohung erhöhen« S. 11).
- ◆ Ziehe 1 Karte vom Horror-Begebenheitenstapel. Ist der Stapel leer, mische die zerstörten Horror-Begebenheiten zu einem neuen Horror-Begebenheitenstapel.
- ◆ Führe alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten der gezogenen Begebenheit aus (siehe »Spiel betreten« S. 23).
- ◆ Lege die Begebenheit offen auf die zerstörten Horror-Begebenheiten.

### ERFORSCHEN-BEGEBENHEIT ERNEUT BESCHWÖREN

Führst du den Effekt *Erforschen-Begebenheit erneut beschwören* aus:

- ◆ Führe alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten der aktuellen Erforschen-Begebenheit aus.

### HORROR-BEGEBENHEIT ERNEUT BESCHWÖREN

Führst du den Effekt *Horror-Begebenheit erneut beschwören* aus:

- ◆ Führe alle »Spiel betreten«-Fähigkeiten der aktuellen Horror-Begebenheit aus.

### BEGEBENHEITENSTAPEL MISCHEN

Mischst du einen Begebenheitenstapel (Erforschen- oder Horror-Begebenheiten), mische auch die zerstörten Karten dazu.





# FÄHIGKEITEN

Nur Karten, die sich im Spiel befinden, können das Spielgeschehen mit ihren Fähigkeiten beeinflussen.

Von den Begebenheiten befinden sich immer die jeweils aktuelle Erforschen- und Horror-Begebenheit im Spiel.

Von den Gegenständen befinden sich nur eure ausgerüsteten Gegenstände im Spiel.

Kleinteile rüstet ihr nicht aus. Stattdessen dürft ihr ihre Fähigkeiten direkt verwenden.

Da ihr eure Charakterkarte sowie eure im Spiel befindlichen Gegenstände besitzt, besitzt ihr auch deren Fähigkeiten. Begebenheiten und Kapitelkarten besitzt niemand.

Der Teil einer Fähigkeit, der tatsächlich das Spiel beeinflusst, nennt sich Effekt (siehe »Effekte« S. 26).

## FÄHIGKEITENKATEGORIEN

Es gibt 3 Kategorien von Fähigkeiten: aktive, passive und »Spiel betreten«.

### AKTIVE FÄHIGKEITEN

Die aktivierende Einheit darf eine aktive Fähigkeit verwenden, nachdem sie ihre Kosten bezahlt hat.

Die Kosten können sein:

- das Verlieren von Ausdauer (⊖), Essenz (⚡) oder Gesundheit (♥)
- das Zerstören der Karte nach dem Verwenden der Fähigkeit (⊗)
- andere Kosten oder Bedingungen, die auf der Karte angegeben sind.

Die meisten aktiven Fähigkeiten erfordern ein zu bestimmendes Ziel, etwa eine Einheit oder ein Feld, das die Fähigkeit betreffen soll (siehe »Anvisieren« S. 24).



Eine aktive Fähigkeit, die kein zu bestimmendes Ziel erfordert, betrifft automatisch die aktivierende Einheit.



Die erste Fähigkeit betrifft ein Ziel, die zweite den Charakter, der diesen Gegenstand besitzt.

Du verwendest aktive Fähigkeiten nacheinander. Das heißt, du musst alle Effekte einer Fähigkeit komplett ausgeführt haben, bevor du die nächste Fähigkeit verwenden darfst.

Fähigkeiten, die Ausdauer kosten, dürfen nur im eigenen Zug verwendet werden.

## KONZEPT: AUSSERHALB DES EIGENEN ZUGS AKTIV SEIN

Zwischen den Aktionen anderer Einheiten darfst du aktive Fähigkeiten verwenden, die dich keine Ausdauer kosten.

Du darfst diese Fähigkeiten zwischen einzelnen Aktionen von Monstern und Charakteren sowie zwischen den Zügen von Monstern und Charakteren verwenden.

Du darfst damit keine Aktionen unterbrechen. Du darfst sie also beispielsweise nicht zwischen dem Würfeln oder Zerstören eines Monsters und dem Ausführen des dazugehörigen Effekts oder zwischen dem Abschließen eines Kapitels und dem Ausführen der »Spiel betreten«-Fähigkeiten des neuen Kapitels verwenden.

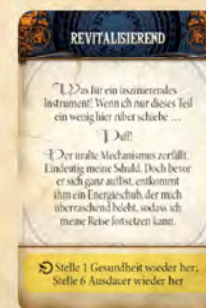
## PASSIVE FÄHIGKEITEN

Passive Fähigkeiten benötigen keine aktivierende Einheit und zeigen keine Kosten. Sie beeinflussen dauerhaft (passiv) das Spielgeschehen, solange ihre Karte im Spiel ist. Passive Fähigkeiten von Begebenheiten- und Kapitelkarten betreffen alle Einheiten auf allen Kartenteilen. Bei passiven Fähigkeiten anderer Karten gelten die Regeln zum »Wirkungsbereich: Kartenteil«.



## »SPIEL BETRETEN«-FÄHIGKEITEN

Die »Spiel betreten«-Fähigkeiten führt ihr einmalig aus, sobald die Karte ins Spiel kommt. Sie sind mit einem ⌂ gekennzeichnet.



Die verschiedenen Kartenarten gelangen auf unterschiedliche Weisen ins Spiel. In welchen Situationen ihr die »Spiel betreten«-Fähigkeiten ausführt und welches die aktivierende Einheit ist, gestaltet sich daher oftmals unterschiedlich:

KARTENART	»SPIEL BETRETEN«-SITUATION	ZIEL
Charakter	Du platzierst deinen Charakter auf einem Kartenteil.	Dein Charakter.
Gegenstand	Du rüstest einen Gegenstand aus.	Dein Charakter.
Monster	Ein Monster erscheint.	Das Monster.
Erforschen-Begebenheit	Eine Erforschen-Begebenheit kommt ins Spiel.	Der Charakter, der die Erforschen-Begebenheit (erneut) beschworen hat.
Horror-Begebenheit	Eine Horror-Begebenheit kommt ins Spiel.	Siehe Beschreibung auf der Karte.
Kapitel	Eine Kapitelkarte kommt ins Spiel.	»Spiel betreten«-Fähigkeiten von Horror-Begebenheiten und Kapitelkarten, die Einheiten betreffen, betreffen alle entsprechenden Einheiten auf allen Kartenteilen, da niemand sie besitzt und es keine aktivierende Einheit gibt.



## ANVISIEREN SICHTLINIE

Anhand der Sichtlinie stellt ihr fest, welche Ziele ihr als solche bestimmen dürft. Die Sichtlinie ist eine imaginäre Linie zwischen den Mittelpunkten von Ausgangsfeld und Zielfeld. Führt die Linie durch eine Wand, Geröll oder eine geschlossene Tür, ist das Ziel nicht in Sichtlinie.

Berührt die Sichtlinie nur das Ende einer Wand oder die Ecke eines Feldes, das die Sichtlinie normalerweise behindert (wie Geröll), ist das Ziel in Sichtlinie.

Hindernisse behindern nicht die Sichtlinie.

## ANGRENZEND

Jedes Feld, das sich um eine Einheit herum und in Sichtlinie befindet, ist **angrenzend** zu ihr. Die Einheit befindet sich somit auch **neben** allen diesen Feldern.

Wände und Türen gelten nur dann als angrenzend zur ihr, falls sie eine der vier Begrenzungen ihres Feldes sind. Auch nur dann steht eine Einheit neben einer Wand/Tür.



Sind beide Türen offen, befindet sich Lorrai angrenzend zu und neben Hank, Phillip und dem Kapitelfeld. Sie darf die Tür rechts von sich schließen, jedoch nicht die Tür links von Phillip. Solange eine der beiden Türen offen ist, befindet sich Lorrai angrenzend zu und neben Phillip. Nehmen wir an, Kim verfügt über folgende aktive Fähigkeit:

**2 2** Schließe die anvisierte Tür

Sie darf damit eine beliebige der beiden Türen schließen, da sie jeweils das Feld anvisieren darf, dessen Begrenzung eine der Türen ist.

## HINDERNIS

Ein Hindernis ist ein nicht begehbare Feld, das nicht die Sichtlinie behindert.

Einheiten, Aktionsfelder, zerstörte Felder und explosive Fässer sind Hindernisse.



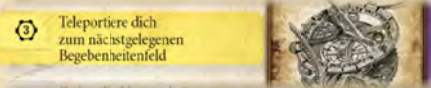
## NÄCHSTGELEGEN

Nächstgelegen ist, was auf deinem Kartenteil am dichtesten an dir dran liegt. Zähle dafür die Felder von dir zum jeweiligen Feld oder der jeweiligen Einheit, wobei du hier Wände, Geröll, Gruben, Einheiten und Hindernisse ignorierst.

Nähere Informationen dazu, wie Monster den nächstgelegenen Charakter auswählen, unter »Monsterbewegung« auf S. 28.

## TELEPORTIEREN ♦ BEWEGUNG ♦ MONSTER ERSCHEINT

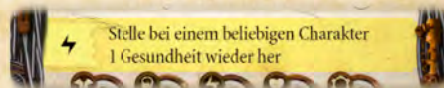
Ist das bestimmte Feld besetzt oder nicht begehbar, wähle das von dort aus nächstgelegene freie Feld.



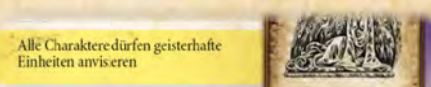
## WIRKUNGSBEREICH: KARTENTEIL

Fähigkeiten können entweder eine Einheit haben, die sie besitzt, oder eine aktivierende Einheit. Erfordern diese Fähigkeiten kein zu bestimmendes Ziel, ist der Wirkungsbereich automatisch das Kartenteil dieser Einheit.

**Fähigkeiten, die besitzt werden können, sind Fähigkeiten von Einheiten und Gegenständen.**



Beispiel für den Wirkungsbereich der aktivierenden Einheit: Lorrai darf bei einem beliebigen Charakter auf ihrem Kartenteil 1 Gesundheit wiederherstellen.

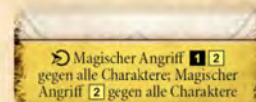


Beispiel für ein Artefakt mit passiver Fähigkeit, die Charaktere betrifft: Rüstest du diesen Gegenstand aus, dürfen alle Charaktere auf deinem Kartenteil geisterhafte Einheiten anvisieren. Diese Fähigkeit hat keine aktivierende Einheit (da sie passiv ist), aber du besitzt sie (weil du den Gegenstand ausgerüstet hast).

Fähigkeiten mit einer aktivierenden Einheit sind die »Spiel betreten«-Fähigkeiten von Erforschen-Begebenheiten sowie die aktiven Fähigkeiten von Begebenheiten und Kapitelkarten.



Beispiel für eine Erforschen-Begebenheit mit einer »Spiel betreten«-Fähigkeit: Bringst du diese Begebenheit ins Spiel, greifst du alle Monster auf deinem Kartenteil an. Diese Fähigkeit hat eine aktivierende Einheit (der Charakter, der sie ins Spiel bringt).



Beispiel für eine Horror-Begebenheit mit einer »Spiel betreten«-Fähigkeit: Kommt diese Begebenheit ins Spiel, gibt es weder eine besitzende noch eine aktivierende Einheit. Somit gilt nicht ein bestimmtes Kartenteil als Wirkungsbereich, sondern es werden alle Charaktere auf allen Kartenteilen zweimal angegriffen.

## ANGRENZEND ÜBER KARTEN- TEILE HINWEG

Der Wirkungsbereich einer Fähigkeit, die kein zu bestimmendes Ziel erfordert, ist wie oben beschrieben auf das Kartenteil der sie besitzenden oder aktivierenden Einheit beschränkt. Die einzige Ausnahme hiervon bilden Fähigkeiten, die angrenzende Einheiten betreffen: Stehst du auf dem Übergang eines Kartenteils, sind auch die angrenzenden Einheiten auf dem Übergang des anderen Kartenteils betroffen.

## ANVISIEREN IM NAHBEREICH

⊙ Beim Anvisieren im Nahbereich muss das Ziel entweder die aktivierende Einheit selbst sein oder sich angrenzend zur aktivierenden Einheit befinden.

## ANVISIEREN IM FERNBEREICH

Es gibt zwei mögliche Vorgaben, wie Ziele im Fernbereich anvisiert werden dürfen:

⊗ Das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite **X** befinden, **ohne Hindernisse in der Sichtlinie**.

⊗ Das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite **X**, befinden. Hindernisse in der Sichtlinie werden ignoriert.

Reichweite **X** gibt die Anzahl an Feldern an, die eine Einheit brauchen würde, um ihr Ziel zu



erreichen, wenn sie Hindernisse ignoriert. Effekte, die die Reichweite verändern, betreffen nur aktive Fähigkeiten, die im Fernbereich anvisieren können.

Du darfst dich innerhalb des Fernbereiches selbst als Ziel wählen.

Verfügt deine Waffe über eine aktive Fähigkeit mit Reichweite **X** und dem Effekt *Angriff*, handelt es sich um eine »Fernkampf-Waffe«. Verfügt deine Waffe über eine aktive Fähigkeit mit dem Symbol für das Anvisieren im Nahbereich und dem Effekt *Angriff*, handelt es sich um eine »Nahkampf-Waffe«.

## ZWEI ZIELE

Bei manchen aktiven Fähigkeiten musst du 2 Ziele (oder 2-mal dasselbe Ziel) bestimmen.



Lege Charaktermarker auf die Karte, um anzuzeigen, wie oft du die Fähigkeit verwendet hast – nicht wie viele andauernde Effekte du dabei ausgeführt hast. Die obere aktive Fähigkeit dieser Karte betrifft ihre 2 Ziele (nicht die aktivierende oder alle Einheiten)!

## VIELE ZIELE

Betrifft ein Effekt mehrere Einheiten oder Felder, betrifft er alle der benannten Art.



Sobald diese Karte ins Spiel kommt, führen alle Charaktere den Effekt *Gegenstand erhalten* aus und bewegen sich 0 oder 1 Feld weit.





## BEISPIELE FÜR BETROFFENE EINHEITEN:

DU VERWENDEST DIESE FÄHIGKEIT:	WER WIRD ANGEGRIFFEN?
Angriff	Du greifst <b>dich selbst</b> an.
Angriff	Du greifst dein <b>Ziel</b> an. <i>Du darfst mit dieser Fähigkeit keine geisterhafte Einheit angreifen, außer ein Effekt erlaubt dir, geisterhafte Einheiten anzuvisieren. Andere Beispiele in dieser Übersicht zeigen Angriffe, mit denen du auch geisterhafte Einheiten angreifen darfst, da sie kein zu bestimmendes Ziel erfordern (kein Symbol zum Anvisieren im Nah- oder Fernbereich).</i>
Angriff  gegen das nächstgelegene Monster	Du greifst das <b>nächstgelegene Monster</b> auf deinem Kartenteil an. <i>Zähle die Felder zum Monster und ignoriere dabei nicht begehbbare Felder, Wände, Gruben oder andere Einheiten.</i>
Angriff  gegen alle Monster	Du greifst <b>alle Monster</b> auf deinem Kartenteil an. <i>Würfle nur einmal. Wende das Ergebnis auf alle blockenden Monster an.</i>
Angriff  gegen ein beliebiges Monster	Du greifst ein <b>beliebiges Monster</b> auf deinem Kartenteil an.
Angriff  gegen ein beliebiges Monster auf einem beliebigen Kartenteil.	Du greifst ein <b>beliebiges Monster</b> auf einem <b>beliebigen Kartenteil</b> an.

DU VERWENDEST DIESE FÄHIGKEIT:	WER WIRD WIE BEWEGT?
Bewege dich bis zu 2 Felder	Du bewegst dich bis zu 2 Felder weit (0, 1 oder 2 Felder).
Das Ziel bewegt sich bis zu 2 Felder.	Dein <b>Ziel</b> bewegt sich bis zu 2 Felder weit. <i>Ist dein Ziel ein wildes Monster, bewegt es sich bis zu 2 Felder weit in Richtung des nächstgelegenen Charakters auf einem beliebigen Kartenteil (siehe »Monsterbewegung« S. 28).</i>
Bewege das Ziel bis zu 2 Felder	Du bewegst dein <b>Ziel</b> bis zu 2 Felder weit.
Alle Monster bewegen sich bis zu 2 Felder	<b>Jedes Monster</b> auf deinem Kartenteil bewegt sich bis zu 2 Felder weit in Richtung des jeweils nächstgelegenen Charakters. <i>Wird aber eine Horror-Begebenheit mit der Fähigkeit:</i> Alle Monster bewegen sich bis zu 2 Felder <i>Jedes Monster auf allen Kartenteilen bewegt sich bis zu 2 Felder weit in Richtung des jeweils nächstgelegenen Charakters.</i>
Alle Charaktere bewegen sich bis zu 2 Felder	<b>Jeder Charakter</b> auf deinem Kartenteil bewegt sich bis zu 2 Felder weit.
Bewege alle Monster bis zu 2 Felder	Du bewegst <b>jedes Monster</b> auf deinem Kartenteil bis zu 2 Felder weit.

## FORTGESCHRITTENE FÄHIGKEITSBEISPIELE:

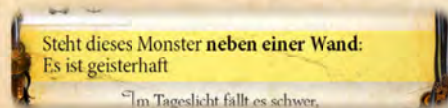
	Ein beliebiges Monster neben dem anvisierten Begebenheitenfeld verliert 1 Gesundheit.	Um diese Fähigkeit verwenden zu dürfen, musst du 3 Ausdauer verbrauchen und ein angrenzendes Begebenheitenfeld anvisieren. Führe den Effekt aus, wähle ein beliebiges Monster, das an das anvisierte Begebenheitenfeld angrenzt. Es verliert 1 Gesundheit.
	Zerstöre angrenzenden Fallenauslöser Verbanne anvisiertes Monster	Um diese Fähigkeit verwenden zu dürfen, musst du 2 Ausdauer verbrauchen, einen angrenzenden Fallenauslöser zerstören und ein angrenzendes Monster anvisieren. Führe den Effekt aus, verbanne das anvisierte Monster (siehe »Monster verbannen« S. 13).



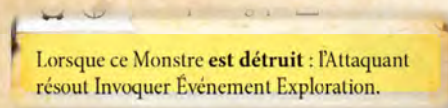
# EFFEKTE

## EFFEKTE MIT BEDINGUNG

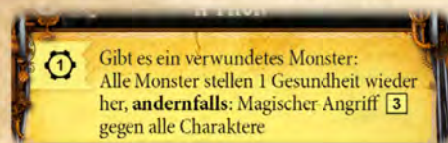
Einige Effekte dauern an, solange ihre Bedingung erfüllt ist. Falls es einen alternativen Effekt gibt, wird er mit »andernfalls« eingeleitet.



Einige Effekte werden jedes Mal ausgeführt, sobald ihre Bedingung erfüllt wird.

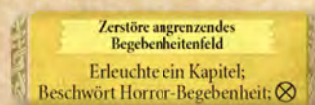
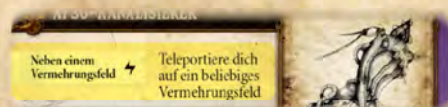


Einige Effekte von aktiven Fähigkeiten werden nur ausgeführt, sofern ihre Bedingung erfüllt ist.



Falls sich ein verwundetes Monster auf K'Thuns Kartenteil befindet, heilt er alle Monster auf dem Kartenteil. Andernfalls greift K'Thun alle Charaktere auf seinem Kartenteil an.

Neben den zu zahlenden Kosten müssen bei einigen aktiven Fähigkeiten zusätzlich Bedingungen erfüllt sein, um sie verwenden zu dürfen.



Im unteren Beispiel handelt es sich bei Zerstöre angrenzendes Begebenheitenfeld nicht um eine Bedingung, sondern um die Kosten: Um diese aktive Fähigkeit zu verwenden, musst du ein angrenzendes Begebenheitenfeld zerstören (Zerstörtmarker darauf platzieren). Du darfst dafür nicht das Ergebnis eines anderen Effektes nutzen, der ein passendes Feld zerstört hat.

## MEHRFACHBEDINGUNG (Yx)

Manchmal muss eine Bedingung mehrfach erfüllt werden, um den dazugehörigen Effekt ausführen zu dürfen:



Beschwört und bindest du diese Erforschen-Begebenheit, lege sie neben deine Charakterkarte. Jedes Mal, wenn du eine Einheit tötet, platziere 1 Zählmarker auf dieser Begebenheit. Sobald du den 3. Marker platziert, führe den Effekt Kapitel erleuchten aus, senke die Monsterbedrohung um 2 und zerstöre diese Karte.

Manchmal muss eine aktive Fähigkeit mehrfach verwendet werden, um einen Effekt ausführen zu dürfen:



Platziert jedes Mal, wenn ihr die aktive Fähigkeit »Verliere 1 Gesundheit« verwendet, 1 Zählmarker auf dem Kapitel. Sobald ihr den 4. Marker platziert habt, führt den Effekt Schläge das nächste Kapitel auf aus. Denkt daran, dass ihr immer Essenz anstelle von Gesundheit verlieren dürft (auch als Kosten für aktive Fähigkeiten).

Jedes Mal, wenn bei einer Karte mit Mehrfachbedingung die Bedingung erfüllt oder die aktive Fähigkeit verwendet wird, platziert 1 Zählmarker auf der Karte.

Entspricht die Zahl der Zählmarker auf der Karte der angegebenen Anzahl, entfernt alle Marker und führt den Effekt aus.

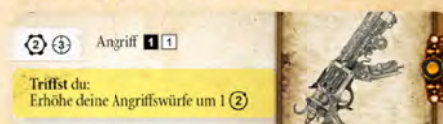
## ANDAUERENDE EFFEKTE (X) (X)

Die meisten Effekte von aktiven Fähigkeiten und »Spiel betreten«-Fähigkeiten führt ihr sofort aus, sobald ihr die Fähigkeit verwendet.

Andauernde Effekte beeinflussen dagegen die Einheit, die sie betreffen, über die Ausführung des Effekts hinaus. Der Effekt hält bis zum Beginn der nächsten entsprechenden Phase an. Ihr erkennt einen solchen Effekt am (X) Symbol, das »in dieser Runde« bedeutet.

Die Zahl (x) gibt außerdem an, wie viele Marker ihr während einer Runde maximal auf dem Effekt stapeln dürft.

Sehen wir uns als Beispiel die Fähigkeit des Durchblutungsförderers an:



Hast du diese Waffe ausgerüstet und triffst du beim Angriff, erhöhen sich deine nachfolgenden Angriffswürfe. Diesen Effekt darfst du bis zu 2-mal stapeln und er hält bis zum Beginn der nächsten Erforschen-Phase an.

Denke daran, dass du die Fähigkeiten deiner ausgerüsteten Gegenstände besitzt. Somit wird dieser Effekt jedes Mal ausgeführt, wenn du einen Treffer erzielst. Auch dann, wenn du nicht mit dem Durchblutungsförderer angegriffen hast.

## CHARAKTERMARKER VERWENDEN

Nutze deine Charaktermarker, um deine andauernden Effekte anzuzeigen (siehe »Charaktermarker« S. 13).

Nimm zu Beginn der Erforschen-Phase alle Charaktermarker zurück zu deinem Charaktertableau. Alle andauernden Effekte sind vorbei.

Bevor du einen andauernden Effekt ausführst:

- Falls du keinen Charaktermarker mehr zur Verfügung oder einen Effekt bereits bis zur maximalen Anzahl gestapelt hast, überspringe die nächsten Schritte.
- Platziere 1 Charaktermarker auf der Karte, um anzuzeigen, dass ihre Fähigkeit verwendet wurde, und führe den andauernden Effekt dann aus.

Wird die Karte mit deinem Charaktermarker aus dem Spiel entfernt, ist der andauernde Effekt vorbei und du nimmst deinen Charaktermarker zurück.

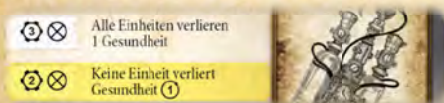


## ZERSTÖRTE KARTE MIT CHARAKTERMARKER

Einige Kleinteile und gebundene Begebenheiten verfügen über einen andauernden Effekt mit einem Zerstören-Symbol (entweder als Kosten oder als Effekt).

Führst du den andauernden Effekt aus, indem du das Kleinteil oder die gebundene Begebenheit zerstörst:

- ♦ Lege die Karte erst dann zu ihren zerstörten Karten, nachdem du deinen Charaktermarker von dieser Karte zurückbekommen hast.
- ♦ Du darfst die anderen Fähigkeiten dieser Karte nicht mehr verwenden.
- ♦ Du darfst die Karte nicht erneut durch andere Effekte zerstören.
- ♦ Handelt es sich um eine gebundene Begebenheit, befindet sie sich nicht mehr im Spiel. Ihre passiven Fähigkeiten wirken nicht mehr.



## HORRORMARKER VERWENDEN

Mit den Horrormarkern zeigt ihr andauernde Effekte von Monstern und Horror-Begebenheiten an.

Legt zu Beginn der Horror-Phase alle Horrormarker zurück zu den Horror-Begebenheiten. Alle andauernden Effekte sind vorbei.

Bevor ihr einen andauernden Effekt von einem Monster oder einer Horror-Begebenheit ausführt:

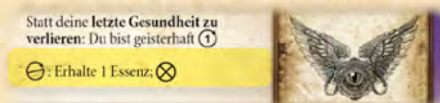
- ♦ Falls keine Horrormarker mehr zur Verfügung stehen, überspringt die nächsten Schritte.
- ♦ Platziert 1 Horrormarker auf der Karte, um anzuzeigen, dass ihre Fähigkeit verwendet wurde.
- ♦ Führt den andauernden Effekt aus.



Wird die Karte mit dem Horrormarker aus dem Spiel entfernt, ist der andauernde Effekt vorbei und ihr legt den/die Horrormarker zurück.

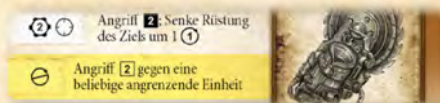
## CHARAKTER-/HORRORMARKER VON DER KARTE ENTFERNEN

Manche Effekte mit Bedingung werden ausgeführt, wenn du einen Charakter-/Horrormarker von der Karte entfernst.



Befindet sich zu Beginn der Erforschen-Phase ein Charaktermarker auf dem *Stygischen Anhänger*: Nimm ihn zurück zu deinem Charaktertableau und erhalte 1 Essenz. Zerstöre danach den *Stygischen Anhänger*.

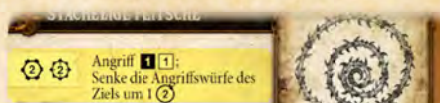
Bei manchen aktiven Fähigkeiten gehört das Entfernen eines Charakter-/Horrormarkers von der Karte zu den Kosten.



Befindet sich ein Charaktermarker auf dem *Dekupierer*, darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt (auch außerhalb deines Zuges) die 2. aktive Fähigkeit des *Dekupierers* verwenden. Als Kosten entfernst du den Charaktermarker. Nimm ihn zurück zu deinem Tableau. Dann greifst du eine beliebige angrenzende Einheit an.

## MEHRERE EFFEKTE

Eine Fähigkeit kann mehrere Effekte beinhalten, die du ausführst, sobald du die Fähigkeit verwendest. Führe sie der Reihe nach aus, so wie sie auf der Karte stehen.



Führe sofort nach dem Angriff (unabhängig davon, ob du getroffen hast) den andauernden Effekt aus, der ebenfalls das Ziel dieser aktiven Fähigkeit betrifft. (Du darfst diesen Effekt bis zu 2-mal stapeln.)

## EFFEKTWURF

Manchmal musst du mit dem Spielwürfel würfeln, wenn du einen Effekt ausführen willst. Würfelst du hoch genug, führst du den Effekt aus. Würfelst du niedriger als angegeben, führst du den alternativen Effekt unter »**andernfalls**« aus, sofern es einen gibt.

⊗ - Würfle mit dem Spielwürfel. Ist dein Ergebnis höher als oder gleich **x**, führe den Effekt aus.

## ALLGEMEINE EFFEKTE

Manche Effekte tauchen in unterschiedlichen Zusammenhängen auf.

### ZERSTÖREN (⊗)

Viele Elemente im Spiel können zerstört werden:

- ♦ ein Feld (siehe »Feld zerstören« S. 18),
- ♦ ein Monster (siehe »Monstertod« S. 13),
- ♦ eine Charakterkarte (siehe »Charaktertod« S. 13),
- ♦ ein Gegenstand:
  - ♦ Ist der Gegenstand ausgerüstet, lege ihn ab (siehe »Gegenstand ablegen« S. 19).
  - ♦ Falls sich Charaktermarker auf ihm befinden, lege sie zurück zu deinem Tableau.
  - ♦ Lege den Gegenstand auf die zerstörten Gegenstände.
- ♦ eine gebundene Erforschen-Begebenheit: Lege sie auf die zerstörten Erforschen-Begebenheiten.

### NEHMEN

Führst du den Effekt *Nehmen* aus, durchsuche den entsprechenden Stapel und nimm dir die gesuchte Karte. Mische den Stapel hinterher.

### BESTIMMTE/S MONSTER NEHMEN

Führst du einen Effekt aus, bei dem du ein bestimmtes Monster *nehmen* musst, durchsuche die folgenden Stapel:

- ♦ Monsterstapel (mische ihn hinterher),
- ♦ zerstörte Monsterkarten,
- ♦ aus dem Spiel entfernte Monsterkarten,
- ♦ noch nicht dem Spiel hinzugefügte Monster.





# MONSTERVERHALTEN

Solange keiner eurer Charaktere vernichtet wurde, agieren Monster vorhersehbar und ihr alle spielt sie (siehe »Wilde Monster« unten).

Andernfalls übernehmen die Personen, deren Charaktere gestorben sind, die Kontrolle über die Monster (siehe »Gelenkte Monster« unten).

## GELENKTE MONSTER

Wurden eure Charaktere vernichtet, kontrolliert ihr gemeinsam die Monster.

Ihr dürft sie bewegen, ihre Fähigkeiten verwenden oder mit ihrem Kartenteil interagieren:

- ♦ Öffnet oder schließt eine Tür für 3 Ausdauer (siehe »Tür öffnen/schließen« S. 17).
- ♦ Zerstört eine offene oder geschlossene Tür für 4 Ausdauer.
- ♦ Aktiviert einen Fallenauslöser für 3 Ausdauer (siehe »Fallenauslöser« S. 18).

## WILDE MONSTER

Sofern möglich verwendet ein Monster in seinem Zug seine aktiven Fähigkeiten. Andernfalls bewegt es sich zum nächstgelegenen Charakter. Dies wiederholt es, bis es über keine Ausdauer mehr verfügt oder keine seiner Fähigkeiten verwenden und/oder sich nicht weiter bewegen darf.

Monster dürfen sich in ihrem Zug bewegen und/oder aktive Fähigkeiten verwenden. Fähigkeiten zu verwenden, hat Vorrang vor einer Bewegung. Sofern nichts anderes vorgegeben ist, bewegt sich ein Monster immer zum nächstgelegenen Charakter und visiert auch immer den nächstgelegenen Charakter an.

Hat es dabei die Wahl zwischen mehreren Charakteren, wählt es jenen:

- ♦ mit der niedrigeren Gesundheit.
- ♦ den ihr auswählt.

Wilde Monster zerstören geschlossene Türen für 4 Ausdauer, um ihren Weg zum nächstgelegenen Charakter fortzusetzen.

Jedes Mal, nachdem ein Monster eine aktive Fähigkeit verwendet oder sich 1 Feld für 1 Ausdauer bewegt hat, prüft es erneut, ob es eine aktive Fähigkeit verwenden darf. Ist dem nicht so, bewegt es sich 1 Feld weiter zum nächstgelegenen Charakter.

## AKTIVE FÄHIGKEITEN VERWENDEN

Ein Monster prüft immer zuerst, ob es die aktiven Fähigkeiten der aktuellen Horror-Begebenheit verwenden darf. Danach prüft es, ob es die aktiven Fähigkeiten seiner Monsterkarte verwenden darf, und zwar in der Reihenfolge, wie sie auf der Karte stehen. Sofern nichts anderes angegeben ist, visieren Monster immer nur Charaktere an.

## MONSTERBEWEGUNG

Darf ein Monster keine seiner aktiven Fähigkeiten verwenden und befindet es sich nicht angrenzend zu einem Charakter, bewegt es sich zum nächstgelegenen Charakter.

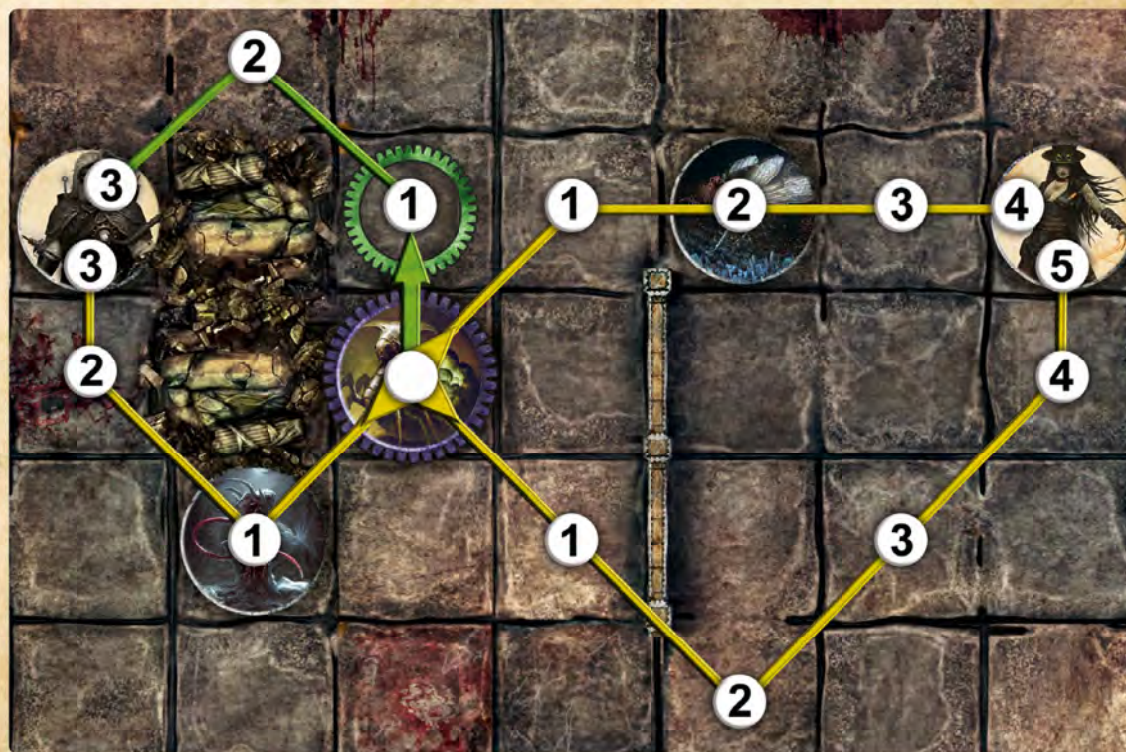
Wird es von anderen Monstern blockiert und kann keine Position erreichen, die dichter am nächstgelegenen Charakter liegt, beendet es seinen Zug.

## NÄCHSTGELEGENER CHARAKTER

Zählt die Felder zu jedem anvisierbaren Charakter auf allen Kartenteilen. Umgeht dabei nicht begehare Felder, aber ignoriert geschlossene Türen und Einheiten.

Behandelt immobile Einheiten wie Geröll.

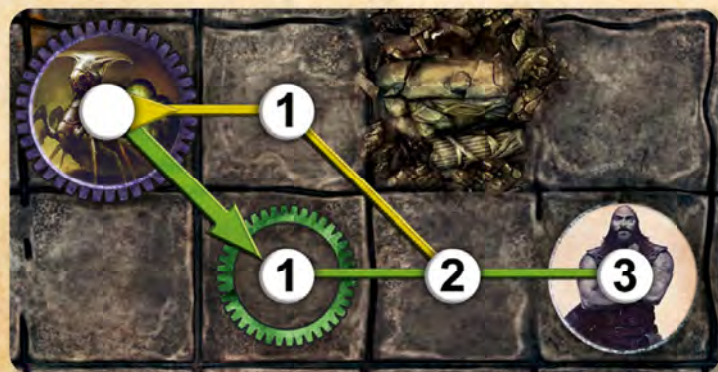
Nähere Informationen zur Bewegung unter »Bewegung« auf S. 16.



In diesem Beispiel ignoriert das Monster den weiter entfernten Charakter rechts und wählt den oberen Weg zum Charakter links, da dort weniger Einheiten im Weg stehen.

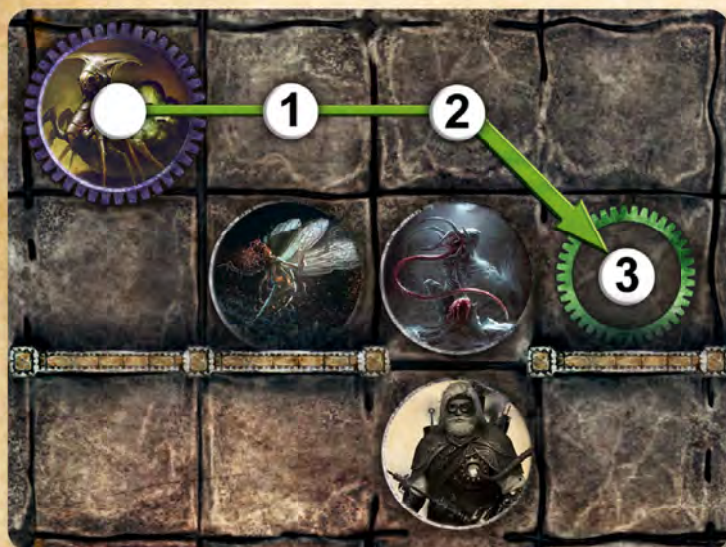


Ein Monster bevorzugt immer den Weg mit weniger Hindernissen in der Sichtlinie. Außerdem möchte es sich, wenn möglich, orthogonal zu einem Charakter befinden.



Blockiert eine andere Einheit den Weg eines Monsters, bewegt es sich um die Einheit herum, solange es sich dabei am Ende nicht weiter von seinem Ziel entfernt haben wird.

Blockiert eine Einheit den Weg eines Monsters, sodass es keine Position erreichen kann, die dichter am nächstgelegenen Charakter liegt, beendet es seinen Zug.



Dieses Monster müsste noch über 3 Ausdauer verfügen, um sich auf sein Zielfeld zu bewegen.

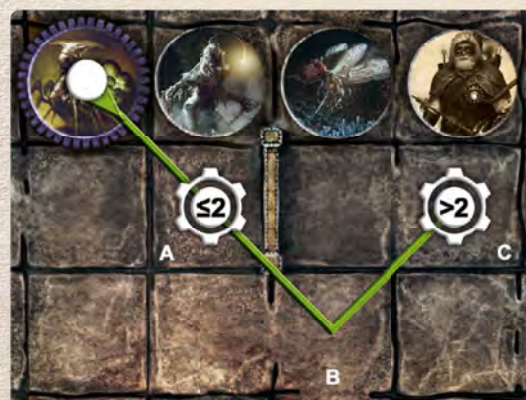
Falls ein Monster durch eine geschlossene Tür muss und nicht über genug Ausdauer verfügt, um sie zu zerstören, versucht es, sich angrenzend zur geschlossenen Tür zu positionieren.

Wichtig: Bei allem, was im Spiel nicht eindeutig geregelt ist, entscheidet ihr! Das gilt insbesondere auch für das Verhalten der wilden Monster. Nutzt das zu eurem Vorteil!

## WEITERE BEISPIELE FÜR DIE MONSTERBEWEGUNG:



Das Monster bewegt sich auf das Feld, auf dem es sich orthogonal zum Charakter befindet.

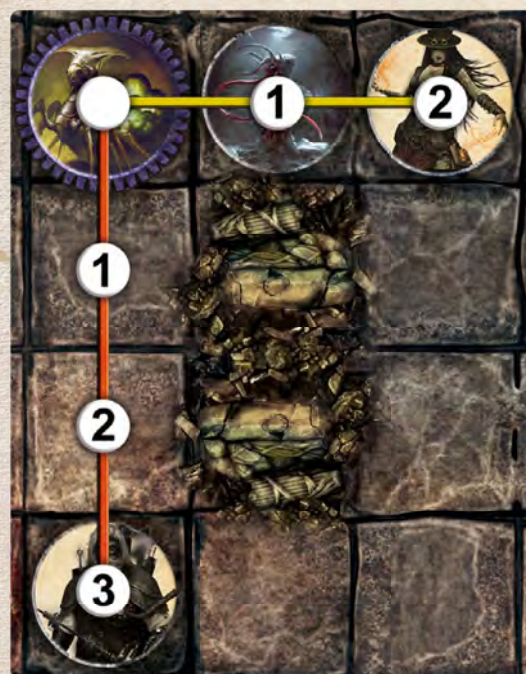


Das Zielfeld des Monsters hängt von seiner verfügbaren Ausdauer ab.

Es bewegt sich auf Feld A, falls es über 1 oder 2 Ausdauer verfügt.

Es bewegt sich auf Feld C, falls es über mehr als 2 Ausdauer verfügt.

Verfügt das Monster über 2 Ausdauer, beendet es seine Bewegung auf Feld A, da Feld A und B gleich weit vom nächstgelegenen Charakter entfernt sind.



Solange Charaktere sich nicht in Reichweite einer aktiven Fähigkeit befinden, ignorieren Monster alle Charaktere bis auf den nächstgelegenen.

Das Monster (Sarall) müsste über 5 Ausdauer verfügen, um sich um das Geröll herum zum nächstgelegenen Charakter (Lorrai) zu bewegen.

Sarall verfügt jedoch nur über maximal 4 Ausdauer und bewegt sich daher gar nicht. Wäre es stattdessen Buopoth, der über 5 Ausdauer verfügt, würde sich Buopoth 1 Feld weit bewegen, um den Weg um das Geröll herum zu beginnen. Aber direkt nach dieser ersten Bewegung wäre Phillip der nächstgelegene Charakter und damit Buopoths neues Ziel.



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>SPIELÜBERBLICK</b>	<b>3</b>	Essenz	12	Explosives Fass	17
RUNDENÜBERBLICK	3	Gesundheit	12	Vermehrungsfeld	17
Wie ihr das Spiel gewinnt	3	Ausdauer	12	<b>EFFEKT:</b>	
Wie ihr das Spiel verliert	3	<b>KONZEPT:</b>		<b>VERMEHRUNGSFELD VERSIEGELN</b>	17
<b>SPIELMATERIAL</b>	<b>4</b>	<b>UNTERSTÜTZENDE CHARAKTERE</b>	12	<b>AKTIONSFELDER</b>	18
INHALT DER SCHACHTEL	4	<b>CHARAKTERE</b>	13	Fallenauslöser	18
MATERIALÜBERBLICK	6	Charaktermarker	13	<b>EFFEKT: FALLEN AUSLÖSEN</b>	18
<b>SPIELAUFBAU</b>	<b>8</b>	Charaktertod	13	Ladestation	18
SPIELBEREICH	8	<b>MONSTER</b>	13	<b>EFFEKT: LADEN</b>	18
SZENARIOWAHL	10	Monstertod	13	Werkbank	18
<b>VARIANTE: KÜRZERES SPIEL</b>	<b>10</b>	Monster verbannen	13	Truhe	18
<b>VARIANTE: EINFACHERES SPIEL</b>	<b>10</b>	<b>EINHEITENEFFEKTE</b>	14	Begebenheitenfeld	18
CHARAKTERWAHL	10	Angriff	14	Kapitelfeld	18
GEGENSTANDSSTAPEL		Geisterhaft	14	<b>EFFEKT: KAPITEL ERLEUCHTEN</b>	18
ZUSAMMENSTELLEN	10	Plätze tauschen	14	<b>FELD ZERSTÖREN</b>	18
MONSTERSTAPEL		Monster kontrollieren	14	<b>FELD REPARIEREN</b>	18
ZUSAMMENSTELLEN	10	Töten	14	<b>FELDER WIE ANDERE FELDER</b>	
SPIELPLAN AUFBAUEN	10	Teleportieren	15	<b>BEHADELN</b>	18
DAS 1. KAPITEL BEGINNEN	10	Stoßen und Ziehen	15	<b>GEGENSTÄNDE</b>	<b>19</b>
<b>SPIELABLAUF</b>	<b>11</b>	<b>KARTENTEILE</b>	<b>16</b>	<b>GEGENSTANDSKATEGORIEN</b>	19
ERFORSCHEN-PHASE	11	<b>BEWEGUNG</b>	16	Rüstungsteile	19
ERSCHEINEN-PHASE	11	Durchschreiten	16	Waffen	19
HORROR-PHASE	11	<b>NEUES KARTENTEIL ENTDECKEN</b>	16	Artefakte	19
MONSTER-PHASE	11	Wandernder Spielplan	16	Kleinteile	19
Monsterkette	11	<b>SPIELPLAN VERLASSEN</b>	17	Verbesserungen für Waffen	
<b>EFFEKT: MONSTER ERSCHEINT</b>	<b>11</b>	<b>SPIELPLANELEMENTE</b>	17	oder Rüstungsteile	19
<b>EFFEKT:</b>		Wand	17	<b>GEGENSTANDSEFFEKTE</b>	19
<b>MONSTERBEDROHUNG ERHÖHEN</b>	<b>11</b>	Tür	17	Kernteil ausrüsten	19
<b>EINHEITEN</b>	<b>12</b>	<b>EFFEKT: TÜR ÖFFNEN/SCHLIESSEN</b>	17	Gegenstand ausbauen	19
ATTRIBUTE	12	Begehbares Feld	17	Gegenstand verbessern	19
Rüstung	12	Falle	17	Gegenstand ablegen	20
Willenskraft	12	Geröll	17	Gegenstand erhalten	20
		Grube	17	Gegenstandsstapel mischen	20



Ausrüstung basteln	20
Handeln	20
Neu ausrüsten	20
<b>KAPITEL</b>	<b>21</b>
<b>BLOCKIERTE KAPITEL</b>	<b>21</b>
<b>KAPITELEFFEKTE</b>	<b>21</b>
Eingangsmarker platzieren	21
Ausgangsmarker platzieren	21
Gegenstandsstufe erhöhen	21
Neue Runde beginnen	21
Finale betreten	21
Sieg	21
<b>VARIANTE: KAMPAGNE</b>	<b>21</b>
<b>BEGEBENHEITEN</b>	<b>22</b>
<b>ERFORSCHEN-BEGEBENHEITEN</b>	<b>22</b>
Begebenheit binden	22
<b>HORROR-BEGEBENHEITEN</b>	<b>22</b>
<b>BEGEBENHEITENEFFEKTE</b>	<b>22</b>
Erforschen-Begebenheit beschwören	22
Horror-Begebenheit beschwören	22
Erforschen-Begebenheit erneut beschwören	22
Horror-Begebenheit erneut beschwören	22
Begebenheitenstapel mischen	22
<b>FÄHIGKEITEN</b>	<b>23</b>
<b>FÄHIGKEITENKATEGORIEN</b>	<b>23</b>
Aktive Fähigkeiten	23
Passive Fähigkeiten	23
»Spiel betreten«-Fähigkeiten	23
<b>KONZEPT: AUSSERHALB DES EIGENEN ZUGS AKTIV SEIN</b>	<b>23</b>
<b>ANVISIEREN</b>	<b>24</b>
Sichtlinie	24
Angrenzend	24
Hindernis	24
Nächstgelegener	24
Wirkungsbereich: Kartenteil	24

Anvisieren im Nahbereich	24
Anvisieren im Fernbereich	24
Zwei Ziele	25
Viele Ziele	25
<b>EFFEKTE</b>	<b>26</b>
<b>EFFEKTE MIT BEDINGUNG</b>	<b>26</b>
Mehrfachbedingung	26
<b>ANDAUERENDE EFFEKTE</b>	<b>26</b>
Charaktermarker verwenden	26
Horrormarker verwenden	27
<b>MEHRERE EFFEKTE</b>	<b>27</b>
<b>EFFEKTWURF</b>	<b>27</b>
<b>ALLGEMEINE EFFEKTE</b>	<b>27</b>
Zerstören	27
Nehmen	27

<b>MONSTERVERHALTEN</b>	<b>28</b>
<b>GELENKTE MONSTER</b>	<b>28</b>
<b>WILDE MONSTER</b>	<b>28</b>
Aktive Fähigkeiten verwenden	28
Monsterbewegung	28
Nächstgelegener Charakter	28





SPIELRUNDE (S.3)
ERFORSCHEN-PHASE
ERSCHEINEN-PHASE
HORROR-PHASE
MONSTER-PHASE

ATTRIBUTE (S.12)
RÜSTUNG
WILLENSKRAFT
ESSENZ
GESUNDHEIT
AUSDAUER

GEGENSTANDSKATEGORIEN (S.19)
RÜSTUNGSTEILE
WAFFEN
ARTEFAKTE
KLEINTEILE
VERBESSERUNGEN FÜR WAFFEN ODER RÜSTUNGSTEILE

SPIELAUFBAU (S.8)
SZENARIOWAHL
CHARAKTERWAHL
GEGENSTANDSSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN
MONSTERSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN
SPIELPLAN AUFBAUEN
DAS 1. KAPITEL BEGINNEN

FÄHIGKEITENSYMBOLE
ANDAUERNDE EFFEKTE (S.26)
ANVISIEREN IM NAHBEREICH (S.24)
ANVISIEREN IM FERNBEREICH (S.24)
EFFEKTWURF (S.27)
MEHRFACHBEDINGUNG (S.26)
GEGENSTAND ABLEGEN (S.20)
ZERSTÖREN (S.27)
STARKE ANGRIFFSWÜRFEL (S.14)
SCHWACHE ANGRIFFSWÜRFEL (S.14)

TÜR	WAND
-----	------

BEGEBBARES-FELD	GRUBE	GERÖLL	VERMEHRUNGS-FELD	EXPLOSIVES FASS
-----------------	-------	--------	------------------	-----------------

FÄHIGKEITENKATEGORIEN		
KOSTEN	EFFEKT(E)	AKTIVE FÄHIGKEIT (S.23)
	EFFEKT(E)	PASSIVE FÄHIGKEIT (S.23)
	EFFEKT(E)	»SPIEL BETRETEN«-FÄHIGKEIT (S.23)

EFFEKTE	
Angriff (S. 14) Ausgangsmarker platzieren (S. 21) Ausrüstung basteln (S. 20) Begebenheitenstapel mischen (S. 22) Bewegung (S. 16) Durchschreiten (S. 16) Eingangsmarker platzieren (S. 21) Erforschen-Begebenheit beschwören (S. 22) Erforschen-Begebenheit erneut beschwören (S. 22) Fallen auslösen (S. 18) Feld reparieren (S. 18) Felder wie andere Felder behandeln (S. 18) Finale betreten (S. 21) Gegenstand ablegen (S. 20) Gegenstand ausbauen (S. 19) Gegenstand erhalten (S. 20) Gegenstand verbessern (S. 19) Gegenstandsstapel mischen (S. 20) Gegenstandsstufe erhöhen (S. 21) Geisterhaft (S. 14) Handeln (S. 20) Horror-Begebenheit beschwören (S. 22)	Horror-Begebenheit erneut beschwören (S. 22) Horrorstufe zurücksetzen (S. 11) Kapitel erleuchten (S. 18) Kernteil ausrüsten (S. 19) Laden (S. 18) Monster erscheint (S. 11) Monster kontrollieren (S. 14) Monster verbannen (S. 13) Monsterbedrohung erhöhen (S. 11) Nehmen (S. 27) Neu ausrüsten (S. 20) Neue Runde beginnen (S. 21) Neues Kartenteil entdecken (S. 16) Plätze tauschen (S. 14) Spielplan verlassen (S. 17) Sieg (S. 21) Stoßen und Ziehen (S. 15) Teleportieren (S. 15) Töten (S. 14) Tür öffnen/schließen (S. 17) Vermehrungsfeld versiegeln (S. 17) Vermehrungsstufe zurücksetzen (S. 11) Zerstören (S. 27)

SPIELPLANELEMENTE (S.17, S.18)			
TRUHE	BEGEBENHEITEN-FELD	LADESTATION	
Aktionsfelder			
FALLE	FALLENAUSLÖSER	KAPITELFELD	WERKBANK