

MAGE KNIGHT

VLAADA CHVÁTIL

DAS BREITSPIEL

Die 1. Erweiterung

DIE VERSCHOLLENE LEGION

Obwohl sich die Jüngsten der Atlanter an die Zeit vor dem Zusammenbruch nicht erinnern können, kennen sie die Geschichten um Lord Volkare und seine Verschollene Legion. Volkare galt bei einigen als Symbol für die Bemühungen des Atlantischen Reichs, seine Stellung als mächtigstes Reich zu behaupten, bei anderen jedoch als Symbol für Stolz und Überheblichkeit. Er war Anführer der Imperialen Legion und damit verantwortlich für die großen Siege, die Atlantis' Aufstieg ermöglichten.

Seine letzte Großtat war die Niederschlagung der Schwarzpulver-Rebellion, doch war er dabei nicht zu weit gegangen? Es geschah wenige Wochen vor dem Zusammenbruch: Volkare besiegte nicht nur die Rebellen, er durchkämmte ihre Ländereien mit nie dagewesener Grausamkeit, zermalmte sie zu Staub, und stellte sicher, dass sie sich nie wieder gegen die atlantische Herrschaft erheben würden.

Niemand weiß, was danach mit Volkare und seiner getreuen Legion geschah – sie verschwanden spurlos während des Zusammenbruchs. Manche sagen, dass Volkare bei den Explosionen ums Leben kam, andere, dass sich die Erde selbst aufatmet und ihn verschlang, und manche glauben, dass die wenigen verbliebenen Rebellen die Verwirrung nutzten, um blutige Rache an ihm zu nehmen. Viele Legenden ranken sich seit Jahrzehnten um Volkare und seine Verschollene Legion, doch nur eines ist sicher: Volkare ist nie aus den Gebieten der Rebellen zurückgekehrt. Bis heute.

Als er an der Grenze erschien, schauderten die Bewohner der nahe gelegenen Stadt. Eine dunkle Gestalt, gefolgt von den Überbleibseln seiner Verschollenen Legion. Sie wirkten, als seien sie durch die Hölle gegangen – und vielleicht waren sie das auch. Doch das war nicht alles. Pures Entsetzen machte sich breit, als am Horizont die tatsächliche Armee Volkares erschien, ein gigantisches Heer aus Orks und Drachen. Orks, die sonst nur darauf aus sind, atlantische Ländereien zu plündern, und eine neue, schreckliche Art Drachen, gigantische, uralte Bestien, die sich selber als die wahren Drakonier und die Erben des Landes bezeichnen, sind vereint unter einem General, der seit Jahrzehnten für tot gehalten wurde.

Die vor Angst erstarrte Stadtwache versuchte erst gar nicht zu fliehen. Es war offensichtlich, dass diese Armee, viel größer als jede bisherige Invasionstruppe, mit Leichtigkeit jeden Widerstand der Wachen überwinden können würde. Doch nicht nur das – sie könnte sogar das gesamte atlantische Königreich in die Knie zwingen.

Doch Volkare griff nicht an. Er saß in Stadtnähe in seinem Lager und wartete. Ohne ein Wort, ohne eine Kontaktaufnahme mit den Einheimischen. Die verängstigten Bürger beobachteten von der Stadtmauer aus das Lager: majestätische Drachen, wilde Orkbanden und schweigsame Einheiten grimmiger Legionäre. Worauf warteten sie?

Plötzlich erschien ein Bote mit Nachrichten über die Mage Knights – einige mächtige Helden sind einem Portal an der Küste entstieg und bahnen sich den Weg zur Stadt, während sie eine Armee um sich sammeln. Das Volk begriff, dass nur Volkares Armee zwischen der Stadt und den Mage Knights stand. Wie zur Bestätigung dieses Gedankens kam Leben in Volkares Lager – Schlachtreihen wurden gebildet und die gewaltige Armee schritt den Mage Knights entgegen.

In einer epischen Schlacht bei Sonnenuntergang wurden die Mage Knights und ihre Anhänger besiegt. Doch es gab keine Siegesfeier – noch in derselben Nacht setzte sich Volkare mit seiner Armee in Bewegung. Im Schutz der Dunkelheit begaben sie sich zu einem anderen Ort des Königreichs. Einige Tage später wiederholte sich dieser Ablauf erneut.

Unruhe macht sich im Königreich breit. Will dieser stumme Verbündete die Atlanter wirklich beschützen oder wird er irgendwann einen Preis dafür einfordern? Was sind Volkares wahre Absichten? Was ist mit ihm und seinen Getreuen während des Zusammenbruchs geschehen? Wo waren sie während der letzten 32 Jahre? Was gab ihm die Macht, Orks und Drakonier unter seinem Banner zu vereinen? Woher weiß er, wann und wo die Mage Knights zuschlagen werden? Ist dies wirklich Volkare, der da in dieser Rüstung steckt? Und wenn ja – ist er wirklich noch ein Sterblicher?

So viele Fragen und keine Antworten. Sicher ist nur eines: Sobald sich die Verschollene Legion in Bewegung setzt, wird das Blut von Mage Knights vergossen werden.

REGELHEFT

Erweiterungs-Übersicht	2
Material der Erweiterung	2
Volkare	2
Wolfhawk – Neue spielbare Heldin	2
Neue einzigartige Basisaktionen	2
Neue Handlungskarten	3
Neue Einheiten	3
Neue Spielplanteile	3
Neue Feindplättchen	3
Kooperative Fähigkeiten	3
Zusätzliches Material	3
Neu ausbalancierte Karten und Plättchen	4
Korrigierte Karten	4
Neue Regeln	4
Neue Spielplaneigenschaften	4
Neue Einheiten	5
Neue Banner	5
Feinde mit mehreren Angriffen	5
Eigenschaften der neuen Feindplättchen	6
Ansehen als Belohnung	6
Kooperative Fähigkeiten	6
Neue Wirkungen	6
General Volkare	7
Material	7
Kampf gegen Volkare	7
Kampfsituationen	8
Einige Hinweise zu den kooperativen Kämpfen	9
Spielkonzepte im Detail	10
Wirkungen ausspielen	10
Exakter Spielablauf	12

SZENARIOHEFT

Variantenregeln	13
Volkares Lager anstelle einer Stadt (beliebiges Szenario)	13
Volkares Level anpassen (Koop oder Solo gegen Volkare)	14
Zusätzlicher Spieler (Koop + Wettbewerb)	14
Das Kartenangebot steuern (Solo)	14
Den Führenden bremsen (Wettbewerb)	14
Szenarien	15
Volkares Rückkehr – epische Version	15
Volkares Rückkehr – Blitzversion	18
Volkares Queste	19

ÜBERSICHTEN

Regelindex	22-23
Übersicht Zugablauf	24
Eigenschaften der Feindplättchen	24
Übersicht neue Feindplättchen	24

~ Erweiterungs-Übersicht ~

Zentrales Thema der Erweiterung ist der furchteinflößende **General Volkare** – enthalten ist seine Spielfigur und ein großes Plättchen, sowie **neue Szenarien**, die ihn betreffen. Volkare ist der ultimative Gegner, ähnlich wie die Städte – mit dem Unterschied, dass Volkare sich mit seiner gewaltigen Armee über den Spielplan bewegt und die Spieler ihm so lange ausweichen müssen, bis sie sich stark genug fühlen, es mit ihm aufzunehmen.

Der zweite große Teil der Erweiterung besteht aus Wolfhawk, einer **neuen Heldin**. Er umfasst ihre Spielfigur, einen kompletten Satz Basis-Aktionskarten (darunter zwei einzigartige), einen kompletten Satz Fähigkeitsplättchen und weiteres Material.

Außerdem wird das Spiel fast überall sonst erweitert:

- Für jeden Held des Grundspiels gibt es eine **neue, einzigartige Karte für das Basisdeck**, die eine bisherige Karte ersetzt und verbessert. Damit besitzt ab sofort jeder Held gleich zwei Karten, die nur ihm allein gehören, was von Beginn an die Unterschiede zwischen den Helden betont.
- Für größere Abwechslung gibt es **neue Handlungskarten** – neue Fortgeschrittene Aktionen, Zauber- und Artefaktkarten.
- Es gibt **neue Elite- und normale Einheiten**, die ihr rekrutieren könnt, damit sie euch beiseite stehen und die zudem die Art und Weise, wie Ansehen funktioniert, etwas verändern.

- Es gibt **neue Spielplanteile** mit einigen neuen Orten und Funktionen, sowie die dazu gehörenden Ortsübersichten.
- Es gibt **neue Feindplättchen**, von denen einige neuartige Kampfeigenschaften besitzen. Auf der letzten Seite dieses Regelhefts befindet sich eine Übersicht dazu.
- Es gibt fünf **Koop-Fähigkeitsplättchen** sowie deren Fähigkeitsübersicht. Ihr solltet mit diesen immer dann die Wettbewerbs-Plättchen austauschen, wenn ihr kooperative oder Solo-Szenarien spielt.
- Wir haben sogar **zusätzliches Material** beigelegt (Verletzungskarten, Schildplättchen, Manamarker und -würfel), damit ihr immer ausreichend versorgt seid, selbst bei ausufernden Schlachten gegen Volkare (oder im Spiel zu fünft).
- Die neuen Szenarien und Spielmechaniken, sowie Spieler-Feedback (was uns sehr wichtig ist), hat uns dazu bewogen, einige **neu ausbalancierte und überarbeitete Karten und Plättchen** beizulegen, welche die gleichnamigen Materialien des Grundspiels ersetzen.
- Außerdem haben wir für die Besitzer der deutschen Erstauflage des Grundspiels die zwei fehlgedruckten **Karten in korrigierter Form** beigelegt, sodass das Grundspiel damit komplett ist.

Der folgende Abschnitt beschreibt alles im Detail und liefert eine

Komplettliste der damit zusammenhängenden Komponenten.

Erweiterungszeichen

Die neuen Karten sind mit einem  neben ihren Nummern versehen, damit man sie auch nachträglich noch dieser Erweiterung zuordnen kann. Wenn die Karte eine neu ausbalancierte Karte einer bestehenden Karte ist, hat sie dieselbe Nummer (sowie das Zeichen). Ist sie komplett neu, hat sie auch eine neue Nummer, höher als die Zahlen auf den Karten des Grundspiels.

Karten ohne  sind Verletzungskarten (die ohnehin alle gleich sind und keine Nummer haben) und die korrigierten Karten der Erstauflage, die den Karten des Grundspiels aus späteren Auflagen entsprechen sollen.

Die Feindplättchen sind nicht gekennzeichnet, weil man mit der Übersicht (letzte Seite) leicht feststellen kann, wozu sie gehören.

Neue Spielmechaniken

Bitte beachtet, dass durch das Hinzufügen der neuen Karten und Plättchen einige der Regeln des Grundspiels leicht erweitert oder verändert werden müssen. Lest also die neuen Regeln, bevor ihr mit dem neuen Material spielt.

~ Material der Erweiterung ~

Dieser Abschnitt hilft dabei, neue Karten und anderes Material herauszusuchen und euer Spiel entsprechend vorzubereiten..

VOLKARE



Man weiß nicht viel über Volkare. Ist er gut oder böse, dient er einem höheren Ziel oder verfolgt er nur seine eigenen Interessen? Jedenfalls wird er zu eurem Widersacher in den kooperativen und Solo-Szenarien (damit sind die Zeiten des unpersönlichen Dummyspielers vorbei). Außerdem kann er eure Eroberungsspiele etwas aufpeppen.

- 1 Volkare-Miniatur mit Clix-Basis
- 1 großes Volkare-Plättchen



- 1 Volkare-Zugfolgeplättchen



- 2 Volkare-Szenarioübersichten

Das ist lediglich die Übersicht der zu Volkare gehörenden Materialien. Mehr über ihren Gebrauch steht im Regelabschnitt zu **Volkare** und im **Szenarioabschnitt dieses Hefts**.

WOLFHAWK – NEUE SPIELBARE HELDIN



Früh zur Waise geworden, wurde Wolfhawk von den größten Kriegerinnen der Amazonas in den Wäldern des Cainus Mons aufgezogen. Sie bewies außergewöhnliches Talent im Schwertkampf und schloss sich Königin Corellas Armee bereits in jungen Jahren an. Ihr Heldentum in der Schlacht bei Nepharus Mons blieb nicht unbemerkt und

Corella machte sie zu ihrer persönlichen Leibwache. Bald war sie eine der engsten und zuverlässigsten Gefährtinnen der Königin. Als Wolfhawk einen Eid auf die geheimnisvollen Solonavi schwor, sagten manche, es sei auf Befehl der Königin geschehen. Was der Grund auch war, Wolfhawk begab sich im Schutze der Nacht immer wieder auf monatelange, manchmal gar jahrelange Geheimmissionen. So war es kein Wunder, dass niemand ihr Verschwinden beim Zusammenbruch hinterfragte. Man nahm an, sie sei auf einer ihrer gefährlichen Reisen umgekommen.

Doch nun ist sie wieder da, als ein Mage Knight. Tödlicher und flinker denn je zerteilen ihre Schwerter alles, was sich ihr in den Weg stellt. Was hat die treueste Dienerin der Königin dazu bewogen, ihre Herrin zu verlassen und den Eid auf die Solonavi zu brechen? Es gibt keine Antworten: Wolfhawk ist so verschlossen, zielstrebig und eigenbrückerisch wie eh und je.

- 1 Heldenkarte
- 16 Basis-Aktionskarten
- 1 Fähigkeitsübersicht
- 10 Fähigkeitsplättchen
- 6 Levelplättchen
- 20 Schildplättchen
- 1 Zugfolgeplättchen

Behandelt Wolfhawk wie die übrigen Helden des Spiels. Genau wie bei den bisherigen Helden solltet ihr Wolfhawks Spielmaterialien zusammen in einen eigenen Beutel packen.

NEUE EINZIGARTIGE BASISAKTIONEN

Da nur ein einziger Spieler in den Genuss kommt, mit einer völlig neuen Spielfigur zu spielen, und auch, um die Helden stärker zu individualisieren, haben wir die Startdecks der anderen Helden um jeweils eine weitere einzigartige Karte erweitert.

- 4 Basisaktionen für die ursprünglichen Helden

Für jeden der ursprünglichen Helden gibt es eine neue Basis-Aktionskarte in dieser Erweiterung. Ihr erkennt sie am Heldensymbol oben rechts.

Jede dieser Karten ersetzt die Basis-Aktionskarte mit derselben Nummer im jeweiligen Heldendeck. Nehmt die ersetzten Karten aus dem Spiel und achtet darauf, sie nicht versehentlich wieder mit einzumischen.

Das Startdeck jedes Spielers sollte also immer noch aus 16 Karten bestehen, allerdings hat nun jeder Held zwei einzigarti-

ge Karten, die kein anderer hat. Die einzigartigen Karten sind minimal besser als diejenigen, die sie ersetzen, also werden die Helden zu Beginn etwas mächtiger sein als im Grundspiel.

NEUE HANDLUNGSKARTEN

Eure Helden können jetzt noch nützlichere und interessantere Tricks erlernen. Für die epischen Endschlachten gibt es einige kraftvolle Zauber, die am Tag nützlich und bei Nacht tödlich sind. Es gibt auch neue, mächtige Artefakte; fast scheint es, als würde die neue Magie, mit der sich die Welt nach dem Zusammenbruch wieder füllt, die alten Relikte, die in Gräbern verborgen waren oder über Jahrhunderte von Mönchsorden geschützt wurden, langsam erwachen und ihre verlorenen Kräfte wieder erlangen.

- 12 neue Fortgeschrittene Aktionskarten (29/40 bis 40/40)
- 4 neue Zauberkarten (21/24 bis 24/24)
- 8 neue Artefaktkarten (17/24 bis 24/24)

Mischt diese Karten einfach in die ursprünglichen, jeweiligen Decks ein, was deren Abwechslungsreichtum erhöht (und die Wahrscheinlichkeit verringert, dass sie aufgebraucht werden).

Bitte lest die Abschnitte **Neue Wirkungen** und **Spielkonzepte im Detail** des Regelhefts, um die neuen Kartenwirkungen auch korrekt einsetzen zu können.

NEUE EINHEITEN

So wie sich die Kunde über heldenhafte Mage Knights verbreitet, so gibt es mehr und mehr Einheimische, die sich ihnen anschließen wollen. Einige sind keine wirklichen Soldaten – doch unabhängig davon, ob sie tapfere Heroen sein sollten oder bloß Strauchdiebe, die sich ihre Taschen vollstopfen wollen, könnten sie sich als nützlich erweisen.

Späher sind für unbekanntes Gelände nützlich, Schocktruppen ein gutes Gegengewicht zu besonders üblen Gegnern. Habt ihr schon von den Delphana-Meistern gehört? Jetzt, da das Magestein verschwunden ist, besitzen die Delphana die größten magischen Kräfte des Königreichs, daher wäre es eine gute Idee, sie zu Helfern in eurer Sache zu machen.

Sollte euch aber all das Geschacher und das Bemühen um eure Reputation ermüden und ihr euch lieber auf eure eigene Magie besinnen wollen, dann könntet ihr euch überlegen, vielleicht eigene magische Vertraute herbeizurufen...

- 8 neue silberne normale Einheitenkarten (21/28 bis 28/28)
- 8 neue goldene Elite-Einheitenkarten (21/28 bis 28/28)

Mischt die neuen Karten in ihre jeweiligen ursprünglichen Decks ein. Beachtet, dass einige der neuen Einheiten verschiedene Markierungen neben ihren Rekrutierungskosten haben. Um diese zu verstehen, müsst ihr den Abschnitt **Neue Einheiten** und **Neue Banner** dieses Regelhefts gelesen haben. Um die Karten vollständig zu verstehen, müsst ihr außerdem den Abschnitt **Spielkonzepte im Detail** lesen.

NEUE SPIELPLANTEILE

Du wirst neue Gegenden des Atlantischen Imperiums erkunden. Du wirst majestätische Wälle überqueren müssen, welche die Landschaft durchschneiden und damit einige Bereiche stärker befestigen (manche davon von Plünderern besetzt). Du kannst Irrgärten und Labyrinth durchsuchen, in denen Schätze bewacht werden und du kannst Kristalle in Untertagebergwerken sammeln. Solltest du ein Flüchtlingscamp betreten, kannst du dort alle möglichen Einheiten rekrutieren.

- 3 (grüne) Landschaftsteile (12, 13, 14)
- 2 (braune) Zentralteile ohne Stadt (*9*, *10*)
- 1 (braunes) Volkares Lager-Zentralteil (*V*)
- 2 Ortsübersichten
- 1 Stadtkarte „Volkares Lager“

Die neuen Landschafts- und Zentralteile kommen einfach zu den bisherigen hinzu. Eine Beschreibung der neuen Spielplanteile befindet sich auf den neuen Ortsübersichten. Einiges ist noch ausführlicher im Abschnitt **Neue Spielplan-Orte** beschrieben.

Volkares Lager wird nur dann benötigt, wenn das Szenario es vorgibt (entweder an einer festen Position oder als eines der Stadt-Spielplanteile). Mehr dazu im **Szenarioheft**.

NEUE FEINDPLÄTTCHEN

Die Zeiten sind nicht gut für das Atlantische Reich.

Die Ork-Khans sind inzwischen eine ernsthafte Bedrohung; tiefer und tiefer dringen sie ins Land ein und Späher berichten, dass sie Belagerungsmaschinen und Kriegsbestien mit sich führen. Womöglich werden sie Festungen oder auch Städte angreifen. Die Armee des geschwächten Kaisers dürfte kaum ausreichen, so viele Truppen aufzuhalten und hat bereits einige der vorgelagerten Forts verlassen, um die Verteidigung der Städte zu verstärken. Beide Seiten sind sich auch der neuen Bedrohung durch die Mage Knights wohl bewusst. Die Orks vermeiden den offenen Angriff, sie lenken euch lediglich mit Scharmützeln ab und halten euch auf, doch die Atlanter verstärken sie mit Delphana-Meistern. Bereitet euch auf diesen Zusammenstoß vor: Delphana-Magie ist seit dem Zusammenbruch stärker und stärker geworden, und steht im Ruf, sogar einen Mage Knight überwinden zu können. Außerdem könntet ihr auf Kohorten der Verschollenen Legion treffen, grimmige, kampferprobte Veteranen, die weder eure Kraft noch eure Zauber fürchten.

Inzwischen sind auch einige der verlassenen Festungen Stützpunkte für gnadenlose Räuber geworden – den Einheimischen wäre es nur Recht, wenn ihr sie beseitigen würdet; andererseits gibt es auch Gruppen von einheimischen Helden, die leer stehende Festungen für sich beansprucht haben, die sie erbittert sowohl gegen Orks als auch Mage Knights verteidigen, und diese Helden wurden von der ortsansässigen Bevölkerung ins Herz geschlossen. Andere Festungen stehen immer noch unter der Kontrolle des Imperiums, mit Garnisonen der üblichen Militäreinheiten oder den Schocktruppen, die bereit stehen, belagernden Armeen sofort mit Gegenangriffen zu antworten.

Magier verbessern die Verteidigung ihrer Türme – und wenn ihnen selbst das nicht gelingt, rufen sie dämonische Vertraute herbei, die das vollbringen sollen. Dungeons und verlassene Orte bringen neue Arten von Ungeheuern hervor, einige natürlichen, einige magischen Ursprungs. Doch am tödlichsten sind die neuen Arten gewaltiger Drachen, die in uralten Gräbern erwachen.

Diese Wesen vereinen Größe und Stärke der wilden Bestien aus Wylden-Forst mit großer Intelligenz und uralter Weisheit. Sie selbst bezeichnen sich als die wahren Drakonier, doch scheint es, dass die Nation der Drakonier fast genauso überrascht von ihrem Auftauchen ist wie die Atlanter. Was auch immer sie sind und wo auch immer sie herkommen, sie beanspruchen das Land als ihr Erbe, und so schnell wie ihre Zahl anwächst, so schnell werden sie die Macht haben, diesen Anspruch auch gewaltsam durchzusetzen.

Die Zeiten sind wahrlich nicht gut für das Atlantische Imperium.

- 8 neue grüne Feindplättchen
- 6 neue braune Feindplättchen
- 6 neue rote Feindplättchen
- 8 neue graue Feindplättchen
- 4 neue violette Feindplättchen
- 6 neue weiße Feindplättchen
- 3 neue gelbe sechseckige Ruinenplättchen

Die Plättchen kommen einfach zu den bisherigen Plättchen.

Die neuen Feinde haben einige neue Eigenschaften; mehr darüber steht im Abschnitt **Neue Feindplättchen**. Außerdem befindet sich auf der letzten Seite dieser Regel eine Übersicht der neuen Feind-Eigenschaften, sowie eine Auflistung aller Feindplättchen.

KOOPERATIVE FÄHIGKEITEN

Hat euch bisher immer geärgert, wenn euch beim letzten Aufleveln in kooperativen und Solospielen die Fähigkeiten ausgegangen sind? Das ist vorbei. Kooperative Fähigkeiten sind nützlich, wenn ihr eure Bedürfnisse mit denen der anderen Spieler abstimmen müsst (oder eine Reihe von Zügen in Solospielen plant).

- 5 kooperative Fähigkeiten mit -Symbolen (eine pro Held)
- 1 kooperative Fähigkeitsübersicht

Wenn ihr kooperative oder Soloszenarien spielt, nimmt die interaktiven Fähigkeiten (diejenigen mit -Symbol) aus dem Fähigkeitsensatz des Spielers, so wie das im Basisspiel vorgeschlagen wird. Jetzt jedoch könnt ihr die entsprechenden kooperativen Fähigkeiten dazu mischen, sodass ihr wieder 10 Fähigkeiten habt. In Solospielen macht ihr dasselbe für den Dummspieler.

(Wahlweise, wenn ihr häufig sowohl kooperativ wie im Wettbewerb spielt, könnt ihr auch alle 11 Fähigkeiten bei jeder Spielfigur lassen, und immer dann, wenn eine unpassende Fähigkeit auftaucht, diese weglegen und eine neue ziehen.)

Die Übersicht der kooperativen Fähigkeiten enthält sowohl allgemeine Regeln zum Gebrauch der kooperativen Fähigkeiten wie auch Beschreibungen der Fähigkeiten selbst. Mehr dazu im Abschnitt **Kooperative Fähigkeiten**.

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

Um das Spielen komfortabler zu gestalten, liegen außerdem diese Materialien bei, die dafür sorgen, dass sie euch nicht mehr so schnell ausgehen.

- 14 neue Kristalle (3 pro Grundfarbe, je 1 in Schwarz und Gold)
- 1 Manawürfel
- 12 Verletzungskarten
- 20 Schildplättchen (je 5 pro Held aus dem Grundspiel)

NEU AUSBALANCIERTE KARTEN UND PLÄTTCHEN

Mit der Einführung neuer Spielmechaniken, Karten und Szenarien mussten einige Karten neu formuliert und verändert werden. Außerdem haben wir ein paar Karten neu ausbalanciert, weil uns das von Spielerseite und laut Aussagen unserer erfahrenen Testspieler angetragen wurde.

- 2 Artefakte (*Banner der Furcht*, *Horn des Zorns*)
- 1 Zauberkarte (*Windschwingen/Nachtschwingen*)
- 1 Basis-Aktionskarte (*Eiskalte Zähigkeit*)
- 5 Fortgeschrittene Aktionskarten (*Wendigkeit*, *Spaziergang*, *Blutritual*, *Hilfsbedürftig*, *Magietalent*)
- 2 Normale Einheitenkarten (*Utem-Wachen*)
- 3 Eliteeinheiten (*Altem-Wächter*)
- 4 weiße Feindplättchen (*Altem-Magier*, *Altem-Wachleute*)

Um euer Spiel ausbalancierter und kompatibel zu den neuen Mechaniken zu machen, tauscht bitte die alten Fassungen dieser Karten und Plättchen durch die neuen aus, und entfernt die alten dauerhaft aus dem Spiel. Bei Interesse könnt ihr hier nachlesen, was uns zu diesen Änderungen bewogen hat:

Die Wirkung „Block und Schadenphase überspringen“ ist weg. Sie war schon im Grundspiel sehr mächtig, in den großen Schlachten gegen Volkare ist sie einfach widersinnig. Zu eurer Beruhigung: *Banner der Furcht* und der Zauber *Nachtschwingen* bleiben trotzdem zwei der stärksten Karten im Spiel. Zusätzlich lässt sich *Nachtschwingen* jetzt auch zur Verteidigung gegen andere Spieler oder Volkare einsetzen.

Ähnlich kann *Wendigkeit* jetzt beim Verteidigen genutzt werden und ist kompatibel zu den neuen Regeln, die es nicht zulassen, ungenutzte Bewegungspunkte für spätere Phasen zu nutzen – siehe *Spielkonzepte im Detail*. *Spaziergang* wurde ein wenig verändert, sodass man die Karte auch nach dem Kampf benutzen kann.

NEUE SPIELPLANEIGENSCHAFTEN

Nehmt dazu die Ortsübersichten zur Hand. Dort stehen sämtliche Regeln für jeden Ort, allerdings erklären wir hier im Heft alles noch etwas präziser.

Wälle



Wälle liegen immer zwischen zwei Feldern auf dem Spielplan. Es kostet dich 1 zusätzlichen Bewegungspunkt, wenn du dich nach den üblichen Bewegungsregeln von einem Feld zu einem angrenzenden über einen Wall bewegst. Du erhältst darauf nie einen Kostennachlass (selbst wenn eine Wirkung die Kosten aller Gelände für dich reduziert). Allerdings werden diese Bewegungskosten ignoriert, wenn du dich direkt irgendwo hinbewegst (*Untergrundgänge*, *Windschwingen*, *Druidentab*, *Wie im Fluge*, *Kurzzeitportal*, etc.) und auch, wenn die Wirkung *Raumkrümmung* aktiv ist.

Ein paar Aktionskarten wurden verändert: *Blutritual* wurde verstärkt, sodass es jetzt mit anderen kristallerzeugenden Karten mithalten kann, und *Hilfsbedürftig* ist jetzt auch nützlich, wenn man nicht ganz so viele Verletzungen hat. Auf der anderen Seite wurde *Magietalent* etwas weniger universell gemacht, nicht nur, weil es wahrscheinlich die mächtigste Fortgeschrittene Aktion war, sondern um es konsistent mit dem Artefakt *Foliant aller Zauber* zu machen.

Außerdem haben wir *Eiskalte Zähigkeit* leicht geschwächt (Tovaks einzigartige Karte). Diese Karte war schon im Grundspiel ziemlich gut, und in dieser Erweiterung ist sie noch besser, denn Blocken wird wichtiger (es gibt ein paar starke Kombos, die mit Blocken funktionieren und auch *ausweichende* Feinde, die ohne Blocken nur schwer zu töten sind). Außerdem haben die neuen Feinde häufig eine Menge Symbole, was die Karte noch stärker macht. Wir haben die Einfache Wirkung geändert und Feindplättchen mit *Arkaner Immunität* ausgenommen. Insbesondere wird der Block nicht erhöht gegen General Volkare, dessen Plättchen voller Spezial Eigenschaften ist. Beachte, dass obwohl das Wort „Widerstände“ aus dem Text genommen wurde, die Widerstände immer noch zählen, weil sie Verteidigungs-Eigenschaften sind – es klang bloß redundant auf der Originalkarte.

Horn des Zorns wurde auf Wunsch und mit der Hilfe der Magier verändert. Sie sagten, ihre Türme würden nicht einmal mit der Einfachen Wirkung fertig. Sie verlangten sogar eine weitere Verringerung seiner Macht, doch wir beharrten darauf, dass es eins der stärksten Artefakte bleiben sollte, also kam es zum Kompromiss. Die Magier riefen ihrerseits magische *Vertraute* herbei, um einige ihrer Türme zu beschützen.

Die Block-Eigenschaften von *Utem-Wachen* und *Altem-Wächtern* mussten umformuliert werden, weil einige Feinde nun mehr als einen Angriff haben, und es nicht richtig war, dass das Blocken eines dieser Angriffe den Feind die Eigenschaft *flink* kostete. Außerdem wurde ihr Block gegen flinke Feinde etwas reduziert.

~ Neue Regeln ~

Wenn du einen umherziehenden Feind über einen Wall hinweg herausforderst, oder wenn du einen anderen Spieler oder General Volkare über einen Wall hinweg angreifst, gelten die Feinde als *befestigt* (als ob es sich um einen befestigten Ort handelt). Wenn du einen *befestigten* Ort über den Wall hinüber überfällst, sind die Verteidiger *doppelt befestigt* (oder sogar dreifach, wenn sie über die *Befestigt*-Eigenschaft verfügen). Beachte, dass du keinen Vorteil davon hast, wenn dich General Volkare über einen Wall hinweg angreift, weil Volkare Karteneigenschaften ignoriert.

Umherziehende Feinde greifen dich nie über einen Wall hinweg an. Wenn dich also eine Bewegung auf ein Feld führt, das durch einen Wall von umherziehenden Feinden getrennt ist, werden diese *nicht provoziert*. Eine Bewegung, die zwar auf einem solchen Feld beginnt, aber auf einem Feld endet, das nicht von den umherziehenden Feinden durch einen Wall getrennt ist, provoziert sie wie üblich.

Bei den Feindplättchen sind die *Altem-Magier* nicht länger befestigt, und der Angriff der *Altem-Wachleute* wurde verringert. Die Tatsache, dass sie zu stark waren, fiel hinter Stadtmauern nicht sehr ins Gewicht, wo sie ohnehin *befestigt* waren, aber es wurde offensichtlich, als sie in Volkares Armee auftauchten.

KORRIGIERTE KARTEN

In der Erstauflage des deutschen Grundspiels gab es fehlerhafte bzw. missverständliche Karten, die in späteren Auflagen korrigiert wurden. Die Karten dieser Erweiterung beizulegen war der einzig gangbare Weg, sie den Besitzern der Erstauflage zukommen zu lassen.

- 1 Artefaktkarte (*Amulett des Dunkels*)
- 1 Übersicht (*Kristallbergwerk/Magische Lichtung/Bewegungskosten*)
- 1 Fortgeschrittene Aktionskarte (*Lied des Windes*)
- 1 Zauberkarte (*Freilegen/Alles freilegen*)

Bitte ignoriere diesen Abschnitt, wenn du eine spätere Auflage des Spiels besitzt. Du erkennst die korrekte Auflage daran, dass die Artefaktkarte *Amulett des Dunkels* lautet: ... *Wenn dies am Tag gespielt wird, sind die Bewegungskosten für Wüste 3* ... Wenn du die erste Auflage besitzt, nimm die betroffenen vier Karten aus dem Spiel und benutze die neuen Karten.

REGELINDEX

Für den Einstieg ins Grundspiel war die Aufteilung der Regeln in Schritt-für-Schritt-Anleitung und Regelhaft sicher optimal – für alle, die ganz gezielt bestimmte Passagen wiederfinden wollten, artete diese Aufteilung aber oft in zeitraubendes Geblätter aus.

Als Abhilfe befindet sich am Ende dieses Hefts ein *Index*, mit dessen Hilfe das Auffinden bestimmter Erklärungen aus Schritt-für-Schritt-Anleitung (S), Regelheft (R) und Erweiterungsregeln (E) ein wenig beschleunigt werden sollte.

Irrgarten/Labyrinth



Irrgarten und *Labyrinth* sind neue *Aben-teuerorte*. Wie üblich kannst du sie ignorieren, wenn du möchtest; auch, wenn du dich auf ihrem Feld befindest.

Als deine Aktion kannst du ansagen, dass du den Ort betreten möchtest. Du kannst maximal 1 bereite Einheit auswählen, die dich begleitet. Während des gesamten Aktionsteils deines Zuges kannst du keine andere Einheit benutzen (weder, um sie für Eigenschaften zu aktivieren, noch, um ihr Schaden zuzuwenden); nicht einmal eine Einheit, die mittels Norwas *Treuband* rekrutiert wurde, es sei denn, du hättest sie ausgewählt. Es ist hier einfach kein Platz für weitere Einheiten, egal wie loyal sie sind.

Danach musst du 2, 4 oder 6 Bewegungspunkte bezahlen. Du darfst nie überzählige Bewegungspunkte aus der Bewegungsphase für diese Wirkung benutzen; du musst (und darfst) separate Bewegungswirkungen spielen. Siehe die *Spielkonzepte im*

Detail, um mehr über das Ausspielen von Bewegungswirkungen außerhalb der Bewegungsphase zu erfahren. Achte darauf, dass du keine durch eine Einheit gelieferten Bewegungspunkte benutzt, es sei denn, diese Einheit begleitet dich.

Die Anzahl der ausgegebenen Bewegungspunkte bestimmt, was deine Belohnung sein wird. Bleibst du unter 2 Bewegungspunkten, konntest du den Ort nicht betreten – es passiert nichts. In den anderen Fällen ziehst du ein zufälliges braunes Monster-Feindplättchen (im *Irrgarten*) oder ein zufälliges rotes Drakonier-Feindplättchen (im *Labyrinth*) und bekämpfst es. Wenn du es nicht besiegst, wirf das Plättchen ab und deine Aktion ist vorbei (ohne Belohnung).

Wenn du gewinnst, bekommst du eine Belohnung, die von deinen ausgegebenen Bewegungspunkten abhängt: siehe die Ortsübersicht. Beachte, dass du beim Erhalten von Kristallen nicht dafür würfelst, du nimmst dir einfach 2 beliebige Kristalle. Außerdem markierst du das Feld mit deinem Schild – lege den Schild auf diejenige der drei Zahlen, die deinen gezahlten Bewegungspunkten entspricht. Du kannst denselben Ort nicht wieder in diesem Spiel betreten, andere Spieler dürfen ihn jedoch betreten, wenn sie einen anderen Weg wählen (also eine andere Anzahl Bewegungspunkte und daher eine andere Belohnung). Sobald alle drei Wege/Zahlen markiert sind, kann der Ort nicht mehr betreten werden.

Beim Ermitteln der Schlusswertung bringt jeder *Irrgarten* und jedes *Labyrinth* 2 Ruhm (bezüglich des Titels *größter Abenteurer*) für jeden, der dort einen Schild liegen hat.

Untertagebergwerk



UNTERTAGEBERGWERK

Bergbau: Wenn du deinen Zug hier beendest, suche dir 1 der Farben aus, die das Bergwerk produziert und erhalte 1 Manakristall dieser Farbe für deinen Vorrat.

außer beim Nehmen des Kristalls am Ende deines Zugs: Du kannst eine der abgebildeten Kristallfarben statt einer festen Farbe nehmen (eine von zwei Farben in Wüste oder Wald, eine aus allen vier Grundfarben im Sumpf). Beachte, dass du dich an die Abfolge beim Rundenende halten musst; also musst du entscheiden, welchen Kristall du nimmst, bevor du Kampfbelohnungen einstreichst oder auflevelst.

Untertagebergwerk funktioniert genau wie das normale Bergwerk,

Flüchtlingslager



FLÜCHTLINGSLAGER

Rekrutieren: Du kannst hier durch Interaktion Einheiten rekrutieren. Zu diesem Zweck gilt dieser Ort als ein beliebiger Ort der hier abgebildeten Symbole: Einheiten, die höherwertige Orte zur Rekrutierung benötigen, haben entsprechend erhöhte Kosten. Bei Einheiten, die auf unterirdischen Orten rekrutiert werden können, gelten die niedrigsten Kosten.

Bei der Interaktion in einem **Flüchtlingslager** kannst du eine beliebige Einheit aus dem Einheitenangebot rekrutieren. Eine Einheit, die im *Dorf* rekrutiert werden kann, hat hier die normalen Kosten, eine Einheit, die nicht im Dorf, aber in *Festung*, *Magierturm* oder *Kloster* rekrutiert werden kann, kostet 1 mehr, und eine Einheit, die nur in *Städten* rekrutiert werden kann, kostet 3 mehr. Das ist auf der Ortsübersicht erkennbar.

Alle normalen Interaktions-Regeln gelten hier (dein Ansehen zählt, du kannst mehr als eine Einheit rekrutieren, etc.).

NEUE EINHEITEN

Einige der neuen Einheiten haben bei ihren Kosten besondere Kennzeichnungen (oben links). Schaut euch diese Karten bitte einmal an.

Strauchdiebe und Heroen rekrutieren



Wenn du mindestens eine *Strauchdieb*-Einheit bei einer Interaktion rekrutierst, zählt dein positives oder negatives Ansehen für die gesamte Interaktion genau umgekehrt!

Also ist es einfacher, *Strauchdiebe* zu rekrutieren, wenn dein Ansehen niedrig ist, und schwieriger, wenn es hoch ist.



Wenn du mindestens eine *Heroen*-Einheit bei einer Interaktion rekrutierst, wird dein positives oder negatives Ansehen für die gesamte Interaktion verdoppelt. Also ist es einfacher, *Heroen* zu rekrutieren, wenn dein Ansehen hoch ist, und schwieriger, wenn es niedriger ist.

Wenn du weitere *Strauchdiebe* oder *Heroen* in derselben Interaktion rekrutierst, gilt die jeweilige Wirkung nur einmal. Es ist verboten, in derselben Interaktion sowohl *Heroen* als auch *Strauchdiebe* zu rekrutieren!

Diese besonderen Regeln sind bedeutungslos, wenn eine solche Einheit anders als über Interaktion rekrutiert wird (fortgeschrittene Wirkung des Artefakts *Banner des Befehls*, Zauber *Auf zum Ruhm* oder eine Kampfbelohnung bei bestimmten Ruinen).

Diese besonderen Regeln sind bedeutungslos, wenn eine solche Einheit anders als über Interaktion rekrutiert wird (fortgeschrittene Wirkung des Artefakts *Banner des Befehls*, Zauber *Auf zum Ruhm* oder eine Kampfbelohnung bei bestimmten Ruinen).

Einfluss auf Strauchdiebe und Heroen

Beachte, dass *Strauchdiebe* keinen Schaden für dich auf sich nehmen, es sei denn, du überzeugst sie durch Bezahlung von 2 Einfluss im Kampf.

Heroen lehnen es ab, bei einem Überfall auf einen befestigten Ort teilzunehmen (*Festung*, *Magierturm*, *Stadt*) – wenn du keine 2 Einfluss im Kampf bezahlst, kannst du ihre Fähigkeiten in so einem Kampf nicht nutzen. Du kannst ihnen jedoch Schaden zuweisen.

Wie das Bezahlen von Einfluss im Kampf abläuft, ist im Abschnitt **Spielkonzepte im Detail** beschrieben.

Delphana-Meister



Delphana-Meister sind die ultimativen Einheiten, und es ist wirklich schwer, sie davon zu überzeugen, sich an deiner Sache zu beteiligen:

Das **!**-Symbol sagt aus, dass man sie ausschließlich per Interaktion erhalten kann (in einer *Stadt* oder einem *Flüchtlingslager*). Sie können nicht durch den Zauber *Auf zum Ruhm*, die Starke Wirkung des Artefakts *Banner des Befehls* oder als Kampfbelohnung gewählt werden. Sie können ebenfalls nicht Ziel des Zaubers *Zu den Waffen* sein.

Beachte, dass *Delphana-Meister* die einzige Einheit sind, die mehr als eine Eigenschaft nutzen kann, wenn sie aktiviert wird. *Verausgabe* die Einheit, wenn du die erste Eigenschaft nutzt, allerdings darfst du weiterhin Mana auf die Karte legen, um andere Eigenschaften zu aktivieren (so lange die Einheit nicht verletzt ist). Die Eigenschaften können gegen dasselbe oder unterschiedliche Ziele eingesetzt werden, jede jedoch nur einmal.

Magische Vertraute



Magische *Vertraute* können in *Kloster* und *Magiertürmen* rekrutiert werden, mit den üblichen Regeln. Außerdem können sie in *Magischen Lichtungen* rekrutiert werden; das zählt als Aktion in deinem Zug, gilt aber nicht als Interaktion – du bezahlst einfach den geforderten Einfluss und rekrutierst sie. Ein positives oder negatives Ansehen hat darauf keine Wirkung und Wirkungen wie „wenn während Interaktion benutzt“ werden nicht ausgelöst.



Es stehen zwei Symbole neben den Kosten für die Vertrauten. Das **!** bedeutet, dass du sie nur mittels Interaktion rekrutieren oder benutzen darfst (sie existieren normalerweise nicht in unserer Realitätsebene, um *Zu den Waffen* oder *Zum Ruhm* gerufen zu werden, und können nur selten aus feindlicher Gefangenschaft befreit werden). Das zweite wird unten auf der Karte erläutert – egal, ob du den Vertrauten auf einer *Magischen Lichtung* oder anderswo rekrutierst, musst du 1 Mana einer Grundfarbe bezahlen. Du musst erneut zu Beginn der nächsten Runde 1 Kristall derselben oder einer anderen Farbe bezahlen (vor dem Wählen der Taktik), oder du musst den *Vertrauten* aus dem Spiel nehmen.

NEUE BANNER

Das *Banner des Befehls* kann einer Einheit statt eines Befehlsplättchens zugewiesen werden, womit du eine Einheit mehr besitzen kannst. Wenn eine Einheit das Banner verliert (ein Spieler stiehlt es, du willst der Einheit ein anderes Banner zuweisen oder das Banner am Rundenende zurücknehmen), wird die Einheit aus dem Spiel genommen; du darfst ihr in diesem Moment kein Befehlsplättchen zuweisen, selbst wenn du ein freies besitzen würdest.

Das *Banner der Tapferkeit* erlaubt es dir, eine beliebige Situation zu ignorieren, in der diese Einheit verletzt werden würde (Feindangriff, Aktion eines anderen Spielers, *Item-Schwermächter*-Eigenschaft), ebenso wie deren Spezialwirkung (Versteinern, Gift). Wenn du also dieser Banner-Einheit Schaden eines feindlichen Angriffs zuweist, bleibt sie unangetastet – doch der Angriff wird durch die Rüstung dieser Einheit nicht auf Null reduziert, du musst den Schaden einer anderen Einheit oder deinem Helde zuweisen; du kannst dann dieser Banner-Einheit keinen weiteren Schaden in diesem Kampf mehr zuweisen.

FEINDE MIT MEHREREN ANGRIFFEN



Einige Feinde haben mehrere Angriffswerte. Das bedeutet, dass sie mehrere einzelne Angriffe ausführen. In Block- und Schadenphase musst du diese Angriffe separat behandeln, einen nach dem anderen, in beliebiger Reihenfolge (so als ob sie von unterschiedlichen Feinden stammen). Du kannst sie nicht gruppieren und sie mit einem einzelnen Block blocken. Dasselbe gilt für den Doppel-Beschwörungsangriff des *Beschwörungsdrachens* – er beschwört zwei braune Feindplättchen, die einzeln geblockt werden müssen.

Wirkungen, die einen Feind vom Angriff abhalten, beenden alle seine Angriffe. Wirkungen, die einen Feindangriff betreffen, betreffen lediglich einen der Angriffe (deine Wahl).

Ein Feind gilt nur dann als erfolgreich geblockt (für Wirkungen wie *Erkrankung* oder *Gegenangriff*), wenn alle Angriffe des Feindes geblockt wurden.

Für Angriffsbonusse oder Eigenschaften, die Städte ihren Besatzungen verleihen, wird jeder Angriff separat abgewickelt. Daher wird bei *Heroen* (die sowohl Feuer-Angriff als auch physischen Angriff haben) nur ihr Feuer-Angriff erhöht, wenn sie die Blaue Stadt angreifen. Die Eigenschaft *brutal* gilt nur für ihren physischen Angriff, wenn sie die Rote Stadt verteidigen.

Eigenschaften und Angriffsarten

Für diverse Wirkungen (Wolfhawks Fähigkeit *Kenne deine Beute* oder Tovaks *Eiskalte Zähigkeit*) müssen wir definieren, was eigentlich eine Feindplättchen-Eigenschaft ist. Eis-Angriff, Feuer-Angriff und Kaltes-Feuer-Angriff, Angriff herbeirufen und Mehrere Angriffe sind alles *Angriffsarten*, keine *Angriffs-eigenschaften*.

EIGENSCHAFTEN DER NEUEN FEINDPLÄTTCHEN

Ausweichend



Ausweichende Feinde sind darin geübt, deinen Angriffen auszuweichen. Der beste Weg, sie zu besiegen, ist es, ihren Angriff zu blocken:

Der Rüstungswert eines ausweichenden Feinds wird erhöht, es sei denn, alle Angriffe des Feindes wurden erfolgreich geblockt.

Ein ausweichender Feind hat zwei Rüstungswerte. In der Fernkampf- und Belagerungsphase wird immer der höhere Wert benutzt. In der Angriffsphase wird der niedrige Wert benutzt, wenn du den feindlichen Angriff erfolgreich blockst (sollte der Feind mehrere Angriffe haben, musst du alle blocken). Blockst du ihn nicht, das heißt, du lässt ihn Schaden erzeugen (selbst wenn keinerlei Schaden durchkommt) oder du kontest auf irgendeine andere Weise verhindern, dass er angreift, musst du für den Rest des Kampfs den höheren Wert benutzen. Wenn ein Angriffswert in der Blockphase auf Null reduziert wird, gilt der Feind als erfolgreich geblockt.

Sollte der Rüstungswert eines ausweichenden Feindes durch irgendeine Wirkung modifiziert werden (erhöht oder verringert), gilt der Bonus oder Abzug gleichzeitig für beide Werte.

Attentäter



Feinde mit *Attentäter* gehen direkt auf deinen Helden los. Sollte ein Angriff mit *Attentäter* nicht geblockt werden, kann der Schaden nicht einer Einheit zugewiesen werden; er muss komplett deinem Helden zugewiesen werden, inklusive etwaiger zusätzlicher Wirkungen. Er kann jedoch trotzdem mithilfe von Einheiten geblockt werden.

Lästig



Lästige Feinde haben normalerweise sehr starke Angriffe, man kann ihnen aber einfach ausweichen.

In der Blockphase kannst du Bewegungspunkte ausgeben: Pro ausgegebenem Bewegungspunkt verringerst du den Angriff eines lästigen Feindes um 1.

Der Angriff wird sowohl für die Blockphase reduziert als auch für die Schadenphase (falls nicht geblockt). Ein Angriff, der auf Null reduziert wurde, gilt als erfolgreich geblockt.

Hinweis: Du darfst nie überzählige Bewegungspunkte aus der Bewegungsphase für diese Wirkung benutzen; du musst die Bewegungspunkte während der Kampfphase spielen. Mehr dazu ist im Abschnitt *Spielkonzepte im Detail* zu finden.

Unbefestigt



Unbefestigte Feinde verstecken sich nie hinter Wällen, sie stürmen auf dich zu, selbst wenn sie einen *befestigten* Ort bewachen. Ignoriere alle Befestigungen für solche Feinde (wenn sie die Besatzung eines befestigten Orts sind und/oder wenn sie über einen Wall hinweg angreifen).

Arkane Immunität



Feinde mit *Arkaner Immunität* sind immun gegen Nicht-Angriffs-/Nicht-Block-Wirkungen, egal woher sie stammen; d. h., sie ignorieren Wirkungen, die einen Feind direkt vernichten, ihn vom Angriff abhalten, seine Rüstung verringern, etc. Angriffe und Blocks beliebiger Elemente wirken trotzdem ganz normal. Sollte eine Wirkung sowohl einen Angriffs-/Block-Teil als auch einen anderen Teil besitzen, gilt nur der Angriffs-/Block-Teil.

Obwohl der Feind selber geschützt ist, sind es seine Angriffe nicht. Wenn eine Wirkung einen feindlichen Angriff verringert oder sich in anderer Weise auf ihn auswirkt, darf sie auch gegen den Angriff eines Feindes mit *Arkaner Immunität* gespielt werden.

Beispiele: Der Zauber Feuerschild funktioniert vollständig bei einem Feind mit Arkaner Immunität, denn seine Wirkungen sind ausschließlich Angriff und Block. Beim Zauber Explosionsschild jedoch gilt nur die Block-Wirkung; der Feind ist vor der „zerstörer“-Wirkung geschützt.

Wenn du die Starke Wirkung von Schildbrecher benutzt, um den Angriff eines Feindes mit Arkaner Immunität zu blocken, funktioniert dieser Block, der Angriff verliert sogar flink, falls er es besitzt (da der Angriff betroffen ist, nicht der Feind), die Rüstung des Feindes jedoch wird nicht verringert.

ANSEHEN ALS BELOHNUNG



Bei einigen Feinden ist neben ihrem Ruhm eine Veränderung des Ansehens abgebildet. Du erhältst oder verlierst dieses Ansehen zusätzlich zum Ruhm, wenn du sie besiegst.

Diese Änderung des Ansehens erfolgt im Anschluss an jegliche Änderungen, die durch die Grundregeln auftreten.

Beispiel: Beim Überfallen und Erobern einer Festung, die Heroen als Besatzung hat (Ansehen -1), erhältst du -2 Ansehen gesamt für den Überfall und für das Besiegen der Heroen. Besiegst du sie nicht, erhältst du bloß -1 für den Überfall. Hast du jedoch eine Festung überfallen und erobert, die von Strauchdieben (Ansehen +1) bewacht wird, ändert sich dein Ansehen in der Summe nicht. Mehr noch: Wäre dein Ansehensmarker auf dem X-Feld, würde es sich sogar erhöhen, weil der Ansehensverlust (wegen des Überfalls) noch vor dem Ansehensgewinn (durch den Sieg über die Strauchdiebe) erfolgt.

KOOPERATIVE FÄHIGKEITEN

In kooperativen und Solospielen ersetzen die kooperativen Fähigkeiten die bisherigen Wettbewerbsfähigkeiten. Beide Fähigkeitsarten werden interaktiv genannt.

Die Benutzung einer solchen Fähigkeit wird immer von dem Spieler ausgelöst, der in ihrem Besitz ist. Falls vorhanden, erhält er ihren Vorteil in seinem eigenen Zug, und anschließend gilt:

- In kooperativen Spielen kann einer der anderen Spieler (nicht der ausspielende Spieler) die Zweitwirkung benutzen. Einige solcher Wirkungen werden automatisch ausgelöst (sobald das erste Mana einer bestimmten Farbe benutzt wird/wenn es zum ersten Kampf kommt), während andere willentlich ausgelöst werden müssen. Wenn die Zweitwirkung nicht vor dem nächsten Zug des ausspielenden Spielers oder vor dem Ende der Runde genutzt wird, verfällt sie einfach.
- In Solospielen kann die Zweitwirkung vom selben Spieler in seinem nächsten Zug genutzt werden (und zwar ausschließlich dann). Tut er dies nicht, oder wurde sie im letzten Zug der Runde gespielt, verfällt sie.

Sowohl bei kooperativen als auch bei Wettbewerbsfähigkeiten ist die normale Zugfolge von Wichtigkeit; d. h., sie verfallen, sobald du wieder regulär laut Zugfolge am Zug bist, sogar, wenn dein Zugfolgeplättchen verdeckt liegt – sie verfallen nicht früher, wenn du deinen Zug vorziehen solltest. Solltest du jedoch direkt hintereinander zwei Züge ausführen (Taktik: *Richtiger Augenblick*, Zauber: *Zeitkrümmung*), verfallen im zweiten Zug interaktive Fähigkeiten, die man im ersten Zug benutzt hat.

NEUE WIRKUNGEN

Wirkungen als Aktion nutzen

Einige neue Karten haben Wirkungen, die man als Aktion benutzen kann (*Friedlicher Augenblick*) oder sogar muss (*Kurzzeit-Portal*). Auf diesen Karten ist ein  in der oberen linken Ecke. Du kannst diese Wirkungen nur spielen, wenn du während deines Zugs keine weitere Aktion ausführst, und du kannst höchstens eine einzige solche Wirkung in deinem Zug ausspielen. Du darfst sie nicht spielen, wenn du rastest.

Wirkungen, welche die Kartenzahl erhöhen

Es gibt ein paar Wirkungen, die deine maximale Anzahl an Handkarten erhöhen, „wenn du das nächste Mal Karten in deinem Schritt *Ende des Zugs*, oder, wenn das Rundenende durch einen anderen Spieler angekündigt wurde (d. h. dein letzter Zug während einer Runde), auf das Ziehen deiner Karten für die nächste Runde. Es empfiehlt sich, diese Regel auch auf die Karte *Meditation/Trance* anzuwenden, auf der noch die alte Textfassung steht.

~ General Volkare ~

Die Szenarien in dieser Erweiterung haben General Volkare zum Inhalt, einen sagenumwobenen Atlantischen Anführer, über dessen Schicksal ein Schleier aus Geheimnissen liegt. Ihm war es gelungen, auf ewig verfeindete Parteien unter seinem Banner zu vereinen, und seine Streitkräfte waren es, die sich erhoben und als einzige fähig waren, sogar Mage Knights aufzuhalten. Wird er auch bei euch damit Erfolg haben?

In den meisten Szenarien mit Volkare gelten dieselben Grundregeln, falls im Szenario nichts Gegenteiliges genannt wird.

MATERIAL

Volkares Figur

Auf dem Spielplan wird Volkare durch seine Spielfigur dargestellt. Abhängig vom Szenario kann die Figur statisch bleiben, wie eine Stadt, oder sich nach bestimmten Regeln über den Spielplan bewegen. Bewegt Volkare sich, ignoriert er normalerweise Gelände, Wälle und Orte, und provoziert keine umherziehenden Feinde. Er darf jedes Gelände betreten, Bewegungskosten fallen für ihn nicht an – das Szenario besagt: „Volkare bewegt sich um 1 Feld in eine bestimmte Richtung“, und Volkare tut dies einfach (das haben wir der Einfachheit halber so gestaltet – man könnte es sich damit erklären, dass Volkare seine geheimen, magischen Fähigkeiten hat, um Gebirge oder Gewässer zu durchqueren).

Volkares Figur hat eine Clix-Basis, die ähnlich wie bei den Städten genutzt wird – du stellst sie auf einen bestimmten Level ein, so wie das Szenario und der gewünschte Schwierigkeitsgrad ihn vorgibt, und die im Fenster angezeigten Werte zeigen dir, wie viele Feindplättchen welchen Typs sich in Volkares Armee befinden. Wenn im Szenario nicht anders angegeben, sind die Plättchen von Volkares Truppen zunächst verdeckt.

Volkare hat normalerweise immer ein paar weiße oder graue Plättchen dabei (die Überreste seiner Verschollenen Legion), dann einige rote und haufenweise grüne Plättchen (seine neuen Mitstreiter aus den Reihen der Drakonier und Ork-Khans).

Volkares Clix-Basis zeigt Level von 4 bis 15 an. Volkare liegt niemals unter Level 4. Wenn ihr denkt, dass er einen Level oberhalb von 15 haben sollte (bei kooperativen Szenarien mit mehr Spielern vor allem), stellt das Clix-Rad auf die Hälfte dieses Levels ein und verdoppelt die Zahl der angezeigten Einheiten.

Beispiel: Du möchtest gegen Level-16-Volkare antreten. Stell das Rad auf Level 8. Es zeigt 1 1 2 2. Also bekommt Volkare 2 2 4 4.

Wenn der Level höher als 30 oder ungerade sein soll: werdet kreativ! Es ist euer Szenario und der von euch festgelegte Schwierigkeitsgrad.

Beispiel: Für Volkare mit Level 36 stellt ihr das Rad auf 12 und gebt ihm dreimal so viele Einheiten wie angezeigt – oder 2x die Einheiten, die bei Level 15 angezeigt werden und 1x die bei 6 angezeigten. Die Ergebnisse werden zwar unterschiedlich ausfallen, die Schwierigkeitsgrade sind jedoch vergleichbar hoch:

6 6 18
5 2 7 15

Eine solche Armee wird euch höllenstark vorkommen. Damit habt ihr völlig Recht, denn Volkares Szenarien liefern die epischsten Schlachten, an denen ihr in Mage Knight je teilgenommen habt. Verzweifelt aber nicht! In Spieltests ist es uns bereits gelungen, Armeen solcher Größe zu besiegen!



4	1	1	2	11	2	2	5	
5	1	1	2	12	2	2	6	
6	1	1	3	13	2	2	7	
7	1	2	2	14	2	3	6	
8	1	1	2	2	3	3	6	
9	1	1	2	3	2	1	3	6
10	1	1	2	5				

Volkares Plättchen



Obwohl er über eine große Armee verfügt, nimmt Volkare üblicherweise auch selbst am Kampf teil. Schaut euch sein Plättchen an.

Spielt man mit Volkare, legt man dessen Plättchen neben den Spielplan. Seine Truppen umgeben sein Plättchen, was

nicht nur eindrucksvoll aussieht, sondern die Tatsache betont, dass Volkares Truppen ihren Herrn beschützen – um Volkare zu besiegen, müsst ihr alle seine Truppen besiegen.

Volkares Szenariokarten



Zu jedem Szenario gibt es eine Karte, die alle Spezialregeln und Volkares Verhalten zusammenfasst. Legt diese Karte in Griffweite.

Volkares Lager (Spielplanteil)



Es gibt ein Zentraltel, auf dem Volkares Lager zu sehen ist. Es wird für einige Szenarien benötigt. In anderen kann man es als Stadt-Spielplanteil benutzen (das wird später unter **Volkares Lager anstelle einer Stadt** erklärt). In allen anderen Fällen wird dieses Spielplanteil nicht benutzt.

Volkares Handlungsdeck

In manchen Szenarien besitzt Volkare sein eigenes Handlungsdeck, das ihm vorgibt, was er im Spiel zu tun hat. Wie das Deck zusammengestellt wird, steht in der Szenariobeschreibung. Mischt es sorgfältig (damit Volkare wirklich unvorhersagbar

agiert) und legt es verdeckt neben Volkares Plättchen. Im Spiel werden die Karten darin aufgedeckt und bilden Volkares offene Ablagestapel.

Manawürfel

Volkare hat normalerweise auch einen Manawürfel. Legt diesen neben sein Plättchen.

KAMPF GEGEN VOLKARE

Jedes Szenario legt fest, unter welchen Voraussetzungen sich ein oder mehrere Spieler in den Kampf mit Volkare und dessen Armee begeben. Allgemein passiert das in zwei Fällen: weil Volkare sie angegriffen hat, oder weil die Spieler Volkare angegriffen haben (als Überfall).

Egal, wie der Kampf ausgelöst wurde, läuft er ähnlich ab, wie die üblichen Kämpfe gegen Feinde. Er hat dieselben vier Phasen wie der Kampf gegen Feinde und ihr müsst dieselben Regeln beachten. Wenn ihr Volkare bekämpft, müsst ihr euch allen Feindplättchen stellen, aus denen seine Armee besteht.

Beachtet, dass im Gegensatz zu Städten Volkares Truppen *nicht* automatisch *befestigt* sind (es sei denn, ihr greift Volkare an einem befestigten Ort oder über einen Wall hinweg an). Also könnt ihr in der Fern- und Belagerungsangriffsphase gegen solche Plättchen, die nicht die Eigenschaft *befestigt* haben, eure Fern- und Belagerungsangriffe nach Belieben kombiniert einsetzen; gegen die befestigten Feinde benötigt ihr Belagerungsangriffe.

Volkares Angriff

Volkare lässt nicht nur seine Truppen für sich kämpfen, er nimmt selber am Kampf teil. Vor dem Kampf würfelt ihr mit seinem Manawürfel und legt diesen neben das passende Symbol auf seinem Plättchen – er zeigt an, welche Art Angriff Volkare einsetzen wird.

Beachtet, dass Volkares Angriffe immer *brutal* sind und die Eigenschaft *Attentäter* haben (ihr Schaden darf keinen Einheiten zugewiesen werden – siehe Abschnitt *Neue Feinde*). Durch den Würfel werden nur Element, Stärke und andere Eigenschaften festgelegt.

Volkare greift Seite an Seite mit seinen Truppen an und ihr behandelt den Angriff auf dieselbe Weise – ihr blockt ihn entweder in der Blockphase oder ihr nehmt in der Schadenphase eine Anzahl Verletzungen auf eure Hand, und erleidet schließlich noch ggf. *Gift* oder *Versteinern*. Beachtet, dass ihr wegen der *Attentäter*-Eigenschaft diesen Schaden keinerlei Einheiten zuweisen könnt.

Volkare besiegen

Volkare kann nicht das Ziel eurer Angriffe sein, weder in der Fern- und Belagerungsangriffsphase, noch in der Angriffsphase. Um Volkare zu besiegen, müsst ihr alle seine Truppen besiegen.

Volkares Angriff könnt ihr nur dann entgehen, wenn ihr Volkares Truppen alle in der Fern- und Belagerungsangriffsphase besiegt, wodurch auch er sofort besiegt ist.

Arkane Immunität

 Beachtet das Symbol für Arkane Immunität auf Volkares Plättchen. Es bedeutet, dass Volkare immun gegen alle Spezialwirkungen ist, die ihn vernichten, ihn vom Angriff abhalten oder in anderer Weise beeinflussen..

Zusammenfassung Kampf gegen Volkare

- Würfeln, um Volkares Angriffsart festzulegen.
- Fern- und Belagerungsangriffsphase. Beliebig viele Fern- und Belagerungsangriffe, von denen jeder gegen eine oder mehrere von Volkares Truppen gerichtet ist (nicht gegen ihn). Wenn du alle Feinde eliminiert, ist Volkare besiegt.
- Blockphase. Die verbliebenen Feinde und Volkare selber greifen an; du kannst beliebige dieser Angriffe, in beliebiger Reihenfolge, nacheinander blocken.
- Schadenphase. Weise den Schaden der Angriffe zu, die nicht geblockt wurden (inklusive Volkares Angriff), nacheinander, in beliebiger Reihenfolge. Vergiss nicht, Volkares Eigenschaften *Attentäter* und *brutal* zu beachten.
- Angriffsphase. Eine beliebige Menge von Angriffen jeglichen Typs, von denen jeder auf eine oder mehrere von Volkares Truppen gerichtet ist (nicht auf ihn). Wenn du alle Feinde eliminiert, ist Volkare besiegt.

KAMPFSITUATIONEN

Volkare greift einen Spieler an

In manchen Szenarien kann ein in der Nähe befindlicher Spieler von Volkare angegriffen werden. Wie bei der Bewegung kann Volkare einen Spieler unabhängig vom Gelände und anderen Spielpläneigenheiten angreifen; sein Angriff provoziert niemals *umherziehende Feinde*. Beim Angriff ignoriert Volkare außerdem alle Ortsbefestigungen, d. h., es ist egal, ob sich der Spieler an einem *befestigten* Ort befindet oder von Volkare über einen Wall hinweg angegriffen wird (zur Erklärung: Wenn ein Mage Knight Volkares Herausforderung annimmt, stellt er sich ihm auf dem Schlachtfeld, nicht hinter Stadtmauern). Die Szenarien geben dem Spieler normalerweise zwei Möglichkeiten – die Flucht (was bestimmte Strafen nach sich zieht) oder sich Volkare zu stellen. Die Flucht wird im jeweiligen Szenario erläutert, sich Volkare zu stellen wird hier erklärt.

Dem Kampf Aufmerksamkeit widmen

Wenn ein Spieler von Volkare angegriffen wird, kann er sich entscheiden, ob er seinen vollständigen Zug vorzeitig ausführt (so, wie er das tun könnte, wenn er von einem anderen Spieler angegriffen würde), um sich dem Kampf vollständig zu widmen – oder nicht. Es gelten die üblichen Regeln – wenn der Spieler seinen Zug ausführen will, dreht er sein Zugfolgeplättchen um und darf alles so ausführen, als ob er regulär am Zug wäre. Danach führt er noch seine Handlungen am Ende seines Zugs aus (seinen regulären Zug muss er aber später überspringen). Wenn er seinen Zug nicht vorziehen möchte, kann er weder seinen üblichen einen Manawürfel nutzen, noch Fähigkeiten, die er einmal pro Zug anwenden darf, und er führt keine Handlungen am Ende seines Zugs aus.

Beachte, dass es keine Einschränkungen bei Volkares Fähigkeit zum Angriff gibt. Volkare darf sogar einen Spieler angreifen, der sein Plättchen bereits umgedreht hat (weil dieser z. B. an einem gemeinsamen Überfall teilgenommen hatte oder durch einen anderen Spieler angegriffen wurde). In diesem Fall hat der Spieler nicht die Wahl, seinen vollständigen Zug vorzuziehen.

Kampfergebnis

Es gibt zwei mögliche Ergebnisse: entweder eliminiert du alle von Volkares Truppen und besiegst ihn – oder eben nicht. Was danach passiert, hängt vom jeweiligen Szenario ab.

Überfall auf Volkare

Die zweite Möglichkeit ist es, dass ein Spieler Volkare als seine Aktion in diesem Zug angreift. Dazu muss der Spieler sich zu Volkares Feld bewegen, so als ob er einen anderen Spieler angreifen wollte. Er kann dazu sogar den Zauber *Untergrundangriff* verwenden. Das gilt als Überfall (das ist z. B. wichtig in Bezug auf die *Heroen*-Einheiten), der Spieler verliert jedoch kein Ansehen dabei. Die Einheimischen wissen halt noch nicht, ob Volkare Freund oder Feind ist.

Der Kampf läuft wie oben beschrieben ab, bis auf einige Details:

- *Umherziehende Feinde*, die von der Bewegung des Spielers provoziert wurden, nehmen auch am Kampf teil. Halte solche Feinde getrennt vom Rest, denn wenn du sie nicht besiegst, hat das keinen Einfluss auf den Kampfausgang.
- Sollte Volkare auf einem befestigten Feld stehen oder der Spieler ihn über einen Wall hinweg angreifen (siehe *Neue Spielplan-Eigenschaften*), gelten Volkares Truppen als *befestigt*.

Kampfausgang

Wenn Volkare nicht besiegt wurde, kehrt der angreifende Spieler kostenlos wieder auf das Feld zurück, von dem aus er angegriffen hatte. Wenn dieses Feld nicht sicher sein sollte, gilt für ihn ein *erzwungener Rückzug*.

Wenn Volkare besiegt wurde, nimm seine Figur vom Spielplan und stelle die Figur des Angreifers auf sein Feld.

In beiden Fällen sagt die Szenariobeschreibung, was dann passiert.

Kooperativer Überfall auf Volkare

Die Spieler können vereinbaren, einen gemeinsamen Überfall auf Volkare auszuführen, wie beim Angriff auf Städte. Alle Umstände kooperativer Überfälle auf Städte gelten auch hier, wenn nicht anders erwähnt. D. h., alle Spieler müssen sich auf den Angriff und die vorgeschlagene Aufteilung der Feinde einigen, und alle außer dem aktiven Spieler verlieren ihren nächsten Zug. Alle am Überfall beteiligten Spieler müssen angrenzend zu Volkares Feld sein. In Szenarien, in denen sich Volkare bewegt, ist es deutlich schwerer, einen kooperativen Überfall auf ihn auszuführen.

Feinde zuteilen

Im Gegensatz zu kooperativen Stadtüberfällen können die Spieler die Zuteilung der Feinde besser steuern:

Teilt die Plättchen von Volkares Armee in zwei Gruppen. Eine enthält Elitetruppen (weiße und rote Plättchen), die andere normale Truppen (graue und grüne Plättchen). Zählt die Anzahl der Plättchen in beiden Gruppen und einigt euch dann darauf, wie vielen normalen und Elitetruppen sich jeder Spieler stellen soll. Ihr müsst alle normalen und Elitetruppen unter den teilnehmenden Spielern verteilen.

Danach mischt ihr jede Gruppe und teilt die Plättchen zufällig aus. Kein Spieler kann sich demnach aussuchen, wie viele rote und wie viele weiße Plättchen er genau bekämpfen möchte – er kennt vorher nur die Anzahl der Eliteeinheiten, denen er sich stellen muss. Dasselbe gilt für die normalen Truppen.

Kampfverlauf

Wie beim kooperativen Stadtangriff wickeln die Spieler ihren Teil des Kampfs einzeln nacheinander ab, beginnend beim aktiven Spieler und dann weiter in Zugreihenfolge. Jeder Spieler muss zunächst auf Volkares Feld ziehen (keine andere Bewegung ist erlaubt), und dann gegen die ihm zugeweilten Feinde kämpfen.

Jeder Abschnitt des Kampfs wird als separater Kampf nach den obigen Regeln abgewickelt (d. h. als der übliche Kampf gegen Feinde). Volkare nimmt an allen diesen Kämpfen teil – jeder Spieler muss sich also Volkares Angriff stellen. Man würfelt aber nur einmal (nachdem die Feinde zugewiesen wurden, aber bevor der erste Spieler seinen Anteil am Zug ausführt) – alle Spieler müssen sich daher demselben Typ Angriff stellen.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler sich befestigten Feinden stellen muss, weil er über einen Wall hinweg angreift, während dies bei einem anderen Spieler nicht zutrifft. Wenn Volkare sich auf einem befestigten Ort befindet, stellen sich alle Spieler befestigten Feinden. Wirkungen, die einem Spieler erlauben, Befestigungen eines Ortes zu ignorieren (genau wie Wirkungen, die alle Feinde betreffen), gelten nur für die Feinde, die diesem Spieler zugewiesen wurden.

Man beachte außerdem, dass ein Spieler alle *umherziehenden*

Feinde bekämpfen muss, die er durch seine Bewegung *proviziert*. Wenn abzusehen ist, dass zwei Spieler dasselbe Monster provozieren, muss es derjenige bekämpfen, der früher in der Zugreihenfolge steht.

Kampfergebnis

Um Volkare zu besiegen, müssen alle seine Truppen besiegt werden. Wenn es also einem Spieler nicht gelingt, alle ihm zugewiesenen Feinde zu eliminieren, ist Volkare nicht besiegt und alle Spieler kehren auf ihre ursprünglichen Felder zurück.

Wenn alle Spieler ihren Anteil an Feinden besiegt haben sollten, wurde Volkare gemeinsam besiegt. Seine Figur wird vom Spielplan entfernt und der Spieler, der den kooperativen Überfall eingeleitet hatte, bewegt seine Figur auf Volkares Feld. Die anderen kehren auf ihre ursprünglichen Felder zurück.

In beiden Fällen erklärt die Szenariobeschreibung, was nun passieren muss.

Sonderfall

Sollte ein Spieler seinen gesamten Anteil Feinde in der Fern- und Belagerungskampfphase besiegen, endet sein Teil des Kampfes. Er muss sich Volkares Angriff nicht stellen, auch dann nicht, wenn Volkare noch nicht besiegt wurde, weil ein anderer Spieler seinen Anteil Truppen noch nicht besiegt hat.

Kooperative Verteidigung

In einigen kooperativen Szenarien greift Volkare Spieler auch auf Feldern an, auf denen der Kampf Spieler-gegen-Spieler nicht erlaubt ist und wo mehr als eine Figur gleichzeitig stehen darf – in Städten und auf einem Portal. Die Spieler können daraus einen Vorteil ziehen und sich auf kooperative Verteidigung einigen.

Übereinkünfte

Die verteidigenden Spieler müssen sich darauf einigen, wie sie die Feinde zuteilen wollen. Tun sie das nicht, misslingt die kooperative Verteidigung. In der Szenariobeschreibung steht, was dann passiert.

Hinweis: Normalerweise einigen sich die Spieler, wie sie verteidigen wollen. Es kann vorkommen, dass eine eigensinnige Gruppe Spieler (oder ein Einzelgänger) beschließt, sich Volkare zu stellen. In solch einem Fall wird die Gruppe gewählt, in der sich der Spieler befindet, der als nächster nach Volkare spielt.

Aufteilung der Feinde

Die Spieler teilen die Feinde genauso unter sich auf, wie im kooperativen Überfall auf Volkare – d.h., Elitetruppen separat von normalen Truppen. Wenn einem Spieler keine Feinde zugeteilt wurden, nimmt er an der kooperativen Verteidigung nicht teil.

Dem Kampf Aufmerksamkeit widmen

Wie bei der normalen Verteidigung hat ein Spieler immer die Wahl, ob er seinen Zug vorzieht, um sich dem Kampf vollständig zu widmen (er dreht sein Zugfolgeplättchen um) oder nicht. Wenn sein Anzeiger bereits umgedreht ist, oder wenn er keine Karten außer Verletzungskarten auf der Hand hat, darf er sich nicht entscheiden, sich dem Kampf vollständig zu widmen.

Verlauf des Kampfes

Der Kampf verläuft genauso wie ein kooperativer Überfall, außer dass die Spieler sich nicht bewegen müssen und dass *Befestigungen* für beide Seiten keine Rolle spielen.

Kampfergebnis

In der Szenariobeschreibung steht, was passiert, wenn die Spieler Volkare besiegen (also, wenn alle Spieler ihren Anteil an Feinden besiegt haben), und was passiert, wenn dies nicht gelingt.

EINIGE HINWEISE ZU KOOPERATIVEN KÄMPFEN

Kooperative Szenarien gehen davon aus, dass die Spieler sich Volkare gemeinsam stellen. Darum ist dessen Armee so groß. Selbst wenn sie in Einzelgruppen aufgesplittet wird, ist sie noch groß genug, um ein ernsthaftes Problem darzustellen, und man braucht normalerweise mehr als einen Zug, um sie alle zu besiegen (d. h. also mehrere Kämpfe).

Beim Zuteilen der Feinde vor einem kooperativen Kampf solltet ihr ein Auge auf die Stärken der Spieler haben. Einige mögen besser mit wenigen Elite-Feinden zurecht kommen, während sich andere besser die schwächeren Feinde vornehmen sollten.

Gleichzeitige Planung

Nachdem ihr die Feinde zugewiesen habt, würfelt ihr mit einem Würfel für Volkares Angriff. Danach decken alle Spieler die ihnen zugewiesenen Plättchen auf und können beginnen, ihren Teil des Kampfs zu planen. Selbst mit einer zerstückelten Armee werden sich diese Kämpfe als die schwersten herausstellen, die ihr bisher in Mage Knight ausfechten musstet, also empfiehlt sich eine gleichzeitige Abwicklung.

Die Quelle

Bei der Planung könnt ihr euch absprechen, wer welchen Würfel aus der Quelle erhält. Auch hier hilft gleichzeitige Planung. Wer früher am Zug ist, kann Wirkungen nutzen, welche einen Effekt auf die Quelle haben, um nachfolgenden Spielern unter die Arme zu greifen. Man beachte aber, dass die Würfel nicht vor dem Ende des Zugs zurückgelegt werden.

Rücknahme

Es gelten die üblichen Regeln für die Rücknahme von Aktionen. Ihr könnt den gesamten Kampf im Voraus planen – außer den zufälligen Wirkungen und dem Aufdecken neuer Informationen. Sobald so etwas vorkommt, sind alle bis dahin passierten Dinge unumkehrbar.

Wenn man beispielsweise eine Wirkung nutzt, die einem das Neuwürfeln von Manawürfeln erlaubt, kann nichts mehr zurückgenommen werden, was man bis dahin getan hat.

Man beachte auch, wie *Herbeirufungsangriffe* funktionieren – das Monster wird zu Beginn deiner Blockphase herbeigerufen. Wenn du einige deiner Feinde abschießen willst, musst du dies präzise ansagen, bevor du den beschworenen Feind aufdeckst.

Den Kampf beschreiben

Wenn der Startspieler (in Zugfolge) seine Planung erledigt hat, sagt er das an und demonstriert den anderen Spielern seinen Kampf, Phase für Phase, Angriff für Angriff (bzw. Feind für Feind, im Fall der Block- und Schadenphasen). Volkares Angriff dabei nicht vergessen!

Beim Beschreiben des Kampfs sollten die anderen Spieler genau aufpassen – schnell übersieht man sonst eine besonders üble Eigenschaft eines Feinds, wenn man es mit derart großen Schlachten zu tun hat.

Wenn man Feinden mit Herbeirufungsangriff gegenübersteht und diese nicht abschießt, kann man nur den ersten Teil des Kampfes beschreiben (auf Volkares Feld ziehen, Fern- und Belagerungsangriffe), dann die beschworenen Monster aufdecken und wieder zur Planung übergehen; die erste Phase kann dann nicht mehr zurückgenommen werden (man kann alle bisher genutzten Karten, Mana, Fähigkeiten, etc. beiseite legen, ebenso wie bereits eliminierte Feinde).

Ein Spieler sollte seinen Teil des Kampfs nicht beschreiben, bevor nicht alle Spieler, die vor ihm an der Reihe sind, ihren Kampf abgeschlossen haben.

Hinweis: Wenn ihr das ordentlich macht, kann es zu einer Demonstration des ultimativen Mage-Knight-Könnens werden. Ihr hattet ausreichend Zeit, alles gut zu überdenken, also müsst ihr jetzt nur noch erzählerisch ausschmücken, wie ihr eure machtvollen Zauber, Artefakte usw. einsetzt, um mit einer gigantischen feindlichen Übermacht fertig zu werden. Mit ein bisschen Vorstellungskraft werdet ihr eine packende Schilderung eines epischen Kampfs erleben.

~ Spielkonzepte im Detail ~

Dieser Abschnitt bezieht sich nicht nur auf die neuen Spielelemente. Er präzisiert den Kern des bisherigen Mage-Knight-Brettspielsystems und ändert ihn ggf. behutsam, sodass er zusammen mit den neuen Elementen eine möglichst nachvollziehbare Einheit bildet.

WIRKUNGEN AUSSPIELEN

Spezial- & Heilungswirkungen

Du kannst Spezialwirkungen jederzeit ausspielen, **nachdem dein Zug begonnen hat und bevor du dessen Ende ankündigst**. Dasselbe gilt für Heilungswirkungen, die du allerdings nicht im Kampf ausspielen darfst.

Du kannst diese Wirkungen sogar ausspielen, bevor du entschieden hast, ob du einen normalen Zug ausführst oder ob du rastest, und du kannst sie sogar direkt am Ende deines Zugs ausspielen (um z.B. direkt nach einem Kampf zu heilen).

Du kannst sie nicht ausspielen, bevor dein Zug begonnen hat (du kannst also dein Deck nicht mit *Ruhe* leeren und dann das Ende der Runde ansagen) und du kannst sie nicht in deinem Ende des Zugs ausspielen (z.B. kannst du keine Fähigkeit nutzen, die du beim Aufleveln bekommen hast, um zu heilen, bevor du neue Karten gezogen hast, etc.).

Heilungspunkte, die aus Wirkungen stammen, summieren sich und du kannst sie einsetzen, um deinen Helden und/oder deine Einheiten jederzeit in deinem Zug zu heilen. Unbenutzte Heilung verfällt erst, sobald du einen Kampf beginnst oder am Ende deines Zugs.

Bewegungs- & Einflusswirkungen

Hier haben wir die Regeln ein wenig geändert. Im Grundspiel konntest du Bewegungs- und Einfluss-Wirkungen nur in den entsprechenden Phasen des Spiels ausspielen (Bewegung, Interaktion), mit der Ausnahme weniger Spezialwirkungen (*Diplomatie*, *Lehrzeit*). Jetzt gibt es wesentlich mehr Situationen in anderen Phasen deines Zugs, in denen du Bewegungs- und Einflusspunkte ausgeben kannst, daher waren Regeländerungen nötig:

- Dir ist erlaubt, **Bewegungs- und Einflusswirkungen jederzeit in deinem Zug zu spielen** (d.h. also immer, wenn du Spezialwirkungen ausspielen darfst).
- Wenn nicht anders angegeben, darfst du in Phasen außer der Bewegungsphase deines Zuges weder deine Figur bewegen noch neue Spielplanteile erkunden. Jede Wirkung, die so etwas erlauben würde, wird außerhalb der Bewegungsphase ignoriert.
- Bewegungspunkte und Einflusspunkte, die durch ausgespielte Wirkungen verfügbar werden, bleiben „gespeichert“ und können nach Belieben für diverse Zwecke ausgegeben werden.
- Unbenutzte Bewegungspunkte und Einflusspunkte aus früheren Phasen deines Zuges gehen in dem Augenblick verloren, **sobald deine Aktionsphase des Zugs beginnt**. Darüber hinaus gehen alle unbenutzten Punkte aus jeder Phase am Ende deines Zugs verloren.

Beachte: Wenn deine Aktion in deinem Zug Interaktion sein sollte, erhältst du Einfluss (positiven oder negativen) gemäß der Ansehensanzeige, sobald du deine Interaktion beginnst. Spätere Änderungen des Ansehens haben keine Auswirkung auf Bonus

oder Abzug, welche du erhalten hast. Im Grundspiel wurde das durch Ausdrücke wie „Ansehen +1 am Ende deines Zugs“ betont. Die neuen Wirkungen besagen lediglich „Ansehen +1“ oder „Ansehen -1“.

Angriff- und Block-Wirkungen

Angriff- und Block-Wirkungen funktionieren jetzt ein wenig anders. Die Punkte, die sie liefern, werden zusammengerechnet, können aber nicht beliebig ausgegeben oder für später aufbewahrt werden.

Diese Wirkungen müssen zu bestimmten Zeitpunkten ausgespielt werden (beim Blocken eines einzelnen Feindangriffs oder beim Angreifen einer Gruppe aus einem oder mehreren Feinden), und sie gelten nur für diesen Angriff oder Block. Überschüssige Punkte gehen verloren, sie können nicht einmal für den nächsten Angriff oder Block im selben Kampf benutzt werden (es sei denn, sie besagen etwas anderes – beispielsweise *Feuerschild* oder *Schild der gefallenen Könige*).

Sofortige Wirkungen

Wirkungen, die weder Bewegungs-, Einfluss- und Heilungspunkte, noch Angriff oder Block liefern, wirken unmittelbar in dem Augenblick, in dem sie gespielt werden. Man kann ihre Wirkung also nicht nachträglich anwenden und es können keine weiteren Wirkungen gespielt werden, bevor sie nicht abgehandelt wurden. Wenn diese Wirkungen einen Wert oder eine Regel verändern, bleiben diese Änderungen bis zum Ende deines Zuges wirksam.

Kombinierte Wirkungen

Einige Karten (*Konzentration*, *Magisches Talent*, *Foliant aller Sprüche*, *Reif der Fertigkeiten*, *Blut der Vorfäter*, etc.) erlauben es, die Wirkung einer anderen Karte oder eines Plättchens als Teil ihrer eigenen Wirkung auszuspielen (einige sogar mehrfach – *Maximalwirkung*). All das wird so behandelt, als ob eine einzelne Wirkung gespielt wurde. Du musst alle Einschränkungen der gespielten Wirkungen beachten. Im Fall von Widerständen behält jede Wirkung ihre Farbe, sogar wenn das Mana nicht wirklich gezahlt wurde.

Sonderfall: Der *Zeitkrümmung*-Zauber muss beiseite gelegt werden, nachdem er gespielt wurde. Wenn du eine andere Karte benutzt (*Magietalent*), um *Zeitkrümmung* zu spielen, wird statt dessen diese Karte beiseite gelegt.

Beispiele

Als Hilfe zum besseren Verständnis der neuen Regeln folgen jetzt einige Beispiele für bestimmte Situationen. Einige mögen ausgesprochen selten oder ein wenig kompliziert wirken, und sie decken auch nicht alle möglichen Fälle ab: Sie sind hier aufgezählt, um dir den praktischen Einfluss der Regeln vor Augen zu führen und welche Konsequenzen sich daraus ergeben können. Beim Lesen der Beispiele ist es überaus nützlich, sich die betroffenen Karten herauszusuchen.

- Du spielst die Einfache Wirkung von *Diplomatie*, wenn du eine Stadt überfällst. Du erhältst Einfluss 2 und die Gelegenheit, diese auszugeben (sowie jeglichen anderen Einfluss, den du während dieses Kampfs davor oder danach ausgespielt hast). Du kannst ihn auch aufsplitten, um mehrere Feinde zu blocken. Z.B. könntest du dann die Starke Wirkung von *Zusicherung* ausspielen (was insgesamt 6 Einflusspunkte bringt), danach 3 Einfluss als Block 3 nutzen, um einen Feind zu blocken, und dann 2 Einfluss als Block 2 ausgeben (vielleicht kombiniert mit der Starken Wirkung von *Verbissenheit*, was insgesamt Block 7 ergibt), um einen weiteren Feind zu blocken. 1 Einflusspunkt bleibt dir noch. Später, in der Angriffsphase kannst du eine Karte quer spielen, die dir 1 weiteren Einflusspunkt bringt, und so könntest du 2 Einfluss ausgeben, um deine Heroen-Einheit zu überzeugen, anzugreifen.
- In der Fern- und Belagerungskampfphase spielst du die Starke Wirkung von *Wendigkeit* (beachte, dass diese Karte für die Erweiterung überarbeitet wurde). Sie verleiht dir Bewegung 4 und die Möglichkeit, Bewegungspunkte in Fernangriff (2:1) oder in Angriff zu wandeln (1:1). Danach spielst du die Starke Wirkung von *Fußmarsch*, um weitere 4 Bewegungspunkte zu bekommen. 6 dieser Punkte tauschst du gegen Fernangriff 3 ein. Die verbleibenden 2 Bewegungspunkte kannst du später im Kampf ausgeben, um z.B. den Angriff eines lästigen Feinds um 2 zu verringern, oder für Angriff 2 in der Angriffsphase. Wenn du sie nicht benutzt, gehen sie verloren. Du kannst diese Bewegungspunkte nicht zur Bewegung oder zur Erkundung benutzen.
- Du spielst *Wendigkeit* während der Bewegung aus. Die dadurch entstandenen Bewegungspunkte kannst du zur Bewegung und zum Erkunden benutzen. Unbenutzte Bewegungspunkte kannst du zwar nicht mit in die Kampfphase nehmen, allerdings gilt die Eigenschaft, Bewegungspunkte in Angriff umzuwandeln, nach wie vor. Also könntest du zusätzliche Bewegung im Kampf ausspielen und umwandeln.
- Du kannst *Hinterhalt* weiterhin wie gewohnt ausspielen. Zusätzlich kannst du diese Karte auch im Kampf ausspielen, selbst wenn du die Bewegungspunkte nicht benutzt. In diesem Fall muss es nicht einmal dein erster Angriff oder Block sein – du kannst die Punkte direkt vor genau dem Angriff oder Block ausspielen, den du damit beeinflussen willst.

- Nachdem du einen *Irrgarten* betreten hast, kannst du die Starke Wirkung von *Unermüdlich* ausspielen (eine der einzigartigen Basisaktionen von Wolfhawk). Du bekommst Bewegung 4 und einen Bonus von +1 auf alle folgenden Bewegungswirkungen. Danach spielst du die Einfache Wirkung von *Wendigkeit*, was dir insgesamt 7 Bewegungspunkte bringt. 6 davon gibst du aus, um den längsten Weg durch den *Irrgarten* einzuschlagen. Später spielst du beim Bekämpfen des Feinds eine Karte quer als Bewegung 2 (der Bonus gilt ja immer noch) und wandelst alle deine verbliebenen Bewegungspunkte in Angriff 3 um.
- Du spielst die Starke Wirkung von *Unermüdlich* während der Bewegung. Die unbenutzten Bewegungspunkte werden nicht in deine Kampfphase übertragen. Die andere Wirkung jedoch schon, also gibt dir die Einfache Wirkung von *Wendigkeit* 3 Bewegungspunkte während des Kampfs.
- Beim Betreten eines *Irrgartens* verfallen unbenutzte Bewegungspunkte. Wenn du also beispielsweise die Bewegungswirkung von *Waldleuten* benutzen möchtest, um einen *Irrgarten* zu durchqueren, kannst du das tun, allerdings kannst du in diesem Fall keine weitere Einheit mitnehmen. Deine Waldleute sind verausgabt, und falls du sie nicht wieder auffrischt (du bist ja noch nicht im Kampf, daher sind Heilungswirkungen ausspielbar), kannst du ihnen höchstens Schaden zuweisen.
- Du kannst jetzt *Bodenlose Goldtasche* außerhalb der Interaktion ausspielen, nur um den Ruhm zu bekommen.
- Karten wie *Wendigkeit*, *Hinterhalt* oder *Nachtschwingen* können jetzt auch zu Verteidigung eingesetzt werden (gegen einen anderen Spieler oder Volkare), d.h., wenn der Kampf in deinem Zug nicht direkt auf die Bewegung folgt.
- Du kannst *Windschwingen*, *Untergrundgänge* oder die Bewegungswirkung des *Druidenstabs* nur in der Bewegungsphase deines Zugs zur Bewegung nutzen. Du kannst im Kampf die Bewegungspunkte durch eine *Späher*-Einheit nutzen, aber nicht ihre Eigenschaft zum Aufdecken von Spielplanteilen. Der einzige Weg, deine Figur außerhalb der Bewegungsphase zu bewegen (außer beim Rückzug) ist das *Kurzzeitportal*, da es ausdrücklich davon spricht, dass du dich als Aktion in diesem Zug bewegst.
- Du kannst *Lehrzeit* jederzeit spielen. Wenn du die Karte bei der Interaktion spielst, kommt außerdem dein Ansehensbonus dazu (bzw. -abzug), selbst wenn du nichts kaufst (du modifiziert deinen Einfluss, sobald du Interaktion als deine Aktion ankündigst). Nehmen wir an, du hast den Ansehensbonus +2, du spielst die Starke Wirkung von *Lehrzeit* und die Starke Wirkung von *Zusicherung*, was gesamt 10 Einflusspunkte ergibt. 9 davon kannst du ausgeben, um eine neue Fortgeschrittene Aktionskarte auf die Hand zu nehmen, 1 Einflusspunkt würde dir noch bleiben. Du kannst mehr Einfluss ausspielen (auch die soeben gekaufte Karte), um etwas bei der Interaktion zu kaufen, oder du kannst den Punkt unbenutzt lassen.
- Wenn dein Ansehen negativ ist, könntest du *Lehrzeit* außerhalb der Interaktion ausspielen (z.B. zu Beginn deines Zugs oder während der Bewegung). Wenn du später in diesem Zug interagierst, bleibst dir der zuvor erlangte Einfluss jedoch nicht erhalten. Gleiches gilt, wenn du *Lehrzeit* in der Bewegungsphase ausspielst, weil du die neu gekaufte Karte sofort für eine Bewegungswirkung nutzen möchtest – du kannst das tun, doch der Ansehensbonus zählt nicht und überzähliger Einfluss bleibt nicht für eine eventuelle Interaktion erhalten.
- Die überarbeitete Karte *Spaziergang* kann während der Bewegung sowohl für Bewegungs- als auch für Heilungspunkte genutzt werden. Im Kampf kann sie jedoch nur für Bewegungspunkte eingesetzt werden (es ist ja auch kaum denkbar, während eines Kampfes einen erfrischenden Spaziergang zu machen). Sollte sie nach dem Kampf genutzt werden, nutzen dir die Bewegungspunkte nichts (derzeit gibt es keine Wirkung oder Situation, die das erlauben würde), allerdings kannst du die Heilungswirkung benutzen.
- Du kannst *Spaziergang* in der Bewegungsphase benutzen, um zu einem Kloster zu gelangen, dort zusätzliche Heilungspunkte kaufen und diese mit den Heilungspunkten durch *Spaziergang* kombinieren, um eine Einheit mit höherem Level zu heilen. Heilungspunkte verschwinden zu Beginn des Kampfes, nicht bei Beginn einer Aktion.
- Theoretisch wäre es jetzt möglich, die Starke Wirkung von *Zusicherung* auszuspielen, um mit einem weißen Würfel neu zu würfeln, selbst wenn du keine Einflusspunkte benutzen kannst. Das könnte in kooperativen oder Solo-Spielen nützlich sein; jedoch sollte man es in wettbewerbsorientierten Spielen verbieten, wenn man nach der Variante *Manafreundlich* spielt.
- Der Zauber *Wiedergeburt* kann dazu genutzt werden, eine oder mehrere Einheiten bereit zu machen, er kann jedoch nicht benutzt werden, ein und dieselbe Einheit zweimal bereit zu machen: Du musst die gesamte Wirkung sofort nutzen, daher kannst du die Einheit nicht zwischendurch aktivieren. Für Heilungspunkte durch *Wiedergeburt* gilt das nicht, da sie für später aufgehoben werden können.
- Beim Ausspielen von *Erholung* ist es nicht möglich, eine nicht-verausgabte Einheit erst zu heilen, dann diese Einheit zu aktivieren und sie dann wieder *bereit* zu machen. Die bereitmachende Wirkung muss sofort ausgespielt werden; du kannst die Einheit nicht zwischendurch aktivieren. Streng genommen wird die Einheit erst *bereit* gemacht (durch die Wirkung der Karte), dann kannst du sie heilen (durch die Heilungspunkte, welche die Karte liefert).
- Die Starke Wirkung von *Verbissenheit* liefert Block 5. Sie kann nur gespielt werden, wenn ein einzelner Feindangriff geblockt wird, und sie wird ausschließlich zum Blocken dieses einen Angriffs genutzt, selbst wenn weniger Block dazu ausreichen würde.
- Die Starke Wirkung von *Maximalwirkung* zusammen mit *Verbissenheit* zu spielen, liefert Block 10, der dazu benutzt werden muss, einen einzelnen Angriff zu blocken, nicht etwa zweimal Block 5, um zwei unterschiedliche Angriffe abzuwehren. *Maximalwirkung* zu spielen ergibt eine einzelne, kombinierte Wirkung, die während eines einzelnen Block-Versuchs ausgespielt und ausgewertet werden muss.
- Das Ausspielen der Starke Wirkung von *Maximalwirkung* zusammen mit *Improvisation* bietet dir nicht gleichzeitig Angriff und Block, da du die Angriffswirkung nicht in der Blockphase spielen darfst und umgekehrt.
- Allerdings könntest du *Maximalwirkung* zusammen mit *Improvisation* ausspielen, um Block 5 und Bewegung 5 beim Blocken eines Feinds zu erhalten (vergiss nicht, zwei Karten abzulegen). Der Block wird sofort benutzt, die Bewegungspunkte können aber für einen späteren Zweck aufgehoben werden (*Wendigkeit*, einen *lästigen* Angriff verringern, usw.). Ähnlich könntest du sie ausspielen, um Block und Einfluss zu erhalten, beispielsweise, um einen Angriff zu blocken und den Einfluss dafür zu verwenden, eine *Heroen*-Einheit an einem Überfall teilzunehmen zu lassen (und um sie schließlich sogar zu aktivieren, damit sie denselben Block unterstützen). Einiger oder aller Einfluss kann für spätere Benutzung im selben Zug aufgehoben werden, während überzähliger Block verfällt.
- Wenn du *Maximalwirkung* zusammen mit dem *Kurzzeitportal* spielst, kannst du ihre Einfache oder Starke Wirkung nicht mehr als einmal nutzen, da sie als Aktion gilt und du nur eine Aktion pro Zug ausführen darfst.
- Wenn du *Auflösung* mittels *Foliant aller Zauber* spielst, gilt Feuer-Widerstand, obwohl du kein Mana ausgespielt hast. Wenn du die Starke Wirkung von *Schildbrecher* mittels *Maximalwirkung* spielst, gilt er als durch blaues Mana ausgelöst und Feuer-Widerstand hat keine Wirkung, Eis-Widerstand jedoch trifft zu.

EXAKTER SPIELABLAUF

Zugabfolge-Übersicht

Bitte werf einen Blick auf das neue **Zugablaufdiagramm** (der schnellen Auffindbarkeit halber auf der letzten Seite dieser Anleitung), um die Reihenfolge zu sehen, in der Dinge ablaufen sollen, wenn man am Zug ist.

Beachtet insbesondere:

- Kooperative und Wettbewerbs-Fähigkeiten verfallen unabhängig vom Zustand deines Zugfolgeplättchens.
- Wenn dein Zugfolgeplättchen verdeckt liegt, kannst du nicht einmal das Rundenende ansagen.
- Du kannst spezielle und Heilungswirkungen ausspielen (und jetzt auch Bewegungs- und Einflusswirkungen), *sogar bevor* du entschieden hast, ob du *rasten* oder andere Aktionen ausführen willst, und du kannst sie vor dem Ende deines Zugs spielen.
- Der Schritt Ende des Zugs ist nicht Teil deines Zugs, also kannst du dabei keine Wirkungen spielen.

Wirkungen „vor deinem Zug“/ „während des Zugs anderer Spieler“

Solche Wirkungen kannst du **jederzeit zwischen zwei deiner Züge spielen** (sogar, wenn diese direkt aufeinander folgen sollten) und ebenso **vor deinem allerersten Zug** nach der Wahl der Taktikkarte). Das gilt ebenfalls für Solo-Spiele.

Du **kannst sie in den folgenden Situationen nicht spielen**:

- **beim Schritt Ende deines Zugs** (z.B.: Du kannst kein Dorf plündern, bevor du aufgelevelt bist oder deine Kampfbelohnung genommen hast),
- bevor die Taktikwahl zu Beginn der Runde abgeschlossen ist,
- nach deinem letzten Zug der laufenden Runde.

Du kannst diese Wirkungen eigenständig spielen, oder als Reaktion auf die Aktionen eines anderen Spielers (und sie vor dessen gewählten Aktionen abwickeln). Du kannst das jedoch nicht mitten in der Auswertung einer Wirkung erledigen (beispielsweise kannst du die Fähigkeit *Motivation* einsetzen, nachdem ein Spieler angekündigt hat, dass er den Zauber *Gedankenlesen* anwenden möchte, du darfst damit jedoch nicht warten, bis er ansagt, welche Farbe er dafür nehmen will. Wenn du außerhalb der Reihenfolge spielen willst (kooperative Verteidigung oder Überfall, Angriff eines anderen Spielers), kannst du diese Wirkungen spielen, bevor du an der Reihe bist (egal, ob du einen kompletten Zug im Voraus spielst oder nicht).

Dir ist nicht erlaubt, etwas anderes außerhalb deines Zugs zu tun. Genauer gesagt, kannst du keine Kristalle in Mana umwandeln (um z.B. dem Zauber *Manastrahlung* zu entgehen).

Kämpfen während des Zugs anderer Spieler

Es gibt ein paar Gelegenheiten, in denen du außerhalb deiner Zugfolge spielen musst – wenn du von einem anderen Spieler oder Volkare angegriffen wirst, oder bei kooperativem Überfall bzw. kooperativer Verteidigung. Das sollten wir deutlicher erklären:

- Im Fall von Verteidigung oder kooperativer Verteidigung hängt es von dir ab, ob du dich ihr vollständig widmen möchtest oder nicht.
- Du darfst dich dem Kampf nicht vollständig widmen (und damit Teil eines kooperativen Überfalls werden), wenn entweder:
 - dein Zugfolgeplättchen verdeckt liegt, oder
 - du keine Karten außer Verletzungen auf der Hand hast.
- Egal, ob du dich dem Kampf vollständig widmest oder nicht, kannst du:
 - für in der jeweiligen Situation gültige Wirkungen Karten ausspielen und Einheiten aktivieren.
 - Kristalle in Mana umwandeln.
- Wenn du dich dem Kampf vollständig widmest, kannst du:
 - deine Fähigkeiten für in der jeweiligen Situation gültige Wirkungen benutzen,
 - einen Manawürfel aus der Quelle benutzen (Hinweis: es kann durch spezielle Wirkungen vorkommen, dass du einen Quellen-Würfel auch dann benutzen darfst, wenn du dich dem Kampf nicht vollständig widmest),
 - Spezial- und Heilungswirkungen nach dem Ende des Kampfs benutzen,
 - deinen kompletten Schritt *Ende des Zugs* ausführen.
- Du darfst niemals:
 - eine Bewegung oder eine Aktion ausführen, oder ein neues Spielplättchen aufdecken, außer Bewegungen und Aktionen, welche die Spielsituation fordert.

Ende der Runde/Spielende

Diese Situationen betrachten wir jetzt genauer und führen eine neue Einschränkung hinzu:

- Die Situationen Ende der Runde (von einem Spieler angesagt) und Spielende (weil ein bestimmter Spielzustand eingetreten ist) erlauben es den Spielern, mit einem letzten nicht-interaktiven Zug die Runde bzw. das ganze Spiel zu beenden.
 - Hinweis: Treten beide Situationen ein, bestimmt die zuerst eingetretene, wessen Züge gespielt werden. Danach endet das Spiel.
- Während der Situation Ende der Runde/Spielende ist es **nicht erlaubt**:
 - den Kampf *Spieler gegen Spieler* einzuleiten (das führt stattdessen zu erzwungenem Rückzug). Es ist jedoch noch erlaubt, die *Festung* eines anderen Spielers anzugreifen, wenn dieser dort nicht anwesend ist.
 - kooperative Überfälle auszuführen (weder auf Städte noch auf Volkare).
 - **Anderer Spieler mit wettbewerbsorientierten oder interaktiven Fähigkeiten zu beeinflussen**. Falls so eine Fähigkeit oder ein Zauber in dieser Situation gespielt wird, gilt lediglich der Teil, der dem Ausspielenden nützt; der Teil, welcher anderen Spielern schadet, wird ignoriert. Außerdem darf man jetzt mit der Karte *Gedankenlesen* keine Karte stehlen.

Außerdem, zur Verdeutlichung:

- Du ziehst keine Karten, nachdem du deinen letzten Zug beendet hast. Wirkungen, welche die maximale Handkartenzahl „beim nächsten Kartenziehen“ erhöhen, werden auf die nächste Runde übertragen.
- Keine wettbewerbsorientierten oder interaktiven Fähigkeiten werden in den nächsten Zug übertragen.
- Du kannst nach deinem letzten Zug keine Wirkungen spielen, nicht mal solche „im Zug eines anderen Spielers“.

SZENARIOHEFT

Es folgen neue Szenarien und Varianten. Ob sie das Material dieser Erweiterung in den Mittelpunkt stellen oder Elemente des Grundspiels an die neuen Regeln anpassen – alle sorgen für mehr Abwechslung. Wer möchte, dass jede Partie anders ist, findet hier genug Stoff, und wer einen bestimmten Spielstil bevorzugt, ebenso.

Wie ihr inzwischen sicher bemerkt habt, ist Mage Knight – Das Brettspiel eher ein Spielsystem als ein in sich abgeschlossenes Spiel, daher gibt es endlose Möglichkeiten, Inhalte hinzuzufügen. Wir haben viele Ideen ausprobiert und solche übernommen, die bei den Testern am besten angekommen sind. Wir möchten, dass ihr mit diesen Varianten und Szenarien herumexperimentiert, sie kombiniert oder eure eigenen erfindet; das Spiel ist absichtlich zu diesem Zweck gestaltet worden.

I. VARIANTENREGELN

VOLKARES LAGER ANSTELLE EINER STADT (FÜR BELIEBIGES SZENARIO)

Volkares Lager ist ein neues Zentralteil. In jedem Szenario, in dem Volkare nicht vorkommt, in dem aber uneroberte feindliche Städte mitspielen (insbesondere in Eroberungs-, Solo und/oder kooperativen Szenarien), kann Volkares Lager anstelle einer Stadt genutzt werden.

Spielvorbereitung

Es empfiehlt sich einer der folgenden drei Wege, um Zentralteile vorzubereiten:

- Nehmt eine Stadt weniger, legt statt dessen aber Volkares Lager dazu. Mischt alle Zentralteile. Für eure ersten Spiele mit Volkare empfiehlt sich diese Vorgehensweise, um sicherzustellen, dass sein Lager im Spiel auch wirklich auftaucht.
- Nehmt eine Stadt weniger und mischt die Zentralteile. Legt Volkares Lager unter den Stapel. Dies empfiehlt sich insbesondere für das erste kooperative oder Solo-Szenario mit hohem Level für die letzte Stadt – Volkares Lager wird die ultimative Prüfung sein.
- Mischt Volkares Lager unter die Stadt-Spielplanteile. Nach Zufall entnehmt ihr blind die benötigte Anzahl dieser Spielplanteile. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich als Standardmethode bei allen weiteren Spielen – so könnt ihr bis zum Aufdecken der Stadt-Spielplanteile niemals sicher sein, ob Volkare in diesem Szenario vorkommt oder nicht.

Das Lager aufdecken

Wenn Volkares Lager aufgedeckt wird, sucht Volkares Lager-Übersichtskarte heraus und legt sie neben den Spielplan, zusammen mit Volkares großem Plättchen. Stellt Volkares Clix-Basis auf den Stadt-Level, der vom Szenario vorgegeben ist (oder nach eurer eigenen Wahl des Schwierigkeitsgrads), zieht Feindplättchen der Farben, die die Clix-Basis anzeigt und legt sie um Volkares Plättchen herum (mehr dazu im Abschnitt **General Volkare** auf Seite 7 dieses Regelhefts). Danach stellt die Volkare-Figur auf sein Lager. Volkare bewegt sich hierbei nie, er bleibt in seinem Lager, bis er von den Spielern besiegt wird, bzw. bis zum Ende des Spiels. Die Plättchen werden genau so aufgedeckt, wie man das bei Plättchen in einer Stadt machen würde – sie liegen verdeckt, bis jemand angrenzend zum Lager steht (egal, ob bei Tag oder Nacht).

Lager-Überfall

Ihr könnt Volkare in seinem Lager auf dieselbe Weise überfallen, wie ihr das bei einem Stadtüberfall machen würdet, außer dass ihr deswegen kein Ansehen verliert. Ihr könnt das alleine oder ko-

operativ tun: siehe **Kampf gegen Volkare, Überfall auf Volkare** und **kooperativer Überfall auf Volkare**. Die Bewegungskosten für das Feld von Volkares Lager betragen 2, wie bei Städten. Beachtet, dass das Lager in manchen Richtungen durch **Wälle** geschützt ist. Ein Überfall aus solchen Richtungen kostet also einen Bewegungspunkt mehr, und die Feinde (bzw. deren Anteil für den Spieler, der über den Wall hinweg angreifen will) sind **befestigt**.

Zusätzlich zu den normalen Regeln für den Kampf gegen Volkare (Volkares Angriff nicht vergessen!) machst du außerdem das Folgende:

- Pro rotem oder weißem Plättchen, das du besiegt hast, legst du 1 Schildplättchen auf Volkares Plättchen.
- Pro 2 graue oder grüne Plättchen, die du besiegt hast, legst du 1 Schildplättchen auf Volkares Plättchen (es wird abgerundet – 3 grüne Feinde bringen bloß 1 Schild, genau so viel wie 2 grüne oder 1 grauer und 1 grüner).

Wenn du nicht alle von Volkares Truppen besiegt, passiert nichts. Du kehrst auf dein Ursprungsfeld zurück und du oder jemand anderes kann später versuchen, die übrigen Feinde zu besiegen, genau wie bei Städten.

Wenn alle von Volkares Truppen besiegt wurden, wird Volkare gefangen genommen und sein Lager wird erobert. Der überfallende Spieler (bzw. derjenige, der den kooperativen Überfall eingeleitet hat), bewegt sich auf das Lager-Feld.

Der Lager-Anführer wird mittels der Schilde auf Volkares Plättchen ermittelt, nach denselben Regeln, die für Städte gelten. Man beachte, dass es sich nicht unbedingt um denselben Spieler handeln wird, der auf das Feld gezogen ist.

Erobertes Lager

Wenn das Lager erobert wurde, bietet es drei Vorteile (nicht nur auf dem Feld des Lagers, sondern auch auf allen angrenzenden Feldern):

Maximale Handkartenzahl

Alle Spieler, die mindestens 1 Schild auf Volkares Plättchen haben, erhalten eine Erhöhung ihrer maximalen Anzahl an Handkarten um die Anzahl der **Burgen**, die sie auf dem Spielplan besitzen, wenn sie sich auf dem Lager oder angrenzend dazu befinden. Im Fall des Lager-Anführers gilt das Lager auch als **Burg**. Das bedeutet, dass sich immer dann, wenn er sich in der Nähe des Lagers befindet, seine maximale Handkartenzahl um 1 erhöht, plus die Anzahl der **Burgen**, die er auf dem Spielplan besitzt.

Rekrutieren

Rund um Volkares Lager halten sich versprengte Truppen auf. Eine Einheit, die man in **Burg** oder **Dorf** rekrutieren kann, kann man ebenso im Lager rekrutieren. Außerdem können diese Einheiten auch in den zum Lager angrenzenden Feldern rekrutiert werden (auch im **Dorf**). Das bedeutet, dass du eine Interaktion auf diesen Feldern beginnen und dort rekrutieren kannst, als ob du im Lager wärst.

Du kannst außerdem Einfluss ausgeben, um normale Einheiten zum Angebot hinzuzufügen – pro bezahltem Einflusspunkt legst du eine normale (silberne) Einheit in das Angebot.

Für die Interaktion im Lager oder dessen angrenzenden Feldern erhältst du außerdem zusätzlichen Einfluss, welcher der Anzahl deiner Schilde auf Volkares Plättchen entspricht.

Verfolgung einleiten

Es halten sich immer noch einige versprengte Orks und Drakonianer rund um das Lager auf. Auf dem Lager oder einem angrenzenden Feld kannst du einen Kampf einleiten – entweder mit einem grünen oder mit einem roten Feindplättchen, oder beiden (deine Wahl). Ziehe die gewählten Plättchen und kämpfe gegen sie. Du bekommst für den Sieg über diese Feinde lediglich Ruhm. Wenn du mindestens einen der gezogenen Feinde besiegt, markierst du das Feld mit deinem Schild. Auf diesem Feld können ab sofort von niemandem mehr Feinde verfolgt werden.

Wertung

Für die Wertung zählt der Lager-Anführer als Stadt-Anführer, und ein Schild auf Volkares Plättchen zählt so wie ein Schild auf einer Stadtkarte.

Jeder Schild auf dem Lager oder angrenzenden Feldern (durch Verfolgung) zählt für die Kategorie **Größter Eroberer** als 1 Ruhm.

Varianten

Um den Variantenreichtum zu erhöhen, könnt ihr Volkare auch mit der Variante **Zufallsstädte** kombinieren – behandelt Volkares Lager-Feld einfach wie ein Stadt-Spielplanteil und Volkares Lagerkarte wie eine Stadtkarte. Seid euch dabei bewusst, dass Volkare ohne all die Wälle einfacher zu besiegen sein wird und dass einige Städte schwer zu erobern sind, wenn sie doppelt befestigt sein sollten.

Volkare kann nie Teil einer Megalopolis sein (es sei denn, ihr entwickelt dafür eure eigenen Regeln). Wenn ihr mit hohen Stadtleveln spielt, setzt Volkare einfach auch auf einen hohen Level.

VOLKARES LEVEL ANPASSEN (KOOPERATIV ODER SOLO GEGEN VOLKARE)

Dies ist eine Variante für kooperative und Solo-Spiele gegen Volkare. Diese Szenarien erlauben euch, zuvor den Schwierigkeitsgrad zu wählen (Volkares Level). Es kann natürlich vorkommen, dass ihr nach ein paar Zügen oder Runden bemerkt, dass ihr viel besser oder schlechter als üblich spielt, und das Szenario daher viel zu einfach bzw. unmöglich zu schaffen sein wird. Statt

aufzugeben oder eure Entscheidung für den falschen Level zu bedauern, solltet ihr dann einfach Volkares Level während des Spiels anpassen.

Am Ende jeder Runde können die Spieler Volkares Level erhöhen oder senken, und zwar maximal um so viele Level, wie tatsächliche Spieler am Spiel teilnehmen. Alle Spieler müssen da-

mit einverstanden sein, ansonsten bleibt sein Level, wie er war. Falls sich sein Level ändert, dürft ihr nicht vergessen, auch Volkares Armee anzupassen. Das kann natürlich nur geschehen, bevor ihr den ersten echten Kampf mit Volkare ausfuchtet (d. h., bevor seine Truppen das erste Mal aufgedeckt wurden). Nach dem ersten Kampf bleibt Volkares Level, wie er ist.

ZUSÄTZLICHER SPIELER (KOOPERATIV ODER WETTBEWERB)

Mit dem fünften Helden und einigen zusätzlichen Materialien sind jetzt Spiele mit einem Spieler mehr möglich (d.h. 5 Spieler im Wettbewerb bzw. kooperativ 4 Spieler). Das solltet ihr euch aber vorher gut überlegen, denn es zieht das Spiel erheblich in die Länge.

Wenn ihr es ausprobieren möchtet, könnt ihr einfach den meisten Szenarien im Grundspiel einen Spieler hinzufügen. Folgt zunächst der üblichen Vorbereitung für das Szenario (vergisst nicht, für den zusätzlichen Spieler extra einen Würfel in die

Quelle und eine Einheitenkarte in das Einheitenangebot zu legen).

Spielplanteile

Falls die Anzahl der Spielplanteile von der Anzahl der Spieler abhängt, nehmt ihr die Angaben für die bisher höchste Spieleranzahl und fügt für den zusätzlichen Spieler hinzu:

- 2 Landschaftsteile
- 1 Zentralteil (keine Stadt).

- 1 Stadt-Spielplanteil (außer, wenn die Anzahl der Städte nicht von der Spieleranzahl abhängt). Wenn ihr deswegen 5 Stadt-Spielplanteile benötigt, benutzt ihr die Variante **Volkares Lager anstelle einer Stadt** (S. 13).

Taktiken in kooperativen Szenarien

Wenn ihr ein kooperatives Szenario zu viert spielt, nehmt ihr keine Taktikkarten aus dem Spiel, auch wenn das Szenario es verlangt.

DIE KARTENANGEBOTE STEUERN (SOLO)

Wenn du ein Solo-Szenario spielst (gegen den Dummy-Spieler oder gegen Volkare), ändern sich Zauberangebot und das Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen nur sehr langsam. Wir empfehlen daher diese Variante, um im Spiel Zugriff auf mehr Karten zu bekommen:

Am Ende jeder Runde entfernst du immer die unterste Karte in jedem Angebot (und verfahrst anschließend mit dem Dummy-Spieler), wie im Grundspiel vorgesehen. Außerdem darfst du noch die mittlere Karte eines oder beider Angebote entfernen. Insgesamt ersetzt du also 2 bis 4 Karten. Ob du mitt-

lere Karten wegnimmst, musst du vor dem Aufdecken neuer Karten für die Angebote entscheiden (solltest du das vergessen, darfst du nur die unteren Karten wegnehmen).

DEN FÜHRENDEN BREMSEN (WETTBEWERB)

Manchmal sammelt ein Mage Knight derart viel Ruhm, dass ihn die anderen kaum noch einholen können. In kooperativen Spielen ist das kein großes Problem. In wettbewerbsorientierten ist es eigentlich Zweck der Übung: Wenn euch ein Spieler weit voraus sein sollte, müsst ihr alles daran setzen, ihn einzuholen oder zumindest noch ein halbwegs gutes Ergebnis einzufahren. Wenn ihr das aber als problematisch anseht, könnt ihr folgende Varianten einsetzen.

Sie benachteiligen Spieler, die auf der Ruhmanzeige zu weit vorne liegen und/oder geben Spielern Vorteile, die dort weit zurück gefallen sind. Einige sind ständig in Kraft, was „Ausreißer“ von vorneherein ausschließt, manche wirken erst, wenn jemand zu weit vorausseilt. Sucht euch diejenige aus, die am besten zu eurer Spielgruppe passt. Vergesst nicht, darüber abzustimmen, bevor ihr eure Helden wählt, denn manche Mage Knights kommen mit einigen Nachteilen dieser Varianten besser zurecht als andere. Ihr könntet sogar darüber nachdenken, die Variante **Helden versteigern** dazu zu nehmen.

Doch denkt daran: Die Stärke eines Mage Knight liegt nicht nur in seinem Ruhm begründet, sie steckt in seinem Handlungsdeck, seinen Einheiten und seinem Kristallvorrat, in dem Netzwerk aus Burgen, seiner cleveren Wahl von Fähigkeiten und darin, wie gut dies alles für das jeweilige Szenario und den aktuellen Spielplan geeignet ist. Der Führende bei Ruhm zu sein ist nur eine Facette eines erfolgreichen Spiels. Es gibt keinen sicheren Weg, vorherzusagen, wer gerade auf der Gewinnerstraße ist – außer, indem man das Spiel beendet.

Magisches Siegel

Der Imperator ist besorgt, wie schnell sich die Kunde über die Mage Knights verbreitet, und dieser Ruhm wird auch ihre Macht anwachsen lassen. Die besten Magier des Atlantischen Imperiums versammeln sich, um ein magisches Siegel zu schaffen, das jegliches Gerede und alle Gerüchte über Mage Knights unterdrückt.

Es gibt zwei Versionen dieser Variante. Welche ihr nehmt, hängt davon ab, wie sehr ihr den Führenden behindern wollt.

Variante Schwaches Siegel

Zu Spielbeginn nehmt ihr je 1 Grundfarben-Manamarker und verteilt diese zufällig auf die ersten Felder der Reihen 3, 5, 7 und 9 der Ruhmanzeige. So lange die Marker hier liegen, darf kein Spieler in diese Reihe vorstoßen; er bleibt einfach auf dem letzten Feld der vorherigen Reihe.

Jederzeit kann ein beliebiger Spieler den niedrigsten Marker wegnehmen, der eine Reihe blockiert, indem er 1 Mana der entsprechenden Farbe bezahlt. Es versteht sich von selbst, dass Spieler, die im Spiel hinterherhinken, diese Möglichkeit völlig selbstlos dem führenden Spieler überlassen werden.

Variante Mächtiges Siegel

Die Regeln sind dieselben wie oben, außer dass ihr 2 Marker jeder Grundfarbe nehmt und sie zufällig auf die ersten Felder der Reihen 3 bis 10 verteilt. Außerdem nehmt ihr einen goldenen Manamarker und legt ihn auf das erste Feld von Reihe 2. Er funktioniert genau wie die übrigen, allerdings kann man ihn mit einem Mana beliebiger Farbe entfernen.

Hinweis: Die Variante Mächtiges Siegel funktioniert prima mit **Helden versteigern**.

Es ist nun kaum ein Nachteil, mit 1 oder 2 Ruhm Rückstand zu beginnen, da die anderen Spieler diejenigen sein werden, welche das erste Siegel brechen.

Neid und Mitleid

Über Nacht berühmt zu werden hat seine Nachteile. Die Einheimischen oder gar das Land selbst zeigen sich dem erfolgreichsten Mage Knight gegenüber sehr feindselig. Andererseits kann ein wenig erfolgreicher Held mit etwas Gnade rechnen.

Am Ende jeder Tagrunde legt der Spieler mit dem meisten Ruhm eine Verletzung in sein Deck (bei Gleichstand: keine). Am Ende jeder Nachtrunde darf der Spieler mit dem wenigsten Ruhm eine Verletzung aus seinem Deck entfernen (bei Gleichstand: alle am Gleichstand beteiligten Spieler dürfen eine Verletzung entfernen).

Intensive Variante

Am Ende jeder Runde legt der Spieler mit dem meisten Ruhm eine Verletzung in sein Deck (bei Gleichstand: keine) und der Spieler mit dem wenigsten Ruhm darf eine Verletzung aus seinem Deck entfernen (bei Gleichstand: alle am Gleichstand beteiligten Spieler dürfen eine Verletzung entfernen).

Geisterangriffe

Als Ruhm und Macht der Eindringlinge zu mächtig wurden, erhoben sich die uralten magischen Kräfte des Landes selbst, um sie herauszufordern und aufzuhalten.

Während die Varianten **Magisches Siegel** oder **Neid und Mitleid** jede Partie beeinflussen, tritt diese Variante nur dann in Kraft, wenn ein Spieler beim Ruhm zu weit vorausseilt oder wenn ein oder mehrere Spieler darin zu weit zurückfallen.

Vorbereitung

Bei Spielbeginn legt ein braunes Monster- und ein rotes Drakonierplättchen verdeckt auf die Ruhmanzeige. Am besten legt ihr sie auf die erste Reihe der Ruhmanzeige, die jetzt noch niemand erreicht hat, um euch daran zu erinnern, dass ihr den Ruhm überprüfen müsst, sobald ein Spieler auflevelt.

Auflevel-Prüfung

Immer, wenn ein Spieler einen neuen Level erreicht, überprüft ihr, wie weit er den übrigen Spielern voraus ist. Sein Aufleveln hat keine Folgen, wenn er:

- nicht mehr als 1 Level höher ist als irgendein anderer Spieler und nicht mehr als 2 Level höher als der letzte Spieler.

Anderenfalls wird er nach folgender Liste angegriffen (man sucht die zutreffende Voraussetzung aus):

- Er ist 2 Level höher als irgendein anderer Spieler oder 3 Level höher als der letzte Spieler = das braune Monster greift an.
- Er ist 3 Level höher als irgendein anderer Spieler oder 4 Level höher als der letzte Spieler = der rote Drakonier greift an.
- 4 oder mehr Level höher als irgendein anderer Spieler oder

5 oder mehr Level höher als der letzte Spieler = beide Feinde greifen an.

Tipp: Checkt die Reihen der Ruhmanzeige. Es passiert nur dann etwas, wenn es mindestens eine leere Reihe zwischen diesem Spieler und anderen gibt, oder wenn der letzte Spieler mindestens drei Reihen zurückliegt.

Hinweis: Der Spieler wird nicht angegriffen, wenn er das erste Mal auflevelt (Spieler mit negativen Ruhm werden so angesehen, als ob sie Level 1 besitzen). Bei seinem zweiten Aufleveln wird er angegriffen, wenn noch kein weiterer Spieler einen Level dazubekommen hat. Bei seinem dritten Aufleveln wird er angegriffen, wenn noch niemand anderes zwei Level aufgestiegen ist, oder wenn es einen Spieler gibt, der noch gar nicht aufgelevelt ist. Wenn überhaupt kein Spieler einen Level dazubekommen haben sollte, wird er von dem Drakonier angegriffen. Und so weiter...

Hinweis: Im Spiel zu zweit reicht es, den ersten Teil einer Voraussetzung zu prüfen. Bei mehr Spielern wird ein Spieler nur dann angegriffen, wenn er allen anderen vorausseilt (wegen dem ersten oder dem zweiten Teil, oder wegen beiden Teilen einer Voraussetzung). Liegt jedoch jemand zu weit zurück, kann es vorkommen, dass mehrere der anderen Spieler beim Aufleveln angegriffen werden, weil der zweite Teil zutrifft.

Der Angriff

Die Prüfung findet statt, wenn ein Spieler auflevelt. Sobald er seinen Schritt Ende des Zugs beendet hat (inklusive dem Aufleveln), deckt er ggf. das oder die Plättchen auf, von dem/denen er angegriffen werden wird und legt sie vor sich hin. Aufgedeckte

Plättchen werden sofort durch neue, verdeckte ersetzt.

Vor seinem nächsten Zug gemäß Zugfolgeplättchen greift der Feind (oder die Feinde) den Spieler an. Er kann sich entscheiden, ob er sich dem Kampf vollständig widmet oder nicht, unter denselben Voraussetzungen und mit denselben Einschränkungen und Vorteilen, die beim Angriff durch Volkare gelten. Besonders wichtig: Wenn das Zugfolgeplättchen des Spielers verdeckt liegt, darf er sich dem Kampf nicht vollständig widmen.

Dann werden die ersten drei Phasen des Kampfes durchgeführt – Fern- und Belagerungsangriffphase, Blockphase und Schadenphase. Feinde, die in der Fern- und Belagerungsangriffphase eliminiert werden, verschwinden. Feinde, die in der Blockphase geblockt werden, verschwinden. Die übrigen verschwinden, sobald sie ihren Schaden verursacht haben (inklusive Spezialwirkungen). Es kommt zu keiner Angriffphase, und kein Ruhm oder irgendeine andere Belohnung wird vergeben, selbst wenn der Spieler die Feinde besiegt oder durch eine Wirkung zerstört. Diese geisterhaften Monster tauchen aus dem Nichts auf, versuchen ihre Angriffe auszuführen und verschwinden wieder, egal, ob sie erfolgreich waren oder nicht. Sie in der Fern- und Belagerungsangriffphase zu besiegen, ist nur einer der Wege, mit ihren Angriffen umzugehen.

Abschließender Hinweis: Diese geisterhaften Angriffe zwingen den oder die Spieler, deren Ruhm zu stark angestiegen ist, ihre Ressourcen auszugeben oder ihren Helden oder ihre Einheiten zu verletzen, ohne dass ihnen das einen Vorteil verschafft; das wird sie also ein wenig verlangsamen.

II. SZENARIEN

Das bestimmende Thema dieser Erweiterung ist General Volkare und seine Verschollene Legion, und so konzentrieren sich die Szenarien auf die Konfrontation zwischen ihm und den Mage Knights.

Volkares Rückkehr dürfte das epischste Szenario sein, das ihr bislang erlebt habt. Die Spieler müssen kooperieren, um erst eine große befestigte Stadt zu erobern und sich dann der größ-

ten Armee im Mage-Knight-Universum zu stellen. Das Szenario ist äußerst abwechslungsreich, denn der Spielplan wird sowohl durch die Spieler als auch durch Volkare in einem Wettlauf zur Stadt aufgedeckt. Zu diesem Szenario gibt es auch eine Blitzvariante.

Bei **Volkares Queste** ist der Spielplan festgelegt und Volkare bewegt sich mehr oder minder zielstrebig quer darüber, direkt

auf euch zu. Ihr müsst ihm ausweichen, genug Stärke sammeln, indem ihr den Spielplan erobert, und Volkare abschließend besiegen, bevor er das Portal durchschreiten kann.

Alle Szenarien sind für kooperatives oder Solospiel ausgelegt. Solltet ihr Volkare tatsächlich in wettbewerbsorientiertem Spiel begegnen wollen, probiert **Volkares Lager anstelle einer Stadt** aus dem Abschnitt **Varianten**.

VOLKARES RÜCKKEHR – EPISCH

- **Spieler:** 1 bis 4
- **Typ:** Solo oder kooperativ
- **Dauer:** sechs Runden (3 Tage und 3 Nächte)
- **Zweck:** Ein herausforderndes Solo- oder Koop-Spiel mit epischer Stadteroberung und Stadtverteidigungs-Schlachten. Zeitdruck entsteht durch den feindlichen Fortschritt statt durch einen Dummyspieler.

Es begann als ganz normale Mission. Ihr begabt euch in die Region, um deren Hauptstadt zu finden und zu erobern. Doch bald war klar, dass ihr dabei nicht die einzigen seid. Der schreckliche General Volkare ist ganz in eurer Nähe gelandet und macht sich zum Marsch bereit. Trotz seiner gewaltigen Armee aus Orks und Drakonieren heißen ihn die Atlanter willkommen und schließen sich ihm zum Teil sogar an. Was für eine merkwürdige Allianz ist da am Werke?

Egal, wer dieser Volkare ist, und was ihm ermöglicht hat, eine solche Machtposition zu erringen, er muss um jeden Preis aufgehalten werden. Das muss geschehen, bevor er sich mit der Garnison der Hauptstadt verbündet.

Beeilt euch und erobert die Stadt, bevor Volkare dort ankommt - und bereitet ihm an den Stadttoren einen höllischen Empfang. Macht euch bereit für die größte Schlacht, die dieses Land je gesehen hat!!

Szenario-Schwierigkeitsgrad

- Der Szenario-Schwierigkeitsgrad besitzt hier zwei Faktoren.
 - **Kampflevel** legt die Schwierigkeit der Kämpfe gegen Volkare und die Stadt fest. Ein höherer Level ist nur angeraten, wenn man mit epischen Schlachten am Ende eines Szenarios gut zurecht kommt, und wenn man erfahren genug ist, sie auch abwickeln zu können.
 - **Wettlauflevel** legt fest, wie viel Druck Volkare ausübt, und wie schnell man handeln muss. Man wählt einen hö-

heren Level, wenn man will, dass dieser Wettlauf nur um Haaresbreite gewonnen werden kann, einen niedrigeren, wenn man es etwas ruhiger angehen lassen will.

- Beide Aspekte sind unabhängig voneinander, also kann man sie nach Belieben kombinieren. Man sollte daran denken, dass bereits die niedrigen Level für ein sehr anspruchsvolles Spiel sorgen werden, Volkare ist niemals einfach zu schlagen. Um in den höchsten Leveln zu bestehen, braucht man normalerweise

ungeheuer viel Spielgeschick und eine gehörige Portion Glück.

- Nach der Wahl der beiden Level benutzt man für den Spielaufbau die Werte aus den zugehörigen Zeilen und Spalten der Tabelle.
- Hinweis: Die Werte in der Tabelle sind lediglich Vorschläge. Man kann Zwischenstufen erfinden, indem man die Werte entsprechend anpasst oder man könnte sogar die vorgeschlagenen Werte vergrößern.

Kampf-Level	Stadtlevel				Volkares Level			
	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
kühn	4	6	8	10	5	10	15	20
heldenhaft	6	9	12	16	8	16	24	32
legendär	10	14	18	22	12	24	36	48

Wettlauf-Level	Verletzungen in Volkares Deck				Unentschlossene Einheiten			
	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
gerecht	18	18	18	18	1	2	3	4
knapp	15	15	15	15	2	3	4	5
atemlos	12	12	12	12	3	4	5	6

Aufbau



Spielplan (für Solospiel, 2, 3 oder 4 Spieler)

- **Spielplanform:** Frei, beschränkt auf 4 Spalten, mit **Volkares Lager** ganz links bei den Startteilen (siehe Abb.).
- **Landschaftsteile:** 7, 8, 10 oder 12 (zusätzlich zu Volkares Lager).
- **Zentralteile ohne Stadt:** 1, 2, 3 oder 4.
- **Stadt-Zentralteile:** 1, immer am Boden des Stapels.
- **Stadtlevel:** siehe *Szenario-Schwierigkeitstabelle*.
- **Karten und Fähigkeiten:** Man entfernt die 4 wettbewerbsorientierten Zauber aus dem Zauberdeck (Nr. 17-20). Man benutzt die kooperativen Fähigkeitsplättchen statt der Wettbewerbsplättchen. Im Solospiel sucht man blind einen der anderen Helden aus – man legt nach jedem Aufleveln 1 Fähigkeit dieses Helden in das Allgemeine Angebot der Fähigkeiten.

Spielablauf

Taktikwahl (im Solospiel)

- Beim Auswählen der Taktik wählst du immer zuerst. Volkare zieht danach eine zufällige Taktik aus den Restkarten.
- Am Ende jedes Tages und jeder Nacht nimmst du deine Taktikkarte aus dem Spiel. Die von Volkare kommt nicht aus dem Spiel.

Volkare

- Wo nicht anders angegeben, gilt der Abschnitt **General Volkare** aus diesem Regelheft.
- Volkare ersetzt in diesem Szenario den Dummyspieler. Im Gegensatz zum Dummyspieler wird Volkare zur Spieleranzahl dazu gezählt, also kommt ein zusätzlicher Würfel in die Quelle und eine zusätzliche Einheit ins Angebot (Anzahl der echten Spieler plus 3).
- Man benutzt die Übersichtskarte des Szenarios **Volkares Rückkehr**. Sie fasst Volkares Verhalten im Szenario zusammen. Man legt sie so an den Spielplan, dass ihr Bild sich an der Spielplanausrichtung orientiert (gemäß Abb.).
- Man benutzt Volkares Plättchen. Man legt 1 Manawürfel darauf.
- Volkares Level ist in der Schwierigkeitstabelle abzulesen. Man legt entsprechend viele Feindplättchen verdeckt neben Volkares Plättchen.
 - Hinweis: Wenn Volkare einen besonders hohen Level hat, sollte man vielleicht nicht von Anfang an alle Plättchen bei ihm auslegen, damit ausreichend Plättchen für das Spiel verbleiben. Man legt die Plättchen erst bei der ersten Begegnung bei ihm aus.
- Man bereitet Volkares Deck vor. Es soll enthalten:
 - 16 Basis-Aktionskarten eines Helden, der nicht mitspielt.
 - Die 4 interaktiven Zauber, die man anfänglich aus dem Zauberdeck entnommen hatte.
 - Eine bestimmte Anzahl Verletzungskarten, wie in der Schwierigkeitstabelle angegeben.

- Wichtig: Man sollte Volkares Deck ausgesprochen sorgfältig mischen, damit Verletzungen und Zauber möglichst nicht hintereinander folgen. Man legt es neben Volkares Plättchen.
- Man stellt Volkares Figur auf das Feld von Volkares Lager. Volkare ist jetzt bereit für seinen Marsch.
- Das Feld von Volkares Lager hat in diesem Szenario keine Auswirkung.

Einheitenangebot

- Im Spiel sind einige der Einheiten im Angebot unerschlüssig, so dass es sein kann, dass sie sich Volkare anschließen werden (wie das abläuft, wird später unter **Volkares Zug** erklärt).
- Die Schwierigkeitstabelle zeigt, wie viele Einheiten ungeschlossen sind. Man nimmt entsprechend viele Grundfarben-Kristalle unterschiedlicher Farben aus dem Mana-Gesamtverrat (welche Farben genau spielt keine Rolle). Man markiert die ersten paar Plätze des Einheitenangebots mit diesen Kristallen, sodass jedem dieser Kartenplätze im gesamten Spiel eine bestimmte Farbe zugeordnet ist.
- Beim Aufdecken der Einheiten zu Beginn jeder Runde kommen die ersten Einheiten auf diese markierten Plätze, die übrigen sind unmarkiert.
- Einheiten, die während der Runde zum Angebot hinzukommen (wegen der Fähigkeit **Trueband** oder wegen Interaktion in der Weißen Stadt) kommen nicht auf markierte Plätze und haben daher nie eine zugeordnete Farbe.
- Das Feld von Volkares Lager gilt in Bezug auf Einheiten nicht als Zentralteil – man legt also keine Eliteeinheiten ins Angebot, bevor nicht ein anderes Zentralteil aufgedeckt wurde.

Volkares Figur

- Volkares Figur bewegt sich über den Spielplan.
- Das Feld mit Volkares Figur gilt nicht als sicherer Platz. Wenn sich ein Spieler auf dieses Feld bewegt, endet seine Bewegung sofort und gilt als Angriff auf Volkare (siehe unten).

Volkares Zug

- Wenn Volkare am Zug ist, deckt man die erste Karte seines Decks auf. Diese Karte legt seine Aktion für diesen Zug fest. Auf der Szenario-Übersichtskarte *Volkares Rückkehr* ist eine Übersicht dieser Aktionen abgebildet:



- Wird eine **Verletzungskarte** aufgedeckt, schlägt Volkare sein Lager auf und seine Armee legt eine Ruhepause ein. Die Kunde über seine Macht verbreitet sich. Man würfelt mit Volkares Manawürfel. Sollte es einen Kartenplatz im Einheitenangebot geben, der mit einem Kristall der gewürfelten Farbe markiert ist, und sich an diesem Platz eine Einheit befinden, nimmt man sie aus dem Spiel. Diese Einheit schließt sich Volkare an und kann nun nicht mehr rekrutiert werden. Auf diesem Kartenplatz gibt es bis zur nächsten Runde keine Einheit mehr.
 - Immer, wenn eine Einheit auf diese Weise aus dem Angebot entfernt wurde, fügt man ein graues Feindplättchen zu Volkares Armee hinzu (der Einfachheit halber; es ist immer ein graues Plättchen, egal welche Einheit aus dem Angebot weggenommen wurde).
- Wenn **keine Verletzungskarte (sondern eine Zauber- oder Aktionskarte)** beliebiger Farbe aufgedeckt wurde, schaut euch die Quelle an. Liegt dort mindestens ein Würfel der passenden Farbe, würfelt einen davon neu. Wenn am Tag kein Würfel der passenden Farbe dort liegen sollte, jedoch ein goldener Würfel, würfelt diesen neu.
- Danach, bei einer anderen als einer Verletzungskarte, bewegt sich Volkare. Sein Verhalten hängt von der jeweiligen Spielphase ab:
 - Zuerst erkundet er den Spielplan und sucht die Stadt.
 - Sobald die Stadt aufgedeckt ist (durch ihn oder durch einen Spieler), nimmt Volkare den kürzesten Weg dorthin.
 - Wenn Volkare die Stadt erreicht, gewinnt er entweder (falls die Spieler die Stadt noch nicht erobert haben) oder er greift die Stadt an (falls die Spieler die Stadt bereits erobert haben und sie jetzt verteidigen).

Volkares Bewegung – 1. Spielphase (Erkundung)

Die erste Phase dauert von Spielbeginn bis zu dem Augenblick, in dem die Stadt aufgedeckt wird. Man folgt diesen Regeln:

- Wenn eine **grüne, weiße oder blaue Aktionskarte** aufgedeckt wurde, bewegt sich Volkare um 1 Feld in die auf der Szenario-Übersicht angegebene Richtung.
 - Volkare Figur ignoriert das Gelände oder andere Merkmale des Spielplans.
 - Wenn die Bewegung zu einem nicht erkundeten Teil des Spielplans führen würde, deckt man zuerst das oberste Spielplättchen des Stapels auf und zieht dann Volkare darauf.
 - Volkare bewegt sich in jedem Fall. Sollte ihn seine Bewegung aus der Spielplanform hinaus führen, bewegt man ihn stattdessen in die nächstgelegene Richtung, die innerhalb der Spielplanform liegt.
 - Falls eine Heldenfigur auf dem Feld steht, auf das Volkare zieht, wird dieser Held von Volkare angegriffen. So lange er nicht vollständig besiegt wurde, bleibt Volkare auf diesem

neuen Feld und der Held muss sich zurückziehen – siehe unten bei **Ein Spieler, der von Volkare angegriffen wird**.

- Wenn eine **grüne, blaue oder weiße Zauberkarte** aufgedeckt wird, bewegt sich Volkare so, als ob nacheinander zwei Aktionskarten dieser Farbe aufgedeckt wurden (es wird aber nur ein Würfel neu gewürfelt), d.h. er bewegt sich zweimal. Besonders zu beachten ist:
 - Wenn die erste dieser beiden Bewegungen die Stadt aufdeckt, folgt die zweite Bewegung den Regeln für die 2. Spielphase (Wettlauf).
 - Eine Doppelbewegung kann zum Kampf mit zwei Spielern führen, wenn er beiden auf seinem Weg begegnet.
 - **Ausnahme:** Wenn die erste Bewegung zum Kampf führt und Volkare sich dann weiterbewegt, muss sich der angegriffene Held nicht zurückziehen.
- Wird eine **rote Aktionskarte** aufgedeckt, bewegt sich Volkare nicht. Stattdessen sucht er sich einen Mage Knight, gegen den er kämpfen will. Wenn sich eine Figur auf einem angrenzenden Feld befindet, kämpft er gegen sie. Gibt es mehr als eine, sucht er sich diejenige mit dem meisten Ruhm aus (bei Gleichstand diejenige, die früher in der Zugfolge kommt).
 - Im Gegensatz zu einem Kampf, der durch Bewegung ausgelöst wird, bewegt sich Volkare nicht auf das Feld des Angegriffenen, und ein solcher Spieler muss sich nach dem Kampf niemals zurückziehen.
- Wird eine **rote Zauberkarte** aufgedeckt, hat sie dieselbe Wirkung wie eine rote Aktionskarte, sollte sich allerdings kein Spieler angrenzend zu Volkare befinden, schaut er in 2 Feldern Entfernung nach. Auch bei einem solchen Kampf kehrt Volkare auf sein Ausgangsfeld zurück, sobald der Kampf vorüber ist.

Volkares Bewegung – 2. Spielphase (Wettlauf)

Wird das Stadt-Spielplättchen (letztes Teil) aufgedeckt, gelten nach wie vor die Regeln der 1. Spielphase, aber mit diesen Einschränkungen:

- Wenn er sich bewegt, nähert sich Volkare immer der Stadt. Er bewegt sich also nie so, dass sein Abstand zur Stadt gleich bleibt oder sich gar vergrößert.
 - Der Abstand wird direkt gemessen, auch durch bisher nicht aufgedeckte Spielplättchen.
 - Volkare deckt keine neuen Spielplättchen mehr auf. Sollte der Weg zur Stadt durch nicht erkundete Spielplättchen führen, bewegt man Volkare so, als ob er sich über „virtuelle“ Felder auf seinem Weg bewegen würde.
- Falls es zwei Möglichkeiten für seinen Zug geben sollte (d. h. zwei Felder, die Volkare betreten könnte, von denen ihn jedes gleich nahe an die Stadt bringen würde), entscheidet die Farbe der aufgedeckten Karte (er nimmt die Richtung, die näher zu der Richtung liegt, welche die gleiche Farbe wie die Karte hat).
 - Hinweis: Wird ein Zauber gezogen, kann es sein, dass beide Bewegungen nicht in dieselbe Richtung führen.
- Während dieser Phase sucht Volkare nicht mehr den Kampf mit Spielern, sondern **bewegt sich auch bei einer roten Karte**. Wird eine rote Aktions- oder Zauberkarte gezogen, behandelt man sie wie eine blaue Aktions- bzw. blaue Zauberkarte (außer, dass man einen roten Würfel neuwürfelt, statt einem blauen). Bei einer Verletzungskarte rastet (und rekrutiert) Volkare jedoch nach wie vor.

Volkares Bewegung – 3. Spielphase (Schlacht)

Wenn Volkare angrenzend zur Stadt steht, und sich bewegen muss (weil eine andere als eine Verletzungskarte aufgedeckt wurde), greift Volkare die Stadt an. Es gibt verschiedene Möglichkeiten:

- **Die Stadt wurde noch nicht von den Spielern erobert.** Volkare marschiert in die Stadt und gewinnt das Szenario.
- Die Stadt wurde von den Spielern erobert, jedoch sind sie **nicht in der Stadt anwesend oder wollen sie noch nicht verteidigen** (üblicherweise, weil sie eine kooperative Verteidigung vorhaben, sich aber noch nicht bei der Stadt versammeln konnten). In diesem Fall zerstört Volkare die Stadtmauern und plündert den Ort anstelle seiner Bewegung – man legt die Stadtkarte verdeckt hin. Ab jetzt ist keine Interaktion mehr in der Stadt erlaubt (keine Rekrutierung und auch nicht die spezielle Funktion der Stadt), und Spieler, die an ihrer Eroberung teilgenommen haben, erhalten keine Erhöhung ihrer Handkardenzahl mehr, wenn sie dort sind oder angrenzend stehen.
 - Sollte diese Situation ein zweites Mal eintreten (d. h., die Stadt wird geplündert und niemand will sie verteidigen), übernimmt Volkare die Stadt und gewinnt das Szenario.
- Wenn es einen oder mehrere Spieler gibt, die bereit sind, die Stadt zu verteidigen, kommt es zum Kampf gegen Volkare. Die Spieler können sich auf eine kooperative Verteidigung einigen.
 - Wenn Volkare während dieses Kampfs weniger Plättchen verliert, als es echte Spieler in dieser Partie gibt, konnte er nicht abgewehrt werden – er übernimmt die Stadt und gewinnt das Szenario.
 - Wenn er mindestens 1 Plättchen pro echtem Spieler verloren hat (es spielt dabei keine Rolle, welcher oder welche Spieler diese Plättchen eliminiert haben), muss er sich um 1 Feld von der Stadt wegbewegen, in die Gegenrichtung, von der aus er den Angriff geführt hatte (d. h. er wird auf einem Feld landen, das in Entfernung 2 von der Stadt liegt). In seinem nächsten Zug folgt er wieder denselben Regeln (d. h., es müssen 2 Aktionskarten oder 1 Zauberkarte aufgedeckt werden, bevor er die Stadt erneut angreift).

Hinweis: Wird eine Zauberkarte aufgedeckt, sollte man jeden Schritt separat abwickeln. In einem Zug beispielsweise kann Volkare in der Lage sein, sich angrenzend zur Stadt zu bewegen und sie dann anzugreifen, oder er plündert sie und gewinnt das Spiel sofort danach, weil er sie erneut angreift, oder er greift eine Stadt an und – nachdem er abgewehrt wurde, macht er danach wieder eine Bewegung, die ihn erneut angrenzend zur Stadt führt.

Raserei (keine Karten mehr)

- Sollte Volkares Deck aufgebraucht sein, bevor das Szenario endet, mischt man die abgelegten Karten nicht wieder ein. Bei jedem nächsten Zug spielt Volkare nun so, als ob er eine Zauberkarte aufdecken würde (d. h., dass er zweimal angreift/sich bewegt). Als Farbe zur Richtungswahl gilt immer blau, allerdings wird nicht neugewürfelt, wenn sich Volkare in diesem Zustand der Raserei befindet.

Rundenende

- Volkare kündigt niemals das Rundenende an.
- Sollte das Rundenende von einem Spieler angekündigt werden, haben die anderen Spieler noch einen Zug, Volkare jedoch nicht.

- Man mischt Volkares Deck niemals neu. In der nächsten Runde deckt man weiter je eine Karte pro Zug auf, den Volkare durchführt.

Ein Spieler, der von Volkare angegriffen wird

- Falls ein einzelner Spieler von Volkare angegriffen wird (egal, ob durch eine rote Karte oder weil Volkare sein Feld betreten hatte), hat er zwei Möglichkeiten:
 - Rückzug.** In diesem Fall kommt es zu keinem Kampf (und der Spieler kann seinen Zug nicht vorziehen) – der Spieler nimmt lediglich Verletzungen auf die Hand:
 - erster Tag oder erste Nacht: 2 Verletzungen,
 - zweiter Tag oder zweite Nacht: 3 Verletzungen,
 - dritter Tag oder dritte Nacht: 4 Verletzungen.

Szenarioende

Das Szenario kann auf folgende Weise enden:

- Volkare betritt die Stadt, bevor die Spieler sie erobern. **Die Spieler verlieren.**
- Volkare greift die von den Spielern eroberte Stadt zweimal an, ohne dass die Spieler eine Verteidigung aufbauen. **Die Spieler verlieren.**
- Die sechste Runde endet und die Spieler konnten nicht die gesamte Armee Volkares vernichten. **Die Spieler verlieren.**
- Volkares gesamte Armee wurde vernichtet. **Die Spieler gewinnen.**
 - Wenn man das Spiel werten will, darf jeder Spieler noch einen Zug ausführen – was bei einigen Spielern jedoch lediglich bedeuten wird, dass sie ihr Zugfolgeplättchen umdrehen werden.
 - Wenn nicht, genießt man einfach den Sieg.

Wertung

Es geht lediglich darum, Volkare zu besiegen, ohne Rücksicht auf Verluste. Wenn man jedoch eine Wertung möchte, kann man ähnlich vorgehen wie bei anderen kooperativen Szenarien:

- Als Basis nimmt man den niedrigsten Ruhm, den einer der Spieler erzielt hat.
- In jeder Rubrik wertet man lediglich den Spieler, der dort die höchste Punktzahl erzielt hat (oder die meisten Minuspunkte bei *Größter Prügelknabe*). Es gibt keine Ehrentitel.
- Man erhält 20 Punkte, wenn man die Stadt erobert hat.

- Kampf.** In diesem Fall muss er gegen die gesamte Armee Volkares und gegen dessen Plättchen kämpfen, nach den Regeln im Abschnitt **General Volkare** (darunter fällt auch die Wahl, ob er sich dem Kampf vollständig widmen will).
- Immer, wenn Volkare seinen Zug auf dem Feld beendet, auf dem der Spieler stand, egal, ob Volkare kämpft oder sich zurückzieht, muss sich der Spieler zurückziehen. Er sucht sich irgendeinen sicheren, angrenzenden Platz aus, außer demjenigen, von dem Volkare kam, und bewegt sich dort kostenlos hin.
- Wenn Volkare woanders landet (entweder, weil er durch eine rote Karte angegriffen hatte oder weil er sich aufgrund einer aufgedeckten Zauberkarte durch das Feld eines Spielers bewegt), zieht sich der Spieler nicht zurück.

- Wenn man Volkare besiegt hat, erhält man:
 - einen Bonus von 30, 40 oder 50 Punkten (abhängig vom gewählten Kampflevel);
 - dieser Bonus erhöht sich um 2 pro Karte, die jetzt noch in Volkares Deck ist;
 - das Ergebnis multipliziert man mit 1, oder 1,5 oder 2, abhängig vom gewählten Wettlauflevel.

Ein paar Tipps

- In diesem Szenario muss man sich beeilen, insbesondere, wenn man einen höheren Wettlauflevel gewählt hat.
 - Manchmal ist es schlau, selbst gute Karten quer zu spielen, um Volkare einen Zug weniger ausführen zu lassen.
 - In einem kooperativen Spiel kann einer der Spieler sich entscheiden, seine verbleibende Kartenhand nicht auszuspielen und damit die Runde vorzeitig beenden, wenn alle anderen bereit sind, ihren letzten Zug auszuführen.
- Andererseits sollte man es mit dem Tempo nicht übertreiben. Man muss stark genug werden, um die Stadt erobern und dann Volkare abwehren zu können.
 - Man sollte einfach sicherstellen, die dritte Nacht nicht zu beenden, bevor oder wenn Volkare bei der Stadt ankommt.
 - Gutes Timing ist gefragt. Man sollte immer Volkares Fortschritt aufmerksam beobachten. Man sollte auf der Höhe seiner Kraft sein, wenn Volkare bei der Stadt ankommt. Es ist nicht gut, wenn er dort ankommt, sobald man sie erobert

Angriff oder kooperativer Überfall auf Volkare

- Man kann Volkare auch alleine oder zu mehreren angreifen, nach den üblichen Regeln unter **Kampf gegen Volkare** aus diesem Regelheft.
- Volkare wird als Folge eines solchen Angriffs niemals bewegt oder verlangsamt.
- Hinweis: Das Szenario läuft darauf hinaus, dass der erste Kampf gegen Volkare als (kooperative) Verteidigung der Stadt abläuft. Man könnte Volkare zwar auch auf eigene Faust angreifen, nur wird sich das als ausgesprochen schwierig darstellen. Manchmal könnte es andererseits ein vernünftiger Entschluss sein, wenn man bereits die meisten von Volkares Truppen besiegt hat, ein Aufeinandertreffen zu forcieren, statt abzuwarten.

hat, aber es ist gleichfalls schlecht, wenn einem sein Deck ausgeht und man gute Karten ablegen muss, während man auf ihn wartet (nicht vergessen: In jedem Zug muss man mindestens eine Karte ausspielen oder ablegen).

- Man sollte davon ausgehen, dass es wohl mehr als eine Schlacht geben wird, bevor Volkare besiegt ist. Passiert die erste Begegnung am Ende der letzten Nacht, wird man kaum genug Kraft und Zeit haben, Volkare zu besiegen.
- Es ist ratsam, sich genau zu überlegen, wo man die Stadt aufdecken möchte. Man weiß ja, dass es das letzte Teil im Stapel ist.
 - Ihr solltet sie nicht zu früh aufdecken, denn Volkare wird sofort dorthin marschieren.
 - Aber ihr solltet sie schnell genug erobern. Auf jeden Fall vor Anbruch der dritten Nacht. Es ist kaum denkbar, dass ihr genug Macht haben werdet, um sowohl Stadt als auch Volkare in der letzten Nacht zu schaffen.
 - Einen guten Platz für die Stadt zu finden, ist der Schlüssel zu gutem Timing. Deckt sie so auf, dass euch Zeit genug bleibt, bevor Volkare eintrifft.
 - Spielt ihr kooperativ, ist Kooperation wichtiger als in anderen kooperativen Spielen. Der Stadtlevel ist hoch, und es ist einfacher, die Stadt gemeinsam zu erobern. Stimmt euch ab, wo ihr die Stadt aufdecken wollt, sodass mindestens zwei oder drei von euch rechtzeitig für einen kooperativen Überfall dort ankommen können.

VOLKARES RÜCKKEHR – BLITZ

Gleiche Regeln wie beim epischen Szenario, außer:

- Die Dauer ist auf 2 Tage und 2 Nächte beschränkt.
- Die Spielplanform ist dieselbe, allerdings mit weniger Spielplanteilen.
- Die Schwierigkeitstabelle ist anders.

- Alle Blitzregeln des Blitz-Eroberungsszenarios gelten (es gibt 1 Würfel und 1 Einheit mehr, man startet mit 2 Ansehen und 1 Ruhm, und man bekommt jedes Mal 1 Ruhm, wenn man einen Level aufsteigt).

Spielplan (für Solospiel, 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform:** So wie bei beim epischen Szenario.
- Landschaftsteile:** 5, 6, 8 oder 10 (zusätzlich zu Volkares Lager)
- Zentralteile ohne Stadt:** 1, 1, 2 oder 3
- Stadt-Zentralteile:** 1, immer am Boden des Stapels.

Kampf-Level	Stadtlevel				Volkares Level			
	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
kühn	3	4	5	6	4	8	12	16
heldenhaft	4	6	8	10	6	12	18	26
legendär	5	8	11	14	8	16	24	32

Wettlauf-Level	Verletzungen in Volkares Deck				Unentschlossene Einheiten			
	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
gerecht	16	16	16	16	1	2	3	4
knapp	13	13	13	13	2	3	4	5
atemlos	10	10	10	10	3	4	5	6

VOLKARES QUESTE

- **Spieler:** 1 bis 4
- **Typ:** Solo oder kooperativ
- **Dauer:** sechs Runden (3 Tage und 3 Nächte).
- **Zweck:** Ein herausforderndes Solo- oder Koop-Spiel, bei dem man Volkare zunächst ausweicht, und ihn später verfolgt, um ihn zu stoppen, bevor er das Portal durchschreitet.

Szenario-Schwierigkeitsgrad

- Der Szenario-Schwierigkeitsgrad besitzt hier zwei Faktoren.
 - **Kampflevel** legt die Schwierigkeit der Kämpfe gegen Volkare und die Stadt fest. Ein höherer Level ist nur angeraten, wenn man mit epischen Schlachten am Ende eines Szenarios gut zurecht kommt, und wenn man erfahren genug ist, sie auch abwickeln zu können.
 - **Wettlauflevel** legt fest, wie viel Druck Volkare ausübt, und wie schnell man handeln muss. Man wählt einen hö-

Der Auftrag war klar: Findet und eliminiert den geheimnisvollen General Volkare – doch sah es so aus, als sei Volkare auf eure Ankunft vorbereitet, denn als ihr aus dem Portal tratet, setzte sich eine riesige Armee in Bewegung und marschierte sofort auf euch zu. Ihr seid noch nicht bereit für diese Begegnung! Doch halt! Nicht ihr seid das Ziel, Volkare will das Portal erreichen! Es scheint, als warte er darauf, dass jemand es für ihn öffnet.

Welche Absichten hat er? Möchte er das Portal durchschreiten oder zerstören? Was passiert, wenn er Erfolg hat? Eure Aufgabe ist es nicht, Antworten auf diese Fragen zu finden, eure Aufgabe ist es, ihn aufzuhalten. Zerstört seine Armee, bevor er das Ziel seiner Queste, seiner mysteriösen Aufgabe, erreicht - was auch immer es sein mag.

- heren Level, wenn man will, dass dieser Wettlauf nur um Haaresbreite gewonnen werden kann, einen niedrigeren, wenn man es etwas ruhiger angehen lassen will.
- Beide Aspekte sind unabhängig voneinander, also kann man sie nach Belieben kombinieren. Man sollte daran denken, dass bereits die niedrigen Level für ein sehr anspruchsvolles Spiel sorgen werden, Volkare ist niemals einfach zu schlagen. Um in den höchsten Leveln zu bestehen, braucht man normalerweise

- ungeheuer viel Spielgeschick und eine gehörige Portion Glück.
- Nach der Wahl der beiden Level benutzt man für den Spielaufbau die Werte aus den zugehörigen Zeilen und Spalten der Tabelle.
- Hinweis: Die Werte in der Tabelle sind lediglich Vorschläge. Man kann Zwischenstufen erfinden, indem man die Werte entsprechend anpasst oder man könnte sogar die vorgeschlagenen Werte vergrößern.

Kampf-Level	Stadtlevel				Volkares Level			
	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
kühn	3	4	4	5	8	14	20	26
heldenhaft	4	4	5	5	10	18	26	34
legendär	4	5	5	6	14	26	38	50

Wettlauf-Level	Verletzungen in Volkares Deck				Furchtsame Einheiten			
	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	Solo	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
gerecht	20	20	20	20	1	2	3	4
knapp	16	16	16	16	2	3	4	5
atemlos	12	12	12	12	3	4	5	6

Aufbau



Spielplan (für Solospiel, 2, 3 oder 4 Spieler)

- **Spielplanform:** vorgegeben, mit **Volkares Lager** auf der gegenüberliegenden Seite (siehe Abb.). Die Teile liegen verdeckt, außer Volkares Lager, Portal und den drei daran angrenzenden Teilen.
- **Landschaftsteile:** 8, 9, 11 oder 12.
- **Stadt-Zentralteile:** 2, 2, 3 oder 3 (zusätzlich zu Volkares Lager).
- **Zentralteile ohne Stadt:** 4, 3, 4 oder 3.
- **Stadtlevel:** siehe **Szenario-Schwierigkeitstabelle**.
- **Karten und Fähigkeiten:** Man entfernt die 4 wettbewerbsorientierten Zauber aus dem Zauberdeck (Nr. 17-20). Man benutzt die kooperativen Fähigkeitsplättchen statt der Wettbewerbsplättchen. Im Solospiel sucht man blind einen der anderen Helden aus – man legt nach jedem Aufleveln 1 Fähigkeit dieses Helden in das Allgemeine Angebot der Fähigkeiten.

Volkare

- Wo nicht anders angegeben, gilt der Abschnitt **General Volkare** aus diesem Regelheft.
- Volkare ersetzt in diesem Szenario den Dummspieler. Im Gegensatz zum Dummspieler wird Volkare zur Spieleranzahl dazu gezählt, also kommt ein zusätzlicher Würfel in die Quelle und eine zusätzliche Einheit ins Angebot (Anzahl der echten Spieler plus 3).
- Man benutzt die Übersichtskarte des Szenarios **Volkares Queste**. Sie fasst Volkares Verhalten im Szenario zusammen. Man legt sie so an den Spielplan, dass ihr Bild sich an der Spielplanausrichtung orientiert (gemäß Abb.).
- Man benutzt Volkares Plättchen. Man legt 1 Manawürfel darauf.
- Volkares Level ist in der Schwierigkeitstabelle abzulesen. Man legt entsprechend viele Feindplättchen verdeckt neben Volkares Plättchen.

- Hinweis: Wenn Volkare einen besonders hohen Level hat, sollte man vielleicht nicht von Anfang an alle Plättchen bei ihm auslegen, damit ausreichend Plättchen für das Spiel verbleiben. Man legt die Plättchen erst bei der ersten Begegnung bei ihm aus.
- Man bereitet Volkares Deck vor. Es soll enthalten:
 - 16 Basis-Aktionskarten eines Helden, der nicht mitspielt.
 - Die 4 interaktiven Zauber, die man anfänglich aus dem Zauberdeck entnommen hatte.
 - Eine bestimmte Anzahl Verletzungskarten, wie in der Schwierigkeitstabelle angegeben.
- Wichtig: Man sollte Volkares Deck ausgesprochen sorgfältig mischen, damit Verletzungen und Zauber möglichst nicht hintereinander folgen. Man legt es neben Volkares Plättchen.
- Man stellt Volkares Figur auf das Feld von Volkares Lager. Volkare ist jetzt bereit für seine Queste.

Einheitenangebot

- Im Spiel sind einige der Einheiten im Angebot furchtsam, sodass es sein kann, dass sie vor Volkare flüchten werden (wie das abläuft, wird später unter **Volkares Zug** erklärt).
- Die Schwierigkeitstabelle zeigt, wie viele Einheiten furchtsam sind. Man nimmt entsprechend viele Grundfarben-Kristalle unterschiedlicher Farben aus dem Mana-Vorrat

Spielablauf

Taktikwahl (im Solospiel)

- Beim Auswählen der Taktik wählst du immer zuerst. Volkare zieht danach eine zufällige Taktik aus den Restkarten.
- Am Ende jedes Tages und jeder Nacht nimmst du deine Taktikkarte aus dem Spiel. Die von Volkare kommt nicht aus dem Spiel.

Taktikwahl (im kooperativen Spiel)

- Beim Auswählen der Taktik wählen die Spieler immer zuerst. Volkare zieht dann eine zufällige Taktik aus den Restkarten.
- Ihr entfernt niemals Taktikkarten aus dem Spiel.

Volkares Figur

- Volkares Figur bewegt sich über den Spielplan.
- Das Feld mit Volkares Figur gilt nicht als sicherer Platz. Wenn sich ein Spieler auf dieses Feld bewegt, endet seine Bewegung sofort und gilt als Angriff auf Volkare (siehe unten).
- Sobald Volkare sich in einer Entfernung von 3 Feldern vom Portal befindet, schließt der Rat des Nichts das Portal. Jeder Spieler, der sich in diesem Augenblick auf dem Feld des Portals befinden sollte, scheidet aus. Ab jetzt gilt das Portalfeld als ganz normales Feld – maximal 1 Spieler kann sich dort aufhalten und Volkare darf dort angegriffen werden.

Volkares Zug

- Wenn Volkare am Zug ist, deckt man die erste Karte seines Decks auf. Diese Karte legt seine Aktion für diesen Zug fest. Auf der Szenario-Übersichtskarte **Volkares Queste** ist eine Übersicht dieser Aktionen abgebildet:



- Wird eine **Verletzungskarte** aufgedeckt, schlägt Volkare sein Lager auf und seine Armee legt eine Ruhepause ein. Die Kunde über seine Macht verbreitet sich. Würfelt mit Volkares Manawürfel. Sollte es einen Kartenplatz im Einheitenangebot geben, der mit einem Kristall der gewürfelten Farbe markiert ist, und sich an diesem Platz eine Einheit befinden, nimmt sie aus dem Spiel. Diese Einheit flüchtet aus Angst vor Volkare und kann von euch nicht mehr rekrutiert werden. Auf dem Kartenplatz gibt es bis zur nächsten Runde keine Einheit mehr.
 - Im Gegensatz zum vorherigen Szenario kommt kein Plättchen zu Volkares Armee, wenn dies passiert.
- Wenn **keine Verletzungskarte (sondern eine Zauber- oder Aktionskarte)** beliebiger Farbe aufgedeckt wurde, schaut euch die Quelle an. Liegt dort mindestens ein Würfel der passenden Farbe, würfelt einen davon neu. Wenn am Tag kein Würfel der passenden Farbe dort liegen sollte, jedoch ein goldener Würfel, würfelt diesen neu.

(welche Farben genau spielt keine Rolle). Man markiert die ersten paar Plätze des Einheitenangebots mit diesen Kristallen, sodass jedem dieser Kartenplätze im gesamten Spiel eine bestimmte Farbe zugeordnet ist.

- Beim Aufdecken der Einheiten zu Beginn jeder Runde kommen die ersten Einheiten auf diese markierten Plätze, die übrigen sind unmarkiert.
- Danach, bei einer **grünen, weißen oder blauen Aktionskarte**, bewegt sich Volkare um 1 Feld in die auf der Szenario-Übersicht angegebene Richtung.
 - Volkares Figur ignoriert das Gelände oder andere Merkmale des Spielplans.
 - In diesem Szenario bewegt sich Volkare auch über nicht erkundete Spielplanteile, ohne sie zu erkunden.
 - Volkare bewegt sich in jedem Fall. Sollte ihn seine Bewegung aus dem Spielplan hinaus führen, bewegt man ihn stattdessen um 1 Feld näher zum Portal.
 - **Ausnahme:** Wenn sich Volkare angrenzend zum Portalfeld befindet, bewegt er sich immer darauf, egal, ob eine grüne, blaue oder weiße Karte aufgedeckt wurde. Wenn sich Volkare bereits auf dem Portalfeld befindet und eine grüne, blaue oder weiße Karte aufgedeckt wird, gewinnt er und die Spieler verlieren – siehe unten.
 - Steht eine Heldenfigur auf dem Feld, auf das Volkare zieht, wird dieser Held von Volkare angegriffen. So lange er nicht vollständig besiegt wurde, bleibt Volkare auf diesem neuen Feld und der Held muss sich zurückziehen – siehe unten bei **Ein Spieler, der von Volkare angegriffen wird**.
- Wenn eine **grüne, blaue oder weiße Zauberkarte** aufgedeckt wird, bewegt sich Volkare so, als ob nacheinander zwei Aktionskarten dieser Farbe aufgedeckt wurden (es wird aber nur ein Würfel neu gewürfelt). Besonders zu beachten ist:
 - Es kann vorkommen, dass er sich in unterschiedliche Richtungen bewegt (wenn die erste Bewegung ihn angrenzend zum Portal führt oder er sich aus der Spielplanform herausbewegen würde).
 - Wenn er angrenzend zum Portal steht, kann er dadurch gewinnen (er bewegt sich auf das Portal mit seiner ersten Bewegung und gewinnt mit der zweiten).
 - Es kann zum Kampf mit zwei Spielern führen, wenn er beiden auf seinem Weg begegnet.
 - **Ausnahme:** Wenn die erste Bewegung zum Kampf führt und Volkare sich dann weiterbewegt, muss sich der angegriffene Held nicht zurückziehen.
- Wird eine **rote Aktionskarte** aufgedeckt, bewegt sich Volkare nicht. Stattdessen sucht er sich einen Mage Knight, gegen den er kämpfen will. Wenn sich eine Figur auf einem angrenzenden Feld befindet, kämpft er gegen sie. Gibt es mehr als eine, sucht er sich diejenige mit dem meisten Ruhm aus (bei Gleichstand diejenige, die früher in der Zugfolge kommt).
 - Im Gegensatz zu einem Kampf, der durch Bewegung ausgelöst wird, bewegt sich Volkare nicht auf das Feld des Angegriffenen, und ein solcher Spieler muss sich nach dem Kampf niemals zurückziehen.
- Wird eine **rote Zauberkarte** aufgedeckt, hat sie dieselbe Wirkung wie eine rote Aktionskarte, sollte sich allerdings

- Einheiten, die während der Runde zum Angebot hinzukommen (wegen der Fähigkeit **Treueband** oder wegen Interaktion in der Weißen Stadt) kommen nicht auf markierte Plätze und haben daher nie eine zugeordnete Farbe.
- Das Feld von Volkares Lager gilt in Bezug auf Einheiten nicht als Zentralteil – man legt also keine Eliteeinheiten ins Angebot, bevor nicht ein anderes Zentralteil aufgedeckt wurde.

kein Spieler angrenzend zu Volkare befinden, schaut er in 2 Feldern Entfernung nach. Auch bei einem solchen Kampf kehrt Volkare auf sein Ausgangsfeld zurück, sobald der Kampf vorüber ist.

Rundenende

- Volkare kündigt niemals das Rundenende an.
- Sollte das Rundenende von einem Spieler angekündigt werden, haben die anderen Spieler noch einen Zug, Volkare jedoch nicht.
- Man mischt Volkares Deck niemals neu. In der nächsten Runde deckt man weiter je eine Karte pro Zug auf, den Volkare durchführt.

Ein Spieler, der von Volkare angegriffen wird

- Falls ein einzelner Spieler von Volkare angegriffen wurde (egal, ob durch eine rote Karte oder weil Volkare sein Feld betreten hatte), hat er zwei Möglichkeiten:
 - **Rückzug.** In diesem Fall kommt es zu keinem Kampf (und der Spieler kann seinen Zug nicht vorziehen) – der Spieler nimmt lediglich Verletzungen auf die Hand:
 - » erster Tag oder erste Nacht: 2 Verletzungen,
 - » zweiter Tag oder zweite Nacht: 3 Verletzungen,
 - » dritter Tag oder dritte Nacht: 4 Verletzungen.
 - **Kampf.** In diesem Fall muss er gegen die gesamte Armee Volkares und gegen dessen Plättchen kämpfen, nach den Regeln im Abschnitt **General Volkare** (darunter fällt auch die Wahl, ob er sich dem Kampf vollständig widmen will).
- Immer, wenn Volkare seinen Zug auf dem Feld beendet, auf dem der Spieler stand, egal, ob Volkare kämpft oder sich zurückzieht, muss sich der Spieler zurückziehen. Er sucht sich irgendeinen sicheren, angrenzenden Platz aus, außer demjenigen, von dem Volkare kam, und bewegt sich dort kostenlos hin.
- Wenn Volkare woanders landet (entweder, weil er durch eine rote Karte angegriffen hatte oder weil er sich aufgrund einer aufgedeckten Zauberkarte durch das Feld eines Spielers bewegt), zieht sich der Spieler nicht zurück.

Angriff oder kooperativer Überfall auf Volkare

- Man kann Volkare auch alleine oder zu mehreren angreifen, nach den üblichen Regeln unter **Kampf gegen Volkare** aus diesem Regelheft (man darf nicht vergessen, dass auch Volkare sich dem Kampf anschließt). Man muss beachten, dass man nach einem solchen Überfall auf das Feld zurückkehrt, von dem aus man angegriffen hatte.
- Hinweis: In einem kooperativen Spiel empfiehlt sich für dieses Szenario auch ein kooperativer Überfall. Man sollte aber bedenken, dass dazu eine gute Abstimmung unter den Spielern notwendig ist, da Volkare sich bewegt und nur Spieler, die im Augenblick des Überfalls angrenzend zu seiner Figur sind, sich an diesem Überfall auch beteiligen können.

Kampfergebnis

- Wenn Volkares Truppen alle eliminiert wurden (egal, wer den Kampf begonnen hatte), gewinnen die Spieler.
- Wenn Volkare mindestens doppelt so viele Plättchen aus seiner Armee verloren hatte, wie Spieler teilnehmen, wird er verlangsamt (egal, wer den Kampf begonnen hatte). Legt sein Zugfolgeplättchen verdeckt hin, falls er nicht bereits verdeckt liegt. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, deckt ihr Volkares Zugfolgeplättchen wieder auf, womit sein Zug beendet ist.

Szenarioende

Das Szenario kann auf zweierlei Weise enden:

- Volkare betritt das Portal und führt dann noch eine Bewegung aus. **Die Spieler verlieren.**
- Die gesamte Armee Volkares wird vernichtet. **Die Spieler gewinnen.**
 - Wenn ihr euer Spiel werten wollt, darf jeder Spieler noch einen Zug ausführen – was bei einigen Spielern jedoch lediglich bedeuten wird, dass sie ihr Zugfolgeplättchen umdrehen werden.
 - Wenn nicht, genießt einfach den Sieg.

Wertung

Es geht lediglich darum, Volkare zu besiegen, ohne Rücksicht auf Verluste. Wenn ihr jedoch eine Wertung möchtet, könnt ihr ähnlich vorgehen wie bei anderen kooperativen Szenarien:

- Als Basis nehmt ihr den niedrigsten Ruhm, den einer der Spieler erzielt hat.
- In jeder Rubrik wertet ihr lediglich den Spieler, der dort die höchste Punktzahl erzielt hat (oder die meisten Minuspunkte bei *Größter Prügelknabe*). Es gibt keine Ehrentitel.
- Ihr erhaltet 5 Punkte pro eroberte Stadt. Stadteroberung ist ja nicht das Ziel dieses Szenarios.
- Wenn ihr Volkare besiegt habt, erhaltet ihr:
 - einen Bonus von 30, 40 oder 50 Punkten (abhängig vom gewählten Kampflevel);
 - erhöht diesen Bonus um 2 pro Karte, die jetzt noch in Volkares Deck ist;
 - multipliziert das Ergebnis mit 1, oder 1,5 oder 2, abhängig vom gewählten Wettlauflevel.

- Wenn ihr weniger Feindplättchen eliminiert, legt ihr diese beiseite – sollten noch andere Spieler angreifen, bevor Volkare sich bewegt, kommen diese Plättchen zu den von diesem Spieler eliminierten hinzu. Sie werden abgelegt, wenn Volkare wieder an der Reihe ist.
- Das heißt: Wenn ihr doppelt so viele von Volkares Truppen eliminiert, wie Spieler mitspielen, bevor Volkare erneut an die Reihe kommt, setzt dieser in seinem nächsten Zug aus. Überschüssige Eliminierungen werden nicht auf die nächsten Züge übertragen, die Spieler müssen also

eine weitere Gruppe von Markern eliminieren, wenn sie Volkare in späteren Zügen verlangsamen wollen.

Ein paar Tipps

- Dieses Szenario ist ein wenig geradliniger als „Volkares Rückkehr“.
 - Volkares Stärke bleibt gleich (sie wächst nicht durch zusätzliche graue Einheiten).
 - Volkares Weg ist besser vorherzusagen und benötigt in jedem Spiel in etwa dieselbe Anzahl Runden; man kann ihn nicht durch geschickten Aufbau des Spielplans ausbremsen.
 - Hinweis: Volkares Karten in seinem Deck sollten eigentlich immer für seinen potenziellen Sieg ausreichen. Sollte es ihm nicht gelingen, das Portal zu erreichen und seinen letzten Zug auszuführen, habt ihr vermutlich einen Spielfehler gemacht.
- Die Städte haben in diesem Szenario keinen hohen Level; sie zu erobern, ist nicht das Ziel. Trotzdem können sie euch nützlich sein, euren Level zu erhöhen und dort starke Einheiten zu rekrutieren.
- Volkare schreitet relativ flott voran, also müsst ihr euch beeilen, insbesondere, wenn ihr einen höheren Wettlauflevel gewählt habt.
 - Manchmal ist es schlau, selbst gute Karten quer zu spielen, um Volkare einen Zug weniger ausführen zu lassen.
 - In einem kooperativen Spiel kann einer der Spieler sich entscheiden, seine verbleibende Kartenhand nicht auszuspielen und damit die Runde vorzeitig beenden, wenn alle anderen bereit sind, ihren letzten Zug auszuführen.
- Die erfolgreiche Strategie in diesem Szenario liegt darin, Wege zu ergünden, wie man auflevelt und genug Stärke

sammelt, um sich Volkare stellen zu können, während man ihm auf dem Spielplan ausweicht und dann erfolgreich zurückkehrt, bevor er das Portal erreicht.

- Gutes Timing ist alles. Eine große Armee ist nutzlos, wenn man nicht rechtzeitig zurückkehrt.
- Gute Bewegungskarten sind ausgesprochen hilfreich, weil sie euch dabei helfen, mehr Zeit mit dem Ausplündern der wertvollen Zentraleile zu verbringen. Plant eure Rückkehr im Voraus, lasst ein paar Orte unerobert, damit ihr früher wieder umkehren könnt, um auf dem Rückweg weiter aufzuleveln und zu rekrutieren.
- Stellt sicher, dass ihr genug Stärke für den Kampf haben werdet. Der Kampf kann sich über mehrere Züge hinziehen, sogar auf niedrigeren Kampfleveln.
 - Wenn ihr euch auf einen großen Kampf vorbereitet, es aber nicht schafft, alle Truppen von Volkare zu töten und eure Decks danach alle sind, werdet ihr verlieren.
 - Wenn ihr Volkare das Portal erreichen lasst, müsst ihr ihn ununterbrochen angreifen, damit sein Zugfolgeplättchen verdeckt liegen bleibt; wenn ihr ihn zum Zug kommen lasst und er eine grüne, weiße oder blaue Karte aufdeckt, verliert ihr.
 - Es ist zwar möglich, Volkare individuell anzugreifen, jedoch solltet ihr ihn bei der ersten Begegnung lieber gemeinsam angreifen.

MAGE KNIGHT–DAS BRETTSPIEL DIE VERSCHOLLENE LEGION EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

Coverillustration: J. Lonnee

Karten- und zusätzliche Illustrationen: Milan Vavroň, J. Lonnee, Dallas Williams, Donovan Valdes, Jessica Salehi, Shane Madden, Tariq Hassan

Künstl. Leitung/Grafik-Design: Chris Raimo

Layout und Satz: Filip Murmak, Michael Kröhnert

Entwicklungsteam: Vlaada Chvátil, David Korejtko, Filip Murmak, Phil Pettifer, Paul Grogan.

Zusätzliche Spieltests: Leffi, Valor, Bianco, Tomáš, Jéňa und andere vom Brettspielclub Brno, Marcela, Michal, Fanda, Flygon, Miloš, Vítek, Pawel, Pat und andere, die mit uns auf verschiedenen Spiele-Events und online gespielt haben.

Lektorat der englischen Spielregel: Paul Grogan

Beratung: Scott Lewis, Phil Pettifer

Ausführender Produzent: Bryan Kinsella

Übersetzung und Layout deutsche Ausgabe: Michael Kröhnert

Lektorat und Realisation deutsche Ausgabe: Henning Kröpke

Schachteldesign deutsche Ausgabe: Christine Conrad

Besonderer Dank geht an das Entwicklungsteam für seine Beteiligung, Ideen und viele Stunden Spieltests, an Paul und Vicky, die viele Stunden an den Spielregeln gefeilt haben, an Christian Pacher für wertvolle Hinweise zur Terminologie für die deutsche Ausgabe, an alle bei WizKids, die dies hier ermöglicht haben und an alle Mage-Knight-Fans für ihre Unterstützung und ihr Feedback.

NECA
www.necagames.com

WIZKIDS



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, unter Lizenz von WizKids/
Neca, LLC. © 2013 WizKids/Neca, LLC.

Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de

~ Regelindex ~

Dieser Index erleichtert das Auffinden bestimmter Passagen des Grundspiels –

- **Schritt-für-Schritt-Anleitung (S)**,
- **Regelheft (R)**
- sowie dieser
- **Erweiterung (E)**.

A

Abenteuerort.....	S 15, R 7, 9
Ablegen von Karten.....	S 7, 12, R 4
Aktionskarten.....	S 7, R 4
Aktionskarten, Basis.....	S 4, R 4, E 2
Aktionskarten, Fortgeschrittene.....	S 4, 17, R 4
Angebot d. Fortgeschr. Aktionen.....	S 17, R 2, 3, 5, 7, 9
Angebot d. Fortgeschr. Aktionskarten auffüllen.....	R 4
Angebot, Einheiten.....	S 3, 4, 9, R 2, 3, 4
Angebot, Fähigkeiten.....	S 3, 17, R 2, 3, 9
Angebot, Zauber.....	S 3, 14, R 2, 3, 4, 5, 7
Angreifer herbeirufen (Fähigkeit).....	S 11, R 8
Angrenzend.....	S 8
Angriffphase.....	S 11, R 8-9
Angriffsarten.....	E 6
Angriffseigenschaften von Feinden.....	S 11, R 20
Angriffsfarbe.....	S 14, R 20
Ansehen.....	S 9
Ansehen als Belohnung.....	E 6
Ansehensanzeige/-tafel.....	S 6, R 3
Arkane Immunität (Eigenschaft).....	E 6
Artefakte (Banner).....	S 15, R 4, E 5
Artefakte einsetzen.....	S 15, R 4
Artefakte erhalten.....	S 15, R 9
Artefaktkarten.....	S 4, 15, R 4
Attentäter (Eigenschaft).....	E 6
Aufbau vollständiges Spiel.....	R 3
Aufleveln.....	S 17, R 9
Ausbildung im Kloster.....	S 15, R 7
Ausweichend (Eigenschaft).....	E 6

B

Banner.....	S 15, R 4, E 5
Basis-Aktionskarten.....	S 4, R 4, E 2
Beenden der Runde.....	S 7, 17, R 1
Befehlslimit aufleveln.....	S 17, R 9
Befestigte Feinde.....	S 13, R 7, 8, 20
Befestigter Ort.....	S 13, R 7, 8
Befestigter Ort, Überfall.....	S 13, R 7
Belohnungen.....	S 16, R 9, E 6
Bereite Einheiten.....	S 10, R 4
Bewegung.....	S 8, R 5
Bewegung (an anderen Fig. vorbei).....	S 8, R 6
Bewegung fortsetzen.....	S 8
Bewegung, umherziehende Feinde.....	S 8, R 5

Bewegungskosten.....	S 8, R 5
Bewusstlos(igkeit).....	S 12, R 8
Blitzeroberung (Szenario).....	R 16
Blitz-Kooperation (Szenario).....	R 17
Blockphase.....	S 11, R 8
Burg.....	S 13, R 7
Burg, Besitz einer.....	S 14, R 9
Burg, feindliche Burg überfallen.....	S 14, R 7
Brutal (Fähigkeit).....	S 11, R 8

D

Deckbau, mehr.....	R 15
Delphana-Meister.....	E 5
Die Dunkelheit naht (Variante).....	R 14
Dorf.....	S 9
Dorf, Interaktion.....	S 9, R 7
Dorf plündern.....	S 9
Draftvariante (Karten auswählen).....	R 15
Dummspieler.....	R 12
Dungeon.....	S 15, R 5, 6
Dungeon, erobert.....	S 15

E

Eigenschaften.....	E 6
Einfache Wirkung.....	S 7
Einfluss ausgeben.....	S 9
Einflusspunkte.....	S 9
Einheiten aktivieren.....	S 9, R 4
Einheiten benutzen.....	S 9-10, R 4
Einheiten, bereit.....	S 10, R 4
Einheiten, Elite.....	S 4, 19, R 2, 4
Einheiten, Fortgeschritten.....	S 10
Einheiten, Normale.....	S 4, 9, R 4
Einheiten, Widerstände.....	S 11, R 20
Einheiten, Widerstandsfähig.....	S 11, R 20
Einheiten rekrutieren.....	S 9, R 7
Einheiten, verletzt.....	S 12, R 10
Einheitenangebot.....	S 3, 4, 9, R 2, 3, 4, E 3, 5
Eliteeinheiten.....	S 4, 19, R 2, 4
Ende des Spiels.....	S 2, R 1
Ende des Zugs.....	S 7, R 9
Entfernen (von Karten).....	S 15 (Artefakte), R 3
Erfolge-Wertungskarte.....	S 4, R 2, 3
Erkunden (Spielplanteile entdecken).....	S 8, R 6
Eroberter Abenteuerort.....	S 15, R 9
Eroberter befestigter Ort.....	S 13, R 9
Errata (Karten).....	E 4
Erschöpfung.....	S 12
Erste Spielrunde.....	S 7

F

Fähigkeit: Angreifer herbeirufen.....	S 11, R 8
Fähigkeiten, kooperativ.....	E 3, 6
Fähigkeiten erhalten.....	S 17, R 9

Fähigkeiten benutzen.....	S 17, R 4
Fähigkeiten im Solospiel.....	R 13
Fähigkeitenangebot.....	S 3, 17, R 2, 3, 9
Fähigkeitsplättchen.....	S 5, R 3, 4
Fähigkeitstypen.....	S 17, R 4
Fähigkeitsübersicht.....	S 5, R 3
Feind- und Ruinenplättchen.....	S 4, 10, 16, 20
Feind- und Ruinenplättchen, Übersicht.....	S 20, E 24
Feinde, Angriffseigenschaften.....	S 11, R 20
Feinde, befestigt.....	S 13, R 20
Feinde, Eigenschaften.....	S 11, R 20
Feinde, Kampf.....	S 10, R 7
Feinde, gegen mehrere kämpfen.....	S 16, R 7
Feinde mit mehreren Angriffen.....	E 5
Feinde mit Schätzen.....	S 16
Feinde, Spezialeigenschaften.....	S 11, R 20
Feinde, Verteidigungseigenschaft.....	S 11, R 20
Feinde, violett.....	S 14
Feinde, Widerstände.....	S 14, R 20
Feindplättchen.....	S 4, 10, E 3, 6
Feindplättchen, Übersicht.....	S 20, E 24
Fern- u. Belagerungsangr. Sp. g. Sp.....	S 18, R 10
Fern- und Belagerungsangriffphase.....	S 10, R 7
Figur, Held.....	S 5
Flink (Fähigkeit).....	S 11
Flüchtlingslager.....	E 5
Fortgeschrittene Aktionskarten.....	S 4, 17, R 4
Fortgeschr. Aktionskarten, Angebot.....	S 17, R 2, 3, 5, 7, 9
Freier Spielplan, beschränkt.....	R 12
Führenden bremsen (Variante).....	E 14

G

Gegen mehrere Feinde kämpfen.....	S 16, R 7
Geisterangriffe (Variante).....	E 15
Geländekosten (Nachtregel).....	S 18
Gemeinsamer Stadtüberfall.....	R 11
General Volkare.....	E 7
Giftig (Fähigkeit).....	S 11
Goldenes Mana.....	S 6
Grundfarbe (Mana).....	S 6

H

Handlungsdeck.....	S 2, 4, R 3
Handlungskarten.....	S 4, R 4, E 3
Heilen, Heilung.....	S 12, R 10
Heilungssessenz.....	S 12
Heilungspunkte ausgeben.....	S 12, R 10
Heilungspunkte erhalten.....	S 12, R 7
Helden verbessern.....	S 2
Heldenfigur.....	S 5
Heldenkarte.....	S 5, R 3
Herbeirufen, Angreifer (Fähigkeit).....	S 11, R 8
Heroen.....	E 5

I

Interaktion im Dorf.....	S 9, R 7
Interaktion mit Bewohnern.....	R 7
Interaktiver Kampf (Variante).....	R 15
Irrgarten.....	E 4

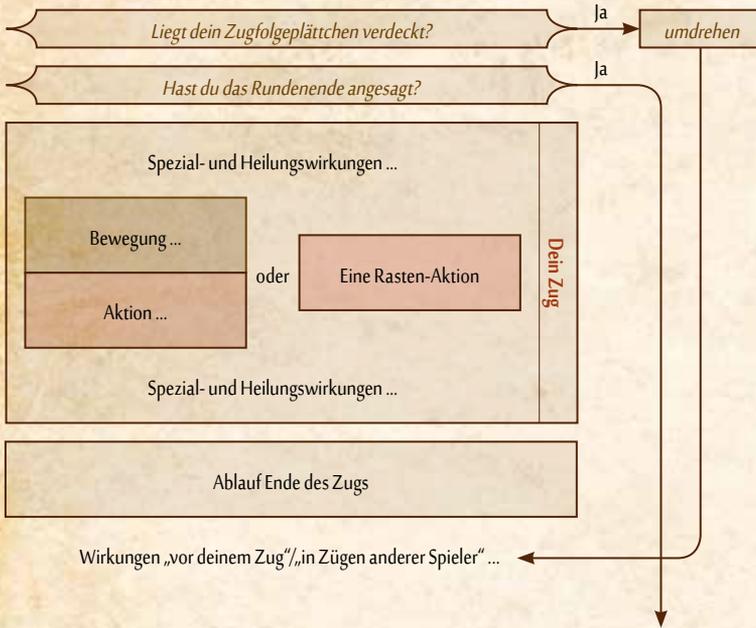
K

Kampf.....	S 10, R 7-9, 10
Kampf im Detail.....	S 10
Kampf gegen Feinde.....	S 10, R 7
Kampf gegen Volkare.....	E 7-8
Kampf Spieler-gegen-Spieler.....	S 2, 18, R 10
Kampfergebnis Spieler gegen Spieler.....	R 11
Kampfbeispiel.....	S 12
Kampfergebnis.....	S 10, R 9
Kampffähigkeiten.....	S 10
Kampfkarten.....	S 10
Kampfphasen.....	S 10, 18 (Sp. g. Sp.), R 7-9, 10
Kampfsituationen (Volkare).....	E 8-9
Kampf, Interaktiv (Variante).....	R 15
Karte ablegen.....	S 7, 12, R 4
Karte, Aktion.....	S 7, R 4
Karte, Artefakt.....	S 4, 15, R 4
Karte ausspielen.....	S 7, R 4
Karte, Basisaktion.....	S 4, R 4
Karte, Eliteinheit.....	S 4, 19, R 1, 4
Karte, Erfolge-Wertung.....	S 4, R 2, 3
Karte, Fortgeschrittene Aktion.....	S 4, R 4
Karte, Handlung.....	S 4, R 4
Karte, Held.....	S 5, R 3
Karte, Kampf.....	S 10
Karte, Normale Einheit.....	S 4, 9, R 4
Karte, Ortsübersicht.....	S 4, R 2, 3
Karte quer ausspielen.....	S 8, R 4
Karte, Stadt.....	S 4, R 6, 7, 9, 14
Karte, Taktik.....	S 4, 7, 13, R 4, 9
Karte, Verletzung.....	S 4, 11, 12, 19, R 4, 10
Karte, Zauber.....	S 4, 14, R 4
Karten auswählen (Variante).....	R 15
Karten entfernen.....	S 15 (Artefakte), R 3
Karten, Spezial.....	S 8
Karten verbinden (zusammen spielen).....	S 7, R 4
Kartenangebote steuern (Variante).....	E 14
Kartenkorrekturen.....	E 4
Kartentyp.....	S 4, 7
Keil-Spielplan.....	R 12
Kloster.....	S 15
Kloster niederbrennen.....	S 15, R 9
Kloster, Ausbildung.....	S 15, R 7
Kooperative Fähigkeiten.....	E 3, 6
Kooperative Szenarien.....	R 12
Korrigierte Karten.....	E 4

Kristallbergwerk.....	S 13	Ort (Untertagebergwerk).....	E 5	Spielplanteile, Zentral.....	S 2, R 6, 12	Variante: Neid und Mitleid.....	E 14
Kristalle, Mana.....	S 6, R 5	Ort (Wälle).....	E 4	Spieltafeln.....	S 6	Variante: Stadtlevel.....	R 14
L		Ortsübersicht (Karte).....	S 4, R 2, 3	Stadt, zufällig (Variante).....	R 13	Variante: Tageszeiten variieren.....	R 14
Labyrinth.....	E 4	P		Stadtführer.....	R 9	Variante: Umherziehendes Übel.....	R 14
Lagerkarte.....	E 3	Physischer Widerstand.....	S 11, R 8, 20	Städte.....	S 19	Variante: Volkares Lager anstelle einer Stadt.....	E 13
Landschafts-Spielplanteile.....	S 2, R 6	Plättchen, Fähigkeit.....	S 5, R 4	Stadtkarte.....	S 4, R 6, 7, 9, 14	Variante: Volkares Level anpassen.....	E 14
Lästig (Eigenschaft).....	E 6	Plättchen, Feind ..S 4, 10, 20 (Übers.),	R 20, E 24	Stadtlevel (Variante).....	R 14	Variante: Zufäll. Ausrichtung Spielplan ..	R 13
Lernen von anderen Spielern.....	S 17	Plättchen, Level.....	S 5, R 9	Stadtüberfall.....	R 9	Variante: Zufällige Stadt.....	R 13
M		Plättchen, Mana.....	S 6, R 5	Stadtüberfall, gemeinsam.....	R 11	Variante: Zusätzlicher Spieler.....	E 14
Magie (Nachtregel).....	S 18	Plättchen, Ruinen.....	S 4, 16, 20 (Übersicht)	Starke Wirkung.....	S 7	Variantenregeln.....	R 13, E 13
Magieerfüllt.....	S 12	Plättchen, Schild.....	S 5, R 3	Start-Spielplanteil.....	S 2, R 12	Verausgabte Einheiten.....	S 10, R 4
Magierturm.....	S 14	Plättchen, Zugfolge.....	S 5, R 1	Strauchdiebe.....	E 5	Verletzte Einheiten.....	S 12, R 10
Magierturm, erobert.....	S 14, R 7	Portalfeld.....	S 8	Szenarien.....	S 1, 19, R 12, 15	Verletzung.....	S 11, 12, R 10
Magierturm, Rekrutieren im.....	S 14, R 7	Q		Szenarien: Allgemeine Grundsätze.....	R 12	Verletzungskarten.....	S 4, 11, 12, 19, R 4, 10
Magische Lichtung.....	S 12, R 9	Quer spielen, Karten.....	S 8, R 4	Szenarien, kooperativ.....	R 12	Versteigerung von Helden.....	R 13
Magische Vertraute.....	E 5	R		Szenarien, Solo.....	R 12, 15, 17	Versteinern (Fähigkeit).....	S 11
Magisches Siegel (Variante).....	E 14	Rasten.....	S 12, R 5	Szenario, Spezialregel.....	S 9, R 15	Verteidigungseigensch. v. Feinden.....	S 11, R 20
Mana, benutzen.....	S 6, R 5	Regelergänzungen der Erweiterung.....	E 10	Szenario: Blitz-Eroberung.....	R 16	Vertraute.....	E 5
Manakristall.....	S 6, R 5	Regelergänzungen, Beispiele.....	E 10-11	Szenario: Blitz-Kooperation.....	R 17	Violette Feinde.....	S 14
Manamarker.....	S 6, R 5	Rekrutieren in einem Dorf.....	S 9, R 7	Szenario: Die ersten Erkundungen.....	S 1, R 15	Volkare.....	E 7
Manawürfel.....	S 6, R 4	Rekrutieren in einem Magierturm.....	S 14, R 7	Szenario: Druidennächte.....	R 18	Vollständige Regeln.....	S 19, R 1-20
Megalopolis (Variante).....	R 14	Rücknahme.....	S 13, R 5	Szenario: Dungeon Lords.....	R 18	Vollständig freier Spielplan.....	R 12
Mehr Deckbau.....	R 15	Ruhmanzeige/-tafel.....	S 6, R 3	Szenario: Einer kam zurück.....	R 19	Von anderen Spielern lernen.....	S 17
Mehrere Feinde bekämpfen.....	S 16, R 7	Runde.....	R 4	Szenario: Erobern und Halten.....	R 19	Vorzzeitlicher Altar.....	S 16
Mehr. Feinde bek., Angreifen.....	S 16, R 7	Rundenablauf.....	S 7, R 4	Szenario: Freiheit den Bergwerken!.....	R 17	W	
Mehr. Feinde bek., Blocken.....	S 16, R 7	Rundenende.....	S 7, 17, R 1, 20	Szenario: Vollständige Eroberung.....	R 16	Wälle.....	E 4
Mehr. Feinde bek., Schaden zuweisen	S 16, R 7	Ruine.....	S 16, R 7	Szenario: Soloeroberung.....	R 17	Wertung.....	S 18, R 1, 13, 14, 15
Monsterbehausung.....	S 15, R 7	Ruinenplättchen.....	S 4, 16, 20 (Übersicht)	Szenario: Volkares Queste.....	E 19	Wertungskarte.....	S 4, R 2, 3
N		Runden und Züge.....	S 2, R 4	Szenario: Volkares Rückkehr - Blitz.....	E 18	Widerstand bei Feinden.....	S 14, R 20
Nächste Runde spielen.....	S 17	Rundenvorbereitung.....	S 7, R 4	Szenario: Volkares Rückkehr - Episch.....	E 15	Widerstand bei Spezialwirkungen.....	S 14, R 20
Nächster Spieler.....	R 5	Rüstungswert.....	S 11, R 8	Szenario: Vollständige Kooperation.....	R 16	Widerstand, physisch.....	S 11, R 8, 20
Nachtregeln.....	S 18	S		T		Widerstandsfähige Einheiten.....	S 11, R 20
Nahkampfangriffe Spieler gegen Spieler ..	R 11	Schadenphase.....	S 11, R 8	Tag-/Nachttafel.....	S 6	Wirkungen.....	S 4 (Artefakt), 6, 7, E 6
Neid und Mitleid (Variante).....	E 14	Schildplättchen.....	S 5, R 3	Tageszeiten variieren (Variante).....	R 14	Wirkungen als Aktion nutzen.....	E 6
Neu ausbalancierte Karten und Plättchen.....	E 4	Schlusswertung.....	S 18	Taktikkarten.....	S 4, 7, 13, 17, R 4, 9	Wirkungen zur Erhöhung der Kartenzahl... E 6	
Neue Runde vorbereiten.....	S 17, R 4	Schwarzes Mana.....	S 6	Taktikkarten wählen.....	S 7, 13, 17, R 4	Z	
Normale Einheiten.....	S 4, 9, R 4	Seid nett zueinander.....	R 14	Teamregeln.....	R 13	Zauber erhalten.....	S 14, R 7, 9
Normalzug.....	S 7, R 5	Sichtbarkeit (Nachtregel).....	S 18	U		Zauber kaufen.....	S 14, R 7
O		Solospiel-Fähigkeiten.....	R 13	Überfall.....	S 13	Zauber wirken.....	S 14, R 4
Offensive Eigenschaften v. Feinden.....	S 11, R 20	Soloszenarien.....	R 12	Überfall und Umherziehende Feinde	S 13, R 7	Zauberangebot.....	S 3, 14, R 2, 3, 4, 5, 7
Ort, Abenteuer.....	S 15, R 7, 9	Spezialfähigkeiten von Feinden.....	S 11, R 20	Umherziehende Feinde.....	S 8, R 7	Zauberkarten.....	S 4, 14, R 4
Ort, befestigt.....	S 13, R 8	Spezialregel des ersten Szenarios.....	S 9, R 15	Umherziehende Feinde herausfordern.....	S 10	Zentral-Spielplanteile.....	S 2, R 6, 12
Ort, befestigt (Überfall).....	S 13, R 7	Spezielle Kampfwirkungen Sp.gegen Sp. ..	R 11	Umherziehendes Übel (Variante).....	R 14	Zentral-Spielplanteile aufdecken.....	S 16
Ort (Burg).....	S 13, R 7	Spielablauf.....	R 1	Unbefestigt (Eigenschaft).....	E 6	Zufäll. Ausrichtung Spielplan (Variante).....	R 13
Ort (Dorf).....	S 9	Spielende.....	S 2, 18, R 4	Untertagebergwerk.....	E 5	Zufallsstädte (Variante).....	R 13
Ort (Dungeon).....	S 15, R 5, 6	Spieler-gegen-Spieler (Kampf).....	S 2, 18, R 10	Uralte Ruine.....	S 16	Zug eines Spielers.....	S 7 - 12, R 5, 20
Ort (Flüchtlingslager).....	E 5	Spielerbereich.....	S 3, R 2	V		Züge ausführen.....	S 7, R 1, 4
Ort (Irrgarten).....	E 4	Spielerzug.....	S 7 - 12, R 5, 20	Variante: Den Führenden bremsen.....	E 14	Züge und Runden.....	S 2, R 4
Ort (Kloster).....	S 15	Spielmaterial.....	S 2, R 2, E 2-3	Variante: Die Dunkelheit naht.....	R 14	Zugende.....	S 7, R 9
Ort (Kristallbergwerk).....	S 13	Spielplan variieren (Variante).....	R 13	Variante: Geisterangriffe.....	E 15	Zugfolge.....	S 7
Ort (Labyrinth).....	E 4	Spielplan, zufäll. Ausrichtung (Variante).....	R 13	Variante: Interaktiver Kampf.....	R 15	Zugfolgeplättchen.....	S 5, R 1
Ort (Magierturm).....	S 14	Spielplanform.....	S 3, R 12	Variante: Karten auswählen.....	R 15	Zurücknehmen von Entscheidungen.....	S 13, R 5
Ort (Magische Lichtung).....	S 12	Spielplanteil, Start.....	S 2, R 12	Variante: Kartenangebote steuern.....	E 14	Zusätzlicher Spieler (Variante).....	E 14
Ort (Monsterbehausung).....	S 15, R 7	Spielplanteile.....	S 2, R 6, E 3, 4-5	Variante: Magisches Siegel.....	E 14	Zusätzliches Material.....	E 3
Ort (Ruine).....	S 16, R 7	Spielplanteile, Landschaft.....	S 2, R 6	Variante: Megalopolis.....	R 14		

ÜBERSICHT ZUGABLAUF

Wirkungen „vor deinem Zug“/„in Zügen anderer Spieler“ ...
(deine Koop- und Wettbewerbs-Plättchen vom vorigen Zug verfallen jetzt)



Eigenschaften der Feindplättchen

Mehrere Angriffe

Jeder Angriff muss separat abgewickelt werden (blocken oder seinen Schaden zuweisen). Wirkungen, die einen Feind vom Angriff abhalten, verhindern alle seine Angriffe. Ein Feind gilt als „erfolgreich geblockt“, wenn man alle seine Angriffe blockt.

Verteidigung

Ausweichend – Ein ausweichender Feind hat einen erhöhten Rüstungswert. Sein niedrigerer Wert wird nur in der Angriffsphase benutzt, und auch nur, wenn alle Feindangriffe erfolgreich geblockt wurden. Rüstungsmodifikationen gelten für beide Werte.

Unbefestigt – Bei einem solchen Feind gelten keinerlei Ortsbefestigungen.

Arkane Immunität – Der Feind wird von keinerlei Wirkungen beeinflusst außer Angriffs-/Blockwirkungen. Wirkungen, die sich direkt auf Feindangriffe beziehen, gelten jedoch.

Angriff

Attentäter – Schaden aus diesem Angriff kann keinerlei Einheiten zugewiesen werden; bleibt er ungeblockt, muss er komplett dem Helden zugewiesen werden.

Lästig – In der Blockphase kann man Bewegungspunkte ausgeben; pro ausgegebenem Punkt verringert sich der Angriff um 1 bis zum Ende des Zugs. Wird ein Angriff auf 0 verringert, gilt er als erfolgreich geblockt.

FEIND- UND RUINENPLÄTTCHEN

							Ruinen: Feinde
<i>Ork-Scharmützer (2x)</i>	<i>Heroen (1x)</i>	<i>Strauchdiebe (2x)</i>	<i>Zauberkundige (2x)</i>	<i>Schatten (2x)</i>	<i>Grimmige Legionäre (2x)</i>	<i>Sturmdrache (2x)</i>	
							Ruinen: Altare
<i>Ork-Fährtsucher (2x)</i>	<i>Heroen (1x)</i>	<i>Schocktruppen (2x)</i>	<i>Vertraute (2x)</i>	<i>Mantikor (2x)</i>	<i>Delphana-Meister (2x)</i>	<i>Lavadrache (2x)</i>	
<i>Ork-Kriegsbestien (2x)</i>	<i>Heroen (1x)</i>	<i>Hydra (2x)</i>	<i>Feuerkatapult (1x)</i>	<i>Beschwörer-Drache (2x)</i>			
<i>Ork-Steinschleuderer (2x)</i>	<i>Heroen (1x)</i>	<i>Eiskatapult (1x)</i>					