

VLAADA CHVÁTIL

MAGE KNIGHT

DAS BRETTSPIEL

ZUERST
LESEN!

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Den sogenannten Helden, welche die vergessene Stadt Dragon's Gate plünderten, war nicht bewusst, dass sie damit das Ende ihrer Welt herbeiführen würden. Sie glaubten, das Tor im Namen der Stadt sei nur symbolisch gemeint und so waren sie erstaunt, tatsächlich ein magisches Tor zu finden. Sie waren so einfältig, es zu öffnen, was ihren sofortigen Tod bedeutete. Sämtliches Mage-Gestein, die am höchsten konzentrierte magische Substanz überhaupt, zerbarst, was Millionen das Leben kostete und viele einst mächtige Reiche untergehen ließ.

Dieser Zusammenbruch, wie er genannt wird, fand vor 32 Jahren statt. Seither konnten viele Gruppierungen ein wenig ihrer verlorenen Macht zurückgewinnen. Dem einst mächtigen Atlantischen Imperium fällt es heute schwer, sein Reich im Angesicht des stetigen Ansturms der Ork-Khans zusammenzuhalten. Begnügten sich diese früher mit Überfällen in den Grenzgebieten, schüren heute Berichte über mächtige neue Kreaturen, vielleicht im Dienst der Atlanter, ihre Furcht, die günstigste Gelegenheit zu verpassen. Festung um Festung fällt an die marodierenden Horden der Khans und es heißt, der Kaiser fürchte den

Fall seiner mächtigsten Städte, so dass er seine Verteidigungslinien verstärkte und die Hilfe alter und lange verstummter Verbündeter suche.

In einigen vergessenen Grabstätten unter dem Imperium reifen Drakonier heran, die bald ausschlüpfen werden. Diese bald aus ihren uralten Brutstätten ausschwärmden Drakonier sind eine völlig neue Art, anders als alles, was das Land je gesehen hat. Diese lang verschollenen Eindringlinge haben ihre Wiederkehr so in die Wege geleitet, dass sie mit dem gewissagten Zeitpunkt der bevorstehenden Ankunft eines besonderen Drakoniers zusammenreffen wird. Bis dieser erscheint, wollen sie erobern, zerstören und die Macht an sich reißen. Und jetzt, da das Land unter dem Ansturm der Orks erzittert, und die Drakonier aus ihren unterirdischen Nestern kriechen, tritt eine dritte Macht auf den Plan. Die Bauern nennen sie Mage Knights – magische Ritter, gleichermaßen geübt in Zauberkunst und Schwertkampf. Niemand weiß, wer sie sandte und aus welchem Grund. Einige feiern sie als Helden und Befreier und wollen sich ihnen freudig anschließen, im Glauben, dass sie den wahren Frieden bringen. Doch die meisten fürchten sie und verriegeln die Tore ihrer

Städte, denn die Mage Knights sind fremdartig und undurchschaubar in ihren Absichten. In nur wenigen Tagen hat eine kleine Gruppe Mage Knights das Land durchkämmt – eine Aufgabe, für die eine Armee Monate gebraucht hätte. Nur eines ist klar: Sie wollen zur Hauptstadt. Noch heute heute werden sie deren Wälle erreichen ...

Du bist ein Mage Knight, gesandt vom Rat des Nichts, um in das Atlantische Imperium einzudringen. In einer längst von dir vergessenen Vergangenheit hast du deine Eigenständigkeit gegen göttergleiche Kräfte eingetauscht. Als Gegenleistung forderte der Rat lediglich deine Treue und nun bist du aufgerufen, deine Aufgabe zu vollenden, ohne Fragen zu stellen. Deine Belohnung für diesen Gehorsam ist Ruhm, Macht, Wissen und Reichtum. Alles, was du bei der Erfüllung deiner Mission finden wirst, darfst du behalten und es bleibt dir freigestellt, dabei mit den anderen Mage Knights zusammenzuarbeiten oder gegen sie.

Vielleicht wird dich deine Entscheidung, dich den Truppen des Nichts angeschlossen zu haben, eines Tages reuen, doch heute marschierst du auf die am Horizont erscheinende Silhouette einer Stadt zu.

I. EINFÜHRUNG

Dieses Heft soll dir das Spiel möglichst praxis erklären. Die Regeln werden in der Reihenfolge dargestellt, in der sie im Spiel benötigt werden, unterstützt durch Beispiele und Abbildungen. Schon beim Lesen sollst du ein Gefühl dafür bekommen, wie das Spiel abläuft – du kannst aber auch einfach sofort „losspielen“.

Außerdem gibt es neben diesem Heft noch ein Regelheft. Es enthält sämtliche Regeln des Spiels in systematischer Aufteilung. Im Gegensatz zu dieser Schritt-für-Schritt-Anleitung gibt es dort weder Abbildungen noch Beispiele – das Regelheft geht einfach davon aus, dass du diese Schritt-für-Schritt-Anleitung zuerst gelesen und alle Abläufe verstanden hast. Es dient lediglich als Nachschlagewerk und zur Klärung einiger Spezialfälle.

SZENARIEN

Jede Partie Mage Knight wird gemäß einem der Szenarien gespielt, die du im Szenarioheft findest, welches sich am Ende des Regelhefts befindet. Stell dir ein Szenario nicht als festes „Drehbuch“ mit unveränderlichem Verlauf vor – es legt lediglich die Rahmenbedingungen und Ziele einer Partie fest. Jede Partie wird einzigartig sein, mit einem zufällig erstellten Spielplan, unterschiedlichen Karten, die man bekommen kann und immer anderen Feinden. Du kannst verschiedene Szenarien ausprobieren oder immer nur dasjenige spielen, das deinem Spielstil am besten entspricht.

„Die ersten Erkundungen“

Egal was ihr bevorzugt, das erste Szenario, das ihr spielen solltet, ist „Die ersten Erkundungen“ (du solltest es auch immer dann wählen, wenn du das Spiel neuen Mitspielern erklärst).

Dieses Szenario bringt neuen Spielern das Spiel auf die denkbar beste Weise bei: indem man spielt. Es ist relativ kurz, gerade weil man am Anfang noch sehr zaghaft vorgehen wird und es zeigt sämtliche Abläufe in einer sinnvollen Reihenfolge. Würdest du bei einer ersten Partie zunächst sämtliche Regeln erklären, um dann eines der „richtigen“ Szenarien zu spielen, könnte die Informationsflut neue Spieler überfordern – außerdem dauert ein solches Szenario auch mit erfahrenen Spielern viele Stunden.

„Die ersten Erkundungen“ ist euer erster Auftrag als Mage Knights. Euch wurde aufgetragen, ein unbekanntes Gebiet des Atlantischen Imperiums zu bereisen, es zu kartografieren und dessen Hauptstadt zu finden. Das ist im Moment alles, was der Rat des Nichts wünscht. Alles was ihr an Reichtümern, Wissen und Ruhm auf eurem Weg findet, gehört euch.

Das erste Szenario ist für zwei bis vier Spieler geeignet, kann aber auch als Soloszenario gespielt werden. Lies dazu den Abschnitt über „Soloszenarien“ zu Beginn des Szenarioheftes.

Das Ziel in diesem Szenario ist nicht der Wettstreit; die Mission ist dann erfolgreich, wenn einer der Spieler die Stadt findet. Das ist allerdings keine wirklich kooperative Angelegenheit – Mage Knights sind höchst individuell, wetteifernd und von Natur aus misstrauisch gegenüber anderen (jemand mit solcher Macht kann gar nicht anders). Jeder erkundet das Land auf eigene Faust und versucht dabei, mehr Ruhm und größere Beute als die anderen zu erlangen.

Hinweis: Der Einfachheit halber wird ein Spieler wie auch dessen Held in diesem Heft immer als „er“ bezeichnet.

SO SOLLTET IHR BEGINNEN

Zuallererst sollte jemand diese Schritt-für-Schritt-Anleitung lesen. Also am besten du. Wenn du damit fertig bist, kannst du (musst aber nicht) die Regelzusammenfassung lesen, um sicher zu gehen, dass du alles verstanden und den Überblick über das Spiel hast. In diesem Heft ist nämlich einiges nicht erklärt, was in der ersten Partie nur selten oder gar nicht vorkommen wird.

Ob du die Zusammenfassung nun gelesen hast oder nicht: Du wirst deinen Freunden das Spiel erklären können, während ihr gemeinsam „Die ersten Erkundungen“ spielt. Dabei solltest du dieser Anleitung, wie der Name schon sagt, *Schritt für Schritt* folgen:

- **Schildere kurz den Spielhintergrund und die Ziele** des Szenarios, so wie das zuvor hier beschrieben wurde.
- **Erkläre, dass das Spiel in Tag- und Nachtrunden abläuft, von denen jede viele Spielerzüge lang dauert**, wie in *Kapitel II – Spielüberblick* beschrieben.
- **Zeige und erläutere kurz das Spielmaterial**, wie in *Kapitel III – Spielmaterial* beschrieben.
- **Baut gemeinsam alle Spielerbereiche auf**, die Abbildung in *Kapitel III – Spielmaterial* wird euch dabei helfen.

- **Erkläre detailliert, wie eine typische Spielrunde abläuft**, wie in *Kapitel IV – Erste Spielrunde* beschrieben.
- **Erkläre die Einzelheiten eines Spielerzugs**, gemäß *Kapitel V – Ein Spielerzug*. In diesem Kapitel werden alle grundsätzlichen Spielabläufe beschrieben. Nimm das Startdeck eines Spielers zu Hilfe, um Beispiele ähnlich wie in diesem Heft zu veranschaulichen.
- **Erkläre die Spielplanteile und deren Auslage**. Zeige die Bewegungskosten auf unterschiedlichem Gelände und erkläre die Orte, die auf dem Spielplan bisher sichtbar sind (mit Hilfe der Ortsübersichten).
- **Dann beginnt ihr das Spiel!** Den Rest musst du noch nicht erklären, folge einfach dem *Kapitel VI – Jetzt geht es los*.
- **Geschieht während der Partie etwas Besonderes, schlage in diesem Heft nach** (*Kapitel VII – Neue Spielplanteile aufdecken* oder *Kapitel VIII – Andere wichtige Ereignisse*).
- Irgendwann (am besten während der zweiten Runde) solltest du die **Schlusswertung** erklären (*Kapitel IX – Spielende*). Diesem Kapitel folgst du ebenfalls, wenn die Partie endet.

- Sobald das erste Szenario beendet ist, könnt ihr zum vollständigen Spiel übergehen, wie in *Kapitel X – Die nächsten Partien* beschrieben.

Spielt das erste Szenario nicht allzu sehr als Wettbewerb. Sein Hauptzweck sollte sein, allen Spielern die Grundzüge des Spiels nahezubringen. Es ist von Vorteil, gemeinsam komplizierte Spielsituationen (besonders den Kampf) abzuwickeln und mit offenen Karten zu spielen, damit jeder auch wirklich versteht, wie die Abläufe funktionieren und was erlaubt ist.

Kämpfe Spieler-gegen-Spieler

Es empfiehlt sich, im ersten Szenario keine Kämpfe zwischen den Spielern zuzulassen. Alle werden völlig mit dem Lernen der Spielregeln und dem Kampf gegen Feinde beschäftigt sein. Weiterer Vorteil: Ihr könnt die Regeln für Kämpfe Spieler-gegen-Spieler einfach überspringen. Seid ihr später mit den Spielabläufen vertraut, werdet ihr diese Regeln viel schneller verstehen. In späteren Partien solltet ihr diese Regeln jedoch unbedingt einbauen (außer ihr spielt ein kooperatives Szenario oder es sind neue Spieler dabei) – denn ein wahrer Mage Knight muss immer auf der Hut sein!

II. SPIELÜBERBLICK

Jeder Spieler verkörpert einen Helden, einen so genannten Mage Knight. Er hat eine Spielfigur, ein paar Marker und Plättchen sowie ein Handlungsdeck, das aus 16 Aktionskarten besteht. Es gibt einige bereits aufgedeckte Spielplanteile, aus denen das Startgebiet besteht – das Magische Portal und dessen Umgebung.

Runden und Züge

Das Spiel läuft in Runden ab; jede stellt entweder einen Tag oder eine Nacht dar. Die erste Runde ist normalerweise ein Tag, dem eine Nachtrunde folgt, dann wieder eine Tagrunde usw.

Das erste Szenario dauert nur drei Runden, also Tag – Nacht – Tag. Ihr müsst das Szenarioziel (die Stadt finden) vor dem Ende der dritten Runde erfüllen.

Zu Beginn jeder Runde mischt jeder Spieler sein Handlungsdeck und zieht davon 5 Karten (im Laufe des Spiels kann diese Zahl steigen). Danach wählt er seine Taktik für diese Runde. Taktiken legen die Zugreihenfolge fest und können weitere Vorteile bieten. Die Spieler sind nun nacheinander am Zug.

In ihren Zügen spielen die Spieler einige oder alle ihrer Handkarten aus, um verschiedene Aktionen auszuführen, wie die Bewegung auf dem Spielplan und dessen Erkundung (neue Spielplanteile

aufdecken und anlegen), die Interaktion mit den Bewohnern oder den Kampf gegen Feinde sowie den Angriff auf Festungen der Atlanter. Am Ende seines Zugs zieht der Spieler neue Karten von seinem Deck, bis er wieder 5 Karten auf der Hand hat. Mit steigender Spielerfahrung wird man den Einsatz seiner Karten und seinen Zugablauf im Voraus planen können, was den Spielablauf deutlich beschleunigen wird.

Wenn ein Spieler keine Karten mehr in seinem Handlungsdeck hat, kann er seinen Zug überspringen und stattdessen das „Rundenende“ ansagen. Jeder andere Spieler hat dann noch einen letzten Zug, bevor die Runde endet und eine neue beginnt.

Helden verbessern

Ein Held kann sich während des Spiels auf unterschiedliche Weise verbessern:

- Er kann mächtige Artefakte finden sowie neue Zauber und weitere nützliche Fortgeschrittene Aktionen erlernen – alle in Form von Handlungskarten, die ins Handlungsdeck des Spielers kommen. Normalerweise kann er solche Karten bereits in der Runde nutzen, in der er sie erhält. Er kann sie auch in späteren Runden noch nutzen, da sie in seinem Deck bleiben.

- An bewohnten Orten kann ein Spieler einheimische Einheiten wie Bauern, Soldaten, Golems und sogar Magier anwerben. Viele von diesen halten Mage Knights für Helden, die das Land vor Gefahren und dem Zusammenbruch retten können, also braucht es kaum Überredungskunst, sie dazu zu bewegen, sich dem Helden anzuschließen.

- Einheiten verleihen dem Spieler zusätzliche Möglichkeiten, vor allem im Kampf.

- Für unterschiedliche Handlungen (meistens für das Besiegen von Feinden) erhalten die Helden Ruhm. Wenn ein Held genug Ruhmepunkte gesammelt hat, steigt er auf den nächsten Level auf. Dabei kann er neue nützliche Fähigkeiten und Fortgeschrittene Aktionen erlernen, seine Eigenschaften verbessern sich und er kann mehr Einheiten befehlen.

Ende des Spiels

Das erste Szenario endet, sobald ein Spieler ein Stadt-Spielplanteil aufdeckt und danach jeder Spieler noch einen Zug hatte (einschließlich des Spielers, der die Stadt aufgedeckt hat).

Bei Spielende gibt es weiteren Ruhm für diverse Erfolge und es gewinnt der Spieler, der den meisten Ruhm angesammelt hat.

III. SPIELMATERIAL

Hier werden alle Spielmaterialien und der Aufbau des ersten Szenarios beschrieben. Die große Abbildung auf Seite 3 zeigt, wie du das Material für eure erste Partie auslegen solltest. Eine weitere Abbildung im Abschnitt „Spieler“ auf Seite 5 zeigt, wie jeder seinen Spielerbereich vorbereiten sollte.

SPIELPLANTEILE



Die Spielplanteile stellen das Land dar, welches die Helden erkunden. Jedes Teil besteht aus sieben sechseckigen Feldern.

Vor dem Spiel werden die Spielplanteile nach Rückseiten sortiert.

Start-Spielplanteil (doppelseitig)

Beim Startteil befindet sich auf beiden Seiten ein magisches Portal und eine Meeresküste – die Küste ist auf beiden Seiten anders und sorgt für die Form des Spielplans in einer Partie. Die Meeresfelder dürfen von Helden nicht betreten werden. Im ersten Szenario benötigst du die Seite mit dem kleinen „A“ am Rand.

Landschafts-Spielplanteile (grüne Rückseite)

Es gibt 11 Landschaftsteile, auf denen weniger entwickelte Ländereien zu sehen sind. Im ersten Szenario werden sie nicht zufällig aufgedeckt, sondern vorsortiert. Lege sie als verdeckten Stapel bereit, absteigend sortiert, so dass die Nummer 1 oben liegt.

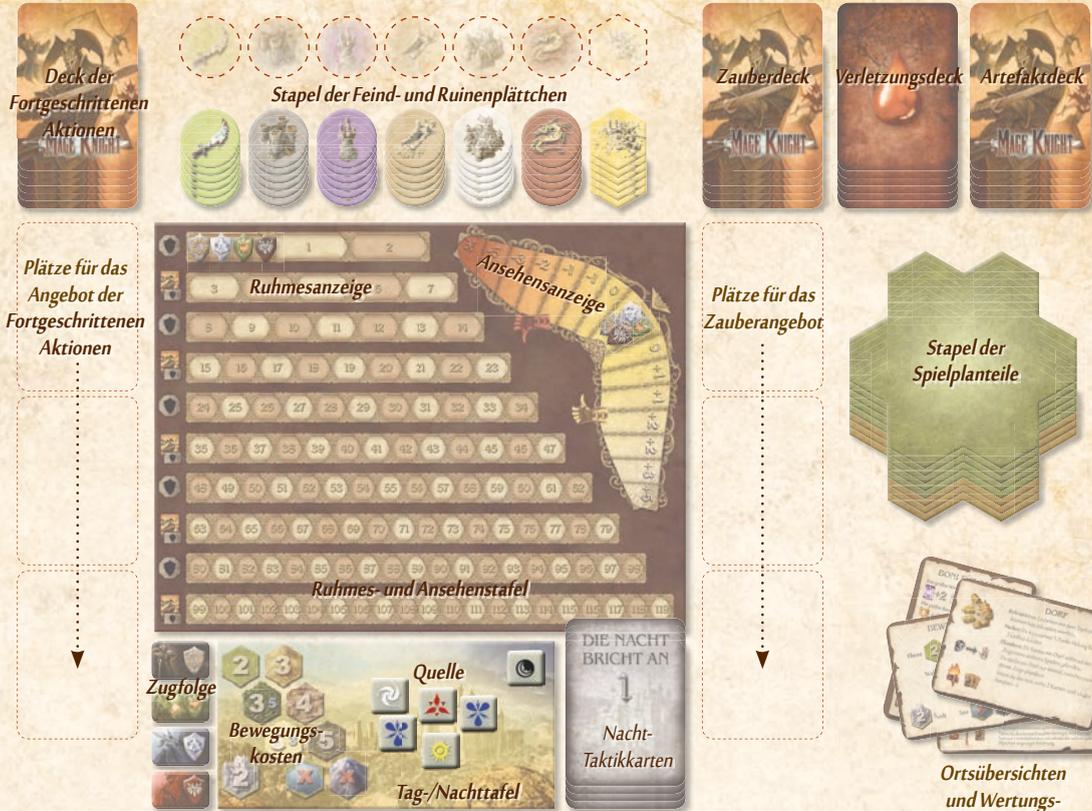
- Spielt ihr zu zweit, nimm die 3 untersten Teile des Stapels und lege sie in die Schachtel zurück.

- Spielt ihr zu dritt, nimm die 2 untersten Teile des Stapels und lege sie in die Schachtel zurück.
- Im Spiel zu viert werden alle Teile benötigt.

Zentral-Spielplanteile (braune Rückseite)

Die 8 Zentralteile stellen den höchstentwickelten Teil des Landes dar, mit großen Städten und echten Herausforderungen. Vier davon zeigen in ihrer Mitte eine Stadt, vier zeigen keine Stadt, und alle haben die gleiche (braune) Rückseite.

Sortiere für dieses Szenario die Zentralteile in zwei Stapel (einen mit Städten, einen ohne). Mische beide getrennt. Ziehe zufällig 2 Zentralteile ohne Stadt und 1 Zentralteil mit Stadt. Mische diese 3 und lege darauf den Stapel der Landschafts-Spielplanteile. So erhältst du einen einzigen verdeckten Spielplan-Stapel, und die gesuchte Stadt wird auf einem der untersten 3 Teile auftauchen.



Manawürfel



Spielplan

Bei Spielbeginn aufgedeckte Spielplanteile



Tages-Taktikkarten

Ausgangssituation

Decke die ersten beiden Spielplanteile auf (1 und 2) und lege sie gemäß der unteren Abbildung an das Startteil an.



Hinweis: Spielplanteile haben kleine Symbole in sechs ihrer Ecken. Wird ein Spielplanteil korrekt angelegt, ergänzen sich diese Symbole mit denen der benachbarten Teile zu Kreisen und Sternen.



Alle Spielplanteile müssen so ausgerichtet werden, dass ihre Nummer passend zum Buchstaben A auf dem Startteil ausgerichtet ist. Diese drei Teile bilden das Startgebiet des Spielplans – das Magische Portal, ein paar Dörfer, ein Bergwerk usw. Der Spielplan vergrößert sich, wenn die Spieler nach und nach neue Teile erkunden. Auf dem Startteil gibt es eine Meeresküste. Stell dir vor, dass sie sich nach beiden Seiten unendlich weit erstreckt und so den Rand des Spielplans vorgibt. Hinter dieser Küste dürfen keine Spielplanteile platziert werden, daher wird der Spielplan im weiteren Verlauf so aussehen wie auf der Abbildung rechts.

Berücksichtige die zunehmende Größe des Spielplans, wenn du die ersten Teile auslegst und lasse ausreichend Platz in den Richtungen, in die sich der Spielplan ausbreiten wird.



FEIND- UND RUINENPLÄTTCHEN

Diese Plättchen stellen verschiedene Dinge auf dem Spielplan dar: Runde Plättchen zeigen Feinde und Monster und sechseckige Plättchen, was man in alten Ruinen entdecken kann. Zu Spielbeginn werden diese Plättchen nach ihren Farben sortiert, jeweils gemischt und in 7 verdeckten Stapeln bereitgelegt.

Die ersten umherziehenden Feinde



Im Startgebiet sind zwei *Ork-Khan*-Symbole. Ziehe zwei Plättchen vom Stapel, dessen Plättchen dieses Symbol auf der Rückseite tragen und lege diese offen auf die beiden Felder des Spielplans.

Umherziehende Feinde, die durchs Land streifen: marodierende Orks und Drakonier.



Monster, die in Dungeons und anderen dunklen Orten hausen:



Stationierte Besatzungen sind Einheiten, die in Burgen, Magiertürmen und Städten stationiert sind.



Plättchen, die anzeigen, was sich in einer Ruine befindet:



HANDLUNGSKARTEN



Der Begriff „Handlungskarten“ bezieht sich auf verschiedene Kartentypen, die im Spielverlauf Teil eines Spielerdecks werden können. Alle Handlungskarten haben identische Rückseiten, so dass sie nach dem Mischen nicht mehr zu unterscheiden sind.

Zu Spielbeginn liegen diese Handlungskarten sortiert in einzelnen Decks, also musst du sie gemäß der Vorderseiten sortieren. Am besten legst du die Karten exakt wie in der Aufbauabbildung dargestellt aus. Sobald du dich an diese Auslage gewöhnt hast, wirst du das benötigte Deck einfach finden können, obwohl alle gleich aussehen. Es gibt diese Typen von Handlungskarten:

Basis-Aktionskarten



Jeder Held hat sein eigenes Start-Handlungsdeck aus 16 Basis-Aktionskarten. Du erkennst es am Schildsymbol des Helden oben rechts.

Die Basis-Aktionskarten aller Decks sind bis auf eine Karte völlig gleich. Die Grafik dieser besonderen Karte zeigt die Abbildung des Helden, in dessen Deck diese Karte gehört. Diese für jeden Helden einzigartige Karte wird trotzdem in jeder Hinsicht wie eine Basis-Aktionskarte behandelt.

Fortgeschrittene Aktionskarten



Es gibt 28 Fortgeschrittene Aktionskarten. Sie sind mächtiger als die Basis-Aktionskarten. Die Spieler können sie im Laufe des Spiels erhalten und ihren Handlungsdecks hinzufügen. Du erkennst sie am goldenen Rahmen um den Text und dem Fehlen des Symbols oben rechts.

Im ersten Szenario werden nur die Karten 1 bis 16 benötigen, 17 bis 28 kommen zurück in die Schachtel. Die benötigten Karten werden gemischt und als verdecktes Deck bereitgelegt. In anderen Szenarien werden alle 28 Karten benutzt.

Zauberkarten



Zauberkarten stellen mächtige magische Formeln dar, welche die Spieler während der Partie erlernen können. Sie haben einen violetten Rahmen und ihre Texte sind mit je einer eigenen Überschrift zweigeteilt. Der untere Text beschreibt die *Starke Version* des Zaubers, die nur in Nachrunden gewirkt werden kann.

Hinweis zur Wortwahl: Immer wenn ein Text eine *Aktionskarte* erwähnt, sind damit sowohl Basis- als auch Fortgeschrittene Aktionskarten gemeint. Immer wenn ein Text *eine* oder *irgendeine* Karte erwähnt, sind damit Aktions-, Zauber- oder Artefaktkar-

Artefaktkarten



Artefakte sind die stärksten Gegenstände, die ein Spieler in einem Szenario erhalten kann. Ihre Textbox und der Rahmen sind golden und sie haben zwei unterschiedliche Wirkungen. Die dunkler unterlegte Wirkung ist immer ein einmaliger Effekt, der das Artefakt nach der Benutzung zerstört.

Verletzungskarten



Verletzungskarten (auch kurz: Verletzungen) werden benutzt, um *verletzte* Einheiten zu markieren. Außerdem kommen sie zu den Handkarten eines Spielers, wenn dessen Held *verletzt* wird. Sie zählen zum *Handkartenlimit* des Spielers, daher werden viele Verletzungen deine Kartenhand „verstopfen“, was kaum noch effektive Züge zulässt. Alle Verletzungen haben die gleiche dunkelrote Vorderseite, also kannst du sie einfach offen auf den Tisch legen.

ten gemeint – **niemals Verletzungskarten**, es sei denn, diese sind ausdrücklich erwähnt. Wenn es also heißt „lege eine Karte ab“, kann jede Art von Handlungskarte abgelegt werden, jedoch **KEINE** Verletzungskarte.

ANDERE KARTEN

Die übrigen Kartentypen lassen sich aufgrund ihrer Rückseiten gut unterscheiden:

Normale und Eliteeinheiten



Es gibt zwei Decks mit Einheiten: normale (silberne Rückseite) und Elite (goldene). Im ersten Szenario werden nur die normalen Einheiten benötigt. Mische diese und lege sie als verdecktes Deck bereit. Die Eliteeinheiten bleiben in der Schachtel.

Bilde ein Angebot von Einheiten, indem du so viele Karten von diesem Deck aufgedeckt auslegst, wie Spieler teilnehmen plus 2 weitere (bei 4 Spielern würdest du also 6 Karten auslegen), so wie das in der Aufbauübersicht zu sehen ist.

Hinweis: In der ersten Partie sollte mindestens eine Einheit mit dem Dorfsymbol links auf der Karte ausliegen. Wenn das nicht der Fall ist, mische erneut und teile neue Karten so oft aus, bis eine Karte mit dem Dorfsymbol dabei ist.

Taktikkarten



Es gibt zwei Decks mit Taktikkarten: Tages- und Nacht-Taktikkarten. Sortiere sie nach ihren Rückseiten. Die Nacht-Taktikkarten kommen verdeckt neben die Tag-/Nachttafel, die Tages-Taktikkarten kommen in die Tischmitte. Du musst sie nicht mischen.

Ortsübersichten



Es gibt sieben doppelseitige Karten, auf denen die im Spiel auftauchenden Orte und ihre zugehörigen Regeln als Übersicht beschrieben sind.

Sobald ein neuer Ort erstmals auftaucht, suchst du die zugehörige Karte heraus und liest vor, welche besonderen Regeln und Möglichkeiten der Ort bietet. Diese Karten bleibt als Referenz für den Rest der Partie offen liegen.

Bei Spielbeginn suchst du die Karten heraus, deren Orte im Startgebiet des Spielplans zu sehen sind: Dorf, Magische Lichtung/Kristallbergwerk (auf derselben Karte) und Marodierende Orks. Die Karten helfen bei der Erläuterung dieser Orte.

Stadtkarten



Es gibt vier Stadtkarten, je eine für jede Start. (Mehr zu Städten findest du im Regelheft). In der ersten Partie werden sie nicht benötigt und bleiben daher in der Schachtel.

Wertungskarte für Erfolge



Diese Karte fasst die Wertungsregeln des Spielendes zusammen. Du solltest sie den Spielern erst zeigen und erklären, wenn ihr bereits eine Runde gespielt habt.

SPIELER



Es gibt vier Helden im Spiel. Jeder besitzt sein eigenes Wappen, das auf allen Komponenten abgebildet ist, die zu dem Helden gehören. In der ersten Partie kann sich jeder Spieler entweder einen beliebigen Helden wählen oder ihr verteilt die Helden zufällig. Jeder Spieler nimmt sich dann alle Komponenten seines Helden.

Es empfiehlt sich, alle Komponenten eines Helden – auch dessen Basis-Aktionskarten – in einem eigenen Plastikbeutel aufzubewahren (die vier Beutel passen ganz gut unter den Schachteleinsatz mit den Figuren). Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, bleiben die unbenutzten Komponenten in der Schachtel.

Heldenkarte



Die Karte mit der Heldenabbildung bleibt während des gesamten Spiels vor dem jeweiligen Spieler liegen, damit immer klar ist, wer welchen Helden spielt. Sie fungiert außerdem als Vorrat – im Spielverlauf legen die Spieler ihre Levelplättchen und erhaltenen Manakristalle darauf ab. Im Abschnitt *Mana* gibt es dazu weitere Informationen.

Heldenfigur



Die Spielfigur stellt deinen Helden dar. Zu Spielbeginn steht sie vor dir auf dem Tisch – der Held hat den Spielplan noch nicht betreten. Im ersten Zug kommt die Figur auf das Portalfeld und kann beginnen, den Spielplan zu erkunden.

Zugfolgeplättchen



Zu jedem Helden gibt es ein Zugfolgeplättchen. Mit diesen wird die Reihenfolge angezeigt, in der die Spieler in der laufenden Runde am Zug sind. Anfangs legst du die Plättchen in einer zufälligen Reihenfolge untereinander neben die Tag-/Nachttafel, wie in der Aufbauübersicht auf Seite 3 dargestellt.

Levelplättchen



Zu jedem Helden gibt es 6 achteckige Levelplättchen, die auf der Rückseite das Wappen des Helden tragen. Auf fünf davon ist unten auf der Vorderseite ein kleines Zahlenpaar abgebildet: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10. Sortiere sie in aufsteigender Reihenfolge in einen offenen Stapel – ganz unten ist also 9-10, ganz oben ist 1-2. Dieser Stapel kommt auf die entsprechende Markierung der Heldenkarte. Das sechste Levelplättchen ist auf der Vorderseite leer. Lege es in deinen Einheitenbereich mit dem Wappen nach oben. Es ist dein erstes Befehlsplättchen.



Levelplättchen, deren Wappenseite nach oben zeigt, gelten als *Befehlsplättchen*. Ihre Anzahl bestimmt dein derzeitiges *Befehlslimit*. Zu Spielbeginn hast du nur 1 Befehlsplättchen, daher darfst du nur 1 Einheit befehlen. Das oberste Levelplättchen deines Stapels zeigt die Eigenschaften deines Helden an: Rüstung 2 und Handkartenlimit 5. Das sind deine Eigenschaften für Level 1 und 2 (was durch die kleinen Zahlen 1-2 unten auf dem Plättchen angezeigt wird).



Wenn du genug Ruhm gesammelt hast, um auf Level 3 aufzusteigen, drehst du das oberste Levelplättchen um und legst es neben dein erstes Befehlsplättchen. Dein Befehlslimit erhöht sich damit auf 2 (du hast zwei Befehlsplättchen, also darfst du bis zu zwei Einheiten befehlen), außerdem verändern sich die Eigenschaften deines Helden (jetzt ist das Levelplättchen mit 3-4 zu sehen, das neue Eigenschaftswerte zeigt).

Schildplättchen



Lege deine Schildplättchen auf einen Haufen. Du wirst in der Partie zwei davon benötigen, um deine Positionen auf der Ruhmes- und der Ansehensanzeige zu markieren, die übrigen werden zur Anzeige deiner Erfolge auf dem Spielplan dienen – befestigte Orte, die du erobert hast, Abenteuer, die du bestanden hast und in späteren Szenarien deine Teilnahme an der Eroberung einer Stadt.

Fähigkeitsplättchen



Jeder Held hat seinen eigenen Satz aus 10 Fähigkeitsplättchen. Sie zeigen an, in welche Richtungen sich seine besonderen Talente entwickeln können. Mische und lege sie als verdeckten Stapel in deinen Spielbereich.

Fähigkeitenübersicht



Diese doppelseitige Karte beschreibt auf beiden Seiten alle 10 Fähigkeitsplättchen eines Helden und deren Einsatz. Man sollte sie griffbereit haben, wenn man auf Level 2 aufsteigt und seine erste Fähigkeit erhält.

Handlungsdeck

Wie schon im Abschnitt *Handlungskarten* beschrieben, besitzt jeder Spieler ein eigenes Deck aus 16 Handlungskarten. Mische und lege es verdeckt als Stapel bereit – dies ist dein Handlungsdeck.

Ziehe jetzt die obersten 5 Karten von deinem Handlungsdeck, das sind deine Start-Handkarten. Denke daran, dass die Anzahl der Karten auf deiner Hand einer der beiden Eigenschaften auf deinem obersten Levelplättchen entspricht. Sobald du Level 5 erreichst, wird dein Handkartenlimit auf 6 steigen.

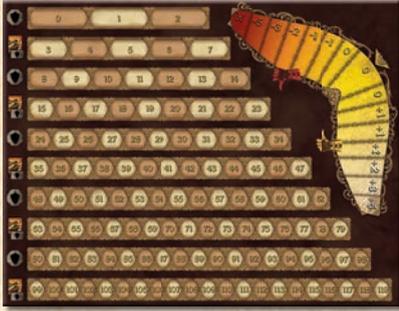
Spielerbereich

Die untenstehende Abbildung zeigt dir, wie dein Spielerbereich zu Spielbeginn aussehen sollte.

Hinweis: Das Handlungsdeck sind die verdeckten Karten links, weit rechts davon ist der Platz für die Ablage (damit beides nicht versehentlich durcheinander kommt). Zwischen diesen Decks ist der Einheitenbereich, der Platz für rekrutierte Einheiten (die Anzahl der Ablageplätze hier wird durch die Anzahl deiner Befehlsplättchen bestimmt). Im Spielbereich wirst du deine Karten und Wirkungen während deines Zugs ausspielen. Der Stapel der Fähigkeitsplättchen links enthält Fähigkeiten, die noch nicht im Spiel sind – sobald du welche erhältst, legst du diese nach rechts.



RUHMES- UND ANSEHENSTAFEL



Ruhmesanzeige

Die größere Anzeige zeigt deinen derzeitigen Ruhm an. Jede Reihe entspricht einem (Ruhm-)Level.

Zu Spielbeginn haben alle Spieler 0 Ruhm. Jeder legt eines seiner Schildplättchen auf Feld 0 der Ruhmesanzeige. Da die Plättchen in der ersten Reihe liegen, sind alle Spieler auf (Ruhm-)Level 1.

Immer wenn du im Spiel Ruhm erhältst, verschiebst du dein Schildplättchen um die entsprechende Anzahl Felder auf der Ruhmesanzeige weiter. Sobald dein Plättchen in die nächste Reihe der Anzeige wandert, erhöht sich dein Level (um auf Level 2 aufzusteigen, benötigst du also mindestens 3 Ruhm; um auf Level 3 aufzusteigen, benötigst du insgesamt 8 Ruhm usw.).

Am Anfang jeder Reihe ist entweder ein Fähigkeits- oder ein Levelplättchen abgebildet. Landet ein Spieler auf einer Reihe mit einem Fähigkeitsplättchen, erhält er ein Fähigkeitsplättchen und eine Fortgeschrittene Aktion (dazu später mehr). Landet ein Spieler auf einer Reihe mit einem Levelplättchen, macht er sein oberstes achteckiges Levelplättchen durch Umdrehen zu einem Befehlsplättchen, wodurch sich sein Befehlslimit erhöht und seine Heldeneigenschaften verbessern (siehe *Spieler – Levelplättchen* auf Seite 5).

Die Reihen mit Fähigkeits- und Levelplättchen wechseln sich ab. Bei jeder geraden Reihe erhältst du also eine neue Fähigkeit sowie eine Fortgeschrittene Aktion und bei jeder ungeraden Reihe verbessert sich dein Befehlslimit sowie deine Eigenschaften.

Ansehensanzeige

Die kleinere Anzeige oben rechts auf dieser Tafel ist die Ansehensanzeige. Dein Ruhm steigt zwar kontinuierlich, dein Ansehen kann jedoch sowohl steigen als auch fallen – abhängig davon, ob du deine Berühmtheit durch noble Taten oder durch Eroberung und Plünderung erlangst.

Zu Spielbeginn legt jeder Spieler eines seiner Schildplättchen auf das mittlere Feld der Ansehensanzeige, d. h., die örtliche Bevölkerung hat keinerlei Meinung zu den Helden. Vollführt ein Held jedoch noble Taten (wie das Töten von marodierenden Orks oder Drakoniern, die das Land terrorisieren), wandert sein Plättchen in Richtung des hellen Bereichs der Anzeige. Benimmt sich der Held allerdings böse, wandert das Plättchen zum rötlichen Bereich.

Dein Ansehen ist verantwortlich für den Einfluss, den du auf die Bevölkerung hast (mehr dazu im Abschnitt *Interaktion in einem Dorf* auf Seite 9).

TAG-/NACHTTAFEL



Diese beidseitig benutzbare Tafel zeigt an, ob es gerade Tag oder Nacht ist. In diesem Szenario ist zunächst die Tagseite für die gesamte erste Runde sichtbar. Am Beginn der nächsten Runde wird die Tafel auf die Nachtseite gedreht.

Links auf dieser Tafel stehen in großen Zahlen die Bewegungskosten für die unterschiedlichen Geländetypen. Die kleineren, blauen Zahlen bei Wald und Wüste weisen darauf hin, dass diese Geländetypen bei Nacht andere Bewegungskosten haben.

Die Bewegungskosten für die Stadt betragen 2, was in der linken unteren Ecke angezeigt ist, wobei das für die erste Partie noch nicht benötigt wird.

Der leere Bereich rechts wird *Quelle* genannt. Diese Quelle wird jetzt zusammen mit dem Mana erklärt.

MANA

Mana-Grundfarben

Es gibt vier Mana-Grundfarben im Spiel, jede gehört zu einem der vier Elemente.

- Rot ist die Energie des Feuers, ihre Kennzeichen sind Flammen, Zerstörung und Wut.
- Blau ist die Energie des Wassers, ihre Kennzeichen sind Frost, Magie und Kristalle.
- Grün ist die Energie der Erde, ihre Kennzeichen sind Natur, Schutz und Heilung.
- Weiß ist die Energie des Windes, ihre Kennzeichen sind Seele, Geschwindigkeit und Geist.

Mana der Grundfarben kann als *Marker* in einer flüchtigen Form vorkommen, aber auch in einer haltbaren Form kristallisiert und als *Kristall* aufbewahrt werden.

Besondere Manafarben

Es gibt zwei besondere Farben der Magie. Sie existieren nur in der flüchtigen, reinen Form und können daher nie als Kristall gelagert werden.

- Gold ist die Energie der Sonne. Sie kann nur bei Tag genutzt werden, dafür aber wie ein beliebiges Grundfarben-Mana (Gold ist also eine Art „Joker-Mana“).
- Schwarz ist die Energie der Dunkelheit. Sie kann nur bei Nacht genutzt werden und besitzt selbst keine Kraft, stattdessen verstärkt sie die Kraft von Grundfarben-Mana, womit sich die stärksten Zauber wirken lassen.

Goldenes Mana vereinfacht das Zaubern bei Tag, während schwarzes Mana erlaubt, bei Nacht die stärksten Zauber zu wirken.

Manamarker und Manakristalle

Lege alle Manamarker als allgemeinen Vorrat griffbereit auf einen Haufen. Es gibt je 12 Marker in den vier Grundfarben (Rot, Blau, Grün und Weiß) und je 3 in den besonderen Farben Gold und Schwarz.

Manamarker stellen reines Mana dar, es sei denn, sie befinden sich im Vorrat eines Spielers – in diesem Fall stellen sie Kristalle dar.

Immer wenn eine Karte oder eine andere Wirkung einem Spieler mitteilt, dass er einen Manamarker erhält, legt er diesen vor sich in seinen Spielerbereich. Der Marker kann jederzeit in seinem Zug genutzt werden. Benutzt er ihn jedoch nicht, verschwindet der Marker am Ende des Zugs.

Wenn eine Karte oder eine andere Wirkung einem Spieler mitteilt, dass er einen Kristall erhält, nimmt er einen Manamarker aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn in seinen Vorrat (auf dessen Heldenkarte). Kristalle im Vorrat eines Spielers können jederzeit während dessen Zug in Mana der entsprechenden Farbe umgewandelt werden – der Spieler nimmt den Kristall aus seinem Vorrat und kann ihn dann als Manamarker verwenden. Spieler dürfen Manamarker nur dann in Kristalle umwandeln, wenn ihnen eine Karte oder eine andere Wirkung dies ausdrücklich erlaubt.

Hinweis: Daher gibt es nur wenige goldene und schwarze Manamarker. Während die Grundfarben als Kristalle mehrere Züge oder sogar Runden im Vorrat eines Spielers gelagert werden können, ist goldenes und schwarzes Mana flüchtig: Am Ende seines Zugs muss der Spieler solche Manamarker wieder in den Vorrat zurücklegen.

Drei Kristalle pro Farbe: Hohe Kristallkonzentrationen werden instabil, daher ist es nicht erlaubt, gleichzeitig mehr als 3 Kristalle derselben Farbe im Vorrat zu lagern. Sollte ein Spieler also einen Kristall in einer Farbe erhalten, von der er bereits 3 im Vorrat hat, erhält er stattdessen einen Manamarker für seinen Spielerbereich. Daher kann ein Spieler niemals mehr als insgesamt 12 Kristalle in seinem Vorrat haben – bis zu 3 jeder Grundfarbe.

Manawürfel

Im Spiel gibt es 7 sechsseitige Manawürfel. Jede Seite zeigt eine der sechs Manafarben. Eine Partie wird mit so vielen Würfeln gespielt wie Spieler teilnehmen plus 2 (also z. B. 6 Würfel beim Spiel zu viert). Würfel die entsprechende Anzahl Würfel und lege sie in die *Quelle*, also in den freien Bereich rechts auf der Tag-/Nachttafel.

Zu Beginn jeder Runde werden die Würfel in der Quelle neu gewürfelt. Mindestens die Hälfte muss eine Grundfarbe zeigen (Rot, Blau, Grün und Weiß). Falls nicht, werden die schwarzen und goldenen Würfel so oft neu gewürfelt, bis dieser Zustand eintrifft.

Überzählige Würfel bleiben neben dem Manavorrat liegen und werden benutzt, wenn eine Karte einen Würfelwurf erfordert.

Die Würfel der Quelle sind eine allgemeine Manareserve, die in der gesamten Welt gegenwärtig ist und von jedem Helden beansprucht werden darf. In jedem Zug darf ein Held genau 1 Manawürfel aus der Quelle als Mana der entsprechenden Farbe benutzen. Wenn er das macht, würfelt er diesen Würfel am Ende seines Zugs neu und legt ihn für die anderen Spieler wieder in die Quelle zurück. Besagt eine Karte oder eine Wirkung nichts anderes, darf ein Spieler pro Zug maximal 1 Würfel aus der Quelle benutzen.

Also können sich die Farben des Manas in der Quelle im Verlauf einer Runde ändern. Schwarzes Mana kann bei Tag nicht benutzt werden; wenn ein Manawürfel wieder in die Quelle „zurück“ gewürfelt wird und er schwarz zeigt, kann ihn niemand mehr benutzen. Er gilt als verbraucht – um das deutlich zu machen, verschiebt man solche Würfel in den dunkleren Teil der Tafel.



Beachte, dass bereits zu Rundenbeginn schwarze (verbrauchte) Manawürfel vorhanden sein können. Immer wenn ein Spieler Schwarz würfelt, ist auch dieser Würfel verbraucht. Neigt sich der Tag dem Ende, kann es sein, dass nur noch wenige oder gar keine unverbrauchten Manawürfel in der Quelle sind (die Nacht kommt). Nach einer Tagrunde beginnt die Nacht – alle Würfel werden neu gewürfelt, womit sich eine völlig neue Quelle für die Nacht ergibt. Da es Nacht ist, können goldene Würfel nicht benutzt werden – und werden in den (jetzt) hellen Bereich verschoben.

IV. ERSTE SPIELRUNDE

Rundenvorbereitung

Du hast bereits während des Spielaufbaus alles Notwendige bereitgelegt, also gibt es in der ersten Runde nichts weiter zu tun.

Taktik wählen

Die Taktikkarten für den Tag werden ausgebreitet. In dieser Phase nimmt sich jeder Spieler eine dieser Karten (aber noch nicht sofort – erst kommen noch einige Regeln, bevor wir zu den Taktiken zurückkommen). Jetzt ist nur wichtig, dass diese Taktiken die Zugfolge der Runde bestimmen.

Auf jeder Taktikkarte ist eine große Nummer, welche die Zugfolge der Runde angibt. Die niedrigste Nummer ist zuerst dran.

Nachdem die Taktiken gewählt wurden, werden die Zugfolgeplättchen neben der Tag-/Nachttafel entsprechend umsortiert, so dass das Zugfolgeplättchen des Spielers mit der niedrigsten Nummer auf seiner Taktikkarte ganz oben liegt und das des Spielers mit der höchsten Nummer ganz unten.

Zugfolge

Sobald die Zugfolge festgelegt wurde, beginnen die Spieler mit ihren Zügen, angefangen beim Spieler, dessen Zugfolgeplättchen ganz oben liegt, bis jemand die Runde beendet.

In seinem Zug spielt ein Spieler einige seiner Handkarten aus und nutzt deren Wirkungen. Sollte er Einheiten rekrutiert haben, kann er auch diese aktivieren und ihre Eigenschaften nutzen. Wenn er später einige Fähigkeiten erworben hat, kann er auch diese nutzen, wenn sie verfügbar sind.

Aktionskarten können durch das Bezahlen von Mana der passenden Farbe verstärkt werden. In jedem Zug darf ein Spieler genau 1 Manawürfel aus der Quelle als Mana der erwürfelten Farbe benutzen. Er kann außerdem seine Kristalle (die in seinem Vorrat liegen) in Mana umwandeln oder Mana durch die Wirkung bestimmter Karten erhalten.

Wie ein Zug im Detail abläuft, wird später erklärt.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet, sollte er als erstes jegliche benutzten Manawürfel in die Quelle zurücklegen. Dazu würfelt er diese Würfel neu und legt sie mit den neu erwürfelten Farben zurück. Zeigen Würfel jedoch die Farbe Schwarz, legt er diese in den dunkleren Bereich oben rechts – solche Würfel sind verbraucht.

IN DIESEM AUGENBLICK KANN DER NÄCHSTE SPIELER BEREITS SEINEN ZUG BEGINNEN. Sage dem nächsten Bescheid, dass er jetzt anfangen kann, während der aktuelle Spieler seinen Zug abschließt.

Um seinen Zug abzuschließen, macht der Spieler Folgendes:

- Er legt alle seine ausgespielten Karten offen auf seine Ablage.
- Er legt alle benutzten und unbenutzten Manamarker in den allgemeinen Vorrat zurück. Er behält lediglich die Kristalle, die in seinem Vorrat liegen.
- Er zieht von seinem Handlungsdeck Karten bis zu seinem Handkartenlimit nach, welches zu Spielbeginn bei 5 Karten liegt (wie auf dem obersten Levelplättchen angegeben). Es kann sich aber im Laufe der Partie erhöhen, wenn der Spieler weiteren Ruhm erlangt oder sogar kurzzeitig verringern, wenn bestimmte Umstände eintreten.

– Bevor der Spieler neue Karten zieht, darf er beliebig viele Karten aus seiner Hand ablegen. Allerdings keine Verletzungskarten! Diese dürfen nur abgelegt werden, wenn eine Regel oder Karte dies ausdrücklich zulässt.

Nächster Spieler

Der nächste Spieler beginnt seinen Zug auf exakt dieselbe Weise. Sobald er fertig ist und nachdem er ggf. Manawürfel neu gewürfelt hat, sagt er dem nachfolgenden Spieler, dass dieser beginnen kann, während er selbst seinen Zug abschließt und Karten nachzieht. Nachdem jeder Spieler seinen Zug gemacht hat, ist wieder der erste Spieler am Zug usw.

Beenden der Runde

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zugs keine Karten mehr in seinem Handlungsdeck, kann er entweder mit den Karten auf seiner Hand weiterspielen oder das Rundenende ansagen. Wenn er letzteres tun sollte, ist sein Zug sofort vorbei. Alle anderen Spieler haben noch je einen Zug und die Runde ist anschließend vorbei.

Falls ein Spieler zu Beginn seines Zugs weder Karten in seinem Handlungsdeck noch Karten auf der Hand hat, muss er das Rundenende ansagen (es sei denn, ein anderer Spieler kommt ihm zuvor – in einem solchen Fall muss er seinen Zug überspringen).

V. EIN SPIELERZUG

Wenn du an der Reihe bist, kannst du entweder einen *normalen Zug* durchführen oder *rasten*. In den ersten Zügen der Partie wird keiner rasten müssen, also wird jetzt ein normaler Zug erklärt.

In deinem ersten Zug setzt du deine Figur auf das Magische Portal des Spielplans. Ab jetzt kann deine Figur auf dem Spielplan handeln und sich dort bewegen.

Normaler Zug

Jeder normale Zug besteht aus zwei Teilen. Zuerst kannst du deine Figur ein oder mehrere Felder auf dem Spielplan bewegen. Abhängig davon, wo sie landet, kannst du dann genau eine Aktion ausführen (meistens Kampf oder Interaktion mit den Bewohnern) oder gar nichts tun. In deinem Zug kannst du ...

- dich auf ein anderes Feld bewegen und dort dann kämpfen oder interagieren;
- bleiben, wo du bist, und dort dann kämpfen oder interagieren;

- dich auf ein anderes Feld bewegen und dort gar nichts tun
- oder einfach überhaupt nichts tun.

Du darfst also nicht ...

- dich auf ein anderes Feld bewegen, dort kämpfen oder interagieren, und dich dann erneut bewegen;
- auf deinem Feld kämpfen oder interagieren und dich dann bewegen;
- innerhalb eines Zugs sowohl kämpfen als auch interagieren.

AKTIONSKARTEN

Alle Aktionskarten sind ähnlich aufgebaut. Auf jeder Karte steht:

- der Kartentyp (oben links);
- der Kartentypname;
- das Heldenwappen (oben rechts), das zeigt, zu welchem Helden die Karte gehört;
- eine Illustration;
- die *Einfache Wirkung* (der Text direkt unterhalb der Illustration);
- die *Starke Wirkung* (der Text unter der Einfachen Wirkung);
- die Kosten für die Starke Wirkung (das farbige Juwel zwischen der Einfachen und der Starken Wirkung – beachte, dass die ganze Karte in dieser Farbe getönt ist und dass immer, wenn eine Karte oder Wirkung sich auf die „Aktionskartenfarbe“ bezieht, diese Farbe gemeint ist).



Während der Bewegung darfst du Karten mit dem Bewegungssymbol ausspielen, während der Interaktion mit Bewohnern darfst du Karten mit dem Interaktionssymbol ausspielen und im Kampf darfst du Karten mit dem Kampfsymbol ausspielen.

In jeder Phase darfst du die Spezialkarten ausspielen – normalerweise verstärken sie andere Aktionen oder haben eigene besondere Wirkungen. Außerdem darfst du Heilungskarten jederzeit ausspielen, außer im Kampf.

Eine Karte ausspielen

Um eine Karte auszuspielen, nimmst du sie aus deiner Hand und legst sie offen in deinen Spielbereich. Dabei musst du entscheiden, ob du ihre *Einfache* oder ihre *Starke Wirkung* benutzen möchtest. Für die *Starke Wirkung* musst du ein Mana der passenden Farbe auf die Karte legen – du kannst dafür einen Manawürfel aus der Quelle (aber nur 1 pro Zug), einen Kristall oder einen Manamarker dieser Farbe nehmen. Bei Tag darfst du auch einen goldenen Würfel oder Manamarker nutzen, da goldenes Mana bei Tag als Mana einer beliebigen Grundfarbe gilt.

Wenn du beim Ausspielen einer Karte Mana aus gibst, gilt die *Starke Wirkung* der Karte (die *Einfache* wird ignoriert). Ohne Mana gilt die *Einfache Wirkung*.

Karten verbinden

Die meisten Karten haben simple Wirkungen wie Bewegung X (liefert X Bewegungspunkte), Einfluss X (liefert X Einflusspunkte), Angriff X oder Block X (liefert Angriffs-/Blockwerte in Höhe X).

Oft wirst du mehrere Karten desselben Typs zusammen ausspielen, weil sich deren Wirkungen addieren. *Verbinde* Karten mit ähnlichen Wirkungen, indem du sie etwas überlappend als Spalte auslegst. Die beiden folgenden Beispiele zeigen, wie du Bewegung 6 erhalten kannst.

Links sind drei Karten mit je Bewegung 2 als Einfache Wirkung. Sie wurden verbunden und ergeben zusammen Bewegung 6.

Rechts wurde eine Karte mit blauem Mana für Bewegung 4 verstärkt, dazu kam eine Karte mit Einfacher Wirkung Bewegung 2.



Karten quer ausspielen

Es kommt vor, dass du manchmal etwas Bestimmtes machen möchtest (bewegen, interagieren, angreifen, blocken usw.), aber keine Karte des passenden Typs auf der Hand hast.

Jede Karte (außer Verletzungskarten) kann als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 ausgespielt werden. Dazu legst du die Karte quer in die passende Spalte deines Spielbereichs. Quer gespielte Karten können nie durch Mana verstärkt werden.

Die folgende Abbildung zeigt sechs Möglichkeiten, durch die du Bewegung 5 erhalten könntest.



BEWEGUNG

Du weißt jetzt, wie man Bewegungskarten ausspielt, um Bewegungspunkte zu erhalten. Jetzt wird erläutert, wie man diese Punkte für die Bewegung einer Heldenfigur ausgibt.

Bewegungskosten



Die Bewegungskosten für jeden Geländetyp stehen in großen Zahlen auf der Tag-/Nachttafel. Ein rotes „X“ bedeutet, dass dieses Gelände unpassierbar ist. Die kleinen, blauen Zahlen solltest du erst mal ignorieren, sie gelten für Nachtrunden.

Um deine Heldenfigur zu bewegen, musst du Bewegungspunkte ausgeben, die du durch das Ausspielen von Karten erhalten hast. Du kannst dich auf jedes zu deinem aktuellen Feld angrenzende Feld bewegen, solange es nicht unpassierbar ist. Du kannst dich so weit bewegen, wie du möchtest, solange du dafür genug Bewegungspunkte hast.

Die folgende Abbildung zeigt drei Beispiele für eine Bewegung ab der Startposition und deren Bewegungskosten.



Hinweis: Im zweiten Beispiel wurde goldenes Mana benutzt (als wäre es blaues Mana), um eine Bewegungskarte zu verstärken.

Im vierten Beispiel liegt keine Bewegungskarte, nur fünf quer ausgespielte Karten für je Bewegung 1 – jawohl, du kannst dich bewegen, auch wenn du keine Bewegungskarten hast. Außerdem liegen dort eine Artefakt- und eine Zauberkarte – jede Karte, egal wie mächtig sie auch ist, kann quer als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 ausgespielt werden – allerdings keine Verletzungskarten.

Die letzten beiden Beispiele erzeugen sogar 6 Bewegungspunkte (eine der Karten wurde mit Mana verstärkt). Das ist erlaubt, da du überzählige Bewegungspunkte verfallen lassen kannst.

Spezialkarten

Wie bereits erklärt, können Spezialkarten jederzeit ausgespielt werden, um ausgespielte Karten zu unterstützen. Benötigst du z. B. 8 Bewegungspunkte, findest du rechts vier Beispiele, wie du das mit Spezialkarten erreichen kannst. Nimm ein Basisdeck und lies die Texte der Spezialkarten; du wirst vermutlich weitere Möglichkeiten entdecken:

Im ersten Beispiel wird die Karte „Konzentration“ mit grünem Mana verstärkt und benutzt, um die Wirkung der Karte „Ausdauer“ mit einem Bonus zu versehen, was Bewegung 6 bringt. Die Karte „Fußmarsch“ bringt weitere Bewegung 2, was insgesamt 8 Bewegungspunkte ergibt.

Im zweiten Beispiel erlaubt die Karte „Manaquelle“, einen weiteren Manawürfel aus der Quelle zu nehmen, so dass beide anderen Karten verstärkt werden können.

Das dritte Beispiel zeigt die Starke Wirkung der Karte „Manaquelle“. Ein weiterer Würfel wurde aus der Quelle genommen und auf Grün gedreht. Das bringt 2 grüne Mana für diesen Zug, womit beide anderen Karten verstärkt werden können.

Im letzten Beispiel wird ein rotes Mana benutzt, um die Starke Wirkung der Karte „Improvisation“ für Bewegung 5 zu nutzen. Zusammen mit einer Karte „Ausdauer“ sowie einer quer ausgespielten Karte bekommt man 8 Bewegungspunkte.

Beachte, dass eine Karte abgelegt werden musste, um die Karte „Improvisation“ auszuspielen.

Hinweis: Du musst diese Beispiele nicht vor der Partie erklären. Du solltest sie jedoch verstanden haben, so dass du deinen Mitspielern bei Bedarf die Wirkungen dieser Karten erklären kannst.



Hinweis: Wenn du auf ein angrenzendes Feld ziehst, zahlst du die Bewegungskosten des Felds, das du betrittst. Das Gelände, von dem du kommst, hat keine Bedeutung.

Andere Figuren

Du darfst durch ein Feld ziehen, auf dem eine andere Figur steht, solltest dort aber nicht stehen bleiben, da das als Angriff auf den dort stehenden Spieler zählen würde. Manchmal kann das wünschenswert sein, aber wie bereits gesagt, empfiehlt sich ein Kampf Spieler-gegen-Spieler nicht in der ersten Partie (wenn ihr ihn dennoch ausprobieren möchtet: siehe Abschnitt *Spieler-gegen-Spieler* in Kapitel VIII). Möchtest du diese Art Kampf nicht zulassen, darf keine Figur auf dem Feld einer anderen Figur stehen bleiben.

Portalfeld

Solltest du dich aus irgendeinem Grund dafür entscheiden, das Portalfeld nicht zu verlassen oder später wieder dorthin zu ziehen, nimmst du deine Figur vom Spielplan und stellst sie vor dir auf den Tisch. Deine Figur darf niemals auf dem Portal stehen, wenn dein Zug vorüber ist. Sie bleibt vor dir stehen, bis du wieder an der Reihe bist; dann stellst du die Figur wieder auf das Portalfeld.

Hinweis: Es dürfen beliebig viele Helden auf das Portal ziehen, da deren Figuren ja immer von dort weggenommen werden und es so dort nie zum Kampf zwischen ihnen kommen kann.

Umherziehende Feinde

Es gibt zwei Ork-Khan-Symbole auf den Startteilen des Spielplans – du hattest zwei grüne Feindplättchen offen auf diese Felder gelegt. Marodierende Orks sind *umherziehende Feinde*, was bedeutet, dass sie deine Bewegung auf zweierlei Weise beeinflussen können:

- Du darfst ein Feld mit einem unbesiegten umherziehenden Feind nicht betreten.
- In die Nähe eines Felds mit einem umherziehenden Feind zu ziehen, ist gefährlich! Wenn du von einem Feld, das an einen umherziehenden Feind angrenzt, auf ein anderes Feld ziehst, das ebenfalls an ihn angrenzt, wird er provoziert und greift an. Dadurch endet deine Bewegung sofort und du bist zu einem Kampf gezwungen (mehr dazu im Abschnitt *Kampf*).

Dazu das folgende Beispiel:



Der rote sowie der violette Weg würde die Wolfreiter zum Angriff provozieren, da du dich von einem an die Wolfreiter angrenzenden Feld zu einem anderen bewegen würdest, das ebenso an sie angrenzt. Den violetten Weg könntest du nicht einmal beenden, da der Angriff die Bewegung bereits nach dem ersten Schritt beenden und die unbenutzten Bewegungspunkte verfallen würden. Der rote Weg bringt dich zu einem Dorf, doch auch dort müsstest du kämpfen. Da der Kampf deine Aktion für diesen Zug verbraucht, könntest du in diesem Zug nicht mehr im Dorf interagieren.

Der grüne Weg bringt dich zum Dorf, ohne dass ein Angriff provoziert wird, jedoch kostet dich der Umweg mehr Bewegungspunkte. In einem späteren Zug wäre der gelbe Weg problemlos möglich. Du würdest dich von einem an einen Feind angrenzenden Feld zu einem anderen Feld bewegen, das an einen weiteren Feind angrenzt, was aber keinen der beiden zum Angriff provoziert.

Erkunden

Wenn du an einer Stelle stehst, die an die leere Tischplatte angrenzt, und dieser Leerraum nicht hinter der gedachten Meeresküste des Startteils liegt, kannst du neues Land *erkunden*. Decke ein neues Spielplättchen auf und lege es an den Spielplan an. Erkunden ist keine Aktion, es ist Teil der Bewegung.



Um ein neues Spielplanteil zu erkunden, musst du 2 Bewegungspunkte ausgeben. Wenn du das tust, decke das oberste Teil vom Stapel der Spielplanteile auf und lege es an den vorhandenen Spielplan an. Die Ausrichtung des Teils ist durch die Symbole in sechs seiner Ecken festgelegt (sie müssen an die Symbole der bereits ausliegenden Teile passen) und von der Ausrichtung der Illustration auf dem Teil (sie muss zur Ausrichtung der Zahlen und Gra-

fiken der bereits ausliegenden Teile passen). Sollte es von deinem Feld aus zwei Möglichkeiten zum Anlegen geben, musst du vor dem Aufdecken des Teils ansagen, wo du es anlegen möchtest.

Sieh dir die Abbildung links an. Von den mit schwarzen Punkten markierten Feldern aus können keine neuen Teile entdeckt werden (weil sie entweder nicht an leere Felder oder an leere Felder hinter der Meeresküste angrenzen).

Das violette Teil kann nur von einem einzigen Feld aus entdeckt werden (der See ist unpassierbar). Das gelbe kann von drei Feldern aus entdeckt werden und das orangefarbene von zwei. Beachte, dass es 1 Feld gibt, von dem aus das gelbe sowie das orangefarbene Teil erkundet werden können – ein dort stehender Spieler kann eines für 2 Bewegungspunkte, oder sogar beide für 4, erkunden, muss jeweils vorher ansagen, wo er das neue Teil anlegen wird.

Spezialregel des ersten Szenarios

Das Szenario *Die ersten Erkundungen* hat eine Spezialregel: Immer wenn ein Spieler ein neues Spielplanteil aufdeckt, erhält er 1 Ruhm. Es handelt sich schließlich um eine Entdeckungsmission.

Daher bewegst du immer, wenn du ein Teil aufdeckst, dein Plättchen auf der Ruhmesanzeige um 1 weiter. Überschreitet es dabei das Ende einer Reihe, steigt dein Helden am Ende deines Zugs um 1 Level auf (siehe den Abschnitt *Levelaufstieg* in Kapitel VIII).

INTERAKTION IN EINEM DORF



Zu Beginn der ersten Partie befinden sich zwei Dörfer auf dem Spielplan. Dörfer sind bewohnte Orte und du kannst dort Einfluss benutzen, um mit den Bewohnern zu interagieren.

Auf der Ortsübersicht für das Dorf steht, was du dort tun kannst.

Einflusspunkte

Um Einflusspunkte zu erhalten, spielst du Karten genauso aus wie für Bewegungspunkte. Denke daran, dass dir jede quer ausgespielte Karte (außer Verletzungskarten) Einfluss 1 bringt.

Wie bei Bewegungspunkten bildest du auch beim Einfluss den Gesamtwert aus allen ausgespielten Karten. Allerdings wird dieser Wert noch abhängig von deinem Ansehen modifiziert.

Ansehen

Wenn du mit Bewohnern interagierst, sieh nach, wo sich dein Schildplättchen auf der Ansehensanzeige befindet. Liegt es auf einer „0“, ändert sich nichts. Liegt es auf einer positiven Zahl, erhöhst du deinen Einfluss um diesen Wert; ist sie negativ, verringert sich dein Einfluss um diesen Wert.

Vorsicht! Sollte sich dein Schildplättchen irgendwann auf dem mit „X“ markierten Feld der Ansehensanzeige befinden, reden die Bewohner nicht mehr mit dir und eine Interaktion ist erst wieder möglich, wenn sich dein Ansehen wieder verbessert.

EINHEITEN

Wie bereits erwähnt, legst du rekrutierte Einheiten in deinen Einheitenbereich und über jeder liegt ein Befehlsplättchen (die Rückseite eines Levelplättchens).

Nun zu den Einheitenkarten im Detail:

- Die Zahl oben links kennst du bereits – sie gibt an, wie viel Einfluss du zum Rekrutieren der Einheit ausgeben musst.
- Oben rechts steht der Level der Einheit. Er ist für das Heilen einer Einheit wichtig und legt außerdem den Wert deiner Armee am Spielende fest.



Einfluss ausgeben

Mit Einfluss kannst du Dinge kaufen, die an deinem derzeitigen Standort angeboten werden (in einem Dorf kannst du eine Dorfeinheit rekrutieren und Heilung kaufen). Du kannst Dinge gleicher oder unterschiedlicher Typen kaufen. Wenn du Heilung kaufst, kannst du diese mit anderen Heilungswirkungen kombinieren (siehe Abschnitt *Heilen*).

Wie bei der Bewegung kannst du zwischen Ausspielen und Ausgeben von Einfluss wechseln. Der Bonus oder der Abzug durch dein Ansehen zählt jedoch nur einmal pro Zug, egal wie oft du kaufst.

Einheiten rekrutieren

Spieler können nur Einheiten rekrutieren, die im Einheitenangebot liegen.

Sieh dir diese Einheiten an. Links in der Mitte jeder Einheitenkarte ist ein Symbol (oder mehrere). Es gibt an, wo diese Einheit rekrutiert werden kann. In einem Dorf können nur Einheiten mit dem Dorfsymbol rekrutiert werden (auf den Ortsübersichten der bewohnten Orte findest du oben rechts ihr jeweiliges Symbol). Wenn keine Einheit mit diesem Symbol im Angebot liegt, können im Dorf keine Einheiten rekrutiert werden.

Die Kosten zum Rekrutieren stehen oben links (also wie viele Einflusspunkte du bezahlen musst). Mit dem Bezahlen der Kosten rekrutierst du die Einheit und legst sie in deinen Einheitenbereich.

Wichtig: Anders als andere Kartenangebote wird das Einheitenangebot nicht sofort aufgefüllt, wenn du eine Einheit rekrutierst. Je

Bewegung fortsetzen

Du darfst deine Bewegung nach dem Erkunden fortsetzen. Du könntest sogar noch weitere Karten ausspielen, um deinen eventuell noch übrigen Bewegungspunkten weitere hinzuzufügen.

Beispiel: Ein Spieler spielt drei Karten mit Bewegung 2 aus, was ihm 6 Bewegungspunkte bringt. Er bewegt sich ein Feld weit in den Wald (für 3 Bewegungspunkte) und erkundet dann ein neues Spielplanteil für 2 Bewegungspunkte. Auf dem neu aufgedeckten Teil grenzen leider Hügel an sein Feld an. Er hat noch 1 Bewegungspunkt übrig und müsste daher noch Karten mit insgesamt Bewegung 2 ausspielen, um sich in die Hügel bewegen zu können.

Es ist jedoch nicht erlaubt, vor dem Erkunden gespielte Karten nachträglich auszutauschen oder zu modifizieren.

In dem Beispiel ist es also nicht möglich, diese 2 Punkte zu bekommen, indem man eine bereits gespielte Karte mit Mana verstärkt.

Du darfst dich also so viel bewegen und erkunden, wie du möchtest, solange du dafür mit Bewegungspunkten bezahlen kannst. Du darfst in deinem Zug sogar ausschließlich erkunden, ohne dich tatsächliche zu bewegen, wenn du den Zug direkt neben einem noch nicht erkundeten Feld beginnst. Auch das zählt als Bewegung, also musst du das Erkunden abschließen, bevor du deine Aktion (Kampf oder Interaktion) ausführst und es ist auch nur in normalen Zügen erlaubt (nicht beim Rasten).

mehr Einheiten rekrutiert werden, desto kleiner wird das Angebot. Es wird erst bei Rundenbeginn wieder komplett aufgefüllt.

Wenn du deine erste Einheit rekrutierst, nimmst du das Befehlsplättchen, das du seit Spielbeginn besitzt und legst es oberhalb der rekrutierten Einheit hin. Dadurch ist dein Befehlslimit erreicht. Mehr Einheiten kannst du erst befehligen, wenn du auf Level 3 aufsteigst und dadurch ein weiteres Befehlsplättchen bekommst.

Du darfst zwar vorher erneut rekrutieren, jedoch musst du dann vorher eine deiner bisherigen Einheiten ausmustern (und damit aus dem Spiel nehmen). Dadurch wird dein Befehlsplättchen wieder frei für die neue Einheit.

Ein Dorf plündern

Beendest du deinen Zug auf einem Dorf, kannst du es vor deinem nächsten Zug plündern. Dein Ansehen fällt zwar um 1, aber dafür darfst du sofort 2 Karten von deinem Handlungsdeck ziehen, was deinen nächsten Zug verstärken wird. Eine Plünderung ändert für das Dorf nichts – du kannst dort noch immer Einheiten rekrutieren oder Heilung kaufen, und wenn du dort bleibst, kannst du das Dorf am Ende deines nächsten Zugs erneut plündern – allerdings fällt dein Ansehen jedes Mal um 1, wenn du das tust.

Plündern ist keine Aktion und findet erst nach deinem Zug statt, während ein anderer Spieler am Zug ist. Sage einfach, dass du plündern möchtest, verringere dein Ansehen um 1, ziehe 2 Karten und plane deinen Zug mit all deinen Handkarten. Hinweis: Du kannst ein Dorf nur einmal zwischen zwei deiner Züge plündern.

Eine Einheit aktivieren

Du kannst eine Einheit aktivieren, um eine ihrer Eigenschaften zu nutzen. Dafür sagst du an, welche Eigenschaft du nutzen möchtest. Dann legst du das Befehlsplättchen der Einheit direkt auf ihre Karte. Das hat die gleiche Bedeutung, als ob du eine Karte mit dieser Wirkung aus deiner Hand ausspielen würdest. Nach dem Aktivieren ist die Einheit *verausgabt* und kann erst wieder aktiviert werden, wenn sie zuvor *bereit* gemacht wurde. Lasse sie mit dem Befehlsplättchen darauf in deinem Einheitenbereich liegen.

Die Abbildung zeigt eine weitere Möglichkeit, Bewegung 6 zu erhalten – der Spieler aktiviert seine Bauern für Bewegung 2.



Verausgabe und bereite Einheiten

Du bist ein Held und als solcher kannst du tagelang pausenlos marschieren und kämpfen. Für deine Einheiten gilt das nicht. Jede Einheit kann nur einmal pro Runde aktiviert werden. Nach dem Aktivieren ist die Einheit *verausgabt* und kann erst wieder aktiviert werden, wenn sie zuvor *bereit* gemacht wurde.

Kurze Zusammenfassung der Einheiten:

- Liegt das Befehlsplättchen oberhalb einer Einheit, ist sie *bereit*. Du kannst sie aktivieren, um eine ihrer Eigenschaften zu nutzen. Du versetzt dann das Befehlsplättchen auf die Karte der Einheit, wodurch sie als *verausgabt* gilt.

KAMPF

Du wirst häufig die Gelegenheit zum Kämpfen haben. Zunächst sind jedoch nur zwei Gruppen marodierender Orks (die grünen Feindplättchen) auf dem aufgedeckten Teil des Spielplans.

Feindplättchen

Ein Feindplättchen ist folgendermaßen aufgebaut:

- Die Zahl ganz oben ist die Rüstung des Feindes. Das bedeutet nichts anderes als: „Du brauchst so viel Angriff, um diesen Feind zu besiegen.“
- Die Zahl links ist sein Angriff. Sie gibt an, wie viel Block du benötigst, um diesen Angriff zu blocken, bzw. wie viel Schaden du nimmst, wenn du nicht blockst. Sie steht auf einem Faustsymbol, weil es sich um einen physischen Angriff handelt. Später wirst du auf Feinde mit anderen Symbolen (Eis- und Feuer-Angriffen) treffen.



- Liegt das Befehlsplättchen auf einer Einheit, ist sie *verausgabt*. Sie kann nicht aktiviert werden. Zu Beginn der nächsten Runde (nicht Zug!) wird das Befehlsplättchen nach oben verschoben, so dass die Einheit wieder *bereit* ist. Einige Fortgeschrittene Aktionskarten erlauben es, eine Einheit aufzufrischen und sofort wieder *bereit* zu machen, ohne eine neue Runde abzuwarten. Das darf nie während eines Kampfes geschehen, eine Einheit darf nie zweimal in demselben Kampf agieren.

Eine *verausgabte* Einheit kann ausgemustert werden, wenn du an deren Stelle eine neue rekrutierst. Die neue Einheit ist sofort *bereit*, unabhängig davon, ob die ausgemusterte Einheit *verausgabt* war oder nicht.

- Ganz rechts kann ein Symbol anzeigen, dass dieser Feind eine spezielle Angriffsfähigkeit besitzt.
- Einige Feinde können spezielle Verteidigungsfähigkeiten, wie Widerstände, besitzen. Solche Symbole stehen beim Rüstungssymbol des Feindes.
- Die Zahl ganz unten gibt die Menge an Ruhm an, die du erhältst, wenn du diesen Feind besiegst.

Umherziehende Feinde herausfordern



Um einen Kampf zu beginnen, musst du dich auf einem zum Feindplättchen benachbarten Feld befinden. Du kündigst an, dass du diesen Feind herausfordern möchtest, und der Kampf beginnt.

KAMPF IM DETAIL

Die verwickeltesten Ereignisse im Spiel stellen Kämpfe dar, vor allem mit mehreren Feinden. Wer das Spiel gerade erlernt, ist dankbar für jede Hilfe bei der Kampfabwicklung. Außerdem sollte jemand beim Kampf den Feind übernehmen, denn allzu leicht übersieht man eine seiner Spezialfähigkeiten.

Kommt es zum Kampf, sollte der Spieler, der vor dem jetzt aktiven Spieler an der Reihe war (oder der Spieler, der das Spiel am besten kennt), als Kampfleiter fungieren. Er trifft keine Entscheidungen für die Feinde, sondern hat lediglich die Aufgabe, für die Einhaltung der Regeln zu sorgen.

In den ersten Partien hilft ein Kampfleiter ungemein. Auch in den Schlussphasen fortgeschrittener Szenarien kann er sinnvoll sein, nämlich dann, wenn es zu Schlachten mit mehreren Feinden gleichzeitig kommt. In solchen Situationen verliert man sonst leicht den Überblick über deren Spezialfähigkeiten und Boni.

Kampfkarten und Kampffähigkeiten

Im Kampf benutzt du vor allem Karten und Einheiten, welche die Wirkungen „Angriff X“ oder „Block X“ haben. Steht „Angriff X oder Block X“ auf der Karte, kannst du sie entweder als Angriff X oder als Block X einsetzen, aber nicht als beides gleichzeitig. Diese Karten spielst du wie Bewegungs- oder Einflusskarten aus – du kannst mehrere Karten verbinden, um deren Gesamtwert zu nutzen und du kannst alles außer Verletzungskarten quer ausspielen (als Angriff 1 oder als Block 1) usw. Die Karten für jede Phase des Kampfes werden in einer eigenen Spalte abgelegt.

Es gibt auch einige erweiterte Angriffstypen, wie „Fernangriff X“, „Belagerungsangriff X“, „Feuer-Angriff X oder Feuer-Block X“, „Eis-Fernangriff X“ usw. Fern- und Belagerungsangriffe sind die einzigen Angriffe, die in der Fern- und Belagerungsangriffsphase genutzt werden dürfen. Elementangriffe (Eis/Feuer) sind nützlich, wenn du einem Feind gegenüberstehst, der Widerstand gegen physische Angriffe besitzt (später mehr dazu). Bis dahin behandelst du diese wie jeden anderen Angriff.

Bringt eine Karte „Angriff X“, bedeutet das immer einen ganz normalen physischen Nah- (nicht Fern-)Angriff. Eine zu einem Angriff

quer gespielte Karte bringt Angriff 1 (physisch, nicht Fernangriff).

Es gibt außerdem Feuer- und Eis-Blocks. Solange du noch keinen Feinden mit Elementangriffen begegnet, behandle sie wie jeden anderen Block.

Kampfphasen

Ein Kampf besteht aus vier Phasen:

- Fern- und Belagerungsangriffsphase** – In der ersten Phase des Kampfes hast du die Möglichkeit, Feinde auszuschalten, bevor dir diese etwas anhaben können, aber nur, wenn du über Fern- oder Belagerungsangriffe verfügst. Solltest du alle Feinde bereits in dieser Phase besiegen, ist der Kampf vorbei.
- Blockphase** – Sollten irgendwelche Feinde die erste Phase überleben, werden sie jetzt dich angreifen. Du hast die Möglichkeit, den Angriff zu blocken. Wenn du das tust, nimmst du keinen Schaden.
- Schadensphase** – Alle Feinde, die du nicht blocken konntest, werden dir und/oder deinen Einheiten Schaden zufügen. Wie der Schaden verteilt wird, bleibt dir überlassen.
- Angriffsphase** – Jetzt kannst du versuchen, alle übrig gebliebenen Feinde mit normalen Angriffen zu besiegen (du darfst diese mit Fern- und Belagerungsangriffen kombinieren, wenn du diese in der ersten Phase noch nicht benutzt hattest).

Du siehst: Wenn du den Feind mit Fern-/Belagerungsangriffen besiegst, gibt es keine weiteren Phasen. Wenn nicht, blocke dessen Angriff oder erleide Schaden und ergreife dann die Chance, den Feind mit beliebigen deiner verbliebenen Angriffe zu besiegen.

Fern- und Belagerungsangriffsphase

Hier dürfen nur Fern- und Belagerungsangriffe gespielt werden.

Die folgende Abbildung zeigt drei richtige Möglichkeiten, einen Fernangriff 5 zu erzeugen sowie zwei ungültige Möglichkeiten.

Im ersten Beispiel wurden zwei Fernangriff-Wirkungen verbunden (durch eine Aktionskarte und eine Einheit).

Fortgeschrittene Einheiten



Wenn vor einer Einzeleigenschaft ein Manasymbol abgebildet ist, kann diese nur durch Ausgabe eines Mana dieser Farbe aktiviert werden, genau wie die *Starke Wirkung* einer Aktionskarte.

Einige Einheiten haben graue, rote oder blaue fünfeckige Symbole unterhalb ihres Rüstungssymbols. Sie stehen für Feuer-, Eis- oder physischen Widerstand (mehr dazu im Abschnitt *Kampf*).

Das zählt als deine Aktion in diesem Zug (du hast nur eine). Wenn du z. B. deine Bewegung in einem Dorf neben einem Feind beendest, musst du dich entscheiden, ob du mit den Einwohnern interagierst oder den Feind herausforderst (oder gar nichts tust).

Ein Kampf kann auch beginnen, wenn du den Feind dadurch provoziert, dass du ihn umgehen möchtest – er wird dich angreifen, wodurch der Kampf sofort beginnt. Auch das zählt als deine Aktion in deinem Zug. Siehe dazu den Abschnitt *Bewegung*.

Kampfergebnis

Wenn du den *umherziehenden Feind* besiegen solltest, kommt dessen Plättchen auf den entsprechenden Ablagestapel und sein Feld ist nun sicher. Egal ob provoziert oder herausgefordert, du erhältst Ansehen +1 für den Sieg über marodierende Orks, weil die Bewohner über das Ende dieser Bedrohung froh sind. Bewege dein Schildplättchen auf der Ansehenstafel entsprechend vor (es sei denn, es ist schon auf dem letzten Feld bei +5).



Im zweiten Beispiel wurden zwei Einheiten aktiviert, eine davon mit *Belagerungsangriff*. Jawohl, *Belagerungs-* und *Fernangriff* dürfen kombiniert werden. Das Ergebnis ist 6, mehr als benötigt. Hinweis: Eine der Einheiten musste mit Mana verstärkt werden, um ihre *Belagerungsangriff*-Eigenschaft nutzen zu können.

Im dritten Beispiel wurde die *Starke Wirkung* der Karte „Konzentration“ benutzt. Beachte, dass sie JEDE Art von Angriff um 2 verstärkt, also darf sie zum Verstärken eines Fernangriffs verwendet werden.

Das vierte Beispiel ist ungültig, weil man keine normalen Angriffe in der Fern- und Belagerungsangriffsphase nutzen darf. Das gilt auch für das fünfte Beispiel, denn quer ausgespielte Karten liefern nur einen normalen Angriff 1, keinen Fern- oder Belagerungsangriff.

Wenn es dir gelingt, Fern- und/oder Belagerungsangriffe mindestens in Höhe des Rüstungswerts deines Feindes auszuspielen, ist er besiegt. Lege den Feind ab und bewege dein Schildplättchen auf

der Ruhmesanzeige so viele Felder weiter, wie die Zahl am unteren Rand des Feindplättchens anzeigt. Überschreitest du dabei das Ende der Reihe, steigst du am Ende deines Zugs um 1 Level auf (mehr dazu später im Abschnitt *Levelaufstieg*). Wenn du in dieser Phase alle deine Feinde besiegt hast, ist der Kampf vorüber.

Wenn du keine Fern- und/oder Belagerungsangriffe mindestens in Höhe des Rüstungswerts des Feindes hast, solltest du gar keine ausspielen, da sie keine Wirkung haben. Feinde „merken“ sich den Schaden zwischen den einzelnen Phasen nicht, entweder besiegst du sie auf einmal oder es passiert nichts. Allerdings kannst du Fern- und Belagerungsangriffe zusammen mit normalen Angriffen in der normalen Angriffsphase ausspielen, um deine Feinde zu besiegen.

Blockphase

Alle Feinde, die du in der Fern- und Belagerungsangriffsphase noch nicht besiegt hast, greifen jetzt dich an! Wenn es dir gelingt, diese Angriffe zu blocken, nimmst du keinen Schaden.

Du kannst Blocks (auch Feuer- und Eis-Blocks) auf dieselbe Weise wie andere Karten ausspielen. Denke daran, dass du beliebige Karten (außer Verletzungskarten) quer als Block 1 ausspielen kannst.

Der Gesamtwert der ausgespielten Blocks muss mindestens dem Angriffswert des Feindes entsprechen. Wenn du den Angriff nicht vollständig blocken kannst, wird er mit voller Stärke ausgeführt, so als ob du nicht geblockt hättest; teilweises Blocken ist sinnlos.

Schadensphase

Wenn du alle feindlichen Angriffe blocken konntest, überspringst du diese Phase. Wenn nicht, fügen jetzt alle nicht geblockten Angriffe deinem Helden und/oder deinen Einheiten Schaden zu.

Ein nicht geblockter Angriff erzeugt Schaden in Höhe seines Angriffswerts. Wie du den Schaden zuweist, obliegt dir (ob du ein paar Einheiten „vorschiebst“ oder ob dein Held alles auf sich nimmt), du musst aber den Gesamtschaden aller nicht geblockten Feinde zuweisen.

Zuerst kannst du eine deiner Einheiten auswählen und ansagen, dass du ihr Schaden zuweisen möchtest. Es ist egal, ob die Einheit bereit oder verausgabt ist (sie darf allerdings nicht verletzt sein).

Wenn du dich dafür entscheidest, wird die Einheit verletzt – nimm eine Karte vom Verletzungsdeck und lege sie auf die Karte der Einheit. Diese verletzte Einheit kann nicht wieder aktiviert werden oder weiteren Schaden nehmen, bevor sie geheilt wird (später mehr dazu). Der Gesamtschaden wird dann um den Rüstungswert dieser Einheit verringert. Fällt er dadurch auf 0 oder darunter, endet diese Phase. Wenn nicht, musst du damit fortfahren, den verbliebenen Schaden zuzuweisen.

Wichtig: Weist du einer Einheit Schaden zu, wird sie unabhängig von ihrem Rüstungswert verletzt. Dieser Wert besagt lediglich, um wie viel der Schaden gesenkt wird, wenn sie eine Verletzung erhält.

Sollte Schaden übrig bleiben, kannst du ihn einer anderen Einheit zuweisen. Kontrollierst du jedoch keine weiteren unverletzten Einheiten oder möchtest deinen Einheiten keinen Schaden zuweisen, musst du den Rest deinem Helden zuweisen. Das funktioniert genauso wie bei Einheiten, allerdings kannst du das mehrfach wiederholen. Du nimmst eine Karte vom Verletzungsdeck auf deine Hand und der Schaden wird um den Rüstungswert deines Helden verringert (der 2 zu Spielbeginn beträgt – was dein derzeitiges Levelplättchen anzeigt). Sinkt der Schaden dadurch auf 0 oder weniger, endet diese Phase. Wenn nicht, wiederholst du den Vorgang (neue Verletzungskarte nehmen, Schaden sinkt um deinen Rüstungswert), bis aller Schaden zugewiesen wurde. Im Abschnitt *Heilen* steht, wie du die Verletzungen wieder loswerden kannst.

Wichtig: Wenn du deinem Helden Schaden zuweist, nimmst du immer eine Verletzungskarte, unabhängig von deinem Rüstungswert. Der Rüstungswert zeigt lediglich an, um wie viel der Schaden sinkt, nachdem du eine Verletzung hingenommen hast.

Tipp: Wenn du deinem Helden Schaden zuweist, kannst du den Schadenswert durch den Rüstungswert deines Helden teilen und aufrunden, um schnell festzustellen, wie viele Verletzungskarten du nehmen musst.

Beispiele: Du bekämpfst einen Feind mit Angriffswert 5. Du hast den Angriff nicht geblockt, also musst du dir und/oder deinen Ein-

heiten 5 Schaden zuweisen.

Falls du ihn einer Einheit mit Rüstung 5 zuweist, wird diese verletzt und die Phase endet, da jeglicher Schaden zugewiesen wurde. Dasselbe würde passieren, wenn deine Einheit Rüstung 7 hätte. Sobald du einer Einheit Schaden zuweist, wird sie verletzt, egal wie hoch der Schaden im Vergleich zur Rüstung ist.

Wenn du den Schaden einer Einheit mit Rüstung 4 zuweist, wird sie verletzt, aber es bleibt 1 Schadenspunkt übrig. Du kannst diesen Rest einer anderen Einheit zuweisen. Auch sie wird verletzt und der Gesamtschaden fällt durch die Rüstung auf (unter) 0.

Wenn du keine unverletzten Einheiten hast (oder sie nicht verletzen möchtest), musst du den Schaden deinem Helden zuweisen: Angenommen er hat Rüstung 2. Nimm eine Verletzung auf die Hand und der Schaden reduziert sich auf 3. Nimm noch eine Verletzung und der Schaden fällt auf 1. Nimm eine dritte Verletzung und der Schaden fällt unter 0 – die Phase endet. Hätte dein Held Level 3, wäre seine Rüstung 3. In diesem Fall hätte er nur 2 Verletzungen nehmen müssen, um jeglichen Schaden zu verteilen.

Zu guter Letzt könntest du den Schaden sowohl deinen Einheiten als auch (anschließend) deinem Helden zuweisen. Z. B. weist du einer Einheit mit Rüstung 4 Schaden zu, sie wird verletzt. Es bleibt 1 Schadenspunkt übrig, den du deinem Helden zuweist. Du nimmst eine Verletzungskarte auf die Hand und bist fertig.

Einheiten mit Widerständen



Wenn neben der Rüstung einer Einheit dieses Symbol  steht, hat sie physischen Widerstand. Wenn du einer solchen Einheit Schaden zuweist, wird der Schaden zunächst um den Rüstungswert der Einheit verringert. Fällt er dadurch auf 0 oder weniger, wird diese Einheit nicht verletzt. Wenn nicht, geht es wie üblich weiter – die Einheit wird verletzt und der Schaden wird erneut um den Rüstungswert verringert.

Beispiel: Diese Wächtergolems haben Rüstung 3 und physischen Widerstand. Weist du ihnen 3 oder weniger physischen Schaden zu, passiert nichts, da er absorbiert wird, bevor er zu einer Verletzung führt. Weist du jedoch 4 oder mehr zu, werden sie verletzt.

Wenn du z. B. insgesamt 8 Schaden zuweisen musst, könntest du 6 den Golems zuweisen, sie werden verletzt, und 2 Schaden musst du anschließend jemand anderem zuweisen.

Hinweis: Stelle dir vor, du wirst mit Angriff 5 angegriffen und die Wächtergolems sind deine einzige Einheit. Es wäre toll, wenn du deinem Helden 2 Schaden zuweisen könntest und den Rest deinen Golems, die dabei unverletzt blieben. Das ist aber nicht erlaubt, da Schaden immer zuerst deinen Einheiten zugewiesen werden muss. Also würden die Golems alle 5 Schadenspunkte absorbieren und dabei verletzt werden.

Angriffsphase

Jetzt wird es Zeit, den Feind endgültig zu besiegen. Du kannst beliebige Angriffe im Gesamtwert (oder mehr) der Rüstung des Feindes ausspielen und den Ruhm ernten.

Hinweis: In dieser Phase kannst du auch Fern- und Belagerungsangriffe ausspielen und sie mit normalen Angriffen verbinden. Außerdem kannst du Nicht-Verletzungskarten quer als Angriff 1 ausspielen.

Spezialfähigkeiten von Feinden

Details zu den folgenden Fähigkeiten benötigst du nicht, um weiterzuspielen. Du kannst sie hier nachschlagen, sobald du die entsprechenden Feindplättchen aufdecken solltest.

Verteidigungsfähigkeiten



Befestigt – Nur Belagerungsangriffe dürfen während der Fern- und Belagerungsangriffsphase gegen befestigte Feinde gespielt werden. Darin begründet sich der Unterschied zwischen Belagerungs- und Fernangriffen.



Fernangriffe haben hier keine Wirkung. Gegen Feinde, die nicht befestigt sind, haben Belagerungsangriffe denselben Effekt wie Fernangriffe und dürfen kombiniert werden.

Da du zu Beginn der Partie vermutlich keine Belagerungsangriffe besitzt, kannst du befestigte Feinde in der ersten Phase nicht besiegen. Du musst entweder zuerst deren Angriffe blocken (oder Schaden hinnehmen), um sie dann in der Angriffsphase zu besiegen. Dann ist jede Angriffsart gegen sie wirksam (normal, Belagerung und Fern), ihre Befestigung hat dabei keine Bedeutung mehr.

Physischer Widerstand – Solche

Feinde sind widerstandsfähig gegen physischen Schaden. Wenn du sie angreifst, wird der gesamte Wert deines Angriffs halbiert (abgerundet), außer bei Feuer- oder Eis-Angriffen. Sieh dir diese Eisenhäute an: sie haben Rüstung 3, jedoch physischen Widerstand. Um sie mit physischen Angriffen zu besiegen, würdest du Angriff 6 benötigen, weil dein Angriff halbiert wird. Ein Eis- oder Feuer-Angriff 3 würde aber ausreichen, weil der Widerstand bloß für physische Angriffe gilt. Du dürftest Angriffe auch kombinieren – z. B. würde ein Feuer-Angriff 2 und ein physischer Angriff 2 (das könnten auch zwei quer ausgespielte Karten sein) ausreichen: Der physische Angriff wird halbiert, aber Feuer zählt voll.



Angriffsfähigkeiten

Einige Feinde haben Fähigkeiten, die in der Blockphase gelten:

Flink – Flinke Gegner sind schwieriger zu blocken. Du benötigst mindestens doppelt so viel Block, wie der flinke Feind Angriffswert hat. D. h. ein flinker Angriff 3 könnte entweder mit Block 6 abgewehrt oder für 3 Schaden in der nächsten Phase durchgelassen werden.



Brutal – Wenn du einen dieser gefährlichen Feinde nicht blockst, erzeugt er in der nächsten Phase doppelten Schaden. Ein brutaler Angriff 3 kann also entweder mit Block 3 abgewehrt werden oder er kommt mit 6 Schaden durch.



Giftig – Verletzungen durch giftige Feinde haben Nebenwirkungen. Wird eine Einheit durch einen solchen Feind verletzt, erhält sie 2 Verletzungskarten (und muss zweimal geheilt werden, siehe *Heilen*). Wird dein Held durch einen giftigen Feind verletzt, musst du pro Verletzung, die du auf die Hand nimmst, eine weitere auf deine Ablage legen. Das stellt den Langzeiteffekt einer Vergiftung: anfänglich scheint alles normal zu sein, doch in späteren Runden treten ihre Nebeneffekte ein.



Versteinern – Es ist äußerst gefährlich, den Angriff eines versteinernen Feindes nicht zu blocken. Wird eine Einheit durch einen solchen Feind verletzt, ist sie sofort vernichtet (sie kommt aus dem Spiel). Trägt dein Held eine oder mehrere Verletzungen davon, musst du sofort alle Nicht-Verletzungskarten aus deiner Hand ablegen. Du kannst also nicht mehr zurückschlagen, wenn du keine weiteren bereiteten Einheiten mehr besitzt.



Angriff herbeirufen

Einige Feinde haben keinen Angriffswert und greifen nicht selbst an, sondern rufen ein Monster herbei, das dich an ihrer Stelle angreift. Wenn du einen solchen Feind bereits in der Fern- und Belagerungsangriffsphase besiegt, ist das Symbol bedeutungslos, da der Feind bereits besiegt ist. Wenn nicht, beschwört der Feind zu Beginn der Blockphase ein Monster – ziehe ein zufälliges Plättchen vom braunen Feindstapel und sieh nach, was dich angreift. Das beschworene Monster ersetzt den Feind während der Block- und der Schadensphase: d. h., entweder blockst du dessen Angriff oder nimmst den Schaden hin, den es aussteilt.



Jegliche Spezialfähigkeiten des beschworenen Monsters gelten in den beiden Phasen. Egal ob du das Monster geblockt oder Schaden hingenommen hast, nach seinem Angriff verschwindet es. Lege sein Plättchen ab – es gibt keinen Ruhm dafür. In der Angriffsphase greifst du dann den ursprünglichen Feind an.

Wenn du erstmals einen Ork-Beschwörer aufdeckst, erläutere deinen Mitspielern einige braune Feindplättchen. Warne sie vor Versteinering und erkläre ihnen die folgende Bewusstlosigkeitsregel (wegen des Minotaurus), denn neue Spieler sollten wissen, welche Gefahren ihnen begegnen können.



Fernangriff 5
(4 würde ausreichen)

Block 6

Angriff 4



Bauern (Rüstung 3)
werden verletzt

Angriff 4



Spieler nimmt
2 Verletzungen auf seine
Hand (Held hat Rüstung 2)

Angriff 4

Bewusstlosigkeit

Sollte dein Held während eines Kampfes eine Anzahl Verletzungen erhalten, die seinem unmodifizierten Handkartenlimit (die rechte Zahl auf deinem Levelplättchen) entspricht oder übersteigt, wird er sofort bewusstlos. Du musst dann alle Nicht-Verletzungskarten aus deiner Hand ablegen (wie bei der Versteinering).

Zähle die Verletzungskarten, die dein Held während eines Kampfes erhält (es gibt ein paar Karten, die dem Helden, der sie einsetzt, Schaden zufügen – auch solche zählen, wenn sie im Kampf eingesetzt werden). Verletzungen, die du bereits bei

Kampfbeginn auf deiner Hand hattest, zählen nicht dazu.

Wenn du diese Regel erklärst, zeige den Spielern auch das braune Minotaurus-Plättchen. Lasse sie herausfinden, was es anrichtet, wenn es mit den Anfangswerten eines Helden (Rüstung 2, Handkartenlimit 5) nicht geblockt wird.

Kampfbeispiel

Die folgende Abbildung zeigt vier Möglichkeiten, mit einem Wolfreiter (grünes Feindplättchen) fertig zu werden. Du wirst dieses Beispiel jetzt ohne weitere Erklärung verstehen.

HEILEN

Du hast gesehen, wie schnell man Verletzungen erhalten kann. Sie wieder loszuwerden, ist schon etwas schwieriger.

Verletzungskarten



Verletzungskarten auf deiner Hand sind völlig nutzlos und können unter normalen Umständen nicht abgelegt werden. Sie „verstopfen“ deine Hand, da sie zu deinem Handkartenlimit zählen.

Selbst wenn du sie ablegen kannst (siehe *Rasten*), bleiben sie doch in deinem Deck und du wirst sie in der nächsten Runde wohl wieder auf die Hand bekommen.

Es gibt noch andere Wege, durch die Verletzungen in dein Deck kommen können, z.B. Giftangriffe. Wenn du am Rundenende Verletzungen auf der Hand hast, werden sie mit deinen anderen Karten wieder zusammengemischt. Ein Deck voller Verletzungen wird langsam und ineffektiv. Daher solltest du Verletzungskarten so bald wie möglich wieder loswerden – durch Heilung.

Verletzte Einheiten

Eine *verletzte* Einheit kann nicht mehr aktiviert oder mit Schaden belegt werden. Sie ist nutzlos, bis sie geheilt (oder durch eine frische Einheit ersetzt) wird.

Heilungspunkte erhalten

Zum Glück liefern einige Karten und Einzeiteigenschaften Heilungspunkte (Heilung X bedeutet: Du erhältst X Heilungspunkte).

Du kannst diese Wirkungen jederzeit in deinem Zug ausspielen, außer im Kampf (du darfst also eine in der Schadensphase *verletzte* Einheit nicht *heilen*, um sie in der Angriffsphase desselben Kampfes einzusetzen). Du spielst sie wie andere Karten aus – sie können verbunden oder mit Mana verstärkt werden. Allerdings dürfen Karten **nicht** quer ausgespielt werden, um Heilungspunkte zu bekommen.

Heilungspunkte können mit Heilung kombiniert werden, die du im Dorf gekauft hast (siehe Abschnitt *Interaktion in einem Dorf*).

Als Ergebnis erhältst du eine Anzahl Heilungspunkte: z. B. spielst du eine Karte aus, die Heilung 1 liefert, aktivierst eine Einheit, die

Heilung 2 liefert und kauft 3 Heilung für 9 Einfluss im Dorf – insgesamt sind das 6 Heilungspunkte, die du jetzt ausgeben kannst.

Heilungspunkte ausgeben

Pro Heilungspunkt kannst du 1 Verletzungskarte aus deiner Hand loswerden. Lege sie zurück auf das Verletzungsdeck. Du darfst nur Verletzungen *heilen*, die du auf der Hand hast (keine in deinem Handlungsdeck oder deiner Ablage).

Du kannst außerdem *verletzte* Einheiten *heilen*. Dazu musst du Heilungspunkte in Höhe des Levels der Einheit ausgeben (die römische Ziffer oben rechts auf der Einheitenkarte). Nimm eine Verletzungskarte von der Einheit und lege sie zurück auf das Verletzungsdeck. Hat eine Einheit zwei Verletzungskarten (durch einen Giftangriff), musst du sie zweimal *heilen*, damit sie wieder unverletzt ist.

Es liegt bei dir, wie du Heilungspunkte ausgibst. Du kannst diverse Verletzungen aus deiner Hand *heilen*, eine oder mehrere Einheiten *heilen* oder die Heilungspunkte aufteilen.

RASTEN

Statt einen normalen Zug durchzuführen, kannst du auch rasten. Insbesondere wenn du mehrere Verletzungskarten auf der Hand hast, und keine Möglichkeit, diese zu *heilen*, ist dies sinnvoll.

Beim Rasten darfst du dich nicht bewegen und keine Aktion ausführen (wie Interaktion oder Kampf). Du darfst aber Spezial- oder Heilungskarten sowie Wirkungen nutzen und ebenso Felder, die am Ende des Zugs Vorteile bieten (wie Kristallbergwerke oder Magische Lichtungen).

Außerdem musst du eine Nicht-Verletzungskarte ablegen und dazu eine beliebige Anzahl Verletzungskarten. Das ist **nicht** dasselbe wie Heilung, denn die Karten kommen auf deine Ablage, also werden die Verletzungen bald wieder auf deiner Hand sein.

Erschöpfung

Dein Held ist erschöpft, wenn du zu Beginn deines Zugs nichts weiter als Verletzungskarten auf der Hand hast. In so einem Fall

zeigst du deine Karten vor und alles, was du dann tun darfst, ist eine Verletzungskarte abzulegen.

Deinen Zug verlierst du aber nicht. Du darfst Heilungs- und Spezialeigenschaften deiner Einheiten nutzen, aber dich weder bewegen noch deine Aktion nutzen (genau wie beim normalen Rasten). Wenn dein Held auf einem Feld mit einem Vorteil für das Zugende steht, kannst du diesen trotzdem nutzen.

MAGISCHE LICHTUNG



MAGISCHE LICHTUNG
Heilungssensenz: Wenn du deinen Zug auf einer Magischen Lichtung beendest, kannst du 1 Verletzungskarte aus deiner Hand oder aus deiner Ablage entfernen (aus dem Spiel nehmen). Das gilt nicht als Heilung und kann nicht mit anderen Heilungswirkungen kombiniert werden.
Magieerfüllt: Wenn du deinen Zug auf einer Magischen Lichtung beendest, hast du bis zum Ende des Zugs 1 goldenen Manamarker.

Die Magische Lichtung hat zwei besondere Wirkungen: *Heilungssensenz* und *Magieerfüllt*.

Achtung: Wenn du das Rundenende ansagst, verzichtest du auf deinen Zug und darfst die Wirkung *Heilungssensenz* daher nicht nutzen.

Heilungssensenz

Wenn du deinen Zug hier beendest, darfst du 1 Verletzungskarte aus deiner Hand oder aus deiner Ablage entfernen (aus dem Spiel nehmen). Es handelt sich um eine besondere Heilung – du darfst damit weder Einheiten *heilen* noch sie kombinieren – aber immerhin darfst du deine Ablage nach Verletzungen durchsuchen, was bei der normalen Heilung nicht erlaubt ist.

Magieerfüllt

Wenn du deinen Zug hier beginnst, erhältst du 1 goldenen Manamarker aus dem Vorrat. Du musst ihn bis zum Ende deines Zugs benutzen, sonst verschwindet er.

In der Nacht erhältst du stattdessen 1 schwarzen Manamarker. Was du damit tun kannst, wird erklärt, wenn die Nacht anbricht.

KRISTALLBERGWERK



Bergwerke sind ganz einfach: Wenn du deinen Zug auf einem Bergwerk beendest, erhältst du 1 Kristall der entsprechenden Farbe (im Fall des gerade sichtbaren Bergwerks ist er grün). Lege ihn in deinen

Vorrat. Beachte, dass dies erst passiert, wenn du dein Zugende ansagst, also kannst du den Kristall nicht mehr in diesem Zug nutzen.

Du kannst mehr Kristalle bekommen, wenn du in mehreren aufeinander folgenden Zügen auf dem Bergwerk stehenbleibst.

Denke daran: Mehr als 3 Kristalle derselben Farbe darfst du nie in deinem Vorrat haben.

Achtung: Wenn du das Rundenende ansagst, verzichtest du auf deinen Zug und bekommst daher nichts aus dem Bergwerk.

RÜCKGÄNGIG MACHEN

Das Spiel bietet viele Möglichkeiten, einen Zug zu gestalten. Du solltest erlauben, dass man soeben ausgespielte Karten oder Aktionen rückgängig machen und es sich anders überlegen darf. Würden alle darauf bestehen, dass ein Spieler bei einer einmal getroffenen Entscheidung bleibt, wird sich die Spieldauer erhöhen, weil jeder viel mehr Zeit darauf verwenden wird, seinen Zug optimal zu planen. Es ist viel flotter, wenn ein Spieler Karten und Mana auslegt, seinen Zug macht, es sich dann doch anders überlegt darf und seinen Zug anders gestaltet.

Es gibt jedoch ein paar Dinge, die nicht rückgängig gemacht werden

dürfen. Immer wenn eine neue Information aufgedeckt wird (z. B. Spielplan erkunden, Karte ziehen, Feindplättchen aufdecken), darf diese Aktion (oder ihre vorangegangenen Aktionen) nicht rückgängig gemacht werden. Das gilt auch für Aktionen mit Zufallselementen wie Würfeln.

Beispiel: Du spielst eine Bewegungskarte aus, die du mit einem Manawürfel aus der Quelle verstärkt hast, um ein Spielplanteil aufzudecken. Ein Dorf taucht direkt neben dir auf und du würdest jetzt gerne das ausgegebene Mana zurücknehmen und stattdessen mehr Bewegungskarten aus deiner Hand ausspielen, damit du

einen anderen Manawürfel nehmen kannst, um eine Einheit im Dorf zu rekrutieren. Das darfst du jedoch nicht, da du mit dem neu aufgedecktem Teil neue Informationen erhalten hast.

Anderes Beispiel: Du hast Mana benutzt, um dich zu einem marodierenden Ork zu bewegen und forderst ihn zum Kampf heraus. Dann stellst du fest, dass du das Mana besser für den Kampf benutzt hättest. In diesem Fall darfst du die Kombination von Karten und Eigenschaften abändern, die du zur Bewegung benutzt hattest oder sogar etwas völlig anderes machen, da du keinerlei neue Informationen aufgedeckt hast.

VI. JETZT GEHT ES LOS!

Jetzt sollten die Spieler genug wissen, um mit der Partie beginnen zu können. Alle wissen, wie die Züge ablaufen und wie man mit Orten auf dem ausliegenden Spielplan umgeht. Ihr könnt jetzt eure Taktiken wählen und den ersten Zug ausführen.

Mehr Regeln benötigt ihr noch nicht.

Taktiken

Die Spieler wählen ihre Taktiken in der Reihenfolge ihrer Zugfolgeplättchen, die anfangs zufällig sortiert wurden. Der Spieler, dessen Plättchen am weitesten unten liegt, wählt zuerst (in späteren Runden wählt der Spieler mit dem niedrigsten Ruhm zuerst, Zugfolgeplättchen werden nur bei Gleichständen benutzt).

Die Spieler wählen die Taktiken erst nach dem Spielaufbau, wenn also alle Informationen bereits bekannt sind: Die verfügbaren Einheiten liegen aus, die Feinde auf dem Spielplan sind bekannt, die Manawürfel der Quelle sind gewürfelt und jeder Spieler kennt seine Handkarten.

Jetzt sollten sich die Spieler Zeit nehmen, die Taktikkarten zu lesen – auf den meisten steht eine Wirkung oder eine Eigenschaft,

so dass jeder eine zu seiner Situation passende Taktik auswählen kann. Allgemein gilt: Je höher die Nummer auf der Karte, desto größer der Vorteil, den sie bietet (und desto später ist der Spieler am Zug).

- Einige dieser Wirkungen gelten sofort, wenn die Karte genommen wird. Mache einfach, was dort steht. Sobald die Zugfolge feststeht, kannst du solche Karten umdrehen, damit dich der Text nicht irritiert.
- Einige können einmal pro Runde genutzt werden. Lasse solche Karten offen vor dir liegen. Sobald du die Wirkung nutzt, drehst du die Karte um.
- Einige geben einen dauerhaften Vorteil (in jedem Zug). Lasse solche Karten die ganze Runde offen vor dir liegen.

Sobald jeder Spieler seine Taktik gewählt hat, legst du die Zugfolgeplättchen in der neuen Reihenfolge hin, das Plättchen des Spielers mit der niedrigsten Nummer nach oben. Das ist die Zugfolge für die gesamte Runde.

Spielen

Der Spieler, dessen Zugfolgeplättchen ganz oben liegt, beginnt seinen Zug. In den ersten paar Zügen sollten die anderen Spieler aufmerksam verfolgen, was der aktuelle Spieler macht, um sicherzustellen, dass alle Regeln eingehalten werden.

Immer wenn ein neues Spielplanteil aufgedeckt wird, schlägst du in Kapitel VII – Neue Spielplanteile aufdecken nach. Dort sind die neuen Orte auf den Teilen ausführlich beschrieben sowie sämtliche Regeln, die dazu gehören.

Passiert etwas Besonderes, schlägst du in Kapitel VIII nach. Dazu zählt u. a.:

- Wenn ein Spieler auf den nächsten Level aufsteigt.
- Wenn die Runde endet.
- Wenn jemand einen anderen Spieler angreifen möchte (und du das erlaubt hast).

Wenn die Stadt aufgedeckt wird, macht jeder Spieler seinen letzten Zug und die Partie ist vorbei. Gehe dann gemäß der Anweisungen in Kapitel IX – Spielende vor.

(-: VIEL GLÜCK UND VIEL ERFOLG! :-)

VII. NEUE SPIELPLANTEILE AUFDECKEN

EINE BURG AUFDECKEN (SPIELPLANTEIL 3)



Nimm die Ortsübersicht der Burg und lies sie vor.

Wenn eine Burg aufgedeckt wird, lege ein graues Feindplättchen verdeckt auf deren Feld. Betritt ein Spieler während einer Tagrunde ein

zu dieser Burg benachbartes Feld, wird das Plättchen aufgedeckt. Es bleibt aufgedeckt, auch bei Nacht. Wird das Plättchen nicht vor Einbruch der Nacht aufgedeckt, bleibt es die ganze Nacht verdeckt liegen, es sei denn, jemand überfällt die Burg.

Das graue Plättchen stellt die in der Burg stationierte Besatzung dar. Anders als umherziehende Feinde bleibt die Besatzung einfach hinter den Mauern der Burg. Sie schränkt weder die Bewegung auf benachbarte Felder ein, noch kannst du sie von einem benachbarten Feld aus angreifen. Um sie anzugreifen, musst du dich auf das Burgfeld begeben und die Burg überfallen.

Überfall

Wenn du in deiner Bewegung ein Feld mit einem befestigten Ort betrittst (Burg, Magierturm oder Stadt), musst du den Ort überfallen (in diesem Fall die Burg). Deine Bewegung endet sofort und du musst die stationierte Besatzung angreifen. Du darfst also niemals durch uneroberte befestigte Orte ziehen, ohne anzuhalten.

Im Gegensatz zur Bekämpfung umherziehender Feinde ist der Überfall eines befestigten Ortes nichts, was die Bewohner gutheißt, weshalb dein Ansehen um 1 fällt.

Dann beginnt der Kampf. Wenn du den Feind besiegst, erhältst du nicht nur Ruhm für dessen Vernichtung, sondern du erobert außerdem die Burg und wirst deren Besitzer. Lege eines deiner Schildplättchen auf das Feld, um anzuzeigen, dass dir nun diese Burg gehört. Du allein kannst die Vorteile dieses Ortes nutzen.

Wenn du den Feind nicht besiegst, ist dein Überfall fehlgeschlagen. Du musst auf das Feld zurück, von dem aus du die Burg betreten hast. In deinem nächsten Zug kannst du einen neuen Überfall wagen, jedoch wird das dein Ansehen erneut um 1 senken.

Befestigte Feinde

Feinde in einer Burg sind befestigt, so als ob sie das Befestigt-Symbol auf ihrem Plättchen hätten. Fernangriffe können solchen Feinden in der Fern- und Belagerungsangriffsphase nichts anhaben. Um sie in dieser Phase zu besiegen, musst du entweder Belagerungsangriffe benutzen oder bis zur Angriffsphase warten (in dieser darfst du beliebige Angriffe einsetzen, auch Fernangriffe).

Wenn der Feind in der Burg zudem über die Befestigt-Fähigkeit verfügt, ist er doppelt befestigt – selbst Belagerungsangriffe sind dann in der Fern- und Belagerungsangriffsphase nutzlos.

Überfall und umherziehende Feinde

Überfälle sind Teil der Bewegung. Wenn deine Bewegung, die einen Überfall auslöst, auch die Bedingungen erfüllt, umherziehende Feinde zu provozieren (also dein Ausgangsfeld und das Feld des Überfalls beide an diesen Feind angrenzen), werden auch die provozierten Feinde am Kampf teilnehmen. Du musst gegen diese und die auf dem Feld stationierten Feinde kämpfen.

Provozierte Feinde haben nicht den Vorteil der Befestigung des Ortes, den du gerade überfällt und du musst die umherziehenden Feinde auch nicht besiegen, um die Burg erfolgreich zu erobern.

Es empfiehlt sich, zuerst die *umherziehenden Feinde* herauszufordern und zu bekämpfen und den Überfall in einer späteren Runde vorzunehmen – oder du vermeidest, die *umherziehenden Feinde* zu provozieren. Wenn du dich traust, bekämpfe beide. Unten in *Eine Ruine aufdecken* steht, wie du mehrere Feinde gleichzeitig angreifst.

Eine Burg besitzen

Wenn du eine Burg erobert, lege eines deiner Schildplättchen darauf. Burgen verleihen dir zwei Vorteile.

Erstens kannst du dort Einheiten mit dem Burgsymbol  rekrutieren. Dies geschieht durch Interaktion, wie im Dorf. Du darfst eine Einheit jedoch nicht im selben Zug rekrutieren, in dem du die Burg überfällt, da der Überfall deine Aktion für diesen Zug darstellt.

Zweitens sorgen Burgen für Nachschub. Beendest du deinen Zug auf oder angrenzend zu einer deiner Burgen, erhöht sich dein Handkartenlimit vorübergehend um 1 Karte pro Burg, die du besitzt. Dadurch ziehst du am Ende deines Zugs mehr Karten nach. Wenn du z. B. irgendwo auf dem Spielplan 3 Burgen besitzt, ist dein Handkartenlimit um 3 höher als auf deinem Levelplättchen angezeigt. Aber das gilt nur, wenn du deinen Zug auf oder angrenzend zu einer deiner Burgen beendest.

Eine feindliche Burg überfallen

Spieler dürfen auch bereits eroberte Burgen überfallen. Sollte der Besitzer gerade in seiner Burg sein, gilt dies als Angriff auf den Spieler (siehe *Kampf Spieler-gegen-Spieler* weiter hinten).

Wenn der Besitzer der Burg beim Überfall nicht dort ist, ziehe ein zufälliges graues Feindplättchen. Es stellt die in der Burg stationierte Besatzung dar, die du bekämpfen musst, als ob es sich um eine nicht eroberte Burg handeln würde (die Besatzung ist *befestigt*).

Besiegst du sie, erhältst du nur den halben Ruhm dafür (aufgerundet), aber die Burg gehört nun dir – ersetze das Schildplättchen des anderen Spielers durch eines von deinen. Hastest du keinen Erfolg, lege das graue Feindplättchen ab. Wird die Burg später erneut überfallen, wird ein neues graues Feindplättchen gezogen. Ziehe dann deine Figur auf das Feld zurück, von dem aus du den Überfall begonnen hattest.

Jeder Versuch, die Burg eines anderen Spielers zu überfallen (egal ob der Besitzer anwesend ist oder nicht), verringert dein Ansehen um 1.

EINEN MAGIERTURM AUFDECKEN (SPIELPLANTEIL 4)



Nimm die Ortsübersicht des Magierturms und lies sie vor.

Nicht eroberte Magiertürme werden wie nicht eroberte Burgen behandelt, allerdings ist dort ein violetter Feind stationiert.

Wie bei Burgen wird dieses Plättchen aufgedeckt, sobald sich bei Tag jemand angrenzend dazu bewegt, doch bei Nacht bleibt es verdeckt, bis es zu einem Überfall kommt.

Der Überfall ist identisch zur Burg (*befestigt*, Ansehen -1). Beachte, dass der gerade aufgedeckte Magierturm in einer Wüste liegt, bei Tag benötigt man also Bewegung 5, um ihn zu überfallen.

Zauberangebot

Wenn du den ersten Magierturm aufdeckst, lege ebenfalls das Zauberangebot aus – decke die obersten 3 Zauberkarten auf und lege sie in einer Spalte unterhalb des Zauberdecks hin.



Hinweis: In späteren Partien wird dieses Angebot bereits bei Spielbeginn ausgelegt. In der ersten Partie ist es besser, es erst jetzt zu tun, um den Spielaufbau kurz zu halten und um zu verhindern, dass gefragt wird: „Wozu sind die und wie bekommt man sie?“

Eroberte Magiertürme

Wenn du einen Magierturm erobert, lege eines deiner Schildplättchen darauf. Anders als bei Burgen gehört dir der Turm nicht; das Plättchen zeigt lediglich, dass du den Widerstand der dortigen Besatzung gebrochen hast. Als Belohnung für die Eroberung erhältst du am Ende deines Zugs einen Zauber aus dem Zauberangebot.

Einmal erobert, sind die im Turm lebenden Magier bereit, mit jedem zusammenzuarbeiten – und so kann jeder Spieler mit ihnen interagieren, unabhängig davon, wer den Turm erobert hat.

Rekrutieren

Hier können Einheiten mit dem Magierturmsymbol  rekrutiert werden, nach den üblichen Rekrutierungsregeln.

Zauber kaufen

Außerdem kannst du hier Zaubersprüche kaufen: Jeder Zauber im Zauberangebot kostet 7 Einflusspunkte sowie 1 Mana der Farbe des gewünschten Zaubers. Zauber zu kaufen ist schwierig! Du weißt ja, dass du nur 1 Mana aus der Quelle benutzen darfst, also musst du die 7 Einflusspunkte ohne Mana bekommen oder einen Weg finden, mehr Mana in deinem Zug benutzen zu können. Nimm den gewählten Zauber und lege ihn oben auf dein Handlungsdeck. Also wirst du ihn schon bald auf der Hand haben, vermutlich am Ende deines Zugs, so dass du ihn später in dieser Runde benutzen kannst.

Dann füge dem Angebot die oberste Karte des Zauberdecks hinzu, damit dort wieder 3 Karten ausliegen. Der neue Zauber kommt immer ganz nach oben – die anderen schiebst du nach unten.

Zauber als Belohnung erhalten

Wie bei anderen Kampfbelohnungen erhältst du einen Zauber am Ende deines Zugs. Das beschleunigt den Spielablauf, da du dir die Texte des Zauberangebots durchlesen und deine Entscheidung treffen kannst, während bereits ein anderer Spieler am Zug ist.

Auch ein als Belohnung erhaltener Zauber kommt oben auf dein Handlungsdeck, genau wie beim Kauf eines Zaubers. Sobald du deine Wahl getroffen hast, schiebst du die verbliebenen Zauber im Angebot nach unten und fügst oben einen neuen hinzu.

Du erhältst Belohnungen vor dem Ziehen deiner Karten, also wirst du den neuen Zauber wahrscheinlich sofort auf die Hand ziehen.

Zauber wirken

Zauber sind mächtige Karten. Selbst ihre *Einfache Wirkung* benötigt Mana. Für die *Starke Wirkung* brauchst du sogar zwei Mana, eines in der Farbe des Zaubers und ein schwarzes. Daher kann die Starke Wirkung eines Zaubers nur bei Nacht benutzt werden – schwarzes Mana darf tagsüber nicht eingesetzt werden. Jedoch ist selbst das nicht einfach, da man schwarzes Mana nur aus der Quelle beziehen kann und man das andere Mana daher im eigenen Vorrat haben muss.

Selbst die mächtigsten Zauber dürfen quer als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 ausgespielt werden.

Violette Feinde

Um einen Magierturm erfolgreich zu überfallen, musst du einen violetten Feind besiegen.

Violette Feinde sind meistens Magier oder Golems.

Magier benutzen häufig Feuer- oder Eis-Angriffe, während Golems Widerstand gegen bestimmte Elemente haben. Wenn erstmals ein Magierturm aufgedeckt wird, zeige den Spielern einige violette Feindplättchen und erkläre ihnen, wie sie funktionieren. Dann mische sie wieder und lege eines verdeckt als Besatzung auf diesen Magierturm.



Angriffsfarben (Elementangriffe)

Feinde, denen ihr bisher begegnet seid, hatten physische Angriffe (ihr Angriffswert steht auf einem grauen Faustsymbol). Jetzt begegnen euch Feuer- (rot) und Eis-Angriffe (blau).

Das Symbol bedeutet, dass es sich um einen Feuer-Angriff handelt. Er läuft ab wie ein normaler Angriff, aber:

- Der einzige Block, der gegen einen Feuer-Angriff vollständig wirksam ist, ist ein Eis-Block. Normale und Feuer-Blocks (ebenso wie quer ausgespielte Karten) sind nicht voll wirksam, ihr Wert wird halbiert (abgerundet).
- Wenn du einer Einheit Schaden eines Feuer-Angriffs zuweist, funktioniert das wie üblich, außer dass eine Einheit mit physischem Widerstand keinen Vorteil hat. Gegen Feuer-Angriffe haben nur Einheiten mit Feuer-Widerstand  Vorteile (Feuer-

Widerstand gegen Feuer-Angriffe funktioniert genau wie physischer Widerstand gegen physische Angriffe).

Eis-Angriffe funktionieren wie Feuer-Angriffe, allerdings sind gegen sie nur Feuer-Blocks vollständig wirksam (andere werden halbiert) und nur Eis-Widerstand  hilft, wenn einer Einheit Schaden zugewiesen wird.

Faustregel: Gegen Elementangriffe ist es am besten, Blocks des gegenteiligen Elements zu benutzen oder Einheiten, die Widerstand gegen dieses Element besitzen (wenn man nicht blockt).

Beispiel: Angenommen dir gilt ein Eis-Angriff 5. Um ihn zu blocken, kannst du insgesamt Feuer-Block 5 ausspielen oder eine beliebige Kombination Block 10 (normal oder Eis). Du kannst auch Feuer- und andere Blocks kombinieren – z. B. Feuer-Block 3 und dann Block 4 (inklusive quer ausgespielter Karten). Alle Nicht-Feuer-Blocks werden zwar halbiert (auf 2), was aber ausreicht.

Wenn du nicht blockst und den Schaden einer Einheit zuweisen möchtest, solltest du eine Einheit mit Eis-Widerstand wählen. Hat sie mindestens Rüstung 3, absorbiert sie den gesamten Schaden (3 schluckt der Widerstand, der Rest verletzt die Einheit) – hat sie sogar Rüstung 5, würde der Angriff sie nicht einmal verletzen.

Feinde mit Widerständen

Physischer Widerstand ist euch bei Feinden schon begegnet. Jetzt begegnet ihr Feinden, die gegen Feuer, Eis oder sogar mehreren Angriffstypen Widerstände haben.

Jeder Widerstand funktioniert gleich: Der Gesamtwert von Angriffen, gegen die der Feind Widerstand hat, wird halbiert (abgerundet). Um z. B. die hier abgebildeten Eisgolems zu besiegen, würde Feuer-Angriff 4 ausreichen. Benutzt man jedoch physische und/oder Eis-Angriffe, würdest du einen Angriffswert von mindestens 8 benötigen.

Widerstand gegen Spezialwirkungen

Bei Feinden haben Eis- und Feuer-Widerstände eine zusätzliche Wirkung – sie sind immun gegen Spezial-Angriffswirkungen dieser Farbe. Immer wenn eine rote Karte (bzw. eine Einheitseneigenschaft, für die mit rotem Mana bezahlt wird) besagt, dass einem Feind etwas passiert, dürfen Feinde mit Feuer-Widerstand nicht als Ziele solcher Wirkungen gewählt werden. Immer wenn eine rote Karte (bzw. roter Text auf einer Einheit) eine Wirkung auf *alle Feinde* hat, sind Feinde mit Feuer-Widerstand davon nicht betroffen. Das gilt auch für blaue Karten (bzw. Einheitseneigenschaften, für die mit blauem Mana bezahlt wird) und Feinde mit Eis-Widerstand. Diese zusätzliche Wirkung gilt nur für Spezial-Angriffswirkungen, nicht für Angriffe. Beachte den Unterschied:

- Angriff 4 gilt als physisch, selbst wenn er von einer roten Karte kommt; er ist gegen Feinde mit Feuer-Widerstand voll wirksam.
- Feuer-Angriff 4 ist ein Feuer-Angriff; seine Wirkung wird bei Feinden mit Feuer-Widerstand halbiert.
- „Zerstöre den betroffenen Feind“ oder „Alle Feinde erhalten Rüstung -1“ sind Spezial-Angriffswirkungen. Wenn eine solche auf einer roten Aktions- oder Zauberkarte steht, hat sie keinerlei Wirkung auf Feinde mit Feuer-Widerstand.

EIN KLOSTER AUFDECKEN (SPIELPLANTEIL 5)



Nimm die Ortsübersicht des Klosters und lies sie vor.

Jeder Spieler kann hier Einheiten mit dem Klostersymbol rekrutieren und geheilt werden. In dieser Hinsicht ist das Kloster eine Art verbessertes Dorf.

Ausbildung

Wird ein Kloster aufgedeckt, ziehst du sofort eine Karte vom Deck der Fortgeschrittenen Aktionen und legst sie in das Einheitenangebot (nicht ins Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen!). Sie ist das Wissen der Mönche, das in allen Klöstern erlernt werden kann.

Während einer Interaktion kannst du eine dieser Fortgeschrittenen Aktionen für 6 Einflusspunkte erlernen. Wenn du das tust, lege die Karte oben auf dein Handlungsdeck (du wirst sie also vermutlich am Ende deines Zugs ziehen). Du kannst mehrere Fortgeschrittene Aktionen innerhalb eines einzigen Zugs kaufen, wenn mehrere verfügbar sind (falls also ein paar Klöster auf dem Spielplan aufgedeckt wurden) und du genug Einfluss dafür hast.

Fortgeschrittene Aktionen im Einheitenangebot werden nicht vor dem Beginn der nächsten Runde nachgefüllt.

Sollten am Rundenende noch Fortgeschrittene Aktionen im Einheitenangebot liegen, kommen sie unter das Deck der Fortgeschrittenen Aktionen. Lege dann pro (nicht niedergebranntem) Kloster auf dem Spielplan eine neue Fortgeschrittene Aktion ins Einheitenangebot.

Ein Kloster niederbrennen

Mit der Aktion deines Zugs kannst du ein Kloster niederbrennen (wenn du deine Aktion in diesem Zug noch nicht benutzt hast und natürlich nicht, wenn du bereits im Kloster interagiert hast!). Sag einfach an, was du vorhast. Dein Ansehen fällt sofort um 3 Punkte.

Es ist immer jemand da, der das Kloster verteidigen wird – ziehe ein zufälliges violettes Feindplättchen und bekämpfe es. Deine

Einheiten helfen dir dabei jedoch nicht, da sie dein Vorgehen für lästerlich halten – du kannst sie weder aktivieren und deren Eigenschaften nutzen, noch kannst du ihnen Schaden zuweisen.

Wenn du den Kampf gewinnst, erhältst du am Ende deines Zugs ein Artefakt (siehe unten) und das Kloster ist nur noch Schutt und Asche. Markiere es mit einem deiner Schildplättchen. Ab jetzt hat das Kloster keine Funktion mehr, als wäre es ein leeres Feld (die Fortgeschrittene Aktion, die durch dieses Kloster in das Einheitenangebot kam, nimmst du jedoch nicht weg, denn sie kann immer noch anderswo erlernt werden, allerdings legst du am Rundenende für dieses Kloster keine neue Aktion in das Einheitenangebot).

Wenn du versagst, passiert nichts – nur deine Ansehensanzeige (und eventuelle neue Verletzungen auf deiner Hand) wird daran erinnern, was du vorhattest.

Artefakte erhalten

Ein Artefakt erhältst du, wie andere Belohnungen auch, erst am Ende deines Zugs, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen.

Ziehe zwei Karten vom Artefaktdeck, wähle eine aus und lege sie auf dein Handlungsdeck. Die andere legst du unter das Artefaktdeck.

Wenn du jemals mehr als ein Artefakt in deinem Zug erhältst, ziehst du entsprechend viele vom Artefaktdeck plus 1. Lege die Karten, die du ausgesucht hast, in beliebiger Reihenfolge auf dein Handlungsdeck, die übrige Karte legst du unter das Artefaktdeck.

Artefakte benutzen

Neu errungene Artefakte liegen oben auf deinem Handlungsdeck, also werden sie bald auf deiner Hand sein.

Es gibt unterschiedliche Wege, wie sie eingesetzt werden können:

- Im oberen Teil ist die *Einfache Wirkung* beschrieben. Sie wird genauso ausgespielt, wie du es von anderen Karten gewohnt bist. Am Ende deines Zugs legst du sie



einfach zusammen mit den anderen ausgespielten Karten ab.

- Du kannst aber auch die ultimative Eigenschaft des Artefakts nutzen, indem du den unteren Teil befolgst. Das zerstört das Artefakt und es wird danach entfernt (es kommt aus dem Spiel).
- Selbst mächtige Artefakte dürfen quer als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 ausgespielt werden (und kommen am Ende des Zugs ganz normal auf deine Ablage).

Banner

Banner sind spezielle Artefakte. Ihre ultimative Eigenschaft funktioniert wie üblich – sie werden entfernt, wenn du diese Wirkung nutzt.

Der obere Teil funktioniert anders: Alleine hat er keine Auswirkung, jedoch kannst du das Banner einer beliebigen Einheit zuordnen. Die Einheit erhält dann die Boni und Wirkungen des Banners.



Einige Banner können nur einmal pro Runde benutzt werden – drehe die Karte um, nachdem du eines benutzt hast. Zu Beginn der nächsten Runde deckst du sie wieder auf.

Wenn du einer Einheit ein Banner zuordnest, verbleibt es dort (mindestens) bis zum Ende der Runde. Solange es zugeordnet ist, kannst du dessen ultimative Eigenschaft nicht nutzen! Am Rundenende entscheidest du, ob du es der Einheit für eine weitere Runde zugeordnet lassen möchtest oder es von der Einheit nimmst und zurück in dein Handlungsdeck mischst.

Wenn du die Einheit ausmusterst oder sie zerstört wird, kommt das zugeordnete Banner auf deine Ablage. Du kannst es neu zuordnen, wenn du es wieder auf deine Hand ziehst (wahrscheinlich in einer späteren Runde).

Jede Einheit kann genau 1 Banner tragen. Möchtest du einer Einheit, der bereits ein Banner zugeordnet ist, ein anderes Banner zuordnen, musst du das alte zuvor ablegen und dann durch das neue ersetzen.

EINE MONSTERHÖHLE AUFDECKEN (SPIELPLANTEIL 6)



Nimm die Ortsübersicht der Monsterhöhle und lies sie vor.

Dies ist der erste Abenteuerort, den du kennlernst. Anders als *umherziehende Feinde* oder *befestigte Orte* (Burgen und Magiertürme) kannst du Abenteuerorte ignorieren, selbst wenn du genau auf dem Feld stehst. Wenn du nicht ansagst, dass du als Aktion deines Zugs den Abenteuerort betreten möchtest, behandelst du das Feld, als ob es leer wäre.

Du kannst ansagen, dass du als Aktion deines Zugs die Monsterhöhle betreten möchtest (wenn du noch keine andere Aktion aus-

geführt hast – wie z. B. den Kampf gegen einen *umherziehenden Feind*). Wenn du das tust, ziehst du ein braunes Feindplättchen und bekämpfst es.

Wenn du gewinnst, markierst du das Feld mit einem deiner Schildplättchen, damit alle wissen, wer dieses Abenteuerort bestanden hat. Die Monsterhöhle ist erobert und hat für die restliche Partie keine Bedeutung mehr.

Als Belohnung erhältst du 2 zufällige Kristalle (erst am Zugende, wie bei anderen Belohnungen auch). Würfle 2-mal mit einem der überzähligen Manawürfel (also keinen aus der Quelle), um die Farben der Kristalle festzulegen. Bei Gold darfst du dir einen Kristall einer Grundfarbe aussuchen (selbst bei Nacht); würfelst du Schwarz, erhältst du Ruhm +1 statt einen Kristall.

Wenn du verlierst, bleibst du auf dem Feld stehen. Lass das Feindplättchen offen dort liegen – doch verwechselt es nicht mit aktiven Feinden (*umherziehende Feinde* oder stationierte Besatzungen). Falls es euch lieber ist, darfst du es auch verdeckt legen, wobei es sich alle Spieler jederzeit ansehen dürfen.

Denke daran: Eine Monsterhöhle wie auch alle folgenden Abenteuerorte haben eine gemeinsame Regel: Du darfst sie ignorieren, also deren Feld ohne Kampf durchqueren oder darauf anhalten, selbst wenn darauf ein unbesiegtes Feindplättchen liegt.

Außerdem: Dein Ansehen steigt, wenn du *umherziehende Feinde* besiegst. Dein Ansehen sinkt, wenn du *befestigte Orte* überfällt. Dein Ansehen verändert sich nicht, wenn du einen Abenteuerort betrittst – den Bewohnern ist das schlicht egal.

EINEN DUNGEON AUFDECKEN (SPIELPLANTEIL 7)



Nimm die Ortsübersicht des Dungeons und lies sie vor.

Auch dies ist ein Abenteuerort und wie eine Monsterhöhle kannst du auch einen Dungeon ignorieren, selbst wenn du auf dessen Feld stehst. Du kannst ihn aber als Aktion in deinem Zug betreten.

Beim Betreten ziehst du ein zufälliges braunes Feindplättchen, das du bekämpfst. Es gibt aber zwei Bedingungen für den Kampf:

- Du musst den Feind alleine bekämpfen, da sich deine Einheiten weigern, mit dir in den Dungeon hinauszusteigen – sie warten

draußen. Du darfst in diesem Kampf weder deren Eigenschaften nutzen, noch ihnen Schaden zuweisen.

- In einem Dungeon gelten immer die Nachtregeln, selbst bei Tag. Du darfst also kein goldenes Mana einsetzen. Dafür darfst du schwarzes Mana für die *Starke Wirkung* von Zaubern benutzen. (Lies die Nachtregeln vor, falls du dieses Spielplanteil noch vor dem Ende des ersten Tages aufdeckst).

Wenn du den Feind besiegst, markiere das Feld mit einem Schildplättchen, damit alle wissen, wer dieses Abenteuerort bestanden hat. Am Ende deines Zugs erhältst du deine Belohnung. Würfle mit einem Manawürfel, bei Gold oder Schwarz erhältst du 1 Zauber, bei jeder anderen Farbe erhältst du 1 Artefakt (siehe *Zauber erhalten* und *Artefakte erhalten* in den Abschnitten *Magierturm* bzw.

Kloster aufdecken, beides solltest du bereits kennen).

Wenn du versagst, passiert nichts. Lege das Feindplättchen ab. Wenn jemand das nächste Mal diesen Dungeon betritt, wird ein neues Feindplättchen gezogen.

Eroberte Dungeons

Selbst ein mit einem Schildplättchen markierter Dungeon (der also von einem Spieler erobert und ausgeplündert wurde) kann erneut betreten werden (von demselben oder einem anderen Spieler). Falls du das tust, bekämpfe ein zufälliges braunes Plättchen nach denselben Kampfregeln. Nach dem Sieg markierst du den Dungeon jedoch nicht und erhältst auch keine Belohnung. Du erntest lediglich den Ruhm für das Besiegen des Monsters, wie üblich.

EINE RUINE AUFDECKEN (SPIELPLANTEIL 8)



Nimm die Ortsübersicht der Ruine und lies sie vor.

Auch eine Ruine ist ein Abenteuerort, auf dessen Feld du dich bewegen darfst, um dann zu entscheiden, ob du ihn ignorieren oder betreten möchtest.

Doch Vorsicht! In Ruinen findest du ... naja ... so ziemlich alles, inklusive der gefährlichsten Abenteuer, die du dir vorstellen kannst.

Wenn du eine Ruine aufdeckst, lege ein gelbes Ruinenplättchen auf deren Feld – bei Tag offen und bei Nacht verdeckt. Ein verdecktes Plättchen wird erst zu Beginn einer Tagrunde aufgedeckt oder wenn sich jemand auf das Feld bewegt.

Ruinen enthalten zwei unterschiedliche Arten von Abenteuern, die es zu bestehen gilt.

Vorzeitlicher Altar



Du entdeckst einen vorzeitlichen Altar einer längst vergessenen Gottheit. Im diesem Fall zeigt das Plättchen 3 Mana einer bestimmten Farbe. Du kannst auf dem Altar ein Opfer bringen, indem du 3 Mana dieser Farbe bezahlst. Wenn du das tust, erhältst du sofort 7 Ruhm, legst das Ruinenplättchen ab und markierst das Feld mit einem deiner Schildplättchen, um daran zu erinnern, wer dieses Abenteuer bestanden hat. Wenn du die 3 Mana nicht bezahlen kannst oder möchtest, passiert nichts.

Feinde mit Schätzen



In einer Ruine könnte ein gut bewachter Schatz versteckt sein. In einem solchen Fall zeigt das Plättchen zwei Feindplättchen und eine Belohnung.

Wenn du eine solche Ruine betrittst, musst du die dargestellten Feindplättchen ziehen und bekämpfen. Wenn du versagt, beide Feinde zu besiegen, passiert nichts. Die nicht-besiegten Feinde bleiben auf dem Feld (lasse sie offen liegen, aber so, dass man das Ruinenplättchen noch erkennen kann, damit sie nicht mit *umherziehenden Feinden* oder stationierten Besatzungen verwechselt werden). Besiegte Feinde werden nicht ersetzt.

Wer den letzten Feind besiegt, entfernt das Ruinenplättchen und markiert das Feld mit einem seiner Schildplättchen. Am Ende seines Zugs erhält er die angezeigte Belohnung.

Beachte: Ork- und Drakonier-Feinde, denen man in Ruinen begegnet, bringen kein Ansehen, wenn sie besiegt werden!

Belohnungen

Die Belohnungen können sein:

- **Artefakt** – Ein wahrer Schatz! Du weißt bereits, wie man ein Artefakt erhält (siehe *Ein Kloster aufdecken*).
- **Zauber** – Hier war ein Zauberbuch versteckt. Einen Zauber erhältst du auf dieselbe Weise wie beim Erobern eines Magierturms (siehe *Einen Magierturm aufdecken*).
- **Fortgeschrittene Aktion** – Die besiegten Feinde haben hier geheimes Wissen bewacht. Nimm eine Fortgeschrittene Aktion

aus dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen (nicht von denen eines Klosters im Einheitenangebot) und fülle das Angebot wieder auf (schiebe die Karten nach unten und lege die neue nach oben).

- **Ein Satz aus 4 Kristallen** – Ein magischer Schatz! Du erhältst je 1 Kristall jeder Grundfarbe für deinen Vorrat.
- **Einheit** – Du hast Gefangene befreit, die sich dir dankbar anschließen. Du darfst eine beliebige Einheit aus dem Angebot rekrutieren, ohne deren Kosten zu bezahlen und ohne Rücksicht darauf, wo die Einheit normalerweise rekrutiert werden darf. Du musst dafür ein freies Befehlsplättchen haben oder zuvor eine Einheit ausmustern, um einen freien Platz zu haben. Hinweis: Normalerweise nimmst du dir deine Belohnungen am Zugende, bevor du ggf. einen Level aufsteigst, aber in diesem Fall darfst du umgekehrt vorgehen. Wenn du durch den Ruhm für das Besiegen der Feinde einen Level aufgestiegen bist und damit ein weiteres Befehlsplättchen bekommen hast, darfst du das neue Plättchen zum Rekrutieren dieser Einheit einsetzen.

Gegen mehrere Feinde kämpfen

Ruinen stellen wahrscheinlich deine erste Gelegenheit dar, mit zwei Feinden gleichzeitig zu kämpfen (es hätte auch in einer Situation passieren können, in der *umherziehende Feinde* durch einen Überfall provoziert werden – mehr im entsprechenden Abschnitt *Eine Burg aufdecken* weiter oben). In späteren Szenarien wirst du sogar mit drei oder noch mehr Feinden gleichzeitig kämpfen.

Angriffe

Während der Fern- und Belagerungsangriffsphase und der Angriffsphase hast du zusätzliche Möglichkeiten:

- Du kannst einen einzelnen großen Angriff ausspielen, um mehrere Feinde gleichzeitig zu besiegen. Dazu muss dein Angriffswert mindestens so hoch sein wie die kombinierten Rüstungswerte aller gewählten Feinde. Das kann insbesondere vorteilhaft sein, wenn du über mächtige Karten verfügst, die mehr Angriff erzeugen, als zum Besiegen eines einzelnen Feindes nötig ist (da jeder überzählige Angriff gegen einen Feind bekanntlich verloren geht). Im Prinzip gelten mehrere Feinde wie ein einzelner Feind mit stärkerer Rüstung.
 - Doch Vorsicht! Sollte irgendeiner dieser Feinde physischen, Feuer- oder Eis-Widerstand besitzen, werden deine derartigen Angriffe halbiert, obwohl die anderen Feinde nicht über diesen Widerstand verfügen.
 - Wenn du einen *befestigten* und einen nicht *befestigten* Feind als gemeinsames Ziel eines einzelnen großen Angriffs bekämpfst, kannst du in der Fern- und Belagerungsangriffsphase ausschließlich Belagerungsangriffe gegen diese Gruppe verwenden (beide gelten dann nämlich als *befestigt*).
- Du darfst auch mehrere Angriffe während einer Phase ausspielen. Dadurch kannst du Feinde einzeln bekämpfen, in kleinen Gruppen oder einen Feind einzeln und den Rest in einer Gruppe usw. Das kann aus folgenden Gründen sinnvoll sein:
 - Wenn einige der Feinde Widerstände besitzen und einige nicht. Anstatt alle Angriffe zu kombinieren (was die von den Widerständen betroffenen Angriffe halbieren würde),

kannst du gezielt einen Feind mit Widerstand bekämpfen, indem du gegen diesen nur Angriffe spielst, gegen die er keinen Widerstand hat. Die dann noch übrigen Feinde kannst du dann als Gruppe bekämpfen.

- Wenn einige der Feinde *befestigt* sind und einige nicht. In der Fern- und Belagerungsangriffsphase kannst du gegen *befestigte* Feinde ausschließlich Belagerungsangriffe ausspielen, aber gegen nicht *befestigte* Feinde kannst du sowohl Fern- als auch Belagerungsangriffe ausspielen.

Blocken

In der Blockphase hast du die Möglichkeit Feinde zu blocken, die du nicht besiegt hast. Du kannst keinen, einen oder mehrere Feinde in beliebiger Reihenfolge blocken, aber mehrere Feinde als Gruppe auf einmal zu blocken, ist nicht erlaubt. Möchtest du mehrere Feinde blocken, geht das nur einzeln – Feind für Feind.

Schaden zuweisen

Jetzt musst du den Schaden aller Feinde zuweisen, die du weder besiegt noch geblockt hast. Das kannst du in beliebiger Reihenfolge tun, aber auf jeden Fall musst du den gesamten Schaden aller nicht geblockten Feinde zuweisen. Wie bei jedem Angriff kannst du wählen, ob du den Schaden deinen Einheiten, deinem Helden oder gemischt zuweisen möchtest (dann aber immer zuerst deinen Einheiten).

Aber denke daran:

- Keiner Einheit darf zweimal Schaden in einem einzelnen Kampf zugewiesen werden, selbst wenn sie die erste Zuweisung ohne Verletzung überstanden hat, weil sie über Widerstand verfügt.

Allerdings könntest du z. B.:

- eine Einheit mit Fernangriff oder einer Blockeigenschaft in einer der ersten beiden Phasen eines Kampfes aktivieren, um gegen einen Feind zu helfen, und dieser Einheit dann in der Schadensphase den Schaden eines nicht geblockten Feindes zuweisen;
- einer *bereiten* Einheit Schaden zuweisen und, falls sie durch einen Widerstand den Kampf unverletzt übersteht, sie in der darauf folgenden Angriffsphase aktivieren.

In Ruinen können dir rote und weiße Feindplättchen begegnen. Dies sind die gefährlichsten Gegner, denen du im Spiel gegenüberstehen kannst. Einige haben den *Kalten-Feuer-Angriff*. Nur Blocks vom Typ *Kaltes Feuer* sind dagegen vollständig wirksam und keine Einheit hat dagegen Widerstand. Es sei denn, sie verfügt sowohl über Feuer- als auch über Eis-Widerstand.

Auf der Rückseite des Regelhefts findest du eine Übersicht aller Spezialfähigkeiten und Widerstände.

SPIELPLANTEILE 9 BIS 11 AUFDECKEN

Auf diesen Spielplanteilen werdet ihr nichts neuem begegnen, lediglich bereits bekannten Orte in neuer Kombination. Sie bieten euch zahlreiche Möglichkeiten Ruhm anzuhäufen, während sich die Partie ihrem Ende nähert!

ZENTRAL-SPIELPLANTEILE AUFDECKEN

Sobald ein Spieler das Spielplanteil mit der Stadt aufdeckt, hat jeder Spieler (auch er selbst) noch einen letzten Zug, bevor die Partie endet. Du kannst zur Markierung die zugehörige Stadtfigur auf das Spielplanteil stellen, die Einstellung ihrer drehbaren Basis kannst du aber ignorieren. Das Feld gilt als unpassierbar.

Wenn du ein Zentral-Spielplanteil ohne Stadt aufgedeckt hast, geht das Spiel weiter. Zentralteile zeigen dieselben Elemente wie Landschaftsteile, lediglich mit ein paar Ausnahmen, die allerdings sehr ähnlich zu bereits bekannten Orten sind. Sie haben allerdings stärkere Feindkombinationen und größere Belohnungen – die Brutstätte ist ein Abenteuerort ähnlich der Monsterhöhle, die Grabstätte ähnelt dem Dungeon und Drakonier sind ebenso *umherziehende Feinde* wie marodierende Orks. Auf den Ortsübersichten sind ähnliche Orte stets auf den beiden Seiten einer einzelnen Karte erläutert.

VIII. ANDERE WICHTIGE EREIGNISSE

LEVELAUFSTIEG

Wenn ein Held so viel Ruhm gesammelt hat, dass sein Schildplättchen auf der Ruhmesanzeige das Ende einer Reihe überschreitet, steigt er auf den nächsten Level auf. Ein Held kann höchstens bis Level 10 aufsteigen. Sollte der Ruhm eines Helden über die letzte Reihe der Anzeige steigen, misst man dessen Fortschritte, indem man den Schild wieder am Anfang der Anzeige beginnen lässt, allerdings bekommt der Spieler keine weiteren Aufstiegsboni mehr.

Ein Levelaufstieg wird nicht sofort ausgeführt: Du machst das erst, wenn du das Ende deines Zugs ansagst, aber bevor du Karten ziehst. Auf diese Weise kann der nächste Spieler seinen Zug beginnen, während du den Aufstieg durchführst. Wenn du in einem Zug gleich mehrfach aufsteigst, handle einen nach dem anderen ab.

Es gibt zwei Aufstiegsboni – das Symbol links in der Reihe, zu der dein Plättchen wandert, zeigt an, welchen Bonus du bekommst.

Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen

Sobald ein Spieler das erste Mal einen Level aufsteigt, ziehst du 3 Karten vom Deck der Fortgeschrittenen Aktionen und legst sie unterhalb des Decks in einer Spalte aus.

Hinweis: In späteren Partien wird das bereits beim Spielaufbau erledigt – in der ersten Partie solltest du es erst jetzt machen, weil neue Spieler sonst auch diese Karten zu Spielbeginn lesen, und wissen möchten, wie man sie erhalten kann.



Aufstiegsbonus: Neue Fähigkeiten



Die zweite Reihe der Ruhmesanzeige zeigt dieses Symbol. Es bedeutet, dass du sowohl eine neue Fähigkeit als auch eine neue Fortgeschrittene Aktion erhältst, wenn du auf Level 2 aufsteigst.

Der erste Spieler, der auf Level 2 aufsteigt, deckt die obersten 2 Fähigkeitsplättchen von seinem Stapel auf. Auf seiner Fähigkeitenübersicht kann er nachlesen, was sie bedeuten.

Er wählt 1 dieser Plättchen aus und legt es vor sich ab, das andere legt er in das allgemeine Fähigkeitenangebot. Ab seinem nächsten Zug kann er die gewählte Fähigkeit benutzen.

Außerdem wählt er 1 der 3 Karten aus dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen aus. Er legt sie oben auf sein Handlungsdeck und füllt dann das Angebot wieder auf (die beiden verbliebenen Karten nach unten schieben, die neue nach oben legen).

Wenn andere Spieler Level 2 erreichen, gilt für sie derselbe Ablauf. Jedoch haben sie zusätzlich die Möglichkeit, ein Fähigkeitsplättchen aus dem allgemeinen Fähigkeitenangebot zu nehmen (der erste Spieler konnte das nicht, da dieses Angebot ja noch leer war).

Von anderen Spielern lernen

Nachdem ein Spieler seine 2 Fähigkeitsplättchen aufgedeckt hat, kann er sich gegen beide entscheiden und stattdessen 1 Plättchen aus dem allgemeinen Fähigkeitenangebot nehmen, also eines, das ein anderer Spieler beim Levelaufstieg nicht haben wollte. Macht er das, legt er seine gerade aufgedeckten Fähigkeitsplättchen in das Angebot und das gewählte Plättchen vor sich. Man darf aber keine eigene Fähigkeit nehmen, die man zuvor abgelehnt hatte.

Außerdem nimmt er sich eine Fortgeschrittene Aktion. Er hat dann allerdings keine Wahl und muss die unterste Karte aus dem Angebot nehmen.

Aufstiegsbonus: Befehlslimit



Wenn du auf einen Level mit diesem Symbol aufsteigst, hast du keine Entscheidungen zu treffen – du nimmst einfach das oberste Levelplättchen deines Stapels, drehst es um und legst es als neues Befehlsplättchen in deinen Einheitenbereich. Dadurch erhöht sich dein Befehlslimit (dir steht ein neues Befehlsplättchen zur Verfügung) und entweder

deine Rüstung oder dein Handkartenlimit erhöht sich (das jetzt sichtbare Levelplättchen zeigt die neuen Werte).

Fähigkeiten benutzen

Fähigkeiten sind sehr mächtig, da sie die Möglichkeiten in deinem Zug erweitern und du sie nicht auf die Hand nehmen musst, um sie anzuwenden. Wähle neue Fähigkeiten mit Bedacht, so dass sie zu deinen Handkarten und zu deiner Spielstrategie passen.

Fähigkeitstypen

Alle Fähigkeiten eines Helden sind auf seiner Fähigkeitenübersicht beschrieben. Es gibt drei Fähigkeitstypen:



Wenn ein „Umdrehen-Pfeil“ auf dem Plättchen ist, bedeutet das, dass die Fähigkeit nur 1-mal pro Runde benutzt werden darf. Sie kann vor dem Beginn der nächsten Runde nicht erneut eingesetzt werden (drehe das Plättchen bei Rundenbeginn wieder um). Beachte, dass manche Fähigkeiten (wie solche, bei denen du zusätzliche Karten ziehen darfst) auch im Zug anderer Spieler benutzt werden dürfen. Hinweis: Die Fähigkeit „Motivation“ kannst du bereits im Zug eines anderen Spielers einsetzen, du musst nicht bis zu deinem Zug warten. Du kannst dich damit also auf deinen Zug vorbereiten. Allerdings kannst du „Motivation“ nicht nach deinem letzten Zug in einer Runde benutzen.



Das hier sind interaktive Fähigkeiten, die nach ihrer Benutzung bis zum Beginn deines nächsten Zugs andauern und auch andere Spieler betreffen. Wenn du eine solche Fähigkeit benutzt, lege ihr Plättchen in die Tischmitte und erkläre den anderen Spielern die Wirkung. Zu Beginn deines nächsten Zugs nimmst du das Plättchen wieder zurück und drehst es um – in dieser Runde darfst du es nicht erneut einsetzen.

Ist keines der beiden Symbole auf einem Fähigkeitsplättchen abgebildet, darf es 1-mal in jedem Zug benutzt werden. Lege es nach der Benutzung in deinen Spielbereich, um seine Benutzung anzuzeigen und verbinde es mit passenden Aktionskarten oder Einheiten-eigenschaften (du solltest Fähigkeiten, die Bewegung liefern, mit Bewegungskarten verbinden, oder solche, die Manafarben ändern, zu dem geänderten Mana legen usw.).

Beachte, dass keine Fähigkeit mehr als ein Mal pro Zug genutzt werden kann.

RUNDENENDE

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karten mehr in seinem Handlungsdeck oder möchte keine Karten mehr ausspielen, kann er das „Rundenende“ ansagen. Wenn er das macht, führt er seinen Zug nicht aus. Dann hat jeder andere Spieler noch einen letzten Zug, bevor die Runde vorüber ist.

Eine neue Runde vorbereiten

Eine neue Runde wird wie folgt vorbereitet:

- Drehe die Tag-/Nachttafel um – die Tageszeit ändert sich.
- Würfelt alle Manawürfel neu, um eine neue Quelle zu bilden. Wenn ihr eine Tagrunde beginnt, kommen alle schwarzen Würfel in den *verbrauchten* Bereich der Quelle. Wenn ihr eine Nachtrunde beginnt, kommen alle goldenen Würfel in den *verbrauchten* Bereich der Quelle (das ist wichtig, denn da man mit einer Tagrunde beginnt, merken sich neue Spieler, dass goldene Würfel besonders gut sind. Durch das Verschieben auf die „böse Seite“ wird klar, dass Gold in Nachtrunden nicht gut ist).
 - Wie zuvor muss mindestens die Hälfte der Würfel Grundfarben zeigen. Würfelt goldene und schwarze Würfel so oft neu, bis dieser Zustand erreicht ist.
- Nehmt alle Einheitenkarten aus dem Einheitenangebot, die nicht rekrutiert wurden und legt sie unter das normale Einheiten-deck. Liegen in dem Angebot auch Fortgeschrittene Aktionen (siehe *Ein Kloster aufdecken*), kommen diese unter das Deck der Fortgeschrittenen Aktionen.

- Deckt neue Einheiten für das Einheitenangebot auf. Die Anzahl der Einheiten entspricht der Spielerzahl plus 2. Sollten sich (nicht niedergebrannte) Kloster auf dem Spielplan befinden, deckt entsprechend viele Fortgeschrittene Aktionen auf und legt sie in das Einheitenangebot (siehe *Ein Kloster aufdecken*).
- Beim Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen nehmt ihr die zuunterst liegende Karte weg (zurück unter das Deck), schiebt die anderen Karten nach unten und legt die oberste Karte vom Deck an die oberste Position.
- Das Zauberangebot wird auf dieselbe Weise erneuert.
- Jeder Spieler mischt alle seine Handlungskarten (die Karten auf seiner Hand, in seiner Ablage und seinem Handlungsdeck am Ende der vergangenen Runde) und bildet daraus ein neues Handlungsdeck. Wenn er irgendwelche Banner-Artefakte seinen Einheiten zugeordnet hatte, kann er sie, wenn er möchte, jetzt dort wegnehmen und in sein Handlungsdeck einmischen. Dann zieht jeder so viele Karten von seinem neuen Deck, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat (auf seinem Levelplättchen abzulesen) – eventuell sogar mehr, wenn er neben oder auf einer eigenen Burg stehen sollte (siehe *Eine Burg aufdecken*).
- Alle *verausgabten* Einheiten in den Einheitenbereichen (auf denen also ein Befehlsplättchen liegt) werden *bereit* gemacht. Das Befehlsplättchen wird oberhalb der Einheit abgelegt. Beachte, dass auch *verletzte* Einheiten *bereit* gemacht werden, wenn sie *verausgabte* waren, allerdings werden sie nicht geheilt.

- Alle Fähigkeitsplättchen, die umgedreht wurden, werden wieder aufgedeckt. Ist irgendeiner Einheit ein Banner zugeordnet, das umgedreht wurde, wird auch dieses wieder aufgedeckt.
- Alle Spieler geben ihre Taktikkarte zurück. Die Taktikkarten für die aktuelle Runde werden ausgebreitet – es gibt je einen Satz für Tag- und Nachtrunden.

Taktiken wählen

Die Spieler wählen dann ihre Taktiken für die nächste Runde.

Der Spieler, dessen Plättchen am weitesten hinten auf der Ruhmesanzeige liegt, hat die erste Wahl. Dann ist der zweitletzte an der Reihe usw. Derjenige mit dem meisten Ruhm wählt als Letzter. Bei Gleichstand wählt zuerst der Spieler, der in der vorherigen Runde später an der Reihe war (dessen Zugfolgeplättchen also später in der Reihenfolge liegt).

Nachdem alle ihre Taktik gewählt haben, legt die Zugfolgeplättchen neben der Tag-/Nachttafel in der neu festgelegten Reihenfolge hin.

Die nächste Runde spielen

Der Spieler, der ganz oben in der Zugfolge steht (er hat die niedrigste Taktiknummer), beginnt die neue Runde. Die Züge werden nach den bekannten Regeln gespielt, allerdings gelten bei Nachtrunden die Nachtregeln (nächste Seite).

NACHTREGELN

Geländekosten

Es gibt zwei Änderungen bei den Gelände-Bewegungskosten:

Bei Nacht ist es schwieriger, durch Wälder zu reisen. Also ist es keine gute Idee, inmitten dichter Wälder zu stehen, wenn eine Nachtrunde beginnt. Andererseits sind Wüsten nachts einfacher zu durchqueren. Wenn du also ausgedehnte Wüstengebiete betreten möchtest, ist es vorteilhaft, dich so zu positionieren, dass du das bei Nacht machen kannst.

Sichtbarkeit

Bei Tag konntest du sehen, was sich in Ruinen auf dem Spielplan verbirgt und auch, welche Feinde Burgen und Magiertürme bewachen, wenn jemand nah genug stand (siehe vorherige Kapitel).

KAMPF SPIELER-GEGEN-SPIELER

Wie bereits erklärt, solltet ihr in der ersten Partie wirklich vom Kampf Spieler-gegen-Spieler absehen. Wenn ihr ihn aber unbedingt möchtet, solltest du sowohl dieses Kapitel lesen (welches dessen Grundkonzepte erläutert) als auch den Abschnitt im Regelheft (wo er detailliert beschrieben ist, Schritt für Schritt).

Einen Kampf einleiten

Um einen Kampf Spieler-gegen-Spieler einzuleiten, musst du einen anderen Spieler angreifen. Du machst das als deine Aktion in deinem Zug – bewege dich einfach auf das Feld des anderen Spielers und sage, dass du ihn angreifst. Dabei gibt es 2 Ausnahmen:

- Du darfst keinen Spieler angreifen, der auf einem Magischen Portal oder in einer Stadt steht (was in der erste Partie nicht möglich ist, da niemand eine Stadt betreten wird). Dort dürfen mehrere Figuren stehen, ohne dass es zum Kampf kommt.
- Außerdem darfst du keinen Spieler angreifen, nachdem das Rundenende angesagt wurde – eine Bewegung auf das Feld eines anderen Spielers ist dann nicht mehr erlaubt (falls das versehentlich passiert, siehe *Ende des Zugs – Erzwingener Rückzug* im Regelheft).

Taktischer Hinweis: Wenn du keine Karten auf deiner Hand hast (und deine Einheiten *verausgabt* sind), bist du ziemlich leichte Beute für einen Angriff durch einen anderen Spieler. Wenn das Rundenende angesagt wurde, bist du sicher und kannst gefahrlos alle deine Karten ausspielen. Stelle dir nun aber Folgendes vor: Du hast 5 Karten auf der Hand, aber keine mehr in deinem Handlungsdeck. Jetzt stehst du vor der Wahl: Sagst du das Rundenende an? Dann darfst du diese letzten Karten nicht ausspielen. Sagst du es nicht an und spielst alle Karten aus? Dann bist du leichte Beute für andere Spieler, bis du in deinem nächsten Zug das Rundenende ansagen kannst. Beobachte deine Gegner und behalte ihre Absichten im Auge (insbesondere wenn sie auf dem Spielplan ganz in deiner Nähe sind).

Ruinenplättchen werden nachts verdeckt hingelegt und bleiben verdeckt, bis jemand das Feld betritt (oder die nächste Tagrunde beginnt). Du kannst immer noch entscheiden, ob du eine Ruine betreten möchtest oder nicht, nachdem ihr Plättchen aufgedeckt wurde.

Allerdings weißt du nicht, wer oder was eine Burg oder einen Magierturm bewacht, bevor du den Ort nicht überfällst. Manchmal ist es besser, bis zum Tag zu warten, wenn mehr Informationen verfügbar sind. (Bei Städten gilt das nicht. Sie schlafen nie und werden aufgedeckt, sobald sich jemand angrenzend befindet, auch bei Nacht. Städte sollten euch aber noch nicht kümmern, da ihr sie erst mal finden müsst, bevor ihr sie erobern könnt.)

Reaktion des Verteidigers

Der angegriffene Spieler (der Verteidiger genannt wird) sagt an, ob er sich dem Angriff komplett widmen möchte (was bedeutet, dass er seinen kompletten Zug im Voraus ausführt, mit allen Vorteilen, die er daraus hat) oder ob er das Ganze nur für einen störenden Zwischenfall hält (und so nicht seinen kompletten Zug opfert, um den Gegner zu bekämpfen).

Die Details stehen im entsprechenden Abschnitt im Regelheft.

Taktischer Hinweis: Letzteres ist sinnvoll, wenn der Verteidiger sicher ist, dass der Angriff nicht besonders heftig sein wird und er sich lieber nicht von seinem ursprünglichen Plan ablenken lassen möchte. Oder auch wenn er glaubt, dass der Angreifer stärker ist und plant öfter anzugreifen. Indem der Verteidiger ein paar Bewegungskarten behält, kann er in seinem nächsten Zug versuchen, sich vom Angreifer zu entfernen. Wenn er sich dem Angriff aber komplett widmet, verliert er die Möglichkeit zur Flucht oder zu irgendetwas anderem, bevor sein Angreifer erneut am Zug ist.

Kampfphasen

Es gibt nur zwei Phasen im Kampf Spieler-gegen-Spieler.

- **Fern- und Belagerungsangriffsphase** – Die Spieler führen abwechselnd Fern- und Belagerungsangriffe durch, beginnend beim Verteidiger. Mit diesen Angriffen kann der gegnerische Held verletzt werden, oder dessen Einheiten. Die Phase endet, sobald keiner der Spieler mehr solche Angriffe ausspielen möchte.
- **Nahangriffsphase** – Die Spieler führen abwechselnd beliebige Angriffe durch, beginnend beim Angreifer. Im Gegensatz zur Fern- und Belagerungsangriffsphase müssen diese Angriffe nicht unbedingt Schaden verursachen – sie können auch eingesetzt werden, um den Gegner aus dem Feld zu drängen oder seine Artefakte zu stehlen. Diese Phase (und damit der gesamte Kampf) endet, sobald ein Spieler aus dem Feld gedrängt wurde

Ihr „seht“ auch immer noch *umherziehende Feinde* (dabei müsst ihr sie nicht mal sehen – es genügt den verängstigten Dorfbewohnern zuzuhören, die von ihren hinterhältigen Angriffen berichten).

Magie

In der Nacht darf goldenes Mana nicht benutzt werden, selbst wenn es nicht aus der Quelle stammt. Goldene Würfel in der Quelle sind *verbraucht*.

Allerdings kann schwarzes Mana genutzt werden, um die Starke Wirkung von Zaubern zu wirken. Siehe *Einen Magierturm aufdecken – Zauber wirken* auf S. 14.

Im Gegensatz zu goldenem Mana gilt schwarzes Mana bei Nacht nicht als Joker!

oder sobald kein Spieler mehr Angriffe ausführen möchte (in letzterem Fall muss sich der Angreifer zurückziehen).

Mehr dazu im entsprechenden Kapitel im Regelheft.

Unterschiede: Kampf Spieler-gegen-Feind und Spieler-gegen-Spieler

Damit du den Kampf Spieler-gegen-Spieler besser verstehst, sind hier die beiden Hauptunterschiede zusammengefasst:

Blocken

Bekämpfst du Feinde auf dem Spielplan, blockst du entweder den gesamten Angriff oder er geht mit voller Wucht durch; dazwischen gibt es nichts. Beim Kampf Spieler-gegen-Spieler darfst du den Angriff auch teilweise blocken, was den Schaden reduziert.

Hinweis: Blocks, die in der Fern- und Belagerungsangriffsphase ausgeführt werden, zählen nur halb (abgerundet). Es ist schwierig, solche Angriffe zu blocken, daher werden sie ähnlich gehandhabt, wie die Angriffe von Feinden mit der Eigenschaft *flink*.

Schaden zuweisen

Bekämpfst du Feinde auf dem Spielplan, verteilst du den Schaden ihrer Angriffe. Du bestimmst, ob und welche Einheiten getroffen werden und wie viel Schaden dein Held erleidet. Allerdings wird der Schaden zu deinem Nachteil gerundet, d. h. sogar 1 Punkt Schaden genügt, um eine Einheit mit hoher Rüstung zu verletzen.

Im Kampf Spieler-gegen-Spieler bestimmt hingegen der Angreifer, wie der Schaden zugewiesen wird, den er verursacht. Es wird allerdings zum Vorteil des Verteidigers gerundet – der Angreifer muss also ausreichend Schaden verursachen, wenn er eine Einheit oder einen Helden verletzen möchte (oder eine der anderen erlaubten Wirkungen auslösen möchte) und es kann passieren, dass ein Teil des Schadens ungenutzt bleibt (weil der Angreifer nicht genug verursacht, um etwas damit machen zu können).

IX. SPIELENDENDE

Das erste Szenario ist fast vorbei, wenn das Stadt-Spielplanteil aufgedeckt wird. Jeder Spieler (auch derjenige, der die Stadt aufgedeckt hat) hat noch einen letzten Zug, bevor die Partie endet. Während dieser letzten Züge ist der Kampf Spieler-gegen-Spieler nicht mehr erlaubt.

SCHLUSSWERTUNG



Die Schlusswertung ist auf der Wertungskarte für Erfolge zusammengefasst, in die jeder Spieler im Verlauf einer Partie Einblick haben sollte. Die Rückseite der Karte wird im ersten Szenario *Die ersten Erkundungen* nicht benötigt.

Sobald die Partie vorbei ist, gibt es noch eine Reihe von Belohnungen. Die Spieler erhalten noch etwas Ruhm für besondere Erfolge – die Schildplättchen auf der Ruhmesanzeige werden also weiterbewegt, wobei eventuelle Levelaufstiege keine Rolle mehr spielen und ignoriert werden.

Das größte Wissen

Jeder Spieler erhält 2 Ruhm pro Zauber und 1 Ruhm pro Fortgeschrittene Aktion in seinem Besitz. Wer dabei den meisten Ruhm erhält, bekommt zusätzlich 3 Ruhm für das Erlangen des größten Wissens. Bei Gleichstand um das größte Wissen bekommt jeder dieser Spieler nur 1 Ruhm zusätzlich (hat kein Spieler in dieser Kategorie Ruhm erhalten, gibt es auch keinen zusätzlichen Ruhm).

In jeder Wertungskategorie wird ein Ehrentitel verliehen, der noch mehr Ruhm einbringt.

Bevor die Belohnungen verteilt werden, sollten alle Spieler ihre Karten (aus Hand, Ablage und Handlungsdeck) nach Typen sortieren, um zu sehen, mit welchen sie die Partie beendet haben.

Die größte Beute

Jeder Spieler erhält 2 Ruhm pro Artefakt in seinem Besitz (inkl. der auf seinen Einheiten) und 1 Ruhm pro 2 Kristalle in seinem Vorrat. Auch hier gilt: Wer dabei den meisten Ruhm erhält, bekommt zusätzlich 3 Ruhm für das Erlangen der größten Beute (bei Gleichstand nur 1 Ruhm zusätzlich).

Der größte Anführer

Jeder Spieler erhält so viel Ruhm wie der Gesamtlevel seiner Einheiten beträgt (oben rechts auf der Karte). *Verletzte* Einheiten zählen nur halb, wobei abgerundet wird (eine *verletzte* Einheit mit Level 1 zählt also nichts). Wer dabei den meisten Ruhm erhält, bekommt zusätzlich 3 Ruhm dafür, dass er der größte Anführer ist (bei Gleichstand nur 1 Ruhm zusätzlich).

Der größte Eroberer

Jeder Spieler erhält 2 Ruhm pro Schildplättchen, das er auf einer Burg, einem Magierturm oder einem Kloster liegen hat. Wer dabei den meisten Ruhm erhält, bekommt zusätzlich 3 Ruhm dafür, dass er der größte Eroberer ist (bei Gleichstand nur 1 Ruhm zusätzlich).

Der größte Abenteurer

Jeder Spieler erhält 2 Ruhm pro Schildplättchen, das er auf einem Abenteuerort liegen hat. Wer dabei den meisten Ruhm erhält, bekommt zusätzlich 3 Ruhm dafür, dass er der größte Abenteurer ist (bei Gleichstand nur 1 Ruhm zusätzlich).

Der größte Prügelknabe

Jeder Spieler verliert 2 Ruhm pro Verletzungskarte in seinem Deck (Verletzungskarten auf Einheiten werden nicht mitgezählt). Wer dabei den meisten Ruhm verliert, verliert weitere 3 Ruhm dafür, dass er der größte Prügelknabe ist (bei Gleichstand nur -1 Ruhm, außer wenn diese Spieler gar keine Verletzungen haben).

WER JETZT DEN MEISTEN RUHM GESAMMELT HAT, IST DER GEWINNER DES ERSTEN SZENARIOS. GRATULATION!

X. DIE NÄCHSTEN PARTIEN

Jetzt habt ihr euer erstes Szenario beendet. Es hat euch hoffentlich Spaß und neugierig auf mehr gemacht: Euch dürfte aufgefallen sein, dass das Spiel noch einiges mehr zu bieten hat als das, was ihr bisher erlebt habt. Das nächste Mal solltet ihr ein anderes Szenario mit den vollständigen Regeln ausprobieren.

VOLLSTÄNDIGE REGELN

Bisher wurden nur die Regeln erklärt, die beim ersten Szenario benötigt wurden. Die vollständigen Regeln stehen im Regelheft. Du solltest es jetzt lesen – es ist viel einfacher zu verstehen, wenn du eine Partie gespielt hast und grundsätzlich weißt, wie das Spiel funktioniert.

Hier werden die wichtigsten Regeln kurz angerissen, die noch hinzu kommen, mit Verweisen auf ihre Kapitel im Regelheft.

Kein Ruhm für das Erkunden

Beachte, dass die Regel, nach der ein Spieler 1 Ruhm für das Erkunden eines neuen Spielplateaus erhält, nur für das erste Szenario gilt. In allen anderen Szenarien müsst ihr euch Ruhm durch echte Kämpfe verdienen.

Eliteeinheiten

In der ersten Partie gab es bloß normale Einheiten (mit silberner Rückseite). In den übrigen Szenarien kommen Eliteeinheiten (mit goldener Rückseite) hinzu, allerdings nicht bereits zu Spielbeginn. Mehr dazu unter *Eine Spielrunde – Abschnitt 2c*.

SZENARIEN

Die Szenarien sind im Szenarioheft beschrieben, das sich am Ende des Regelhefts befindet. Falls ihr genug Zeit habt, möchtet ihr vielleicht das Szenario *Vollständige Eroberung* oder *Vollständige Kooperation* ausprobieren, um das Spiel in seiner ganzen epischen Breite zu erleben. Diese Szenarien (wie auch ihre kürzeren Blitzvarianten) können immer wieder gespielt werden, weil durch den zufällig entstehenden Spielplan keine Partie der anderen gleicht.

Für zusätzliche Abwechslung sorgen der anpassbare Schwierigkeitsgrad sowie die später beschriebenen Varianten.

Zu guter Letzt gibt es noch viele weitere Szenarien, die alle zu einer der frei folgenden Gruppen gehören:

- Wettbewerb
- Starker Wettbewerb
- Kooperativ

VARIANTEN

Ihr könnt die Szenarien und die generellen Regeln zusätzlich mit Varianten verändern, die im Szenarioheft aufgeführt sind (welches sich am Ende des Regelhefts befindet). Mit einigen Varianten könnt ihr das Spiel mehr an euren Geschmack anpassen, oder ihr nutzt sie, um noch mehr Abwechslung in eure Partien zu bringen.

**DAS WÄRE ALLES. JETZT LIEGT ES AN EUCH,
DIE WELT DES MAGE KNIGHT BRETTSPIELS ZU ERKUNDEN.**

Spielplanaufbau-Einschränkungen

Es gibt unterschiedliche Spielplan-Formen für die verschiedenen Szenarien und Spielerzahlen (siehe Szenarioheft), doch für alle gelten ein paar Einschränkungen, die verhindern, dass sich der Plan in eine seltsame Anordnung mit Engpässen entwickelt (siehe *Bewegung – Abschnitt 5e*).

Zusätzliche Feinde herausfordern

Wenn du mutig genug bist, kannst du mehrere umherziehende Feinde gleichzeitig herausfordern, wenn mehrere an dein Feld angrenzen, oder du kannst umherziehende Feinde herausfordern, die angrenzend zu einem befestigten Ort sind, den du gerade überfällst. Siehe *Kampf gegen Feinde – Abschnitte 1a, 1d und 1e*.

Hinweis: Beim Betreten eines Abenteuerorts kannst du keine zusätzlichen Feinde herausfordern.

Kampf Spieler-gegen-Spieler

Kennst du bereits den Kampf Spieler-gegen-Spieler in Kapitel VIII? Sieh dir auch den zugehörigen Abschnitt im Regelheft an.

Städte

Die Eroberung von Städten ist das oberste Ziel in vielen Szenarien. Damit du verstehst, wie das abläuft:

- Lies den Abschnitt im Regelheft, der beschreibt, was beim Aufdecken einer Stadt passiert (siehe *Bewegung – Abschnitt 5g*), wie man die Stadt erobern kann (siehe *Kampf gegen Feinde – Stadtüberfall*) und was einem die Stadt bietet, wenn sie erobert wurde (siehe *Interaktion mit Bewohnern – Abschnitte 3b und 4e*).
- Um das alles besser zu verstehen, solltest du dir die Stadtkarten und die Stadtfiguren ansehen.
- All das ist auf der Ortsübersicht der Stadt zusammengefasst. (Ihr solltet sie in euren ersten Partien stets greifbar haben).

Gemeinsamer Stadtüberfall

Wenn ihr nichts anderes festlegt, können mehrere Spieler beschließen, gleichzeitig eine Stadt zu überfallen. Lies dazu den Abschnitt *Gemeinsamer Stadtüberfall* im Regelheft, um zu verstehen, wie das funktioniert.

Wettbewerb-Szenarien

Wettbewerb-Szenarien sind der Standard, ähnlich zu *Die ersten Erkundungen* (wobei es wahrscheinlich deutlich heftiger zugehen wird, sobald ihr Kämpfe Spieler-gegen-Spieler dazunehmt).

Jedes Szenario hat ein Ziel und eine bestimmte Anzahl von Runden, innerhalb der das Ziel erreicht werden muss. Egal ob es erreicht wurde oder nicht, der Gewinner wird derjenige sein, der nach der Schlusswertung den meisten Ruhm gesammelt hat.

Starker-Wettbewerb-Szenarien

Wenn euch Ruhm völlig egal ist und ihr einfach feststellen wollt, wer der Beste auf dem Schlachtfeld ist, solltet ihr eines der mit *Starker Wettbewerb* gekennzeichneten Szenarien ausprobieren.

Hier gibt es keine Wertung. Stattdessen wird der Gewinner durch Kriterien ermittelt, die in der Szenariobeschreibung erläutert sind.

Seid gewarnt: Diese Szenarien sind äußerst hart!

Kooperative Szenarien

In diesen Szenarien arbeiten die Spieler zusammen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen (die Eroberung der Städte). Entweder teilen sich alle den Sieg oder alle scheitern gemeinsam. Ihr könnt die Level der Städte anpassen, um die Herausforderung größer oder kleiner zu gestalten.

Auch in kooperativen Szenarien könnt ihr eine Wertung vornehmen, die dann für alle Spieler gilt. So könnt ihr das Szenario erneut spielen und sehen, ob ihr besser als beim letzten Mal wart.

Eine spezielle Art eines kooperativen Szenarios ist die Solomission, die für einen einzelnen Spieler gedacht ist.

DIE MAGE KNIGHTS

Norowas, Größter der Elfenlords



Wie alle großen Elfenkrieger hat Norowas Jahrhunderte damit zugebracht, die Künste des Schwert- sowie des magischen Kampfes zu meistern. Norowas hatte vor dem Zusammenbruch seinen Einfluss bei den Freien Armeen dazu benutzt, einen Sitz im Hohen Rat der Elfen zu erringen, einer Organisation, die das, was sie für Recht und Ordnung hält, mit allen Mitteln in das Reich bringen will. Norowas begrüßt diese Ideen von ganzem Herzen und scheut nicht davor zurück, seine Ziele durch Gewalt und Zerstörung zu erreichen. Der Rat des Nichts hat ihn darin bestärkt, dass jetzt die Zeit gekommen sei und ihm die Mittel verschafft, dem Chaos, das sich ihm überall bietet, endlich Einhalt zu gebieten, gnadenlos und zu zögern.

Tovak Wurmstalker, Oberster des Ordens des 9. Zirkels



Er ist die stärkste verbliebene Präsenz in den Rängen des Ordens des Neunten Zirkels, doch ist Tovak Wurmstalker weniger ein Anführer dieser neuen Gruppierung, sondern mehr eine Naturgewalt, die man respektieren und der man sich unterwerfen muss. Ursprünglich stellte sich der Orden in den Dienst jener, die dafür bezahlen konnten, doch unter Tovak Wurmstalker wurde der Orden zu einer eigenen Macht. Die etablierten Kräfte nehmen allmählich Notiz von den Aktivitäten des Ordens.

Die gemeinsame Verachtung gegenüber der selbsternannten Überlegenheit der übrigen Mächte hält die Mage-Abkömmlinge zusammen, was den Orden des Neunten Zirkels einschließt. Tovak Wurmstalker ist nach nicht weniger aus, als der totalen Vernichtung dieser anderen Mächte und ihren Bestrebungen die Vorherrschaft zu erringen.

Nach dem plötzlichen Ableben seiner beiden Vorgänger hat Tovak Wurmstalker seine neue Rolle als Hirte ganz in den Dienst des Ordens gestellt und wird erst ruhen, wenn alle Mage-Abkömmlinge frei über ihr Schicksal bestimmen dürfen. Dass der Rat des Nichts plant, Länder zu erobern, welche sein Volk unterdrücken, kommt ihm dabei sehr gelegen.

Arythea, die Blutkultistin



Obwohl die Ursprünge des Zusammenbruchs im Dunkeln liegen, wird gemunkelt, dass es die Blutkultisten waren, die für die Katastrophe und das darauffolgende Chaos verantwortlich waren. Es gibt Beweise dafür, dass die Kultisten schließlich erfolgreich waren, die dunkle Gottheit Amara zu erwecken, die ihre Anhänger belohnte, indem sie das Land mit ihrer entfesselten Macht überzog.

Arythea gilt als die stärkste der bekannten Mage Knights und ist mächtiger denn je aus dem Chaos hervorgegangen. Sie verbreitet Amaras blutige Kunde, während sie ihre Feinde unter ihren angespitzten Absätzen zerquetscht. Ihre Führung hat die Blutkultisten während des Dunklen Kreuzzugs den Banden ihrer einstigen Herren entrissen und zu einer eigenen Macht werden lassen, gefürchtet von vielen und respektiert von allen. Niemand weiß, wo Arythea als nächstes zuschlagen wird, doch sicher ist: Die Blutgöttin Amara hat sie angewiesen, dem Rat des Nichts zu folgen und sieht Arytheas Eroberungen und der Verbreitung ihrer Lehren mit Wohlwollen entgegen.

Goldyx, Mächtigster aller Drakonier



Vom Tag ihres Ausschlüpfens an bis zum Tag ihres Todes sind Drakonier nur auf zwei Dinge aus: Kampf und Entwicklung. Während sie das Land durchstreifen, halten sie nach würdigen Gegnern Ausschau, die für ihre bestialisch trainierten Kampfkünste eine Herausforderung darstellen – mit einem einzigen Ziel: der eigenen Verbesserung. Drakonier waren nie ein fester Teil einer Gruppierung und seit dem Zusammenbruch ist ihr Misstrauen gegenüber anderen noch gewachsen, sogar gegenüber ihrer eigenen Art.

Nachdem er den „Schub“ durchlebt hatte, die stärkste Entwicklung eines Drakoniers, ist Goldyx zum Mächtigsten seiner Art geworden. Er strebt nach Reichtum und Macht und der Rat des Nichts hat ihm beides in Mengen versprochen, die seine kühnsten Träume übertreffen. Dass ihm seine eigenen Brüder bei seinem derzeitigen Auftrag in die Quere kommen könnten, macht es für ihn umso interessanter.

FEIND- UND RUINENPLÄTTCHEN

						Ruinen: Feinde	Ruinen: Altäre