

SANCTUM

FILIP NEDUK



Die Legende besagt, dass das Land in der Vorzeit vom Dämonenlord Malghazar erobert wurde. Seine infernalischen Schergen überrannten die Welt und vernichteten alles, was die Menschheit erschaffen hatte.

Doch aus den Ruinen erhoben sich mächtige Helden. Sie bahnten sich den Weg durch die dämonischen Horden und kämpften sich bis zu Malghazar höchstselbst durch. Mit Mut, Glück und brachialer magischer Macht besiegten sie den Dämonenlord und bannten ihn in einem Jadesarkophag.

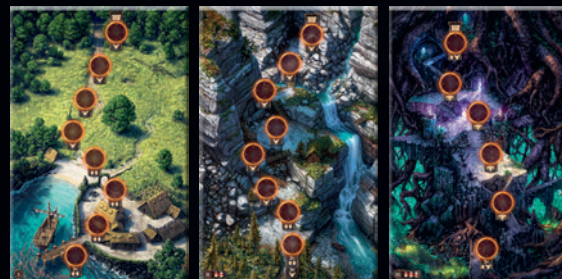
Über diesem Grab der Todlosen errichteten die neuen Herrscher des Landes eine Stadt – ein Monument ihres Sieges. Diese Stadt sollte auf ewig ein sicherer Zufluchtsort bleiben – und so wurde sie Sanctum genannt.

Tutorial-Video
auf Englisch



cge.as/stv

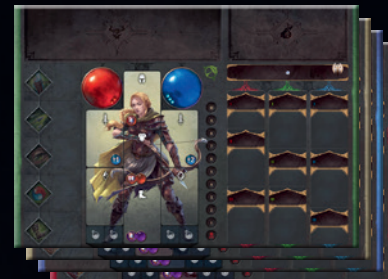
SPIELMATERIAL



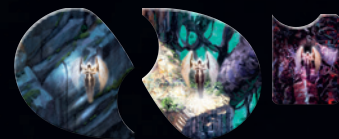
3 doppelseitige Etappenspielpläne



6 Startbonus-Karten



4 Spielertableaus



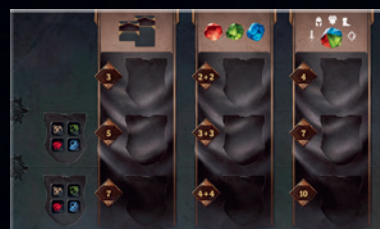
3 Plättchen göttliche Intervention



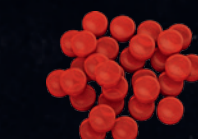
18 doppelseitige Trankplättchen



4 Übersichtsbögen



1 Erfolge-Tableau



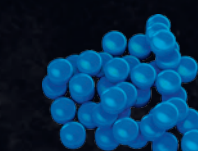
mehr als 28 Ausdauermarker



4 Spielfiguren



12 Erfolge-Plättchen



mehr als 28 Fokusmarker



5 Wutplättchen



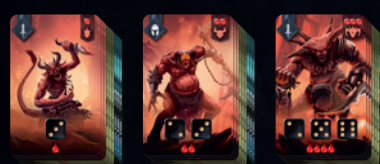
1 Hordentableau



84 Juwelen in 4 Farben



4 Lebensmarker



84 Dämonenkarten in 3 Decks
(mit Gegenständen auf den Rückseiten)



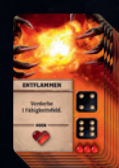
24 Würfel



12 Begabungsplättchen



33 Dämonenlordkarten



18 Rasereikarten



mehr als 28 Treffermarker



24 Begabungskarten

Nachdem das Grauen zur bloßen Legende verkommen und der Jadesarkophag längst vergessen war, fiel der Thron Sanctums einem gleichmaßen schwachen und einfältigen König zu. Obgleich er Herrscher eines blühenden Landes war, hatte er Visionen noch größerer Macht, einer Macht, die irgendwo unter der Stadt verborgen lag. Und so begannen fieberhafte Ausgrabungsarbeiten — auf der Suche nach den Halluzinationen eines Wahnsinnigen wurden Gebäude zertrümmert und Straßen aufgerissen.

Doch die Vision erwies sich als wahr. Der König entdeckte die Macht. Er fand sie versiegelt in der Tiefe und er brach das Siegel mit eigener Hand.

Der Jadesarkophag war geöffnet. Wer wird Sanctum nun zu Hilfe eilen?

ÜBERSICHT

Die Spieler übernehmen die Rollen von Helden, die sich ihren Weg durch Dämonenhorden bahnen müssen, um schließlich den Dämonenlord besiegen zu können. Obwohl die Helden dasselbe Ziel vor Augen haben, hat jeder von ihnen einen anderen Beweggrund. Daher wetteifern sie gleichzeitig darum, wer von ihnen der beste Kämpfer ist.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. In deinem Zug kannst du dich durch das Land **bewegen**, gegen die dich verfolgenden Dämonen **kämpfen** oder etwas **Ruhe** zwischen deinen Abenteuern finden. Wenn du reist, lockst du Dämonen an. Wenn du gegen sie kämpfst und sie siegest, erhöht das deinen Level und bietet dir mächtige magische Gegenstände. Wenn du eine Rast einlegst, kannst du diese Gegenstände ausrüsten und deine Ausdauer und Fokus wiederherstellen, um weitermachen zu können.

Das Spiel verläuft in mehreren Etappen. Mit jeder Etappe werden die Dämonen stärker, aber du erhältst durch sie auch mehr Level und bessere Gegenstände. Sobald die Spieler Etappe V erreichen, kämpfen sie darum, die Mauern von Sanctum einzureißen. Der erste Spieler, dem dies gelingt, legt damit einen Weg, dem alle Spieler nun folgen müssen — der Pfad bis zur Konfrontation mit dem Dämonenlord. Wie gut sie sich dabei anstellen, entscheidet über den Sieger des Spiels.

DIE VIER HELDEN



Die Jägerin

Als ihre Heimat verbrannt und verdorrt vor ihr lag, weinte sie bittere Tränen. Die Götter spürten ihren Schmerz und verliehen ihr die Mächte einer Jägerin. Da sie ihre Heimat nicht mehr verteidigen kann, bleibt ihr nur sie zu rächen.

Der Gesetzlose

Einst war er eine Wache, die es wagte, gegen König Yuriks Gesetz aufzubegehren. Seine Strafe war der Tod durch Gift. Doch er überlebte. Gequält durch die Fäulnis in seinen Adern sucht er nach einem Heilmittel in den Ruinen Sanctums.

Der Unheilstörer

Sein Volk sind die Hüter der alten Erzählungen. Sie wussten, dass seine Zeit kommen würde. Von Kindesbeinen an dazu ausersehen, wird der Unheilstörer ausgesandt, das Böse zu besiegen.

Die Tänzerin

Sie ist König Yuriks ältere Schwester. Zehn Jahre zuvor entkam sie seinen Auftragsmördern und fand Zuflucht bei den Kampftänzern. Nun, da ihre Ausbildung abgeschlossen ist, kehrt sie zurück, sich den Thron zu holen.



„Das, was einst war, wird wieder sein. Ich kenne die Gefahren, die euch bevorstehen. Fürchtet euch nicht, tapfere Helden Sanctums, denn ich werde mit euch sein.“

ZENTRALER SPIELAUFBAU

1 Hordentableau

Das sind die Dämonen, welche das Land unterjochen.

Dämonendecks

Auf den Dämonenkarten zeigt die Seite mit dem Dämon nach oben. Sortiert sie in 3 Decks gemäß dem Dämonensymbol oben rechts (nicht nach Farbe!). Das erste Deck enthält Karten mit einem Würfel, das zweite Deck Karten mit zwei Würfeln und das dritte Deck Karten mit drei Würfeln. Mischt jedes Deck und legt es auf das Hordentableau.

2 Etappenspielpläne

Das Spiel wird in mehreren Etappengespielt, jede mit ihren eigenen Spielplan. In Spielen mit geringerer Spieleranzahl werden weniger Spielpläne benutzt:

- Mit 2 Spielern: Ihr überspringt Etappe II und Etappe IV.
- Mit 3 Spielern: Ihr überspringt Etappe III.
- Mit 4 Spielern: Ihr spielt alle 6 Etappen nacheinander.

Ihr braucht immer nur 2 Spielpläne gleichzeitig.

3 Erfolge-Tableau



Erfolge-Plättchen

Mischt die Erfolge-Plättchen verdeckt. Verteilt 11 davon zufällig auf den Feldern des Erfolge-Tableaus und legt das zwölfte unbenutzt in die Schachtel.

Spiel zu zweit: 3 Erfolge-Felder bleiben leer. Für jede Reihe bestimmt ihr ein zufälliges Feld mittels Würfelwurf. Legt den Würfel auf das passende Feld. Sobald ihr 1 Feld pro Reihe blockiert habt, legt ihr 8 Erfolge-Plättchen auf die freien Felder. Danach nehmt ihr die Würfel wieder weg. Legt die übrigen 4 unbenutzten Plättchen in die Schachtel.

Aufbau für 2 Spieler



Platz für Ablagestapel

Tischauslage

Die Spielertableaus sollten wie hier gezeigt um die zentrale Auslage herum liegen. Der genaue Aufbau wird auf den folgenden Seiten erklärt.



Treffermarker Tränke Ausdauer Fokus

Legt sie gut erreichbar für alle Spieler aus.

Würfel

Die meisten Würfel haben goldene Augen. Nutzt sie für den Aufbau auf dieser Doppelseite. Die Besonderheit der Würfel mit silbernen Augen wird den folgenden Seiten erklärt.



4 Plättchen göttliche Intervention

Ihr habt 3 Plättchen göttliche Intervention, benötigt aber nur 2 davon. Im Spiel wird die göttliche Intervention jedem Spieler einen neuen Würfel geben.

Das Plättchen Etappe V wird immer benutzt. Legt es auf das Erfolge-Tableau. Legt 1 Würfel pro Spieler darauf.

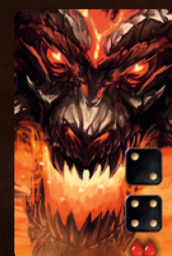
Spiel zu zweit: Ihr beginnt mit den Spielplänen I und III. Legt jetzt das Plättchen Etappe III auf Tableau III und darauf 2 Würfel. (Plättchen Etappe II kommt in die Schachtel.)

Spiel zu dritt: Ihr beginnt mit den Spielplänen I und II. Legt jetzt das Plättchen Etappe II auf Tableau II und darauf 3 Würfel. (Plättchen Etappe III kommt in die Schachtel.)

Spiel zu viert: Ihr beginnt mit den Spielplänen I und II. Legt Spielplan III bereit; darauf legt ihr Plättchen Etappe III. Legt 4 Würfel auf das Plättchen. (Plättchen Etappe II kommt in die Schachtel.)



Aufbau für 4 Spieler



Diese Karten werden erst viel später im Spiel benötigt. Legt sie zunächst beiseite.

Die Illustrationen der Plättchen zeigen, wohin sie auf jedem Spielplan gehören.



Etappe II



Etappe III



Etappe V



„Diese Gaben sind euer. Nutzt sie weise. Mit etwas Glück sehen wir uns wieder. In Sanctum.“

DEIN SPIELERTABLEAU

Tableaus zuordnen

Jeder Charakter in der Geschichte Sanctums besitzt besondere Begabungen. Du solltest sie in mehreren Spielen alle ausprobieren. Du darfst dir ein Tableau aussuchen, am besten ziehst du aber eins zufällig.

- 1 Nimm dir die dazu passende Figur.
- 2 Lege dein Wutplättchen wie gezeigt auf dein Tableau, aktive Seite nach oben.
- 3 Dein Ausdauer-vorrat beginnt mit der Anzahl roter Ausdauermarker, die auf dem Tableau abgedruckt ist.
- 4 Dein Fokusvorrat beginnt mit der Anzahl blauer Fokusmarker, die auf dem Tableau abgedruckt ist.
- 5 Nimm deinen Lebensmarker und lege ihn auf das oberste Feld deiner Lebensanzeige.
- 6 Du beginnst das Spiel mit 2 Würfeln. Lege sie vor dir ab.
- 7 Nimm einen dritten Würfel und lege ihn auf das Engelsymbol deines Juwelenvorrats. Noch zählt er nicht zu deinen Würfeln, du erhältst ihn erst im Verlauf des Spiels.
- 8 Lege 1 weißes Juwel in deinen Juwelenvorrat, oben auf den Würfel.
- 9 Berechne dein Begabungsverzeichnis vor.
- 10 Nimm dir 1 Würfel mit silbernen Augen. Lege ihn auf deine Begabung mit dem Würfelsymbol. Erst wenn du diese Begabung erwirbst, darfst du diesen Würfel nutzen.



Startboni

Wählt einen Startspieler. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Teilt wie in dieser Liste angegeben Startbonus-Karten oder -Tränke an jeden Spieler aus:

	1. Spieler	2. Spieler	3. Spieler	4. Spieler
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Solltest du einen Trank erhalten, werfe ihn wie eine Münze, um festzulegen, ob er rot oder blau ist. Dann lege ihn auf einen deiner Trankplätze.

Solltest du eine Karte erhalten, versetze 1 Juwel von der entsprechenden Begabung um ein Feld nach oben.

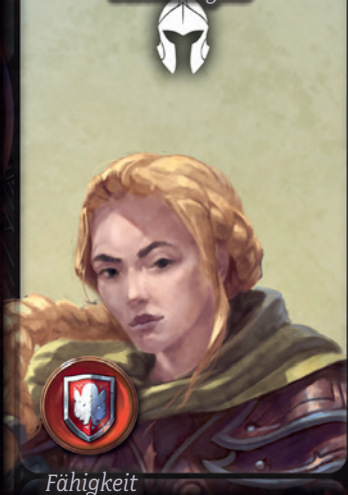
Ausdauer & Fokus

Ausdauer wird auf roten Fähigkeitsfeldern genutzt, um Schaden zu blocken. Fokus wird auf blauen Fähigkeitsfeldern genutzt, um Dämonen Schaden zuzufügen. Auf violetten Fähigkeitsfeldern können Ausdauer und Fokus beliebig genutzt werden.



Gegenstandsplatz

Auf diesem Platz kann 1 Helm liegen.



Aufbau einer Begabung



9 Dein Begabungsverzeichnis

Hierdurch wird dein Charakter einzigartig.

- I. Nimm dir die 9 Begabungen, die zu deinem Charakter gehören. (Einige sind Karten, Einige sind Plättchen.)
- II. Lege sie gemäß ihrer römischen Ziffern aus. Rote Ziffern kommen in die Spalte links, grüne in die Mitte und blaue nach rechts. Sie müssen in richtiger Reihenfolge abgelegt werden (I, II, III), wobei die Begabung Level I immer oben liegt.
- III. Lege auf jede Begabung die entsprechende Anzahl Juwelen in den vorgegebenen Farben.
- IV. Einige Begabungen liefern Ausdauer- oder Fokusmarker – oder sogar beides. Lege die entsprechenden Marker auf die Flammensymbole.



Wenn du beispielsweise diese Karte erhältst, versetzt du 1 blaues Juwel von der blauen Begabung III auf die blaue Begabung II.

SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Wenn du am Zug bist, kannst du **genau eine** dieser 3 Aktionen wählen:

Bewegen oder **Kämpfen** oder **Rasten**

Das Spiel läuft in mehreren Etappen ab. Die Charaktere bewegen sich über die Etappenspielpläne und werden dabei mächtiger. Etappe V beginnt, wenn der erste Spieler die Mauern Sanctums erreicht hat. Dann verändern sich die Spielregeln, was zu Etappe VI führt, dem Endkampf gegen den Dämonenlord. Wer nach diesem Kampf die höchste Anzahl an Leben übrig hat, gewinnt.

START

Schwierigkeitsgrad

Sanctum kann in diversen Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Erfahrene Sanctum-Spieler sollten sich vor dem Spiel auf einen Schwierigkeitsgrad einig. Neue Spieler sollten mit der Schwierigkeit Normal beginnen. Der Schwierigkeitsgrad spielt erst ab Etappe VI eine Rolle, also wird er erst dort erklärt.

Deine erste Aktion

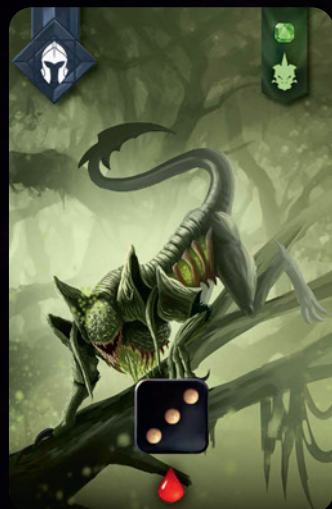
Deine erste Aktion im Spiel muss immer Bewegen sein.

Der erste Spieler setzt seine Figur auf das erste Feld des Spielplans Etappe I. Dies ist der erste Schritt einer Aktion Bewegen, die auf den folgenden Seiten erklärt wird. Sobald die Aktion dieses Spielers abgeschlossen ist, hat der zweite Spieler eine Aktion Bewegen an die weiter vorne liegende Stelle und so weiter. Auf Seite 11 ist ein Beispiel.

Sobald jeder einen Zug hatte, befinden sich alle Figuren der Spieler auf dem Spielplan.

Aufbau einer Dämonenkarte

Wenn du diesen grünen Dämonen tötest, erhältst du einen grünen Helm.



Die beiden roten Juwelen sagen dir, dass du für den Sieg über diesen Dämon 2 Level aufsteigst. Das Symbol zeigt dir, zu welchem Deck die Karte gehört. Alle Dämonen des Levels 2 sind im selben Deck.

Die Würfelabbildungen sind Trefferfelder. Wenn du beide triffst, ist der Dämon besiegt.

Blutstropfen stellen den Schaden dar, den dieser Dämon dir zufügt, falls du ihn nicht besiegt.

BEWEGEN

„Malghazar rief die Armeen der Drei Höllen herbei – die widerlichen Aschlinge der flammenden Hölle der Verdammten, die Skelettschrecken der eisigen Hölle der Toten und die Abscheulichkeiten aus der pestgeschwängerten Hölle der Bestien.“

Wenn du dich bewegst, treibst du das Spiel voran und es werden sich Dämonen an deine Fersen heften, die du bekämpfen kannst. Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:



1 Vorrücken

Solltest du bereits ganz vorne stehen, bewege dich um einen Schritt weiter. Wenn jemand anderes vorne steht, bewege dich auf das Feld vor ihm. Egal wie weit hinten du stehst: Du bewegst dich immer an die Spitze.



2 Dämonen aufdecken

Die Symbole auf dem Feld, auf das du dich bewegst hast, sagen dir, welche Dämonen du deinem aktuellen Spielplan hinzufügen musst.



Der erste Spieler, der den Spielplan betritt, wird 5 Sätze Dämonen auslegen. Einige Dämonen werden paarweise ausgelegt. Manche sind Einzelkarten.



Wenn du nicht den ersten Schritt auf den Spielplan ausführst, wirst du nur 1 Satz Dämonen auslegen müssen. Auch dieser Satz kann aus 1 oder 2 Dämonen bestehen.

Dämonensymbole



3 Dämonen nehmen

Du kannst jederzeit aus 5 Sätzen Dämonen wählen. Nimm dir 1 Satz und lege ihn auf dein Kampftableau. Dämonen, die paarweise ausgelegt wurden, müssen beide genommen werden. Ein Dämon, der einzeln ausgelegt wurde, wird auch nur einzeln genommen.

Die Dämonen, die du während deiner Bewegungen nimmst, sammeln sich auf deinem Kampftableau an und verfolgen dich, bis du dich entscheidest, gegen sie zu kämpfen.



4 Schatztruhe?



Das letzte Feld des Spielplans zeigt eine Schatztruhe. Wenn du dich hierher bewegst, öffnest du am Ende deines Zugs eine Truhe.

In der Truhe befinden sich vielerlei Gegenstände, die sich die Spieler nehmen können. Drehe alle noch ausliegenden Dämonenkarten auf ihre Gegenstandsseite.

Beginnend mit dir und dann in der aktuellen Anordnung eurer Figuren auf dem Spielplan wählt jeder von euch 1 dieser Gegenstände und legt ihn in seine Gegenstandstasche.

Beachtet, dass jeder Spieler nur 1 Gegenstand nimmt, auch wenn dieser Teil eines Paares gewesen sein sollte. Niemand steigt für diese Gegenstände einen Level auf und sie können wie üblich erst bei der nächsten Aktion Rasten ausgerüstet werden.

Nehmt dann alle noch ausliegenden Karten vom Spielplan. Falls noch nicht geschehen, legt ihr jetzt den Spielplan für die nächste Etappe auf den Tisch.

Der nächste Spielplan

Der nächste Spielplan hängt von der Spielerzahl ab:

4 Spieler: ihr nutzt alle Spielpläne der Reihenfolge nach, von I bis VI

3 Spieler: auf Spielplan II folgt Spielplan IV

2 Spieler: auf Spielplan I folgt III, auf III folgt V



Symbole sollen euch daran erinnern, bestimmte Spielpläne bei bestimmten Spielerzahlen zu überspringen.

Sobald sich jeder auf dem folgenden Spielplan befindet, könnt ihr den alten Spielplan entfernen und den neuen an dessen Stelle verschieben. Dann legt den neuen Spielplan an. Ihr benötigt niemals mehr als 2 Spielpläne gleichzeitig. Falls nötig, könnt ihr einen Spielplan unter dort noch vorhandenen Figuren wegnehmen und die Figuren auf dem Hordentableau in ihrer bisherigen Anordnung aufreihen.

Göttliche Intervention



bei 3 Spielern



bei 2 oder 4 Spielern

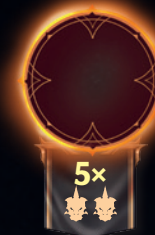
In einem Spiel zu viert müsst ihr das Plättchen göttliche Intervention, Etappe III auf den Spielplan legen, wenn ihr Spielplan III auf den Tisch bringt. In einem Spiel zu zweit oder dritt hattet ihr ein Plättchen göttliche Intervention bei der Vorbereitung auf den Spielplan gelegt. Auf dem Plättchen sollte ein Würfel pro Spieler liegen.

Sobald sich jemand auf das Feld bewegt, das mit dem Plättchen göttliche Intervention markiert ist, **erhalten alle Spieler einen Extra-Würfel**, den sie bis zum Spielende benutzen dürfen. Danach wird das Plättchen abgeworfen.



„Auf dem Weg begegneten sie einem Mann in seltsamen Gewändern, einem einsamen Wanderer inmitten dieser von Dämonen überlaufenen Wildnis. Als sie ihn fragten, wie er so lange überleben konnte, sagte er, dass er über eine Macht verfüge. Als sie wissen wollten, um welche Macht es sich handele, gab er sie ihnen ... und verschwand.“

Beispiel für einen Eröffnungszug



Anja, die die Jägerin spielt, wurde als Startspieler bestimmt. Sie stellt ihre Figur auf das erste Feld des Spielplans. Dieses Feld sagt ihr, dass sie 5 Paare Dämonen des Levels I auslegen muss, wie rechts gezeigt. Sie tut dies. Jetzt muss sie eins der Dämonen-Sets auswählen. Es ist ihr erstes Spiel und sie ist sich nicht sicher, worauf es ankommt. Sie weiß, dass das rotblaue Paar schlecht sein dürfte, da beide Abbildungen dieselbe Würfelzahl zeigen. Ihr gefällt die Optik des blaugrünen Paares, also nimmt sie sich dieses. (Das war nicht unbedingt die beste Entscheidung. Jeder dieser Dämonen liefert einen Helm, wenn er besiegt wird, aber sie kann nicht 2 Helme gleichzeitig tragen.)

Anja legt ihr gewähltes Set auf ihr Kampftableau (das Feld oberhalb des Kopfes ihres Charakters). Damit endet ihr Zug.



Marie, die danach am Zug ist, stellt ihre Figur auf das zweite Feld des Spielplans. Sie hat keine andere Möglichkeit. Es ist ihre erste Aktion des Spiels, daher muss es eine Aktion Bewegen sein.

Das Feld weist sie an, ein weiteres Paar auszulegen. Sie legt die beiden Karten auf den Spielplan.

Jetzt muss sie Dämonen wählen. Beachtet, dass sie immer einen vollständigen Satz Dämonen nehmen muss. Sie legt den gewählten Satz Dämonen auf ihr Kampftableau und der nächste Spieler ist am Zug.

Das Spiel geht auf diese Weise weiter, indem jeder Spieler sich an die Spitze der Figuren setzt und sich einen Satz Dämonen nimmt, bis wieder Anja an der Reihe ist. In ihrem zweiten Zug des Spiels kann Anja zwischen Bewegen oder Kämpfen wählen. Sie könnte auch Rasten, aber diese Aktion ist für sie nutzlos, so lange sie noch gegen keine ihrer Dämonen gekämpft hat.

Tipp: Es ist verlockend, als zweite Aktion im Spiel gegen seine Dämonen zu kämpfen. Vergiss aber nicht, dass auch ein Bewegen möglich ist. Wenn deine Dämonen allerlei unterschiedliche Würfelabbildungen zeigen, sind deine Chancen größer, im Kampf Treffer zu erzielen.



KÄMPFEN

„Einst warst du ein Ausgestoßener Sanctums. Jetzt bist du die Hoffnung der Stadt.“

Mir der Aktion Kämpfen versuchst du, deine Dämonen zu töten, um Levelaufstiege und Gegenstände zu erhalten. Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:



Dein erster Kampf

In deinem ersten Kampf hast du noch keine Begabungen, die vor dem Wurf ausgelöst werden, und Tränke zu nutzen wäre sinnlos. Gehe sofort zu Schritt 2 und würfle. Wenn du das Spiel neuen Spielern erklärst, brauchst du Tränke erst zu erklären, wenn sie ihren ersten Kampf ausgefochten haben.

Fähigkeiten

Fähigkeiten helfen dabei, anzugreifen oder zu blocken. Die meisten erhältst du durch Gegenstände, allerdings beginnst du bereits mit einigen auf den Gegenstandsplätzen. Einige Fähigkeiten haben nur 1 Feld, einige haben 2. Ein Fähigkeitsfeld kann rot, blau oder violett sein.

Um eine Fähigkeit einzusetzen, versetzt du Ausdauer oder Fokus darauf. Der Marker muss der Farbe des Fähigkeitsfelds entsprechen. Auf ein violettes Feld passen entweder Ausdauer oder Fokus.



Für diese Fähigkeit benötigst du 1 Ausdauer.



Für diese Fähigkeit benötigst du 1 Fokus.



Für diese Fähigkeit benötigst du entweder 1 Ausdauer oder 1 Fokus.



Für diese Fähigkeit benötigst du 2 Ausdauer.



Für diese Fähigkeit benötigst du 2 Ausdauer, 2 Fokus oder je 1 von beiden.



Diese Fähigkeit benötigt 1 Ausdauer plus 1 weiteren Marker, der Ausdauer oder Fokus sein kann.

1 Vor dem Wurf (Tränke nutzen)



Manche Spieler erhalten zu Spielbeginn einen Trank. Später kannst du Tränke erhalten, wenn du rastest. Tränke können zu Beginn eines Kampfes genutzt werden, um Ausdauer und Fokus wiederherzustellen, die du in früheren Kämpfen genutzt hattest.

Bevor du würfelst, darfst du beliebig viele deiner Trankplättchen abwerfen. Für jeden abgeworfenen roten Trank stellst du 1 Ausdauer wieder her. Für jeden abgeworfenen blauen Trank stellst du 1 Fokus wieder her. Wiederherstellung bedeutet, dass du einen Marker von einem Fähigkeitsfeld zurück in deinen jeweiligen Vorrat verschiebst. Dieser Marker kann nun wieder verwendet werden.

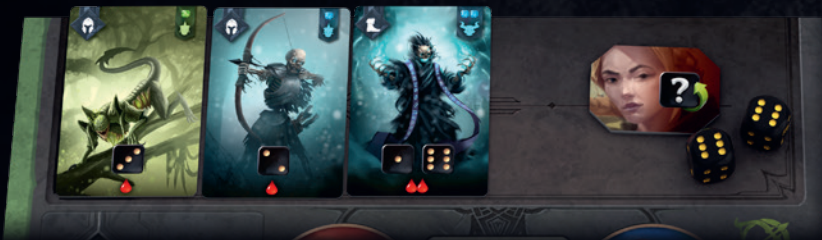


Es ist auch erlaubt, nur 1 Feld einer Fähigkeit mit 2 Feldern wiederherzustellen. Der wiederhergestellte Marker ist erneut verfügbar, aber der verbleibende Marker wird dich daran hindern, die Fähigkeit erneut einzusetzen.

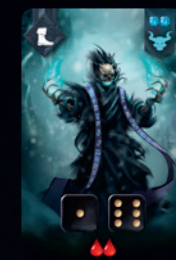
Tipp: Scheue dich nicht, Tränke zu nutzen. Sie bringen dir einen Vorteil in tückischen Situationen und du wirst, wenn du rastest, mehr davon bekommen können. Tränke aufzusparen bedeutet genau genommen, dass du sie verschwendest, denn der Platz, um sie aufzubewahren, ist beschränkt.

2 Wurf

Du beginnst das Spiel mit 2 Würfeln. Im Verlauf des Spiels wirst du mehr erhalten. Du wirfst immer alle deine Würfel.



3 Angriff



Deine Würfel setzt du dazu ein, den Dämonen Treffer zuzufügen. Du versuchst, die unten auf den Karten abgebildeten Würfelaugen zu erzielen.

Diesem Dämon fügst du zum Beispiel mit einer 1 oder 6 einen Treffer zu. Wenn du beide Zahlen erzielst, tötet du ihn und erhältst dafür Level und einen Gegenstand.

Wenn du Glück hast, erwürfelst du einfach genau die benötigten Zahlen. Wenn nicht, kannst du versuchen die Zahlen zu erreichen, indem du deine würfelmodifizierenden Fähigkeiten einsetzt.



Zum Beispiel kannst du 1 Fokus auf diese Fähigkeit versetzen und den Wert eines Würfels um 1 verändern. Wenn eine Fähigkeit deinen Würfel über 6 oder niedriger als 1 bringen würde, darfst du die Fähigkeit bei diesem Würfel nicht nutzen.

Allerdings darfst du mehrere Fähigkeiten bei ein und demselben Würfel nutzen. Wenn sie aktiv ist, kannst du auch deine Wut einsetzen.



Wenn diese Seite deines Wutplättchens oben liegt, ist deine Wut aktiv. Du kannst deine aktive Wut dazu nutzen, 1 Würfel deiner Wahl auf einen beliebigen Wert zu drehen. Anschließend drehst du dein Wutplättchen auf die inaktive Seite. Inaktive Wut kann nicht genutzt werden.

Treffer zuweisen

Deine Treffer weist du zu, indem du passende Würfel auf die Abbildungen deiner Dämonenkarten stellst. Die Augen des Würfels müssen exakt zur Abbildung passen, ansonsten ist es kein Treffer. Jeder Würfel kann nur einem einzigen Trefferfeld zugewiesen werden.



Wenn am Ende deines Angriffs noch Dämonen auf deinem Kampftableau überlebt haben sollten und du noch Würfel übrig hast, die du nicht zugewiesen hast, wirst du wütend. Drehe dein Wutplättchen wieder auf die aktive Seite – du wirst es in deinem nächsten Kampf wieder nutzen können. (Wenn deine Wut bereits aktiv war, passiert nichts. Vielleicht hättest du sie nutzen sollen.)

4 Blocken

Ein Dämon ist tot, sobald du alle seine Trefferfelder getroffen hast. Tote Dämonen fügen dir keinen Schaden zu.

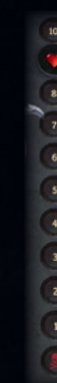


Wenn du jedoch noch Dämonen hast, die nicht tot sind, fügen sie dir den vollen Schaden zu, der unten auf ihrer Karte angegeben ist.

Du blockst Schaden, indem du Fähigkeiten mit einem oder mehr Schildsymbolen nutzt. Jedes Schildsymbol blockt 1 Punkt Schaden. Wenn du Schilde erzeugen kannst, die der Höhe des Schadens entsprechen oder sie übersteigen, erleidest du keine Verletzungen.



Viele Block-Fähigkeiten haben 2 Felder. So eine Fähigkeit kannst du nutzen, wenn du 2 Marker darauf legst. Jeder Marker muss zu dem jeweiligen Feld passen.



Jeder Punkt nicht geblockten Schadens wird zu 1 Verletzung. Pro Verletzung versetzt du deinen Lebensmarker um 1 Feld nach unten auf der Lebensanzeige. Verletzungen möchtest du vermeiden. Sie verringern dein Endergebnis und sie lassen sich nicht auf einfache Weise heilen.

Wenn deine Lebensanzeige auf null fällt, stirbt dein Charakter sofort und du scheidest aus dem Spiel aus. Das kann vor der Etappe VI kaum passieren, es sei denn, du handelst absichtlich fahrlässig.

5 Aufleveln & Gegenstände erhalten

Du erhältst Level entsprechend der Level der Dämonen, die du getötet hast.



Die Juwelen oben rechts stellen die Level dar, die du aufsteigst. Pro Juwel auf der Karte versetzt du 1 Juwel auf deinem Begabungsverzeichnis nach oben zum nächsten Feld. Das von dir versetzte Juwel

muss zur Farbe des Juwels auf der Karte passen. Allerdings passen weiße Juwelen zu jeder Farbe. Wenn du zum Beispiel diesen Dämon besiegt hättest, könntest du 1 grünes oder 1 weißes Juwel verschieben.

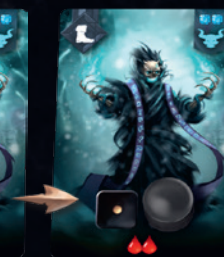
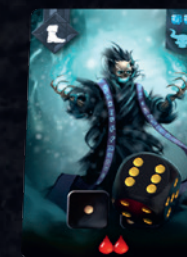


Wenn du diesen Dämon besiegt hättest, könntest du 2 Juwelen verschieben, blaue oder weiße. Du dürftest auch dasselbe Juwel zweimal verschieben. **Mehr dazu auf Seite 15.**



Nachdem du deine Level für das Besiegen eines Dämons erhalten hast, drehst du seine Karte um. Auf der anderen Seite ist ein Gegenstand. Diesen legst du zunächst in deine Gegenstandstasche. Diese Tasche kann beliebig viele Gegenstände aufnehmen. Ausrüsten darfst du diese Gegenstände erst, wenn du rastest.

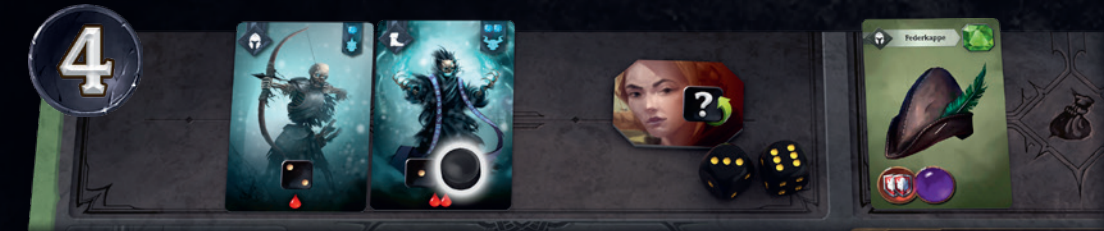
Drehe die Dämonenkarte nicht um, bevor du deine Level erhalten hast!



Dämonen, die noch nicht getötet wurden, bleiben auf deinem Tableau liegen. Solltest du diesen Treffer zugefügt haben, ersetzt du jetzt deine dort liegenden Würfel durch Treffermarker. Da einmal zugewiesene Treffer für später erhalten bleiben, musst du niemals dasselbe Trefferfeld zweimal treffen.

6 Erfolge prüfen

Erfolge werden auf Seite 18 erklärt.



Hinweis: Anjas Entscheidungen waren nicht die besten. Zwei 6er war kein guter Wurf, aber sie hätte ihre Wut einsetzen können, um eine davon auf 1 zu drehen. Damit hätte sie den Dämon Level II ohne Ausgabe von Fokus töten können. Dadurch wäre sie nur mit 2 Schaden konfrontiert gewesen und hätte 2 Level und einen mächtigeren Gegenstand erhalten.

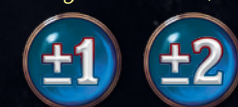
Kampfbeispiel

1 Nachdem sie das Spiel mit zwei Aktionen Bewegen in ihren ersten beiden Zügen begonnen hat, wird Anja jetzt von drei Dämonen verfolgt. In ihrem dritten Zug möchte sie kämpfen.

Es ist ihr erster Kampf, daher ist die Nutzung von Tränken sinnlos. Sie hat 2 Würfel. Sie wirft beide und erzielt zwei 6er.



2 Einer der 6er kann genutzt werden, dem Dämon Level II einen Treffer zuzufügen, aber die andere 6 passt zu keinem der übrigen Trefferfelder. Anja will ihre Fähigkeiten nutzen, um die 6 in einen Treffer zu verwandeln.



Sie verschiebt 2 Fokus aus ihrem Fokusvorrat auf diese beiden Fähigkeiten. Sie wendet beide an, um aus der 6 eine 3 zu machen.



3 Anja legt die Würfel auf die Dämonenkarten, um ihre Treffer anzuzeigen. Sie hat nur 1 der Dämonen getötet. Die anderen beiden fügen ihr insgesamt 3 Schaden zu.



Sie bezahlt 2 Ausdauer, um diese Fähigkeit zu nutzen. Die Fähigkeit verleiht ihr 2 Schilde, welche 2 Schaden blocken.

Den dritten Schadenspunkt kann Anja nicht blocken. Sie muss den Marker auf ihrer Lebensanzeige also um 1 Feld nach unten schieben.

4 Anja erhält 1 Level durch den Sieg über den Dämon Level I. Der Dämon ist grün, daher schiebt sie 1 grünes Juwel um 1 Feld nach oben. (Sie hätte auch 1 weißes Juwel verschieben können.) Sie dreht die Karte um und sieht einen Gegenstand, den sie in ihre Gegenstandstasche legt. Sie nimmt ihre Würfel zurück und legt einen Treffermarker auf die 6, um sich zu merken, dass sie diesen Trefferfeld nicht erneut treffen muss.

Begabungsverzeichnis

Aufleveln



Am Ende des Kampfs erhältst du für jeden getöteten Dämon Level. Diese sind durch Juwelen oben rechts auf der Karte dargestellt.

Pro Juwel auf der Karte darfst du ein passendes Juwel in deinem Verzeichnis um 1 Feld nach oben verschieben. Also könntest du ein Juwel von Begabung III auf Begabung II versetzen, von Begabung II auf Begabung I oder von Begabung I in deinen Juwelenvorrat. Auf diese Weise erhältst du Juwelen und Begabungen.

Das von dir versetzte Juwel muss zur Farbe des Juwels auf der Karte passen. Weiße Juwelen passen zu allen Farben, was bedeutet, dass du stattdessen immer ein weißes Juwel in einer beliebiger Spalte hochsetzen kannst.



Hinweis: Die Ausdauer- und Fokusmarker auf deinem Begabungsplättchen versetzt du nicht. Diese Marker erhältst du, sobald du die Begabung erworben hast.

Juwelen erhalten

Sobald du ein Juwel in deinen Juwelenvorrat versetzt, ist es in einer Aktion Rasten verfügbar, um damit Gegenstände auszurüsten.

Begabungen erwerben

Sobald du das letzte Juwel von einer Begabung weggesetzt hast, nimmst du diese Begabung aus deinem Verzeichnis heraus. Nun gilt sie als eine Begabung, die du besitzt. Sollte es eine Karte sein, drehe sie um, damit du siehst, an welche Stelle deines Tableaus sie gehört. Ist es ein Plättchen, nimm dir die Marker darauf, drehe es um und lege es vor dir ab, damit du später bei Bedarf deinen Markervorrat überprüfen kannst.

Begabungen werden im nächsten Abschnitt genau beschrieben. Du bist nicht gezwungen, Begabungen in einer bestimmten Reihenfolge zu erwerben; du kannst also eine des Levels II oder III haben, bevor du irgendeine des Levels I hast. Bedenke jedoch, dass ein Juwel, das du von einer Begabung Level III versetzt, auf eine Begabung Level II wandert, wodurch diese Begabung schwieriger zu erwerben sein wird. Das Feld, auf dem eine Begabung lag, gilt auch nach deren Wegnahme noch als Feld deines Begabungsverzeichnisses. Hast du also beispielsweise eine Begabung Level II erworben, muss ein Juwel, dass du später von der Begabung Level III versetzt, auf das Feld des Levels II versetzt werden.

Auch wenn du mehrere Level erwirbst, musst du deine Juwelen Stück für Stück versetzen. Daher ist es auch erlaubt, das letzte Juwel von einer Begabung des Levels II zu nehmen, die Begabung herauszunehmen, da sie jetzt gerade ohne Juwelen ist, und dann ein Juwel auf den freien Platz zu versetzen.

Hinweis: Wenn du so viele Level einer bestimmten Farbe erhalten hast, dass du keine Juwelen mehr hast, die du regelgerecht versetzen darfst, verfallen weitere Level dieser Farbe einfach.

Beispiel: Anja möchte diese beiden Juwelen versetzen. Sie versetzt zuerst das oberste Juwel auf ihren Juwelenvorrat und erhält dadurch **Aufladung**. Dann versetzt sie ein Juwel nach oben auf das leere Feld.



Übersicht der Begabungen



Die Begabungsplättchen liefern dir Ausdauer, Fokus oder beides. Bei der Vorbereitung hattest du Ausdauer- und Fokusmarker auf diese Plättchen gelegt. Wenn du die Begabung erhältst, legst du diese Marker in deine Vorräte. Ab jetzt hast du mehr Ausdauer und Fokus, die du nutzen kannst. Drehe das Plättchen um und lasse es vor dir liegen, falls du einmal überprüfen willst, wie viel Ausdauer und Fokus auf deinem Tableau sein sollten.



Einige Begabungen verleihen dir einen Effekt, der zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel genutzt werden kann. Wenn du die Begabung erwirbst, führst du die sofortigen Effekte aus. Dann drehst du die Karte um und legst sie auf das passende Feld links auf deinem Tableau. Die Karte erklärt dir ihre Funktion und wann du sie einsetzen kannst.



Jeder Charakter hat eine Spezialbegabung, die auf den Platz mit dem Diamanten kommt.

Begabungen nutzen

Einige Begabungen haben Effekte, die Spielmechaniken zu deinen Gunsten verändern. Andere haben einen besonderen Effekt, der nur innerhalb eines bestimmten Kampfschritts genutzt werden kann.

Lies dir auch die Detaillierungen zu deinen Begabungen auf deinem Übersichtsbogen durch!

RASTEN

„Als ich den Säbel an mich riss, fühlte ich, wie er stattdessen mich an sich riss. ‚Wer bist du?‘, flüsterte er in meinem Kopf. ‚Ich erkenne, dass du körperlich geschickt bist, doch um mich zu führen, muss auch dein Geist hellwach sein.‘“

Die Aktion Rasten hilft dir, dich auf weitere Kämpfe vorzubereiten. Führe die folgenden Schritte nacheinander aus:



Hinweis: Du kannst auch rasten, wenn sich noch Dämonen auf deinem Kampftableau befinden.

1 Wiederherstellen

Beim Rasten versetzt du alle Ausdauer- und Fokusmarker, die du genutzt hattest, zurück in deinen Ausdauer- und Fokus-Vorräte. Alle deine Fähigkeiten werden so wieder nutzbar. Alle deine Ausdauer- und Fokusmarker sind nun wieder bereit, genutzt zu werden.

Hinweis: Wenn du rastest, hat das keine Auswirkung auf deine Wut oder die Dämonen auf deinem Kampftableau.

2 Gegenstände ausrüsten

Um einen Gegenstand auszurüsten, benötigst du die auf dem Gegenstand abgebildeten Juwelen. Juwelen gibt es in drei Farben plus weiß. Beim Ausrüsten gelten weiße Juwelen als eine beliebige andere Farbe.

Lege den Gegenstand auf den Platz mit dem passenden Gegenstandsymbol. (Wenn es eine Waffe ist, hast du 2 Plätze zur Auswahl.) Lege die Juwelen auf die passenden Felder der Karte. Solange der Gegenstand ausgerüstet ist, kannst du dessen Fähigkeiten im Kampf nutzen.

Jeder Gegenstandsplatz kann nur 1 Gegenstand aufnehmen. Gegenstände, die nicht ausgerüstet sind, können in deiner Gegenstandstasche für später aufbewahrt werden oder du kannst sie abwerfen, um Tränke zu kaufen.

Beispiel: Anja hat 3 Gegenstände und 2 Juwelen. Anja kann die Federkappe mittels des weißen Juwels ausrüsten. Sie kann die Kapuze des Sehers mit dem blauen oder dem weißen Juwel ausrüsten. Wären beide Waffen, könnte sie beide ausrüsten, da ihr 2 Waffen-Plätze zur Verfügung stehen.

Beide sind jedoch Kopfbedeckungen. Sie hat nur einen Kopf, also kann sie nicht beide ausrüsten, obwohl sie genug Juwelen für beide hat.

Anja entscheidet sich, die Akrobatenschuhe auszurüsten. Sie legt den Gegenstand auf ihren Stiefelplatz und platziert darauf das blaue und weiße Juwel. Die Kopfbedeckungen verbleiben in ihrer Gegenstandstasche.

Dein erster Gegenstand



Wenn du deinen ersten Gegenstand ausrüstest, erhältst du sofort den Würfel in deinem Juwelenvorrat. Lege ihn zu deinen Würfeln. Du wirst ihn bis zum Spielende benutzen.

Hinweis: Du beginnst das Spiel mit einem weißen Juwel in deinem Juwelenvorrat, damit es dir leichter fällt, deinen ersten Gegenstand auszurüsten.



„Ich träumte von einem geflügelten Mann. Als ich erwachte, sah ich jedoch bloß einen Spatz, der über den Weg hüpfte. Und doch, nach all den Schrecken, denen ich mich stellen musste, verlieh mir der Anblick dieses kleinen Vogels Stärke.“

Gegenstände neu anordnen

Wenn du bereits Gegenstände ausgerüstet hast, darfst du sie nach Belieben in deiner Aktion Rasten umsortieren. Gegenstände können in deine Gegenstandstasche gelegt werden und mit ihren Juwelen kannst du andere Gegenstände ausrüsten.

Erhöhung von Ausdauer und Fokus

Manche Gegenstände geben dir Ausdauer oder Fokus. Für jedes Symbol einer roten Flamme nimmst du dir 1 Ausdauer zusätzlich in deinen Ausdauervorrat. Für jedes Symbol einer blauen Flamme nimmst du dir 1 Fokus zusätzlich in deinen Fokusvorrat. Diese zusätzlichen Marker behältst du so lange, wie du den Gegenstand ausgerüstet hast, und du legst sie in die Tischmitte zurück, wenn du den Gegenstand entfernst.

Immer nachdem du deine Gegenstände neu organisiert hast, solltest du bei Ausdauer und Fokus prüfen, ob es sich noch um die korrekten Mengen handelt.



3 Tränke kaufen

Beim Rasten kannst du Gegenstände abwerfen, um dafür Tränke zu kaufen. Für jeden abgeworfenen Gegenstand erhältst du 1 Trank. Ob er rot oder blau ist, darfst du wählen, unabhängig von der Farbe des Gegenstands. Du erhältst immer nur 1 Trank, egal, wie hoch der Level des Gegenstands war.

Du darfst in jedem deiner Trankplätze maximal 1 Trank haben. Normalerweise hast du 4 Trankplätze, einige Charaktere haben jedoch Begabungen, die diese Anzahl verändern können.

Wenn du keinen leeren Trankplatz hast, kannst du einen Trank einer Farbe abwerfen, um Platz für einen Trank der anderen Farbe zu machen, aber das wäre Verschwendung.



4 Erfolge prüfen

Erfolge werden auf Seite 18 erklärt.

Zusammenfassung Ausdauer und Fokus

Ausdauer und Fokus bekommst du aus drei Quellen:

- 1** Du beginnst das Spiel mit der im Vorrat eingezeichneten Menge.
- 2** Wenn du bestimmte Begabungen erwirbst, erhältst du weitere Marker. (Diese Begabungen werden durch Plättchen dargestellt.)
- 3** Du erhältst weitere Marker, wenn du bestimmte Gegenstände ausrüstest. Diese Marker verlierst du jedoch wieder, wenn du die Gegenstände entfernst.

Beispiel: Anja zählt ihre Flammensymbole und sieht, dass sie 5 Ausdauer und 7 Fokus haben müsste.



ERFOLGE



Ein Erfolg ist eine Belohnung dafür, der erste Spieler zu sein, der ein bestimmtes Ziel erreicht hat. Wenn du einen Erfolg erzielst, nimmst du dir das Plättchen vom Erfolge-Tableau.



Jeder Erfolg liefert eine geheime Segnung. Du kannst dir deine Segnung ansehen, solltest sie aber vorerst verdeckt halten. Segnungen können erst genutzt werden, wenn du dich dem Dämonenlord stellst.



1

Begabungsmeisterschaft ist der Erfolg, wenn du Begabungen erworben hast. Du erzielst einen Erfolg, wenn du der erste Spieler mit mindestens 3, 5 oder 7 Begabungen bist. Für diesen Erfolg gelten alle Begabungen, die du erworben hast, egal ob Karten oder Plättchen.

2

Juwelenmeisterschaft gibt es für das Sammeln von Juwelen. Du brauchst Juwelen in zwei der drei Farben (weiße Juwelen gelten nicht!). Wenn du der erste Spieler bist, für den mindestens 2, 3 oder 4 Juwelen in je zwei Farben verfügbar sind, erhältst du einen Erfolg in Juwelenmeisterschaft.

3

Ausrüstungsmeisterschaft gibt es für das Ausrüsten von Gegenständen. Zähle die Level aller deiner ausgerüsteten Gegenstände zusammen. (Der Level eines Gegenstands ist die Anzahl seiner Juwelensymbole.) Bist du der erste Spieler mit mindestens 4, 7 oder 10 ausgerüsteten Levels, erhältst du einen Erfolg in Ausrüstungsmeisterschaft.

4

Auflevelmeisterschaft ist ein Erfolg, den du erzielst, wenn du der erste Spieler bist, der eine der anderen Level-II- oder Level-III-Meisterschaften erzielt.

Es ist möglich, mehrere Erfolge gleichzeitig zu erzielen.

ETAPPE V — DIE MAUERN VON SANCTUM

„Wir haben diese Mauern errichtet, um unser Volk vor zukünftigen Gefahren zu schützen. Doch wir errichteten die Tore in der Hoffnung, dass sie aufewig allen offenstehen würden, die nach Sanctum kommen wollen.“

Beginn der Etappe V

Der erste Spieler, der Spielplan V betritt, teilt wie angezeigt 5 Paare Dämonen aus und wählt sich eins dieser Paare aus, das er auf sein Kampftableau legt.



Das Plättchen göttliche Intervention der Etappe V wird entfernt und jeder Spieler erhält 1 weiteren Würfel.

Wenn du dich auf Spielplan V bewegst, setzt du deine Figur auf das zu ihr passende Feld. Du hast die Mauer von Sanctum erreicht. Nur der erste Spieler fügt Dämonen hinzu. Die Spieler, die später dort ankommen, haben also weniger Auswahl bei den Dämonenpaaren.

Wer an der Mauer steht, kann sich nicht weiter bewegen. Wer am Zug ist, kann also nur Rasten oder Kämpfen, um alle seine Dämonen zu besiegen.



Die Jägerin erreicht die Mauer Sanctums. Alle Spieler erhalten nun 1 weiteren Würfel.

Die Mauer durchbrechen

Ein Spieler, der seinen Zug an der Mauer Sanctums beginnt und keine Dämonen mehr hat, durchbricht die Mauer.

Hinweis: Die einzige weitere Möglichkeit ist Rasten, was du aber nur tun würdest, wenn du einen Erfolg in Ausrüstungsmeisterschaft erzielen willst.

Um die Mauer zu durchbrechen, bewegt sich der Spieler auf das Kathedralenfeld.



Der Dämonenlord erscheint

Der Spieler, der die Mauer durchbrochen hat, entfernt das Erfolge-Tableau und ersetzt es durch Spielplan VI. Ab sofort können keine Erfolge mehr erzielt werden. Der Spieler mischt dann das Dämonenlord-Deck und legt es auf die dazu passende Illustration. Der Spieler beendet seinen Zug, indem er die obersten beiden Karten wie hier gezeigt auf die Kathedrale legt.

Aufruf zum Kampf

Wenn sie am Zug sind, können sich die anderen Spieler entscheiden, dem Aufruf zum Kampf zu folgen, indem sie alle ihre verbleibenden Dämonen abwerfen und die Stadt betreten. Diese Möglichkeit steht auch Spielern offen, die Spielplan V noch nicht erreicht haben. Sobald alle Spieler dem Aufruf gefolgt sind, beginnt Etappe VI. Wenn du dem Aufruf zum Kampf sofort folgst (bei deinem ersten Zug nachdem die Mauer durchbrochen wurde), begibst du dich direkt zur Kathedrale, zu dem Spieler, der die Mauer durchbrochen hat. Das ist aber kein Zwang. Du könntest auch Rasten oder Kämpfen. Und: solltest du noch nicht auf Spielplan V sein, könntest du dich auch entscheiden, dich zur Mauer von Sanctum zu bewegen.

Immer wenn der Spieler, der die Mauer durchbrochen hat, einen Zug ausführt, legt er eine neue Dämonenlordkarte unterhalb der Kathedrale auf den Spielplan. Spieler, die dem Aufruf zum Kampf folgen, bewegen sich auf die zuletzt dort ausgelegte Karte. Spieler, die dem Aufruf bereits gefolgt sind, machen in ihren Zügen nichts.

Die Etappe endet, sobald alle Spieler dem Aufruf zum Kampf gefolgt sind. Sollte eine zweite Karte unterhalb der Kathedrale auf den Spielplan gelegt werden (wie in der letzten Darstellung gezeigt), müssen alle übrigen Spieler dem Aufruf zum Kampf folgen.

Beispiel: In der Darstellung rechts durchbricht der Gesetzlose die Mauer. Er bewegt sich zur Kathedrale und legt 2 Karten aus. In ihrem Zug schließt sich die Jägerin ihm an. Die anderen beiden könnten sich ebenfalls anschließen, sie entscheiden sich jedoch zum Kampf. In seinem nächsten Zug legt der Gesetzlose eine Karte aus. Die Tänzerin will sich ihm in diesem Zug anschließen, der Unheilstöter will einen weiteren Kampf. In seinem nächsten Zug legt der Gesetzlose die letzte Karte aus und der Unheilstöter muss sich ihm jetzt sofort anschließen.

Eine kurze Atempause

Nachdem das Ende ausgelöst wurde, führt jeder seine letzte Aktion Rasten für dieses Spiel aus. Bei diesem Rasten kann niemand mehr einen neuen Erfolg erzielen, daher könntet ihr die Aktion bedenkenlos simultan ausführen.

Es ist die letzte Chance, noch etwas auszurüsten. Es ist ratsam, jetzt deine Ausdauer und Fokus zu überprüfen – ob du wirklich alle Marker hast, die dir zustehen.

Kaufe so viele Tränke, wie du kannst und wirf alle verbleibenden, nicht ausgerüsteten Gegenstände ab. Du kannst außerdem alles von deinem Begabungsverzeichnis wegnehmen, weil du es nicht mehr brauchst.

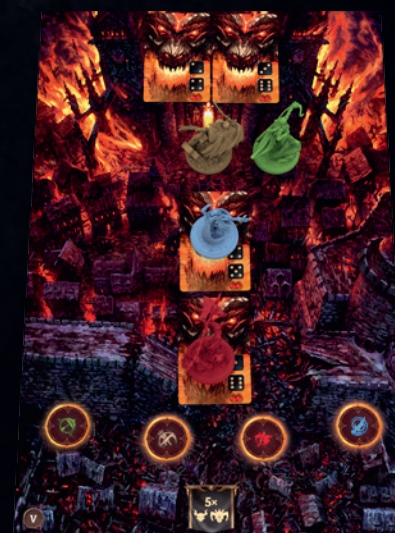
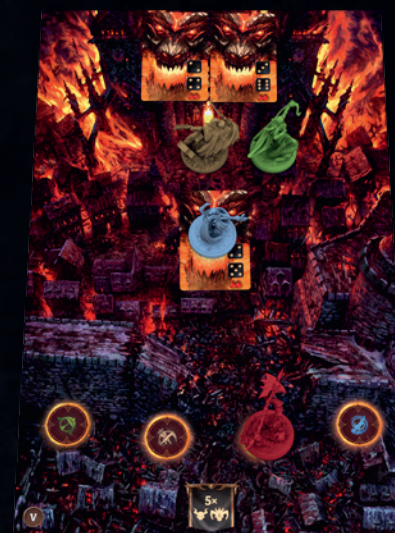
Lege deine Erfolge-Plättchen auf deinen jetzt vermutlich leeren Juwelenvorrat. Drehe sie alle um, um deine Segnungen aufzudecken. Hole tief Luft und bereite dich darauf vor, dem Dämonenlord gegenüberzutreten.

Die Antwort des Dämonenlords

Am Ende der Etappe V erschüttert der Dämonenlord die Stadt Sanctum in ihren Grundfesten.

Jede Dämonenlordkarte hat auf ihrer verdeckten Seite einen Effekt. Deckt eine Karte nach der anderen auf und wickelt ihren Effekt ab. Einige Effekte werden auf Seite 22 genau erklärt. Segnungen, die dir jetzt helfen könnten, darfst du ab sofort nutzen.

Wer sich bei der Kathedrale befindet, ist lediglich von den beiden Karten dort betroffen. Spieler, die dem Aufruf zum Kampf erst später gefolgt sind, sind von allen Karten betroffen, die bereits lagen, als sie dem Aufruf gefolgt sind.

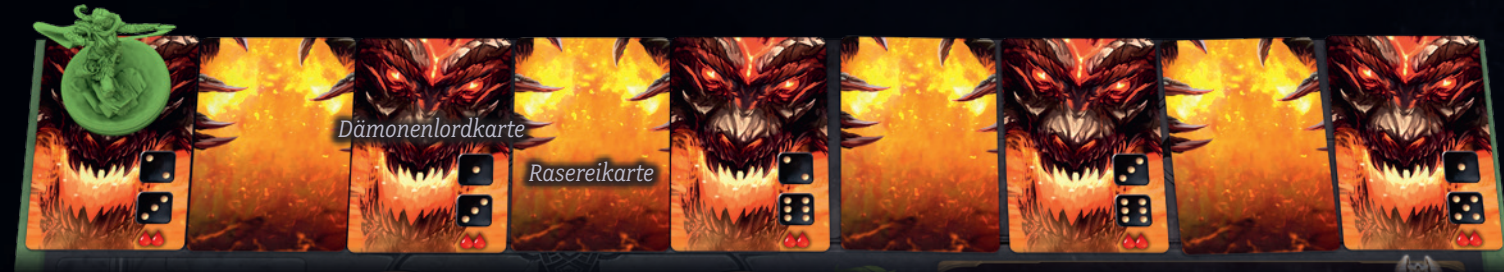


ETAPPE VI — DER DÄMONENLORD

„Oh, dieses klaffende Maul! Diese brennenden, seelenlosen Augen!“

Vorbereitung des Kampftableaus

Mischt das Deck der Rasereikarten. Teilt an jeden Spieler 5 Dämonenlord- und 4 Rasereikarten aus, die ihr wie gezeigt abwechselnd oben auf eure Tableaus (auf Kampftableau und Gegenstandstasche) legt.



Die Karten müssen rein nach Zufall ausgelegt werden und niemand darf ihre Reihenfolge ändern. Niemand darf sich zu diesem Zeitpunkt deren verdeckte Seiten ansehen.

Nach dem Austeilen könnt ihr das Rasereideck beiseitelegen. Ihr werdet es nicht mehr brauchen. Legt euer Wutplättchen dorthin, wo zuvor euer Juwelenvorrat war. Beginnt die finale Schlacht, indem ihr eure jeweilige Figur auf die Karte ganz links auf eurem Kampftableau stellt.

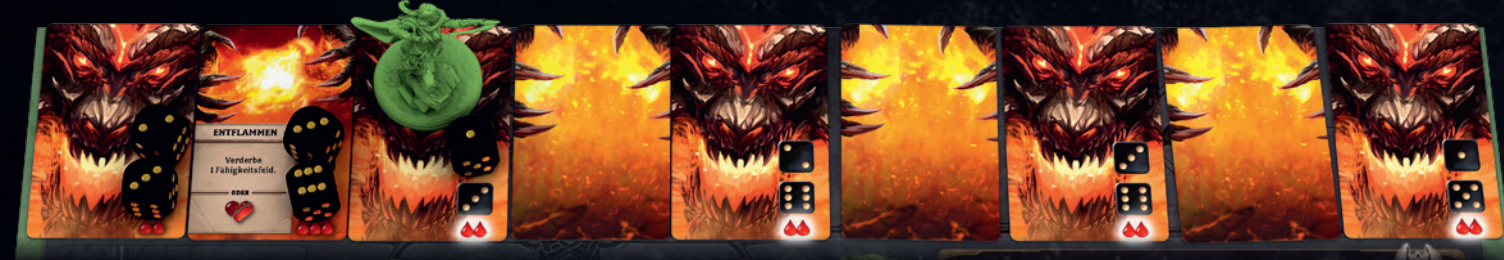
Die finale Schlacht

Die finale Schlacht ist in Runden aufgeteilt. In jeder Runde führt jeder Spieler 1 Kampffaktion aus. (Das solltet ihr gleichzeitig tun.) Rasten ist nicht mehr erlaubt. Zwischen den Runden erleiden alle Spieler den Zorn des Dämonenlords.

Kampf gegen den Dämonenlord

Jede Kampfrunde läuft wie eine normale Aktion Kämpfen ab, mit folgenden Regeländerungen:

- Du darfst Segnungen nutzen. Deren Effekte sind auf Seite 22 beschrieben. Sobald du eine Segnung genutzt hast, drehe sie auf ihre verdeckte Seite.
- Du musst eine Karte nach der anderen bekämpfen. Treffer darfst du nur der Karte zufügen, auf der deine Figur gerade steht.
- Sobald du alle Trefferfelder einer Karte getroffen hast, versetzt du deine Figur auf die nächste Karte. Selbst wenn du keine Würfel mehr übrig hast!
- Wenn du sie auf eine Rasereikarte versetzt, decke die Karte auf. Wickle den Effekt der Karte sofort ab. Er gilt nur für dich. Danach musst du die Karte besiegen, bevor du deine Figur weiterziehst. (Ihr Effekt wird nur einmal ausgelöst, auch wenn du die Karte in dieser Runde nicht besiegst.)
- Zum Blocken von Schaden gilt: es zählt aller Schaden deiner aktuellen Karte und aller Karten, die rechts davon liegen. (Beachte, dass Rasereikarten nur dann Schaden zufügen, wenn sie bereits aufgedeckt wurden.) Karten, die du bereits besiegt hast, fügen keinen Schaden zu.



In dieser Situation sind es 8 Schaden, die auf dich zukommen.

Alles weitere läuft nach den üblichen Regeln ab. Das heißt also:

- Du kannst zu Beginn jeder Runde Tränke nutzen.
- Du kannst vor deinem Schritt Blocken mehreren Karten Treffer zuweisen. (Du musst sie jedoch Karte für Karte zuweisen.)
- Würfel, die du nicht zugewiesen hast, aktivieren deine Wut.
- Nachdem du geblockt hast, ersetzt du deine Würfel durch Treffermarker und nimmst die Würfel zurück. Karten, die du bereits besiegt hast, müssen dich nicht mehr kümmern und Treffer auf Karten, die du noch nicht besiegt hast, bleiben für die folgende(n) Runde(n) bestehen.

Der Dämonenlord brüllt



Sobald jeder 1 Kampf durchgeführt hat, führt der Dämonenlord einen alles erschütternden Angriff aus!

Teilt 2 Dämonenlordkarten in einer Reihe unten auf dem Spielplan Etappe VI aus.

Nacheinander deckt ihr die Karten der Reihe auf und wickelt sie ab. Wenn die Spieler glauben, dass ihre Entscheidungen von denen der anderen Spieler abhängen, spielt ihr in Spielreihenfolge, beginnend bei dem Spieler, der die Mauer durchbrochen hatte. Werft die Karten der Reihe nicht ab.

Nach jeder Runde Kämpfen brüllt der Dämonenlord erneut. In jeder dieser Gebrüll-Phasen teilt ihr 1 Karte weniger als beim letzten Mal aus. In einem normalen Spiel habt ihr also eine Runde Kämpfen, ein Gebrüll aus 2 Karten, eine Runde Kämpfen, ein Gebrüll aus 1 Karte und dann nur noch Kampfunden, bis alle tot oder siegreich sind.



Sieg!

Wenn du alle Karten auf deinem Kampftableau nacheinander besiegen konntest, bist du siegreich. Sollten andere sich noch in der finalen Schlacht befinden, spielen sie weiter, bis sie alle siegreich oder aus dem Spiel sind. Du bist nicht länger im Spiel und Karten haben auf dich keinen Einfluss mehr.

Niederlage!

Es ist aber genauso gut möglich so viele Verletzungen hinnehmen zu müssen, dass dein Charakter stirbt. Damit scheidest du aus dem Spiel aus.

Ende

Alle Spieler kämpfen weiter, bis sie aus dem Spiel sind oder bis sie alle ihre Karten besiegt haben. Dann wird es Zeit, das Ergebnis dieser finalen Schlacht auszuwerten.

Falls alle sterben

Ein fauliger Rauch steigt über dem Schlachtfeld auf. Keine irdische Kreatur hat überlebt, von eurer Vernichtung zu künden. Doch eure Namen leben weiter. Und vielleicht wird eure Geschichte andere inspirieren, euer Ziel zu vollenden – auf dass sie erfolgreicher sein mögen. Ihr konntet den Dämonenlord nicht besiegen, jedoch habt ihr ihn geschwächt.

Falls alle sterben, gewinnt derjenige, der die meisten Karten in der finalen Schlacht besiegen konnte. Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Treffer auf seiner aktuellen Karte hat. Wenn dann noch Gleichstand herrscht, bleibt dieser bestehen.

Falls alle siegreich waren

Als der Dämonenlord zu Boden fällt, lodern die Flammen höher und brennen heller. Ein Wirbelwind aus Glut und Asche fegt durch die Ruinen Sanctums. Doch die Brise fühlt sich kühl an. Die Flammen werden erstickt. Im Himmel über Sanctum teilen sich die schwarzen Wolken und lassen einen einzelnen Sonnenstrahl hindurch, der auf das ehemalige Schlachtfeld scheint und einen Jadesarkophag erleuchtet.

Unter den Spielern, die den Dämonenlord besiegt haben, gewinnt derjenige, dessen Lebensanzeige am höchsten ist. Die Zahl unter deinem Lebensmarker ist dein Punktwert. Bei Gleichständen gewinnt derjenige dieser Spieler, der mehr Erfolge sammeln konnte. Wenn dann noch Gleichstand herrscht, bleibt dieser bestehen. Natürlich hat jeder, der den Dämonenlord besiegen konnte, gesiegt. Der Gewinner war halt nur ein wenig siegreicher.

Schwierigkeitsgrad

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, könnt ihr der ersten Reihe mehr Karten hinzufügen.

Normal: Reihe aus 2 Karten.

Schwer: Reihe aus 3 Karten.

Albtraum: Reihe aus 4 Karten.

Infernalisches: Reihe aus 5 Karten.

Falls ihr die Schwierigkeit auf mehr als Normal setzen wollt, beschließt das gemeinsam vor Spielbeginn.

Finale Kampfkarten



Dämonenlordkarten haben 2 Aufgaben. Auf deinem Tableau sind es die Karten, die du in einem Kampf besiegen musst und der Effekt auf ihrer verdeckt liegenden Seite kommt nicht zum tragen.



Auf dem Spielplan Etappe VI sind sie ein Deck niederschmetternder Angriffe, die der Dämonenlord am Ende der Etappe V und zwischen den Runden in Etappe VI ausführt. Diese Angriffe gelten für alle Spieler.



Rasereikarten werden lediglich auf den Spielertableaus genutzt. Wenn es Zeit ist, diese Karte zu bekämpfen, decke sie auf und wende ihren Effekt sofort an. Der Effekt gilt nur für dich und nur für deinen laufenden Kampf.

ANHANG

Effekte der Dämonenlordkarten

Karteneffekte werden als Auswahl angezeigt: entweder führst du die Strafe aus oder du erleidest die angegebene Zahl Verletzungen. Strafen werden weiter unten erklärt. Wenn du die Strafe nicht ausführen kannst, musst du die Verletzungen hinnehmen.

Verliere 1 Ausdauer. Wirf den Marker aus deinem Vorrat ab. Wenn dein Vorrat leer sein sollte, wirst du verletzt.

Verliere 1 Fokus. Wie oben.

Verliere 1 Segnung. Du musst 1 Segnung als benutzt umdrehen, ihr Effekt verfällt aber.

Verderbe 1 Fähigkeitsfeld. Lege einen Treffermarker auf eins deiner leeren Fähigkeitsfelder. Dieses Feld kann ab jetzt nicht mehr benutzt werden. Der Marker kann durch nichts entfernt werden. Auf einer Fähigkeit mit 2 Feldern darfst du das zweite Feld verderben, auch wenn das erste bereits durch einen Treffermarker als verderbt markiert ist.

Verderbe 1 blaues Fähigkeitsfeld. Alle Verderben-Effekte folgen denselben Regeln wie oben beschrieben. Wenn du kein leeres Fähigkeitsfeld des angegebenen Typs hast, wirst du verletzt.

Wirf in deinem nächsten Kampf 1 Würfel weniger. Diese Strafe gilt nur für 1 Kampf. Lege 1 deiner Würfel beiseite. Deine Wut wird dadurch nicht aktiviert.

Du erhältst 2 Schaden zusätzlich in deinem nächsten Kampf. Das gilt auch dann, wenn du alle Karten besiegt hast. Diesen Schaden kannst du wie üblich blocken.

Verkürze deine Lebensanzeige um 2. Lege Treffermarker auf das Todesfeld deiner Lebensanzeige und das Feld 1. Oder, falls du durch diesen Angriff zum zweiten Mal betroffen sein solltest, lege je 1 Treffermarker auf deine beiden niedrigsten leeren Felder. Deine mögliche Punktzahl wird dadurch nicht verringert, aber du stirbst, sobald dein Lebensmarker ein markiertes Feld erreicht. Solltest du mit positiven Punkten gestorben sein, verlierst du gegen alle Spieler, die überlebt haben, auch dann, wenn sie mit weniger Punkten überlebt haben.

Heile 1 Verletzung. Bewege deinen Lebensmarker um 1 Feld nach oben. Sollte durch ein Wunder dein Marker noch auf Feld 10 liegen, setzt du ihn ein Feld über die 10.

Nimm einen Trank ein. Verliere deine regenerierten Ausdauer/Fokus. Das ist nicht dasselbe wie das Abwerfen eines Tranks. Es erlaubt dir, einen Marker von einem Fähigkeitsfeld abzuwerfen, wodurch du diese Fähigkeit eventuell erneut nutzen kannst. Wenn du keine Tränke hast oder keine Marker, die durch deinen verbleibenden Tränke regeneriert werden können, wirst du verletzt.

Effekte der Rasereikarten

Rasereikarten folgen denselben Regeln wie Dämonenlordkarten, außer, dass ihre Effekte nur auf den Spieler zutreffen, der die Karte gerade bekämpft. Der Effekt einer Rasereikarte wird sofort angewendet, sobald du die Karte davor besiegt hast, auch wenn du in diesem Moment keine Würfel mehr hast.

Verderben und **verlieren** funktionieren auf diesen Karten genauso wie bei den Dämonenlordkarten.

Bezahle für 1 Fähigkeitsfeld. Ignoriere dessen Effekt. Versetze einen Marker von einem deiner Vorräte auf ein leeres, passendes Feld. Du darfst auch ein Feld einer Fähigkeit mit 2 Feldern wählen, auch dann, wenn das andere Feld bereits besetzt ist (mit Ausdauer-, Fokus- oder Treffermarker).

Wirf alle 2er erneut, falls vorhanden. Schau dir alle deine nicht zugewiesenen Würfel an. Alle, auf denen eine 2 zu sehen ist, musst du neu werfen. Fahre mit dem erneuten Werfen so lange fort, bis keine 2er mehr zu sehen sind. Solltest du keine nicht zugewiesenen 2er haben, kannst du diese Strafe trotzdem wählen, um nicht verletzt zu werden. Ja, das ist tatsächlich erlaubt.

Nutze deine Wut ohne Effekt. Wenn deine Wut nicht aktiv ist, wirst du verletzt.

Für diesen Kampf verlierst du 1 noch nicht zugewiesenen Würfel. Der Würfel aktiviert deine Wut nicht. Du erhältst ihn am Ende des Kampfs zurück. Solltest du keine Würfel mehr haben, die nicht zugewiesen sind, wirst du verletzt.

In diesem Kampf dürfen auf diese Karte nur modifizierte Würfel gelegt werden. Wenn du einen Effekt nutzt, um eine 2 in eine 2 zu ändern, zählt das als Würfelmodifikation.

Segnungen

Jede Segnung kann nur einmal genutzt werden. Wenn du eine Segnung nutzt, legst du sie verdeckt ab.



Segnungen, die Ausdauer oder Fokus liefern, können jederzeit in der finalen Schlacht genutzt werden, auch beim Abwickeln eines Karteneffekts. Lege das Plättchen verdeckt ab, um 1 Marker in den angegebenen Vorrat zu legen.



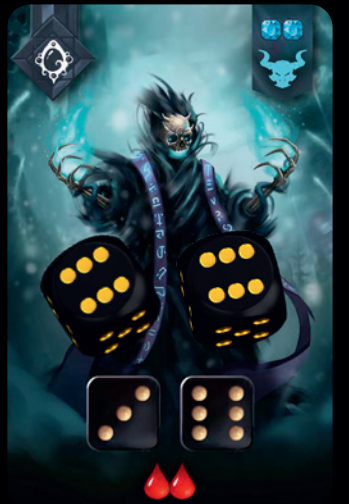
Die anderen Segnungen werden in deinem Schritt Angriff oder Blocken genutzt, mit einem Effekt, der dem der passenden Fähigkeit entspricht. Wenn du den Effekt nutzt, lege das Plättchen verdeckt ab.

Spielzüge zurücknehmen

Sanctum stellt dich vor interessante Aufgabenstellungen. In späteren Etappen kann das sehr komplex werden und es könnte sein, dass du einen bereits als Treffer zugewiesenen Würfel lieber zurücknehmen möchtest, um ihn einem anderen Dämon zuzuweisen. Vielleicht möchtest du auch eine Fähigkeit zurücknehmen, damit du den Würfel und die Fähigkeit auf andere Weise nutzen kannst. Meistens ist so etwas okay.

Natürlich darfst du keine Entscheidungen zurücknehmen, die du gemacht hast, bevor du neue Informationen erhalten hast. Eine vor einem Wurf getroffene Entscheidung darf nicht nach dem Wurf zurückgenommen werden. In der finalen Schlacht darfst du Entscheidungen, die du vor dem Aufdecken der aktuellen Rasereikarte getroffen hast, nicht danach zurücknehmen.

Viele erfahrene Spieler empfehlen, deine Würfel nur im Kopf zu modifizieren und sie zunächst unangetastet zu lassen. Beispielsweise wäre es schlau, eine 6 auf eine 3 zu „drehen“, indem du die 6 einfach unverändert über die Abbildung der 3, die du treffen willst, legst, damit du noch sehen kannst, dass es sich ursprünglich um eine 6 gehandelt hat. Dadurch sind Entscheidungen einfacher zurückzunehmen, was einige Spieler allerdings nicht intuitiv finden, insbesondere wenn die Begabung *Doppelschlag* der Tänzerin zum Einsatz kommt.



Spieltempo

Ihr könnt große Teile des Spiels simultan spielen. Es macht natürlich Spaß, die Kämpfe der anderen Spieler zu beobachten, aber sobald dein rechter Nachbar seinen Schritt blocken beendet hat, solltest du mit deinem Zug beginnen. Es bringt nichts, zu warten, während dieser Spieler mit seinem Begabungsverzeichnis beschäftigt ist. Und wenn ein Spieler eine Aktion Rasten ankündigt, kann das Spiel sofort mit dem nächsten Spieler weitergehen.

Aus Regelsicht überlappen sich Züge jedoch niemals. Also kannst du einem Spieler, der vor dir gerastet hat, keine Ausrüstungsmeisterschaft wegschnappen, nur weil du dein Rasten schneller als er beenden konntest. Und du kannst den Gegenstand nicht gleich ausrüsten, den du durch eine Schatztruhe bekommen hast, die geöffnet wurde, nachdem du dein Rasten angesagt hattest.

Effekte von Dämonenlordkarten können üblicherweise gleichzeitig abgewickelt werden, ebenso wie die Kämpfe der finalen Schlacht.

Wenn du das Spiel neuen Spielern beibringst, lasse sie jede Aktion von Anfang bis Ende beobachten und beobachte auch ihre Aktionen, um zu sehen, ob sie alles verstanden haben. Sobald sie jede Aktion ein- oder zweimal gesehen haben, sind auch sie vermutlich für ein simultanes Spiel bereit.

Ein Spiel von Filip Neduk

Chefentwickler: **Tomáš „Uhlík“ Uhlíř**

Entwicklerteam: **Filip Murmak**
Michal „Elwen“ Štách
Vít Vodička
Michaela „Mín“ Štachová

Grafik-Design: **Filip Murmak**

Art-Director: **Jakub Politzer**

Zusätzliche Illustrationen: **František Sedláček**
Ondřej Hrdina
Jiří Kus
René Roder
Lucas Binda

Künstlerische Beratung: **Dávid Jablonovský**

Original-Spielregeln: **Jason Holt**

Übersetzung ins Deutsche: **Michael Kröhnert**

Unter Mitarbeit von: **Heiko Eller-Bilz, Sabine Machaczek,**
Tim Leuftink, Jan Wegner

Testspieler: Vladimír Bogdanić, Hrvoje Čop, Šadi El Assadi, Ivan Ferenčák, Filip Fučić, Zlatko Grom, Ivan Hamarić, Jurica Hladek, Ena Hrelja, Hrvoje Kordić, Hrvoje Jelčić, Luka Krleža, Tihomir Munda, Marko Salopek, Aleksandar Vještica, Damir Cerčić, Marko Plačko, Joel Zuppa, Matko Romić, Udruga Igranje, Udruga Talus, Gameri Okruglog Stola und alle, die bei Czechgaming, Spieler-Veranstaltungen und dem CGE-Spieltest-Wochenenden geholfen haben, unzählige Versionen zu testen.

Besonderer Dank an: Petr Murmak, weil er die wichtigen Entscheidungen getroffen hat, Vlaada für seine Beratung, Jakub Politzer, František Sedláček, Ondřej Hrdina, Jiří Kus, Lucas Binda und René Roder für das atemberaubende Artwork, Dávid für die Beratung beim Artwork, Vít Vodička für mathematische Schwerstarbeit, Jason Holt dafür, dass er großartig mit Worten umgehen kann, Paul Grogan für seine Hilfe mit den ersten groben Prototypen und all die verrückten Tschechen bei CGE (ihr Leute seid großartig), meine Familie, Freunde und meine Frau Anja für ihre Unterstützung.

Ganz besonderer Dank an: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř, Filip Murmak, Michal „Elwen“ Štách für ihren Kampf gegen die Design-Dämonen, die ihnen im Weg standen und dafür, dass sie den Dämonenlord des Spieldesigns am Ende überwinden konnten. Ihr seid die wahren Helden von Sanctum. Ich bin euch auf ewig dankbar.

Effekte der Fähigkeiten



Drehe 1 Würfel auf die gezeigte Zahl.

+3

Erhöhe 1 Würfel exakt um den gezeigten Wert. (Wenn er dadurch über 6 kommen würde, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen.)

-2

Verringere 1 Würfel exakt um den gezeigten Wert. (Wenn er dadurch unter 1 fallen würde, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen.)

±1

Erhöhe oder verringere 1 Würfel um exakt den angezeigten Wert.

+?

Erhöhe 1 Würfel um 1 oder mehr.

-?

Verringere 1 Würfel um 1 oder mehr.



Blocke 1 Schaden.



Blocke 6 Schaden.

Zusammenfassung Spiel Aufbau

Vergesst nicht, gemeinsam vor Beginn einen Schwierigkeitsgrad festzulegen.

2 Spieler: Nutzt die Spielpläne I, III, V und VI. Göttliche Intervention kommt in Etappe III vor. Lasst in jeder Reihe des Erfolge-Tableaus 1 zufälliges Erfolge-Plättchen weg.

3 Spieler: Nutzt die Spielpläne I, II, IV, V und VI. Göttliche Intervention kommt in Etappe II vor.

4 Spieler: Nutzt alle 6 Spielpläne. Göttliche Intervention kommt in Etappe III vor.

Startboni

	1. Spieler	2. Spieler	3. Spieler	4. Spieler

Unbegrenztes Spielmaterial

Euch sollte das Spielmaterial nie ausgehen, es sei denn, ihr versucht irgend- eine extreme Spielweise, etwa ein Spiel zu viert im Schwierigkeitsgrad Infernalisch.

- Sollten euch die Dämonenlordkarten ausgehen, nehmt ihr alle besie- gen Dämonenlordkarten von euren Kampftableaus und mischt daraus ein neues Deck.
- Solltet ihr in der finalen Schlacht keine Treffermarker mehr haben, könntet ihr einige von den bereits besiegt Karten erneut nutzen. Oder ihr benutzt einfach Münzen.

Zusammenfassung Würfel

- Alle Spieler beginnen mit 2 Würfeln.
- Jeder Spieler erhält 1 zusätzlichen Würfel, sobald er erstmals einen Gegenstand ausrüstet.
- Alle Spieler erhalten 1 zusätzlichen Würfel, wenn ein Spieler sich auf das Feld göttliche Intervention bewegt hat. (Im Spiel zu zweit oder zu viert kommt dieses Feld in Etappe III. Im Spiel zu dritt kommt das Feld in Etappe II.)
- Alle Spieler erhalten 1 Würfel, sobald jemand als erster bei den Mauern Sanctums ankommt (in Etappe V).
- Jeder Spieler hat eine Begabung, die ihm für den Kampf 1 zusätzlichen Würfel bietet.

Zur Erinnerung

- Du aktivierst deine Wut, wenn du deinen Schritt Angriff mit mindes- tens 1 nicht zugewiesenen Würfel sowie mindestens 1 unbesiegten Karte auf deinem Kampftableau beendest.
- Drehe eine besiegte Dämonenkarte erst um, wenn du für alle ihre Level Juwelen bewegt hast.
- Wenn du Level aufsteigst, versetzt du ein Juwel nach dem anderen.
- Nehmt euch die Gegenstände, die ihr durch Schatztruhen erhaltet, in der Reihenfolge eurer Figuren, nicht in Spielreihenfolge.

Versteckte Information

Einige Spieler fragen, ob sie sich die Rückseiten der Dämonenkarten an- sehen dürfen. Die Antwort lautet nein. Sie sollten eine Überraschung sein. Wenn du das Spiel so häufig gespielt hast, dass du bereits weißt, welcher Dämon welchen Gegenstand einbringt, ist das zwar gut für dich, aber trotzdem darf nicht nachgeschaut werden.

Weißer Juwelen

Auffleveln: Weiße Juwelen können anstelle von roten, grünen und blauen Juwelen bewegt werden, wenn du Level erhältst.

Gegenstände ausrüsten: Weiße Juwelen passen zu beliebigen Juwelen- symbolen auf Gegenständen.

Juwelenmeisterschaft: Weiße Juwelen zählen nicht.

Begabungen: Weiße Juwelen sind keine roten, grünen oder blauen Juwelen.