Sacrifight

von Andreas Michler & Axel Streubel

1-2 Spieler * 45-90 min. * 10+ Jahre

Erweiterte Anleitung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwenden wir die Sprachform des generischen Maskulinums, welches natürlich geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielmaterial:

4x 30 Heldenkarten, ca 15-25 Aktionskarten je Boss, 11 Boss-Übersichten, 4 Playerboards, 1W6 Würfel, 1 Münze, 5 Lebensmarker, 5 Rüstungsmarker, 4 Spezialfähigkeit-Marker, 16 Check-Marker-Plättchen

Story:

In einer Welt, in der alte Sagen und Legenden längst verblasst schienen, erwachen die düstersten Gestalten der Vergangenheit erneut zum Leben – wilder, mächtiger und rachsüchtiger als je zuvor.

Unholde wie der schlangenartige Tatzelwurm, der gefürchtete Berggeist Rübezahl oder der grausame Krampus haben sich erhoben, um Chaos über das Land zu bringen. Die Menschen flüstern von einer kommenden Dunkelheit, die selbst die tapfersten Seelen zu verschlingen droht.

Doch vier, sagen wir mal recht ungewöhnliche Helden wurden von den Fäden des Schicksals – oder vielleicht auch von den Erfindern dieses Spiels, da streiten sich die Gelehrten – zusammengeführt, den Kampf aufzunehmen.

Diese Helden müssen sich den wilden Sagengestalten entgegenstellen. Nur durch mutige Opfer und das geschickte Einsetzen ihrer Kräfte können sie hoffen, die finsteren Mächte zu bezwingen und das Land vor dem Untergang zu bewahren.

Spielidee:

Sacrifight ist ein kartengesteuerter Boss-Battler, welcher in einem Run über 3 Akte mit 3 unterschiedlichen Bossen gespielt wird. In Sacrifight verändert sich das Karten-Deck der Spieler während des Spiels. Aber nicht, wie in üblicher Deck-Builder-Manier, indem man neue Karten dazu bekommt.

Stattdessen ist Sacrifight ein "**Deck Decreaser**": Ein festes Karten-Deck von 30 Karten schrumpft von Spielzug zu Spielzug, so dass Spieler ein immer kleiner werdendes Deck geschickt verwalten müssen, um gegen den letzten Endboss noch bestehen zu können.

Verliert einer der Helden alle Lebenspunkte, bevor der finale Boss besiegt ist, ist der Run für alle verloren. Spieler müssen also geschickt planen und sich im kooperativen Spiel gegenseitig unterstützen.

Im Spiel trefft ihr ständig Entscheidungen, welche den weiteren Spielverlauf beeinflussen:

- Welche Karten opfert ihr, um mächtigere Karten ausspielen zu können?
- Wo platziere ich meine Karten, um sie vor Boss-Angriffen zu schützen und ihnen gleichzeitig die größtmögliche Wirkung zu verleihen?
- Welche Karten landen durch die Angriffe der Bosse auf dem Friedhof?
- Welche Karten rettet ihr in euren Rucksack, um diese auch beim nächsten Boss einsetzen zu können?

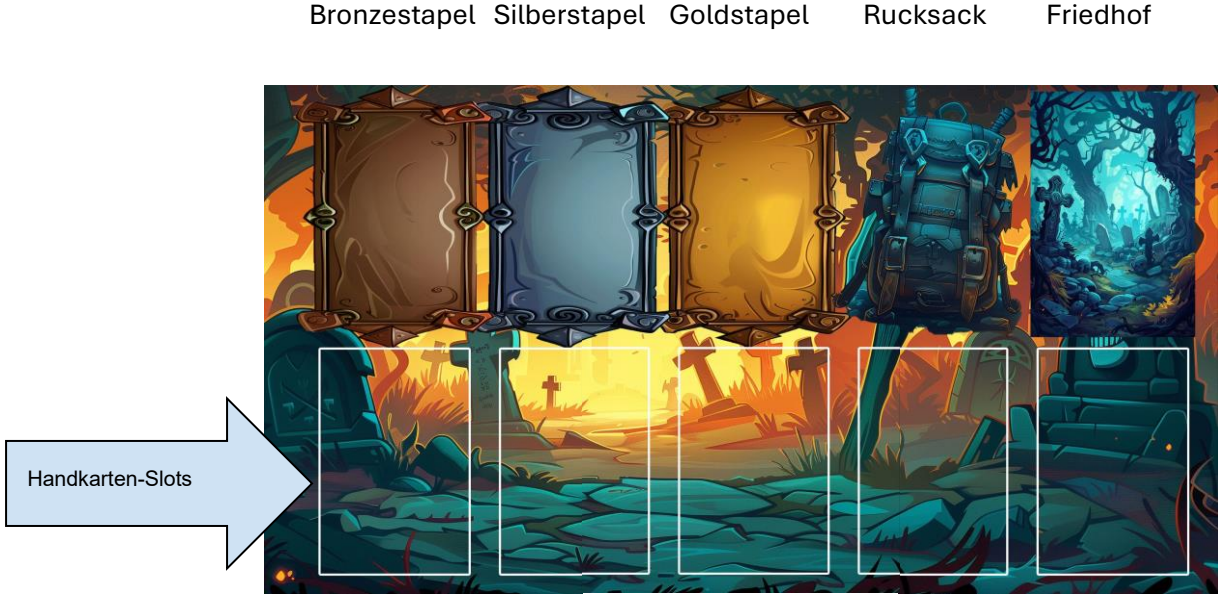
Wichtige Elemente:

- **Deck Decreaser/Opfer-Mechanik**: Es gibt Bronze-, Silber- und Goldkarten. Um stärkere Karten (Silber, Gold) zu spielen, müssen schwächere oder gleich starke Karten (Bronze, Silber, Gold) geopfert werden. Dabei dürfen die Spieler auch Karten der Mitspieler opfern, um eigene Karten auszuspielen. Absprachen zwischen den Spielern sind also unumgänglich: “Darf ich deine silberne Karte opfern, um meine goldene zu spielen?”
- **Limitierte Kartenplätze rund um den Boss:** Eine Herausforderung für die Spieler ist, dass der Platz, um Karten auszulegen, limitiert ist. Pro Mitspieler ist nur jeweils ein Kartenslot im Norden, Süden, Osten und Westen des Bosses vorgesehen. Achtung: Nicht nur durch das Opfern der Karten durch die Spieler, sondern auch durch Aktionen der Bosse landen Karten auf dem Friedhof. Daher ist die Kartenplatzierung taktisch extrem wichtig, da sie nicht nur bestimmt, wo der Boss angegriffen wird, sondern ob er eventuell eine Karte im nächsten Zug attackiert.
- **Bosskämpfe**: Die Spieler kämpfen gegen Sagengestalten, die alle ein eigenes Deck mitbringen. Zudem hat jeder Gegner spezielle Fähigkeiten, die jeweils neue Taktiken erfordern. Krampus und Co. zerstören deine Karten, machen enorm viel Schaden, heilen sich, spielen mächtige Minions, verschwinden schnell oder zeigen verschiedene Gesichter. Sowohl Kartendecks als auch die Fähigkeiten der Bosse orientieren sich sehr stark an der Background-Geschichte der jeweiligen Sagenfigur.
- **Rage Modus:** Einige Gegner verfallen an einem bestimmten Punkt in einen Rage Modus mit noch stärkeren Fähigkeiten: Jetzt heißt es schnell sein, sonst wirst du überrollt.
- **Helden:** Es gibt vier Helden, jeder mit einem eigenen Spielstil:
    - **Der tollkühne Holzfäller**: Der geradlinigste Charakter. Teilt gut aus, steckt gut ein..
    - **Die vergessliche Hexe**: Nutzt ausliegende Zutaten für Kartenkombos.
    - **Der einäugige Jäger**: Zieht schnell, Hand- und Rucksackmanagement sind key.
    - **Der auferstandene Nachzehrer**: Nutzt verstärkt Opfer-Mechaniken und hat immer einen Blick auf den Friedhof.

Spielaufbau:

Zu Beginn wählen der oder die Spieler jeweils einen Charakter: den tollkühnen Holzfäller, die vergessliche Hexe, den einäugigen Jäger oder den auferstandenen Nachzehrer. Jedes Heldendeck hat 30 Karten mit individuellen Karten.

Nach der Wahl des Helden nimmt jeder Spieler das entsprechende Playerboard und Deck. Er teilt das Deck in drei Stapel nach Gold-, Silber- und Bronze-Karten auf. Diese mischt er und legt die Karten entsprechend auf dem Playerboard aus. Dort befinden sich zudem der Rucksack (RS) und der Friedhof (FH) des Spielers sowie 5 Handkarten-Slots.



Nun wählen die Spieler je nach Lust und Laune 3 Bosse aus. Ein offizieller Run umfasst 3 Bosse. (Aber auch One Shots gegen nur einen Boss sind möglich)

Eine der drei Boss-Übersichten wird für die erste Runde ausgewählt (oder zufällig gezogen) und in der Tischmitte ausgelegt. Außerdem mischt ein Spieler das entsprechende Boss-Karten-Deck und legt es auf dem unterhalb des Bosses dafür vorgesehenen Slot bereit.



Jeder Spieler stellt seine Lebenspunkte-Anzeige auf 15; das geschieht zu Beginn jedes neuen Kampfes. Hat ein Held also beispielsweise nach dem ersten Kampf nur noch 3 Hitpoints, werden diese für den 2. Boss wieder auf 15 Hitpoints aufgefüllt. Der Rüstungswert aller Helden beginnt bei 0. Der Spezialmove-Zähler der Helden beginnt ebenfalls bei 0.



Die Lebenspunkte-Anzeige des Bosses wird ebenfalls eingestellt: Der auf der Bosskarte angegebene Wert wird mit der Spieleranzahl multipliziert.

Nachdem die Spielerreihenfolge bestimmt wurde, kann der Kampf beginnen.

Spielablauf:

Zum Auftakt zieht jeder Spieler nacheinander insgesamt 5 Karten. Er darf frei von den drei Stapeln Bronze, Silber und Gold wählen. Dabei darf er sich nacheinander jede gezogene Karte anschauen und entscheiden, von welchem Stapel er als nächstes zieht. Die Karten werden offen ausgelegt.

Zuerst sind der/die Spieler in der zuvor von den Spielern festgelegten Reihenfolge am Zug, abschließend agiert der Boss, indem seine Bossfähigkeit ausführt (wenn er eine hat) und anschließend eine Karte seines Boss-Karten-Decks aufgedeckt und abgehandelt wird.

Der aktive Spieler hat immer 2 Aktionen, sofern dies durch Karten oder Bossfähigkeiten nicht anders vorgegeben wird. Gültige Aktionen sind:

a) Karte in einen Karten-Slot spielen – eventuell muss dafür eine ausliegende Karte geopfert werden.
b) Eine Karte von einem seiner Bronze-, Silber- oder Gold-Kartenstapel auf die Hand ziehen.
c) Eine bereits ausgespielte Karte in den Rucksack retten. Oder eine Karte von der Hand in den Rucksack legen.
d) Passen.

Karte ausspielen

Spieler können ihre Karten auf vier Seiten (Norden, Süden, Osten, Westen) um den Boss herum auslegen. Pro Spieler steht im Run ein Slot an jeder Seite des Bosses zur Verfügung. Bei 2 Spielern sind es jeweils 2 Slots im Westen, 2 im Osten, 2 im Norden und 2 im Süden. Diese Slots sind aber nicht an die Spieler gebunden, d.h. ein Spieler darf auch mehrere Slots auf einer Seite nutzen.

Beim Ausspielen der Karten muss auf die **Kartenstufe** geachtet werden:

- **Bronze-Karten** können ohne Opfer neben den Boss in einen freien Slot gelegt werden; sie dürfen aber auch auf andere ausliegende Karten gespielt werden, welche dadurch geopfert werden.
- Um eine **Silber-Karte** zu spielen, muss der Spieler eine bereits ausgespielte Bronze-, Silber- oder Gold-Karte opfern.
- Um eine **Gold-Karte** zu spielen, muss der Spieler eine bereits ausgespielte silberne oder goldene Karte opfern.

Es ist also erlaubt, statt einer Karte mit einer schwächeren Kartenstufe auch eine Karte mit gleichwertiger oder stärkerer Kartenstufe zu opfern. **Die neu gespielte Karte wird dann in den Slot der geopferten Karte gelegt.** Die geopferte Karte kommt, falls nicht anders, durch Opfer-Effekte oder sonstige Vorgaben festgelegt, auf den **Friedhof**.

Wenn Spieler eine Karte ausspielen und dafür eine andere opfern wollen, können sie auch bereits ausgespielte Karten der Mitspieler opfern. Die geopferte Karte landet auf dem Friedhof des Helden, zu dessen Deck sie gehört. Neutrale Lootkarten landen auf dem Friedhof des Opfernden.

Viele Karten haben einen **Opfereffekt**. Dieser wird ausgelöst, wenn ein Spieler eine dieser Karten opfert, um eine andere Karte in diesen Slot zu spielen.

Du hast eine Karte ausgespielt - nun könnte eine **Heldenfähigkeit** ins Spiel kommen.

Heldenfähigkeiten: Jeder Held hat eine spezielle Fähigkeit. Das bedeutet, dass jeder Held 1x pro Runde beim Ausspielen einer entsprechenden Karte die **Münze des Schicksals** werfen kann. Diese löst zum einen entweder den positiven oder negativen Effekt der Heldenfähigkeit aus, zum anderen erhält der Held auf jeden Fall 1 Punkt auf der **Spezialmove-Leiste**. Ist diese voll, kann der Held zu jeder Zeit seinen Spezialmove ausführen. Dieser kann jederzeit, wenn der Held dran ist, on top zu den 2 Aktionen ausgeführt werden.

Beispiel: Der **Holzfäller** wirft bei einer **Angriffs- oder Rüstungskarte**, die er in einer Runde ausspielt, die Münze. Landet diese mit “No” nach oben, bleibt die gespielte Karte liegen und wird nicht ausgelöst. Bei “Yes” wird der Effekt der gespielten Karte noch einmal ausgelöst.
Spezialmove: Dem Holzfäller stehen 6 Punkte zur Verfügung, die er nach Belieben als einzelne Schadens- oder Rüstungspunkte verteilen kann.

Weitere **Fähigkeiten** sind…

Hexe: 1x während ihrer Runde kann die Hexe bei einer **ausgespielten Karte**, **egal ob Angriff, Rüstung, Heilung, Aktionskarte**, die Münze werfen. Bei “No” wandert die Karte wieder auf die Hand der Hexe. Bei “Yes” kann der Spieler eine um eine Stufe stärkere Karte von der Hand ausspielen. (z. B. Silber statt Bronze). **Spezialmove**: Die Hexe kann sich die obersten 3 Karten des Bossdecks anschauen. Eine davon legt sie oben auf das Bossdeck zurück, die anderen beiden unter das Deck.

Jäger: Bei einer **ausgelegten Angriffskarte** pro Runde kann der Held die Münze werfen. Bei “Yes” zählt der Schaden doppelt. Bei “No” muss der Jäger die Karte wieder in den entsprechenden Nachziehstapel mischen.. Falls beim Auslegen eine Karte geopfert wurde, bleibt diese geopfert auf dem Friedhof, auch wenn der Spieler die Angriffskarte nach dem Würfelwurf wieder ins Deck mischen muss. **Spezialmove**: Der Jäger kann eine Falle nach Wahl vom Friedhof zurück holen und direkt in einen freien Slot auf das Spielbrett legen.

Nachzehrer: Bei “Yes” wird der Opfereffekt einer **ausgespielten Karte** in einer Runde zusätzlich ausgeführt. Bei “No” wird der normale Effekt der Karte nicht ausgeführt, sie wandert direkt auf den Friedhof weiter. Ihr Opfereffekt wird aber, ebenso wie der einer eventuell geopferten Karte ausgeführt. **Spezialmove**: (TBD: Der Nachzehrer kann 2 Karten vom Friedhof zurück auf die Hand holen.)

Nachziehen

Falls ein Spieler die Aktion **Nachziehen** wählt, kann er sich eine Karte von beliebiger Stufe auf die Hand nehmen. Dabei gilt jedoch ein Handkartenlimit von 5 Karten. Sollten im Verlaufe des Spiels Karten vom Spielfeld zurück auf die Hand wandern und die Hand ist bereits voll, werden diese Karten im Rucksack abgelegt. Soll per Bosskarte eine Karte gezogen werden, aber die Hand ist voll, wird keine Karte gezogen.

Karte retten

Spieler können ihre Karten vom Spielfeld retten, bevor diese zerstört oder geopfert werden, um die Karten sicher im nächsten Run nutzen zu können. Dafür nehmen sie mit einer Aktion die entsprechende Karte vom Feld und legen sie in den Rucksack. Der Opfereffekt wird dabei NICHT ausgeführt.

Boss am Zug

Haben die Helden zum ersten Mal 2 jeweils Aktionen ausgeführt, ist der Boss an der Reihe. Zunächst wird, sofern vorhanden, die Bossfähigkeit ausgeführt. Danach zieht der Boss 1 Karte. Was darauf steht, wird ausgeführt.



Die Reihenfolge, wenn der Boss in zukünftigen Runden an der Reihe ist, sieht im Detail wie folgt aus:

1. Ausliegende Bosskarten prüfen (falls der Boss in späteren Runden Minions auf dem Feld ausliegen hat)
2. Bossfähigkeit prüfen
3. Fallen/Bannkarten prüfen: Hat ein Held eine Bosskarte gefangen/gebannt, findet jetzt der Prüfungswurf und im entsprechenden Fall die Aktivierung der Karte statt
4. Karte ziehen
5. Check, ob eine ausliegende Spielerkarte die gezogene Karte beeinflusst (einfangen, bannen, zerstören)
6. Karte abhandeln / Wer bekommt Schaden?

Generelle Spielinfos:

- Wenn eine Karte ausgespielt ist, bleibt sie in der Regel liegen, bis sie zerstört, geopfert oder „gerettet“ (in den Rucksack gelegt) wird. Dadurch blockiert sie einen Slot. Es wird **immer zuerst in Slot 1** ausgelegt. Sollte der Boss ein Minion spielen, wird dieses in Slot 1 der angegebenen Seite platziert und schickt eventuell dort liegende Karten je nach Info auf der Boss-Aktionskarte auf den Friedhof, in den Rucksack oder woanders hin.
- **Boss-Minions** haben in der Regel 1 Lebenspunkt. Helden müssen einen Schadenspunkt aufbringen, um das Minion zu entfernen. Spielt ein Held eine Karte mit mehr als einem Schaden, dürfen die Schadenspunkte nicht aufgeteilt werden, so dass in diesem Fall der überschüssige Schaden verfällt.
- Geopferte Karten gehen auf den Friedhof und bleiben dort bis zum Ende des Spiels, sofern sie nicht durch Karteneffekte oder Fähigkeiten dort weggeholt werden können. Werden Karten von Bossen auf den Friedhof befördert, werden **Opfereffekte NICHT ausgelöst**.
- Die Helden haben Angriffskarten, Rüstungskarten, Heilkarten und Aktions-/Buffkarten.
- Die Bosse haben unterschiedliche Lebenspunkte, zumeist 30 oder 40 pro Held. Lebenspunkte werden **direkt** abgezogen, sobald Schadenskarten gespielt sind. Wenn ein Held eine „**Schaden jede Runde**“-Karte ausliegen hat, wird diese je nach Beschreibung am Anfang oder am Ende des Zuges ausgelöst.
- Für Karten, die jede Runde einen Effekt auslösen oder überprüft werden müssen, gibt es extra **Check-Marker-Plättchen**, welche die Spieler daran erinnern, dass diese Karte in ihrem Zug erneut triggert.
- Steht auf einer Bosskarte oder bei einer Bossfähigkeit etwas wie “3 Schaden”, wird **jedem Helden** 3 Schaden zugefügt. Außer es steht explizit anders auf der Karte, zum Beispiel bei “Füge dem Helden mit den meisten Hitpoints 3 Schaden zu, allen anderen 2”.
- Steht auf Heldenkarten etwas wie “2 Heilung” ohne Spezifizierung, für wen diese ist, kann die Heilung **jedem Helden** gegeben werden.
- Die **Hexe** hat Karten, die ihre Zutatenkarten auf dem Feld vor Entfernung schützen. Spielt der Boss eine Karte, auf der steht: “Entferne alle Karten im Süden”, bleiben die Zutatenkarten liegen. Spielt er allerdings ein Minion, entfernt dieses dennoch die Zutat in Slot 1. Hat das Minion allerdings den Zusatztext “Entferne alle Karten im Süden”, darf die Zutat in Slot zwei liegen bleiben (sofern dort nicht noch ein Minion auftaucht).
- Sollte ein Held oder Boss **Rüstung** haben, wird diese zuerst abgezogen, dann die Lebenspunkte.
- Es gibt Karten, bei denen Effekte die Helden mit den **wenigsten oder meisten Lebenspunkten** betreffen. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig die wenigsten oder meisten Hitpoints haben, so sind diese beide vom Effekt betroffen.
- **Minionkarten** sind mit einem (M) versehen. Karten des „Wilden Modus“ mit einem (WM).
- Legendäre Lootkarten: Bei einer Handvoll Bossen können die Helden legendäre Lootkarten ergattern, indem sie einen ganz besonderen Auftrag erfüllen. Besitzt du eine legendäre Lootkarte, wird diese in den Gol-Stapel gemischt. Um sie spielen zu können, musst du eine Goldkarte opfern, sofern nicht anders auf der Karte beschrieben.

Ende des Bosskampfes:

Sobald der Boss keine Lebenspunkte mehr hat, ist dieser besiegt. Nun werden die Boss-Loot-Karten per Zufall an die Helden verteilt (jeder Held bekommt eine) und in deren Deck aufgenommen.

Alle Karten aus dem Rucksack werden in die Stapel gemischt.

Alle noch ausliegenden und nicht in den Rucksack geretteten Karten kommen für die nächste Runde in den Rucksack der Spieler.

Die Karten auf dem Friedhof verbleiben dort.

Die Lebenspunkte der Helden werden auf 15 aufgefrischt, die Rüstung auf 0 gesetzt, ein neuer Boss wird ausgewählt und der nächste Akt kann beginnen.

Spielende:

In Sacrifight gibt es nur den Sieg oder die Niederlage: Sobald der 3. Boss besiegt wurde, gewinnen die Spieler gemeinsam das Spiel. Sobald einer der Helden während des Runs stirbt, verlieren die Spieler das Spiel sofort. Wie viele Bosse könnt ihr besiegen? Nur wahre Helden schaffen es, gemeinsam alle 3 Bosse zu erledigen und das Land vorm Untergang zu bewahren.

Sollte eine Situation auftauchen, bei der die Regeln evtl keine klare Lösung bieten, einfach nach bestem Wissen und Gewissen handeln. Oder die Autoren anrufen.

Übersicht Rundenablauf

Spieler:

- Ausliegende Karten überprüfen / Muss Bosskartenaktion ausgeführt werden?
- Schaden jede Runde abziehen, wenn „Beginn der Runde“ dabeisteht
- Dann Aktionen durchführen: Habe ich zwei oder bin ich durch Boss eingeschränkt?
- Karte ausspielen: 1. Opfereffekt auslösen, 2. Münzwurf wg. Heldenfähigkeit, wenn möglich/gewollt, 3. Karteneffekt
- Sind beide Aktionen ausgeführt, Schaden jede Runde abziehen, wenn „Ende der Runde“ dabeisteht

Boss:

- Ausliegende Bosskarten prüfen
- Bossfähigkeit prüfen
- Fallen/Bannkarten prüfen
- Karte ziehen
- Check, ob ausliegende Spielerkarte diese beeinflusst
- Karte abhandeln / Wer bekommt Schaden?

Nach dem Bosskampf:

- Karten aus Rucksack ins Deck
- Hand ins Deck
- Karten vom Brett in den Rucksack für die nächste Runde
- Loot verteilen
- Einzelne Deckstapel neu mischen

Zusätzliche Boss-Informationen:

Rübezahl

Hitpoints: 30 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Zu Beginn des Kampfes werden jeweils 6 Rüben (3 Bronze, 2 Silber, 1 Gold) in jedes Heldendeck gemischt.
- Vor jedem Zug 1W6 werfen: Bei 1-3 erscheint „Rübezahl, der Hilfreiche“ und jede Heilung zählt doppelt, sowohl für Rübezahl, als auch für die Helden. Bei 4-6 wird die Bossübersicht umgedreht und es erscheint „Rübezahl, der Zornige“. In der folgenden Runde zählt sämtlicher Schaden **von Rübezahl** doppelt.

Lootkarten:

Rübezahls Heil-Lotion, Gesunde Giftrübe, Wetterfahne, Unterirdischer Schatz

Erlkönig

Hitpoints: 40 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Erlkönigs Fluch: Jedes Mal, wenn Erlkönig an der Reihe ist, erhält jeder Held 1 Schaden.

Lootkarten:

Erlkönigs Fluch, Nebelkerze, Erlkönigs abtrünniger Sohn, Erlkönigs Goldkrone

Mysteriöses Ei

Hitpoints:1 HP und 25 Rüstung pro Spieler. Das Ei ist besiegt, wenn der Rüstungswert auf 0 ist. (der 1 HP ist nur formell. Prinzipiell ist hier die Rüstung die HP-Anzeige des Eis, die Spieler gewinnen auch, wenn die Rüstung auf 0 und nur noch der 1 formelle HP übrig ist) Wichtig: Rüstung kann durch Karten auch über den Startwert hinausgehen.

Bossfähigkeiten:

- “Wilder Modus” beginnt bei 10 HP (1 Spieler), 20 HP (2 Spieler), [30 HP (3 Spieler) oder 40 HP (4 Spieler)]. Dann werden „Wilder Modus“-Karten werden ins Deck gemischt, die „Wilde Wolpertinger Mama“ wird aufs Feld gelegt.

Lootkarten:

Übel riechendes Wolpertinger-Sekret, Hartes Schalen-Schild, Eierschalen-Helm, Scharfes Schalen-Kanten-Schwert
Legendärer Loot: Baby-Wolpertinger.
Voraussetzung, damit die legendäre Karte in die Lootauswahl kommt: Die Helden müssen den Boss

so besiegen, dass die Rüstung am Ende auf 0 steht, aber der 1 Hitpoint des Eis noch übrig ist. Der Boss ist dann trotzdem besiegt.

Irrlicht

Hitpoints: 40 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Wenn alle Boss-Karten gespielt sind und der Irrwisch keine mehr ziehen kann, verschwindet der Irrwisch und die Runde ist verloren.

Lootkarten:

Sumpfgas-Granate, Gefangenes Spuklicht, Irrlichtfunke, Ewige Irrlicht-Flamme

Nachtkrapp

Hitpoints: 30 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Fähigkeit "Ab in den (Ruck-)Sack": Zu Beginn des Zuges: 1W6 würfeln. Die geworfene Zahl entscheidet, wohin der Schnabel des Nachtkrabb zeigt. Bei 1 und 6 passiert nichts. Bei 2 zeigt er nach Norden, 3 nach Osten, 4 nach Westen und 5 nach Süden. Dorthin, wo der Schnabel zeigt, wandern die Karten in den Rucksack.
- Krähenschwarm-Minions können nicht angegriffen werden. Ein Krähenschwarm bleibt so lange im entsprechenden Slot, bis die nächste Krähenschwarm-Karte gezogen wird. Dann verschwindet sie auf den Ablagestapel.

Lootkarten:

Mumifizierte Krähenklaue, Zahmer Krähenschwarm, Schnabel vom Nachtkrapp, Sack vom Nachkrapp

Nachzehrers Nachbar

Hitpoints: 30 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Heilt sich um den von ihm verursachten Schaden an den Hitpoints der Helden. Schaden, der von Rüstung abgezogen wird, heilt ihn nicht. Auch nicht der Schaden von Minions.
- “Wilder Modus” beginnt, wenn er die Hälfte seiner Hitpoints verloren hat. Dann wandert umgehend eine zufällige Handkarte jedes Helden auf den Friedhof, die übrigen Handkarten der Helden wandern in den Rucksack und die Helden ziehen entsprechend nach. Die WM-Karte Süßer Seuchenvogel (x2) wird ins Deck gemischt

Lootkarten:

Böses Glasauge eines Nachzehrers, Verfluchter Grabstein, Vergammelte Opfergaben, Süßer Seuchenvogel

Legendärer Loot: Seele eines Nachzehrers.
Voraussetzung, damit die legendäre Karte in die Lootauswahl kommt: Es müssen beide Seuchenvögel auf dem Board gewesen sein.

Aufhocker

Hitpoints: 30 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Zieht er eine Aufhocker-Karte (mit einem (A) markiert), haben die Helden in der nächsten Runde jeweils nur 1 Aktion.
- "Wilder Modus" bei halben Hitpoints: Ab dann erhalten die Helden 1 Schaden pro Runde.

Lootkarten:

Abgeranzter Rucksack, Nachtschwarzer Tarnumhang, Lähmender Talisman, Werwolf-Begleiter

Tatzelwurm

Hitpoints: 45 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Zu Beginn Karten des "Normalen Modus" (NM) ins Deck mischen.
- "Wilder Modus" bei halben Hitpoints: Noch übrige Karten des normalen Modus werden aus dem Deck genommen, Karten des Wilden Modus (WM) hinzugemischt. Helden erhalten ab jetzt 2 Schaden pro Runde, haben aber 3 Aktionen pro Runde.

Lootkarten:

Krallendolch, Schwanzpeitsche, Giftzahn-Amulett, Flammenspeiende Drachenpuppe

Krampus

Hitpoints: 40 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Der Krampus besitzt eine Kraxe. Diese Mechanik blockiert während der Partie die Slots im Norden. Slot 1 simuliert die Kraxe.
- Um Karten aus der Kraxe zu befreien, spielen die Spieler entsprechend Karten in Slot 2 aus. Mit einer Bronze-Karte retten sie 1 Karte nach Wahl, Silber = 2, Gold = 3. Um diese Karten zu

spielen, ist hier kein Opfer nötig. Werden die Karten befreit, können die Spieler diese wieder auf die Hand nehmen.

Lootkarten:

Frisch gebundene Rute, Dämonenziege, Hölzerne Krampusmaske, Krampus-Kraxe

Die wilde Jagd

Hitpoints: Wodan 15 HP pro Held, Frau Holle/Ewiger Jäger/Wilde Schar je 10 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Die Wilde Jagd besteht aus 4 Einzelbossen die jeweils nur von der Himmelsrichtung angegriffen werden können, an der sie liegen.
- Je nachdem, welche Karte der Boss zieht, wird automatisch die entsprechende Aktion des zugehörigen Mitglieds der Wilden Jagd ausgeführt.
- Wodan-Karte: 1 Schaden für jeden Helden, dazu 1 Heilung pro Held für jedes Mitglied der Wilden Jagd. Zudem 1W6: bei 1 & 2 wandert 1 zufällige Handkarte in den Rucksack.
- Holle-Karte: 1 Heal pro Held für jedes Wilde Jagd-Mitglied.
- Ewiger Jäger: 2 Schaden
- Wilde Schar: 1W6: bei 1 & 2 eine zufällige Handkarte auf den FH.
- Ist ein Mitglied besiegt, werden alle entsprechenden Karten aus dem Bossstapel genommen.

Lootkarten:

Kettenhund-Welpe, Speer der Sturmwinde, Schneeweißes Pulver, Söldner der Wilden Jagd,

Legendärer Loot: Hackelbergs legendärer Jagdbogen

Voraussetzung, damit die legendäre Karte in die Lootauswahl kommt: Der Ewige Jäger muss als letzter Gegner besiegt werden.

Der kopflose Reiter

Hitpoints: 30 pro Held

Bossfähigkeiten:

- Zu Beginn jedes Zuges würfelt der kopflose Reiter 1W6 wegen der Sonderkarte “Kopf des kopflosen Reiters”. Diese wird dann immer entsprechend platziert.
- Karte “Der Todesengel spricht deinen Namen” je 1x pro Held ins Deck des kopflosen Reiters. Jeder Spieler erhält eine “Goldmünze”-Karte.

Lootkarten:

Vertrocknete Hand an einem Stock, Stark abgenutzte Rückgrat-Peitsche, Geisterhafter Gaul, Goldene Münze

Legendärer Loot: Kopf des Kopflosen Reiters

Voraussetzung, damit die legendäre Karte in die Lootauswahl kommt: Die Karte „Der Todesengel spricht deinen Namen“ muss abgewehrt werden.

To be continued: 3-4 weitere Bosse und 2 Helden sind in Planung…

Auch angedacht:

Ein PVP-Modus: 2 Helden treten gegeneinander an. Jeder Held hat ca 30 Hitpoints, und 5 Slots, in die er Karten spielen kann. Spieler können den gegnerischen Helden oder seine Karten in den Slots mit ihren Karten angreifen.

Story und Achievements: Ein kleines Booklet mit Hintergrundstories zu den Bossen und einer Achievement-Liste, in der man die einzelnen Bosse oder Kombinationen “abhaken” kann. Oder in dem auch bestimmte “Kampagnen”, also spezielle Bosskombinationen vorgeschlagen werden.