

# DUNKELHEIT-FRAKTIONSBOGEN

## DUNKELHEIT

Die Dunkelheit ist ein großer Lügner, Betrüger, Schwindler.

Man kann sie beschreiben als nahezu unendliche Wessenheit, mit einem eigenen Bewusstsein, in dem Kreaturen leben, die Alpträume genannt werden. Sie existieren in einer Symbiose mit ihren Wirt. Tatsächlich sind sie die real gewordenen größten Ängste der Menschen. Sie liefert den Alpträumen einen Ort der Existenz und Opfer, an denen sie sich laben können, im Gegenzug vergrößern sie den Einfluss und die Macht der Dunkelheit. Das Reich der Dunkelheit ist von einer Vielzahl an Alpträumen bevölkert, beginnend bei kleinen, die gerade mal in dein Ohr flüstern können, bis hin zu uralten Wesen, die Wahnsinn und Verzweiflung über ganze Zivilisationen bringen können.

Die Dunkelheit existiert überall. Überall, wo das Licht schwindet, wächst ihre Macht. Sie verbindet das gesamte Universum und existiert doch außerhalb davon. Sie ist eine Leere ohne das Konzept von Raum. Ein kleiner Schritt in die Dunkelheit hinein kann dich auf Welten bringen, die Millionen Meilen weit entfernt sind. An einigen Orten hat sich die Dunkelheit so ausgebreitet, dass sie alles Licht verschlingt, was sie zu durchdringen sucht.

Die Terror-Kaste der Dämonen reist durch die Dunkelheit, um den Weg zu unbekanntem Welten für Dämoneninvasionen zu ebnen. Sie studieren diese Welten, ihre Bevölkerungen, Schwachstellen. Sie rekrutieren stetig weitere Kultisten, verbreiten Furcht und Wahnsinn. Das meiste ihres Wissens stammt von der Dunkelheit selbst. Dies geschieht jedoch nicht in gegenseitigem Einverständnis. Der Terror-Kaste wird niemals ein sicherer Durchgang gewährt; sie muss ihn sich jedesmal verdienen. Kultisten jagen Alpträume in der Dunkelheit, ein Ritual, das beide in Körper und Geist verändert. Sie zapfen das Blut der Alpträume an und nutzen es in ihren Laternen. Es ist nicht das Licht, das diese Wesen abhält, es ist der Gestank ihres verbrannten Bluts, der den Durchgang ermöglicht. Je stärker die Quelle des Bluts, desto mehr Schutz für den Benutzer.

Allerdings kann kein Blut einen vor den Herren des Terrors bewahren. Sie sind die ältesten und mächtigsten Bewohner der Dunkelheit. Eine Kreatur namens Glockenkrähe ist einer davon. Sie befiehlt Horden kleinerer Alpträume, die sich als Krähen tarnen und nur nach der Dämmerung fliegen. Das einzige, was sie von anderen Krähen unterscheidet, sind ihre blutunterlaufenen roten Augen. Wo auch immer sie auftauchen, gelten sie als Vorzeichen der kommenden Schrecken. Obwohl die Glockenkrähe keine Augen mehr besitzt, sieht sie durch die Augen ihrer zahllosen Helfer. Sie besitzt ebenfalls viele Diener in der Terror-Kaste der Dämonen, die jeden ihrer Befehle befolgen.

## DUNKELHEIT TAKTIK-LEITFADEN

- Nahezu alle Dunkelheit-Karten kosten statt .
- Schatten und Metzlerkrähen sind gut geeignet, Kristallquellen zu kontrollieren und zu blockieren.
- Vergiss nicht, Marker zu erzeugen, bevor du sie sammelst.
- Metzlerkrähen sind deine Haupt-Schadenserzeuger. Versuche, die schwächeren Feind-Trupps früh im Spiel zu töten.
- Beachte, dass du für deine Aktionskarten nicht mit Kristallen bezahlst, sondern mit . Um sie zu bekommen, musst du Feindfiguren verletzen!
- Nutze deine Verbesserungen und Schwächungen nicht auf einmal! Die meisten werden zu Beginn des Passiven Zugs deines Gegners abgeworfen.

## VORKONSTRUIERTES STARTDECK

- **TRUPPKARTEN:** Glockenkrähe, Täuscher, Schatten, Metzlerkrähen, Phantom der Leere.
- **AKTIONSKARTEN:** Wut [ $\times 3$ ], Gebrüll [ $\times 2$ ], Schwarzes Zeichen [ $\times 2$ ], Chaos-Weisheit [ $\times 4$ ], Leere [ $\times 4$ ], Gier, Lebender Tod [ $\times 2$ ], Metamorphose [ $\times 2$ ], Unheilvolles Geläut [ $\times 2$ ], Vergifteter Kuss [ $\times 2$ ], Schattenhäute Tentakel.

## Dunkelheit-Schrein: SCHATTENTOR

Bei Spielbeginn legst du den Marker „zusätzlicher Dunkelheit-Schrein“ auf den Dunkelheit-Schrein.

Alle Areale mit dem Dunkelheit-Schrein und dem Marker zusätzlicher Dunkelheit-Schrein werden als angrenzende Areale betrachtet. Jede Dunkelheit-Figur kann sich durch das Schattentor oder den Marker zusätzlicher Dunkelheit-Schrein bewegen oder andere Figuren durch sie hindurch als Ziel wählen.

## BANNERKARTE:



Wenn du 8 & 0 aus deinem Aktiven Vorrat aus gibst, darfst du die Bannerkarte umdrehen:

Setze die Figur Abgrund-Imperatrix auf den Dunkelheit-Schrein. Im Aktiven Zug der Dunkelheit kannst du 2 & 0 bezahlen, wählst dann 1 Figur auf dem Spielplan und würfelst Treffer aus. Effekt: 1 Verletzung. Wenn die Abgrund-Imperatrix getötet oder geopfert wird, drehe die Bannerkarte um.

- Die Bannerkarte wird im Passiven Zug der Dunkelheit nicht wieder zurückgedreht.
- Wenn die Abgrund-Imperatrix herbeigerufen wird, funktioniert der Dunkelheit-Schrein normal weiter. Alle Figuren in mit dem Dunkelheit-Schrein sind ebenfalls in mit der Abgrund-Imperatrix.
- Wenn herbeigerufen, wird die Abgrund-Imperatrix wie ein normaler Trupp behandelt (sie kann getötet oder geopfert werden, gibt deinem Gegner SP, usw.).
- Die Abgrund-Imperatrix kann mehrfach während des Spiels herbeigerufen werden.

## TRUPPKARTEN:



Wichtig: Die Metzlerkrähen wechseln nicht kostenlos in den Dunkelmodus! Wie vom Symbol angegeben kostet das 3 Dunkelpunkte.

## FRAKTIONSMARKER



1 x Fraktionsmarker



10 x Siegpunkt



10 x Dunkelpunkt



1 x Zusätzliches Schattentor



3 x Schwarzes Zeichen



2 x Gift



3 x Weisheit



3 x Schattengriff





**Portal** – siehe Detailregel unten.  
**Metamorphose** – Praktisch tauschst du eine Schatten-Figur gegen eine Metzelskrähen-Figur aus. Dabei kommen keine zusätzlichen Ausdauermarker auf den Trupp der Metzelskrähen.

Du kannst auf diese Weise tote Metzelskrähen-Figuren zurück ins Spiel bringen.



**Dunkle Welle** – siehe Detailregeln unten.  
**Schattenhafte Tentakel** – der SCHATTENGRIFFMARKER bleibt so lange dort, wie mindestens 1 Schatten in 2 mit der Zielfigur ist.



**Leere** – die getötete Schatten-Figur darf an beliebiger Stelle des Spielplans platziert werden.



**Dunkles Blut** – diese dürfen nicht vom Spielplan genommen werden.  
**Wut** – Kristalle werden erneuert, bevor dieser zusätzliche Kampf ausgeführt wird.



**Portal** – siehe Detailregel unten.  
**Gier** – Du kannst auf diese Weise deine Metzelskrähen töten. Das ist KEIN Opfer, daher erhält dein Gegner SP für das Töten dieser Metzelskrähen.



**Dunkle Welle** – siehe Detailregeln unten.  
**Krähenmord** – die Kosten dieser Aktion entsprechen der Anzahl aller Krähen auf dem Spielplan. Du brauchst die Metzelskrähen lediglich zu aktivieren, um sie zurück auf den Spielplan zu bringen.

Wenn du sie aktivierst, stelle alle (auch die getöteten) irgendwo auf den Spielplan. Die Ausdauermarker auf dem Trupp sind nicht betroffen.



**Dunkle Welle** – siehe Detailregeln unten.  
**Vergifteter Kuss** – du musst den Treffercheck bestehen, um den GIF-Marker auf dein Ziel legen zu können.



**Portal** – siehe Detailregeln unten.



**Sammeln** – siehe Detailregeln unten.  
**Hypnotisierend** – du darfst keine Aktionen auf die sich bewegende Figur anwenden. Sie löst jedoch auf ihrem Weg liegende Fallen aus und kann andere Figuren Verschieben (du wählst die Richtung).



**Portal** – siehe Detailregeln unten.  
**Lebender Tod** – das funktioniert nur bei Feindfiguren. Deine sind nicht betroffen. Checke die aktuelle Anzahl Ausdauermarker auf der Truppkarte, nicht den Start-Ausdauerwert.



**Dunkle Welle** – siehe Detailregeln unten.  
**Gebüll** – Lege nur 1 als Ergebnis dieser Aktion, wenn du das Ziel verletzt. Das Entfernen der übrigen Ausdauermarker gilt nicht als Verletzung zufügen. Wenn das Ziel einen SCHWARZES ZEICHEN-Marker hat, verursachst du zuerst 2 Verletzungen, danach tritt der Effekt des Gebülls ein.



**Wegstoßen** – du darfst keinen der zusätzlichen Schreine versetzen (wie den zusätzlichen Dunkelheit-Schrein oder „Überwuchert“ der Wiedergeborenen). Du kannst den eigenen oder den Feind-Schrein versetzen. Normale Einschränkungen der Schrein-Platzierung gelten nicht. Der versetzte Schrein kann nicht Verschieben.  
**Unheilvolles Geläut** – der Basis-VER-Wert von Figuren fällt auf 0 (bevor Modifikatoren angewendet werden, wie WEISHEIT-Marker usw.).



**Dunkle Flut** – du darfst ein vom Spielplan entfernen und es in 2 mit dem Dunkelheit-Schrein setzen.  
**Verhängnis** – zähle beim Treffercheck die Phantome der Leere in 2 mit der Abgrund-Imperatrix.



**Sammeln** – siehe Detailregeln unten.  
**Schwarzes Zeichen** – siehe Regel zu Schwarzes Zeichen unten



**Portal** – siehe Detailregeln unten.  
**Albtraum** – siehe Regel zu Schwarzes Zeichen unten.



**Portal** – siehe Detailregeln unten.  
**Wunde ausbrennen** – du kannst nicht mehr Ausdauer wiederherstellen als den Start-Ausdauerwert des Trupps.



**Dunkelheit erwacht** – bezahle für jede Figur, die du zurückkehren lassen willst, eine Anzahl von X in Höhe des Start-Ausdauerwerts ihres Trupps. Zurückgekehrte Figuren stellst du in 2 mit dem Dunkelheit-Schrein.

## DETAILREGELN

### BLOCKIERT

Diese Figur kann in KEINERLEI Weise bewegt werden (sie kann sich nicht bewegen, Verschieben oder teleportiert werden, vom Spielplan entfernt werden, Positionen tauschen oder in irgendeiner Weise neu positioniert werden).

Sie darf noch andere Aktionen ausführen, Kampf auslösen, verteidigen etc. Wenn sie stirbt, wird sie wie üblich vom Spielplan entfernt.

### DUNKLE WELLE

Beim Erzeugen platzierst du 3 minus der Zahl an in deinem Vorrat (Minimum 1) in 2 mit dem Dunkelheit-Schrein.

### FIGUR OPFERN

Wenn du eine Figur opferst, wird sie getötet, aber dein Gegner erhält für ihren Tod keine SP. Du kannst nur deine eigenen Figuren opfern.

Wenn du eine Figur opferst, sind Ausdauermarker davon nicht betroffen. Beachte, dass das Opfern einer Figur und das Opfern einer Verletzung/eines Ausdauermarkers unterschiedliche Dinge sind.

### GIFTMARKER

Das Ziel erhält -2 auf alle Attribute (INI, ANG, VER, BEW), bis sein Besitzer in einem seiner Aktiven Züge 2 bezahlt, um den Marker wieder zu entfernen.

### PORTAL

Der zusätzliche Dunkelheit-Schrein wird genau wie ein normaler Dunkelheit-Schrein behandelt. Während dieses Plättchen auf einer Kristallquelle liegt, gilt diese nicht mehr als Kristallquelle zum Zweck der Ernte von Kristallen oder zum Ausspielen von Aktionen.

### SAMMELN

Entferne alle aus 1 Areal und lege sie in deinen Vorrat.

### SCHWARZES ZEICHENMARKER

Wenn eine Feindfigur mit SCHWARZES ZEICHEN-Marker eine Verletzung erleidet, erleidet sie 1 Verletzung zusätzlich.

Wenn ein verbündeter Trupp mit einem SCHWARZES ZEICHEN-Marker eine Verletzung erleidet, darfst du stattdessen den Ausdauermarker vom Trupp Phantom der Leere entfernen.

Zu Beginn des nächsten Passiven Zugs eines Gegners entfernst du alle SCHWARZES ZEICHEN-Marker aus dem Spiel.

### VERSETZEN

Setze eine Figur/Marker auf neue, leere Hexfelder, ignoriere Hindernisse auf ihrem Weg, Reichweite unbeschränkt. Das zählt nicht als Bewegungsaktion. Du kannst nicht Verschieben.

### WEISHEITSMARKER

Erhöht die vier Attribute des Trupps (INI, ANG, VER, BEW) um 1. Entferne alle WEISHEIT-Marker zu Beginn des nächsten Passiven Zugs eines Gegners.