

SPIELANLEITUNG



MISTBORN[®]

— DAS DECKBAUSPIEL —

MISTBORN®

— DAS DECKBAUSPIEL —



Willkommen bei Mistborn® von Brandon Sanderson! **Mistborn: Das Deckbauspiel™** spielt in der dystopischen Welt Scadrial, in der Nebelgeborene mit ihren besonderen Kräften in Luthadel im Kampf gegeneinander antreten. In dieser Stadt aus Asche und Nebel hat der geheimnisvolle Oberste Herrscher mit seinen furchteinflößenden Stahlinquisitoren das Sagen.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Nebelgeborenen und schluckt und verbrennt Metalle, um tödliche Kräfte zu entfesseln. Ihr könnt beispielsweise Stahl verbrennen, um Münzen wie Geschosse auf Gegner zu schleudern, Weißblech, um übermenschliche Kräfte zu erlangen, oder Zinn, um eure Sinne zu schärfen. In **Mistborn: Das Deckbauspiel™** könnt ihr in jeder Partie eine andere Strategie verfolgen. Konzentriert ihr euch auf Stahl und Eisen, um möglichst viel direkten Schaden zu bewirken? Oder spezialisiert ihr euch auf Bronze und Kupfer, um euch vor Gegnern zu verstecken und auf dem Kartenmarkt nach neuen Kräften Ausschau zu halten? Oder stellt ihr euch lieber breiter auf und überrascht eure Gegner immer wieder mit neuen Fähigkeiten? Welche Strategie ihr auch verfolgt, es gibt mehrere Wege zum Sieg. Ihr könnt gewinnen, indem ihr eine Reihe einzigartiger Missionen abschließt oder einfach direkt alle Gegner ausschaltet.

Und sobald ihr eure Kräfte in den Kämpfen verfeinert habt, solltet ihr euch zusammentun und kooperativ gegen den Obersten Herrscher und seine Handlanger vorgehen. **Mistborn: Das Deckbauspiel™** enthält ein einzigartiges Deck für den Obersten Herrscher für das Koop- oder Solo-Spiel.

AUTOR:

John D Clair

ENTWICKLUNG:

Hayden Dillard

KÜNSTLERISCHE LEITUNG:

Johnny O'Neal und Katie Payne

GRAFIKDESIGN:

Stephanie Gustafsson

ILLUSTRATIONEN:

Alexander Ngo, Amirul Hhf, Anna Pazyniuk, Antti Hakosaari, Ari Ibarra, Artur Mosca, Austin Hartell, Darko Stojanovic, David Astruga, Deandra Scicluna, Elizabeth Peiro, Gal Or, Irina Nordsol, Jessica Liu, Joel Chaim Holzman, Kevin O'Neill, Kiki Moch Rizky, Linda Lithen, Logan Feliciano, Raymond Swanland, Sami Rytkonen, Satoshi Kamanaka, Steven Shan, Svetlana Kostina, Väleria Casale, Vladimir Ishelin

SPIELTESTS:

Ethan Reid (Leitung Spieltests), Arraka, Andrew Pruitt, Andy Myers, Arjun Krishna, Bob Peavyhouse, Bowen Jacobs, Bowyer, Brian Nulle, Caden Hall, Jared „Cajride“ Carrell, Carston Work, Christopher Austen Springs, Christopher Spenner, CJ Lewis, Colby Bair, Colin Ryan, Daniel Huddleston, Davi Paulino, David Saperstein, David „Cash67“ Scherm, Deceptikahn, Dick Judge, Eli Johnson, Elian Schechtel, Evan Slagle, Felix Bauhardt, Giovanni Di Rauso, Gustavo Recinos, Ignacio Lema Lewis, Isaac K, Jacob De Hoyos, Jacob Gaines, James Ayres, Jerms, Johnnie Barton, Jonathan Ferguson, Jonathan Gardiner, Josh McAleer, Katie Little, Leah Ester Harmony, Lukas Hawkins, Lux Violet, Mark Lindberg (The Sanderson Collector), Matt Chapman, Mahya Jamshidian, Maya, Melissa Fuchs, Michael Cardel, Neil Holford, Noah Bemont, Peter Jordahl, Protigas, Rodolfo De Curtis, Ryan Malloy, Spencer Palmer, Susan Araiza, Trevor McCue, Quibicus (aka Tom), Will Layton, Nisarg „Strifeloover“ Shah, Amanda Schade, Blake Dunn, Jorge Parra, Brigham Moore, Chandler Stephens

DEUTSCHE LOKALISIERUNG – RIOTLOC

Projektleitung: Alexander Bolotin

Übersetzung: Ulrich Onken

Lektorat: Constanze Vogl

Layout: Antonina Vyslanko

DEUTSCHE REDAKTION – ASMODEE GERMANY

Steffen Trzensky, Veronika Stallmann & Christian Kox

Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in China.

Die Vervielfältigung dieser Spielanleitung in jeglicher Form oder auf jeglichem Medium ist ausschließlich für nicht kommerzielle Zwecke erlaubt.

Mistborn: The Deckbuilding Game™ ist © 2024 von Brotherwise Games, LLC. Basierend auf den Romanen der Mistborn®-Saga von Brandon Sanderson, Copyright © 2006, 2007, 2008 Dragonsteel Entertainment, LLC und mit ausdrücklicher Genehmigung von Dragonsteel Entertainment, LLC verwendet.

SPIELMATERIAL



4 CHARAKTERKARTEN



4 SETS MIT JE 8 METALLMARKERN AUS PAPPE
(insgesamt 32 Marker)



4 TRAININGSLEISTEN



4 LEBENSPUNTEZÄHLER UND JE 4 PASSENDE MARKIERUNGSWÜRFEL



8 MISSIONSKARTEN



4 STARTDECKS
(je 10 Startkarten)



82 MARKTKARTEN



36 OBERSTER-
HERRSCHER-KARTEN



OBERSTER-HERRSCHER-
CHARAKTERKARTE
UND 6 DOMINANZKARTEN



16 ATIUMMARKER



14 KASTLINGMARKER



ZIELMARKER



OBERSTER-HERRSCHER-ZÄHLER
UND 8 MARKIERUNGSWÜRFEL

Aufbau im Spiel zu viert

5

PERSÖNLICHE ABLAGE

PERSÖNLICHES DECK

7

PERSÖNLICHE ABLAGE

PERSÖNLICHES DECK

MARKT

3

MARKTDECK

4

ZERSTÖRUNGS-STAPEL

5

PERSÖNLICHE ABLAGE

PERSÖNLICHES DECK

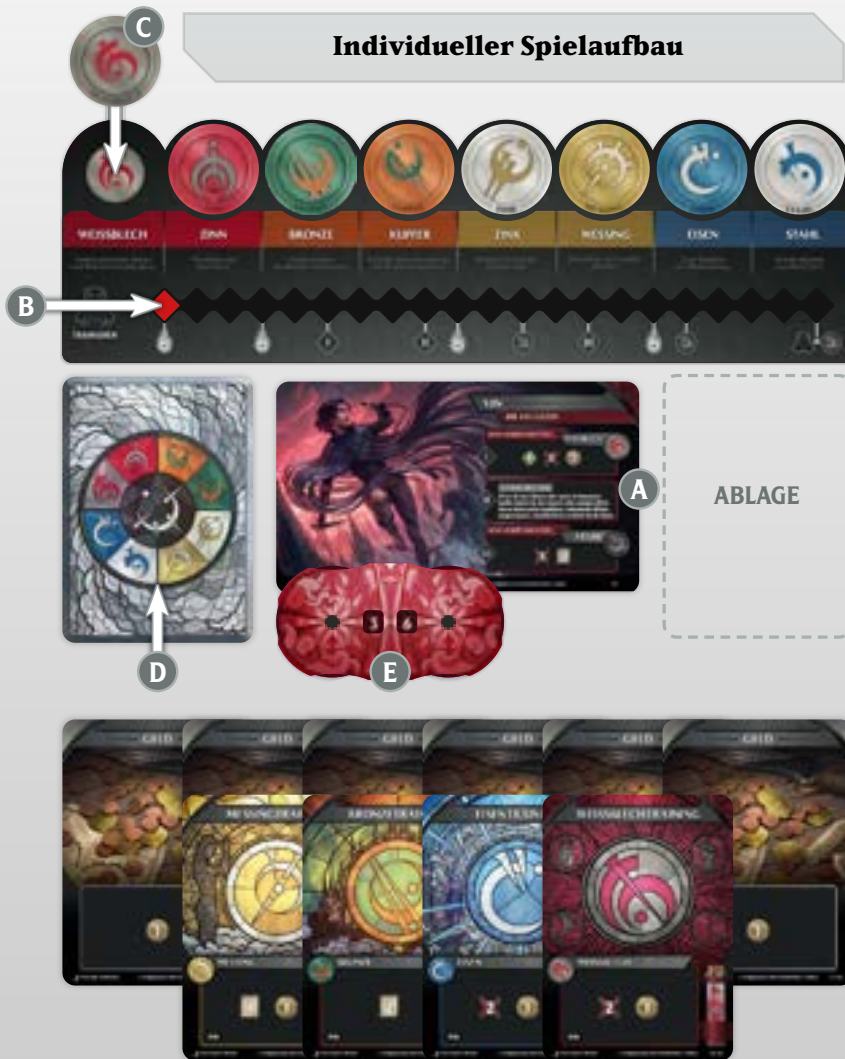
6

PERSÖNLICHE ABLAGE

PERSÖNLICHES DECK

Zufällig bestimmte Startperson

SPIELVORBEREITUNG

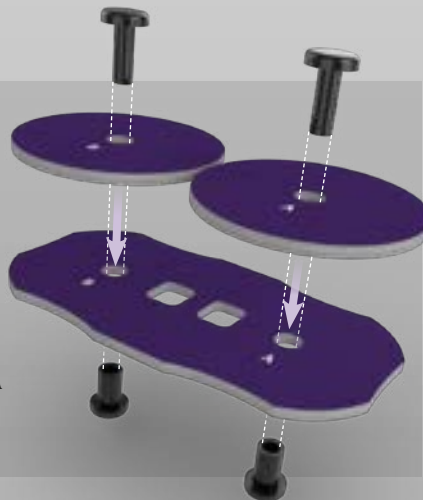


Beispiel von Vins Startdeck

ZUSAMMENBAU DER LEBENSPUNKTEZÄHLER

Legt die Lebenspunktezeähler auf der Rückseite entsprechend den Buchstaben an und fixiert sie mit den Stiften.

Die Lebenspunktezeähler der Charaktere haben auf Rad A nur die Zahlen 0 bis 4, während Rad A des Obersten Herrschers von 0 bis 6 reicht.



- 1 Alle erhalten jeweils:
 - A Eine zufällig bestimmte Charakterkarte.
 - B Eine Trainingsleiste und einen Markierungswürfel einer Farbe (wird auf der ersten Stufe der Trainingsleiste platziert).
 - C Ein Set mit 8 Metallmarkern (werden auf den entsprechenden Feldern über der Trainingsleiste platziert).
 - D Die 4 gekennzeichneten Startkarten des Charakters und 6 Geldkarten, die zu einem Startdeck zusammengemischt werden.
 - E Einen Lebenspunktezeähler, der auf 36 Lebenspunkte eingestellt wird.
- 2 Wenn ihr mit weniger als 4 Personen spielt, entfernt die übrigen Materialien einschließlich der zusätzlichen Start- und Geldkarten aus dem Spiel.
- 3 Mischt die Marktkarten und platziert sie als Marktdeck in der Tischmitte. Deckt die obersten 6 Karten auf und legt sie in einer Reihe aus. Dies ist der „Markt“.
- 4 Platziert alle Kastling- und Atiummarker in der Nähe des Marktes, sodass ihr bequem darauf zugreifen könnt.
- 5 Mischt die Missionskarten und deckt 3 zufällige davon auf. Die restlichen Missionskarten benötigt ihr nicht. Nehmt die übrigen 3 Markierungswürfel in eurer gewählten Farbe und legt jeweils einen auf die Abbildung auf der rechten Seite der drei Missionskarten.
- 6 Bestimmt zufällig eine Startperson. Die zweite Person (zählt von der Startperson aus im Uhrzeigersinn) erhält 2 Lebenspunkte zusätzlich, die dritte Person (falls vorhanden) 4 Lebenspunkte zusätzlich und die vierte Person (falls vorhanden) 4 Lebenspunkte und 1 Kastling zusätzlich.
- 7 Gebt im Spiel zu dritt oder zu viert den Zielmarker der Person rechts von der Startperson.
- 8 Zieht jeweils 5 Karten von eurem persönlichen Deck als Starthand.

SPIELÜBERSICHT & WICHTIGSTE SPIELKONZEPTE

DECKBAU

In **Mistborn: Das Deckbauspiel™** geht es darum, nach und nach ein eigenes Kartendeck aufzubauen. Dabei startet ihr mit einem schwachen Deck und stellt euch im Laufe des Spiels ein stärkeres Deck zusammen, indem ihr Karten kauft und zerstört. Hier sind ein paar wichtige Deckbau-Regeln:

- 1** Du hast 5 Karten auf der Hand **(A)**, ein verdecktes Deck **(B)**, einen offenen Ablagestapel **(C)** und Karten im Spiel **(D)**.
- 2** Du kannst dir jederzeit die Karten auf deiner Hand und in deinem Ablagestapel ansehen, aber du darfst nicht dein Deck durchsehen.
- 3** Du kannst Karten während deines Zugs in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Dabei legst du sie gut sichtbar in deinen Spielbereich, wo sie bis zum Ende deines Zugs liegen bleiben.
- 4** Immer wenn du eine Karte erhältst, wird diese – sofern nicht anders angegeben – sofort auf deinen offenen Ablagestapel gelegt.
- 5** Am Ende deines Zugs werden alle gespielten Karten (bis auf Verbündete) und alle nicht ausgespielten Karten auf deiner Hand auf deinen Ablagestapel gelegt.
- 6** Um deinen Zug zu beenden, zieh 5 neue Karten von deinem Deck.
- 7** Wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt Karten von deinem Deck ziehen musst, aber keine Karten mehr vorhanden sind – während deines eigenen Zugs oder beim Ziehen einer neuen Kartenhand – mischst du deinen Ablagestapel, um ein neues Deck zu bilden.
- 8** Wenn du eine Karte zerstörst, lege sie auf den Zerstörungstapel, der von allen geteilt wird. Du darfst diesen Stapel jederzeit durchsehen.



STRATEGIETIPP:

Dein Deck wächst und verändert sich ständig, und meist gewinnt, wer das beste Deck gebaut hat. Doch was das beste Deck ist, hängt oft davon ab, welche Strategie du verfolgst. Du könntest ein „schlankes“ 5-Karten-Deck bauen, das du in jedem Zug vollständig ausspielen kannst, oder ein sehr vielfältiges Deck, das deine Gegner im Unklaren lässt. Ein starkes Deck könnte sich auf ein einziges Metall konzentrieren, um besonders mächtige Karten aktivieren zu können, oder viele verschiedene Metalle enthalten, die jede benötigte Nische ausfüllen. Es könnte kampfbasiert sein, sich auf Missionspunkte konzentrieren, beides kombinieren oder voll und ganz auf Atium setzen. Viele Wege führen zum Sieg, und deine Strategie sollte sich an deinem Charakter orientieren und daran, was der Markt zu bieten hat.

STARTDECK

Ihr beginnt mit je 4 Trainingskarten und 6 Geldkarten in eurem Deck. Die 4 Trainingskarten unterscheiden sich von Charakter zu Charakter, aber jeder hat eine Karte jedes Metallpaars, und in jedem Deck sind dieselben 4 Effekte vorhanden. Mit den Geldkarten kauft ihr neue Karten auf dem Markt.

METALLE

Das Metall, das Nebelgeborene schlucken und verbrennen, ist die Kraft, aus der sich ihre Allomantie speist und die in **Mistborn: Das Deckbauspil™** durch die 8 verschiedenen Metallmarker symbolisiert wird. Die Metalle können auf verschiedene Weise verwendet werden.

VERBRENNEN

Um die meisten Fähigkeiten von Aktionskarten im Spiel zu aktivieren, muss ein Metall „verbrannt“ werden. Zu Beginn des Spiels könnt ihr nur 1 Metallmarker pro Zug verbrennen, aber wenn ihr auf der Trainingsleiste voranschreitet, bestimmte Karten spielt und besondere Missionen abschließt, könnt ihr mehr dieser Marker verbrennen.

Um zu erfahren, wie viele Metallmarker ihr verbrennen könnt, zählt nach, wie viele der folgenden Symbole ihr auf eurer Trainingsleiste erhalten habt:



Um einen Metallmarker zu verbrennen, entfernt ihn von seinem Feld auf der Trainingsleiste und legt ihn auf die Karte, die ihr damit aktivieren wollt. Am Ende des Zugs legt ihr den Marker wieder auf die Trainingsleiste zurück. Ihr könnt Karten nur mit dem Metall aktivieren, das sie verlangen (Erklärung auf S. 10).

Ihr könnt Aktionskarten auch als Metalle nutzen, um andere Karten zu aktivieren. Spielt dazu eine Karte gedreht aus, sodass die Metallphiole auf der rechten Seite unter einer weiteren Karte hervorschaut, die eines der beiden passenden Metalle verlangt. Wenn ihr Karten auf diese Weise nutzt, zählt dies nicht zu der begrenzten Anzahl von Metallmarkern, die ihr in jedem Zug verbrennen könnt. Das hilft euch, mehr Karten zu spielen. Ihr könnt pro Zug unbegrenzt viele Karten als Metall verwenden.



STRATEGIETIPP:

Metallmarker oder -karten können auch ohne unmittelbaren Effekt verbrannt werden. Legt den Marker bzw. die Karte dazu einfach in euren Spielbereich. Dies kann für Dinge wie Wissendenfähigkeiten (S. 10) und Verbündeteneffekte (S. 11) von Nutzen sein.



Jeder Charakter besitzt 4 Start-Trainingskarten, die mit seinem Namen in der unteren linken Ecke gekennzeichnet sind (A).



In diesem Beispiel wird **EISENTRAINING** verbrannt, um **Stahl** zu nutzen, da die Karte entweder als **Eisen** oder als **Stahl** verwendet werden kann. Der **Stahl**-Metallmarker wird ebenfalls verbrannt, um auch die mächtige zweite Fähigkeit von **EMPORSCHNELLEN** zu nutzen.



Ihr facht ein Metall an, indem ihr es auf die dunklere, umrandete Seite dreht. Angefachte Metallmarker können erst wieder verwendet werden, wenn sie aufgefrischt wurden.



In diesem Beispiel wird dieses ZINNTRAINING abgelegt, um das angefachte Weißblech aufzufrischen, da sie beide zum gleichen Metallpaar gehören (A).



In diesem Beispiel wird das Atium verwendet, um die obere Fähigkeit (B) von ÜBERLEBEN zu aktivieren. Das Atium zählt außerdem als (C) Weißblech, um die Fähigkeit des SOLDATEN zu aktivieren.



METALLE (FORTSETZUNG)

ANFACHEN

Ihr könnt nur so viele Metalle verbrennen, wie ihr -Symbole habt. Wenn ihr Metallmarker über dieses Limit hinaus verwenden möchtet, müsst ihr sie anfachen. Um ein Metall anzufachen, nehmt einen unangefachten Metallmarker, der in diesem Zug noch nicht verwendet wurde, dreht ihn um und legt ihn wie beim Verbrennen auf die Karte, die ihr aktivieren möchtet, oder einfach in euren Spielbereich, wenn ihr ihn ohne unmittelbaren Effekt anfachen wollt. Das Metall zählt wie ein gewöhnliches Metall, das ihr verbrennt. Wenn ihr es jedoch am Ende eures Zugs auf die Trainingsleiste zurücklegt, bleibt es umgedreht.

AUFFRISCHEN

Um ein angefachtes Metall aufzufrischen, könnt ihr eine Karte aus eurer Hand ablegen. Wenn ihr das tut, dreht ihr einen angefachten Metallmarker um, der einem der Metalle in der Phiole rechts unten auf der abgelegten Karte entspricht. Das Auffrischen eines Metalls zählt nicht als Verbrennen zur Aktivierung von Verbündeten, Charakterfähigkeiten oder Wissensfähigkeiten.

Bestimmte Karten und Missionsfähigkeiten erlauben euch, angefachtes Metall aufzufrischen. Sie sind mit diesem Symbol gekennzeichnet: .

Ihr könnt ein Metall auffrischen, das ihr in eurem Zug angefacht habt. Wenn ihr ein Metall auffrischt, könnt ihr es im selben Zug verwenden – sofern es nicht bereits durch Verbrennen oder Anfachen verwendet wurde. Jedes Metall kann nur einmal pro Zug verwendet werden. Ihr könnt ein Metall also nicht anfachen, auffrischen und dann erneut verwenden.

ATIUM

Das stärkste Metall im Spiel ist Atium. Es ist zu Beginn des Spiels noch nicht verfügbar. Ihr erhaltet Atium über die Trainingsleiste und in bestimmten Missionen. Mit diesen Markern könnt ihr Atiumkarten aktivieren oder sie als „Joker“ anstelle eines anderen Metalls verwenden. Wenn Atium zur Aktivierung einer nicht-Atiumkarte (z. B. Weißblechkarte) verwendet wird, gilt sie für Verbündeten- und Charakterfähigkeiten sowohl als Atium als auch als Weißblech.

Am Ende eines Zugs, in dem ihr Atium verwendet habt, legt ihr es in den Atiumvorrat zurück. Jeder Atiummarker kann nur einmal verwendet werden.

Ein Atiummarker kann nicht angefacht werden. Ihr müsst genug Metallmarker-Verbrennungen übrig haben, um ihn verwenden zu können.

Mit Atiumkarten könnt ihr jede beliebige Karte aktivieren oder jeden beliebigen Metallmarker auffrischen, wenn ihr sie auf die Seite dreht bzw. ablegt. Atiummarker sind eine unbegrenzte Ressource. Wenn sie euch ausgehen, verwendet stattdessen einen geeigneten Ersatz, um weitere Atiummarker darzustellen.



Metalle und ihre Effekte



ZINN

Zinnkarten konzentrieren sich auf Missionspunkte und Münzen. Sie bewirken oftmals verschiedene Effekte, je nachdem, wo ihr sie auf den verschiedenen Missionsleisten platziert.

SPÜREN : Spüren hält andere davon ab, auf der Missionsleiste voranzuschreiten, und wirkt den gesamten Zug.

Beispiel: Wenn du 2 Missionspunkte hast, Spüren 3 gegen dich gespielt wird und du in deinem Zug 2 weitere Missionspunkte erhältst, würdest du durch den Effekt von Spüren 3 nur um einen Punkt voranschreiten.



WEISSBLECH

Weißblechkarten bewirken Schaden und Heilung.

VERTEIDIGER :

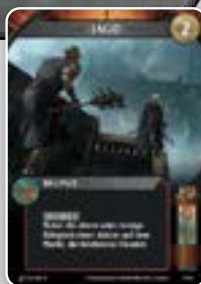
Beide Weißblech-Verbündete sind Verteidiger. Solange die Verteidiger im Spiel sind, bewirken sie, dass Schaden weder deinen Charakter noch deine nicht-Verteidiger-Verbündete trifft.



BRONZE

Bronzekarten bringen euch Missionspunkte und lassen euch Fähigkeiten auf dem Markt einsetzen.

SUCHEN : Mit Suchen könnt ihr den oberen oder einzigen Effekt einer Aktionskarte – **keines Verbündeten** – auf dem Markt bis zu den aufgeführten Kosten nutzen. Ihr müsst kein Metall der gewählten Karte verbrennen, um ihre Fähigkeit mit Suchen zu aktivieren.



KUPFER

Kupferkarten haben eine Vielzahl von Effekten. Einige Karten sind auf Heilung spezialisiert, während andere Schaden blocken können.

VERHÜLLEN : Verhüllen verhindert je nach Karte Schaden bei einem Charakter oder Verbündeten. Wenn Verhüllen eingehenden Schaden bei einer Person reduziert, erleidet diese weniger Schaden. Wenn sie den Zielmarker hat und der Schaden auf 0 reduziert wird, kann der Zielmarker nicht weitergegeben werden. *Wenn Verhüllen Verbündete schützt, können diese Verbündeten nicht besiegt werden, aber sie können sofort noch einmal angegriffen werden, solange der Gegner noch genug Schaden übrig hat.*



ZINK

Zinkkarten bringen euch in erster Linie Münzen sowie Möglichkeiten, eure Verbündeten zusätzlich einzusetzen.

AUFWIEGELN : Mit Aufwiegeln könnt ihr einmal pro Zug den oberen oder einzigen Effekt eines eurer Verbündeten aktivieren. Ihr braucht dazu kein zusätzliches Metall zu verbrennen. Ihr könnt den Verbündeten weiterhin vor oder nach dem Aufwiegeln aktivieren, indem ihr das entsprechende Metall verbrennt.



MESSING

Messingkarten bringen euch Missionspunkte und Münzen sowie die Fähigkeit, Karten zu zerstören.

BESÄNFTIGEN : Besänftigen ermöglicht euch, Karten auf eurer Hand, im Ablagestapel oder im Spiel zu zerstören. Wenn ihr eine im Spiel befindliche Karte zerstört, erhaltet ihr in diesem Zug weiterhin ihre Effekte.



EISEN

Eisenkarten bewirken in erster Linie Schaden und ermöglichen euch, kommende Züge vorzubereiten.

ZIEHEN : Ziehen ermöglicht euch, Karten von eurem Ablagestapel oben auf euer Deck zu legen. *Wenn ihr Karten kauft, wandern diese sofort auf den Ablagestapel. Ihr könnt außerdem jederzeit Karten aus eurer Hand ablegen, sodass Ziehen auf sie wirkt. Karten, die sich bereits im Spiel befinden, werden dagegen erst am Ende eures Zugs abgelegt.*



STAHL

Stahlkarten bewirken Schaden, bringen Münzen, ermöglichen euch, den Markt zu beeinflussen, und bieten sogar Möglichkeiten, Karten aus dem Zerstörungstapel zu erhalten.

DRÜCKEN : Mit Drücken könnt ihr eine Karte auf dem Markt zerstören, die sofort ersetzt wird.



ATIUM

Atiumkarten bringen euch mächtige Missionspunkte und bewirken Schaden, benötigen dafür aber wertvolles Atium, um ausgespielt zu werden. Außerdem könnt ihr Atiumkarten ablegen, um andere Karten zu aktivieren oder um angefachtes Metall beliebiger Art aufzufrischen.

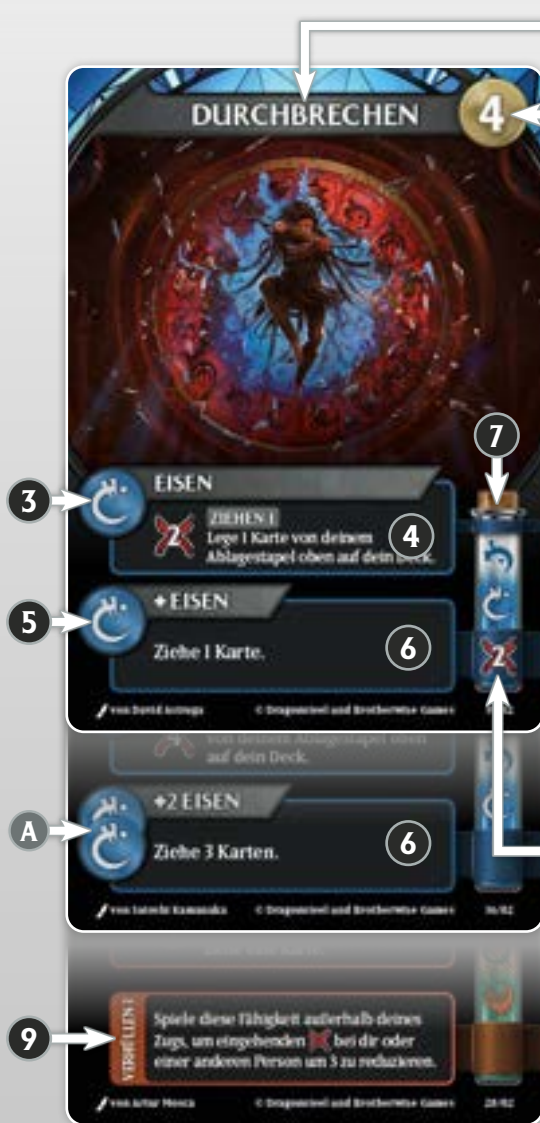


KARTEN

Das Marktdeck enthält zwei verschiedene Kartentypen: Aktionskarten und Verbündetenkarten. Aktionskarten sind immer hochkant ausgerichtet, während Verbündetenkarten immer quer ausgerichtet sind.

AUFBAU VON AKTIONSKARTEN:

Aktionskarten haben die folgenden Bestandteile:



- 1 Der Name der Karte.
- 2 Die Kosten der Karte auf dem Markt.
- 3 Das benötigte Metall zur Aktivierung der oberen Fähigkeit. Dies kann durch das Verbrennen eines Metallmarkers oder durch eine als Metall ausgespielte Karte bezahlt werden.
- 4 Der Effekt, der durch das Verbrennen des Metalls erzielt wird. Kartenfähigkeiten werden aktiviert, sobald ihr das entsprechende Metall verbrennt. **Beachtet, dass diese Fähigkeit nur einmal aktiviert wird, unabhängig davon, wie oft ihr das entsprechende Metall in eurem Zug verbrennt.**
- 5 Einige Karten besitzen eine zusätzliche Fähigkeit, die aktiviert werden kann, wenn weitere Metalle verbrannt werden – in diesem Fall ein zweites Eisen. **Denkt daran, dass ihr jeweils nur 1 Metallmarker jedes Metalls besitzt, weshalb ihr entweder Atium oder Karten als Metall verwenden müsst, um diese mächtige Fähigkeit zu aktivieren. Die obere Fähigkeit muss immer zuerst aktiviert werden. Ihr könnt sie nicht überspringen und nur die zweite Fähigkeit aktivieren.**
 - A Einige Karten weisen hier mehr als einen Metallmarker auf, wie diese Karte, für deren Fähigkeit 2 zusätzliche Eisen verbrannt werden müssen. Nur ein zweites Eisen zu platzieren, hat keinen Effekt.
- 6 Die untere Fähigkeit, die durch zusätzliche verbrannte Metalle aktiviert wird.
- 7 Das Metallpaar, zu dem diese Karte gehört. Diese Karte kann verwendet werden, um Karten zu aktivieren, die eines dieser beiden Metalle (hier Stahl und Eisen) verlangen, oder sie kann abgelegt werden, um einen angefachten Metallmarker dieses Paares aufzufrischen.
- 8 Einige Karten besitzen Wissensfähigkeiten, die nur ausgelöst werden, wenn die Karte als Metall statt als Aktion verwendet wird. Diese Karte bewirkt 2 Schaden, wenn sie als Metall verwendet wird. Dies ist jedoch nicht der Fall, wenn sie abgelegt wird, um ein Metall aufzufrischen, oder wenn ihre Fähigkeiten aktiviert werden.
- 9 Einige Karten haben eine Fähigkeit, die außerhalb des eigenen Zugs gewirkt werden kann (immer gekennzeichnet durch einen vertikalen Fähigkeitsnamen). Um den entsprechenden Effekt zu nutzen, müsst ihr die Karte zum angegebenen Zeitpunkt ablegen. Es muss kein Metall verbrannt werden, aber die Karte wird sofort abgelegt und kann für keinen anderen Zweck verwendet werden.



STRATEGIETIPP:

Karten mit der **BESÄNFTIGEN**-Fähigkeit und bestimmte Missionen ermöglichen euch, Karten im Spiel zu zerstören. Dies kann eine mächtige Fähigkeit sein, da ihr auf diese Weise schwächere Karten aus eurem Deck entfernen könnt, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, stärkere Karten zu ziehen. Wenn ihr Karten zerstört, könnt ihr eine Karte aus eurer Hand, eurem Ablagestapel oder sogar eine Karte, die ihr ausgespielt und bereits in eurem Zug aktiviert habt, auswählen. Auf diese Weise zerstörte Karten werden auf einem separaten Stapel in der Nähe des Marktes abgelegt, auf den auch Karten vom Markt abgelegt werden, die mit der **DRÜCKEN**-Fähigkeit oder der Stufe-II-Fähigkeit auf den Charakterkarten zerstört wurden.

KARTEN (FORTSETZUNG)

VERBÜNDETENKARTEN

Verbündetenkarten sind quer ausgerichtet und funktionieren anders als Aktionskarten. Wenn ihr sie spielt, legt ihr sie über eurer Charakterkarte ab. Dort bleiben sie so lange liegen, bis sie besiegt werden. Anschließend werden sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. So könnt ihr in jedem Zug, in dem sie am Leben bleiben, von ihren Vorteilen profitieren. Sie können nicht als Metall oder zum Auffrischen angefachter Metalle verwendet werden und werden auch nicht wie Aktionskarten direkt durch Metalle aktiviert.

AUFBAU VON VERBÜNDETENKARTEN:

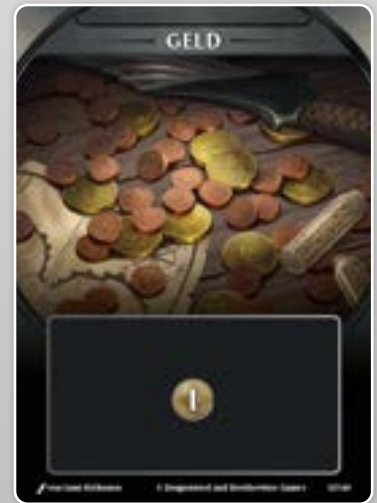
Verbündetenkarten haben die folgenden Bestandteile:



- 1 Der Name des Verbündeten.
- 2 Die Kosten des Verbündeten auf dem Markt.
- 3 Die Verteidigung des Verbündeten.
- 4 Das Metall, das zum Verbündeten gehört (sofern vorhanden). Wenn ihr dieses Metall verbrennt, ob durch einen Marker oder eine Karte, wird dieser Effekt ausgelöst. Ihr erhaltet diese Fähigkeit nur einmal pro Zug, unabhängig davon, wie oft ihr das betreffende Metall verbrennt.
Beispiel: Dieser TASCHENDIEB wird aktiviert, wenn ihr ein Eisen verbrennt, um DURCHBRECHEN auf der vorherigen Seite zu aktivieren. Ihr erhaltet dann zusätzlich 1 Münze.
- 5 Einige Verbündete haben einen Effekt, wenn ein zusätzliches Metall verbrannt wird. Für den TASCHENDIEB tritt dieser zweite Effekt nur dann in Kraft, wenn ihr mindestens 2 Eisen verbrennt.
- 6 Einige Verbündetenkarten haben anhaltende Effekte, für die kein Metall verbrannt werden muss. Diese Effekte sind aktiv, solange der Verbündete im Spiel ist.

GELD

Geldkarten gibt es nur in eurem Startdeck. Sie bringen euch 1 Münze, mit der ihr auf dem Markt Karten und Kastlinge kaufen könnt. Sie haben weder Metallkosten noch zugehörige Metalle.



Ihr könnt in eurem Zug Kastlingmarker für je 2 kaufen. Später könnt ihr Kastlinge ablegen, um je 1 zu erhalten.

STRATEGIETIPP:

Vergesst nicht, dass ihr jederzeit Metall verbrennen oder Karten als Metall verwenden könnt, ohne direkt eine Karte zu aktivieren. Auf diese Weise könnt ihr Verbündete aktivieren.



Ihr besitzt jeweils eine Charakterkarte und eine Trainingsleiste, auf der ihr euch während des Spiels verbessert.

TRAININGSLEISTE

Zu Beginn eures Zugs bewegt ihr euren Markierungswürfel auf der Trainingsleiste ein Feld weiter. Dadurch werden im Laufe des Spiels neue Fähigkeiten aktiviert. Ihr könnt ihn auch weiterbewegen, wenn eine Karte oder ein Missionseffekt dieses Symbol aufweist:

Wenn ihr in eurem Zug auf der Trainingsleiste voranschreitet und dadurch eine Fähigkeit freischaltet, wird diese Fähigkeit sofort aktiviert.

Es gibt vier Arten von Belohnungen, die auf der Trainingsleiste freigeschaltet werden können:

- 1 Ein zusätzliches Metall verbrennen (). Jedes Mal, wenn ihr einen dieser Punkte erreicht, könnt ihr pro Zug einen weiteren Metallmarker verbrennen. Wenn ihr das Ende der Leiste erreicht habt, könnt ihr in jedem Zug insgesamt 4 Metallmarker verbrennen.
- 2 Eine Charakterfähigkeit freischalten (). Wenn ihr einen dieser Punkte erreicht, wird eine eurer Charakterfähigkeiten dauerhaft freigeschaltet.
- 3 Atium (). Ihr erhaltet einen Atiummarker. Dies sind einmalig verwendbare Metalle.
- 4 Fortlaufendes Atium (=). Wenn ihr diesen Punkt am Ende der Leiste erreicht habt, erhaltet ihr einen zusätzlichen Atiummarker, immer wenn ihr auf der Trainingsleiste voranschreiten würdet (einschließlich zu Beginn jedes Zugs).



Beispiel:

Schan beginnt ihren Zug, indem sie einen Schritt auf ihrer Trainingsleiste voranschreitet (A). Sie erhält sofort einen Atiummarker (B). Aktuell kann sie drei Metalle verbrennen und die erste (C) und zweite Fähigkeit (D) auf ihrer Charakterkarte aktivieren.



CHARAKTERKARTE

Eure Charakterkarte enthält besondere Fähigkeiten, die ihr freischaltet, wenn ihr auf der Trainingsleiste voranschreitet.

- 1 Der Name des Charakters.
- 2 Die Fähigkeiten (I, II, III), die durch das Voranschreiten auf der Trainingsleiste freigeschaltet werden. Diese Fähigkeiten stehen euch erst dann zur Verfügung, wenn ihr sie freigeschaltet habt. Sobald dies der Fall ist, könnt ihr sie in jedem Zug einsetzen.
- 3 Das Kernmetall: Jeder Charakter besitzt ein Kernmetall, das einen speziellen Effekt bewirkt. Wie bei einem Verbündeteneffekt erhaltet ihr diesen Effekt, wenn ihr das entsprechende Metall (Weißblech in Vins Fall), verbrennt. Wie üblich können Charakterfähigkeiten nur einmal pro Zug aktiviert werden, unabhängig davon, wie oft ihr das betreffende Metall verbrennt.
- 4 Die zweite Fähigkeit: Jeder Charakter hat hier die gleiche Fähigkeit. Nachdem dieser Effekt freigeschaltet wurde, könnt ihr einmal pro Zug sofort eine Karte zerstören, wenn ihr sie auf dem Markt kauft. Wenn ihr dies tut, wird der obere oder einzige Effekt dieser Karte aktiviert, ohne Metall zu verbrennen.
- 5 Atiumeffekt: Jeder Charakter hat hier die gleiche Fähigkeit. Wenn dieser Effekt freigeschaltet wurde und ein Charakter aus einem beliebigen Grund Atium verbrennt (als Atium oder als anderes Metall), erhält er diesen Effekt einmal pro Zug.



Lebenspunkte

Die Charakterlebenspunkte werden mit einem Lebenspunktezähler festgehalten. Die Charaktere beginnen das Spiel mit 36 bis 40 Lebenspunkten und dürfen nie mehr als 40 Lebenspunkte haben.

☒ durch andere reduziert eure Lebenspunkte, während ☒, die ihr normalerweise auf euch selbst spielt, sie erhöht. Sobald die Lebenspunkte eines Charakters auf 0 reduziert werden, ist er aus dem Spiel.





Jede Partie wird mit 3 von 8 verfügbaren Missionen gespielt. Einer von drei Wegen zum Sieg ist, als Erstes die Spitze aller drei Missionsleisten zu erreichen. Du kannst auf der Missionsleiste voranschreiten, wenn ein Effekt dir Missionspunkte () gewährt. Wenn du mehrere Missionspunkte in einem Zug erhältst, kannst du alle Punkte auf einer Leiste einsetzen oder sie zwischen mehreren Leisten aufteilen.

Missionskarten haben die folgenden Bestandteile:



- 1 Der Name der Mission.
- 2 Der Startbereich, in dem die Markierungswürfel zu Beginn des Spiels platziert werden. *Dieser Bereich gehört nicht zur Leiste selbst.* Wenn du von hier aus 1 Missionspunkte auf einer Leiste vorrückst, wird der Markierungswürfel auf der untersten Stufe der Leiste platziert.
- 3 Die Leiste, auf der die Würfel nach oben klettern. Es sind 12 Missionspunkte bis zur Spitze.
- 4 **Die Belohnungen der Missionsleiste:** Jede Missionskarte weist in verschiedenen Abständen Belohnungen auf dieser Leiste auf. Manche liegen weiter auseinander, andere näher zusammen. Immer wenn du diesen Punkt auf der Leiste erreichst, erhältst du sofort diesen Effekt. Diese Belohnungen sind immer einmalige Effekte.
- 5 **Die Bonusbelohnungen der Missionsleiste:** Jede Missionsleiste hat eine Bonusbelohnung oder Belohnungen, die nur für die Person reserviert ist, die diese Punkte auf der Leiste als Erstes erreicht.
- 6 **Die Platzierungsfelder:** Immer wenn du die Spitze einer Leiste erreichst, platzierst du deinen Würfel auf dem ersten freien Feld von links, um die Reihenfolge festzuhalten, in der die Leiste abgeschlossen wurde.
- 7 **Die höchste Bonusbelohnung:** Wer als Erstes die Spitze einer Leiste erreicht, erhält eine zusätzliche Bonusbelohnung. Diese Belohnung ist immer einmalig, selbst wenn die Abschlussbelohnung dauerhaft ist.
- 8 **Die Abschlussbelohnung:** Wenn du die Spitze der Missionsleiste erreichst, erhältst du diese Belohnung. Sie kann entweder einmalig (wie hier) oder dauerhaft sein.

STRATEGIETIPP:

Einige Karten fragen, ob man sich vorne oder hinten auf einer Missionsleiste befindet. Würfel auf der Abbildung rechts auf der Karte befinden sich nicht auf der Missionsleiste. Befindet sich nur ein Würfel auf der Leiste, gilt er automatisch als vorne und nicht als hinten. Wenn sich 3 oder mehr Würfel auf der Leiste befinden, teilen sich Würfel auf derselben Stufe die entsprechende Platzierung. Wer als Erstes eine Missionsleiste abschließt, gilt für die restliche Partie als die höchstplatzierte Person dieser Leiste.


STRATEGIETIPP:

Ihr könnt jederzeit während eures Zugs auf der Missionsleiste voranschreiten. Möglicherweise erhaltet ihr dann die Ressourcen, die ihr braucht, um noch etwas anderes zu tun.

KAMPF

Eine andere Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, besteht darin, als letzter Charakter zu überleben. Jeder Charakter besitzt 36 (oder mehr) Lebenspunkte. Wenn die Lebenspunkte deines Charakters auf 0 sinken, bist du aus dem Spiel. Deine Karten verbleiben in deinem Deck und auf deinem Ablagestapel und deine Würfel bleiben auf den Missionsleisten liegen.



Zahlreiche Effekte gewähren dir Schaden, der durch  dargestellt wird. Sämtlichen Schaden, den du bewirkst, kannst du erst am Ende deines Zugs einsetzen. Dabei kannst du ihn beliebig auf Verbündete und Charaktere aufteilen.

Verbündete haben einen Verteidigungswert, der zugleich ihre Lebenspunkte darstellt. Um sie zu besiegen, müssen sie durch einen einzelnen Angriff Schaden in Höhe ihres Verteidigungswerts erleiden. Wird ein Verbündeter besiegt, wandert er sofort auf den Ablagestapel seines Besitzers. Einige Verbündete besitzen die dauerhafte Fähigkeit **VERTEIDIGER**, die andere daran hindert, deinen Charakter anzugreifen. Diese Verbündeten müssen besiegt werden, bevor dein Charakter oder deine nicht-Verteidiger-Verbündeten Schaden erleiden können. Wenn der Angreifer nicht genug Schaden bewirkt, um deinen Verteidiger-Verbündeten zu besiegen, kann er seinen Schaden nicht gegen dich einsetzen.

Sich gegenseitig anzugreifen funktioniert etwas unterschiedlich, je nachdem ob ihr mit 2 oder 3 bis 4 Personen spielt.

SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit kannst du – musst aber nicht – am Ende deines Zugs deinen gesamten Schaden gegen deinen Gegner und seine Verbündeten richten. Wenn dadurch dein Gegner auf 0 Lebenspunkte oder darüber hinaus gebracht wird, scheidet er aus dem Spiel aus und hat verloren.

SPIEL ZU DRITT UND ZU VIERT

Im Spiel zu dritt und zu viert gibt es eine weitere Mechanik namens „Zielmarker“. Wer rechts von der Startperson sitzt, beginnt mit dem Zielmarker. Am Ende deines Zugs, nachdem du Verbündete angegriffen hast (in dieser Phase darfst du die Verbündeten von beliebigen Personen angreifen), kannst du die Person mit dem Zielmarker angreifen. Du darfst nur die Person mit dem Zielmarker direkt angreifen. Hat die Person mit dem Zielmarker Schaden erlitten, kann sie den Zielmarker an eine andere Person weitergeben. **Die Weitergabe des Zielmarkers erfolgt erst, nachdem der gesamte Schaden aus diesem Zug zugeteilt wurde.**



STRATEGIETIPP:

Bestimmte Zinnkarten haben eine **SPÜREN**-Fähigkeit, mit der ihr den Fortschritt eines Gegners verlangsamen könnt. Da man das Spiel durch Erreichen der Spitze auf allen 3 Missionsleisten gewinnen kann, können diese Karten ein hilfreiches Mittel sein, eure Gegner davon abzuhalten. Ein weiteres Mittel gegen jemanden, der mehr Missionspunkte hat als ihr? Ihn ausschalten!

STRATEGIETIPP:

Ihr müsst den Träger des Zielmarkers nicht zwingend angreifen. Ihr könnt euch auch dafür entscheiden, eure Schadenspunkte nicht zu verwenden. So könnt ihr verhindern, dass der Zielmarker weitergegeben wird. Vielleicht macht ihr euch Sorgen, dass er als Nächstes bei euch landet, oder ihr denkt, eine andere Person kann mehr Schaden bewirken.

STRATEGIETIPP:

All euren Gegnern Schaden zuzufügen, ist mächtig, aber vergesst nicht: Je länger ihr den Zielmarker habt, desto häufiger werdet ihr angegriffen. Ihr solltet den Zielmarker nur behalten, wenn ihr im nächsten Zug hohen Schaden bewirkt!



STRATEGIETIPP:

Einige Karten mit **VERHÜLLEN** können auch außerhalb des eigenen Zugs eingesetzt werden und verhindern, dass Verbündete besiegt werden. Der Schaden, der gegen einen Verbündeten gerichtet ist, wird dabei trotzdem verbraucht. Der Verbündete kann jedoch in diesem Zug erneut angegriffen werden, wenn der Angreifer genug Schadenspunkte übrig hat.

KAMPF (FORTSETZUNG)

Verbündete sind vom Zielmarker nicht betroffen. Ihr könnt sie in eurem Zug besiegen, unabhängig davon, wer den Zielmarker hat.

Wenn du in deinem Zug den Zielmarker hast, erleidet jeder gegnerische Charakter nach dem Angriff auf Verbündete am Ende deines Zugs vollständig den von dir bewirkten Schaden (abzüglich Schaden, den du Verbündeten zugewiesen hast). Denke daran: Besitzt einer deiner Gegner **VERTEIDIGER**-Verbündete, musst du zuerst diese besiegen, bevor du seinen Charakter angreifen kannst. Wenn ein Gegner außerhalb seines Zugs die Fähigkeit **VERHÜLLEN** zur Verteidigung spielt, wird dadurch nur der gegen ihn gerichtete Schaden reduziert, nicht jedoch der Schaden, der gegen andere gerichtet ist.

Scheidet die Person mit dem Zielmarker aus dem Spiel aus, übergibt der Angreifer den Zielmarker an eine anderen Person. Dadurch werden die überzähligen Schadenspunkte jener Person zugefügt. Sind nach dem Ausscheiden nur noch 2 Personen übrig, wird der Zielmarker aus dem Spiel entfernt.

LEBENSUNKTE ZURÜCKGEWINNEN



Effekte mit dem **+**-Symbol ermöglichen euch, Lebenspunkte zurückzugewinnen. In diesem Fall fügt ihr die entsprechende Menge auf eurem Zähler hinzu. Ein Charakter kann nie mehr als 40 Lebenspunkte besitzen.

MARKT

Marktkarten können gekauft und sofort eurem Ablagestapel hinzugefügt werden. Wenn ihr Karten kauft, zählt sämtliche **GELD**-Karten, der aktivierten Aktionseffekte, Wissendenfähigkeiten, Verbündeten, eurer Charakterkarte, Missionen und eingesetzten Kastlinge zusammen, um zu bestimmen, wie viel Geld ihr zur Verfügung habt.

Ihr könnt jederzeit in eurem Zug eine Karte auf dem Markt kaufen, solange ihr sie bezahlen könnt. Zieht die Kosten von den gesammelten **GELD** ab. Nachdem ihr eine Karte gekauft habt, ersetzt sie sofort durch die oberste Karte des Marktdecks. Ihr dürft beliebig viele Karten kaufen.

Münzen müssen nicht alle ausgegeben werden, verfallen aber am Ende eures Zugs.

KASTLINGE

Kastlinge sind eine Ressource, die auf dem Markt verfügbar ist. Ihr könnt sie für 2 **GELD** kaufen und zu einem beliebigen Zeitpunkt für 1 **GELD** in den Vorrat zurücklegen. Kastlinge verfallen nie. *Kastlinge sind eine unbegrenzte Ressource. Wenn sie euch ausgehen, verwendet stattdessen einen geeigneten Ersatz.*



VORDERSEITE



RÜCKSEITE



Beispiel:
Kelsier hat 6 **GELD** durch alle Karten, die er in diesem Zug gespielt hat. Er kauft sich zwei Karten für insgesamt 4 **GELD** und für die übrigen 2 **GELD** einen Kastling.

ZUSAMMENFASSUNG


ZUGABLAUF

Ihr führt nacheinander Züge im Uhrzeigersinn durch.
Ein Zug ist folgendermaßen aufgebaut:

- 1 Markierungswürfel 1 Feld auf der Trainingsleiste nach rechts bewegen.
- 2 In beliebiger Reihenfolge und beliebig oft:
 - A Karten aus der Hand spielen.
 - B Metalle auf Karten verbrennen oder anfachen.
 - C Eine Karte als Metall verwenden.
 - D Eine Karte ablegen, um ein angefachtes Metall aufzufrischen.
 - E Verbündete und Charakterfähigkeiten aktivieren.
 - F Mit Missionspunkten auf Missionsleisten aufsteigen.
 - G Karten und Kastlinge auf dem Markt kaufen.
- 3 Verbündete angreifen.
- 4 Charaktere angreifen (Lebenspunkte reduzieren).
 - A Der Zielmarker kann nach diesem Schritt bewegt werden, wenn sein Besitzer Schaden erlitten hat.
- 5 Alle Karten im Spiel (bis auf Verbündete) und verbleibende Karten auf der Hand ablegen und Metallmarker auf die Trainingsleiste zurücklegen.
- 6 5 neue Karten vom Deck ziehen.

SPIELENDE

Du kannst das Spiel auf drei verschiedene Arten gewinnen (das Spiel endet sofort):

- 1 Wenn du als Erstes die Spitzen aller drei Missionsleisten erreichst.
- 2 Wenn alle anderen außer dir aus dem Spiel ausgeschieden sind.
- 3 Wenn du 4  Atium auf die Karte **KONFRONTATION** legst.



Kartensymbole



TRAINIEREN (Auf der Trainingsleiste nach rechts rücken)



SCHADEN (Einem Charakter oder Verbündetem Schaden zufügen)



MISSION (Auf einer Missionsleiste vorrücken)



HEILEN (Lebenspunkte eines Charakters wiederherstellen)



MÜNZE (Münzen für den Kauf von Karten und Kastlingen erhalten)



ZUSÄTZLICHES METALL VERBRENNEN



KARTE VOM EIGENEN DECK ZIEHEN



METALL AUFRISCHEN (Angefachtes Metall umdrehen)



KARTE ZERSTÖREN



DOMINANZ STEIGT (Die Dominanzkarte des Obersten Herrschers eine Reihe vorrücken lassen)



PERSONENZAHL



SCHRÄGSTRICH ZWISCHEN SYMBOLEN (Eines der Symbole auswählen, nicht beide)

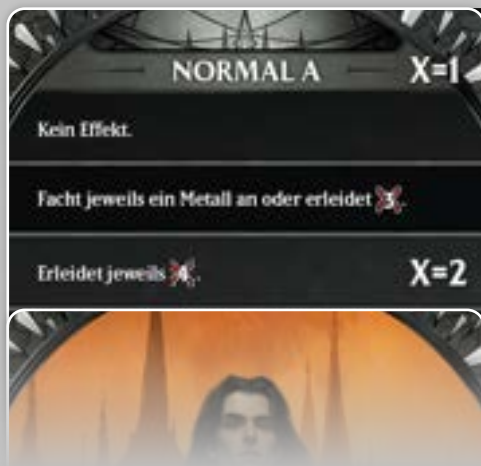
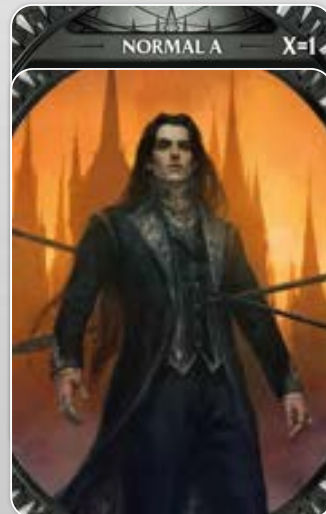


SOLO & KOOP

Mistborn kann auch als Teamvariante gespielt werden, in der ihr gemeinsam gegen den Obersten Herrscher antretet. Oder ihr spielt als einzelner Nebelgeborener im Solo-Modus und nehmt es allein mit dem Letzten Reich auf.

SPIELVORBEREITUNG

Führt den Spielaufbau normal durch, aber lasst den Zielmarker in der Box. Er wird im Solo- und Koop-Modus nicht gebraucht. Es gibt keine Startbonusse. Wählt je nach gewünschter Schwierigkeit eine der sechs Dominanzleisten aus und legt sie so aus, dass alle sie gut im Blick haben. Platziert die Charakterkarte des Obersten Herrschers darauf, sodass nur die Titelzeile der Dominanzleiste zu sehen ist. Stellt die Lebenspunkte des Obersten Herrschers auf seinem speziellen Lebenspunktezähler auf 48. Mischt sein Deck aus 36 Karten und platziert es neben seiner Dominanzkarte und seinem Lebenspunktezähler.



DOMINANZ

Die Dominanzleiste des Obersten Herrschers misst sowohl seine Macht als auch, wie sehr er sich auf euch als Gruppe konzentriert. Er beginnt das Spiel mit Dominanz 1. Im Verlauf des Spiels konzentriert er sich dann immer mehr darauf, euch zu vernichten. Edikte lassen seine Dominanz auf maximal 10 steigen. Nicht jeder Schritt auf der Dominanzleiste erhöht seine Dominanz. Einige Schritte auf dieser Leiste aktivieren nur einmalige Effekte.

Das X auf Edikten und Widersacherkarten steht für eine Variable, die durch die jeweilige Dominanzkarte bestimmt wird. Immer wenn ihr dieses Symbol seht, setzt den aktuell höchsten angezeigten Wert auf der rechten Seite der Dominanzleiste ein. Dominanz ist nicht kumulativ. Ignoriert frühere Dominanzwerte und verwendet nur den jeweils höchsten.

Beispiel:
Der Dominanzwert ist jetzt 2.

SPIELABLAUF UND ZUGREIHENFOLGE

Im Koop-Modus arbeitet ihr alle zusammen. Ihr greift euch und eure Verbündeten nicht an und könnt sogar Effekte wie **VERHÜLLEN** einsetzen, um euch gegenseitig zu schützen. Euer Ziel ist die Vernichtung des Obersten Herrschers, doch der hat einige Tricks auf Lager.

Beginnend mit einer zufällig bestimmten Startperson führt ihr nacheinander eure Züge durch, in denen ihr Karten spielt, Karten auf dem Markt kauft und den Obersten Herrscher oder dessen Verbündete angreift. Eure Züge ähneln dabei sehr dem kompetitiven Spiel. Der einzige Unterschied ist, dass ihr euch niemals gegenseitig angreifen dürft.

Am Ende jedes Zugs (nachdem ihr neue Karten gezogen habt), zieht und spielt ihr die oberste Karte vom Oberster-Herrscher-Deck, das zwei Arten von Karten enthält:

WIDERSACHER

Widersacher sind die Handlanger und Untergebenen des Obersten Herrschers. Wenn du am Ende deines Zugs eine Widersacherkarte ziehst, legst du diese Karte vor dir ab. Widersacher bleiben auf dem Tisch, bis sie durch Effekte oder Schaden entfernt werden. Widersacherkarten haben die folgenden Bestandteile:

- A** Den Namen des Widersachers.
- B** **Den Effekt:** Dieser Widersacher hat entweder einen dauerhaften negativen Effekt oder einen Effekt, der am Ende jedes Zugs **der Person, vor der er liegt**, ausgeführt wird (bevor Karten gezogen werden).
- C** **Die Schilde:** Jeder Widersacher besitzt 1–3 Schilde. Es müssen alle Schilde eines Widersachers zerstört werden, um ihn zu besiegen. Um einen Schild zu zerstören, müsst ihr mindestens Schaden in Höhe der Zahl auf dem Schild bewirken. **Beachtet:** Ein „X“ bedeutet, dass ihr Schaden in Höhe des aktuellen Dominanzwerts des Obersten Herrschers bewirken müsst. Immer wenn ein Schild zerstört wird, legt einen schwarzen Würfel darauf. Ihr könnt Schilde einzeln angreifen, müsst sie aber von links nach rechts zerstören. Wenn ihr genug Schaden bewirkt, könnt ihr mehr als einen Schild eines Widersachers im gleichen Zug zerstören. Sobald der letzte Schild zerstört ist, wird der Widersacher auf den Ablagestapel des Obersten Herrschers gelegt. Ihr könnt auch Widersacher angreifen, die nicht vor euch liegen. Effekte, die es euch erlauben, einen Verbündeten zu besiegen – wie *Meucheln* –, können 1 Schild eines Widersachers entfernen.



Beispiel:

Vin beendet ihren Zug und zieht 1 Karte vom Oberster-Herrscher-Deck. O nein! Ein Inquisitor! Sie legt den Inquisitor in ihren Spielbereich und erleidet ab dem nächsten Zug dessen Effekt, bis er besiegt ist.



SPIELABLAUF UND ZUGREIHENFOLGE (FORTSETZUNG)

EDIKTE

Edikte stellen den Willen des Obersten Herrschers dar. Immer wenn ihr ein Edikt zieht, führt ihr die Effekte auf der Karte der Reihe nach aus und legt sie anschließend ab. Jedes Edikt hat 4 mögliche Effekte. Wenn ein Charakter aus dem Spiel ausscheidet, bevor alle Effekte ausgeführt sind, schließt die Effekte ab, bevor die nächste Person an die Reihe kommt.

- A Dominanz steigt:** Jedes Edikt lässt die Dominanz des Obersten Herrschers um 1–2 Schritte steigen (↑). Manchmal steigt die Dominanz nur bei weniger als 4 Personen (♠–♠♠♠). Wenn die Dominanz steigt, schiebt die Charakterkarte des Obersten Herrschers auf seiner Dominanzkarte eine Reihe nach unten, sodass ihr den dadurch enthüllten Effekt aufdeckt. Führt diesen Effekt sofort aus. Wiederholt dies, falls erforderlich. *(Irgendwann müsst ihr die Dominanzkarte umdrehen. Wenn dies geschieht, dreht die Karte um und platziert die Charakterkarte des Obersten Herrschers unter dem ersten Effekt auf der anderen Seite.)*
- B Zusätzlicher Effekt:** Manche Edikte haben zusätzliche (meist negative) Effekte. Führt sie wie auf der Karte beschrieben aus.
- C Heilung des Obersten Herrschers:** Für jede Mission, die noch nicht abgeschlossen wurde, heilt der Oberste Herrscher 10 Lebenspunkte (bis maximal 48). Um eine Mission abzuschließen, muss nur ein Würfel die Spitze der Leiste erreicht haben. Es ist sehr schwer, den Obersten Herrscher zu bezwingen, bevor die meisten – oder alle – Missionen abgeschlossen sind!
- D Markt bereinigen:** Der Oberste Herrscher zerstört zwei Karten auf dem Markt, wie auf der Illustration unten auf der Karte angezeigt. Ersetzt diese Karten sofort durch die obersten Karten vom Marktdeck.



Wenn ein Charakter durch den Schaden des Obersten Herrschers oder eines Widersachers besiegt wird, ist er ausgeschieden. Spielt weiter, überspringt dabei seine Züge und zieht auch keine Oberster-Herrscher-Karte für ihn. Die Personenzahl wird für Karten, die danach fragen, an die neue Personenzahl angeglichen.

SPIELENDE

Der Solo-/Koop-Modus hat vier mögliche Enden:

- 1** Das Oberster-Herrscher-Deck ist aufgebraucht. In diesem Fall habt ihr zu lange gebraucht und seid gescheitert.
- 2** Ihr wurdet alle durch Schaden besiegt. In diesem Fall triumphiert der Oberste Herrscher über die rebellischen Emporkömmlinge und ihr seid gescheitert.
- 3** Der Oberste Herrscher sinkt auf 0 Lebenspunkte. In diesem Fall triumphieren die Rebellen und das Letzte Reich ist besiegt.
- 4** Eine Person spielt 4 ⚔ Atium auf die Karte KONFRONTATION. In diesem Fall besiegt ihr den Obersten Herrscher in einer glorreichen Konfrontation.

Hinweis: Die Partie endet nicht, wenn eine Person bei allen Missionsleisten ganz oben angelangt ist. Das Abschließen der Missionsleisten hat jedoch Einfluss auf die Heilung des Obersten Herrschers durch Edikte.

Was bewirken Spüren-Fähigkeiten in Solo-/Koop-Partien? **SPÜREN**-Fähigkeiten haben keinen Effekt auf den Obersten Herrscher.

Wenn ich im Solo-Modus spiele, liege ich dann auf allen Missionsleisten immer gleichzeitig vorne und hinten? **Erhalte ich Bonusbelohnungen auf der Leiste?** Im Solo-Modus liegst du nur dann hinten auf einer Leiste, wenn du diese zwar begonnen, aber ihre erste Belohnung noch nicht erreicht hast. Du liegst auf einer Leiste nur dann vorne, wenn du die höchste Belohnung auf der Leiste vor der finalen Belohnung erreicht hast. Im Solo-Modus erhältst du immer die Bonusbelohnung für jede Belohnung auf den Missionsleisten.

Was bedeutet „gemeinsam“ auf den Edikt-Karten des Obersten Herrschers? „Gemeinsam“ bedeutet, dass zwischen euch allen geteilt wird. Wenn ihr zu dritt gemeinsam 10 Schaden erleidet, könnte eine Person den gesamten Schaden einstecken oder ihr könntet ihn frei unter euch aufteilen. Wenn es nur eine (verbliebene) Person gibt, erleidet diese den gesamten Schaden.