



# ASCENSION™

ENTFESSELTE DUNKELHEIT

## Spielregeln





Die Dunkelheit brach über Vigil herein. All jene Kristallsplitter, von denen viele einst glaubten, sie seien ein Segen, stellten sich nun als Vorboten ihres Untergangs heraus. Aonen zuvor errichteten die Götter tief in der Leere einen kristallinen Kerker, um darin den verdorbenen Spross von Samael und Nyx zu bannen. Ein Wesen von solcher Macht und Verderbnis, dass es unmöglich war, ihm die Freiheit zu gewähren. Aber während die Zeit dahin flog und neue Bedrohungen aufstiegen, zeigten sich große Risse im Kerker. Als Samael letztendlich besiegt war, steigerte sich sein Sohn in eine blinde Raserei und zerschmetterte in seiner Wut den Kristallkerker, der ihn seit langem gefangen hielt, in unzählige Stücke. Diese Splitter regneten auf Vigil hernieder. Sie trugen die Vorahnungen seiner Macht inne ... und seiner Rache.

Erabus war entfesselt.

## Überblick

Ascension: Entfesselte Dunkelheit™ kann zusammen mit Ascension: Aufstieg von Vigil™ mit 1 bis 6 Spielern gespielt werden. Es kann auch als eigenständiges Spiel alleine oder zu zweit gespielt werden. Es kann auch mit früheren Ascension™-Sets kombiniert werden, um mit bis zu 6 Spielern zu spielen.

In diesen Regeln stehen nur die neuen Regeln für diese Erweiterung. Für ältere Ascension Regeln seht auf [www.ascensiongame.com/game/rules/](http://www.ascensiongame.com/game/rules/) nach.

# Inhalt

- **30 Juwelen**
  - 15 klare Ehre-Steine mit dem Wert 1
  - 15 rote Ehre-Steine mit dem Wert 5
- **196 Karten**
  - 2 Spieler-Startdecks, je mit 8 Lehrlingen, 2 Milizen und 1 Energiesplitter
  - 33 „immer verfügbare“ Karten
    - 1 Kultist
    - 16 Mystiker
    - 16 Schwere Infanterie
  - 65 Karten „zentrale Auslage“
  - 13 doppelseitige Verwandlungskarten
  - 50 Schatzkarten
    - 40 Energiesplitter
    - 10 Dunkle Energiesplitter
  - 26 einseitige Verwandlungskarten

**Anmerkung:** Der Mystiker aus diesem Set und die Mystikerin aus früheren Sets sind für das Spiel völlig gleichbedeutend.

## Neu in Entfesselte Dunkelheit

### Dunkle Energiesplitter

„Dunkle Energiesplitter“ sind ein neuer Typ Schatzkarten, die in Ascension: Entfesselte Dunkelheit™ erstmals auftauchen. „Dunkle Energiesplitter“ verkörpern die Bruchstücke von Erabus' Kristallkerker, die kleine Teile seiner Macht aufgenommen haben, bevor er ausbrach. Dunkle Energiesplitter funktionieren genauso wie die Energiesplitter aus Ascension: Aufstieg von Vigil™, außer dass sie auch noch einen Schicksalseffekt haben, der jedem Spieler erlaubt eine Karte aus seinem Ablagestapel zu verbannen, wenn der „Dunkle Energiesplitter“ in der zentralen Auslage auftaucht.

Mischt alle 10 „Dunkle Energiesplitter“ in den zentralen Nachziehstapel. „Dunkle Energiesplitter“ zählen auch zur Gesamtzahl der empfohlenen Energiesplitter, die ins Spiel genommen werden sollten. Spielt ihr also mit Ascension: Aufstieg von Vigil™ und Ascension: Entfesselte Dunkelheit™, sollten insgesamt 40 „Energiesplitter“ und 10 „Dunkle Energiesplitter“ aufgenommen werden (aufgrund der empfohlenen Anzahl von 30 Energiesplittern für ein großes Set und 20 für ein kleines Set).

**Wichtig:** Mischt nicht alle Energiesplitter in den zentralen Nachziehstapel!

## Verwandlungskarten

Verwandlung ist eine neue Spielmechanik, die in Ascension: Entfesselte Dunkelheit™ erstmals auftaucht. Karten, die verwandelt werden können, verkörpern Wesen und Dinge in der Welt von Ascension™, die starke Veränderungen durchleben. Sie beginnen als eine Karte und verwandeln sich in eine andere, sobald bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Die meisten Karten, die verwandelt werden können, tun dies aufgrund eines bestimmten Energielevels. Wenn ihr eine Verwandlungskarte ausspielen könnt, nachdem ihr deren Energielevel erreicht habt, verwandelt ihr diese Karte stattdessen in ihre neue Version und nehmt diese neue Karten auf die Hand. Ihr führt weder Effekte der ursprünglichen Kartenversion aus, noch gilt diese als gespielt. Die Karte bleibt bis zum Spielende im verwandelten Zustand. Erst danach solltet ihr sie wieder in die Ursprungsform zurückversetzen.

**Wichtig:** Die Verwandlungskarten sind in zwei Ausführungen in deinem Spiel Ascension: Entfesselte Dunkelheit™ enthalten: eine Ausführung mit beiden Zuständen auf einer Karte (Vorder- und Rückseite), sowie je eine Karte mit je einem Zustand auf der Vorderseite und der Ascension-Rückseite hinten. Wenn du mit Kartenhüllen spielst, erlaubt dir die doppelseitige Version, die Karte in der Hülle einfach umzudrehen, wenn sie verwandelt wird. Die einzelnen Karten sind für diejenigen vorgesehen, die ohne Kartenhüllen spielen. Mischt nur die Karten mit den Ursprungsversionen in den zentralen Nachziehstapel und legt die Karten mit den verwandelten Versionen in einem Stapel zur Seite.

Wenn ihr mit den einseitigen Karten spielt, nehmt die Karte mit der Ursprungsversion nach der Verwandlung aus dem Spiel. Sie wird nicht in die Leere gelegt. Wenn ihr die Ehre am Spielende zusammenzählt, wird nur die Ehre der Kartenversion gezählt, die sich beim Spielende in deinem Deck befindet.

**Wichtig:** Die einseitigen verwandelten Helden werden nie in den zentralen Nachziehstapel gemischt. Diese Karten können ausschließlich durch Verwandlung erworben werden und niemals auf andere Art und Weise.



## FAQ

**F: Wie funktionieren die Verwandlungskarten? Wenn ich „Honiskrot Stammesangehöriger“ spiele, nachdem ich zwei Energie erhalten habe, bekomme ich dann eine Rune, bevor ich ihn in „Honiskrot Häuptling“ verwandle?**

A: Verwandlungskarten lösen in dem Zug, in dem sie verwandelt werden, keine Effekte ihrer Ursprungsversion aus. Statt sie auszuspielen, verwandelst du die Karte und nimmst die neue Version auf die Hand. Die Ursprungsversion gilt als nicht ausgespielt und kann deswegen auch nicht durch Effekte wie von „Ulu, Askara-Prinz“ kopiert werden.

**F: Wie funktioniert die „Replikationsdrohne“? Bekomme ich zwei Energie, wenn ich sie mit der ausgelegten „Ladekammer“ spiele? Funktioniert sie, wenn sie in meinem Ablagestapel liegt? Falls ein Mitspieler eines meiner Konstrukte zerstört und ich die Replikationsdrohne kontrolliere, darf ich dann entscheiden, dass das zusätzliche Konstrukt, welches ich angemerkt kontrolliere, zerstört wird?**

A: Nein, nein und nein. Es wird nur für Effekte, die sich auf die Anzahl deiner kontrollierten Konstrukte beziehen, angenommen, dass du ein zusätzliches Mechana-Konstrukt kontrollierst. Und das nur so lange die Replikationsdrohne vor dir ausliegt. Wenn ein Effekt die Zerstörung eines Konstruktes auslöst, musst du ein richtiges ausliegendes Konstrukt zerstören.

**F: Wenn ich den Effekt von „Tapferer Asket“ kopiere, muss ich dann die Karte verbannen, die das Kopieren auslöst, um das Monster zu besiegen?**

A: Ja. Ein Teil der Effektkosten von „Tapferer Asket“ ist es, diese Karte zu verbannen, deshalb musst du auch die kopierende Karte verbannen, um das Monster zu besiegen, wenn du den Effekt kopierst.

**F: Wie funktioniert „Moken, der Jagdmeister“ zusammen mit Karten, die sich auf seinen Ehrewert beziehen, wie z. B. „Oras, der Erlöser“?**

A: Der aufgedruckte Ehrewert von „Moken, der Jagdmeister“ ist Null, demnach nutzen alle Effekte, die sich darauf beziehen, diese Zahl. Kauft man „Moken“ nachdem man „Oras“ ausgespielt hat, bekommt man dafür keine Ehre.

**F: Wann genau wähle ich, welche Karte ich verbanne, wenn ein „Dunkler Energiesplitter“ in die zentrale Auslage gelegt wird? Sehe ich die Karte, die umgedreht auf den „Dunklen Energiesplitter“ gelegt wird, bevor ich wähle?**

A: Der Schicksalseffekt findet dann statt, wenn ein „Dunkler Energiesplitter“ in die zentrale Auslage gelegt wird und muss zuerst ausgeführt werden, bevor das Spiel weitergehen kann. Also musst du erst auswählen, welche Karte du verbannst, bevor du siehst, welche Karte aufgedeckt und auf den „Dunklen Energiesplitter“ gelegt wird.

**F: Wie funktioniert „Jakeb, Kobrakönig“? Verdoppelt er die Ehre, die ich bisher im Zug erhalten habe, sobald ich ihn ausspiele? Verdoppelt er seine eigene Ehre?**

A: „Jakeb, Kobrakönig“ erlaubt es dir, jedes Mal doppelt soviel Ehre von einer Karte zu erhalten, die du nach Jakeb ausgespielt hast. Das betrifft nicht die Ehre, die er selbst erzeugt oder Ehre die du erhalten hast, bevor du ihn gespielt hast.

**F: Auf „Hedrons Bagger“ steht „Einmal pro Zug. Wenn du drei oder mehr Mechana-Konstrukte kontrollierst, darfst du eines deiner Konstrukte mit Energie aufladen.“ Was bedeutet das? Kann ich auf diese Weise ein Konstrukt mehr als einmal nutzen?**

A: Ein Konstrukt mit Energie aufzuladen, erlaubt dir, die Energiefähigkeit dieses Konstruktes zu nutzen, auch wenn du dessen Energielevel in deinem Zug nicht erreicht hast. Es erlaubt dir nicht, die Energiefähigkeit zum zweiten Mal zu nutzen, wenn du das Energielevel schon durch deine erhaltene Energie erreicht hast.

**F: Wie funktionieren Verwandlungskarten zusammen mit „Oras, der Erlöser“? Wie ist es mit „Erabus, Sohn des Nyx“?**

A: Wenn du eine verwandelte Karte auf die Hand nimmst, wird sie nicht als gekauft eingestuft, demnach bekommst du keine Ehre durch „Oras“. Das schließt auch „Erabus, Sohn des Nyx“ ein, für den du deshalb auch keine Ehre durch „Oras“ bekommst.

**F: Warum steht der Energie-Text bei „Arha Mentor“ an einer anderen Stelle als auf den anderen Energiekarten?**

A: Die Effekte auf den Karten werden immer in der Reihenfolge ausgelöst, in der sie auf der Karte stehen. Wenn du „Arha Mentor“ mit Energie auflädst, ziehst du eine Karte bevor du die anderen Anweisungen des restlichen Kartentextes ausführst.

## Online Ressourcen

Hast du Fragen zu Ascension-Strategien und dem Spielablauf? Fragst du dich was passiert, wenn du Entfesselte Dunkelheit mit anderen Karten und Erweiterungen kombinierst? Diese und andere Dinge findest du in den FAQ unter [www.AscensionGame.com/FAQ](http://www.AscensionGame.com/FAQ).

# Mitwirkende

**Ascension™ – Spielmechanik:**

Justin Gary

**Ascension: Entfesselte Dunkelheit™  
Spielentwicklung und Spielmechanik:**

Justin Gary, John Fiorillo, Gary Arant,  
Jeff Lui, Patrick Sullivan, Brian Kibler,  
Mark Herberholz, Ben Lundquist

**Grafikdesign:**

Ryan O'Conor, Anton Kagounkin Magdalena

**Karten-Illustrationen:**

Eric Sabee

**Entwicklungsteam:**

Justin Gary, John Fiorillo, Gary Arant,  
Brian Kibler, Eric Tice, Ryan O'Conor,  
Glenn Jones

**Regeln:**

Justin Gary, Brian Kibler, Ryan O'Conor,  
Gary Arant, Jeff Lui

**Leitung Projektmanagement:**

Ian Estrin

**Deutsche Bearbeitung  
und Übersetzung:**

Carol Rapp und Christof Tisch



Haben Sie ein Problem?  
**WIR HELFEN IHNEN!**  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



©2013 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.