



Legend of the Five Rings

DAS KARTENSPIEL



Kinder des Kaiserreichs

ERWEITERUNG

Kinder des Kaiserreichs

Kinder des Kaiserreichs ist eine Erweiterung für *Legend of the Five Rings: Das Kartenspiel*. Sie führt das neue Schlüsselwort Gelassenheit ein und vereinfacht die Regeln für Duelle. Diese Erweiterung rückt auch die Ehre in den Mittelpunkt. Jeder Klan geht mit Ehre und Duellen auf ihre ganz eigene Weise um: die Klane des Kranichs und des Drachen konzentrieren sich auf die Kunst der Duellführung, während der ruhmreiche Phönix-Klan mit dem eigenwilligen Einhorn-Klan in Konflikt liegt. Gleichzeitig wird die Hantei-Dynastie mit neuen **Kaiserlich**-Karten versorgt – darunter auch der Sohn des Himmels höchstpersönlich.

Neuer Begriff: Duell

Die Art und Weise von Fähigkeiten, die mit Duellen zu tun haben, werden dahingehend umgeschrieben, dass sich wiederholende Texte in einem neuen Begriff zusammengefasst werden. Im Folgenden wird die neue Handhabung von Duellen beschrieben:

„**Aktion:** Initiere ein [Art]-Duell – handle das Duell ab. Belohne den Gewinner des Duells und/oder bestrafe den Verlierer des Duells.“

Um ein Duell zu initiieren, muss der Spieler, der die Kartenfähigkeit abhandelt, 2 Charaktere wählen, die sich duellieren: 1 Charakter muss er kontrollieren, 1 Charakter muss ein Gegner kontrollieren, falls ein Kartentext nichts anderes besagt. Im Folgenden sind die Parameteraufgeführt, die angegeben, welche Charaktere für das Duell gewählt werden können:

- 1 Charakter muss von dem Spieler kontrolliert werden, dessen Kartenfähigkeit das Duell initiiert hat, und 1 Charakter muss von einem Gegner jenes Spielers kontrolliert werden.

- Falls ein Duell während eines Konflikts initiiert wird, müssen beide gewählte Charaktere am Konflikt teilnehmen.
- Falls ein Duell von einer Fähigkeit auf einer Charakterkarte initiiert wird, muss jener Charakter gewählt und ins Duell verwickelt werden. Der andere Charakter im Duell muss von einem Gegner des Spielers kontrolliert werden, der das Duell initiiert hat.

Hinweis: Alle Duelle in dieser Erweiterung können nur während eines Konflikts initiiert werden und können deshalb nur auf Charakteren verwendet werden, die an jenem Konflikt teilnehmen.

Sobald ein Duell abgehandelt wird, folgen die Spieler den Anweisungen im Referenzhandbuch. Jeder in das Duell verwickelte Spieler stellt geheim eine Zahl auf seinem Ehrerad ein, deckt sein Gebot auf, überträgt Ehre und fügt die auf dem Ehrerad eingestellte Zahl dem für dieses Duell angegebenen Wert hinzu. Falls der Endbetrag des Wertes nicht gleich ist, werden 1 (oder mehr) Charaktere der Gewinner des Duells sein und 1 (oder mehr) Charaktere werden der Verlierer des Duells sein. Jedes Duell gibt genau an, was als Ergebnis mit jenen Charakteren passiert.

*Beispiel: Der Text von Ehrenhafte Herausforderin (Kinder des Kaiserreichs, 21) lautet: „**Aktion:** Initiere während eines Konflikts ein -Duell – handle das Duell ab. Der Gewinner des Duells wird als Ergebnis der Konfliktauflösung nicht gebeugt.“*

Um diese Fähigkeit abzuhandeln, löst der Spieler, der Ehrenhafte Herausforderin kontrolliert, während des Konflikts, an dem Ehrenhafte Herausforderin teilnimmt, die Aktion darauf aus. (Einer der beiden Charaktere im Duell muss der Charakter sein, der das Duell initiiert hat und beide Charaktere des Duells müssen an dem Konflikt teilnehmen.) Also wird ein am Konflikt teilnehmender Charakter, den

der Gegner kontrolliert gewählt, um gegen Ehrenhafte Herausfordererin im Duell anzutreten. Sobald das Duell abgehandelt wird, stellen beide Spieler geheim ein Zahl auf ihren Ehrerädern ein, decken ihre Gebote auf, übertragen Ehre und vergleichen das Ergebnis. Der Charakter, der den höheren militärischen Fertigkeitswert bei diesem Duell hat, ist der Gewinner des Duells und wird als Ergebnis der Konfliktauflösung nicht gebeugt.

Neues Schlüsselwort: Gelassenheit

Diese Erweiterung führt eine neue Schlüsselwort-Fähigkeit ein: Gelassenheit. Dieses Schlüsselwort ist ein variables Schlüsselwort. Das bedeutet, dass jede Instanz von Gelassenheit seinen eigenen Fähigkeitstext hat, der durch die Bedingung des Schlüsselworts aktiv wird. Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Gelassenheit erhält den entsprechenden Fähigkeitstext, falls der Spieler, der ihn kontrolliert „gelassen“ ist. Ein Spieler ist immer dann „gelassen“, wenn sein Ehregebot niedriger als das eines seiner Gegner ist.

Beispiel: Der Text auf Schülerin des Krieges (Kinder des Kaiserreichs, 23) lautet: „Gelassenheit — Dieser Charakter kann kein Schicksal verlieren und kann nicht abgelegt werden.“

Das bedeutet, dass falls das Ehregebot des Spielers, der Schülerin des Krieges kontrolliert, niedriger ist als das Ehregebot von 1 seiner Gegner, Schülerin des Krieges aus kein Schicksal verlieren kann und nicht abgelegt werden kann (egal aus welchem Grund). Falls sich das Ehregebot ändert und nicht mehr niedriger als das eines seiner Gegner ist, verliert Schülerin des Krieges sofort die Gelassenheit-Fähigkeit.

Credits

Expansion Design and Development: Brad Andres and Tyler Parrott

Editing and Proofreading: Tobin Lopes

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Expansion Graphic Design: Kalissa Fitzgerald and Michael Silsby

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Jeff Lee Johnson and Preston Stone

Managing Art Director: Melissa Shetler

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development:

Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters

Stéphane Alimi, Jesse Anderson, Sarah Arnold, Nathalie Benies, Samuel Benies, Ryan Billington, John Briggs, Michael Brost, Sam Cahill, Jeremey Campshire, Elliot Dawson, Isabelle Diana, Julien Escalier, Paul Evans, Corey Fox, Jaxon Gluck, Dave Goss, Andrew Greiling, Allen Haas, Darren Hazelden, CJ Heintz, Brandon Jackson, Azrael Johnston, David Jones, Gaby Juif, Thomas Keaten, Laurent Lambrechts, Tobin Lopes, Tom Mackenzie, Niall Macblain, Francois Martinez, Andrew McNally, Carl Meisner, Sebastien Michaux, Bobby Moran, Angie Mullins, Riley Mullins, Joshua Padro, James Pahl, David Pallett, Caleb Palmquist, Al Parks, Jordan Peters, Arnoud Petit, Bastien Pujol, Jérémy Requier, Byron Robbins, Scott "Awesome" Sims, Peter Smigelski, Charles Smith, Donovan Sparks, Chris Steiger, Paul Steiner, Ryan Stevens, Patrick Troughton, John Vilandre, Anthony Wahl, Jason Wallace, Darin Walsh, James Werner, James White, Stephanie Wiltse, Kyle Wislocky, Josh Wood, Ben Wooten, and Jacob Zimmerman.

Asmodee Germany

Redaktion & Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von:

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2018 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

