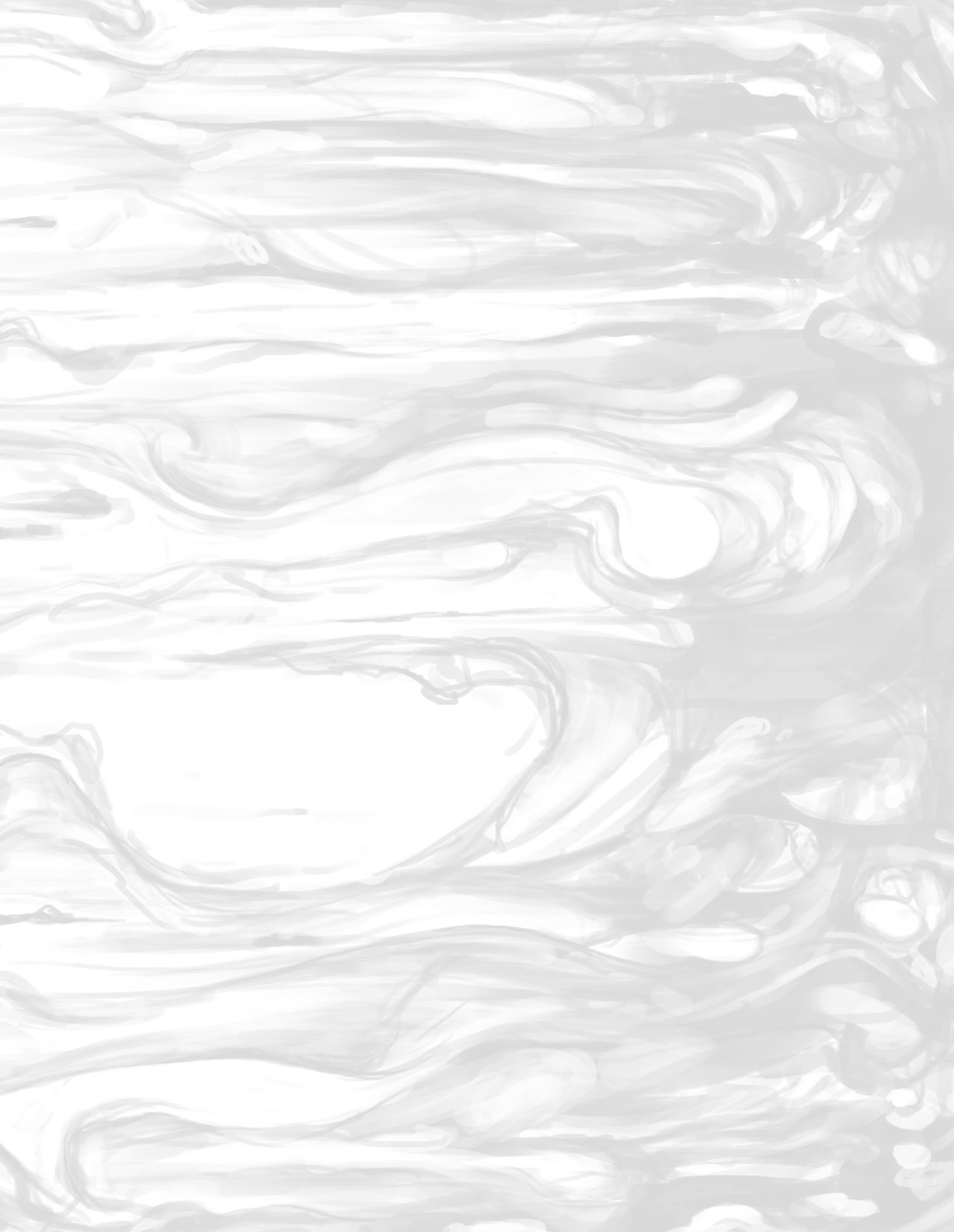


# DARK DOMAINS



# 1.0 Einführung

---

Die Stadt Harrows erhebt sich aus dem Meer in einer weiten Ebene am südlichen Ufer des Halvon Sana. Harrows ist zwar weniger als ein Jahrhundert alt, hat sich aber zu einem aufstrebenden Akteur im globalen Handel entwickelt. Der Chef der Torin Company und neue Gouverneur von Harrows, Alexander Torin, hat dazu aufgerufen, dass sich Führer in das Herz der Halvon Sana ausbreiten, um das Land zu zähmen, indem sie neue Städte und Gemeinden bauen, die Harrows treu ergeben sind. Eine massive Migration hat begonnen, als diejenigen mit Reichtum und Macht, diejenigen mit dem Wunsch anleiten, erneut in die Wildnis des ländlichen Raums zu starten, um den Erfolg von Harrows zu kopieren und den winzigen Stadtstaat zu einem mächtigen Imperium auszubauen.

Die meisten Gönner sind aufrichtig und möchten das Erbe von Harrows nur fortsetzen, indem sie blühende Dörfer, Tempel für die Götter des Lichts und Türme bauen, um den verantwortungsvollen Umgang mit Magie zu lehren. Aber andere Meister sehen die Dinge anders. Einige von ihnen wollen Macht um der Macht willen. Andere wollen eine alte und abscheuliche Religion verbreiten. Und andere wollen nur zusehen, wie die Welt brennt. Ihr alle sucht die Gunst des alten Nekromanten und sein Versprechen des ewigen Untodes.

Um die Männer und Frauen, die diesen korrupten Führern in die Wildnis folgen, zu besänftigen, müssen sie zuerst eine blühende Domäne errichten, aber mit einem Unterton der Verzweiflung, der langsam Wurzeln schlagen wird, bis die Menschen irgendwann, ohne es zu wissen, in eine Flut geraten der Bosheit und des Grauens. Einige können ihre Absichten frühzeitig offenbaren und ihre Bevölkerung einfach von Anfang an einschalten. Andere können heimlich Trolle, Orks und Drachen einladen, ihre Wildnis zu durchstreifen und der Hilflosen nachzujagen, die ihnen folgten.

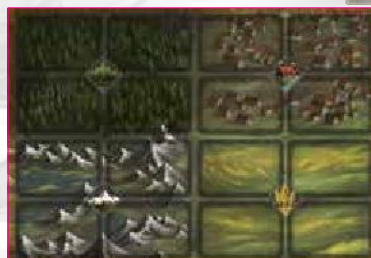
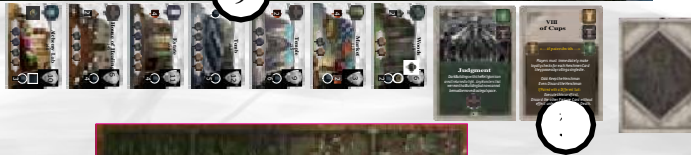
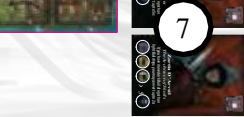
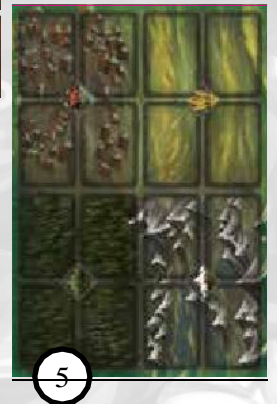
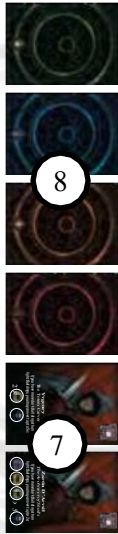
Aber Vorsicht! Die Torin Company ist weithin bekannt für die mutigen Abenteurer, aus denen sich ihre Reihen zusammensetzen. Ihre Verderbtheit und Ihr Entsetzen werden den Mitgliedern des legendären Unternehmens bekannt, wenn sie sich an Orten wie der Taverne des Grünen Einhorns und des Gelben Schwans treffen. Schließlich werden sie kommen, um dem Bösen ein Ende zu bereiten und seine Verstecke zu zerstören.

Kannst du in der Dunkelheit gedeihen oder wirst du dem Licht erliegen?

Dark Domains ist ein wettbewerbsfähiges Spiel, in dem 2-5 Spieler versuchen, die meisten Gunstpunkte des Nekromanten zu sammeln, der im Spiel als böse oder Schädelfiguren dargestellt wird. Die Spieler haben das Ziel, diese bösen Spielsteine durch das Spiel mit Gebäuden, Monstern, Zaubersprüchen und Handlangern zu sammeln. Um diese Spielmarken zu erhalten, müssen die Spieler Wohlstand erlangen und Ressourcen kaufen, aber seien Sie gewarnt, denn der Nekromant kümmert sich nicht um Gold oder Schmuck. Nur die Dunkelheit deines Herzens gewinnt seine Gunst.

## 2.0 Komponenten

- 1 Spielbrett
- 1 Regelheft
- 5 Domain Boards
- 1 Phasen-Marker
- 1 Startspieler Token mit Basis
- 27 Diener (Diener) (5 pro Spieler + 2 zusätzlich)
- 62 Glückskarten (Fortune)
- 48 Abenteuerkarten (Adventure)
- 40 Handlangerkarten (Henchmen)
- 94 Gebäudekarten (Buildings)
- 156 Fluchkarten (Spell Cards)
- 10 Masters of the Domain (5 Cards)
- 68 Monster Tokens
- 30 Konditions Tokens
- 92 Elemente Tokens (Earth, Wind, Fire, Water)
- 55 Münzen
- 65 Evil Tokens
- 116 Ressourcen Tokens (Stone, Metal, Wood, Workers)
- 8 Polyhedral Würfel (6, 8, 10, 12-seitig)



## 3.0 Setup

---

1. Auslegen des Spielbretts
2. Platziere den Phasen Tracker auf dem Board in den "Fortune" Platz.
3. Teile die Fortune Cards in 3 Decks, anhand des Spielfeld-Icons auf der rechten Seite der Karte; das Masquerade Deck, das Revelation Deck (Offenbarung), und das Decay Deck (Zerfall). Lege die speziellen Karten „World and Death“ beiseite. Mische die 3 Decks durch.



- Zähle 4 Karten vom Decay Deck ab und mische die „Death Card“ hinein. Platziere diese 5 Karten verdeckt als Zugstapel.



- Zähle 4 Karten vom Revelation Deck ab und mische die „The World“ Karte hinein. Platziere diese 5 Karten verdeckt auf das Decay Deck.



- Zähle 5 Karten vom Masquerade Deck ab und platziere sie auf dem Revelation/Decay Deck. Mische dieses Deck **NICHT!**

4. [OPTIONALE VARIANTE] Jeder Spieler zieht eine zufällige "Master of the Domain" Karte. Wenn es einen Vorteil für deinen Master vor dem Spiel gibt, nimm ihn jetzt.
5. Jeder Spieler nimmt ein Domain Board, 4 Diener in seiner Spielerfarbe, und 8 Münzen. Nimm den 5. Diener jedes Spielers momentan beiseite.
6. Ziehe 4 Abenteurer oben vom Adventurer Deck und platziere sie auf der Green Unicorn Taverne, gefolgt von 4 weiteren auf den Yellow Swan Taverne Slots. Lege die erste gezogene Karte in den "Leader" Platz und die zweit gezogene in die Box rechts vom Leader. Als erstes immer die Green Unicorn Taverne auffüllen, dann die Yellow Swan Taverne.
7. Mische das (Handlanger) Henchmen Deck und ziehe von oben, platziere 2 aufgedeckt beim "Inn" gefolgt von 2 verdeckten bei „Far Lands“.
8. Mische jedes Spell Deck nach Typ (Attack, Defense, Control, and Production). Lege die Decks an die 4 Spell Deck Spots.
9. Mische alle Gebäude in ein Deck mit der hellen Seite nach oben. Ziehe 7 Gebäude vom Deck und fülle das Architects' Guild Feld, mit der hellen Seite nach oben auf. Die oberste Karte des Building Decks ist sichtbar für alle Spieler.
10. Lege alle Ressourcen, Elemente, Münzen, Tokens, und Evil neben das Spielbrett.
11. Mische die Monster Token verdeckt als Stapel. Setze 6 aufgedeckt in den "Nik'tmarg" Platz. Behalte die anderen verdeckt neben dem Board als Nik'tmarg Zugstapel.
12. Bestimme den Startspieler. Dieser Spieler erhält den Startspieler-Token.
13. Setze den "Foreign Mercenary" Token (ausländische Söldner) an seinen Platz an den Docks. Lege die anderen Monsters mit einem gelben Banner (Tarpa, Elf Mercenaries und White Mask Gnolls) beiseite und nicht in den Monster Stapel.
14. Setze den White Courtesan Diener und den Courtesan Control Token auf den Royal Court Platz.
15. In Spielerreihenfolge, zieht jeder Spieler 3 Zaubersprüche von Spell Decks seiner Wahl. Dann nimmt jeder Spieler 2 Elemente. Diese Elemente können gleich oder verschieden sein.

## 4.0 Spielreihenfolge

Jeder Spielzug wird in der Reihenfolge des Phasenverfolgers gespielt, in der er von der Glücksphase bis zum Ende des Spielzugs weitergeht. Das Spiel wird so oft fortgesetzt, bis die Karte „Tod“ aus dem Fortune-Deck gezogen wurde. An diesem Punkt wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt und das Spiel endet mit dem Abschluss der nächsten Phase zum Ende der Runde.

Eine Runde besteht aus dem Abschluss aller 8 Phasen unten. Das Spiel sollte zwischen 6 und 8 Runden dauern.

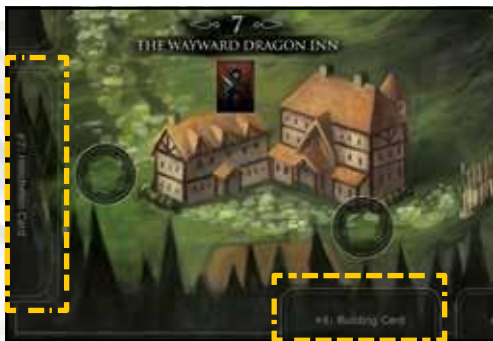
Die Phasen sind in der Reihenfolge:

- Fortune (Glückskarten)
- Preparation (Vorbereitung)
- Minion (Diener)
- Resolution (Auflösung)
- Foreman (Gebäude bauen)
- Adventure (Abenteurer)
- Production
- End of Turn

## 5.0 Key Concepts

### 5.1 City Board

Die Stadttafel zeigt die Stadt Harrows. Die Stadt besteht aus 17 verschiedenen Orten, von denen viele über mehrere Aktionsbereiche verfügen. Wenn hier in der Diener Phase Diener platziert werden, werden sie auf ein Aktionsfeld gelegt. Dies reserviert diese Aktion nur für diese Diener. Während der Auflösungsphase werden diese Aktionen in der spezifischen Reihenfolge ausgeführt, die durch den Pfad von der niedrigsten zur höchsten Zahl angegeben wird.



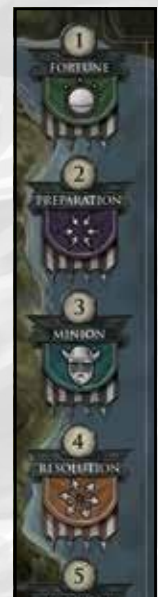
*Henchmen und Building Card Felder*



*Zwei Aktionsfelder bei der Library of the Shadin Council*

Es sind Flächen markiert an denen Kartendecks, Markers, Mercenaries, Monster, und Buildings platziert werden. Diese werden während des Setup gelegt und in der „End of Turn“-Phase, in der viele Standorte an ihre Aktionsphase gebunden sind.

Die Stadtverwaltung hält auch den Phasen-Tracker. Bewegen Sie den Verfolgungsmarker im Verlauf der Runde und nach Abschluss jeder Phase entlang der Strecke, beginnend oben und weiter unten (Ende der Runde). Überprüfen Sie jedes Mal, wenn eine neue Phase eingegeben wird, die spezifischen Regeln für diese Phase und schließen Sie diese Phase vollständig ab, bevor Sie mit der nächsten Phase fortfahren.



## 5.2 Domain Boards

Jeder Spieler erhält ein Domain Board, das seine Domain repräsentiert. Jeder Spieler darf nur Gebäude, Diener, Monster oder Spielsteine auf sein eigenes Brett legen, sofern auf einer Karte nicht anders angegeben.



### Area

Jedes Gebiet auf einem Gebietsbrett besteht aus den 4 verschiedenen Geländetypen, die jeder Spieler besitzt: Wald, Stadt, Ebene und Gebirge. Jedes Gebiet hat 4 Felder, auf die ein Spieler verschiedene Spielsteine und Gebäude legen kann.

### Space

Ein Feld ist ein einzelnes Rechteck auf dem Domänenbrett eines Spielers, das 1 Gebäudekarte sowie verschiedene Monster und Spielmarken enthalten kann

Raum, Raum und Raum: Dunkle Domänen verwenden drei Arten von Räumen. Felder in Ihrer Domain, Aktionsfelder zum Platzieren von Dienern in Harrows und Felder zum Platzieren verschiedener Token und Karten auf und um das Brett. Aufgrund der allgegenwärtigen Verwendung in den Regeln, der Klarheit der Konzepte und unseres Wunsches, sie nicht beim Editieren durcheinander zu bringen, haben wir die Verwendungen im Spiel gelassen. Ich denke, es ist sehr klar, über welche Art von Raum wir zu verschiedenen Zeiten sprechen.

### Playing Area

Alle von einem Spieler gesammelten Ressourcen werden in seinem Spielbereich abgelegt. Alle diese Spielsteine, die sich in einem nicht genutzten Bereich eines Spielers befinden, gelten als gespeichert. Die Spieler müssen alle im Spiel verwendeten Gegenstände in ihrem Spielfeld oder ihrer Hand behalten.

### 5.3 Coins, Resources, Evil, and Elements

Diese Spielmarken werden von allen Spielern verwendet und sollten in der Nähe des Spielfelds aufbewahrt werden. Wenn ein Spielstein ausgegeben oder verwendet wird, wird er für die spätere Verwendung im Spiel in diesen Vorrat zurückgelegt.



Münzen und Böses sollen halb verborgenes Wissen sein. Während diese Gegenstände niemals versteckt werden dürfen, muss ihr voller Wert nicht aufgedeckt werden. Die Spieler können sie auf Stapel oder Stapel legen, um die Summe zu verschleiern, falls dies gewünscht wird. Kein Spieler muss bis zum Ende der Spielwertung seinen vollen Wert dieser Gegenstände preisgeben.



Ressourcen und Elemente sind allgemein bekannt und müssen auf Anfrage offen gelegt werden. Am Ende jeder Phase am Ende des Zuges darf kein Spieler mehr als 10 der Gegenstände haben, wobei der Überschuss in den Vorrat zurückgelegt wird.



Das Böse repräsentiert den Abstieg eines Spielers in das Böse und Chaos. Das Böse entspricht den Siegpunkten am Ende des Spiels.

Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, gilt das Verwerfen, Bezahlen und Ausgeben von Gegenständen als Transaktion mit dem Spielangebot. Die Interaktion mit einem Spieler erfordert einen bestimmten Zauberspruch oder Handlinger und bestimmte Anweisungen.



Dark Domains bietet auch eine Reihe von Bedingungsmarken, die enthalten sind, um das Spielen zu vereinfachen und das Erinnern an die Auswirkungen bestimmter Zauber und Glückskarten zu erleichtern.

Temporäre Spielmarken, wie die Spielmarke "Nicht verfügbar", werden in der Phase "Ende der Runde" in jeder Runde aus dem Spiel entfernt.

Permanente Spielmarken werden direkt auf dem Gebäude, dem Monster, dem Abenteurer oder dem Space platziert und bleiben im Spiel, solange der Host (Wirt) im Spiel ist. Wenn der Host entfernt oder verworfen wird, wird der Token ebenfalls in den Lagerbestand zurückgebracht, sofern nicht anders angegeben.



## 5.4 Monster Tokens

Jeder Monster Token hat Nummern und Icons darauf, die zu verschiedenen Funktionen gehören.



Die Bonusleiste zeigt an, dass der Gargoyle mit +2 zu seiner Stärke verteidigt, wenn er auf ein Feld im Stadtgebiet gelegt wird.



Das Feuerelement kostet 6 Münzen zum Ausleihen und erzeugt in der Produktionsphase einen Feuermarker pro Spielzug.



Der Spectre hat einen Rang von 136 und produziert in der Produktionsphase ein Böses.



Die gelbe Namensleiste zeigt an, dass dieses Monster mit anderen Monstern gestapelt und auf leichte Gebäude gelegt werden kann.



Der Drache hat eine natürliche Verteidigung von 18, aber der Bonusbalken zeigt an, dass jedes Element ausgegeben werden kann, um einen zusätzlichen 1W8 zu würfeln.

### Farbe der Namensleiste

Schwarz = Monster ist vom Nik'tmarg. Monster dieses Typs können nicht übereinander gestapelt werden.

Gelb = Monster stammt von einer Handlanger-Karte oder den Docks und kann mit anderen Monstern und / oder auf einem leichten Gebäude gestapelt werden.

### Monster-Rangliste

Dies ist die Gesamtrangliste des Spielers und bestimmt, welcher Spielertyp am wahrscheinlichsten von einem Abenteurer mit dem Symbol "Spielertyp" angegriffen wird. Je höher der Wert, desto wahrscheinlicher ist es, die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich zu ziehen.

### Kosten

Die Kosten für das Monster beim Kauf. Monster ohne Münzwert dürfen niemals gekauft werden.

### Verteidigungswert

Dies ist die Fähigkeit von Monster, Angriffen zu widerstehen und sie zu überleben. Befindet sich das Monster alleine in einem Space, ist dies sein Gesamtwert. Wenn es mit einem Gebäude gestapelt ist, addieren Sie die Gebäudekartenverteidigung zu diesem Wert, um den Gesamtwert des Feldes zu bestimmen.

### Produktions-Icon

Während der Produktionsphase wird der in der linken unteren Ecke des Tokens angegebene Gegenstand von den Spielern in einer Domäne hergestellt. Einige Monster produzieren nichts.

### Bonus Bar

Unter dem Namen eines Spielers kann eine Bonusfähigkeit stehen. Dies hängt ab von:

- Die Ausgabe der angegebenen Ressource.
- Die Anforderung, dass die Kreatur in einem bestimmten Geländetyp des Gebiets platziert werden muss.

Ressourcen erfordernde Fähigkeiten sind temporär und müssen jedes Mal eingesetzt werden, wenn der Verteidigungswert eines Spielers gestärkt werden soll. Wenn Sie eine Ressource für den Bonus bezahlen müssen, kann dieser Bonus mehrmals pro Spielzug, Abenteurer oder Kampf aktiviert werden.

Beispiel: Carlas Drache befindet sich auf einem Gebäude, das von Abenteurern angegriffen wird. Sie rollen und überwinden die kombinierte Verteidigung von Drache und Gebäude. Carla gibt ein Feuerelement aus und würfelt mit einem achteckigen Würfel (d8). Die Abenteurer haben immer noch den höheren Wert. Carla gibt ein weiteres Element aus, diesmal ein Wasser, und würfelt den W8 erneut. Jetzt ist die Gesamtzahl des Verteidigers höher als die der Abenteurer. Carla ist siegreich, behält ihr Gebäude und ihren Drachen und erhält 3 Evil für ihre erfolgreiche Verteidigung.

## 5.5 Current TurnOrder

Wenn es zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel erforderlich ist, die aktuelle Zugreihenfolge zu ermitteln, wird der Spieler, der den ersten Spieler-Token besitzt, als erster betrachtet, wobei sich die verbleibende Reihenfolge im Uhrzeigersinn um den Tisch bewegt. Dies kann sich an bestimmten Punkten während eines Spielzugs ändern, da sich der erste Spielstein von Spieler zu Spieler bewegen kann.

## 5.6 Remove, Replace, and Discard

- „Entfernen“ bedeutet, dass ein Objekt aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt wird. Dieser Gegenstand kann im aktuellen Spiel nicht mehr verwendet werden.
- Ersetzen ist ein Begriff, der für die abenteuerlustige Gruppe spezifisch ist. Jedes Mal, wenn ein Abenteurer „ersetzt“ wird, wird er aus der entsprechenden Taverne entfernt und verworfen. Alle anderen Abenteurer werden um ein Feld nach links verschoben (in Richtung Führung), und ein neuer Abenteurer wird gezogen und an die Position ganz rechts in dieser Taverne gesetzt.
- Legen Sie die Karte bei jedem Abwurf offen auf den Ablagestapel ihres Decks. Alle Abwürfe müssen aufgedeckt werden, wenn sie abgelegt werden, aber niemand darf durch einen Ablagestapel schauen, nachdem Karten abgelegt wurden.

## 5.7 The Dice (Würfel)

Dark Domains verwendet einige ungewöhnliche Würfel mit einer eigenen Terminologie. Auf dem 10-seitigen Würfel gibt es eine „0“, es sollte gelesen werden, als ob es eine „10“ und keine Null wäre. Die Kurzschreibweise für jeden Würfel lautet wie folgt:

d6= 6 seitig

d8= 8 seitig

d10= 10 seitig

d12= 12 seitig



Die Zahl steht vor dem "d" und gibt an, wie oft der Würfel gewürfelt wurde. Ein 3d6 bedeutet also, 3 Mal einen 6-seitigen Würfel zu werfen und diese Würfe zu addieren. Ein 1d8 bedeutet, dass der 8-seitige Würfel 1 Mal gewürfelt wird.

## 5.8 Stored (Eingelagert)

Alle Münzen, Ressourcen und Elemente im Spielbereich eines Spielers gelten als eingelagert. Immer wenn sich etwas auf gelagerte Objekte auswirkt, können diese Objekte als Ziel ausgewählt werden. Handlanger und Zauber werden niemals eingelagert.

Zaubersprüche können zur richtigen Zeit aufbewahrt und verwendet werden und es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Zaubersprüche, die du ansammeln kannst. Es sind nur Elemente, Münzen und Ressourcen, die dieses Label erhalten. Insbesondere gibt es viele Fortune Cards und zukünftige Erweiterungskomponenten, die sich mit eingelagerten Gegenständen befassen.

## 6.0 Die Phasen

### 6.1 Fortune Phase

Decke die nächsten 2 Karten vom Fortune Deck auf. Platziere die erste Karte in die Box linker Hand markiert als „#1: Fortune Card“ und die zweite Karte in die Box rechter Hand #1. Wenn eine der Karten „Death“ ist, lege die andere ab und befolge „, Death“. Andernfalls, löse die Karten in Zugfolge auf.

*Übereinstimmende Karten (Cups, Pentacles, Swords o. Zauberstäbe) haben 2 mögliche Effekte:*

Wenn das Symbol der Karte mit dem Symbol der anderen Karte übereinstimmt oder mit einer Arcana-Karte gekoppelt ist, lesen Sie den oberen Textabschnitt und lösen Sie ihn auf.

Wenn die beiden Karten unterschiedliche Symbole haben, lesen Sie den unteren Text jeder Karte und lösen Sie ihn auf.

Arcana-Karten haben nur eine Box, unabhängig davon, womit sie übereinstimmen. Beheben Sie die Konsequenzen jeder Karte, bevor Sie zur nächsten Spielphase übergehen.



### 6.2 Preparation Phase

Einige Gebäude, Flüche oder Handlanger erlauben dem Spieler eine Aktion in der Vorbereitungsphase. Wenn mehrere Spieler diese Aktion ausführen wollen, geschieht dies in Spielerfolge.

### 6.3 Diener Phase

Die Spieler platzieren abwechselnd, in Zugreihenfolge, ihre Diener. Diener dürfen auf jedes freie „Aktionsfeld“ auf dem City Board gelegt werden. Ein Diener darf auch auf ein helles Gebäude in der Domain des Spielers gelegt werden. Diese Gebäudekarten werden auf dunkel gedreht bevor das City Board abgehandelt wurde. Es ist möglich, dass einige Spieler mehr Diener haben als andere. Setzen Sie die Phase fort, bis alle Diener platziert sind, und überspringen Sie diejenigen, die in der aktuellen Runde keine Diener mehr sind.

Die Standardanzahl der zu platzierenden Diener ist 4. Einige Glückskarten reduzieren diese Anzahl auf 3 oder auf 5 erhöhen. Ein Spieler, der die Diener der Kurtisane (weiß) kontrolliert, hat einen zusätzlichen Diener und der Spieler mit „Benoit Hogue“ kann zahlen, um ihn in diesem Zug zu benutzen.

#### 6.3.1 Minion Control

Jeder Diener wird von dem Spieler kontrolliert, dessen Spielerfarbe mit dem Diener übereinstimmt.

### 6.4 Resolution Phase

Diener werden in einer strengen Reihenfolge aufgelöst. Sie sind niemals verpflichtet, die Aktion auszuführen, die mit dem Aktionsfeld verknüpft ist, auf dem Sie Ihren Diener platziert haben. Sie können sich dafür entscheiden, die Aktion nicht abzuschließen, und Ihren Diener einfach vom Brett entfernen, ohne dass dies Auswirkungen hat. Wenn ein Diener abgehandelt ist, wird er zur Verwendung in späteren Zügen in deinen Spielbereich zurückgelegt. Die Reihenfolge der Auflösung ist wie folgt:

#### 6.4.0 In den Domains

Jeder Diener, der auf ein helles Gebäude in Ihrer Domain gelegt wird, wird dieses Gebäude auf die dunkle Seite drehen. Alle Diener, die in der Domain eines Spielers platziert sind, werden zuerst aufgelöst, bevor sie an die Stadtverwaltung gehen. Ein Spieler darf nur einen Diener in seiner eigenen Domain platzieren. Du darfst keinen Diener in die Domain eines anderen Spielers setzen.



### 6.4.1 The Seer

Schauen Sie sich die obersten 3 Karten des Fortune Decks an (nehmen Sie sie nicht). Dieser Spieler darf den anderen Spielern die Karten nicht zeigen, kann aber die kommenden Ereignisse abändern. Nach dem Anschauen legt dieser Spieler die Karten in beliebiger Reihenfolge verdeckt auf den Stapel zurück.



### 6.4.2 The Business District

Nimm 2 Münzen. Gilt für alle gleichen Felder.

### 6.4.3 Temple of the Black Kult

Nimm 2 Evil. Gilt für alle gleichen Felder.

### 6.4.4 and 6.4.5 Der Assassine und Street Thug

Diese 2 Räume erfüllen die gleiche Aufgabe, der Unterschied ist die Qualität der Aktion. Der Spieler, der das Ziel in einem der beiden Felder auflöst, kann ein Ziel wie folgt eliminieren (oder möglicherweise eliminieren):



- Wenn sie dem Assassinen 12 Münzen bezahlen, haben sie garantiert Erfolg. Sie können bei dieser Transaktion 1 Evil gegen 2 Münzen so oft ersetzen, wie Sie möchten. Zum Beispiel kannst du dem Assassinen 8 Münzen und 2 Evil bezahlen.
- Wenn Sie dem Straßenschläger 2 Münzen bezahlen, müssen Sie 1W6 würfeln, und wenn Sie 1-2 würfeln, ist die Aktion erfolgreich. Wenn Sie eine 3-6 würfeln, schlägt die Aktion ohne Wirkung fehl.



### Das Ziel für das Attentat bestimmt den Effekt:

**Abenteurer:** Entferne einen Abenteurer in einer der Tavernen, einschließlich des Anführers. Sofort ersetzen (siehe Regel 5.6).

**Handlanger:** Entferne eine Handlanger-Karte, die von einem Spieler kontrolliert wird, entweder im Gasthaus oder in den fernen Ländern. Noch nicht nachfüllen.

**Diener:** Entferne einen Diener aus dem Aktionsfeld, das er einnimmt. Der Spieler, der den Diener kontrolliert, kann ihn dann auf ein anderes freies Aktionsfeld legen, das noch nicht aufgelöst wurde (höhere Zahl als der Assassine oder Street Thug). Da die Gilde der Bauherren im Wesentlichen über unbegrenzte Räume verfügt, kann ein aus der Gilde der Bauherren entfernter Diener wieder in die Gilde der Bauherren aufgenommen werden und ist in diesem Sinne immun gegen Attentate.



### 6.4.6 The Architects' Guild

Nimm die Gebäudekarte, die dem Aktionsfeld zugeordnet ist. Diese Karten werden in deinen Spielbereich gelegt und können erst später im Zug oder später im Spiel gebaut werden (siehe Foreman-Phase, 6.5). Ein Spieler muss niemals eine Gebäudekarte bauen, die er besitzt, und kann sie auf unbestimmte Zeit behalten.



### 6.4.7 Der Wayward Dragon Inn

Nehmen Sie die Handlanger-Karte, die sich in der zugehörigen Box befindet.

Lege den Handlanger offen in deinen Spielbereich. Sie können ihn verwenden, sobald die entsprechende Phase eingegeben ist.



### 6.4.8 Builders' Guild

Der Raum für die Gilde der Bauherren ist absichtlich zu groß. Es wird angenommen, dass dieses Feld eine unendliche Anzahl von Feldern und eine beliebige Anzahl von Dienern von einer beliebigen Anzahl von Spielern aufweist, die dieses

Feld und jeden Diener besetzen dürfen kann beliebig viele Ressourcen erwerben. Alle Spieler können gleichzeitig kaufen. Die Anzahl der verfügbaren Ressourcen ist unbegrenzt. Wenn der Vorrat zur Neige geht, verwenden Sie gegebenenfalls einen Ersatz.

In der Baugilde erhältliche Gegenstände sind:

- 1 Metall kostet 2 Münzen
- 1 Stein kostet 1 Münze
- 2 Holz kosten 1 Münze
- 2 Arbeiter dürfen für 1 Münze angeheuert werden



Alle gekauften Ressourcen und angeheuerten Arbeiter befinden sich in Ihrem Spielbereich und nicht auf Ihrem Domain Board. Diese Gegenstände gelten als eingelagert.

### 6.4.9 Towers of the Elements

Nehmt 2 Elemente, die dem Aktionsbereich entsprechen auf dem ihr steht und platziert sie in eurem Spielbereich.



### 6.4.10 Library of the Shadin Council

Ziehe 3 Zauberkarten von dem Deck oder den Decks deiner Wahl. Wählen Sie einen beliebigen Zaubertyp, einen Typ oder eine beliebige Kombination von Typen mit bis zu 3 Zaubersprüchen. Wenn sich nicht genügend Zauber in einem Stapel befinden, mische die abgeworfenen Zauber, um einen neuen Ziehstapel zu erstellen. Wenn es keine zu mischenden Abwürfe gibt, kann dieser Zaubertyp nicht gewählt werden. Beide Aktionsbereiche haben den gleichen Effekt.



### 6.4.11 und 12 Die Tavernen

Ersetzen Sie alle Mitglieder der Abenteurer-Gruppe, die mit der jeweiligen Taverne verbunden sind, mit Ausnahme des aktuellen Anführers. Jeder Abenteurer, der auf diese Weise vom Spielbrett genommen wird, wird auf den Ablagestapel neben dem Spielbrett gelegt und sofort gemäß Regel 5.6 ersetzt.



### 6.4.13 Die Docks

Nimm den „ausländischen Söldner“-Marker und behalte ihn bis zum Ende der Zugphase. Lege den Marker auf ein Feld in deiner Domain, das eine Gebäudekarte enthält. Die Karte kann hell oder dunkel sein. Der Raum kann Monster enthalten.

Wenn das Gebäude mit dem ausländischen Söldner angegriffen wird, wird es verteidigt, indem eine W10 gewürfelt und dieser Wert zur Verteidigung des Feldes hinzugefügt wird. Bei mehrmaliger Verteidigung würfeln die Söldner jedes Mal mit einem Würfel.

Während der nächsten Phase am Ende des Zuges lege den „Foreign Mercenary“-Token zurück auf die Docks.



### 6.4.14 The Far Lands

Nimm die verdeckte Handlanger-Karte in Besitz, die mit diesem Aktionsfeld verbunden ist. Dieser Handlanger wird offen in den Spielbereich des kontrollierenden Spielers gelegt und ist einsatzbereit, wenn die entsprechende Phase betreten wird.

### 6.4.15 Der Nik'tmarg (Necromanten-Markt)

Bezahle die auf dem Monstermarker angegebenen Münzen, um das Monster zu erhalten. Wenn du die Kreatur nicht kaufen kannst oder willst, entferne deinen Diener ohne Wirkung.

Alle genommenen Monster müssen entweder auf ein leeres dunkles Gebäude oder ein leeres Feld in deiner Domain gelegt werden.

### 6.4.16 Harrows Town Council

Nimm sofort den Spielstein für den ersten Spieler und 2 Münzen aus dem Vorrat in Besitz. Jetzt ist er oder sie der Startspieler.



### 6.4.17 Der Royal Court

Nimm den zusätzlichen (weißen) Diener für die nächste Runde und 2 Münzen aus dem Vorrat. In der nächsten Runde darf dieser Spieler den zusätzlichen (weißen) Diener einsetzen.

Um den Besitz dieses Dieners zu zeigen, nimm auch den weißen Diener-Marker und lege ihn in deinen Spielbereich.

Wenn dieser Diener abgehandelt ist, lege den Marker und den Diener zurück auf das Feld des Königlichen Hofes.



## 6.5 Foreman Phase (Vorarbeiter)

Während dieser Phase dürfen Spieler alle Gebäude aus ihrem Spielfeldbauen, vorausgesetzt sie haben die erforderlichen Ressourcen.

Auf der hellen Seite einer Gebäudekarte werden die Ressourcen angezeigt, die zum Erstellen und Personalisieren der Gebäudekarte in Ihrer Domain erforderlich sind.

Zum Bauen geben Sie die auf der Karte angegebenen Ressourcen aus ihrem Lager in den Vorrat zurück. Legen Sie dann die Gebäudekarte mit der hellen Seite nach oben auf einen beliebigen Platz in Ihrer Domain. Ein legaler Raum ist definiert als:

- Auf dem Feld befindet sich noch kein Gebäude.
- Das Feld darf zum Zeitpunkt des Bauens kein Monster von Nik'tmarg enthalten. Diese Regel wird in der letzten Runde des Spiels ausgesetzt, wenn ein Gebäude mit der dunklen Seite nach oben gebaut werden kann.

Einmal platzierte Gebäude dürfen nicht verschoben werden.

Einige Gebäude haben Beschränkungen hinsichtlich der 4 Bereiche, in denen sie platziert werden dürfen oder nicht.



*Der Market erfordert 1 Holz und 1 Arbeiter in der Foreman Phase.*



## 6.6 Adventure Phase

Die Plage Ihrer Existenz und die einzigen Hindernisse für Ihre Pläne sind die Torin Company. Diese lästigen Gutmenschen werden das Böse suchen, dein Böses, und versuchen, es aus dem Land auszurotten. Ihr Erfolg hängt davon ab, dass Sie sie respektieren und sich darauf vorbereiten.

Während dieser Phase werden beide Abenteuergruppen, bestehend aus jeweils 4 Abenteurern, das Abenteuer suchen.

Die beiden Abenteuergruppen wählen ihre Ziele separat aus und versuchen, gegen ihren Zielraum zu kämpfen. Möglicherweise entscheiden sich beide Gruppen für ein Abenteuer im selben Raum.

Die Green Unicorn Tavern wird immer zuerst Abenteuerziel.

Sobald ihr Abenteuer abgeschlossen ist, wird The Yellow Swan Tavern Abenteuerziel. Stellen Sie sicher, dass Sie das Ziel des Gelben Schwans nach dem Ende von The Green Unicorn erneut bewerten, da es möglich ist, dass sich das Ziel zwischen den Abenteuern ändert.

Abenteurergruppe: Die 4 Abenteurer, die aus einer Taverne als Gruppe kommen, werden als Abenteurergruppe oder einfach Gruppe bezeichnet.



**Das Abenteuer besteht aus den folgenden Schritten. Jedes Abenteuer sollte in genau dieser Reihenfolge abgeschlossen werden. Befolgen Sie alle diese Schritte für The Green Unicorn Tavern und dann erneut für The Yellow Swan Tavern.**

1. Bestimmen Sie das Ziel für diese Gruppe. Das Ziel wird nur vom Anführer der Gruppe bestimmt, der Karte ganz links. Siehe Bestimmung des Ziels (6.6.1) weiter unten.
2. Alle Spieler dürfen Zaubersprüche und Gefolgsleute spielen.
3. Nur der Spieler, dessen Domäne betroffen ist, darf Zaubersprüche wirken oder Handlanger einsetzen, um die Verteidigung des Zielgebäudes oder -raums zu verstärken. Dies ist die einzige Gelegenheit des Spielers, die Stärke des Zielgebäudes zu stärken, bevor der Angriff verrechnet wird.
4. Die Abenteurer greifen an. Sammle die Würfel für die Abenteurer. Der Besitzer des Zielgebäudes muss alle 4 dieser Würfel werfen. Ist der Wurf höher als der Verteidigungswert des Ziels, ist der Angriff erfolgreich (siehe 6.6.3.1). Ist der Wurf gleich oder niedriger als der Verteidigungswert des Ziels, scheitern die Abenteurer (siehe 6.6.3.2).
5. Spieler mit einer verbrauchbaren Bonus-Aktion können jetzt die richtigen Gegenstände ausgeben, um den Angriff zu überwinden. Der verteidigende Spieler kann die Bonus-Fähigkeit so oft wie gewünscht einsetzen, solange er über die richtigen Gegenstände verfügt, die er ausgeben kann. Spieler können das Ergebnis der Bonusbar-Fähigkeit sehen, bevor sie sich entscheiden, mehr Gegenstände auszugeben.

### 6.6.1 Determining Targets

Bei der Bestimmung des Ziels für eine abenteuerliche Gruppe wird nur der Anführer (im Abenteurerfeld ganz links) überprüft. Am unteren Rand jedes Abenteurers befinden sich 2 Symbole. Überprüfen Sie immer zuerst das linke Sym.



Wenn das Symbol ein Monster ist, greifen die Abenteurer das Monster mit dem höchsten Wert für seine Rangfolge an (sie werden nach # 64 vor # 7 gehen), wo immer es sein mag.



Wenn das Symbol ein Symbol für Böses und Produktion ist, greift die Gruppe das einzelne Feld unter allen Domänen an, die das meiste Böse produzieren. Wenn ein Gleichstand besteht, wähle Felder mit Gebäuden vor Felder ohne Gebäude. Wenn Sie immer noch Gleichstand ist, verwenden Sie Gebäude Rang und schließlich Monster Rang als Auslöser.



Handelt es sich bei dem Symbol um ein Gebiet (Ebene, Wald, Brunnen oder Stadt), greifen die Abenteurer das Gebäude mit dem höchsten Rang in diesem Gebiet in der Domäne eines beliebigen Spielers an.



Der endgültige Symboltyp entspricht den Gebäudetypen: Ökonomisch, Magisch, Martial, Natur, Macht und Religion. Alle diese Typen haben einen Rang und zielen auf den Höchsten von ihnen (# 33 vor # 3).



Sobald ein Ziel bestimmt ist, wird jedes Monster und jedes Gebäude auf dem Feld angegriffen. Wenn das Ziel ein einzelnes Monster ist, wird nur dieses Ziel ausgewählt. Wenn ein Spieler ein Feld mit einer Gebäudekarte oder einem anderen Monster teilt, wird alles in diesem Raum angegriffen, auch wenn es sich um ein helles Gebäude handelt. Wenn es sich bei dem Ziel um ein Gebäude handelt, wird jeder mit ihm gestapelte Spielstein angegriffen, einschließlich Monster und Waffen.



#### **NECROMANCER'S NOTE:**

*Gebäude sind die Höhlen der Monster und ein integraler Teil ihrer Verteidigung. Umherziehende Monster haben keine Höhle u. verwundbarer gegen Monsterjäger-Attacken*

### **6.6.2 Procedure**

1. Überprüfen Sie das Symbol ganz links des Anführers und prüfen Sie, ob ein Spieler eine DARK SIDE UP-Gebäudekarte hat, die mit diesem Symbol oder in diesem Bereich übereinstimmt. In diesem Fall ist das Gebäude mit dem höchsten Wert das Ziel.

ODER

Wenn das Symbol ein Monster ist, sehen Sie sich die Domains aller Spieler an und suchen Sie das Monster mit dem höchsten Rangwert (# 43 wird vor # 5 ausgewählt).

2. Wenn kein Ziel mit dem linken Symbol übereinstimmt, wiederholen Sie den Vorgang für das rechte Symbol.
3. Wenn es keine dunklen Gebäude oder Felder gibt, die mit einem der Symbole übereinstimmen, überprüfen Sie das Symbol ganz links und prüfen Sie, ob ein Spieler eine LIGHT SIDE UP-Gebäudekarte hat, die mit diesem Symbol übereinstimmt. In diesem Fall pilgern die Adventures (siehe 6.6.3.3) zu diesem Ort und zahlen dem Besitzer 1 Münze
4. Wenn dies keine Übereinstimmung ergibt, überprüfen Sie das Symbol ganz rechts und befolgen Sie die Anweisungen unter 3) für dieses Symbol.
5. Wenn keine Übereinstimmung für ein Symbol gefunden werden kann, wird die Gruppe kein Abenteuer starten.



#### **NECROMANCER'S NOTE:**

*Es ist fast unmöglich dunkle Gebäude in der Abenteuerphase von Zug 1 zu haben und selten dunkle Gebäude in Zug 2. Die Wallfahrtsregeln sind im Spiel, um die Spieler an die Methodik zu gewöhnen, mit der die Abenteuer Ziele lokalisieren. Wenn es dunkel wird, ist es wichtig, dass die Spieler wissen, wie und warum bestimmte Gebäude ausgewählt sind.*

### **6.6.3 After the Adventure**

#### **6.6.3.1 Victorious Party**

Wenn ein Angriff der Abenteuerer erfolgreich war, gehen Sie wie folgt vor:

1. Entferne alle Spielmarken und Gebäude aus dem Raum. Geben Sie keine Gebäude oder Gegenstände in den Vorrat zurück, sondern nehmen Sie sie aus dem Spiel.
2. Es kann möglich sein, dass der kontrollierende Spieler ein Monster mit Zaubersprüchen oder anderen Mitteln rettet, dies kann zu diesem Zeitpunkt geschehen.
3. Ersetzen Sie den Anführer (siehe Regel 5.6).

### 6.6.3.2 Victorious Defender

Wenn der Angriff der Abenteurer fehlgeschlagen ist, gehen Sie wie folgt vor:

1. Der angegriffene Spieler erhält 3 Evil
2. Entfernen Sie den Anführer (siehe Regel 5.6).
3. Ersetzen Sie alle anderen Mitglieder der Abenteurergruppe, die das Symbol für das Ziel geteilt haben (siehe Regel 5.6). Wenn du fertig bist, sollten noch 3 Abenteurer übrig sein

### 6.6.3.3 Pilgrimage (Wallfahrt)

Wenn die Abenteurergruppe eine Pilgerreise unternimmt (in ein Gebäude auf der Lichtseite), gehen Sie wie folgt vor:

1. Der Spieler, der das Gebäude besitzt, in dem die Pilgerfahrt stattfindet, erhält 1 Münze.
2. Ersetzen Sie den Anführer der Partei (siehe Regel 5.6)..

### 6.6.3.4 Nothing

Wenn die Abenteurergruppe nichts anvisierte, ersetzen Sie den Anführer (siehe Regel 5.6).



## 6.7 Production Phase

Während der Produktionsphase dürfen die Spieler gleichzeitig alle Münzen, Elemente, Ressourcen und sonstigen Gegenstände nehmen, die sie mit ihren Gebäudekarten, Monster-Marken, Handlangern und Zaubersprüchen erhalten haben, die sie in dieser Phase gewirkt haben. Alle Gebäude produzieren die auf der linken Seite der Karte aufgelisteten Gegenstände. Die Spieler legen alle Gegenstände in ihren Spielbereich..



### NECROMANCER'S NOTE:

*Alles kann in beliebiger Reihenfolge eingesammelt werden. Daher können Sie Elemente einsammeln, bevor Sie sie zum Wirken eines Zaubers verwenden, mit dem Sie Ressourcen erhalten, mit denen Sie möglicherweise einen Handlanger aktivieren können. Nutzen Sie Ihre Produktion so effizient wie möglich..*

An diesem Punkt werden Sie vielleicht feststellen, dass Dark Domains kein Spiel ist, bei dem ständig nach Ressourcen und Münzen gesucht werden muss. Dies ist absichtlich. Im Spiel geht es darum, wie Sie Ihre Ressourcen nutzen, und nicht darum, sich darum zu bemühen, sie zu beschaffen.



## 6.8 End of Turn Phase

Die End of Turn-Phase ist meist nur eine Aufräum- und Spezialaktivitätsphase.

Erstens verwenden alle Spieler alle gewünschten Aktionen am Ende des Zuges. Diese Aktionen müssen abgeschlossen sein, bevor die eigentliche Bereinigung des Boards durchgeführt wird. Sie müssen in der aktuellen Reihenfolge durchgeführt werden. Sobald diese Aktionen ausgeführt wurden, muss das Board für die nächste Runde zurückgesetzt werden.

- Wirf in diesem Zug die 2 im Spiel befindlichen Glückskarten ab.

- Entfernen Sie alle nicht verfügbaren Token von der Tafel. Diese Spielmarken werden immer während der End of Turn Phase entfernt.
- Lege alle noch im Inn befindlichen Handlanger-Karten auf einen Ablagestapel neben dem Handlanger-Deck.
- Alle Handlanger, die sich noch in den Fernen Ländern befinden, werden aufgedeckt und in das Gasthaus gebracht. Wenn das Gasthaus nicht gefüllt ist, füllen Sie es aus dem oben auf dem Handlanger-Deck.
- Fülle alle leeren Gebäudekarten-Slots in der Architekten-Gilde auf, indem du aus dem Deck ziehst. Wenn in der vorherigen Runde keine Gebäude genommen wurden, entferne alle Gebäude und fülle sie wieder vollständig auf.

- Füllen Sie alle offenen Stellen in den Tavernen. Fülle immer das „grüne Einhorn“ vor dem „gelben Schwan“
- Wenn der Söldner genommen wurde, legen Sie ihn wieder in das Dock.
- Ziehe 2 Handlanger-Karten und lege sie verdeckt in die Fernen Länder.
- Wenn in Nik'tmarg noch freie Felder vorhanden sind, füllen Sie diese aus dem Nik'tmarg-Vorrat.
- Alle Spieler legen Ressourcen oder Elemente, die 10 oder mehr überschreiten, zurück in den Vorrat. Als Beispiel können Spieler 10 Arbeiter, 10 Stein, 10 Holz und 10 Feuer halten. Wenn dieser Spieler auch 12 Erde besitzt, müssen 2 auf den Vorrat zurückgelegt werden.

## 7.0 Ending the Game and Winning

---

### 7.1 Ending the Game

In dem Zug, in dem die Todeskarte während der Fortune-Phase gezogen wird, endet das Spiel nach Abschluss der End of Turn-Phase. In diesem Zug hat die andere Glückskarte keine Wirkung.

### 7.2 Winning the Game

Am Ende des Spiels sind alle böse. Der Spieler mit den meisten Bösen (Evil) gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der schlechtesten Produktion (Gebäude und Monster kombiniert). Wenn immer noch Gleichstand besteht, gewinnt der Spieler mit dem Gebäude mit dem höchsten Rang.



## 8.0 Attacking

---

Es gibt viele Fälle, in denen ein Feld, oft auch eine Gebäudekarte, angegriffen werden kann. Das beinhaltet, das Ziel einer Abenteurergruppe zu sein, der Zauberspruch anderer Spieler oder Handlanger-Karten.

### 8.1 Defenses

Der erste Schritt zur Lösung eines Angriffs besteht darin, die Verteidigung des Feldes zu bestimmen. Zähle alle Verteidigungswerte auf dem Gebäude, den Feldern und den Marken in diesem Raum.

Einige Spieler haben möglicherweise variable Verteidigungsfähigkeiten, die in ihrer Bonusleiste angezeigt werden. Der verteidigende Spieler kann das erforderliche Element oder die Ressource ausgeben, um die Verteidigung wie angegeben zu erhöhen. Diese Ausgaben können anfallen, nachdem die Angriffssumme ermittelt wurde.

Zaubersprüche können eingesetzt werden, um die Verteidigung zu verbessern oder den Angriff zu verringern.

### 8.2 Attacks

Nimm alle Angriffswürfel und wirf sie. Die Summe bestimmt den Wert des Angriffs.

### 8.3 Resolution (Auflösung)

Sobald die Würfel gewürfelt wurden, lösen Sie den Angriff wie in der Abenteuerphase beschrieben aus (siehe 6.6 oben). Ein höherer Wert als die Verteidigung ist erfolgreich und eliminiert das oder die Ziele. Ein Wert von kleiner oder gleich hat keine Auswirkung.

## 9.0 Fortune Cards



In der Glücksphase jedes Spielzugs werden zwei Glückskarten aufgedeckt. Die erste aufgedeckte Karte sollte auf das Feld Fortune Card 1 gelegt werden. Die zweite Karte sollte in das Feld Fortune Card 2 gelegt werden. Die Karten sind entweder Arcana oder eine von vier Farben (Cups, Zauberstäbe, Pentacles oder Swords).

Das zweite Symbol jeder Karte bestimmt, zu welchem Deck die Karte gehört (Masquerade, Revelation oder Decay). In jedem Spiel werden nur 15 Glückskarten verwendet.

## 10.0 Henchmen Cards

Handlanger-Karten haben rechts oben ein Symbol. Dies ist die einzige Phase, in der sie verwendet werden dürfen. Wenn eine Handlangeraktion erfordert, dass sie abgeworfen wird, lege sie auf den Ablagestapel. Wenn eine Karte entfernt werden muss, ist sie aus dem Spiel. Falls erforderlich, müssen Sie die spezifischen Gegenstände in Ihrem Spielbereich eingelagert haben, um einen Handlanger zu aktivieren. Bezahle diese, um sie jedes Mal zu versorgen, wenn der Gefolgsmann benutzt wird.

Handlanger-Karten sind nicht geheim und müssen jederzeit sichtbar und für alle Spieler einsehbar sein.

Die Zeitregeln der Handlanger sind die gleichen wie für das Wirken von Zaubersprüchen (siehe Abschnitte 12.1.1 bis 12.1.6).



## 11.0 Building Cards

Gebäude-Typ. *The Grove* ist ein Natur-Typ

Was das Gebäude produziert solange es auf der hellen Seite ist. Das Gebäude produziert 1 Münze.

Baukosten. *The Grove* erfordert je 1 Holz, Stein, und Arbeiter zum Bau in der Vorarbeiter-Phase



**Grove**  
156

9

4

Verteidigungswert. *The Grove* hat eine Verteidigung von 9

*The Grove* muss im Waldgebiet der Domain platziert werden.

Das produziert das Gebäude auf der dunklen Seite. Das Gebäude produziert 4 Evil wenn es umgedreht ist.

Was das Gebäude produziert solange es auf der dunklen Seite ist. *The Tower of Dark Magic* produziert 1 Spruch und 4 Evil



**TOWER OF DARK MAGIC**  
177

13

Ranking des Gebäudes. Je größer die Nummer, desto attraktiver für die Abenteurer

Gebäudekarten repräsentieren die Schlüsselgebäude in Ihrer Domain. Sie werden bei der Architektengilde gekauft und während der Vorarbeiterphase auf Ihrer Domain abgelegt. Sie müssen beim Bau mit der hellen Seite nach oben aufgestellt werden. Einmal platziert, darf ein Gebäude nicht mehr bewegt werden.

### 11.1 Flipping to Dark


Eine Gebäudekarte muss beim Bau mit der hellen Seite nach oben gelegt werden. Es kann in die dunkle Seite gedreht werden, indem während der Auflösungsphase ein Diener darauf platziert und dann während der Auflösungsphase umgedreht wird. Sobald ein Gebäude mit der dunklen Seite nach oben liegt, kann es nicht mehr auf die helle Seite zurückgebracht werden, es sei denn, bestimmte Glückskarten, Zauber oder Handlanger erlauben oder verlangen dies. Es gibt auch andere Möglichkeiten, mit denen Gebäude seltener gedreht werden. Diese sind im Anhang aufgeführt.

## 12.0 Spells (Zauberspruch)

Names des Spruchs

Spruchtyp. *Destroy* ist ein Angriffs-Spruch

Spruch Effekt




**Destroy**

Attack any Monster on another player's Domain Board with 4d6. If the Monster guards a Building, ignore the defensive value of that Building.

Zeit Icon. In diesem Fall, *Nullification* kann nur während der Diener Phase gespielt werden

Kosten. Dieser Spruch benötigt 1 Wind und 1 Wasser Element zum Ausführen.



**Nullification**

Play after all Minion are placed, force one Minion to change its action this turn.

## 12.1 Casting (Zaubersprüche wirken lassen)

Jeder Zauber, der gewirkt wird, wird sofort offen auf den Ablagestapel des Zaubertyps gelegt. Wenn ein solcher Stapel nicht gestartet wurde, starten Sie ihn jetzt.

Wenn Zauber gewirkt werden, muss der Spieler, der den Zauber wirkt, die erforderlichen Gegenstände, die im Abschnitt über die Zauberkosten unten auf der Karte angegeben sind, zurück in den Vorrat legen. Wenn diese nicht bezahlt werden, wird der Zauber nicht als gespielt betrachtet und der Spieler kann den Zauber für eine spätere Verwendung behalten.



### 12.1.1 Preparation

Einige Sprüche dürfen ausgeführt werden bevor Diener platziert sind. In Spielerreihenfolge.



### 12.1.2 After Minions Are Placed

Nachdem alle Diener platziert wurden, aber bevor Resolution, haben alle Spieler in Reihenfolge die Möglichkeit Zaubersprüche auszuführen.



### 12.1.3 During the Adventuring Phase

In dieser Phase, darfst du Sprüche in 2 unterschiedlichen Zeiten ausführen. In Reihenfolge, bevor das Abenteuer beginnt: Sprüche, welche die Abenteurer und andere Spieler betreffen. Wenn die Abenteurer angreifen: Nur Spieler, die von ihnen angegriffen werden, dürfen Sprüche ausführen.



### 12.1.4 Production Phase

In dieser Phase interagieren keine Zauber mit anderen Spielern. Alle Spieler können gleichzeitig zaubern, ohne Angst zu haben, von anderen Spielern gestört zu werden. Während dieser Phase darfst du niemanden gegenzaubern.



### 12.1.5 End of Turn Phase

In dieser Phase musst du Zauber wirken, bevor das Brett für die nächste Runde zurückgesetzt wird. Da viele Zaubersprüche interaktiv sind, lösen Sie sie in der Reihenfolge des Spielers auf.



### 12.1.6 In Reaction to Other Players

Eine sehr kleine Anzahl von Zaubersprüchen kann einen Zauber eines anderen Spielers abbrechen und muss sofort nach dem Zauber des Gegners gespielt werden, um ihn zu kontern. Diese Zaubersprüche sind mit einem Ausrufezeichen in der oberen rechten Ecke gekennzeichnet. Du kannst keine Zaubersprüche kontern, die während der Produktionsphase wirken.

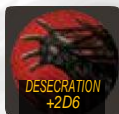
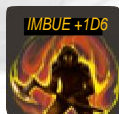
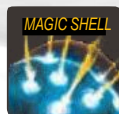
*Wenn ein Zauberspruch abgewehrt wird, werden alle seine Effekte aufgehoben.*

*Du kannst einen Zauberspruch nicht kontern.*

*Ein Spieler kann warten, bis er das Ziel eines Zaubers sieht, bevor er ihn annulliert.*

## 12.2 Tokens

Einige Zauber, Glückskarten oder Handlanger verlangen, dass ein Marker in eine Domain gelegt wird. Diese Spielmarken sind dauerhafte Gegenstände, die das ganze Spiel über gültig sind, sofern im Text der Karte nichts anderes angegeben ist.



## 13.0 Masters of the Domains

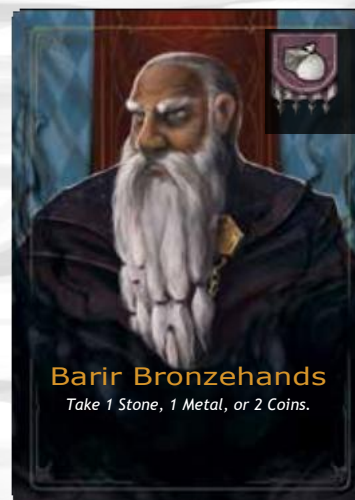
---

Master of the Domain-Karten sind optional und für das Spiel nicht erforderlich. Wenn es einen Konflikt zwischen einer Master Card und den Standardspielregeln gibt, wird er von der Master Card außer Kraft gesetzt.

Masters of the Domain-Karten bieten zu Beginn des Spiels oder während des Spiels Spezialeffekte.

Wenn eine Masters of the Domain-Karte einen Vorteil vor dem Spiel hat, nehmen Sie ihn während der Spieleinrichtung. Wenn ein Meister einen Vorteil im Spiel hat, behandeln Sie ihn wie einen Handlanger.

Meister dürfen nicht ermordet oder aus dem Spiel entfernt werden.



## 14.0 Credits

---

### Design

William Baldwin, Carla Horger, Jeff Horger, and Joe Roush

### Development

Carla and Jeff Horger

### Artwork and Illustration

Jonathan Elliott

### Graphic Design

Jonathan Anglin

### Editing Assistance

Aaron Fennell, Vincent Liévaux, Fabian Pache, Piet Wenings, and John Wood

### Playtesters

Jim Alexander, Nathan Amor, Dave Bischoff, Bengt Gregory Brown, Roland Carlson, Neal Cebulskie, Jonathan Dersch, Ted Dickinson, Greg Ellison, Sean Gardner, Jeremy Hardin, Jim Harmon, Steve Harrison, Patrick Hillier, Jeff Linthicum, Kyle ftagill, Sara ftagill, Beverly ftaher, Chuck ftaher, William ftcDavid, Benji ftichalek, Heather ftunn, Jessica Ramey, Keith Rentz, Rob Seabrook, Kelly Symmonds, Rick Thomas, Dan Tipton, and Ward Webster

### Producers

Jonathan Anglin, Carla Horger, and Jeff Horger

## 15-17. The Appendices

Die Anhänge erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie decken nur die Elemente ab, die auf der Karte nicht vollständig erkennbar sind oder die möglicherweise mehr Details und Nuancen aufweisen, als auf engstem Raum angezeigt werden können. Wenn Sie nach etwas suchen und es nicht hier ist, atmen Sie ein und kehren Sie zum Artikel zurück, um die einfachste Antwort zu erhalten. Nicht alle Einträge sind abgebildet.

### 15. Appendix A: Spells

#### Alchemie-Formel:

Der Zaubernde kann 1, 2 oder 3 Elemente zur Lieferung zurückgeben. Diese Elemente müssen nicht gleich sein. Für jedes abgeworfene Element erhält der Zaubernde 4 Münzen.

#### Animieren:

Ziehe einen zufälliges Monster vom Nik'tmarg-Ziehstapel und lege ihn auf ein leeres Feld oder eine dunkle Gebäudekarte. Dieses neue Monster darf nicht gegen die Stapelgrenze verstoßen.

#### Verbannen:

Der Spieler kann ein beliebiges Monster anvisieren, einschließlich eines in der Domain eines beliebigen Spielers oder im Nik'tmarg. Entfernen Sie dieses Monster aus dem Spiel.

#### Pest:

Kein Spieler darf in diesem Zug Arbeiter in der Baugilde einstellen. Andere Möglichkeiten, Arbeiter zu gewinnen, sind noch möglich. Platziere einen „nicht verfügbar“-Marker über dem Arbeitersymbol in der Baugilde.

#### Einstürzen:

Kein Spieler darf in diesem Zug einen Stein von der Baugilde kaufen. Andere Mittel, um Stein zu gewinnen, sind noch möglich. Platziere einen „nicht verfügbar“-Marker über dem Steinsymbol in der Baugilde.

#### Charm:

Muss während der Auflösungsphase gewirkt werden, da eine Aktion von einem Diener ausgeführt wird. Wenn dieser Diener aktiviert wird, kann der Zaubernde die gleiche Aktion ausführen wie der Spieler, dessen Diener sich auf dem Feld befunden hat (auch wenn es seine eigene war), nachdem dieser Diener die Aktion für seinen Besitzer ausgeführt hat.

- Befindet sich der betroffene Diener auf dem ersten Spielermarker, nimmt der Spieler, der den Zauber wirkt, den ersten Spielermarker des Spielers, der ihn zuvor erhalten hat. Dieser Spieler erhält auch 2 Münzen.
- Wenn sich der betroffene Diener auf dem königlichen Hof befindet, nimmt der Spieler, der den Zauber wirkt, den zusätzlichen Diener und den Marker von dem Spieler, der ihn zuvor genommen hat. Dieser Spieler erhält auch 2 Münzen.
- Befindet sich der Diener im Geschäftsviertel, im Tempel des schwarzen Kults oder in den Türmen der Elemente; Münzen, Böse, Elemente werden aus dem Vorrat genommen.
- Wenn der Diener ein Gebäude, einen Gefolgsmann oder ein Monster genommen hat, wird stattdessen ein zufälliges gezogen. Gebäude vom oberen Rand des Ziehungsstapels, Monster aus dem Vorrat (und müssen dann gekauft werden), Zauber vom Stapel oder Stapel ihrer Wahl, Handlanger vom Handlanger-Stapel.
- Der Seher ermöglicht es dem Spieler, die Karten nach dem ursprünglichen Spieler und auch nach ihm zu betrachten und die Reihenfolge zu ändern.







- Attentäter und Straßenschläger ermöglichen es dem Zaubernden, die erforderlichen Münzen auszugeben und ein Attentat auszuführen.
- Die Tavernen ermöglichen es dem Zaubernden, einen zweiten Abenteurer auszutauschen.
- Der Zaubernde kopiert keine in der Domain eines Spielers platzierten Diener.

**Confusion:**

Tauschen Sie nach der Platzierung der Diener, bevor sie aufgelöst wurden, die Position von 2 Dienern im City Board aus. Wenn ein Spieler diesen Zauberspruch kontert, wird er für beide Spieler gekontert.



**Counter Magic:**

Spielen Sie diesen Zauberspruch, um einem Zauber entgegenzuwirken. Dieser Zauber wird ohne Wirkung verworfen. Dies darf während der Produktionsphase nicht gespielt werden.

**Desecration:**

Lege einen Entweihungsmarker auf ein beliebiges Feld. Dies dient als zusätzliche 2W6-Verteidigung für das Feld und ist permanent, auch wenn ein Gebäude oder Monster aus dem Spiel entfernt wird. Wenn Sie den Marker auf ein helles Gebäude stellen, drehen Sie es sofort auf die dunkle Seite. Wenn ein helles Gebäude auf ein entweihetes Feld gestellt wird, drehen Sie es sofort auf die dunkle Seite.



**Destroy:**

Du kannst diesen Zauberspruch auf jedes Monster einschließlich Monster in der Domain eines beliebigen Spielers oder im Nik'tmarg anwenden. Greife das Monster mit 4W6 an. Es dürfen keine defensiven Modifikatoren hinzugefügt werden, einschließlich einer Gebäudekarte auf demselben Feld oder eines Waffenmarkers. Die Bonusleiste eines Monsters kann von seinem Besitzer verwendet werden..

**Dispel:**

Der Zaubernde nennt 1 Element (Luft, Erde, Feuer oder Wasser). Alle Spieler, mit Ausnahme des Zaubernden, müssen alle diese Elemente, in den Vorrat zurücklegen.



**Enthrall:**

Zieh einen beliebigen Handlanger. Nimm diesen Handlanger und lege ihn in deinen Spielbereich. Er ist jetzt dein Handlanger.

**Gate:**

Verschiebe 1 Monster von einem beliebigen Feld in der Domain jedes Spielers in ein beliebiges Feld in der Domain jedes Spielers (verletze nicht das Stapellimit). Lege den Tor-Marker auf das Gebäude, aus dem das Monster entnommen wurde. Wenn das Monster überlebt, lege es in sein ursprüngliches Feld zurück, sobald der Kampf beendet ist. Der Kampfwert dieses Monsters wird verwendet, um den Verteidigungswert des Gebäudes zu ergänzen. Der Zaubernde kann bezahlen, um die Bonusattribute des Monsters zu aktivieren..



**Guardians of the Wood:**

Kein Spieler darf in diesem Zug Holz von der Bauherrengilde kaufen. Andere Möglichkeiten zur Gewinnung von Holz sind weiterhin möglich. Platziere einen „nicht verfügbar“-Marker über dem Holzsymbol bei der Bauherrengilde.

### Imbue:

Lege den Imbue-Marker auf ein beliebiges Monster oder Abenteurer. Dieser Marker bleibt beim Ziel, bis es das Spiel verlässt oder abgeworfen wird. Der Imbue-Marker verleiht dem Kampfwert dieses Spielers oder Abenteurers eine zusätzliche 1W6.

### Nullification:

Spielen Sie, nachdem Diener platziert wurden, bevor sie aufgelöst wurden. Wählen Sie einen beliebigen Diener auf dem City-Board. Der Besitzer dieses Dieners muss ihn in einen anderen leeren Aktionsbereich oder in seine Domäne verschieben. Die Gilde der Bauherren verfügt über unendlich viele Felder, sodass ein dort annullierter Diener direkt dahinter platziert werden kann.

### Pain:

Spielen Sie, bevor die Abenteurer würfeln. Der Abenteurer mit dem niedrigsten Würfelwert würfelt nicht für das Abenteuer. Wenn es mehrere Abenteurer mit dem niedrigsten Würfelwert gibt, wählt der Zaubernde, welcher nicht würfelt.

### Resurrection:

Sofort ausspielen, nachdem ein Spieler getötet wurde. Anstatt ihn zu entfernen, lege ihn auf ein leeres Feld oder ein unbesetztes dunkles Gebäude in deiner Domain. Dies kann derselbe Raum sein, den er besetzte, bevor er getötet wurde.

### Rust:

Kein Spieler darf in diesem Zug irgendeine Gegenstände von der Baugilde kaufen. Andere Möglichkeiten zur Gewinnung von Metall sind noch möglich. Platziere einen nicht verfügbaren Marker über dem Metall-Symbol bei der Bauherrengilde.

### Sanctify:

Wähle ein dunkles Gebäude in einer beliebigen Domäne und drehe es auf die helle Seite. Lege einen Heiligungsmarker auf das Gebäude. Es darf auf keinen Fall für den Rest des Spiels wieder dunkel geschaltet werden.

### Slay:

Entferne 1 Abenteurer in jeder Gruppe, einschließlich des Anführers. Schieben Sie die Abenteurer bei Bedarf nach links, damit die ersten drei Plätze belegt sind. Ersetzen Sie sie nicht vor Ende der End of Turn Phase. Die Gruppe wird mit nur drei Abenteurern handeln.

### Spent Soul:

Der Zaubernde kann 1, 2 oder 3 Elemente ins Lager zurückgeben. Diese Elemente müssen nicht gleich sein. Erhalte für jedes zurück gegebene Element 3 Evil.

### Summon:

Ziehe einen zufälliges Monster vom Nik'tmarg-Ziehstapel und lege ihn auf ein dunkles Gebäude oder ein freies Feld in deiner Domain. Diese Kreatur darf nicht gegen die Stapelbeschränkungen verstoßen.

### Transport:

Übertragen Sie ein beliebiges Monster von Ihrer Domain in einen anderen zulässigen Bereich in Ihrer Domain. Sie dürfen das Monster nicht unter Verletzung der Stapelbegrenzungen platzieren.



## 16. Appendix B: Henchmen Cards

\* Verwesungszustand: Alle mit einem Sternchen markierten Handlanger setzen voraus, dass sich der Spieler in einem „State of Decay“ befindet, bevor sie ihre Fähigkeiten einsetzen können. Dies setzt voraus, dass der Spieler, der den Handlanger kontrolliert, zum Zeitpunkt der Nutzung der Fähigkeit mehr dunkle Gebäude in seiner Domäne hat als helle Gebäude. Dies kann 2 zu 1 oder 7 zu 3 sein, solange es mehr dunkle Gebäude als helle gibt.



### Banchal the Greedy:

Bezahle 4 Münzen, um eine Gebäudekarte in der Domäne eines beliebigen Spielers von hell nach dunkel umzudrehen.

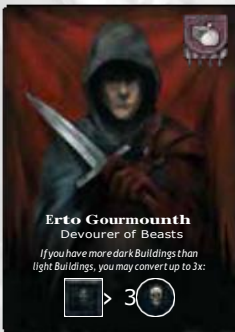


### Benar Shimon, Monster Slayer:

Einmal pro Spielzug kann er einen beliebigen Gegner im Nik'tmarg oder in einem freien Feld auf der Domain eines beliebigen Spielers angreifen. 3d6 rollen. Wenn erfolgreich, entferne das Ziel aus dem Spiel.

### Benoit Hogue:

In jeder Runde während der Vorbereitungsphase kannst du 3 Münzen bezahlen, um den zusätzlichen lila Diener-Marker für die Runde zu verwenden. Zahle diese Kosten für jede Runde, die er benutzt. Er wird nicht abgeworfen, wenn Sie ihn nicht in einer Runde verwenden.



### Chrastopheles, Guide of Spirits\*:

Benötigt "State of Decay". Wirf 2 Handlanger-Karten ab und erhalte 3 Böse. Sie können dies bis zu dreimal pro Spielzug tun. Chrastophele darf auf diese Weise nicht abgeworfen werden.

### Erto Gourmounth\*:

Benötigt "State of Decay". Wirf ein Monster aus deiner Domain ab und erhalte 3 Evil aus Vorrat. Dies kann bis zu dreimal pro Spielzug erfolgen.

### Essoli:

Platziere das Elfen-Token auf ein beliebiges Feld in deiner Domain. Sie können es mit einem anderen Monster setzen. Wenn du Essoli verlierst, entferne auch die Elfen-Söldner. Wenn du die Elfen-Söldner verlierst, bleibt Essoli bei dir.



### Evermerista the Scroll Gatherer\*:

Benötigt "State of Decay". Wirf 2 Zauber ab und erhalte 3 Evil. Dies kann bis zu dreimal pro Spielzug erfolgen.

### Father Savonarola:

Zahlen Sie 1 Münze für den Vorrat, um zu verhindern, dass ein Spieler ein paar Diener auf die schwarzen Kultfelder legt. Platziere einen Marker auf jedem Tempel des schwarzen Kult-Aktionsfeldes.



### Gnarl, Gnoll Leader:

Platziere den White Mask Gnolls Monster Token auf einem beliebigen Feld in deiner Domain. Es kann mit einem anderen Monster platziert werden. Wenn Gnarl verloren geht, werden auch die White Mask Gnolls entfernt. Wenn die White Mask Gnolls verloren gehen, bleibt Gnarl beim Spieler.

### Guild Master Kavai:

Der Controller kann Ressourcen für den Standardpreis der Builders 'Guild erwerben. Arbeiter dürfen nicht eingestellt werden.

### **Hyrista the Medusan\*:**

Benötigt "State of Decay". Wirf 1 Stein ab und erhalte 1 Evil. Dies kann bis zu 5 Mal pro Spielzug erfolgen.



### **Istan Charon, Ferryman of Souls\*:**

Benötigt "State of Decay". Wirf 5 Münzen ab und erhalte 2 Böse. Dies kann bis zu 5 Mal pro Spielzug erfolgen.

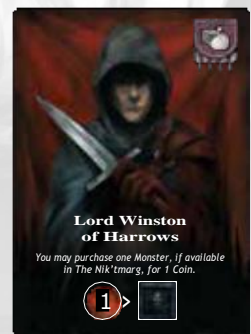


### **Itoril the Court Spy:**

Wenn Sie ein Feld im Aktionsfeld Royal Court (extra Feld) kontrollieren, nehmen Sie 2 Evil, wenn es abgehandelt ist.

### **Karkhofen:**

Einmalgebrauch. Sie können 4 Münzen und 1 Böses bezahlen, um 1 Abenteurer oder 1 Handlanger zu ermorden, der von einem beliebigen Spieler oder im Gasthaus oder in den fernen Ländern kontrolliert wird. Werfen Sie Karkhofen weg, nachdem er benutzt wurde.



### **Karn the Builder:**

Baue 1 Gebäude während der Vorarbeiterphase, ohne Arbeiter zu bezahlen, die für diese Karte benötigt werden.

### **Lord Winston of Harrows:**

Sie können bis zu einem Tag 1 Monster für 1 Münze vom Nik'tmarg kaufen, falls derzeit welche vorhanden sind.

### **Nhoj Nomrah:**

Nachdem alle Diener Gebäude erobert haben, nimm 1 Gebäudekarte von der Architektengilde. Wenn keine Gebäude mehr übrig sind, darf Nhoj in diesem Zug kein Gebäude nehmen.

### **Octavian:**

Während der Produktionsphase kann der Spieler, der Octavian besitzt, bis zu drei Rohstoffe in den Vorrat zurückkehren. Als Gegenleistung erhält der Spieler 1 Münze für 1 Holz, 2 Münzen für 1 Stein und 3 Münzen für 1 Metall. Sie können drei derselben Ressource oder eine beliebige Kombination der drei verkaufen.



### **Rintalis, Corrupt Councilman:**

Wenn der Spieler, der Rintalis besitzt, ein Feld im Aktionsfeld des Stadtrats (1. Spieler) kontrolliert, erhält dieser Spieler auch 2 Evil, wenn es abgehandelt wird.

### **Rot, Gnoll Shaman:**

Wirf diese Karte ab, um den Spielstein für den 1. Spieler zu nehmen, und sieh dir die oberste Karte des Fortune-Decks an.

### **Sizarsith, the Spellcraven Warlock\*:**

Benötigt "State of Decay". Wirf 1 von jedem Element (Luft, Erde, Feuer und Wasser) ab und erhalte 10 Evil. Dies kann einmal pro Spielzug erfolgen.



### **Soojin the Elementalist:**

Bis zu dreimal während der Produktionsphase darf der Spieler, der Soojin besitzt, 3 Münzen zurückgeben und 1 Element nehmen.



**Sounseril, Maw of the Abyss\*:**

Benötigt "State of Decay". Wirf 3 Arbeiter ab und erhalte 2 Evil. Sie können dies bis zu 5 Mal pro Spielzug tun.

**Tarpa, Gnoll Scout:**

Sobald Tarpa genommen wurde, platziere sie auf einem leeren Feld oder einem dunklen Gebäude in deiner Domain. In jeder Runde, zu Beginn der Abenteuerphase, kannst du sie auf ein anderes Feld in deiner Domain verschieben. Sie können mit anderen Spielern auf ein Gebäude gesetzt werden. Tarpa kämpft mit 1W8. Wirf diesen Würfel jedes Mal, wenn sie in einem Abenteuer oder einem Konflikt verwickelt ist.



**Yvgeny the Totem Carver\*:**

Benötigt "State of Decay". Wirf 2 Holz ab und nimm 1 Evil. Dies kann bis zu 5 Mal pro Spielzug erfolgen.

**Zartin D'Arvsil, Architect of Evil\*:**

Benötigt "State of Decay". Wirf 1 Metall, 1 Holz und 1 Stein ab und erhalte 4 Evil. Dies kann bis zu dreimal pro Spielzug erfolgen.

**Zasch the Cruel:**

Während jeder Abenteuerphase kannst du böse Spielmarken ablegen, um die Verteidigung eines angegriffenen Feldes zu stärken. Für jedes ausgegebene Böse würfle 1W6. Addiere den Wert zum Verteidigungswert des Space. Gib alles Evil ab, bevor die Abenteuerparty ihre Würfel wirft.



**Zygin the Hellforger\*:**

Benötigt "State of Decay". Wirf 1 Metall ab und erhalte 2 Evil aus Vorrat. Dies kann bis zu 5 Mal pro Spielzug erfolgen..



## 17. Appendix C: Buildings

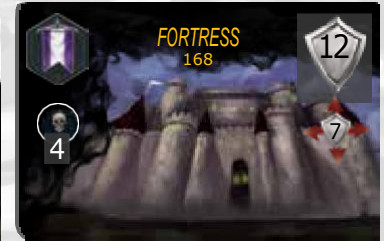
### Alchemy Lab/Necromancer's Lab:

Wenn die Nekromantenlaborseite oben ist, darf der kontrollierende Spieler in der Produktionsphase 1 zufälliges Monster vom Nik'marg-Ziehstapel ziehen und es auf ein zulässiges Feld in seiner Domäne legen. Wenn es keinen legalen Platz gibt, darf kein Monster gezogen werden.



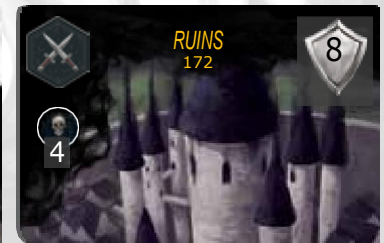
### Castle/Fortress:

Wenn die Festungsseite oben ist, bietet die Festung einen +7 Verteidigungswert für alle anderen Gebäude in seiner Area. Diese Fähigkeit wird der Festung selbst nicht hinzugefügt, da der Wert bereits in ihrer Verteidigung enthalten ist..



### Citadel/Ruins:

In dem Moment, in dem eine Zitadelle auf die Ruinenseite geworfen wird, werden alle anderen Gebäude in ihrer Area sofort von hell nach dunkel gedreht. Dies ist ein einmaliger Effekt und tritt während der Produktionsphase nicht auf.



### Keep/Outpost:

Wenn der Außenposten oben ist, gibt der Außenposten allen anderen Gebäuden in seiner Area einen Verteidigungswert von +3. Diese Fähigkeit wird dem Außenposten selbst nicht hinzugefügt, da der Wert bereits in seiner Verteidigung enthalten ist.



## 18. Appendix D: Alle Sprüche (4x)

### ANGRIFF (24x)



S

S

S



S

S

S

## SPIELERBEHINDERUNG (48x)



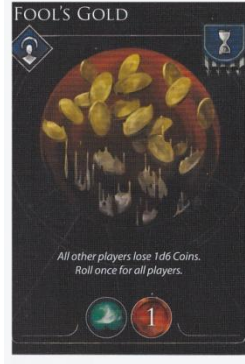
**S**



**S**



**S**



**S**



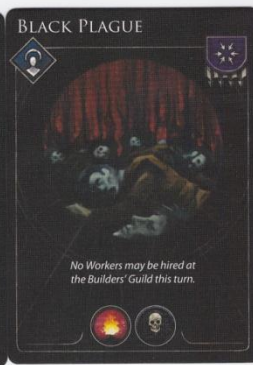
**S**



**S**



**S**



**S**



**S**



**S**



**S**



**S**

## VERTEIDIGUNG (44x)



**A**



**MA**



**M**



**SM**



**M**



**A**



**D**



**M**



**D**



**M**



**A**

RITUAL OF DARKNESS

Take 1d6+2 Evil.

OFFERING

For each 2 Coins spent to cast up to a maximum of 6, the caster receives 1 Evil.

2/4/6

SUMMON ELEMENTS

Take two elements of your choice.

SPENT SOUL

For each element spent to cast, the caster receives 3 Evil.

1-3

TUNNEL

Take 4 Stone from the supply.

ANIMATE

Randomly draw one Monster from the Nik'tmarg stock. Place it on any empty space or vacant dark Building.

FOREST PATH

Take 5 Wood from the supply.

REFINE

Take 2 Metal from the supply.

WIND WALK

Take 2 Wind from the supply.

ALCHEMY FORMULA

For each element spent to cast, the caster receives 4 Coins.

1-3



**AERIE**  
112

14

2

2

**WIZARD'S SCHOOL**  
177

13

2\*

4

**MONESTARY**  
107

13

2

2

**TOMB**  
182

12

3\*\*\*

5

**CASTLE**  
168

12

4\*\*\*

4

**ESTATE**  
151

11

4

4\*\*\*

4

**ALCHEMY LAB**  
140

10

2\*

3

**KEEP**  
086

10

3

4\*

2

**CATACOMBS**  
060

10

2

2

**TEMPLE**  
195

9

4\*\*\*

6

**GROVE**  
156

9

1

3\*

4

**LIBRARY**  
131

9

2

2\*

3

**MINE**  
096

9

8

2

2

**BARRACKS**  
057

9

1

4

2

**CITADEL**  
173

8

3

+1 3\*\*\*

4

**BOG**  
030

8

1

4

2

2

**HOUSE OF HEALING**  
145

6

2

3\*

4

**WOODS**  
120

6

2

6

2

**MONUMENT**  
047

6

1

3

2

**MERCHANTS' GUILD**  
050

5

4

2\*

3

2

**VILLAGE**  
071

4

2

8

2



## 94 (25 versch.) Gebäude Maximum

Verteidigung: 14

Rating: 195

Münzen: 4

Holz: 2

Arbeiter: 2

Elemente: 2

Stein: 2

Evil: 6

(Area-Verteidigung: 10 / 3)

(Area-Flip to Dark)

### Meine Wertung (nicht auf der Karte enthalten)

**Gelbe Ziffer** = Anzahl dieser Karte (versch. Ratings)

= gutes Rating

= Sonderfunktion

= gutes Einkommen

= Super in der Gesamtheit der Werte

## Anhang zu Sprüchen

**Angriff erfolgt auf:**

**S** – Spieler

**Spielerbehinderung:**

**S S S** – Spieler

**Verteidigung gegen:**

**S** – Spieler

**A A** – Abenteurer

**M** – Monster

**D** – Domain

**Rot** = aggressiv

**Schwarz** = normal

**Blau** = verteidigend



**LABORATORY H, LLC**  
P.O. Box 832, Worthington, Ohio 43085  
<https://laboratoryh.com>

© 2018 Laboratory H, LLC, all rights reserved.

