



Land- Erweiterung

„der große Krieg“

Seit langem hört man immer wieder Gerüchte von Ende der Monarchie und dem Umsturz des königlichen Despoten. „Aber das sind doch nur Anarchisten und Verrückte“, die mal mehr oder weniger Öffentlich ihre Meinung kundtun. Was der Geheimpolizei, die sich mehr um die Auslöschung des Drachen-Kultes kümmert, völlig entgangen ist, ist das hinter diesen Gerüchten eine Gruppe von Agenten steht, die im Verborgenen Verbündete für einen Umsturz anwerben. Gesteuert wurde dieses von einem begnadeten Beschwörer, der sich selbst den „Usurpator“ nennt.

In der „Nacht des Eiswindes“ war es dann soweit. Der Usurpator öffnete ein Tor zur Ebene des Chaos und fokussierte seine Energie auf einen Portalstein aus Jade. Das Chaos Tor ist zwar nicht groß, aber durch das Portal drängt sich eine stetige Zahl von Orks und Bestien, die das Land vorher noch nicht gesehen hat. Es dauert lang, bis man sich traut den königlichen Schlaf zu stören und ihn dann über die Brisanz der Situation in Kenntnis zu setzen. Erst spät am folgenden Tag beginnt man das Königliche Heer und die Tempel-Ritter der Kirche zu mobilisieren. Unterstützt wurden die Truppen des Königs auch von einer arroganten Gruppe Magier, die sich mit Sänften transportieren lassen und dadurch den Heerzug auch noch verlangsamen ...

Drei Tage später kommt es zu einer kriegerischen Auseinandersetzung mit dem Feind, welche als „Die Tor-Schlacht“ in die Geschichtsbücher Einzug halten sollte. Während dieser Schlacht gelingt es dem Königlichen Heer den Portalstein zu beschädigen und das „Chaos Portal“ zu schließen. Der Blutpreis für diesen „Erfolg“ ist aber hoch. Mehr als die Hälfte des Königlichen Heeres und fast jeder der beteiligten Magier wird in der Tor-Schlacht getötet. Das Heer hat zu spät erkannt, dass man es in einen Hinterhalt gelockt hat. Denn der Usurpator gebot nicht nur über die Horde von Orks und Bestien, sondern auch über Anarchisten (verborgen in den Reihen des Heeres), die wilden Stämme der Nordmänner, die Banditen des Wüstenlandes und den Abschaum von Beutelschneidern und Bettlern der Stadt. Und viele von ihnen sterben in ihrem Hass und ihrer Mordlust neben den Soldaten auf dem blutigen Schlachtfeld.

Und so begann der „Große Krieg“. Während sich das Königliche Heer hinter den Palisaden ihrer Läger verschanzt, streifen Gruppen von Orks, Nordmännern und Banditen durch das Land, um zu morden, plündern und brandschatzen. Keine der Kriegsparteien konnte bisher die andere wirklich vernichtend schlagen. Während der Usurpator im Verborgenen nach dem beschädigten Portalstein zu suchen begann, startete der General des Königlichen Heers eine Mobilisierung neuer Rekruten. Dabei kommen ihm die Abenteurer, die sich um das Erbe des Hexenmeisters streiten, gerade Recht. Der König ruft alle Spieler „Zum Kampf für das Land“ und verspricht für die Ergreifung des Usurpators eine hohe Belohnung. Einige Spieler schließen sich dem Ruf des Königs bereitwillig an, denn im Krieg kann man schnell Erfahrung sammeln und fette Beute machen. Andere gehen mit dem Aufruf nur zögerlich um, denn so ein Krieg hat seine eignen Spielregeln und dann gibt es noch die Spieler, die sowieso in Ungnade gefallen sind. Diese ignoriert der König völlig. Der Usurpator verspricht ihnen aber im Verborgenen Geld und Anerkennung, sollten sie ihm den Portalstein bringen.

die Erweiterung

Die WAR Erweiterung spielt sich im Wesentlichen auf dem Schlachtfeld ab. Mit dem Wort „Schlachtfeld“ beschreibt man den 3-Felder großen Schubser, wo anstatt Abenteuer-Karten WAR-Karten gezogen werden. Der Schubser wird nach dem Aufdecken der Abenteuer-Karte „**Großes Portal**“ auf der äußeren oder mittleren Region platziert, je nachdem wo es gezogen wurde. Er deckt 2 oder 3 Felder des Original-Brettes ab und ersetzt diese. Das Schlachtfeld ist keine eigene Region, sondern Teil der äußeren bzw. mittleren Region.

Im Wesentlichen geht es bei der Erweiterung um eine Erhöhung des Schwierigkeitsgrades. Die Spieler können selber entscheiden, ob sie die drei Felder des Schlachtfeldes betreten wollen oder lieber Abenteuer-Karten auf dem restlichen Original-Brett ziehen wollen. Das Ganze hat zudem eine zeitliche Komponente. Mit dem Ziehen der Karten „**Waffenstillstand**“ oder Besiegen der Karte „**Usurpator**“ wird der Krieg beendet. Bis dahin sollte man im Krieg viel Ehre (Erfahrung) und viel Beute gesammelt haben.

Das Schlachtfeld wird nach dem Ziehen so positioniert, dass es keine Ecke der äußeren oder mittleren Region überdeckt. Sofern möglich, sollte der Schubser auch nicht auf den Felsklippen, der Felsspalte oder dem Wald liegen. Wird die WAR Erweiterung über die Karte „Großes Portal“ gestartet, so muss der Schubser so gelegt werden, dass der aufdeckende Spieler auf dem Schlachtfeld steht. Auf dem Schlachtfeld befinden sich nur drei Felder. Diese Felder sollten nicht mit Orten oder Fremden „verstopft“ werden. In der Regel sollten deshalb nur wenige Karten langfristig auf dem Schubser verbleiben. **Wird eine dritte langfristige Karte (Ort oder Fremder) gezogen**, so wird diese auf das nächste freie Feld neben dem Schlachtfeld-Schubser gelegt.

Während der WAR-Erweiterung werden keine zusätzlichen Erweiterungen gestartet (wie z.B.: „Sherwood Forrest“, „Halloween“ oder „Dornen“). „Anarchie im Dorf“ oder „Nacht des Tiamat“ bilden eine Ausnahme. Bei der „**Nacht des Tiamat**“ wird der König von dem Tiamat-Hohepriester gestürzt. Der Krieg wird sofort mit dem Sieg des Usurpators beendet und stattdessen beginnt die „Nacht des Tiamat“-Erweiterung. Bei „**Anarchie im Dorf**“ haben die Nordmänner des Usurpators das Dorf überfallen und verbreiten dort Chaos. Beide Erweiterungen (War & Anarchie) finden parallel statt (siehe Erklärung der Karte „Das Dorf brennt!“).

Start der Erweiterung

Die Erweiterung wird im Allgemeinen über die Karte „**Großes Portal**“ gestartet. Dabei wird der Schlachtfeld-Schubser sofort unter den Spieler positioniert (siehe Regel oben), sodass dieser auf dem Schlachtfeld stehen bleibt. Der Spieler zieht sofort eine WAR-Karte. Die WAR-Erweiterung startet nicht, wenn bereits eine der folgenden Erweiterungen im Spiel aktiv ist: „Nacht des Tiamat“, „Halloween“, „Dornen“, „Anarchie im Dorf“, „Sherwood Forrest“. Wird die Abenteuer-Karte „Chaos-Portal“ nicht in der äußeren oder mittleren Region gezogen, so werden stattdessen 2 Timescape Karten gezogen. Das hier geschaffene Portal ist nicht stabil.

Die **Magische Gebräu-Karte „Battlefield“** funktioniert genauso, wie die Karte „Großes Portal“. Die einzige Ausnahme ist, dass der Genießer des Magischen Gebräus selber entscheiden kann, wo er den Schlachtfeld-Schubser positionieren möchte. Dabei darf der Schubser nicht eine der Ecken der beiden Region, die Felsklippen, den Wald, die Wüste oder die Felsspalte überdecken. Der Spieler muss auch nicht sofort eine WAR-Karte ziehen.

Bei den Karten „**Altes Schlachtfeld**“, „**Zu den Waffen**“ und „**Kreuzzug**“ handelt es sich nicht um den „Großen Krieg“ sondern um ein regionales Scharmützel. Hier wird eine beschränkte Anzahl von WAR-Karten gezogen. Jede dieser Karten dauert nur eine Runde an und wird am Ende der Runde abgelegt (wie nicht besiegte Feinde, Orte, Fremde). Werden die Karten „Portal-Stein“, „Usurpator“, „Waffenstillstand“ oder „Fähnlein“ gezogen, so werden diese für die regionalen Scharmützel ignoriert und stattdessen eine neue Karte aufgedeckt.

Ende der Erweiterung

Die WAR-Erweiterung kann über vier Karten beendet werden „**Waffenstillstand**“, „**Usurpator**“ (Besiegen von diesem), „**Nacht des Tiamat**“ oder „**Sturz des Königs**“. Zwei dieser Karten befindet sich im WAR-Stapel. Mit dem Sieg des Königs werden der Schlachtfeld-Schuber und alle Karten, die sich auch diesem befinden, abgelegt. Jede WAR-Karte (Erkennbar am Schriftzug rechts oben), die sich noch auf dem Spielbrett befindet, wird ebenfalls abgelegt. Begleiter und Gegenstände, die von einem Spieler während der WAR-Erweiterung errungen wurden, darf der Spieler behalten (Ausnahme: „Fähnlein“, „Gefangenenkolonne“ und „Portal-Stein“).

Bei den Karten „**Sturz des Königs**“ oder „**Nacht des Tiamat**“ ist der König vom Thron abgesetzt worden und hat die Kontrolle über das Land verloren. Spieler mit einem Steckbrief und die Befreier der „Gefangenen-Kolonne“ erhalten 1 Goldsack Belohnung. Der Usurpator lässt sich feiern und verlässt in einem triumphalen Siegesmarsch das Spielfeld. Auch hier werden Schlachtfeld-Schuber und alle Karten auf ihm abgelegt (siehe oben). Die WAR-Karten außerhalb vom Schlachtfeld verbleiben aber. Das Königliche Heer hat sich nicht vollständig ergeben und einige Orks haben das Plündern im Land lieb gewonnen. Das Fähnlein und der Portal-Stein werden nicht abgelegt. Der Portal-Stein kann allerdings nur noch zerbrochen werden.

Erklärung der einzelnen Karten:

Agentin: Der Transport findet in der nächsten Runde statt und ersetzt die Bewegungsaktion. Man kann mit dem Boot nur zu Feldern setzen, die direkt an den Windbraut-Fluss, dem Stadt-Hafen oder dem Dorf-Kanal angrenzen.

Agentin des Chaos: Sollte die gewählte Geschenke-Karte im Kauf-Stapel nicht verfügbar sein, so muss ein anderes Geschenk gewählt werden.

Altes Schlachtfeld: Werden die Karten „Portal-Stein“, „Usurpator“, „Waffenstillstand“ oder „Fähnlein“ gezogen, so werden diese ignoriert und stattdessen eine neue WAR-Karte aufgedeckt. Beim Wurf einer 5 oder 6 darf man sich zwischen den genannten Gegenständen nur einen wählen. Ist der Gewählte im Kauf-Stapel nicht verfügbar, so muss der andere genommen werden. Gegenstände, die man nicht aufnehmen möchte oder kann, werden nicht ausgegeben. Jeder Gegenstand, der auf dem Schlachtfeld abgelegt wird, ist später nicht mehr aufzufinden und verschwindet auf den Ablage-Stapel.

Assassine: Alle Fremden-Karten in der mittleren und äußeren Region, auf dem Schlachtfeld, dem Stadt-Brett, dem Dorf-Brett, dem Mountain-Realm und dem Woods-Realm werden sofort abgelegt. Läuft auf den Spieler, der das Ereignis aufgedeckt hat, ein Haftbefehl, so kann er den Mördern den Auftrag geben, einen anderen Mitspieler in seiner Region ein Leben zu nehmen.

Battlefield (Magisches Gebräu): siehe Regel Start der Erweiterung.

Bewaffnete Mörder: Die Bewaffneten sind der Abschaum der Chaos-Ebene. Sie ziehen ihren Kampfesmut aus der Macht des Stärkeren. Für die Gewinnung von Erfahrung wird die Karte als Stärke 2 gewertet. Gleiches gilt für Bezauberung und Versklavung.

Chaos Anrufer: Der Schüler des Usurpators besitzt kein Portal-Stein. Deshalb ist sein Tor unkontrolliert und reißt sein Opfer aus dem Land heraus. Da man zumindest zwischenzeitlich im Timescape befindet, muss man alle Tier-Gegenstände und Tier-Begleiter sofort ablegen. Spielt man die Erweiterung im Turnier, so landet man nie im eigenen Land, sondern im Timescape, dem Schwarzen Turm oder auf einem zufällig ermittelten anderem Haupt-Spielbrett. In diesem Fall gilt die Regel des Weltgleichgewichts.

Chaos Beschwörer: Bei dem Beschwörer handelt es sich um den Usurpator selbst. Man kann sich seiner Sache anschließen und nimmt dann den Wechselcharakter „Agent des Chaos“. Ist dieser bereits vergeben, so verliert der bisherige Spieler den Wechselcharakter, da er die Gunst des Usurpators verloren hat. Er behält aber den Steckbrief.

Chaos Ritter: Der Ritter zieht den Kampfesmut aus der Führung der Orks. Als „Ork“ gilt jede Feind oder Fremden-Karte mit dem Namen „Ork“ oder dem Erwähnen in dem Kartentext. Für die Gewinnung an Erfahrung wird die Karte als Stärke 6 gewertet. Gleiches gilt für Bezauberung und Versklavung.

Chaos Tor: Siehe Regel Start der WAR-Erweiterung.

Das Dorf brennt: Diese Ereignis-Karte startet augenblicklich der Erweiterung „Anarchie im Dorf“. Von nun an werden im Dorf keine City-Karten mehr gezogen. Stattdessen ziehen die Spieler WAR- und Anarchie Karten, welche in einem Stapel gemeinsam vermischt worden sind. Im Dorf gilt nicht mehr das Gesetz der Stadt. Verstöße gegen das Gesetz werden nicht mehr geahndet. Das Haus des Barons bleibt geschlossen. Es kann nicht betreten werden. (Ausnahme „Gräfin Basilisco“: s.u.). Das Anarchie-Ereignis läuft unabhängig von dem WAR-Ereignis. Wird der Krieg beendet, so verbleiben genügend Nordmänner und Plünderer im Dorf um Unruhe zu stiften. Wird die „Armee des Königs“ gezogen, so haben königliche Streitkräfte das Dorf befriedet und einen neuen Monarchie-treuen Baron eingesetzt. Die Beendigung der Erweiterung „Anarchie im Dorf“ beendet nicht die WAR-Erweiterung.

- Deserteur:** Der Deserteur arbeitet mit jedem Spieler zusammen. Jeder, der ihn als Begleiter akzeptiert, gilt für diese Zeit als Steckbrieflich gesucht. Am besten legt man eine Warrant-Karte halb auf den Deserteur. Solltest Du gegen einen Person-Feind kämpfen, so verlässt er Deine Gruppe und wartet auf einen anderen Spieler der ihn aufsammelt. Damit geht auch der Steckbrief von Deiner Person. Mit der Beendigung der WAR-Erweiterung wird der Deserteur begnadigt und verliert seinen Steckbrief.
- Drachenkultisten:** Nehme den Karten Stapel „City Cultist“ und ziehe solange Karten bis Du drei Fend-Karten aufgedeckt hast. Mische nun diese drei Karten und lege eine verdeckt unter Dein Feld und jeweils eine auf das linke und rechte benachbarte Feld. Drehe die Karte unter Dir sofort um und befolge diese. Die anderen beiden werden erst umgedreht, wenn jemand das Feld betritt. Das Umdrehen ersetzt die Aufforderung „Ziehe eine Karte“. Mische im Folgenden alle abgelegten und nicht aufgedeckten „City Cultist“ Karten und bilde einen neuen Nachziehstapel.
- Fähnlein:** Sollte auf Deinen Namen oder auf dem eines Deiner Begleiter ein „Warrant“ ausgestellt sein, so werden sich die Soldaten des Fähnleins Dir nicht anschließen. Beachte die Regel über das Ende der Erweiterung. Beim Tod oder Flucht des Usurpators verlassen Dich die Soldaten, bei der „Nacht des Tiamats“ oder dem „Sturz des Königs“ nicht.
- Feldscherer:** Bei dem Arzt handelt es sich um einen Fremden, der mit Gegenständen handelt und zusätzlich Adlige ein Leben heilt. Ein Adliger kann sich heilen lassen und in dem gleichen Zug noch handeln.
- Gefangenekolonie:** Wer die Gefangenekolonie zurücklässt muss die Begleiter-Karte komplett ablegen. Die Orks und Nordmänner befreien sich selbst, wenn sie nicht bewacht werden. Gleiches gilt, wenn man nicht den direkten und kürzesten Weg zum Stadttor nimmt. Sollte der Begleiter von einem anderen Spieler entwendet werden, so nimmt der bisherige Führer der Kolonie sich einen Steckbrief. Die Karte bleibt mit ihrer Regel im Spiel.
- Ghul:** Es kämpft nur ein Ghoul mit Dir. Die anderen, die auf der Karte erwähnt werden, werden von einem Kampf absehen. Verlierst Du den Kampf, so wirst Du vom Ghoul gebissen, verlierst Du ein Leben und musst die nächste Runde gelähmt aussetzen. Spieler, die Feen-Blut in ihren Adern haben, sind gegen die Lähmungswirkung immun. Da man dieses nur selten auf den Charakteren vermerkt hat, bedient man sich zur Ermittlung „Feenblut: ja oder nein“ eines Tricks. Wer gegen den Gesang der Sirene immun ist, hat Feen in seiner Blutlinie und ist somit auch gegen die Lähmung des Ghuls immun.
- Heerlager:** Das Heerlager ist für Spieler ohne einen Haftbefehl ein Ort, wo man für Gold heilen kann. 1 Gold = 1 Leben. Man sollte aber beachten, dass es sich um einen Gesetz-Ort handelt. Jede Handlung, die gegen das Gesetz in der Stadt verstößt, wird von der Wache geahndet. Um den Stärke-Wert der Wache zu ermitteln, musst Du einen Würfel werfen und zu dem Wert 3 addieren. Solltest Du den Kampf gegen die Wache verlieren, so wird dies so behandelt, als wärest Du in der Stadt verhaftet worden. Die Regel, dass man in der Stadt immer ein Gold besitzen muss, gilt hier aber nicht. Aber es ist es keine gute Idee als Cyborg, Ghoul, Hobgoblin, Orc, Warrior of Chaos oder Troll auf das Heerlager zu setzen.
- Heilige Handgranate:** Die Heilige Handgranate kann gemäß Gebrauchsanweisung nur genau 3 Felder geworfen werden. Du musst dieses vor dem Werfen des Würfels für Deine Bewegung ankündigen. Alle Karten auf dem Zielfeld werden abgelegt. Befinden sich Mitspieler auf dem Zielfeld, so verlieren diese nur ein Leben, wenn sie von böser Gesinnung sind. Begleiter und Gegenstände der Mitspieler sind vor der Granate sicher. Das Werfen der Granate in der Stadt gilt als Verstoß gegen das Stadtrecht.
- Katapult:** Du kannst nur das Katapult mit Dir führen, wenn Du mindestens 2 Begleiter hast. Dabei ist ohne Belang, ob es sich um Fluch-, Tier- oder Pflanzen-Begleiter handelt. Vertraute zählen nicht als Begleiter. Sobald Du nicht mehr 2 Begleiter bei Dir führst, musst Du das Katapult auf dem Feld, wo Du stehst zurücklassen. Solltest Du den Schwarzen Turm, den Palast des Hexenmeisters, den Dungeon, die Katakomben, das Grab des Pharaos oder ein ähnlich beengtes Brett betreten wollen, so musst Du das Katapult am Eingangsfeld außerhalb des Bretts zurücklassen. Das Timescape kannst du mit dem Katapult betreten. Auf den drei Feldern des Schlachtfelds (Schuber), erhältst Du im Kampf +2 Stärke.
- Königlicher General:** Der General befindet sich nie auf dem Feld, wo Du die Karte gezogen hast. Er befindet sich im Schloss in der mittleren Ebene. Dort verbleibt die Karte, bis jemand dem General eine Begleiter-Karte anbietet. Lege den General und die Begleiter-Karte ab und nimm Dir den „Herald“ als Wechselcharakter (siehe Stadt-Regel). Vertraute und Tier-Begleiter kannst Du beim General nicht anbieten. Verfluchte Begleiter kannst Du aber beim General durchaus ablegen.
- Kreuzzug:** Als Spieler mit Amt zählen die Wechselcharaktere Templar, Herald, High Magier (Großmeister der Magie), Geheimpolizei, King's Champion, White Hag, Archbishop und Sheriff. Jede der gezogenen WAR-Karten dauert nur eine Runde an und wird am Ende der Runde abgelegt (wie nicht besiegte Feinde, Orte, Fremde). Werden die Karten „Portal-Stein“, „Usurpator“, „Waffenstillstand“ oder „Fähnlein“ gezogen, so werden diese für dieses Scharmützel ignoriert und stattdessen eine neue WAR-Karte gezogen.
- Kriegsmagierin:** Es ist nicht ganz klar, wen die Magierin rächen möchte. Sie geht auch mit Spielern, auf deren Namen ein Haftbefehl ausgestellt wurde. Sobald sie sich Dir anschließt, ziehst Du 2 Zaubersprüche. Du kannst Dir beide anschauen und wählst dann einen aus, welchen Du behältst, sofern dies Dir die Höhe Deines Talents erlaubt. Die Magierin stiftet Dir nur einmal diese Gunst. Legst Du sie ab und nimmst sie später wieder auf, so erhältst keine weiteren Zaubersprüche.
- Monument:** Für den Bau des Denkmals kann man auch Gegenstände stiften, die man in auch in einer Örtlichkeit in der Stadt als Zahlungsmittel nutzen kann (wie Edelsteine, Goldene Statue, Offiziers-Schwert). Auf dem Gegenstand muss ein expliziter Wert an Gold im Text vermerkt sein.
- Morrigan:** Die Göttin kann nicht getötet oder vernichtet werden. Vor ihr kann man sich nicht verstecken. Als Trophäe gelten alle Feinde, die man zum Erlangen von Erfahrung gesammelt aber nicht eingelöst hat.
- Nordmann:** Der Nordmann ist stark abergläubisch. Den Spieler der „Valkyrie“, den Wechselcharakter des „Champion of Chaos“ oder einen Spieler, der den verfluchten Begleiter „Findelkind“ mit sich führt, wird er nicht bekämpfen (ein Kampf findet auf keinen

Fall statt). Stattdessen schenkt er ihm ein Schild. Sollte der Empfänger, dass Schild nicht bei sich tragen wollen, so wird es auch nicht verschenkt.

Offizier-Schwert: Das Schwert kann im Kampf wie ein normales Schwert (Kauf-Karte) genutzt werden. Es gelten aber zwei Ausnahmen. 1. Man kann das Schwert beim Schmied (Dorf), dem Waffenschmied (Stadt), der Schmiede (Abenteuer-Karte von Jonas) oder jedem Waffenhändler für 3 Gold verkaufen. Als Waffenhändler gilt ein Fremder, bei dem man eine Axt oder ein Schwert für Gold kaufen kann. 2. Endet die WAR-Erweiterung, so muss sich ein Spieler sofort entscheiden, ob er dieses Schwert weiterführen oder lieber auf seinem Feld ablegen möchte. Sollte er es behalten, so erhält der Spieler nach der Generalamnestie einen nagelneuen Haftbefehl.

Ork-Blutmeister: Der Ork greift auch Spieler mit einem Steckbrief an. Sollte der Ork-Blutmeister besiegt werden, so kannst du Dir nur eine Blut-Hund Kauf-Karte nehmen, wenn Du noch Platz für einen Gegenstand hast. Der Hund passt in keinen Behälter. Sollte sich keine Blut-Hund im Stapel der Kauf-Karten befinden, so kannst Du eine andere Hund- oder Dog-Karte nehmen. Ist auch diese nicht mehr vorrätig, so musst Du den Hund verzichten.

Ork-General: Der Ork-General verbleibt nur kurzfristig im Land. Solltest Du ihn besiegen, so wirst Du zum neuen „Champion of Chaos“. Solltest verlieren, so wirst Du im Tempel versklavt und würfelst jede Runde, ob Du freikomst (siehe Regel im Tempel). Die einzige Möglichkeit, in der der Ork-General mehr als eine Runde im Land verbleibt, ist ein Unentschieden im Kampf. Der Ork-General ist ein Fremder und kann nicht für die Gewinnung von Erfahrung genutzt werden.

Ork-Hauptmann: Sollte die Kauf-Karte Combat-Enviro-Suit nicht verfügbar sein, so entfällt diese.

Ork-Horde: Um die Horde zu besiegen, muss man in seinem Zug zwei eigenständige Kämpfe gegen Stärke 4 durchführen. Gewinnt man nicht im ersten Kampf, so entfällt der zweite Kampf. Die 2 Gold Belohnung erhält man nur, wenn man beide Kämpfe hintereinander gewinnt. Die Ork-Horde gilt als zwei Gegner mit Stärke 4. Sie müssen gemeinsam zur Gewinnung von Erfahrung eingelöst werden.

Plündergut: Der Trödler hat eine geheime Absprache mit den Krieger des Chaos. Er wird von diesen mit Plündergut versorgt und verkauft dieses für jeweils 2 Gold in seinem Laden. Sollte ein der Karten nicht verfügbar sein, so entfällt diese. Bei der Hunde-Karte wählt der Spieler, der das Ereignis gezogen hat, den Hund aus. Sollte man ohne das Dorf-Brett spielen, so hat der Trödler sein Verkaufsstand auf dem Dorf-Feld, als viertes der dort beschriebenen Geschäfte.

Portal-Stein: Diese Karte ist begehrt. Jede Kriegspartei möchte mit Hilfe des Portal-Stein einen Vorteil erringen. Beim Schloss oder dem Royal Castle kann man den Stein gegen eine zufällige Treasure-Karte tauschen. Gleiches geht auch bei der Heerlager-Karte (WAR-karte oder Abenteuer-Karte). Den Usurpator zu finden gestaltet sich als schwieriger („Usurpator“ WAR-Karte oder „Chaos-Beschwörer“ Timescape-Karte), dafür ist aber die Belohnung mit dem Ziehen des Wechsel-Charakters „Agent des Chaos“ attraktiver. Beachte auch die obigen Regeln für die unterschiedlichen Enden der WAR-Erweiterung. Beim Ziehen der WAR-Karte „Waffenstillstand“ oder dem Töten des Usurpators wird der Portal-Stein wertlos und wird abgelegt. Bei den anderen Enden, wird der Portal-Stein bedeutungslos, man kann ihn aber immer noch zerbrechen und dafür 3 Timescape-Karten ziehen.

Salamander: Der Salamander zählt als Elementar des Feuers.

Samurai: Bevor man mit dem Samurai kämpfen kann, ermittelt man seinen eigenen Stärke- und Talent-Wert im Kampf. Danach vergleicht man diesen mit den Werten des Samurais. Der Samurai wählt immer die Kampfmethode, die für ihn die höchste Erfolgchance hat. Nach der Ermittlung der Werte können nur noch Zaubersprüche die Kampfwerte verändern. Das Einnehmen von Tränken oder Verzehren von Doughnuts muss von dem Berechnen der Sieg-Chance erfolgen.

Schildwall: Nachdem Du die Karte Schildwall gezogen hast, musst Du sie sofort bekämpfen. Gewinnt der Personen-Feind oder erreicht ein Unentschieden, so setzt die Karte immer vor Deinem Bewegungswurf genau ein Feld in die direkte Richtung des Stadt-Tores. Sie nimmt immer den kürzesten Weg. Trifft sie dabei auf eine/ mehrere aufgedeckten Karten, so zerstört sie diese. Trifft sie auf einen Spieler, so muss dieser mit dem Schildwall kämpfen und kann diesen auch töten. Deinen folgenden Zug, nach dem Setzen des Schildwalls, kannst Du ganz normal ausführen. Setzt ein Spieler auf das Feld, wo sich der Schildwall gerade befindet, so kann er die Karte bekämpfen. Der Schildwall kann auch zur Gewinnung von Erfahrung genutzt werden. Sollte die Karte nach ihrer Bewegung auf das Feld des Stadttors gelangen, so wird sie und alle Karten auf dem Stadt-Brett abgelegt. Spieler, die sich in der Stadt befinden verlieren ein Leben. Alle Karten auf dem Stadt-Brett werden abgelegt.

Soldat: Sollte ein Spieler dem Soldaten eine Waffe geben, so wird der Gegenstand sofort abgelegt. Auf die Karte sollte man einen Marker legen, der anzeigt, dass der Stärke-Bonus sich auf +2 erhöht hat. Wird man von dem Begleiter mehr als eine Runde lang getrennt, so wird der Marker abgelegt.

Streitwagen: Der Streitwagen fungiert in der Bewegung wie ein „gedrosseltes“ Pferd. Man kann seinen Bewegungswurf um bis zu zwei Punkte erhöhen, allerdings nur, wenn man dadurch auf eine offen liegende Feind-Karte oder einen anderen Mitspieler setzt und diese auch bekämpft. Für diesen Kampf bekommt man ein Stärke-Bonus von +2. Das Gute am Streitwagen ist, dass man auch seine Begleiter in ausreichender Zahl, selbst bei Nutzung des Bewegungs-bonus, mitnehmen kann. Beide Boni gelten nur wenn man direkt nach seiner eigenen Bewegung gegen Feind-Karten oder Spieler kämpfen muss. Man kann also auch auf Geister-Feinde zu preschen, wenn man mit diesen kämpfen will. Der Stärke-Bonus verfällt dann natürlich.

Sublime Chaos (Magisches Gebräu): Der Spieler muss einen der beiden Wechselcharakter nehmen. Sollte er die Abenteuer-Karten Prinz, Prinzessin oder Thronfolger ziehen, so kann er diese töten und sich aus ihren Habseligkeiten 2 Gold nehmen.

Totaler Krieg: Alle Ort- und Fremden-Karten in der mittleren und äußeren Region werden sofort abgelegt. Karten auf dem Stadt-Brett, dem Dorf-Brett, dem Schlachtfeld-Schubern, dem Mountain-Realm, dem Woods-Realm und auf folgenden Feldern werden nicht betroffen. Kapelle, Tempel, Felsklippen, Wald.

Treues Pferd: Bei einem Wurf unter Dein Talent werden die Bonus-Punkte von Begleitern oder magischen Gegenständen hinzugerechnet. Bonus-Punkte, die nur den Kampf betreffen, darfst Du aber nicht addieren. Charaktere, die über die Fähigkeit Tiere zu bezaubern verfügen können statt dem Wurf auch ihre Fertigkeit einsetzen.

Überfallener Konvoi: Findet man im Stapel keine entsprechende Kauf-Karte mehr, so würfelt man noch einmal. Als Pferd-Karte gilt auch hier auch ein Reitpferd, Brauerei-Pferd oder Kriegspferd.

Usurpator: Besitzt Du einen „Haftbefehl“, so gibt Dir der Usurpator pro Besuch 1 Gold als Unterstützung. Wirst Du selbst nicht steckbrieflich gesucht, so hast Du die Wahl Dir eine Warrant-Karte zu nehmen und bei jedem weiteren Besuch unterstützt zu werden oder mit dem Usurpator selbst zu kämpfen. Besiegst Du den Usurpator im Kampf, so wirst Du vom König zum „King's Champion“ ernannt. Sollte ein anderer Spieler das Amt bereits bekleiden, so wird ihm dieses sofort aberkannt. Solltest Du bereits über einen anderen Wechsel-Charakter verfügen, so hast Du die Wahl das neue Amt des Königs abzulehnen.

Vampir-Brut: Gewinnt die Vampirin den Kampf, so gewinnt sie durch das Blutsaugen an Macht. Dazu muss das Opfer auch Blut besitzen. Der Ghul, der Flammenschädel, der Vampir und die Erscheinung des Mystic besitzen kein eigenes Blut und können nicht ausgesaugt werden.

Waffenstillstand: Für alle völlig überraschend hat es verborgene Verhandlungen mit dem Usurpator gegeben. Dieser ist in der Nacht mit seinen Truppen verschwunden. Was er als Gegenleistung bekommen hat, ist unbekannt. Siehe auch oben die Regel zum Ende der Erweiterung.

Wehr-Sold: Jeder Spieler, der sich auf den drei Feldern des Schlachtfeldes befindet erhält eine Sold-Zahlung. Die Höhe des Solds orientiert sich an dem militärischen Rang. Einfache Spieler erhalten 1 Gold, Adlige und Spieler mit einem Wechsel-Charakter erhalten 2 Gold. Spieler, die ein Begleiter, Gegenstand oder magischen Gegenstand der WAR-Erweiterung mit sich führen werden als Veteranen angesehen und erhalten ebenfalls 2 Gold. Alle Spieler außerhalb der Schlachtfeld-Schubers erhalten gar nichts.

Wolfsrudel: Um das Rudel zu besiegen, muss man in seinem Zug zwei eigenständige Kämpfe gegen Stärke 2 durchführen. Gewinnt man im ersten Kampf nicht, so entfällt der zweite Kampf. Das Rudel gilt als zwei Gegner mit Stärke 2. Sie müssen gemeinsam zur Gewinnung von Erfahrung eingelöst werden.

Zu den Waffen: Jede der gezogenen WAR-Karten dauert nur eine Runde an und wird am Ende der Runde abgelegt (wie nicht besiegte Feinde, nicht aufgenommene Gegenstände, Orte oder Fremde). Werden die Karten „Portal-Stein“, „Usurpator“, „Waffenstillstand“ oder „Fähnlein“ gezogen, so werden diese für dieses Scharmützel ignoriert und stattdessen eine neue WAR-Karte gezogen.

danksagung

Zu dieser Erweiterung hat mich Jonas Ekman ermuntert. Ich danke Jonas für die Karten „Schildwall, Überfallener Konvoi, Trunk der List, Trunk des Lebens, Usurpator-Zelt, Chaos-Anrufer, Wolfsrudel, Bewaffnete Mörder, Treues Pferd und Nordmann“, Moritz Both für die Karten „Samurai, Kriegsmagierin, Ork-General, Monument und Fähnlein“, und Sam Wallace für die Nutzung der Karten „Heilige Handgranate und den Salamander“. Wie immer geht der Dank auch an Lea für das Korrekturlesen und Alpha für die Geduld mit mir.

Trittau, November 2022

moritz both

