GRIMCOVEN

SPIELANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

Was ist Grimcoven? 3
Sieg oder Niederlage 3
Spielmaterial 4
Spielaufbau 6
Rundenübersicht 11
Jägerphase 11
- Jägerwürfel 11
- Würfelfelder 11
- Aktionen ausführen und Aktionsarten 12
- Schaden bewirken 13
- Verteidigungs- und Taktikplättchen 13

Gegnerphase 14
- Ereignisse 14
- Schergen 15
- Elitegegner 16
- Die Gramgeburt 18

Wehklagephase 21
- Verderbnisschritt 21
- Endgültige Verdammnis 21
- Entwicklungsschritt 21

Auffrischungsphase 22
- Auffrischungsschritt 22
- Statusschritt 22
- Status und Hunger 22

Sonstige Regeln 23
Spielplan 23
- Gelände und Spezialfelder 23
- Umgebung 24
- Kritische Verletzungen und Jägertod 25
- Geheimnisse 25
- Gefährten 25
- Ende eines Szenarios 25

Jäger 26
- Jägerspezifische Regeln 27

Spielmodi 30
Aspiranten 31
Glossar 33
Epilog 34
Jagdbuch 35
Schlüsselwörter 36
Symbole 36
Plättchen 36

MITWIRKENDE

Ein Spiel von: Krzysztof Belczyk

Verantwortlicher Produzent: Marcin Świerkot, Michał Matłosz

Spieldesign: Krzysztof Belczyk

Leitung der Entwicklung: Wojciech Zieliński

Entwicklung & Tests: Michał Oracz, Piotr Chmielewski, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki

Interne Tests: Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz, Filip Tomaszewski, Ernest Kiedrowicz, Andrzej Chojnowski, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Kinga Janik

Zusätzliche Tests:: Konrad Kozłowski, Szymon Tęcza, Michał Dzik, Wojciech Tomczuk, Łukasz Szczepanowski, Weronika Sobota, Paweł Brzozowski, Karol Lipski, Szymon Dominicki, Przemysław Golus, Grzegorz Dubec, Diego García, Marcin Ciućmański, Rigo Garcia, Szymon Sobota, Karolina Ścisłowicz, Alain Concepcion, Magdalena Romantowska, Olha Symon, Silvia Rodríguez, Ashley Hightower, Hanna Andrushchyshyna, Mateusz Wójcik, Filip Szawica, Rafał Kaczmarczyk, Martin Kielesiński, Michał Plata, Szymon Kulka, Krzysztof Piechnik, Jakub Błachut, Tymoteusz Hatala, Franciszek Stępniewski-Janowski, Łukasz Jach, Zuzanna Banasiak, Weronika Tiesler, Adrian Przednówek, Błażej Bernaś, Anna Lis-Wilkosz, Tymoteusz Muller, Marta Siennicka, Łukasz Styrna

Erzählerische Gestaltung: Marcin Mortka, Krzysztof Belczyk, Wojciech Zieliński

Texte: Marcin Mortka, Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz

Lektorat: Tyler Brown, Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria Ślusarczyk

Künstlerische Leitung: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafik & Layout: Adrian Radziun, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Michał Oracz, Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Łukasz Styrna, Michał Stachowiak

Illustrationen: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak, Krzysztof Piasek, Jakub Witowski, Aleksander Brodziński, Maciej Łaszkiewicz, Agnieszka Szade

Charaktergestaltung: Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Agnieszka Szade, Piotr Orleański

3D-Modelle: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

DTP: Kinga Janik, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Katarzyna Janik, Angelika Kajmowicz, Alicja Filip

Produktion: Jacek Szczypiński, Witold Chudy, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Logistik: Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

PR & Kommunikation: Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

Kundendienst: Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz, Bartłomiej Giercarz

Projektmanagement: Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

Geistige Unterstützung: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais, Kamil Cieśla, Paweł Samborski,

Besonderer Dank an: Andrzej Klimek, Martin Fučík, Matthias Schrammek, Michał „Niedzwiedz" Michalski, Georgi „Grebeny" Teofilov, Michał Szewczyk, Filip Cyrus Madej und alle, die uns während der Entwicklung des Spiels unterstützt haben – ganz besonders unsere fantastische Discord-Community!

Deutsche Ausgabe: Riotloc

Deutsche Übersetzung: Heinrich Lenhardt, Ulrich Onken, Constanze Vogl

Redaktion der deutschen Ausgabe: Roland Austinat

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Ulrich Onken

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Malina Mituniewicz, Kinga Janik, Aneta Koperkiewicz

Koordination der Übersetzungen: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Alexander Bolotin

Was ist Grimcoven?

Aus freiem Willen und bei klarem Verstand schwöre ich diesen heiligen Eid.

Ich gelobe, mich der Großen Jagd zu verschreiben.

Im Angesicht des Schreckens werde ich nicht wanken.

Im Angesicht des Todes werde ich kämpfen – bis zum Ende.

Wenn die Wehklage ruft, werde ich der Versuchung widerstehen.

Und sollte ich diesen heiligen Eid doch brechen,

So werde ich meine Brüder und Schwestern bitten, ein Kopfgeld auf mich auszusetzen.

Das sind meine Worte, als Jäger des Grimmbunds.

Grimcoven ist ein erbarmungsloser Boss-Battler mit RPG-Elementen. Jede Partie basiert auf einem Szenario, das aus einer Reihe von Szenarien ausgewählt werden kann. Jedes Szenario führt in eine andere Welt mit anderen Regeln und Bedrohungen. Das Ziel bleibt jedoch immer gleich: die Gramgeburt bezwingen, überleben und der verlockenden Macht der Wehklage widerstehen.

In jeder Partie stehen die Spieler einem furchterregenden Wesen gegenüber, einer sogenannten **Gramgeburt**, die von einem **Elitegegner** und endlosen Horden bösartiger **Schergen** unterstützt wird, die aus den Schatten und Rissen in der Realität auftauchen.

Jede Runde beginnt mit einem **Würfelwurf**. Das Ergebnis stellt deine Ressourcen dar. Du setzt sie ein, um Aktionen zu aktivieren, Fähigkeiten auszulösen und die beste Überlebensstrategie zu planen – und natürlich den Sieg.

Du sammelst **Wehklage**, eine geheimnisvolle, pulsierende Substanz, die sich von Leid ernährt, indem du Gegner bekämpfst und klaffende **Risse** erkundest. Wehklage verleiht dir eine Macht, die jegliche Vorstellung übersteigt. Doch mit jedem Tropfen verdirbst du dich mehr und rückst dich näher an den Punkt, an dem eine Umkehr nicht mehr möglich ist – und du dich der Welt der Wesen anschließt, die du bekämpfst.

Durch Wehklage erwirbst du Fähigkeiten und kaufst neue Aktionskarten und Würfel. Doch gleichzeitig beraubt sie dich auch deiner Menschlichkeit. In diesem Kampf gibt es kein Zurück, denn deine Gegner werden mit jeder Runde stärker.

Das ist dein Beruf. Das ist deine Welt – voller Gefahren und Opfer.

Versammle eine Gruppe von **Jägern**. Wähle deine **Waffen** und **Rüstung**. Beginne die Jagd und sei von Anfang an bereit für einen erbarmungslosen Kampf. Manche gehen schon in der ersten Runde in die Knie, was in dieser brutalen Welt nicht überrascht. Von Anfang an balancierst du auf dem schmalen Grat zwischen Leben und Tod. Manche, vielleicht sogar viele, werden nie von der Jagd zurückkehren.

Das Schlachtfeld besteht nicht nur aus Ruinen und Blut. Das **Gelände** ist vielfältig und voller Eigenheiten, die zwischen Sieg und Niederlage entscheiden können. In den Wäldern, Sümpfen oder Erdspalten stößt du auf uralte **Portale**, die verschiedene Bereiche des Spielplans miteinander verbinden. Du findest **Schätze**, die wertvolle Gegenstände und Werkzeuge enthalten, und ab und zu triffst du auf verlorene Gestalten, geheimnisvolle Maschinen, vergessene Ruinen oder unheimliche Orte der Macht. Wenn du sie zum richtigen Zeitpunkt einsetzt, können sie den Ausgang des Kampfs beeinflussen … oder dich für immer verändern.

Sieg oder Niederlage

Jage die Gramgeburt. Oder stirb heldenhaft bei dem Versuch.

Das Spiel endet, wenn die Jäger entweder die Gramgeburt bezwingen oder eine der Bedingungen für die Niederlage erfüllt sind:

- Den Jägern geht die Zeit aus (sie müssten eine Ereigniskarte ziehen, doch das Ereignisdeck ist leer).
- Einer der Jäger stirbt (siehe Seite 25).

Zusätzlich kann jede Gramgeburt dem Szenario neue Bedingungen für einen Sieg oder eine Niederlage hinzufügen.

Nach jedem Szenario sollte der entsprechende Epilog zum Sieg oder zur Niederlage gelesen werden.

Spielmodi

Grimcoven ermöglicht den Spielern, ihr Spielerlebnis nach Belieben zu gestalten. Es gibt zwei Hauptspielmodi von unterschiedlicher Länge:

Lange Jagd – Die geschätzte Spieldauer liegt bei 2 bis 4 Stunden, und es werden die frühen, mittleren und späten Stadien der Jagd gespielt. Die Aufbauanweisungen auf den nachfolgenden Seiten beschreiben, wie dieser Modus vorbereitet wird.

Kurze Jagd – Die geschätzte Spieldauer liegt bei 1 bis 2 Stunden. Die Jäger und die Gramgeburt beginnen mitten im Spiel, wenn es auf dem Schlachtfeld bereits heiß her geht. Dieser Modus erfordert nach dem Aufbau der „Langen Jagd“ einige Modifikationen und ist zu Beginn etwas komplexer.

Außerdem gibt es viele zusätzliche Optionen, um das Spiel je nach Vorlieben der Spieler schwieriger oder einfacher zu gestalten. Alle Informationen zum Aufbau der Optionen **Leichter Modus**, **Schwerer Modus** oder **Kurze Jagd** werden auf Seite 30 beschrieben.

Erste Schritte

Um die Grundlagen des Spiels besser zu verstehen, empfehlen wir dir, unsere Videos anzusehen. Darin erfährst du, wie du das Spielmaterial in der Grundbox sortierst und wie Grimcoven gespielt wird.

Um die Videos anzusehen, scanne einfach den nachfolgenden QR-Code. Er führt dich direkt zum Bereich der Grimcoven-Videos auf unserer Website:

SPIELMATERIAL

7 Tableaus

**Hinweis: Je nach Spielversion sind entweder einlagige oder zweilagige Tableaus in der Spielschachtel enthalten.*



1 Gramgeburt-Tableau/
Zweilagiges Tableau*



5 Jäger-Tableaus/
Zweilagiges Tableau*



Begleiter-Tableau
(Solo-Modus)

Bücher



6 Jagdbücher



Tutorialszenario-Buch



Diese
Spielanleitung



Jagdbogen

Marker

**Hinweis: Je nach Spielversion sind entweder Papp- oder Plastikmarker in der Spielschachtel enthalten.*



5 Verderbnismarker



5 Unterstützungsmarker*



10 Universalmarker*

66 Würfel



60 Jägerwürfel
(in vier Farben)



4 Gegnerwürfel



2 Technologiewürfel

30 doppelseitige Spielplankacheln



23 Geländekacheln (Wald, Sumpf, Friedhof, Fluss, Nebel, Hindernis, Wasser, Brücke)



2 Aktionsbereichskacheln

Jägerkacheln



4 Folterinstrument-/
Schwarmkacheln



1 Magenkachel



6 Jägerkacheln

Miniaturen

**Hinweis: Je nach Spielversion sind entweder Miniaturen oder Aufsteller in der Spielschachtel enthalten. Unabhängig von der Spielversion werden sie in dieser Spielanleitung als „Miniaturen" bezeichnet.*



6 Gramgeburt-
Miniaturen/-Aufsteller*



6 Jäger-
Miniaturen/-Aufsteller*



6 Verderbter-Jäger-
Miniaturen/-Aufsteller*



4 Elitegegner-Miniaturen/-
Aufsteller*



16 Schergen-Miniaturen/-
Aufsteller*



4 Portal-Miniaturen/-
Aufsteller*



7 Gefährten-Aufsteller/
und 1 Gefährten-Miniatur*



12 Umgebungsaufsteller

Karten

Spezialkarten



36 Gramgeburt-Wertekarte

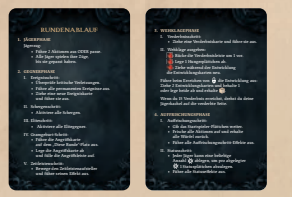


6 Begleiter-Wertekarte



20 Trenner

Übergroße Karten



10 Hilfekarten



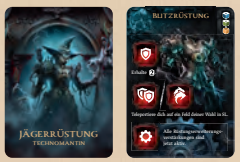
12 Elitegegner-Karten

Standardkarten



166 Jäger-Entwicklungskarten

38 Jäger-Gegenstandskarten



21 Ereigniskarten



25 Umgebungskarten



222 Angriffskarten



36 Schlussangriffskarten



36 Gelegenheitskarten



48 Stadiumkarten



12 Schergenkarten



20 Verderbniskarten



56 Geheimniskarten



60 sonstige Karten

Plättchen



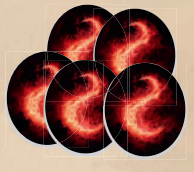
20 Schadensplättchen (Wert 1, 3 und 10)



37 Verteidigungsplättchen (Wert 2 und 4)



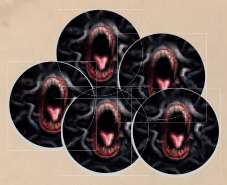
10 Taktikplättchen



40 Wehklageplättchen



5 Rundenreihenfolge-Aufsteller



15 Hungerplättchen



45 Statusplättchen (Verbrennung, Betäubung und Fluch)



8 Schatzplättchen



8 Wehklageriss-Plättchen



4 Gramgeburt-Stufenleisten



8 Elitegegner-Stufenleiste



4 Persönlichkeitsplättchen



6 Flügelplättchen (3 weiß, 3 schwarz)



10 Kugelplättchen



5 Gierplättchen



2 Questplättchen



Startspieler-Plättchen



Beschäftigt-Plättchen

Spielaufbau

> **Einfach losspielen**
> Für das erste Spiel empfehlen wir das Tutorialszenario-Buch, in dem du die meisten Spielmaterialien, Spielelemente und Regeln kennenlernst.

Ein Szenario auswählen

Nimm den **Jagdbogen** zur Hand und wähle eine Gramgeburt aus. Für jede Gramgeburt gibt es 5 verschiedene Szenarien, wobei das erste das einfachste und das fünfte das schwierigste ist. Wähle ein Szenario aus oder bestimme es zufällig. Nimm das **Jagdbuch** der ausgewählten Gramgeburt zur Hand, und lies den Spielaufbau des gewählten Szenarios.

Das Jagdbuch enthält die spezifischen Regeln der jeweiligen Gramgeburt, den Spielplanaufbau sowie eine Liste der für jedes enthaltene Szenario benötigten Spielmaterialien. Darüber hinaus sind darin zusätzliche Regeln zu finden, die im nachfolgend beschriebenen Spielaufbau nicht enthalten sind.

Szenarioaufbau

Auf den folgenden Seiten findest du die allgemeine Beschreibung, wie ein Szenario aufgebaut wird. Diese Beschreibung umfasst jedoch nicht die Liste des benötigten Spielmaterials, die für jede Gramgeburt im Jagdbuch enthalten ist. Wenn du das Spiel zum ersten Mal aufbaust, verwende die Spielanleitung als Leitfaden für den Aufbau und die Liste im Jagdbuch, um die benötigten Spielmaterialien zu finden. Wenn du mit dem Szenarioaufbau vertraut bist, brauchst du nur noch das Jagdbuch.

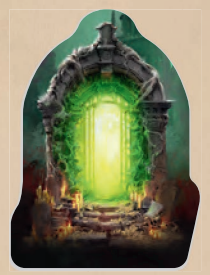


Spielplanaufbau

1. Baue den Spielplan mit den **Spielplankacheln** auf. Die Codes auf den Kacheln und die Abbildung im Jagdbuch helfen dir dabei. Zu den meisten Spielplänen gehört eine zusätzliche Umgebungskachel mit 3 Feldern, die zu einem späteren Zeitpunkt hinzukommt. Sie wird meist zufällig ausgewählt und ist mit einem Fragezeichen markiert.
2. **Wehklageriss** – Lege **Wehklageplättchen** zufällig und offen auf die markierten Felder wie im Jagdbuch gezeigt.



3. **Portale** – Platziere eine **Portal-Miniatur** auf jedem Feld mit einem Portalsymbol wie im Jagdbuch gezeigt.



4. **Wehklage** – Lege je nach Spieleranzahl **Wehklage** auf den Spielplan:
   - 2 oder solo: Lege 1 Wehklage auf jeden geradzahligen Wehklageriss.
   - 3: Lege 1 Wehklage auf jeden geradzahligen Wehklageriss und 1 Wehklage auf Riss 7.
   - 4: Lege 1 Wehklage auf jeden geradzahligen Wehklageriss und 1 Wehklage auf die Risse 1 und 7.
   - 5: Lege 1 Wehklage auf jeden Wehklageriss.
5. **Schätze** – Lege 1 zufälliges **Schatzplättchen** verdeckt auf jedes Feld mit einem Schatzsymbol wie im Jagdbuch gezeigt.



Umgebungsaufbau

Nimm das Umgebungsdeck und ziehe die Karten, die im Jagdbuch angegeben sind. Die Umgebungskarten sind in drei Kategorien unterteilt, die im Spiel und beim Aufbau unterschiedlich genutzt werden: *Gelände*, *Besondere Orte* und *Aktionsbereiche*.

6. **Gelände:** Nimm eine zufällige Karte für jeden Geländetyp im Szenario, decke sie auf und folge den Aufbauanweisungen. Diese Karten werden neben dem Spielplan ausgelegt und betreffen das gesamte Gelände, zu dem sie gehören.
7. **Besonderer Ort:** Ziehe 1 Karte für jedes markierte Feld auf dem Szenariospielplan, decke sie auf und folge den Aufbauanweisungen. Diese bestehen hauptsächlich darin, eine bestimmte Miniatur (oder ein Plättchen) auf dem markierten Feld auf dem Spielplan zu platzieren. Lege den Besonderen Ort anschließend neben den Spielplan in die Nähe des markierten Feldes.
8. **Aktionsbereich:** Ziehe 1 Karte und erweitere den Spielplan mit einer neuen 3-Felder-Spielplankachel. Normalerweise wirst du angewiesen, die Karte anschließend abzulegen. Bei manchen Szenarien musst du eine bestimmte Kachel anlegen. Diese sind mit einem Code markiert.



Gegneraufbau



Ereignisaufbau

1a. Nimm alle **Ereigniskarten** aus der Spielschachtel.

2a. Suche 3 **Gramgeburt-spezifische Ereignisse** heraus (gekennzeichnet durch den Namen und die Abbildung auf der Vorderseite).

3a. Füge **zufällige Ereigniskarten** (anderer Gramgeburten, die nicht im Szenario vorkommen) wie im Jagdbuch angegeben hinzu. Lege die übrigen Ereigniskarten zurück in die Spielschachtel – sie werden in diesem Szenario nicht gebraucht.

4a. Mische das neu gebildete **Ereignisdeck** und platziere es neben dem Spielplan.

5a. Platziere den *„Ereignis (Schritt I)“*-Aufsteller neben dem Ereignisdeck.



Schergenaufbau

1b. Nimm 1 **Schergenkarte** wie im Jagdbuch angegeben und lege sie offen neben den Spielplan. Lege die übrigen Karten zurück in die Spielschachtel – sie werden in diesem Szenario nicht gebraucht.
Hinweis: Es gibt zwei Typen von Schergen – Verurteilte und Untote. Die Untoten sind komplexer und härtere Gegner.

2b. Nimm acht **Schergen-Miniaturen**, die zum Schergentyp passen, und platziere sie neben die Schergenkarte. Beachte, dass jeder Schergentyp (Verurteilter oder Untoter) zwei ähnliche, aber verschiedene Miniaturen verwendet! Sortiere die übrigen Miniaturen zurück in die Spielschachtel.

3b. Bringe die Anfangsschergen ins Spiel: Nimm 2 Schergen-Miniaturen für jeden Jäger im Spiel (in einer Fünfspielerpartie werden nur 8 Schergen platziert). Platziere eine Schergen-Miniatur auf jedem Wehklageriss, beginnend bei Wehklageriss 1, und zwar in aufsteigender Reihenfolge, bis keine Miniaturen mehr übrig sind.

4b. Platziere den *„Scherge (Schritt II)“*-Aufsteller neben der Schergenkarte.



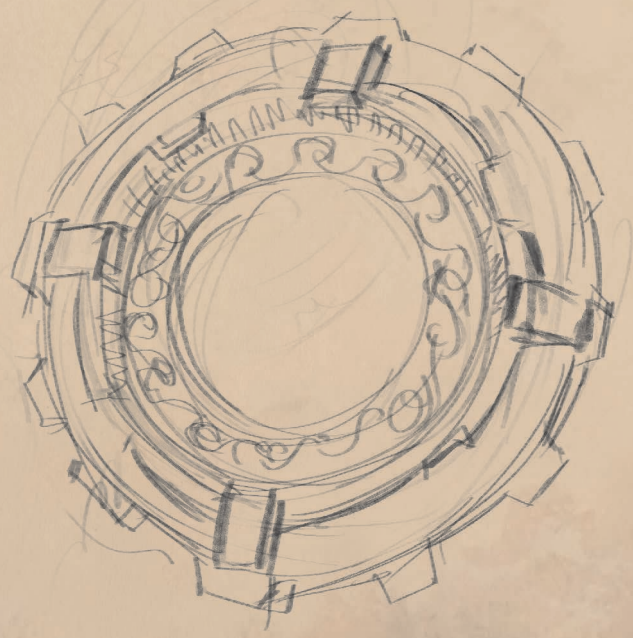
Eliteaufbau

1c. Nimm eine **Elitegegner**-Karte wie im Jagdbuch angegeben. Bei manchen Szenarien musst du einen bestimmten Elitegegner verwenden. Platziere seine Karte neben dem Spielplan.

2c. Platziere die passende Elitegegner-Miniatur auf dem Spielplan. In einigen Szenarien wirst du möglicherweise angewiesen, die Elitegegner-Karte verdeckt auszulegen und einen Universalmarker daraufzulegen. In diesem Fall befindet sich der Elitegegner zu Beginn des Szenarios nicht auf dem Spielplan, sondern kommt später dazu.

3c. Platziere die L-förmige **Elitegegner-Stufenleiste** unter der Karte. Die Elitestufe entspricht der minus 1 (mindestens 1). Also Stufe 1 in einer Solo- und Zweispielerpartie, Stufe 2 in einer Dreispielerpartie und so weiter.

4c. Platziere den *„Elite (Schritt III)“*-Aufsteller neben der Elitegegner-Karte.





Gramgeburt-Aufbau

1d. Platziere das **Gramgeburt-Tableau** neben dem Spielplan.

2d. Lege die **Gramgeburt-Wertekarte** (mit der Szenarionummer auf der Rückseite) auf den entsprechenden Platz.

3d. Platziere die **Gramgeburt-Stufenleiste** unten auf dem Gramgeburt-Tableau. Die Stufe entspricht der 👥 minus 1 (mindestens 1). Also Stufe 1 in einer Solo- und Zweispielerpartie, Stufe 2 in einer Dreispielerpartie und so weiter.

4d. Nimm alle Karten hinter dem **Gramgeburt-Trenner** der ausgewählten Gramgeburt zur Hand.

5d. Nimm alle **Stadiumkarten** für diese Gramgeburt zur Hand. Mische sie, um das **Stadiumdeck** zu bilden, und platziere es verdeckt auf dem entsprechenden Feld auf dem Gramgeburt-Tableau.

6d. Nimm die **Schlussangriffskarte**, die im Jagdbuch angegeben ist, und lege sie verdeckt auf den **Angriffsdeckplatz** des Gramgeburt-Tableaus. Lege alle anderen Schlussangriffskarten zurück in die Spielschachtel – sie werden in diesem Szenario nicht gebraucht.

7d. Nimm die **Gelegenheitskarte**, die im Jagdbuch angegeben ist, und lege sie offen auf den **„Diese Runde"-Platz** des Gramgeburt-Tableaus. Lege alle anderen Gelegenheitskarten zurück in die Spielschachtel.

8d. Stelle das Gramgeburt-**Angriffsdeck** zusammen. Dazu nimmst du eine Anzahl zufälliger Karten jeder Stufe gemäß der Tabelle im Jagdbuch – abhängig von der Anzahl der Jäger. Lege alle ungenutzten Karten zurück in die Spielschachtel. *Hinweis: Karten sind in drei Stufen unterteilt, die an der Anzahl der Punkte auf ihrer Rückseite zu erkennen sind.*

9d. Mische das Gramgeburt-Angriffsdeck und platziere es verdeckt auf der Schlussangriffskarte auf dem Angriffsdeckplatz.

10d. Fülle die **Gramgeburt-Angriffsleiste**. Lege die oberste Karte des Angriffsdecks offen auf den *„Diese Runde"*-Platz, wodurch die Gelegenheitskarte verdeckt wird. Lege dann eine weitere Karte vom Angriffsdeck offen auf den *„Nächste Runde"*-Platz.

11d. Folge möglichen Gramgeburt-spezifischen Aufbauanweisungen im Jagdbuch.

12d. Platziere den *„Gramgeburt (Schritt IV)"*-Aufsteller neben dem *„Diese Runde"*-Platz auf dem Gramgeburt-Tableau.

13d. Platziere den *„Zeitleiste (Schritt V)"*-Aufsteller auf dem Startfeld der **Zeitleiste** auf der Gramgeburt-Wertekarte.

14d. Platziere die **Gramgeburt-Miniatur** wie im Jagdbuch gezeigt auf dem Spielplan.

Jägeraufbau

Jeder Spieler:

1e. Wählt ein **Jäger-Tableau** seiner bevorzugten Farbe und legt es vor sich.

2e. Wählt einen Jäger und nimmt die dazugehörige Jägerkachel, spezielle Spielmaterialien und alle Gegenstands- und Entwicklungskarten hinter dem entsprechenden Trenner (siehe die Beschreibungen der Jäger auf Seite 26).

3e. Legt die Jägerkachel in die Mitte des Jäger-Tableaus.

4e. Stellt seine -Anzeige auf seine maximalen . Der Spieler mit den wenigsten maximalen Lebenspunkten nimmt sich das **Startspieler**-Plättchen.

5e. Legt den **Unterstützungsmarker** in der Farbe seines Jäger-Tableaus auf das Unterstützungsfeld des Jäger-Tableaus.

6e. Nimmt einen **Verderbnismarker** und legt ihn auf Feld 0 der **Verderbnisleiste**.

7e. Mischt das Entwicklungsdeck und platziert es verdeckt neben seinem Jäger-Tableau.

8e. Nimmt beide **Hilfekarten** (Rundenablauf und Grundaktionen) und legt sie neben seinen Spielbereich.

9e. Wählt die Startgegenstände – eine **Waffen**- und eine **Rüstungskarte**. Dann legt er die übrigen Gegenstandskarten in die Spielschachtel. Er legt die ausgewählten Karten offen neben das Jäger-Tableau und nimmt sich die **Würfel**, die als Startwürfel oben rechts auf diesen Karten angeben sind.

10e. Platziert seine Jäger-Miniatur wie im Jagdbuch angegeben auf einem gewählten Startfeld auf dem Spielplan.

11e. Führt mögliche zusätzliche jägerspezifischen Aufbauschritte aus (siehe Jägerspezifische Regeln auf Seite 27).

Letzte Schritte

1. Platziere alle übrigen Würfel und Plättchen neben dem Spielplan.
2. Nimm das **Verderbnisdeck** zur Hand, mische es und platziere es verdeckt neben dem Spielplan.
3. Nimm das **Geheimnisdeck** zur Hand, mische es NICHT und platziere es verdeckt neben dem Spielplan.
4. Du kannst jetzt die Regeln für Solo-Modus, Kurze Jagd, Schwerer Modus oder Leichter Modus anwenden. Fahre dazu auf Seite 30 fort.

Prolog

Lies diesen Abschnitt, wenn du mit dem Aufbau fertig bist. Hier findest du ein Hintergrundfragment über die Gramgeburt und das Szenario, das du spielen wirst.

Jeder Spieler würfelt mit seinen Würfeln. Das Spiel startet dann mit der Jägerphase.



RUNDENÜBERSICHT

Das Spielmaterial ist begrenzt. Wenn es einmal nicht genug Exemplare von einer Sorte gibt, verwende keinen Ersatz! Überspringe in den meisten Fällen einfach den Teil des Effekts, der das jeweilige Spielmaterial betrifft. Im Falle von Status- und Hungerplättchen erleiden Jäger Schaden, statt die fehlenden Plättchen zu erhalten.

Die Regeln auf den Karten und auf dem Spielmaterial haben einen höheren Stellenwert als die Grundregeln in dieser Spielanleitung.

Wichtiges Symbol – . Es steht für die Anzahl der Jäger, die am Spiel teilnehmen, und wird als Zahl gelesen – zum Beispiel 3 in einer Dreispielerpartie. Es wird oftmals verwendet, um die Wirkung von Effekten und somit die Schwierigkeit abhängig von der Anzahl der Jäger zu skalieren.

Jede Runde folgt einem festen Ablauf und ist in 4 Phasen unterteilt:

1. **Jägerphase** –In dieser Phase spielen Jäger ihre Züge, indem sie Aktionen ausführen. Auf diese Weise bewegen sie sich über den Spielplan, greifen an, besiegen Gegner und bezwingen schließlich die Gramgeburt, um das Szenario zu gewinnen.
2. **Gegnerphase** – In dieser Phase können die Gegner gegen die Jäger zurückschlagen. Zunächst werden die Ereignisse ausgeführt. Anschließend werden alle Gegner aktiviert, was die Ausführung von Schergen-, Elite- und Gramgeburt-Aktivierungen einschließt.
3. **Wehklagephase** – In dieser Phase führt jeder Jäger die Auswirkungen von Verderbnis und Hunger aus (die Folgen der Verwendung von Wehklage). Außerdem kann Wehklage ausgegeben werden, um den eigenen Jäger zu verbessern.
4. **Auffrischungsphase** – In dieser Phase frischen die Jäger alle Aktionen auf, erhalten Würfel zurück, führen Statuseffekte aus und bereiten sich auf die nächste Runde vor.

JÄGERPHASE

Jägerzüge

Jägerzüge werden beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn ausgeführt. Jeder Jäger führt seinen **Zug** aus, indem er **genau 2 Aktionen** abschließt. Danach führt der nächste Jäger im Uhrzeigersinn seinen Zug aus. **Jäger können beliebig viele Züge spielen (2 Aktionen pro Zug), solange sie genug Würfel und/oder Aktionen haben.**

Wenn ein Jäger keine Aktionen mehr ausführen kann oder möchte, muss er **passen**. Nach dem Passen legt er alle übrigen Würfel aus dem aktiven Vorrat ab und kann dann in dieser Phase keine Aktionen mehr ausführen. Er wird fortan in der Zugreihenfolge übersprungen. Die Jägerphase wird so lange fortgesetzt, bis alle Jäger gepasst haben. Der letzte Spieler, der noch nicht gepasst hat, kann so viele Züge hintereinander ausführen, wie er möchte, bis er passt.

Jägerwürfel

Im Spiel sind 6-seitige Würfel die wichtigste Ressource der Spieler. Diese Würfel heißen Jägerwürfel und haben vier verschiedene Farben. Jede Farbe steht für einen bestimmten Bereich oder eine bestimmte Fähigkeit, den oder die ein Jäger besonders gut beherrscht:

- – steht für offensive Fähigkeiten. Das häufigste Symbol ist .
- – steht für Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Das häufigste Symbol ist .
- – steht für defensive Fähigkeiten. Das häufigste Symbol ist .
- – steht für arkane Fähigkeiten. Das häufigste Symbol ist .

Würfelfelder

Um eine Aktion auszuführen, müssen Spieler einen Würfel auf einem Feld mit einem passenden Symbol platzieren. Für die Aktivierung einiger Aktionen sind mehrere Felder nötig. Die möglichen Felder sind:

- 
  – Kann mit einem Würfel mit beliebigem Symbol aktiviert werden.
- 
  – Um diese Aktion zu aktivieren, muss ein Würfel mit einem passenden Symbol verwendet werden. Es kann auch ein Würfel mit einem doppelten Symbol verwendet werden, aber das zweite Symbol darauf ist dann „verloren“ – der Jäger erhält es nicht wieder zurück.
- 
  – Um diese Aktion zu aktivieren, muss entweder ein Würfel mit einem doppelten passenden Symbol oder es müssen 2 Würfel mit einzelnen passenden Symbolen platziert werden. Werden 2 Würfel verwendet, staple sie auf diesem Feld übereinander.

Manche Aktionen haben alternative Kosten. Du kannst sie mit dem einen oder anderen Symbol bezahlen.

Unabhängig von den genutzten Feldern kann die Aktion erst wieder ausgeführt werden, wenn sie aufgefrischt wurde.



Diese Aktion kann mit 2 -Symbolen (auf 1 Würfel oder 2 Würfeln) oder der Kombination aus und aktiviert werden. Unabhängig davon, mit welchen Symbolen bezahlt wurde, kann mit den anderen Symbolen erst bezahlt werden, nachdem die Aktion aufgefrischt wurde.

Aktionen auffrischen und Würfel wiederherstellen

Der Spieler verwendet Würfel, um Aktionen auszuführen. Würfel können sich im Spiel an drei verschiedenen Orten befinden:

- Aktiver Vorrat – für Aktionen verfügbare Würfel.
- Würfel auf Aktionsfeldern – markieren, dass eine Aktion genutzt wurde.
- Würfelablage – nicht verfügbare Würfel.



Würfel einsetzen

Zu Beginn einer Runde können die Spieler alle ihre Würfel aus dem aktiven Vorrat einsetzen. Sie werden entweder auf Aktionsfeldern platziert, um deren Effekte zu aktivieren (Würfel für Aktionen einsetzen), oder sie werden abgelegt, um andere Effekte zu aktivieren (Würfel in Würfelablage).

Aktionen auffrischen

Zu Beginn einer Runde können die Spieler alle ihre Würfel aus dem aktiven Vorrat einsetzen. Sie werden entweder auf Aktionsfeldern platziert, um deren Effekte zu aktivieren (Würfel für Aktionen einsetzen), oder sie werden abgelegt, um andere Effekte zu aktivieren (Würfel in Würfelablage).

Abgelegte Würfel wiederherstellen

Abgelegte Würfel können durch einen „Würfel wiederherstellen“-Effekt wieder im aktiven Vorrat platziert werden. Du wirfst sie neu und platzierst sie anschließend im aktiven Vorrat.

Aktionen ausführen und Aktionsarten

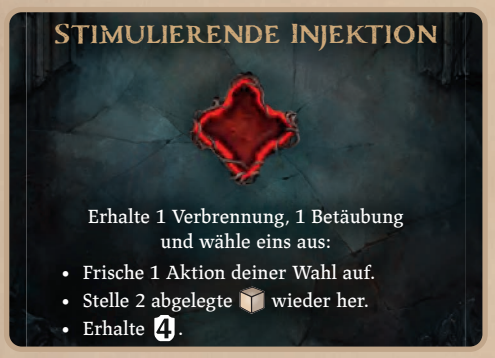
Aktionen gibt es an verschiedenen Orten: auf dem Jäger-Tableau, der Jägerkachel, den Entwicklungskarten, Gegenstandskarten, Spielplankacheln, Umgebungskarten und anderswo.

Wenn du eine Aktion ausführst, muss dies vollständig geschehen, bevor eine weitere Aktion ausgeführt wird. Effekte dieser Aktionsart werden von links nach rechts und von oben nach unten ausgeführt. Wenn eine Aktion oder ein Effekt „lege X auf …“ besagt, wird das Ablegen des genannten Spielmaterials als nötige Kosten für das Ausführen des Effekts angesehen.

Die häufigste Aktionsart sind die Würfelfelder, die auf der vorherigen Seite beschrieben werden. Um eine solche Aktion zu nutzen, muss ein Jäger einen oder mehrere Würfel mit dem passenden Symbol auf den verfügbaren Feldern platzieren. Nachdem die Würfel platziert wurden, wird der Effekt der betreffenden Aktion ausgeführt. Um die benötigte Anzahl von Symbolen für eine Aktion zu erreichen, kannst du immer mehrere Würfel einsetzen.

Andere Aktionen sind kostenlos. Ein Spieler braucht nur zu sagen, dass er die jeweilige Aktion ausführen möchte. Sie können auf zwei verschiedene Weisen markiert sein:

Aktion mit einem Universalmarkerfeld



Diese Aktionsart ist kostenlos, aber nur einmal pro Runde. Wenn sie genutzt wird, markiere sie mit einem Universalmarker und führe ihren Effekt aus. Der wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen, um dies zu markieren. Diese Aktionsart kann aufgefrischt werden. In solchen Fällen lege den ab. Anschließend kann die Aktion erneut genutzt werden.

Aktionen mit einem „Aktion:“-Merkmal

Action: discard and to Restore 1 discarded .

Diese Art von Aktion ist kostenlos und meist auf Geheimnis- oder Umgebungskarten zu finden. Die Aktion selbst ist zwar kostenlos, ihr zugehöriger Effekt kann jedoch Kosten nach sich ziehen.

Grundaktionen und Unterstützungsaktion



Hier ist eine Übersicht der Grundaktionen und der Unterstützungsaktion, die für alle Jäger gleich sind.

Gehen

Platziere einen Würfel mit einem beliebigen Symbol auf dem Feld, um diese Aktion auszuführen. Bewege deine Jäger-Miniatur maximal so viele Felder, wie dein Jäger-Bewegungswert angibt.

Sprinten

Platziere einen Würfel mit einem -Symbol auf dem Würfelfeld, um diese Aktion auszuführen. Bewege deine Jäger-Miniatur um bis zu +1 Felder. Bei dieser Aktion kannst du dich durch Portale hindurchbewegen. Ein Jäger auf einem Feld mit einem Portal kann sich auf ein anderes Feld mit einem Portal bewegen, als wäre es angrenzend.

Taktik

Platziere einen Würfel mit einem beliebigen Symbol auf dem Würfelfeld, um diese Aktion auszuführen. Erhalte ein Taktikplättchen und lege es auf eines deiner leeren Taktikfelder. Du kannst das Taktikplättchen sofort benutzen, um eine beliebige Anzahl von in deinem aktiven Vorrat neu zu würfeln.

Läutern

Platziere einen Würfel mit einem -Symbol auf dem Würfelfeld, um diese Aktion auszuführen. Lege bis zu 2 deiner Statusplättchen von deinem Jäger-Tableau ab.

Unterstützung

Platziere einen Würfel mit einem beliebigen Symbol auf dem Würfelfeld, um diese Aktion auszuführen. Wenn du einen Würfel auf dieses Feld legst, gib deinen Unterstützungsmarker einem Jäger deiner Wahl. Dieser Jäger legt den Unterstützungsmarker in seinen aktiven Würfelvorrat.

Ein Unterstützungsmarker kann anstelle eines Würfels eingesetzt werden. Er zählt als Würfel mit dem gleichen Symbol wie der Würfel, der auf dem Unterstützungsfeld des Spielers liegt, dem der Unterstützungsmarker gehört.

Goldene Bewegungsregeln

Du kannst dich nur auf angrenzende Felder bewegen (die physisch mit deinem aktuellen Feld verbunden sind).

Wenn du deine Aktion, einschließlich Bewegung, auf einem Feld mit einem Wehklage- oder Schatzplättchen beendest, kannst du es an dich nehmen. Wenn ein Statusplättchen auf diesem Feld liegt, musst du es an dich nehmen. Jäger erhalten keine Plättchen, wenn sie sich durch ein Feld hindurchbewegen, ohne ihre Aktion dort zu beenden.

Jedes Feld bietet Platz für bis zu 4 Miniaturen, wobei die Gramgeburt als 2 Miniaturen zählt. Du kannst dich durch ein vollständig besetztes Feld hindurchbewegen, aber wenn du deine Bewegung dort beendest, musst du eine andere Miniatur auf ein angrenzendes Feld verschieben (siehe Felder auf Seite 23).

Schaden bewirken



Viele Aktionen ermöglichen Jägern, Schaden zu bewirken, was entscheidend ist, um Gegner im Spiel zu bezwingen – einschließlich der Gramgeburt. Wenn ein Jäger einen Effekt ausführt, der bewirkt, kann er diesen Schaden – sofern nicht anders angegeben – immer nur gegen Gegner und niemals gegen Jäger richten.

Wenn du durch einen Effekt Schaden bewirkst, lege eine entsprechende Anzahl von Schadensplättchen auf das betroffene Spielmaterial.

Effekte haben eine Reichweite, bis zu der bewirkt werden kann. Die erste Zahl dieses Symbols ist die Mindestreichweite und die zweite Zahl die Höchstreichweite. 0-2 erlaubt beispielsweise dem Jäger, auf einen Gegner auf seinem Feld oder bis zu 2 Felder entfernt ins Ziel zu nehmen.

Effekte verlangen manchmal, dass sich das Ziel in Sichtlinie (SL) befindet: eine gerade Linie, die nicht von Hindernisfeldern oder Nebel unterbrochen wird (siehe Spielplan auf Seite 23).

Bei Bezwingung gilt für viele Effekte. Die Anweisung dieses Schlüsselworts wird ausgeführt, wenn ein Gegner bezwungen wurde. Sie kann sich auf einen bestimmten Gegnertyp beziehen.

- **Bei Bezwingung eines Schergen:** Wird ausgeführt, wenn ein Scherge erleidet und vom Spielplan entfernt wird.
- **Bei Bezwingung eines Elitegegners:** Wird ausgeführt, wenn ein Elitegegner mindestens in Höhe seiner erleidet.
- **Bei Bezwingung einer Gramgeburt-Karte:** Wird ausgeführt, wenn eine Gramgeburt-Angriffskarte mindestens in Höhe der . erleidet. Daraufhin wird die Karte von der Angriffsleiste entfernt, aber nicht abgelegt (siehe Seite 19).

Verteidigungs- und Taktikplättchen



Verteidigungsplättchen 2 und 4. Verteidigungsfeld.

Es gibt zwei Arten von Plättchen, die für alle Jäger gleich sind – Verteidigungsplättchen (mit dem Wert 2 oder 4) und Taktikplättchen. Jedes dieser Plättchen muss auf ein entsprechendes Taktik- oder Verteidigungsfeld gelegt werden – maximal ein Plättchen pro Feld. Wenn keine Felder verfügbar sind, kann der Jäger das Plättchen nicht erhalten.

Mit Verteidigungsplättchen können Jäger vermeiden. Wenn ein Jäger angegriffen wird, kann er ein Verteidigungsplättchen ablegen, um den eingehenden um den Wert des Verteidigungsplättchens zu reduzieren.
Hinweis: Wenn du verteidigst, erhältst du den überschüssigen Wert nicht zurück!

Wenn ein Jäger ein 2-Plättchen erhält, während er bereits eines hat, kann er die Plättchen addieren und ein 4-Plättchen erhalten (beide 2-Plättchen werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt).

Beispiel

Mark führt eine „Erhalte 2"-Aktion aus. Er hat bereits ein 2-Plättchen und nur ein Verteidigungsfeld und tauscht 2 2-Plättchen gegen 1 4-Plättchen ein. Später in der Runde wird Mark von einem Schergen angegriffen, der 2 bewirkt. Mark entscheidet sich, sein 4-Plättchen abzulegen, um den eingehenden Schaden zu reduzieren. Da Verteidigungsplättchen nicht aufgeteilt werden können, erhält er kein 2 zurück, obwohl der Schaden mit Überschuss geblockt wurde.



Taktikplättchen und Taktikfeld.

Ein Taktikplättchen erlaubt dem Jäger, Würfel in seinem aktiven Vorrat neu zu würfeln. Ein Jäger kann ein Taktikplättchen ablegen, um beliebig viele Würfel im aktiven Vorrat neu zu würfeln. Dies ist zu folgenden Zeitpunkten möglich:

- Jederzeit, ohne eine Aktion zu verbrauchen.
- Als Aktion im Zug des Jägers, um Zeit zu gewinnen.



Gegnerphase

Goldene Gegnerregeln

Gegner können nur 2-Plättchen auf sich liegen haben und nutzen ihre -Plättchen immer, wenn sie angegriffen werden.

Gegner bewegen sich immer zum nächstbesten Jäger, sofern nicht anders angegeben.

1. Wenn mehrere Jäger gleich nah sind, bewegen sie sich zu dem Jäger mit der höchsten Verderbnis.
2. Bei Gleichstand entscheiden die Spieler.
3. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, wie sich Gegner bewegen können, entscheiden die Spieler.

Wenn Gegner sich in ein vollständig besetztes Feld bewegen (nicht teleportieren), tauschen sie den Platz mit einer Miniatur in dieser Reihenfolge: Gefährten, anderer Scherge, Elitegegner, Jäger.

Gegnerangriffe

Gegner greifen auf eine von zwei Arten an: Entweder werfen sie Gegnerwürfel oder sie bewirken festen und/oder Status. Für Würfelangriffe addierst du alle bei diesem Angriff gewürfelten und führst sie aus, indem du den aufgeführten erleidest und/oder Status erhältst. Du kannst Verteidigungsplättchen ablegen, um Höhe der abgelegten Plättchen zu vermeiden. Die überschüssige Verteidigung erhältst du nicht zurück! Status können nicht mit Verteidigungsplättchen geblockt werden.

Jedes Mal, wenn ein Gegner deinem Jäger zufügt, halte dies auf der -Anzeige deines Jäger-Tableaus fest, indem du die entsprechende Menge abziehst.

Sollten Effekte widersprüchlich sein, bewirke immer zuerst und Status, bevor du andere Effekte ausführst.

Gegnerwürfel												

Ereignisschritt



Zu Beginn der Gegnerphase müssen Jäger überprüfen, ob sie „Kritische Verletzung"-Karten (siehe Seite 25) haben, und deren Effekte ausführen.

Dann führen Jäger die Ereigniskarteneffekte der Reihe nach aus:

1. Alle Effekte von permanenten Ereignissen (falls vorhanden).
2. Ziehe ein neues Ereignis.
3. Platziere neue auf dem Spielplan (optional).
4. Führe den Haupteffekt des Ereignisses aus.

Wenn das Ereignisdeck leer ist und eine Karte gezogen werden muss, entkommt die Gramgeburt und das Szenario ist verloren!

Ereignisse



Beispiel für eine Ereigniskarte.

Das Ereignis „Brennende Wehklage" erzeugt zusätzliche in Wehklageriss 6. Der Haupteffekt bietet jedem Jäger eine Auswahl, die ihn auf irgendeine Weise bestraft. Der unterste Effekt umfasst einen zusätzlichen negativen Effekt, aber er wird ausschließlich in Szenarien ausgeführt, in denen du die Konvergenz jagst.

Ereignisse werden zu Beginn jeder Gegnerphase gezogen und ausgeführt. Sie haben unerwartete und meist negative Änderungen zur Folge.

Permanente Ereignisse

Permanente Ereignisse kommen oftmals durch Gramgeburt-Stadiumkarten ins Spiel und sind durch das Schlüsselwort *„Permanentes Ereignis"* gekennzeichnet.

Sie werden nicht abgelegt, sofern nicht anders angegeben, sodass ihr Effekt mehrere Runden lang anhält.

In dem seltenen Fall, dass es mehr als ein permanentes Ereignis gibt, platziere sie nebeneinander, sodass du nachvollziehen kannst, welches zuerst da war. Wenn du mehrere permanente Ereignisse ausführst, beginne mit dem Ereignis, das früher im Spiel gezogen wurde.

Ereigniseffekte

Ereigniseffekte sind in zwei Teile unterteilt. Der erste Teil ist allgemein und wird immer ausgeführt. Der zweite Teil ist an Bedingungen geknüpft und wird nur ausgeführt, wenn die gejagte Gramgeburt dieses Szenarios zum Namen der Karte passt.

Ereigniseffekte umfassen oftmals eine Entscheidung oder einen optionalen Effekt. Beachte, dass bei Effekten wie *„Lege X ab, um ..." oder „Erhalte X, um ..."* zunächst der erste Teil des Effekts ausgeführt werden muss, bevor der zweite Teil ausgeführt werden kann.

Schergenschritt

Aktiviere jede Schergen-Miniatur auf dem Spielplan, indem du eine Aktivierung auf der Schergenkarte ausführst. Beginne mit der Miniatur, die einem Jäger am nächsten steht.

Schergen

Ob ein Verurteilter, an einen Felsen gekettet und lange vergessen, oder ein Geist, erweckt durch die Wehklage: Beide sind nur Dreck unter unseren Stiefeln.

Schergen sind die schwächsten Gegner, denen die Jäger begegnen, wenngleich sie nicht unterschätzt werden sollten. Ein Schwarm von Schergen oder ein heimtückischer Angriff von hinten durch einen einzelnen, zurückgelassenen Schergen kann den Verlauf der Jagd auf den Kopf stellen.



Beispiele von Schergenkarten und Miniaturen:
Verurteilte auf der linken Seite, Untote auf der rechten Seite.

Es gibt viele verschiedene Schergentypen, denen Jäger begegnen können, aber sie alle haben einige Gemeinsamkeiten:

1. Alle Schergen haben 1 . Ein einzelner Treffer reicht aus, um sie zu bezwingen.
2. Ein Jäger, der einen Schergen bezwingt, erhält 1 Wehklage .
3. Jeder Scherge hat Platz für ein 2-Plättchen im entsprechenden Halter seiner Miniatur oder seines Aufstellers.
4. Jeder Scherge verfügt über 2 mögliche Aktionen. Jede Schergen-Miniatur prüft, ob die Bedingungen dieser Aktionen zutreffen, und handelt dann entsprechend. Während ihrer Aktivierung führt jede Schergen-Miniatur immer nur eine der Aktionen aus.
5. Schergen besitzen einen Würfeleffekt-Abschnitt auf ihrer Karte. Wenn ein Scherge angreift und wirft, vergleiche das Ergebnis mit diesem Abschnitt.
6. Schergen des Typs *Untoter* besitzen eine passive Fähigkeit, die im oberen Abschnitt ihrer Karte zu finden ist.

Schergen ins Spiel bringen

Wenn dich ein Effekt im Spiel auffordert, eine bestimmte Anzahl von Schergen ins Spiel zu bringen (in der Regel abhängig von der Anzahl der Jäger – am häufigsten durch die Zeitleiste oder zu Beginn des Spiels), nimm die angegebene Anzahl von Miniaturen zur Hand, platziere sie auf dem Spielplan und führe die nachfolgenden Anweisungen aus:

1. Zähle die Schergen auf dem Spielplan.
2. Finde den Wehklageriss mit der Zahl, die um 1 höher ist als die Anzahl der Schergen auf dem Spielplan, und bringe dort den ersten Schergen ins Spiel.
3. Platziere weitere Schergen auf den Wehklagerissen in aufsteigender Reihenfolge, bis alle Miniaturen platziert sind.

Das Spielmaterial ist begrenzt. Sollten einmal nicht genug Schergen im Vorrat sein, bringe so viele wie möglich ins Spiel.

Wenn der Wehklageriss vollständig besetzt ist und ein Scherge ins Spiel gebracht werden soll, wird eine andere Miniatur auf ein angrenzendes Feld verschoben, als hätte sich der Scherge in das Feld hineinbewegt. Ist das Feld jedoch bereits mit Miniaturen besetzt, die nicht verschoben werden können (Umgebungsminiaturen oder die Gramgeburt), wird der betreffende Scherge nicht ins Spiel gebracht.



Beispiel für ins Spiel gebrachte Schergen:
Die Spieler müssen 4 Schergen ins Spiel bringen (2x in einer Zweispielerpartie). Sie nehmen 4 Miniaturen aus dem Vorrat zur Hand und zählen die Schergen, die sich derzeit auf dem Spielplan befinden. Das Ergebnis ist 3. Dann platzieren sie jeweils einen Schergen auf Wehklageriss 4, 5, 6 und 7 in aufsteigender Reihenfolge.

Eliteschritt

Aktiviere nacheinander alle Elitegegner-Miniatur auf dem Spielplan, beginnend mit dem Gegner, der den Jägern am nächsten steht. Führe dazu abhängig von den Bedingungen eine der aufgeführten Aktivierungen aus.

Wiederhole diesen Vorgang für jede Elitegegner-Miniatur auf dem Spielplan. Es kann vorkommen, dass keine Elitegegner auf dem Spielplan vorhanden sind, entweder aufgrund der Startbedingungen oder weil sie bezwungen wurden. In diesem Fall legst du 1 von jeder verdeckten Elitekarte ab. Wenn der letzte abgelegt wird, erscheint der dazugehörige Elitegegner, wird aber nicht sofort aktiviert. Er wird erst in der nächsten Gegnerphase aktiviert.

Elitegegner

Die Wehklage brachte viele gefährliche Kreaturen des Schreckens hervor. Manche sind … etwas hartnäckiger als andere.

Elitegegner sind deutlich stärker und schwerer zu bezwingen als Schergen. Die Macht einer Gramgeburt übersteigt sie jedoch noch einmal um ein Vielfaches.

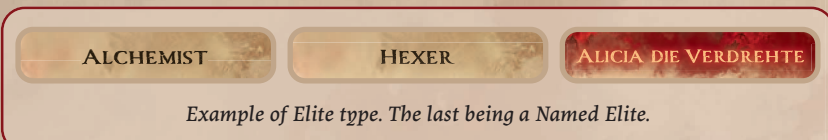
Sie alle haben einige Gemeinsamkeiten:

1. Elitegegner besitzen unterschiedlich viele je nach Art und Elitegegner-Stufenleiste.
2. Das Bezwingen eines Elitegegners bringt so viel Wehklage wie unten in der Mitte der Karte angegeben. Die beiden Zahlen zeigen an, wie viel Wehklage der Jäger erhält, der den Gegner bezwingt, und wie viel alle anderen Jäger erhalten.
3. Elitegegner verfügen über mehrere Aktionen, setzen aber wie Schergen immer nur eine Aktion pro Aktivierung ein.
4. Der Würfeleffekte-Abschnitt zeigt an, was passiert, wenn der Elitegegner Symbole während eines Angriffs würfelt.
5. Jeder Elitegegner hat Platz für ein 2-Plättchen auf seiner Karte.



In diesem Beispiel hat der Alchemist 6 Lebenspunkte, was durch einen Pfeil auf seiner Karte und der Elitegegner-Stufenleiste angezeigt wird.

Es gibt drei Varianten jedes Elitegegnertyps, die jeweils durch eine eigene Karte repräsentiert werden. Im Spiel kann immer nur ein Elitegegner eines Typs vorhanden sein. Ein Elitegegner jedes Typs ist dabei deutlich stärker als die anderen und wird Benannter Elitegegner genannt. Wir empfehlen, in den ersten Partien keine Benannten Elitegegner zu nutzen, da sie in aller Regel deutlich schwerer zu bezwingen sind.



Example of Elite type. The last being a Named Elite.

Liste der Benannten Elitegegner:

- Alicia die Verzerrte
- Thristan der erste Vampir
- Krächzholm
- Hilhorns Schatten

Elitegegner ins Spiel bringen

Zu Beginn eines Szenarios befindet sich manchmal kein Elitegegner auf dem Spielplan, oder ein neuer Elitegegner greift erst während der Jagd ins Geschehen ein. Wenn du die Anweisung erhältst, eine zufällige Elitekarte zu ziehen, ignoriere alle Karten der Elitegegnertypen, die sich bereits im Spiel befinden! Wenn du einen Elitegegner ins Spiel bringen sollst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Lege die Elitegegner-Karte neben den *„Elite (Schritt III)"*-Aufsteller.
2. Lege eine Elitegegner-Stufenleiste an. Sie sollte die gleiche Stufe haben wie die Gramgeburt.
3. Finde das Portalfeld, das der Gramgeburt am nächsten ist, und platziere dort die entsprechende Elitegegner-Miniatur. Aktiviere diesen Elitegegner danach NICHT.

Wenn es keine Portale auf dem Spielplan gibt oder alle Portalfelder vollständig besetzt sind, kann der Elitegegner nicht ins Spiel gebracht werden. Die Karte bleibt verdeckt und du legst 1 auf die Elitegegner-Karte. Der Elitegegner ist nicht verschwunden, sondern wartet auf eine bessere Gelegenheit, um in den Kampf einzugreifen.



Elitegegner bezwingen

Einen Elitegegner zu verwunden, ist eine Sache, aber ihn loszuwerden, ist etwas vollkommen anderes.

Wenn ein Elitegegner mindestens so viele ✕-Plättchen auf seiner Karte liegen hat wie seine 💔, führe die folgenden Schritte aus:

1. Alle Jäger erhalten Wehklage als eine Belohnung.
2. Lege alle Plättchen von der Elitegegner-Karte ab.
3. Entferne alle Elitegegner-Miniaturen vom Spielplan.
4. Drehe die Elitegegner-Karte um. Der aktive Spieler wirft einen ⚽ und vergleicht das Ergebnis mit der Rückseite der Elitegegner-Karte. Dort erfährt er, ob er den Elitegegner bezwungen oder nur vorübergehend verscheucht hat.

Alle Elitegegner, deren Karten verdeckt sind, gelten für alle Effekte, die es betrifft, als *„nicht auf dem Spielplan“*.



Beispiel: Einen Elitegegner bezwingen.
Der Alchemist erleidet den 6. ✕, was seinen Lebenspunkten entspricht. Die Miniatur wird vom Spielplan entfernt, die Elitegegner-Karte wird umgedreht und der aktive Spieler wirft einen ⚽, um das Ergebnis zu bestimmen.

Gramgeburt-Angriffsschritt

GRAMGEBURT-SCHRITT IV

Aktiviere die Gramgeburt-Angriffskarte auf dem „Diese Runde“-Platz des Gramgeburt-Tableaus, indem du alle Effekte der Gramgeburt-Angriffskarte von oben nach unten ausführst. Wenn die Gramgeburt angreift und ⚽ wirft, addiere die Effekte auf der Wertekarte und die Würfeleffekt-Modifikatoren der Angriffskarte.

Wenn du die Karte ausgeführt hast, führe die nachfolgenden Schritte durch:

1. Lege die Gramgeburt-Angriffskarte vom „Diese Runde“-Platz ab. Lege die Karte auf den Ablagestapel rechts neben dem Platz. Wenn Plättchen auf der Karte liegen, lege diese ebenfalls ab.
2. Verschiebe die Karte vom *„Nächste Runde“*-Platz (sofern vorhanden) auf den „Diese Runde“-Platz. Alle Plättchen auf der Karte (einschließlich ✕) bleiben nächste Runde bestehen.
3. **Fülle die Angriffsleiste auf:** Ziehe neue Karten vom Angriffsdeck und lege sie offen auf leere Kartenplätze.
4. Wenn die Schlussangriffskarte auf dem Angriffsdeckplatz zu sehen ist, mische die Angriffskarten vom Ablagestapel neu und platziere sie auf dem Angriffsdeckplatz, um die Schlussangriffskarte abzudecken. Fülle dann weiter die Angriffsleiste auf.

Wenn nicht genug Karten auf dem Ablagestapel liegen, um die Angriffsleiste aufzufüllen und die Schlussangriffskarte abzudecken, beginnt der Schlussakt der Jagd (siehe Angriffsleiste auf Seite 19 und Letzter Akt auf Seite 20).

FOKUSSIERT **Führe diese Effekte aus, sofern keine 👥 ✕ auf dieser Karte liegen.**



Die Angriffskarte „Verfluchter Schuss“ hat 3 Aktionen, die du ausführen musst. Die Gramgeburt wird nacheinander: 1. Sich 2 Felder in Richtung des nächsten Jägers bewegen. 2. Sich 2 Felder in Richtung des nächsten Jägers bewegen, sodass sie einen Jäger in ihrer Sichtlinie hat (nur wenn die Gramgeburt FOKUSSIERT ist, siehe oben). 3. Alle Jäger in Reichweite 0–5 und in Sichtlinie mit 3 Würfeln angreifen. Die Effekte des Angriffs stehen auf der Wertekarte, aber das -Ergebnis bewirkt zusätzlich 1 Fluch.

Die Gramgeburt (Boss)

Da ist sie. Deine erste und letzte Prüfung.

Gramgeburt-Tableau

Das Gramgeburt-Tableau enthält die meisten Informationen über die Gramgeburt, die du finden kannst. Das Tableau hat Plätze für die meisten Elemente, die sie während des Spiels nutzen wird.

Die Gramgeburt wird im Gegensatz zu anderen Gegnern zahlreiches Spielmaterial verwenden. Einschließlich:

- Gramgeburt-Wertekarten
- Angriffskarten
- Schlussangriffskarten
- Gelegenheitskarte
- Stadiumkarten
- Anderes spezielles Spielmaterial

Um die Gramgeburt zu bezwingen und das Szenario zu gewinnen, müssen die Jäger genug Angriffskarten bezwingen, zum Schlussakt voranschreiten und dann auch die Schlussangriffskarte bezwingen.



Gramgeburt-Wertekarte

Jedes Szenario verwendet eine andere Gramgeburt-Wertekarte. Die Karte enthält Informationen über die Gramgeburt:

1. Name und Abbildung
2. Szenarionummer (auf der Rückseite)
3. Spezialeffekt
4. Verteidigungsfelder (die Gramgeburt hat Platz für ein 2 auf jedem Feld)
5. Würfeleffekte
6. Zeitleiste



Angriffskarten

Lass dich nicht ablenken. Jeder Schlag ist tödlich.

Eines der wichtigsten Elemente der Gramgeburt sind die Angriffskarten – sie legen nicht nur fest, wie sie handelt, sondern halten auch fest, wie viele Lebenspunkte sie noch hat. Die meisten Karten gibt es nur einmal, aber sie alle haben einige Gemeinsamkeiten:

- Titel
- Angriffsaktionen
- Würfeleffekt-Modifikatoren (optional)
- Körperteil und Lebenspunkte der Karte (kombiniert mit der Gramgeburt-Stufenleiste darunter)
- Wehklage-Belohnung (die erste Zahl für den Jäger, der die Karte bezwungen hat, die zweite Zahl für jeden anderen Jäger)



Die Angriffskarten bezwingen

Ich gebe es zu. Es ist nicht leicht, aber diese Monster sind nicht unbesiegbar.

Um die Angriffskarte der Gramgeburt zu entfernen, müssen die Jäger ihr genug zufügen. Wenn eine Karte mindestens in Höhe ihrer (werden auf der Gramgeburt-Stufenleiste beim Körperteilsymbol unten auf der Karte angezeigt) erleidet, führe die folgenden Schritte aus:

1. Alle Jäger erhalten Wehklage als Belohnung – die erste Zahl gibt an, wie viel der Bezwinger erhält, und die zweite Zahl gibt an, wie viel jeder andere Jäger erhält.
2. Die Angriffskarte wird als Trophäe unter das Jäger-Tableau des Spielers gelegt, der den letzten bewirkt hat. Sie kehrt in diesem Szenario nicht mehr ins Angriffsdeck zurück.
3. Wenn die Karte vom *„Diese Runde“*-Platz kommt, führt der Bezwinger die offengelegte Gelegenheitskarte aus, indem er wirft.

Angriffsleiste, Angriffsdeck und Ablagestapel

Beobachten. Vorhersagen. Handeln.



Die drei Plätze unten auf dem Gramgeburt-Tableau sind die Angriffsleiste – sie bietet Platz für **Angriffskarten**, eine **Gelegenheitskarte** und die **Schlussangriffskarte**. Der erste Platz von links ist der Schlussangriffskarte und dem **Angriffsdeck** vorbehalten.

Die beiden übrigen Kartenplätze rechts davon beherbergen die Angriffskarten, die in der laufenden und nächsten Runde ausgeführt werden. Unter der Angriffskarte auf dem *„Diese Runde“*-Platz liegt eine **Gelegenheitskarte** – sie wird ausgeführt, wenn die Angriffskarte darüber **bezwungen** und aus dem Spiel entfernt wird.

Es besteht ein wichtiger Unterschied zwischen dem **Ablegen** und **Bezwingen** einer Angriffskarte.

- Nachdem du eine Angriffskarte in der Gegnerphase ausgeführt hast, wird die Karte vom *„Diese Runde“*-Platz abgelegt. Sie wird auf den Ablagestapel rechts neben der Angriffsleiste gelegt. Sie wird also wahrscheinlich zu einem späteren Zeitpunkt ins Deck zurückkehren.
- Eine Angriffskarte zu bezwingen, bedeutet, sie von der Angriffsleiste zu entfernen und als Trophäe unter das Jäger-Tableau des bezwingenden Spielers zu legen. Sie wird nicht wieder in die Partie zurückkehren.

Gelegenheitskarten

Nutze jede Gelegenheit, die sich dir bietet. Nutze sie bis zum letzten Tropfen.

Wenn eine Karte vom *„Diese Runde“*-Platz **bezwungen** (entfernt) wird, kommt die darunter liegende Gelegenheitskarte zum Vorschein. Der Jäger, der den entscheidenden Angriff ausgeführt hat, wirft einen , um den Effekt zu bestimmen. Dabei handelt es sich höchstwahrscheinlich um einen Bonus für die Jäger in nächster Nähe zur Gramgeburt und eine Anweisung, die Angriffsleiste aufzufüllen (siehe unten). Reichweite und SL von Effekten auf der Gelegenheitskarte beziehen sich auf die Gramgeburt.

Manchmal kann das Ergebnis die Gramgeburt ins Taumeln bringen – die Angriffsleiste wird dann in der Jägerphase nicht sofort wiederaufgefüllt. In diesem Fall unternimmt die Gramgeburt in der Gegnerphase nichts, da keine Angriffskarte auf dem *„Diese Runde“*-Platz liegt. Die Leiste wird am Ende von *Gramgeburt (Schritt IV)* aufgefüllt, sodass die Schwäche der Gramgeburt nur vorübergehend ist.

Die Angriffsleiste auffüllen

Du wirst mehrfach im Spiel dazu aufgefordert, die **Angriffsleiste aufzufüllen**. Dies ist immer am Ende von *Gramgeburt (Schritt IV)* in der Gegnerphase der Fall, nachdem du den Gramgeburt-Angriff ausgeführt oder den Effekt einer Gelegenheitskarte ausgeführt hast. Führe die folgenden Schritte aus:

- S Verschiebe die Angriffskarte vom *„Nächste Runde“*-Platz (sofern vorhanden) auf den *„Diese Runde“*-Platz.
- Ziehe neue Karten vom Angriffsdeck und lege sie auf den *„Diese Runde“*-Platz und den *„Nächste Runde“*-Platz, wenn diese noch immer leer sind.

Wenn dabei der Schlussangriff enthüllt wird, sorge dafür, dass der Schlussakt ausgelöst wird (siehe unten).

Beginn des Schlussakts

Wenn sie genug Wunden erlitten hat, ist die Gramgeburt verwundbar. Doch in Bedrängnis ist die meiste Beute am gefährlichsten.

Der Schlussakt kann nur ausgelöst werden, wenn genug Angriffskarten bezwungen wurden.

Jedes Mal, wenn das Angriffsdeck leer ist, wird überprüft, ob der Schlussakt der Jagd ausgelöst wird. Überprüfe dazu, ob **insgesamt** nur noch **2 oder weniger Angriffskarten** im Spiel sind. Dies schließt Angriffskarten-Plätze und den Ablagestapel mit ein. Falls die Voraussetzungen erfüllt sind, wird der Schlussakt ausgelöst. Anderenfalls fülle die Angriffsleiste auf und spiele normal weiter.

Wenn der Schlussakt ausgelöst wird:

- Entferne alle übrigen Angriffskarten von der Angriffsleiste und aus dem Ablagestapel.
- Entferne alle übrigen „Geheimnis 2"-Karten (Kritische Verletzung) aus dem Geheimnisdeck.
- Decke die Schlussangriffskarte auf und lege sie auf den *„Diese Runde"*-Platz.
- Erhöhe die Stufe der Gramgeburt und jedes Elitegegners um 1.
- Wenn dies während der Jägerphase passiert, beendet die Gramgeburt sofort die Jägerphase. Fahre mit der Gegnerphase fort.

Die Schlussangriffskarte kann nicht auf andere Weise aufgedeckt werden.

Schlussakt und Bezwingen der Gramgeburt

Das ist er. Der Augenblick, für den du zum Jäger geworden bist.





Im Schlussakt gelten deutlich andere Regeln:

- Der Tod eines einzelnen Jägers beendet das Szenario nicht mehr. Die Jäger kämpfen bis zum Ende!
- Das Bezwingen der Schlussangriffskarte unterscheidet sich von anderen Angriffskarten (nachfolgend beschrieben).

Wenn die Schlussangriffskarte genug ❌ erlitten hat, wird sie nicht entfernt, sondern der Jäger wirft ⚽ um zu bestimmen, ob die Gramgeburt bezwungen wurde oder nicht.

Bei einem 🔥-Ergebnis ist die Gramgeburt tot und das Szenario gewonnen! Bei jedem anderen Ergebnis wird der gesamte ❌ entfernt und die Stufe der Gramgeburt verringert. Unter „Schlussakt" auf dem Gramgeburt-Tableau findest du mehr dazu. Wenn die Stufe der Gramgeburt nicht weiter verringert werden kann, wurde das Szenario gewonnen. Andernfalls geht die Partie weiter.

Stadiumkarten

Lass die Gramgeburt sich nicht zu lange in Wehklage suhlen, denn sonst wirst du die Konsequenzen spüren..



Stadiumkarten stehen für die wachsende Macht der Gramgeburt während der Jagd, ob durch Wut oder überschüssige Wehklage auf dem Schlachtfeld. Jedes Mal, wenn auf der Zeitleiste ein Stadiumfeld erreicht wird, ziehe eine neue Stadiumkarte vom Deck und führe sie aus. Diese Karten können alle Arten von Stärkungen der Gramgeburt bedeuten, von einem alternativen Spezialeffekt bis hin zu einer neuen Bedingung für eine Niederlage der Jäger.

Viele Stadiumkarten erhöhen die Stufe der Gramgeburt und Elitegegner. Du wirst angewiesen, die aktuelle Stufenleiste der Gramgeburt und aller Elitegegner durch die nächsthöhere zu ersetzen.

Zusätzliche Regeln zur Gramgeburt

Diese bemitleidenswerten Kreaturen haben alle ihre eigenen Tricks auf Lager.

Jede Gramgeburt besitzt einzigartige Mechaniken und Elemente, die meistens im Spezialeffekt auf ihrer Gramgeburt-Wertekarte oder ihren Angriffskarten beschrieben werden. Wie die jeweiligen Gramgeburt-Spezialmechaniken funktionieren, findest du auf der letzten Seite des entsprechenden Jagdbuchs.



Zeitleistenschritt

Bewege den *„Zeitleiste (Schritt V)"*-Aufsteller auf der Zeitleiste der Gramgeburt ein Feld vorwärts (in Pfeilrichtung) und führe den Effekt des Feldes aus, auf dem der Aufsteller landet. Es gibt auf der Zeitleiste drei Haupttypen von Feldern:

- **Schergen:** Bringe 2x Schergen ins Spiel (siehe „Schergen ins Spiel bringen" auf Seite 15).
- **Stadium:** Ziehe eine neue Stadiumkarte und führe sie aus.
- **Spezial:** Führe den Abschnitt „Spezial" auf der Gramgeburt-Wertekarte aus.



Wehklagephase

Während der Wehklagephase absorbieren die Jäger die bisher gesammelte Energie der Wehklage und müssen möglicherweise die Konsequenzen tragen, die der Missbrauch ihrer Macht mit sich bringt.

Verderbnisschritt

Beginnend mit dem Startspieler ziehen alle Jäger im Uhrzeigersinn 1 Verderbniskarte und führen sie aus. Der obere Teil der Karte bezieht sich auf den Hunger. Wenn ein Jäger keinen Hunger hat, kann er übersprungen werden.

Der untere Teil der Karte prüft die Verderbnisstufe des Jägers. Je höher die Verderbnis, desto schlimmer die ausgelösten Effekte. Der Jäger führt nur einen Effekt aus, der seiner Verderbnis entspricht. Nachdem die Karte ausgeführt wurde, wird sie unter das Verderbnisdeck gelegt.

Manche Karten weisen dich an, das Deck neu zu mischen. Dies passiert, nachdem jeder Jäger seine Verderbniskarte ausgeführt hat.

Verderbnis

Verderbnis zu nutzen, ist verlockend – stärker und schneller zu sein, neue Fähigkeiten in wenigen Sekunden zu verstehen. Aber all das hat seinen Preis.





Die Verderbnisleiste zeigt an, wie sehr ein Jäger die Wehklage für seine Zwecke missbraucht hat – je höher die Verderbnis, desto schlimmer die Effekte. In jeder Runde ziehen alle Jäger 1 Verderbniskarte und führen sie aus, um zu überprüfen, ob ihr Geist und Körper den Auswirkungen der Wehklage widersteht.

Wenn ein Jäger Verderbnisstufe 15 erreicht, verwandelt er sich in seine verderbte Form – den mächtigsten Jäger, zu dem er werden kann.

Verderbnis verlieren

Manche Effekte im Spiel erlauben es Jägern, einen Teil ihrer angesammelten Wehklage-Verderbnis abzugeben. Wenn das passiert, bewege den Verderbnismarker auf deiner Verderbnisleiste einfach so viele Felder zurück, wie der Effekt besagt.
So bedeutet beispielsweise „Verliere 2 Verderbnis“, den Verderbnismarker um 2 Felder zurückzubewegen.

Wenn Jäger Verderbnis verlieren, verlieren oder erhalten sie keine Entwicklungen (ignoriere die 🔒-Kosten). Sinkt die Verderbnis unter 15, wird der Jäger nicht zurück auf die nicht verderbte Seite gedreht.

Wenn ein Jäger durch den Einsatz von Wehklage jedoch erneut das 🔒 in der Wehklagephase erreicht, kann er sich ein weiteres Mal entwickeln! Dies kann beliebig oft geschehen, solange der Jäger zu geeigneten Zeitpunkten Verderbnis verliert.

Endgültige Verdammnis

Manche Jäger, die übermäßig viel Wehklage einsetzen, können verloren gehen und zu den Monstern werden, die zu jagen sie geschworen haben.

Die Endgültige Verdammnis ist ein Zustand, in dem der Jäger sich selbst verliert und zum Aspiranten wird – eine halb verwandelte, aber dennoch gefährliche Gramgeburt.

Alle Regeln zur Endgültigen Verdammnis sind auf einer der Geheimniskarten zu finden, und werden hier – abgesehen von ein paar kurzen Erwähnungen – nicht im Einzelnen behandelt:

- Die Endgültige Verdammnis wird umso wahrscheinlicher, je weiter ein Jäger auf der Verderbnisleiste fortgeschritten ist.
- Sobald die Endgültige Verdammnis ausgelöst wurde, kann sie das Spiel abkürzen oder verlängern.
- Wenn ein Jäger der Endgültigen Verdammnis anheimfällt, wird er zum Aspiranten – zu einer weiteren Gramgeburt, die gejagt werden muss. Sobald der Jäger seine Endgültige Verdammnis erreicht, wird das Feld auf dem Jagdbogen neben dem Aspiranten-Szenario markiert.

Entwicklungsschritt

Dieser Schritt ist in zwei Teile unterteilt:

- Wehklage ausgeben
- Zusätzliche Verderbnis

Wehklage ausgeben

Jeder Jäger kann seine **Wehklage** Plättchen für Plättchen ausgeben, um sich weiterzuentwickeln oder um Hunger abzulegen. Dieser Schritt kann gleichzeitig erfolgen. Jeder Jäger darf beliebig oft:

- 1 ausgeben, um auf seiner Verderbnisleiste 1 Feld vorzurücken.
- 1 ausgeben, um 1 Hunger abzulegen.

Jedes Mal, wenn der Verderbnismarker ein Feld mit einem 🔒-Symbol erreicht, führe eine **Entwicklung** aus. Wenn der Verderbnismarker das Feld mit der Zahl 15 erreicht, drehe deine Jägerkachel auf die verderbte Seite und führe alle sofortigen Effekte aus

Jedes Wehklageplättchen, das zu diesem Zeitpunkt noch auf dem Jäger-Tableau liegt, wird abgelegt!

Entwicklung

Jedes Mal, wenn ein Jäger eine Entwicklung ausführt, führe diese Schritte aus:

1. Ziehe die 2 obersten Karten vom Entwicklungsdeck.
2. Du kannst beliebig oft 1 ausgeben, um die Entwicklungskarten neu zu ziehen. Lege die aktuellen Entwicklungskarten unter das Deck und ziehe 2 neue Karten.
3. Du kannst dich entscheiden, eine der Entwicklungskarten zu behalten. Wenn du keine behältst, erhältst du 1 in einer Farbe deiner Wahl. Alle während einer Entwicklung nicht gewählten Entwicklungskarten werden unter das Entwicklungsdeck des Jägers gelegt.

Zusätzliche Verderbnis

Nachdem ein Jäger seine gesammelte Wehklage ausgegeben und abgelegt hat, kann er sich der Verderbnis hingeben. In diesem Fall darf der Spieler seinen Verderbnismarker bis zum nächsten 🔒 auf der Verderbnisleiste vorrücken, ohne es auszuführen.

Auffrischungsphase

Auffrischungsschritt

Jeder Jäger bereitet seine Würfel für die nächste Runde vor. Führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Gib das Startspieler-Plättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.
2. Lege alle in der letzten Runde genutzten Umgebungskarten auf den entsprechenden Platz zurück.
3. Gib alle Unterstützungsmarker ihren Besitzern zurück.
4. Jeder Jäger legt alle ✦ von seinen Karten ab.
5. Jeder Jäger nimmt alle eigenen Würfel von allen besetzten Aktionsfeldern sowie alle bereits abgelegten Würfel, würfelt alle Würfel neu und legt sie in den aktiven Würfelvorrat.

Statusschritt

Jäger können ✡ ausgeben, um Statusplättchen abzulegen, bevor ihre negativen Effekte ausgeführt werden.

1. Jeder Jäger kann eine beliebige Anzahl von Magiesymbolen ✡ ablegen, um eine entsprechende Anzahl von Statusplättchen abzulegen (Hunger ist kein Status). Wenn ein Jäger Würfel mit dem Magiesymbol ✡ verwendet, werden diese in die Würfelablage neben dem Jäger-Tableau gelegt.
2. Führe alle relevanten Statuseffekte aus (siehe Status weiter unten) und fahre mit der Jägerphase fort.

Status und Hunger

Sich ausbreitendes Feuer, ein Klingeln in den Ohren und niederträchtige Flüche. Es gibt für Jäger weitaus mehr Wege in den Tod als nur die Kreaturen der Wehklage.

Während einer Partie kann ein Jäger unter vielen verschiedenen schädlichen Effekten leiden – in Form von Status- und Hungerplättchen. Jedes Mal, wenn ein Jäger Verbrennung, Betäubung, Fluch oder Hunger erleidet, muss er das entsprechende Plättchen auf sein Jäger-Tableau legen. Diese Plättchen haben unterschiedliche negative Effekte auf den Jäger, die nachfolgend aufgeführt sind.

Status – Können mit einer Läutern-Grundaktion abgelegt werden.



Verbrennung – Erleide im Statusschritt 1 nicht blockbaren ✗ pro Verbrennung, die du hast. Verbrennungen werden danach nicht abgelegt.



Betäubung – Wenn du ein Betäubungsplättchen erhältst, legst du es auf den Text einer ausgewählten Aktion. Das Nutzen einer Betäubungsaktion hat keinen Effekt. Betäubungen werden nicht abgelegt, wenn die Betäubungsaktion ausgeführt wird. Manche Effekte weisen dich an, eine bestimmte Aktion zu betäuben. In diesem Fall legst du das Betäubungsplättchen auf die genannte Aktion, sofern möglich.



Fluch – Wenn du beliebig viele Flüche erhältst, ziehst du eine zufällige „Geheimnis 1"-Karte (jeder Jäger darf immer nur eine Flucheffektkarte haben). Die Geheimniskarte bestimmt den Flucheffekt und berücksichtigt in den meisten Fällen, wie viele Fluchplättchen du besitzt. Wenn du dein letztes Fluchplättchen abgelegt hast, lege die Geheimniskarte wieder ins Geheimnisdeck zurück.



Hunger ist KEIN Status und kann deshalb durch die Läutern-Aktion nicht abgelegt werden!

Hunger allein hat keine negativen Auswirkungen. Der obere Teil der Verderbniskarte benennt den Effekt von Hunger genauer. Wenn du keinen Hunger hast, ignoriere den oberen Teil der Verderbniskarte vollständig.

Gegner können weder Statusplättchen noch Hunger erhalten, es sei denn, ein Effekt besagt dies eindeutig anders und erklärt, welchen Einfluss dieser Status auf den entsprechenden Gegner hat.

Statusplättchen auf dem Spielplan werden von einem Jäger aufgenommen, der seine Bewegung (oder Aktion im Allgemeinen) auf einem Feld mit einem Statusplättchen beendet.

Das Spielmaterial ist begrenzt. Wenn ein Jäger einen Status oder ein Hungerplättchen erhalten soll, der Vorrat aber leer ist, erleidet er 1✗ für jedes Plättchen, das er nicht erhalten kann!



Sonstige Regeln

Spielplan

Felder

Ein Feld ist ein einzelner sechseckiger Bereich auf dem Spielplan. Jedes Feld kann bis zu 4 Miniaturen enthalten. Dazu zählen Jäger, Gegner und Umgebungsminiaturen wie beispielsweise Portale.

Wenn eine Miniatur ihre Bewegung auf einem vollständig besetzten Feld beendet, tauscht sie Platz mit einer Miniatur (bei Beenden durch Bewegung) oder schiebt eine Miniatur auf ein angrenzendes Feld (bei Beenden durch Teleportieren).

Jäger können entscheiden, welche Miniatur verschoben wird. Gegner müssen Miniaturen jedoch in einer vorgegebenen Reihenfolge verschieben, sofern diese auf dem Feld stehen:

1. Gefährten
2. Schergen
3. Elitegegner
4. Jäger

Gramgeburt- oder Umgebungsminiaturen können nie verschoben werden, wenn eine Miniatur ihr Feld betritt. Die Gramgeburt-Miniatur zählt als 2 Miniaturen. Wenn sie ein vollständig besetztes Feld betritt, schiebt sie aufgrund ihrer Größe 2 Miniaturen aus dem Feld, um das Miniaturlimit zu erfüllen.

Reichweite, Sichtlinie (SL)

Während einer Partie fragen viele Effekte die Reichweite ab. Sie wird in Feldern gemessen und durch das -Symbol dargestellt, das die minimale und maximale Reichweite eines Effekts anzeigt. Zum Beispiel zeigt dir 0-1, dass der Effekt auf demselben oder einem angrenzenden Feld ausgeführt werden kann. Bei 2-2 gilt der Effekt nur für ein Feld, das sich genau 2 Felder von dir entfernt befindet und so weiter.

Sichtlinie (SL) bedeutet eine gerade Linie nicht blockierter Felder. In Sichtlinie zu sein, bedeutet, sich auf einem Feld zu befinden, von dem aus eine ununterbrochene Linie zu einem anderen Feld besteht. Nur Hindernisse und Nebelfelder blockieren die SL (siehe Spezialfelder weiter unten). Manche Effekte erfordern sowohl Reichweite als auch SL. Der Rand des Spielplans gilt als Hindernis.



Hinweis: Eine Miniatur befindet sich immer in der eigenen Sichtlinie. Miniaturen auf demselben Feld befinden sich gegenseitig immer in Sichtlinie.

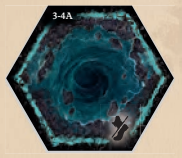
Gelände und Spezialfelder

Beim Aufbau des Spielplans für das Szenario haben manche Spielplankacheln dieselbe Farbe und alle Felder einer Farbe werden Gelände genannt – Wald, Sumpf oder Friedhof. Sie verfügen je nach Szenario über zusätzliche Effekte oder Aktionen. Der Spielplan setzt sich normalerweise aus zwei unterschiedlichen Geländearten zusammen.



Geländebeispiele: Wald, Sumpf und Friedhof

Es gibt zudem Spezialfelder, die berücksichtigt werden müssen:



Tiefes Wasser – Miniaturen können Tiefes Wasser nicht betreten, wie durch das -Symbol angezeigt. Reichweite und SL können trotzdem durch das Feld hindurch gemessen werden.



Nebel – Behindert die Sicht. Die SL kann nicht durch die Ränder dieses Felds gemessen werden, wie durch das -Symbol angezeigt. 2 Miniaturen auf demselben Nebelfeld befinden sich jedoch in der SL der jeweils anderen Miniatur.



Hindernisse Dieses Feld kann von keinen Miniaturen, Jägern oder Gegnern, betreten werden. Reichweite und SL können nicht hindurch gemessen werden. Diese Einschränken werden durch das - und -Symbol angezeigt.



Wehklagerisse – Wenn ein Feld ein Rissplättchen enthält, gilt dieses Feld als Wehklageriss einer bestimmten Zahl. Er überlagert das Gelände nicht, auf dem er liegt, und hat auch keinen eigenen Effekt. Wenn du Schergen ins Spiel bringst, Wehklage auf dem Spielplan hinzufügst und andere Effekte ausgeführt werden, können diese Felder eine Rolle spielen.

Schätze, Wehklage und Statusplättchen auf dem Spielplan

Zu Beginn der Partie und durch einige Effekte während der Partie können viele verschiedene Plättchen auf den Spielplan gelegt werden. Als allgemeine Regel für diese Plättchen gilt, dass Gegner nicht mit ihnen interagieren (sofern nicht anders angegeben) sowie dass Jäger positive Plättchen (wie Schätze oder Wehklage etc.) **aufnehmen können** und negative Plättchen (Status, Hunger etc.) **aufnehmen müssen**, wenn sie ihre **Aktion** auf einem Feld mit besagten Plättchen beenden. Die meisten dieser Plättchen gelten nach dem Aufnehmen als erhalten.

Schatzplättchen – Ein positives Plättchen mit zufälligen Belohnungen zur Auswahl. Eine davon ist immer Heilung. Entscheidet sich ein Jäger für ein Schatzplättchen, deckt er es auf, liest die verfügbaren Optionen, wählt eine aus und führt sie aus. Danach wird das Plättchen aus dem Spiel entfernt. Wird ein Schatzplättchen einem Spielplan hinzugefügt, wird es zufällig aus dem Vorrat der verfügbaren (noch nicht entfernten) Plättchen gezogen.

Umgebung

Eine verlassene Kutsche? Eine Ruinenstadt? Eine Wehrkirche? Die Jagd wird dich an viele interessante Orte führen.

Auf dem Schlachtfeld gibt es häufig interessante Dinge zu entdecken, mit denen du interagieren kannst. Verschiedene Orte von besonderem Interesse sind unter Umgebung zusammengefasst. Die Umgebung lässt sich in drei verschiedene Gruppen unterteilen:

Gelände



Eine **Gelände-Umgebungskarte** wird neben den Spielplan gelegt. Dadurch werden zusätzliche Effekte oder Aktionen angezeigt, die auf dem gesamten Gelände (alle Felder der entsprechenden Farbe) genutzt werden können, selbst wenn ein Gelände durch andere Geländearten oder Spezialfelder in mehrere kleinere Bereiche unterteilt ist. Diese Karten enthalten normalerweise eine *„Einmal pro Jägerphase"*-Aktion für die Jäger, solange sich diese auf einem Geländefeld der entsprechenden Farbe befinden. Nachdem die „Einmal pro Jägerphase"-Aktion genutzt wurde, steht sie ihnen erst nach der Auffrischungsphase wieder zur Verfügung. Beim Aufbau wird eine zufällige Karte jeder Geländeart gezogen und neben den Spielplan gelegt.

Besondere Orte



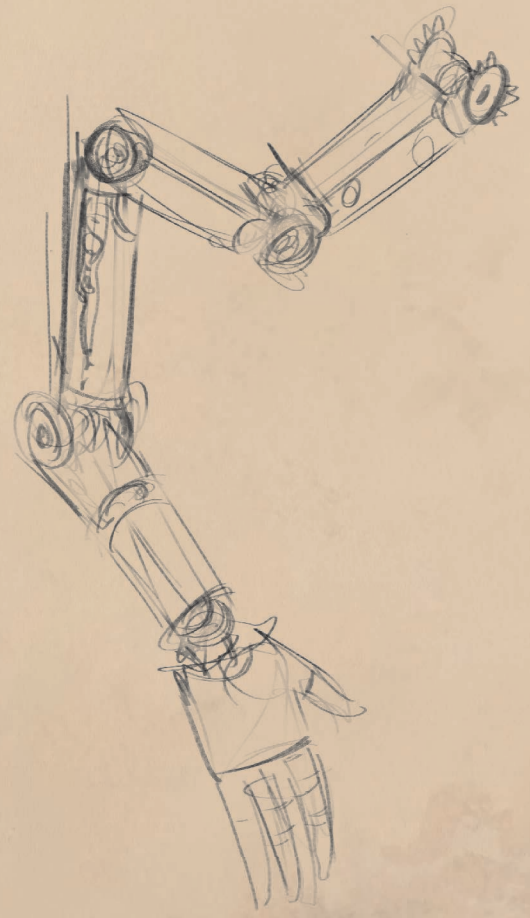


Ein **Besonderer Ort** ist ein Ort von besonderem Interesse in Gestalt einer Miniatur oder eines Plättchens auf dem Spielplan. Eine Begleitkarte beschreibt, welche Aktionen oder Effekte es auf dem Feld mit der Miniatur gibt. Beim Aufbau werden für gewöhnlich 2 bis 3 dieser Karten gezogen und die entsprechenden Miniaturen oder Plättchen werden auf dem Spielplan auf die dafür vorgesehenen Felder platziert oder gelegt. Ähnlich dem Gelände enthalten diese Karten häufig eine *„Einmal pro Jägerphase"*-Aktion, die aber meist kostenlos ist. Dafür haben sie möglicherweise einen alternativen Preis in Form von Wehklage oder Lebenspunkten oder erfordern einen Würfelwurf.

Aktionsbereich



Dies ist eine besondere Kachel mit 3 Feldern, die dem Spielplan hinzugefügt wird. Sie enthält Aktionen und auch Elemente der Geschichte. Die Aktionen selbst sind meist kostenlos, führen aber mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Geheimnisdeck, das einige Überraschungen bereithält. Beim Aufbau wird eine solche Kachel normalerweise zum Spielplan hinzugefügt, indem eine zufällige **Aktionsbereichskarte** vom Deck gezogen und die entsprechende Kachel an die markierte Stelle des Spielplans gelegt wird.



Kritische Verletzung und Jägertod

Rechne damit, erledigt zu werden. Zu. Jeder. Zeit.

Wenn die 💔 deines Jägers auf 0 reduziert werden, führe die folgenden Schritte aus:

1. Heile 1, lege alle Status- und Hungerplättchen ab.
2. Ziehe eine „Geheimnis 2"-Karte und lies sie.

Solange eine „Geheimnis 2"-Karte (Kritische Verletzung) neben deinem Jäger-Tableau liegt, wirst du von allen Gegnern und negativen Spieleffekten ignoriert. Dazu gehören alle Effekte, die ✖, Status, Hunger, Anvisieren durch Gegner, Gegnerangriffe, Verderbnisdeck-Effekte und mehr bewirken.

Die „Kritische Verletzung"-Karte enthält eine Quest, die erfüllt werden muss. Ist die Quest nicht vor Beginn des nächsten Ereignisschritts erfüllt, stirbt der Jäger und das Szenario ist verloren. Wird die Quest abgeschlossen, heilt der Jäger und entfernt die „Kritische Verletzung"-Karte aus der Partie. Dadurch kann sie in der aktuellen Partie nicht erneut gezogen werden.

Wenn die 💔 eines Jägers auf 0 sinken und keine „Geheimnis 2"-Karte mehr gezogen werden kann, ist der Jäger tot und das Szenario damit sofort verloren. Diese Regeln ändern sich während des Schlussakts (siehe „Schlussakt" auf Seite 20).

Geheimnisse

Wer weiß wirklich, wie viele vergessene Relikte und tödliche Fallen unter den Ruinen von Krähenholm begraben liegen?

Das Geheimnisdeck enthält zufällige Effekte, Abenteuer oder verborgene Dinge. Immer wenn dich ein Effekt anweist, eine Geheimniskarte zu ziehen und auszuführen, suche auf der Rückseite der Karte nach der entsprechenden Nummer und führe sie aus.

Einige wichtige und häufig genutzte Karten im Geheimnisdeck sind die **Flucheffektkarten** (Geheimnis 1, 5 verschiedene Karten) und **„Kritische Verletzung"**-Karten (Geheimnis 2, 3 Karten). Sie liegen der Einfachheit halber immer oben auf dem Deck, da die Spieler sie während einer einzelnen Jagd mehrfach ziehen können.

Vergiss nicht, dass es mehrere Geheimniskarten mit der gleichen Nummer geben kann. Wähle in einem solchen Fall zufällig eine aus und führe sie aus, denn wie bereits erwähnt, gibt es Geheimniskarte 1 in fünf verschiedenen Ausführungen, alle mit Flucheffekten. Jedes Mal, wenn du angewiesen wirst, Geheimnis 1 zu ziehen, kannst du auf einen anderen Fluch stoßen.

Unsere Empfehlung ist, das Geheimnisdeck nicht zu durchstöbern, da sonst jegliches Überraschungsmoment verloren geht.

Beachte bitte, dass die Nummerierungen im Geheimnisdeck nicht immer aufeinanderfolgend sind.

Gefährten

Sieh dich immer um. Du kannst an den seltsamsten Orten Unterstützung finden – von den seltsamsten Kreaturen.

Einige Effekte im Spiel sorgen dafür, dass du Gefährten erhältst. Dies sind besondere Karten mit einer zusätzlichen Miniatur, die dich bei der Jagd unterstützen. Gefährten gewähren Jägern zusätzliche Aktionen und Effekte. Wenn du einen Gefährten erhältst, führe die folgenden Schritte aus:

- Ziehe 1 zufällige Gefährtenkarte.
- Lege die Karte neben dein Jäger-Tableau.
- Suche die Gefährten-Miniatur heraus und platziere sie auf deinem Feld.

Gefährten werden von Gegnern nicht angegriffen, und sie werden zuerst aus einem Feld geschoben, wenn das Miniaturlimit überschritten wird.

Ende eines Szenarios

Lies am Ende des Szenarios den entsprechenden Epilog im Jagdbuch. Wurde das Szenario gewonnen, sollten die Spieler den Sieg auf dem Jagdbogen festhalten, um ihren Fortschritt im Spiel zu dokumentieren.

Wenn das Szenario Nummer 5 jeder Gramgeburt als gewonnen markiert ist, können die Spieler den Epilog für das gesamte Spiel auf Seite 34 lesen.



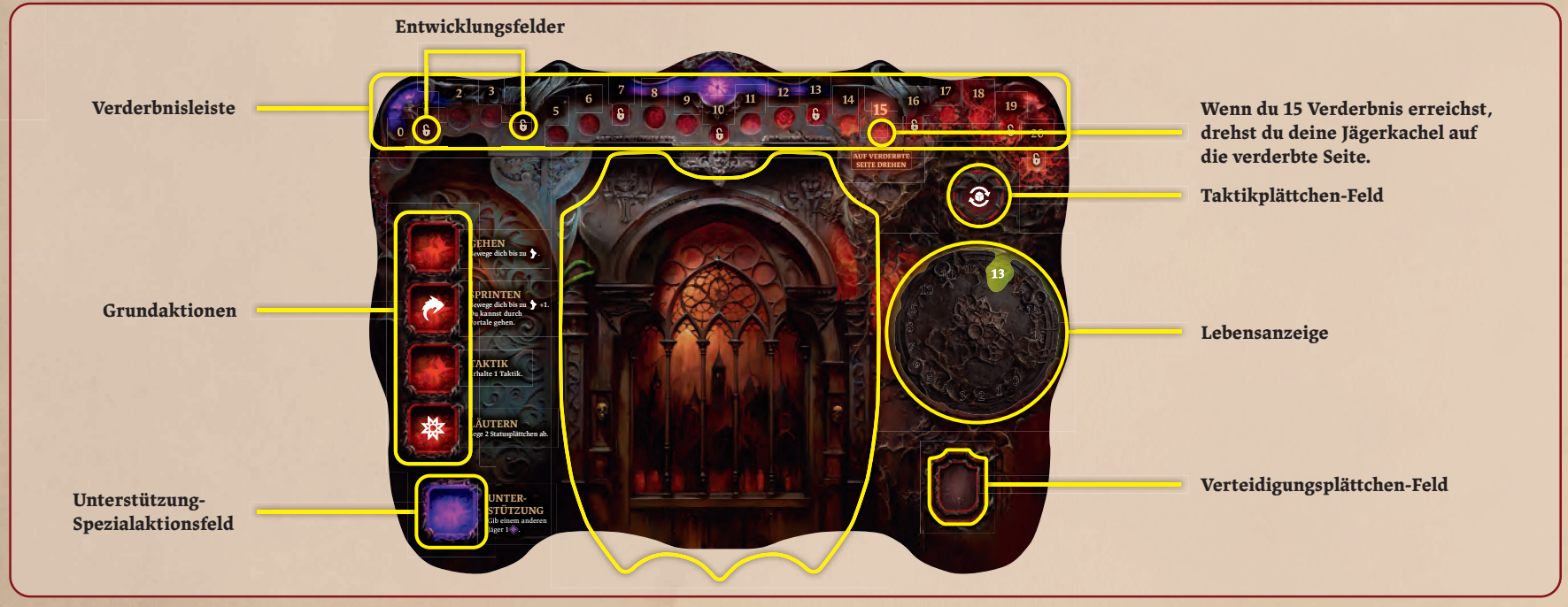
JÄGER

Aufbau des Jäger-Tableaus

Bei der Jagd musst du erst einmal wissen, wer du bist.

Das Jäger-Tableau ist der Ort, an dem der Spieler den Zustand seines Jägers festhält. Folgende Informationen findest du auf dem Jäger-Tableau:

- Aktuelle Verderbnis
- Aktuelle
- Verteidigungsfeld
- Taktikfeld
- Grundaktionen



Jägerkachel und Spezialmechaniken

Verrate es mir, Fremder: Wer bist du?

Jeder Jäger wird durch eine Jägerkachel dargestellt. Du findest darauf jägerspezifische Informationen wie:

- Maximale
- Bewegungswert
- Spezialfähigkeiten und/oder Aktionen

Eine Jägerkachel hat zwei Seiten: nicht verderbt und verderbt.

Weitere Informationen zu den besonderen Regeln jedes Jägers, zum Spielstil und zur Komplexität findest du auf den nachfolgenden Seiten.





Gegenstands- und Entwicklungskarten

Jeder Jäger besitzt ein eigenes Gegenstandsdeck (mit Waffen- und Rüstungskarten) und Entwicklungsdeck.

Gegenstandskarten werden zu Beginn des Spiels während des Aufbaus ausgewählt. Sie bieten zusätzliche Aktionen und bestimmen die Startwürfel.

Das Entwicklungsdeck kommt während des Spiels zum Einsatz, wenn der Jäger eine Entwicklung ausführt und dafür Wehklage ausgibt. Dieses Deck bietet mächtige Aktionen und Effekte, die für den Abschluss der Jagd entscheidend sind.

Jägerspezifische Regeln

Dualität

„Kaum ein anderer Jäger ist so undurchschaubar wie Dualität. Angeblich streiten zwei Stimmen in ihrem Kopf: Eine ist wild und zerstörerisch, die andere plant hingegen jeden Tod mit eiskalter Präzision. Keiner weiß, welche sich durchsetzt."

Komplexität: mittel

Spielstil

Je nach Startausrüstung kann Dualität die Rolle einer flinken Schadenswirkerin auf kurze Entfernung, einer Beschützerin oder einer Heilerin übernehmen. Wenn du Dualität spielst, solltest du besonders darauf achten, wie du deine Ressourcen nutzt, insbesondere die speziellen -Plättchen sowie die Verteidigungsplättchen.

Sollte dir ein Plättchen fehlen, kann das deinen Zug nachhaltig beeinträchtigen. Hol dir möglichst immer Plättchen, wenn sich die Gelegenheit im Spiel ergibt – hauptsächlich mit Dualitäts Spezialfähigkeit Balance: Nutze eine reine -Aktion und erhalte 1, nutze eine reine -Aktion und erhalte 1.

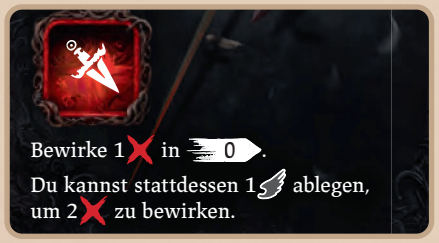
Spezialmechanik: *Licht und Dunkel*

Dualität nutzt zwei Arten von Plättchen, um ihre Aktionen zu verstärken: -Plättchen erhältst du, wenn du Angriffswürfel einsetzt, und -Plättchen, wenn du Schildwürfel einsetzt. Das Limit für jede Art von Plättchen beträgt 3. Dualität kann kein viertes Plättchen erhalten, unabhängig von der Art des Plättchens.

Dualität kann als einziger Jäger eine Würfel-Wiederherstellungsaktion mit Leichtigkeit ausführen, da diese - und -Plättchen kostet.

Durch die Balance-Fähigkeit auf der Jägerkachel kann Dualität zu Beginn einer Aktion - und -Plättchen erhalten.

Beispiele für Aktionen mit oder :





Weiterer Aufbau

Platziere 3- und 3-Plättchen neben deinem Jäger-Tableau. Zu Beginn einer Partie stehen sie dir nicht zur Verfügung, du kannst sie aber später im Szenario erhalten.

Dualität als Begleiter (Solo-Modus)

Keine zusätzlichen Regeln oder Änderungen.

Revolverheld

„Als Nachkomme des Alten Flint lebt, atmet und träumt der Revolverheld für die Jagd. Er ist immer bereit für neue Herausforderungen und tötet schreckliche Monster der Wehklage, solange sein Körper noch mitmacht. Trotzdem gibt es immer einen jüngeren Revolverhelden, der nach alter Tradition den älteren Revolverhelden töten muss. Und so geht die Geschichte immer weiter ..."

Komplexität: gering

Spielstil

Der Revolverheld füllt die Nische eines Angreifers aus, der entweder ein einzelnes Ziel auf große Entfernung anvisiert oder eine Gruppe von Gegnern auf kurze oder mittlere Distanz in Schach hält. Er bewirkt großen Schaden, benötigt allerdings etwas Zeit, um sich bereitzumachen. Die meisten Effekte und Angriffe des Revolverhelden erfordern eine SL, um das Ziel zu treffen. Daher ist es entscheidend, sich mit dem Jäger gut zu positionieren.

Spezialmechanik: *Kugeln und Waffenreichweite*

Der Revolverheld nutzt eine spezielle Art von Ressource – Kugelplättchen. Diese werden auf entsprechenden Kugelfeldern verwahrt. Jedes Kugelfeld kann nur ein Kugelplättchen enthalten, das den zusätzlichen Effekt eines Angriffs bestimmt. Wenn der Revolverheld eine Aktion seiner Waffe oder Entwicklungskarte nutzt, die verursacht, kann er sich entscheiden, seinen Angriff mit ALLEN verfügbaren Kugeleffekten zu verstärken (er kann nicht nur einen Teil davon nutzen). Kugelplättchen werden nach Gebrauch abgelegt.

Dies ist der einzige Jäger, bei dem die Wahl der Startwaffe für spätere Angriffe auf den Entwicklungskarten von Bedeutung ist. Jede Startwaffe verfügt über eine „Waffenreichweite", die unten auf der Karte steht. Entwicklungskarten können diese Waffenreichweite statt eines festen Werts nutzen.

Beispiel für Aktion zum Schmieden einer Kugel und für Kugelfeld:



Weiterer Aufbau

Nimm alle Kugelplättchen und lege sie neben dein Jäger-Tableau. Zu Beginn des Szenarios stehen sie dir noch nicht zur Verfügung.

Revolverheld als Begleiter (Solo-Modus)

Kugelplättchen werden nicht auf Kugelfelder gelegt, sondern stattdessen auf die Begleiterkarte. Sie können nach wie vor in einer Aktion genutzt werden, die bewirkt, um diesen zu erhöhen. Entwicklungskarten fügen Aktionen mehr passive Effekte hinzu, wenn Kugeln genutzt werden.

Hüter

„Der mit einem unglaublich mächtigen Schwert ausgestattete Hüter kämpft immer an vorderster Front. Alle, die an seiner Seite kämpfen und das Getümmel überleben, berichten, dass er eine untrennbare Einheit mit dem Schwert bildet."

Komplexität: gering bis mittel

Spielstil

Der Hüter kann als Schadenswirker an vorderster Front oder als Beschützer gespielt werden. Er zählt zu den wenigen Jägern, die Angriffe auf mehrere Ziele und große Selbstheilungsaktionen durchführen oder die Effekte von Hunger oder Verderbnis umkehren können.

Der Bewegungswert des Hüters ist niedriger als der der meisten anderen Jäger, sodass er durchaus träge wirkt, bevor er einige Entwicklungen durchlaufen hat oder der zum Sprinten verfügbar ist.

Spezialmechanik: *Gier*

Im Laufe der Partie erweckt der Jäger sein dämonisches Schwert. Dies wird durch Gierplättchen dargestellt. Je mehr Gier der Hüter hat, desto stärker wird seine Jägerkachel-Aktion. Er kann auch Gier vom Schwert ausgeben, um einige Aktionen zu nutzen, ohne Würfel einzusetzen, wodurch er die Anzahl der Angriffe oder Bewegungen innerhalb einer Runde drastisch erhöhen kann.

Durch das Erhalten von erhält er ein Gierplättchen. Das Ausgeben von bedeutet, ein Gierplättchen abzulegen, um einen Effekt auszuführen. Einige der Aktionen des Hüters können als zusätzliche oder alternative Kosten ausgeben.

Aktion mit alternativem -Kostenbeispiel. Der Spieler kann 2 oder einen beliebigen nutzen und zusätzlich 1 ausgeben.



Weiterer Aufbau

Nimm 5 Gierplättchen und lege sie neben dein Jäger-Tableau, sodass sie das Schwert bilden.

Hüter als Begleiter (Solo-Modus)

Keine zusätzlichen Regeln oder Änderungen.

Technomantin

„Ohne Zweifel war die Technomantin einst eine Frau aus Fleisch und Blut. Doch ihre Faszination für die Wissenschaft und ihr unaufhaltsames Verlangen, körperliche Einschränkungen zu überwinden, haben dazu geführt, dass sie inzwischen eine halbe Maschine ist und zu den effektivsten Kriegerinnen aller Zeiten zählt."

Komplexität: mittel bis hoch

Spielstil

Die Technomantin kann sowohl als Angreiferin auf mittlere Distanz als auch als Unterstützerin eingesetzt werden. Ihre Fähigkeiten erlauben es ihr, Statusplättchen abzulegen oder zu tauschen, Gegner oder Verbündete auf dem Spielplan zu bewegen oder mit Portalen zu interagieren. Allerdings kann sie auch fragil sein und sich mit zu vielen Verbrennungs- oder Betäubungsplättchen belasten, wodurch sich ihre Fähigkeiten einschränken.

Spezialmechanik: *Technologiewürfel*

Die Technomantin kann einzigartige Technologiewürfel nutzen. Sie beginnt das Spiel mit einem dieser Würfel und kann im Laufe des Spiels einen zweiten freischalten. Diese Würfel sind auf andere Weise nicht erhältlich. Ein Effekt im Spiel muss explizit „Erhalte " lauten!

Diese Würfel gewähren der Technomantin besondere Aktionen auf ihren Gegenstands- und Entwicklungskarten. Wichtige Aktionen dieser Art sind Waffen- und Rüstungsverstärkungen, wodurch ALLE Effekte auf den Entwicklungskarten mit einem Zahnrad der entsprechenden Farbe aktiviert werden. Die Technomantin kann mehrere verstärkende Entwicklungskarten der gleichen Farbe an ihrer Waffe oder Rüstung angehängt haben. Entwicklungskarten mit einem orangen/blauen Zahnrad verfügen über Waffen-/Rüstungsaktionen der entsprechenden Farbe.

Technologiewürfel-Übersicht



Technologiewürfel	Zahnrad	Zahnrad	Zahnrad	Zahnrad	Doppelmagie	Doppelgewandheit

Beispiel für Technologiewürfel-Aktions- und Waffenanhang:





Weiterer Aufbau

Kein weiterer Aufbau.

Technomantin als Begleiter (Solo-Modus)

Erhalte zu Beginn der Partie 1 (auf der Begleiterkarte). Felder mit können nur mit dem aktiviert werden. Der kann genutzt werden, um Aktionsfelder zu aktivieren, die kein Symbol haben.

Die Schreckenspuppe

„Der groteske und scheinbar tollpatschige Körper der Schreckenspuppe mag täuschen, doch alle, die gegen die von Wehklage geformten Monster kämpfen, wissen es besser. In diesem Körper sind vier Seelen gefangen: ein Magier, ein Kommandant, ein Soldat und ein Bote. Ihnen ist es mit vereinten Kräften gelungen, die Kunst des Kampfes zu meistern und die Schreckenspuppe in einen tödlichen Gegner zu verwandeln."

Komplexität: hoch

Spielstil

Die Schreckenspuppe kann in viele verschiedene Rolle schlüpfen: vom Unterstützer zum Schadenswirker auf große Distanz oder vom Beschützer zum Quälgeist von Gegnern. Die Persönlichkeitsplättchen sorgen dafür, dass sie sich von Runde zu Runde anders verhält. Zu Beginn der Partie ist ihr Potenzial beschränkt, gewährt anderen Jägern aber Zugriff auf Fadenaktionen, die in engen Situationen bei der Neupositionierung helfen oder einen zusätzlichen Punk bei fehlendem ✗ liefern können.

Spezialmechanik: *Persönlichkeiten, Arme und Fäden*



In jeder Runde wählt die Schreckenspuppe eine Persönlichkeit in Form eines Persönlichkeitsplättchens, die ihren Körper steuert. Bei jedem Auffrischungsschritt wählt der Spieler ebenfalls ein Persönlichkeitsplättchen. Die gewählte Persönlichkeit kann während der Jägerphase genutzt werden. Es ist nicht möglich, dieselbe Persönlichkeit zweimal nacheinander zu wählen. Persönlichkeitsplättchen haben den Nachteil, dass sie eine der Grundaktionen blocken. Das Persönlichkeitsplättchen „Soldat" ist einzigartig, da der Spieler wählen kann, welche der Gehen- oder Sprinten-Aktionen geblockt wird. Persönlichkeitsplättchen können auch dann gewählt werden, wenn auf der geblockten Aktion Betäubung liegt. Das Plättchen gewährt Zugriff auf die entsprechenden Aktionen, sodass du alle Bonuseffekte dieser Persönlichkeit nutzen kannst. Diese sind auf Arm- und Entwicklungskarten zu finden, die im Rahmen der Farbe einer Persönlichkeit erscheinen. Diese Effekte können vom Spieler in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Die Schreckenspuppe kann in viele verschiedene Rolle schlüpfen: vom Unterstützer zum Schadenswirker auf große Distanz oder vom Beschützer zum Quälgeist von Gegnern. Die Persönlichkeitsplättchen sorgen dafür, dass sie sich von Runde zu Runde anders verhält. Zu Beginn der Partie ist ihr Potenzial beschränkt, gewährt anderen Jägern aber Zugriff auf Fadenaktionen, die in engen Situationen bei der Neupositionierung helfen oder einen zusätzlichen Punk bei fehlendem ✗ liefern können.

Weiterer Aufbau

Die Schreckenspuppe hat keine Standard-Gegenstandskarten wie die übrigen Jäger, sondern wählt einen von zwei Armen für jede Persönlichkeit (sind farblich markiert) und erhält die entsprechenden Würfel. Drehe die ungenutzten Arme auf die Fadenseite und gib den anderen Spielern 2 ausgewählte Fadenkarten. Lege die übrigen 2 Fadenkarten zurück in die Spielschachtel.

Nimm alle Persönlichkeitsplättchen und lege sie neben dein Jäger-Tableau. Wähle eines davon für die erste Runde der Partie und blocke die entsprechende Aktion.

Schreckenspuppe als Begleiter (Solo-Modus)

Als Begleiter gibt die Schreckenspuppe dem Hauptjäger zu Beginn der Jagd 2 zufällige Fadenkarten.

Todesnärrin

„Du hältst das Schicksal für einen Witz? Du wirst schnell merken, wie groß dieser Fehler ist, wenn du der Todesnärrin gegenüberstehst – dem einzigen Jäger, der eins mit dem Schicksal und Glück ist. In einem wirbelnden Zirkustanz bringt sie kunstvollendet den Tod, und ihr irres Lachen ist das Letzte, was ihre Gegner vernehmen."

Komplexität: mittel bis hoch

Spielstil

Die Todesnärrin ist eine schnelle Schadenswirkerin oder Unterstützerin. Aufgrund ihrer Spezialmechanik sind ihre Aktionen häufig riskant, aber lohnenswert. Dadurch besitzt sie außergewöhnliche Macht, riskiert aber gleichzeitig, dass ihre Aktionen fehlschlagen. Diese große Macht hat jedoch ihren Preis: Die Todesnärrin ist sehr fragil. Eine einzige Fehlkalkulation kann zu einer Kritischen Verletzung oder zum Tod führen.

Spezialmechanik: *Schicksalskarten und Glücksspiel*

Das Schicksalsdeck enthält die Schicksalskarten, die in Glücksspieleffekten genutzt werden. Bei jedem Auffrischungsschritt zieht der Spieler Schicksalskarten auf die Hand. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Karten ein Spieler gleichzeitig auf der Hand haben darf. Die Handkarten können später im Glücksspiel genutzt werden. Das Schicksalsdeck enthält 14 Karten: 5 Figuren (Ritter, Prinzessin, Prinz, Königin und König) in 3 Grundfarben (Violett, Gelb und Rot). Die Karte des Gehängten gilt als vierte Farbe. Die Karte des Narren kann in einer Sequenz als beliebige Figur in jeder Farbe gespielt werden.

Wenn eine Aktion einen Glücksspielrahmen hat, kannst du sie ausführen, nachdem du Würfel platziert hast, aber bevor du die Aktion ausführst. Lege hierfür die 3 obersten Karten des Schicksalsdecks der Reihe nach vor dich hin. Anschließend kannst du eine beliebige Anzahl von Schicksalskarten aus dieser Sequenz mit Karten aus deiner Hand ersetzen. Ersetzte Karten werden abgelegt. Das Erfüllen des vorgegebenen Rangs gilt als Erfolg, das Nichterfüllen als Misserfolg. Bei einem fehlgeschlagenen Glücksspiel hat die Aktion keinen Effekt.

Alle Karten, die während des Glücksspiels zum Einsatz kamen, werden neben die abgelegten Würfel gelegt. Die abgelegten Karten werden in das Schicksalsdeck zurückgemischt, nachdem gepasst wurde oder wenn das Deck leer ist und neue Karten gezogen werden sollen.

Liste möglicher Ränge

Paar – zwei Figuren derselben Art
Armee – drei Ritter
Nachfolger – ein Prinz und eine Prinzessin
Herrscher – ein König und eine Königin
Farbe – alle Karten in derselben Farbe

Das Schicksalsdeck (14 Karten):

1x Gehängter (Schwarz)
1x Narr (Weiß)
1x König (Violett)
1x Königin (Gelb)
2x Prinzessin (1x Gelb, 1x Rot)
2x Prinz (1x Rot, 1x Violett
6x Prinz (2x Rot, 2x Violett, 2x Gelb)



Weiterer Aufbau

Mische das Schicksalsdeck und platziere es verdeckt neben deinem Jäger-Tableau. Ziehe 1 Schicksalskarte.

Todesnärrin als Begleiter (Solo-Modus)

Keine zusätzlichen Regeln oder Änderungen.

Spielmodi

Alle Modi und Schwierigkeitsmodifikatoren sind untereinander kompatibel. Die Spieler können entscheiden, wie viele sie in ihre Partie integrieren möchten. Sogar alle sind möglich.

Solo-Modus

Du kannst dem Bund nicht allein beitreten. Dein Begleiter ist vielleicht nicht so erfahren wie ein vollständig ausgebildeter Jäger, aber er ist gehorsam.

Wenn du allein spielst, erhält dein Jäger Unterstützung von seinem Begleiter. Dein Helfer ist einer der Jäger, die du nicht ausgewählt hast. Ein Begleiter gilt für alle Spieleffekte als Jäger. Wenn du mit einem Begleiter spielst, läuft das Spiel ganz ähnlich wie bei einer Partie mit mehreren Spielern, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

Begleiter-Aufbau

1. Nimm ein Jäger-Tableau und platziere die Begleiter-Wertekarte so, dass sie den Abschnitt mit den Grundaktionen abdeckt.
2. Wähle einen Jäger. Nimm die Begleiterkarte dieses Jägers und lege sie mit der nicht verderbten Seite nach oben auf den vorgesehenen Platz auf dem Jäger-Tableau.
3. Nimm 3 Universalmarker und lege sie neben das Begleiter-Tableau.
4. Nimm das Begleiterjäger-Entwicklungsdeck, mische es und lege es verdeckt neben das Begleiterjäger-Tableau.
5. Platziere die Begleiter-Miniatur wie im Szenarioaufbau gezeigt auf dem Spielplan.

Der Begleiter führt seine Züge wie ein normaler Spieler aus, allerdings nutzt er Universalmarker statt Würfel, um Aktionen zu aktivieren. Aus diesem Grund haben Begleiter-Aktionsfelder keine Symbole. Hier ist eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Dinge, die du beachten solltest, wenn du mit einem Begleiter spielst:

- Die Zahl der Begleiteraktionen ist durch die Anzahl ihrer Universalmarker begrenzt. In den meisten Fällen aktiviert ein Universalmarker eine der Aktionen des Begleiters.
- Du kannst auf einem bereits belegten Feld keinen Universalmarker platzieren. Eine Aktion auffrischen und abgelegte -Effekte für den Begleiter wiederherstellen: Ein Universalmarker wird von einer bereits genutzten Aktion abgelegt oder von der Ablage in den aktiven Vorrat gelegt.
- Der Begleiter und der Jäger können sich gegenseitig unterstützen. Der Begleiter kann einen Unterstützungsmarker auf einer beliebigen Aktion nutzen. Der Jäger kann einen Unterstützungsmarker des Begleiters auf jedem Aktionsfeld ohne Symbol nutzen.
- Die Universalmarker des Begleiters werden wie Würfel ohne Symbol gewertet. Sie können nicht für Effekte verwendet werden, die ein bestimmtes Symbol erfordern, beispielsweise „Lege ab, um 1 zu heilen“.
- Der Begleiter kann keine Würfel durch Belohnungen und Schätze erhalten. Stattdessen erhält er .
- Entferne im Auffrischungsschritt alle Universalmarker des Begleiters von den Aktionsfeldern und lege sie neben das Jäger-Tableau des Begleiters.
- Entwicklungsschritt:
  - Der Begleiter kann Wehklage ähnlich wie die anderen Jäger einsetzen: um Hunger abzulegen oder auf der Verderbnisleiste vorzurücken.
  - Begleiterentwicklung bietet die Wahl, 1 zusätzlichen Universalmarker zu erhalten oder die oberste Karte des Begleiterentwicklungsdecks zu ziehen und neben das Jäger-Tableau des Begleiters zu legen. Der Begleiter kann keine Wehklage einsetzen, um Entwicklungskarten neu zu ziehen.

Nicht vergessen: Der Begleiter gilt für jeden Spieleffekt als Jäger, darunter auch für die -Anzahl und Kritische Verletzung. Wenn der Begleiter stirbt, ist das Szenario verloren.

Kurze Jagd

Dieser Modus ermöglicht dir, ein einzelnes Szenario viel schneller als mit den Standardregeln zu spielen. Um diesen Modus zu integrieren, befolge die zusätzlichen nachfolgenden Aufbauanweisungen, gefolgt von der besonderen Gramgeburt-Modifikation:

- Entferne zufällige Angriffskarten aus dem Angriffsdeck.
- Führe 2 Stadiumkarten aus (inklusive Stufenaufstieg der Gramgeburt und der Elitegegner).
- Setze die Zeitleiste auf das letzte Feld mit Stadium, ohne es auszuführen.
- Lege sämtliche vom Spielplan ab.
- Lege die obersten 3 Karten des Ereignisdecks ab, ohne sie auszuführen.
- Jeder Jäger setzt seine Verderbnis auf 7.
- Jeder Jäger führt Entwicklung dreimal aus.
- Führe alle zusätzlichen speziellen Gramgeburt-Aufbauanweisungen aus.

Gramgeburten	Aufbauanpassungen
Untoter General	Decke 2 Bannerkarten auf.
Schwarmherrin	Lege 2 zusätzliche Schwarmkacheln auf den Spielplan in 0-1 eines beliebigen Jägers.
Konvergenz	Jeder Jäger erhält 3 Verbrennungen.
Peiniger	Jeder Jäger erleidet entsprechend der Szenarionummer.
Friedhofsdrache	Jeder Jäger erhält 2 Flüche.
Verschlinger	Jeder Jäger erhält 2 Hunger.
Aspirant	Führe „Spezial“ zweimal aus. Die Gramgeburt erhält 2 für jedes Verteidigungsfeld.

Anpassung der Schwierigkeit

Spieler können so viele der nachfolgenden Modifikatoren für den Leichten und Schweren Modus hinzufügen, wie sie möchten. Beachte bitte, dass einige der Optionen für Leichter und Schwerer Modus widersprüchlich sind.

Modifikatoren für den Leichten Modus

Führe beliebig viele nachfolgende Effekte zu Beginn des Szenarios aus:

- Jeder Jäger führt 1 Entwicklung aus.
- Jeder Jäger erhält 2.
- Senke die Gramgeburt- und/oder Elite-Stufe um 1 (mindestens 1).
- Tausche den Elitegegner gegen eine Variante ohne Namen.
- Tausche den Schergen gegen den Verurteilten.
- Füge bis zu 2 zufällige Ereigniskarten dem Ereignisdeck hinzu.
- Führe einen zusätzlichen -Aufbau auf dem Spielplan aus.

Modifikatoren für den Schweren Modus

Führe beliebig viele Effekte zu Beginn des Szenarios aus:

- Erhöhe die Stufe der Gramgeburt und/oder der Elitegegner um 1.
- Tausche den Elitegegner gegen eine benannte Variante.
- Tausche den Schergen gegen den Typ Untoter.
- Lege die oberste Karte des Ereignisdecks ab.

Aspiranten

Aspiranten sind zusätzliche Gramgeburten, die gejagt werden. Die Aspiranten-Szenarien können durch das Erreichen der Endgültigen Verdammnis mit dem entsprechenden Jäger freigeschaltet werden.

Wenn du gegen einen Aspiranten spielst, befolge diese Schritte:

1. Wähle ein zufälliges Szenario für eine beliebige Gramgeburt (du kannst dafür eine zufällige Gramgeburt-Wertekarte ziehen) und folge dem Szenarioaufbau im Jagdbuch für diese Gramgeburt.
2. Nutze nicht das Spielmaterial für diese Gramgeburt, sondern stattdessen das Spielmaterial des Aspiranten. Die Aspiranten-Miniatur nutzt den Aufsteller beziehungsweise die Miniatur des Jägers mit der Gramgeburt-Basis, um die Größe des Gegners darzustellen.
3. Nutze beim Zusammenstellen des Angriffsdecks der Gramgeburt eine bestimmte Anzahl von Aspirantenkarten, die von der Anzahl der Jäger abhängt:
   - Solo und 2 : 7 zufällige Karten.
   - 3 : 8 zufällige Karten.
   - 4 : 9 zufällige Karten.
   - 5 : alle Angriffskarten.

Beim Jagen eines Aspiranten können die Spieler nicht die Jägerversion dieses Charakters spielen. In den nachfolgenden Abschnitten findest du Regeländerungen für jeden Aspiranten.

Dualität als Aspirant

„Dualität hat sich in ein absurdes Wesen aus Augen und Flügeln verwandelt und weiß, dass Wehklage ein Allheilmittel ist. Früher stritten sich Stimmen in ihrem Kopf, doch jetzt sind sie still. Sie erwachen nur zum Leben, um ihr eine neue Richtung zu zeigen. Dualität folgt ihnen und ist froh, dass in ihrem Inneren endlich Ruhe herrscht. Sie freut sich jedes Mal, wenn sie einen Jäger in Stücke gerissen hat. Denn dann kann sie sich ausruhen und die lang ersehnte Ruhe in Frieden genießen.“

Spezialmechanik: Licht und Dunkel

Wie schon bei der Jägerversion nutzt Dualität - und -Plättchen, um ihre Angriffe zu verstärken.

Schlüsselwörter

Erhalte / – Lege 1 -/ -Plättchen auf die Gramgeburt-Wertekarte.

X / – Auf einer Angriffskarte führt die Gramgeburt einen zusätzlichen Effekt aus, wenn ihr genügend Plättchen zur Verfügung stehen. Danach werden die verbrauchten Plättchen abgelegt.

Revolverheld als Aspirant

„Durch die Wehklage jeder Rechtschaffenheit beraubt, nimmt der verderbte Revolverheld eine schreckliche Gestalt an. Ihm sind zusätzliche Arme gewachsen, um mehr Waffen zu schwingen, und die Augen auf der Rückseite des Kopfes sehen alles. Er tränkt seine Kugeln mit Wehklage und stürzt sich mit Freude in die Jagd.“

Spezialmechanik: *Kugeln*

Wie schon bei der Jägerversion dreht sich die Spezialmechanik des Revolverhelden um Kugeln. Auf seiner Gramgeburt-Wertekarte gibt es eine Leiste, auf die Kugeln gelegt werden, wenn ein „ schmieden“-Effekt ausgeführt wird. Lege Kugelplättchen von rechts nach links (wie durch die aufgedruckten Pfeile angezeigt).

Kugelplättchen werden beim Spezialeffekt genutzt, um mehr X zu bewirken oder die Reichweite zu erhöhen. Wie bereits in der Jägerversion nutzt der Revolverheld alle Kugelplättchen oder keines. Nach der Verwendung werden alle Plättchen von den Feldern abgelegt.

Schlüsselwörter

Kugel schmieden – Lege 1 Kugelplättchen auf ein leeres Feld auf der Kugelleiste, das am weitesten rechts liegt.

Hüter als Aspirant

„Der Hüter hat sich in eine Monstrosität verwandelt, die seiner vorherigen Gestalt kaum noch ähnlich sieht, doch sein Verstand ist noch nicht ganz verloren. Er hat sich damit abgefunden, dass sein Schwert die Kontrolle über seine Bedürfnisse, seinen Körper und teilweise seinen Verstand übernommen hat und folgt dessen Ruf. Grimmig und leise durchstreift er die Überreste der Welt und greift jeden Jäger entschlossen an, um seine monströse Klinge zu füttern. Ihren unerbittlichen Hunger zu stillen ist alles, was zählt.“

Spezialmechanik: *Gier*

Wie bei der Jägerversion sammelt der Hüter-Aspirant Gierplättchen . Verfügt der Hüter am Ende von *Gramgeburt (Schritt IV)*, bevor die *„Diese Runde“*-Angriffskarte ausgeführt wird, über 5, führe diese Karte zweimal aus und lege alle ab. Dieser Effekt kann nur einmal pro Gegnerphase ausgelöst werden.

Sollte sich keine Karte auf dem *„Diese Runde“*-Platz befinden, lege kein ab.

Technomantin als Aspirant

„Die Technomantin kann sich nicht mehr daran erinnern, dass sie einst ein Mensch war, und scheint alle körperlichen Bedürfnisse vergessen zu haben. Da sie sich voll und ganz auf ihre eigene technologische Verbesserung konzentriert hat, bemerkte sie nicht, wie die Wehklage zu einem ebenso wichtigen Teil von ihr wurde – so wie das Blut in ihren Adern und der Strom in ihren Implantaten. Da sie aus allen drei Teilen besteht, sieht sie sich unentwegt auf dem Schlachtfeld um. Denn es könnte ja jemanden geben, der besser ausgerüstet ist oder eine bessere Technik entwickelt oder eingebaut hat. Das wäre eine absolute Beleidigung für die Technomantin."

Spezialmechanik: *Technologiewürfel*

Einige Effekte des Technomantin-Aspiranten nutzen zum Verbessern und/oder für zufällige Effekte. Angriffskarten lassen sich **verstärken**, indem auf sie gelegt werden. Liegt eine auf einer Angriffskarte, führt sie alle zusätzlichen Effekte mit dem Schlüsselwort „Verstärken" aus, würfelt beim Angriff zusätzlich 1 zum und führt Würfeleffekte mit den Symbolen / / aus.

Schlüsselwörter

Verstärken – Lege auf Angriffskarten, einen Marker pro Karte, angefangen beim „Diese Runde"-Platz. Wenn eine Karte mit einen Angriff ausführt, wirf den zusammen mit einem beliebigen , um zu sehen, welche zusätzlichen Effekte auftreten. Auf jeder Angriffskarte kann nur 1 liegen.

Schreckenspuppe als Aspirant

„Die Seelen der Schreckenspuppe hofften einst, von ihrem grotesken Körper befreit zu werden. Doch im Laufe der Kampagne merkten sie, dass sie nur gemeinsam ein unbesiegbares Wesen darstellten. Die Wehklage verlieh ihnen unglaubliche Macht und verdrängte ihre individuellen Sehnsüchte. Jetzt sind sie wirklich eins. Die Schreckenspuppe ist zu einer ehrfurchtgebietenden Armee in Gestalt einer Person geworden, deren Bewegungen absolut synchron sind."

Spezialmechanik: *Persönlichkeitsplättchen und Fäden*

Der Schreckenspuppe-Aspirant sammelt während der Partie aktive Persönlichkeiten auf seiner Wertekarte. Bestimmte Persönlichkeiten können Angriffskarten der Gramgeburt verstärken – indem eine bestimmte Persönlichkeit aktiv ist oder indem einfach mehrere Persönlichkeiten aktiv sind.

Während der Jagd können die Jäger Fadenkarten erhalten. Diese können ganz normal genutzt werden, doch der Schreckenspuppe-Aspirant gilt bei all diesen Effekten als Gegner.

Schlüsselwörter

Zufällige Persönlichkeit aktivieren – Nimm ein zufälliges Persönlichkeitsplättchen und lege es auf die Gramgeburt-Wertekarte. Von nun an gilt es als aktiv.

Todesnärrin als Aspirant

„Davon überzeugt, dass der Tod keine Bedrohung mehr darstellt, setzt die Todesnärrin ihren irren Tanz fort. Die von ihr aufgesammelte Wehklage hat sie zu einer furchterregenden Parodie ihrer selbst werden lassen. Doch das ist ihr egal, denn die Wehklage hat ihr die wahren Regeln der Welt offenbart. Sie weiß, dass die Welt nur ein Spiel ist und sie ein zufälliger Faktor darin. Die Todesnärrin schwingt ihre aberwitzig lange Hellebarde und stürzt sich lachend in jeden Kampf, um dessen Dynamik zu genießen und das Ergebnis zu beeinflussen."

Spezialmechanik: *Schicksalskarten*

Der Todesnärrin-Aspirant nutzt das Schicksalsdeck anders als die Jägerversion. Der Todesnärrin-Aspirant sammelt alle aufgedeckten Schicksalskarten der Reihe nach in einer Sequenz. Die Sequenz ist unbegrenzt. Angriffskarten oder Würfeleffekte können prüfen, ob die Sequenz einen bestimmten Rang enthält. Führe in diesen Fällen einen zusätzlichen Effekt aus, und lege am Ende von Gramgeburt (Schritt IV) die im Rang genutzten Karten zurück auf das Schicksalsdeck und mische es.

Die einzige Karte, die sofort nach dem Aufdecken einen Effekt hat, ist der Gehängte. Folge in diesem Fall den Anweisungen auf der Aspirant-Wertekarte.



Glossar

Ablegen
- Würfel....11
- Angriffskarte.... 17, **19**

Aktion....11, **12**

Aktivierung
- Elitegegner 16
- Gramgeburt 17
- Scherge 15

Angriff 14
- Karte 17, **19**
- Schlussakt 19, **20**
- Leiste 19

Auffrischen
- Aktion.... 11, 12
- Phase....22

Begleiter....30

Bewegen/Bewegung 12

Bezwingen 13

Endgültige Verdammnis 21

Entwicklung....**21**, 26

Ereignis....8, **14**

Feld
- Würfel....11
- Universalmarker 12
- Verteidigung....**13**, 18
- Taktik 13

Feld....23

Fokussiert 17

Gegenstand....26

Gegner
- Gramgeburt 18
- Elitegegner 16
- Scherge 15
- Phase....14
- Aspirant....31

Geheimnis....25

Gehen....12

Gelegenheit....19

Hindernis....23

Hunger....21, **22**

Ins Spiel bringen
- Elitegegne 16
- Scherge 15

Jäger
- Tableau 10, **26**
- Verderbt....21, **26**
- Phase....11
- Kachel 10, **26**

Kritische Verletzung 25

Läutern 12

Lebenspunkte
- Elitegegner 16
- Gramgeburt 19
- Jäger.... 10, 25, **26**

Modus
- Leicht 30
- Schwer 30

Passen 11

Reichweite 23

Rüstung 26

Schatz....6, **23**

Schlussakt 20

SL (Sichtlinie)....23

Spezial (Gramgeburt) **18**, 20

Spielplan 23

Sprinten 12

Stadium (Gramgeburt) 20

Status 22

Stufenleiste 8, 9, **16**, 18, **19**

Szenario 3, 6, **25**

Taktik....12, 13

Umgebung 7, **24**

Unterstützung 12

Waffe....26

Wehklage 6, 14, 15, 17, 19, **21**

Wiederherstellen....11, 12

Würfel
- Jäger....11
- Gegner 14

Verderbnis 21

Verteidigung....13

Zeitleiste 20

Zug 11

EPILOG

Lies diesen Teil erst, wenn Szenario 5 jeder Gramgeburt auf dem Jagdbogen als gewonnen markiert ist.

Als die letzte der Gramgeburten besiegt war, wurde das nicht gefeiert. Die Welt hatte so lange in Angst und Schrecken gelebt, dass sie vergessen hatte, was wahre Freude bedeutete. Nur wenige schenkten den blutbesudelten, von der Wehklage freien Jägern Glauben, als diese von den letzten Schlachtfeldern zurückkehrten, um ihrem Volk diese frohe Botschaft zu verkünden. Nur wenige konnten sich eine Welt ohne Angst und Schrecken vorstellen.

Diese Nachricht wurde ohne Lachen, Musik und Freudentanz aufgenommen. Doch die Menschen bemerkten sofort die Veränderungen. Die Wehklagewogen zogen sich in die dunkelsten Ecken des gebeutelten und zerstörten Königreichs zurück, die Zahl der Monster nahm ab und die Konflikte zwischen den Menschen wurden weniger. In den Wäldern heulten keine Werwölfe mehr, keine Geister säuselten mehr in der Nacht, und das Zwitschern der Vögel verdrängte die tödliche Stille, die über den blutigen Schlachtfeldern lag. Die Krieger legten zunächst nur widerwillig ihre Waffen beiseite, doch allmählich begannen auch sie, über ihre Zukunft nachzudenken.

Die Welt begann langsam zu heilen, und viele glaubten, dass endlich gute Zeiten anbrechen würden.

Was für naive Dummköpfe!

Wussten sie denn nicht, dass eine von Wehklage verseuchte und von Gramgeburten heimgesuchte Welt niemals heilen würde?

Es gab Warnungen. Eines Morgens ging die Sonne nicht auf, und das Land blieb einen Tag lang in Dunkelheit gehüllt. Doch trotzdem schlief niemand. Eines Tages schreckten alle schreiend aus dem Schlaf hoch. Und eines Nachts erzitterte die Erde rhythmisch, als würden die Hufe eines riesigen galoppierenden Pferdes darüber hinwegfegen. Die Leute wollten diese Anzeichen nicht ernst nehmen und ignorierten alle Schrecken. Da es nun Hoffnung auf langersehnte Normalität gab, hielten sie auch um jeden Preis daran fest.

Es wäre nicht fair, es ihnen zu verübeln, dass sie die Schrecken der Vergangenheit vergessen wollten. Doch je mehr sie versuchten, diese Schrecken zu unterdrücken, desto verletzlicher wurden sie. Trunken vor Hoffnung und Freude wurden die Menschen leichtsinnig. Sie ahnten nicht, dass die tödliche Bedrohung noch immer existierte.

Die Vernichtung aller Albträume machte die Welt nämlich nicht zu einem freieren und besseren Ort. Vielmehr war das Gegenteil der Fall.

Es gab diesen einen Ort namens Abgrund, den nur wenige besucht hatten. Noch weniger waren bei geistiger Gesundheit zurückgekehrt, um davon berichten zu können. Der Abgrund war ein riesiger Riss im Boden, aus dem die Wehklage wie ein Fluss hervorstürzte. Leider verbreiterte der Tod jeder Gramgeburt den Abgrund ein wenig mehr. Und als schließlich alle tot waren, war der Riss so breit, dass man hindurchgehen konnte.

Wohin führte er?

Niemand wusste es, aber es gab die Theorie, dass sich tief unten im Abgrund eine Art Gefängnis oder Verlies befinden würde. Wer wurde dort festgehalten? Und aus welchem Grund?

Nur eine Person schien die Antwort zu kennen.

Die Frau mit dem verbundenem Kopf wartete in Stille am Rand des Abgrunds. Ihr blutgetränktes Kleid wehte im Wind. Sie lehnte auf ihrem Schwert, die Klinge aus vibrierender Wehklage lang und tödlich.

Sie wartete auf die Ankunft ihrer Gefährten.

Als Erster traf ein breitschultriger Krieger in schwerer Plattenrüstung ein, die bei jedem Schritt unheilvoll klirrte. Er trug eine einfache Eisenkrone auf seiner von Furchen durchzogenen Stirn und schwang einen mit getrocknetem Blut überzogenen Streitkolben. Seine verkniffene Mine kündigte Schmerz und Bestrafung für alle diejenigen an, die sich ihm widersetzen würden.

Als Zweites kam eine Frau in einem blütenweißen Kleid, an dessen Saum nasse Erde klebte. Ihr Gesicht, das unter einer Kapuze verborgen war, konnte nur endlosen Kummer ausdrücken. In ihren Skeletthänden hielt sie eine riesige Sanduhr. Ihre nackten Füße waren schmutzig und überall, wo ihre Schritte den Boden berührten, verwelkte das Gras.

Als Drittes tauchte ein gebeugter, abgezehrter Mann in zerfetzten Gewändern auf, die einst einer wohlhabenden Person gehört hatten. In seinem faltigen Gesicht und seinen glasigen Augen war nur blanker Wahnsinn zu erkennen, und er kicherte fortwährend vor sich hin. Aus dem geflickten Beutel auf seinem Rücken ragten menschliche Gliedmaßen heraus, und er hielt eine Leiche in seiner rechten Hand umklammert.

Die Frau in Rot nickte allen zu, und gemeinsam stiegen sie in tödlicher Stille in den Abgrund hinab. Sie beeilten sich nicht, aber sie trödelten auch nicht. Sie betraten die Welt der Wehklage mit der Würde von Siegern.

Denn sie waren siegreich.

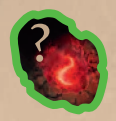
Niemand hätte vermutet, dass der Krieg gegen die Gramgeburten lediglich eine Verschwörung war, oder? Trotzdem war es nichts weiter als eine Intrige, um ein Tor in eine andere Welt zu öffnen.

In welche Welt?

Ohne Zweifel würden es die Menschen schon bald erfahren.

Und es bitterlich bereuen.

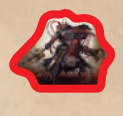
JAGDBUCH


ZUFÄLLIGER WEHKLAGERISS


ZUFÄLLIGER ELITEGEGNER


KONVERGENZ


ZUFÄLLIGER BESONDERER ORT


VAMPIR

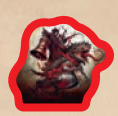

VERSCHLINGER


PORTAL


ALCHEMIST


SCHIMÄRE


WIRBELSTURM

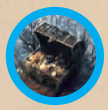

GLOCKENRUFER


FRIEDHOFSDRACHE


SCHÄDELHAUFEN


GEIST DER WEHKLAGE


UNTOTER GENERAL


SCHATZ


WERWOLF


STRIGA


BESCHÄFTIGT-PLÄTTCHEN


ZUFÄLLIGER SCHERGE


SCHWARMHERRIN


ZUFÄLLIGE
FOLTERINSTRUMENT-KACHEL


VERURTEILTER


PEINIGER



SCHWARMKACHEL


UNTOTER


ZUFÄLLIGER BEREICH

SCHLÜSSELWÖRTER

X bewegen – Die Miniatur wird um die angegebene Anzahl von Feldern bewegt. könnte als Wert verwendet werden (siehe Bewegungsregeln auf Seite 12).

Sprinten – Führe die Sprintaktion aus (siehe Grundaktionen auf Seite 12).

erhalten – Nimm einen ausgewählten/vorgegebenen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat, wirf ihn und füge ihn deinem aktiven Vorrat hinzu.

Ausgeben – Wirf Spielmaterial ab, um den Effekt auszuführen. Wenn du benötigtes Spielmaterial nicht mehr hast, kann der Effekt nicht ausgeführt werden.

bewirken – Bei einem Jäger: Verringere die -Anzeige um eine vorgegebene Zahl. Bei einem Gegner: Lege eine Anzahl von -Plättchen auf die Karte oder bezwinge einen Schergen.

Aktion auffrischen – Lege alle Würfel von den Feldern dieser Aktion ab.

Abgelegten wiederherstellen – Wirf einen Würfel aus der Würfelablage neu und platziere ihn im aktiven Vorrat.

Bei Bezwingung – Ein Effekt wird ausgelöst, wenn ein Gegner ausreichend erleidet und ein Spielmaterial entfernt wird. Hierbei könnte es sich um das Bezwingen einer Schergen-, Elite- oder Gramgeburt-Karte handeln.

Entfernen – Lege Spielmaterial zurück in die Spielschachtel – es wird in diesem Szenario nicht erneut verwendet.

Wehklageriss – Feld auf dem Spielplan mit einem Wehklageriss-Plättchen.

Passen – Der Jäger kann in dieser Runde keine weiteren Züge ausführen. Tritt für gewöhnlich ein, wenn es dem Jäger nicht möglich ist, weitere Aktionen auszuführen (siehe Jägerzüge auf Seite 11).

Teleportieren – Platziere die sich teleportierende Miniatur auf dem Zielfeld. Das Messen der Reichweite ignoriert Hindernisse. Dies zählt als Bewegung auf das Feld. Das Teleportieren auf ein vollständig besetztes Feld schiebt eine andere Miniatur auf ein angrenzendes Feld (siehe Miniaturlimit auf Seite 23).

Ins Spiel bringen – Platziere zusätzliche Miniatur(en) auf dem Spielplan (siehe Schergen auf Seite 15. Siehe Elitegegner auf Seite 16).

SYMBOLE

– Führe diesen „Beim Betreten"-Effekt aus, wenn eine Miniatur ihre Bewegung auf diesem Feld beendet.

– Bewegungswert der Jäger

– Dieses Feld kann von keiner Miniatur betreten werden.

– SL kann nicht durch dieses Feld gezogen werden (siehe Nebel auf Seite 23).

– Wehklage (siehe Seite 21)

– Reichweite. Die Zahlen geben die minimale und maximale Reichweite eines Effekts an (siehe Seite 23).

– Wunde

– Anzahl der Jäger. Wird in Effekten als Zahl gelesen (siehe Seite 11).

– Entwicklungsauslöser auf der Verderbnisleiste (siehe Seite 21).

– Gesundheit

– Universalmarker

Würfel:

.

Symbole auf Gegnerwürfel:

.

Symbole auf Jägerwürfeln:

.

Verteidigungsplättchen:

.

PLÄTTCHEN

Jäger:



– Verteidigung


– Taktik

Status und Hunger:


– Verbrennung


– Betäubung


– Fluch


– Hunger

Sammelbares:


– Schatz


– Wehklage

Sonstiges:


– Quest


– Startspieler