

DIE RUINEN

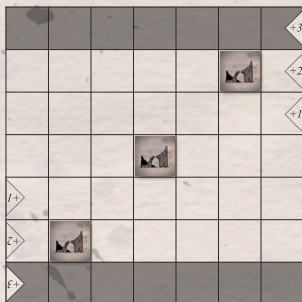
A dramatic illustration of a ruined castle perched on a cliff in a mountainous landscape. The castle, with its grey stone walls and several towers, is situated on a high, rocky outcrop. The surrounding landscape is a mix of steep, rocky slopes and patches of snow or light-colored earth. In the foreground, there are large, dark rocks and some sparse, dry vegetation. The sky is a deep blue, and the overall atmosphere is one of mystery and historical significance.

Die grauen Monumente verfallener Festungen säumen die Kriegslande. Obgleich seit vielen Jahren verlassen und verwittert, erinnert ihre schiere Größe noch immer an die Macht vergangener Tage. Zwischen den gebrochenen Mauern heult der Wind und eine dunkle, ungreifbare Aura umgibt die Ruinen. Welche Macht könnte noch immer von ihnen ausgehen, wenn sie alle wieder unter einem Banner vereint wären?

DIE RUINEN



Vor der Aufbauphase werden die Ruinen wie in der folgenden Abbildung zu sehen platziert.



Alternative Siegbedingung:

Wenn es einem Spieler gelingt alle 3 Ruinen gleichzeitig mit eigenen Kreaturen zu besetzen, gewinnt dieser am Ende seines Zuges das Spiel. Wenn sich zu einem beliebigen Zeitpunkt Kreaturen der Machtstufe 1 auf Ruinen befinden, werden diese sofort zurück in die Reserve gelegt.

SEELE



Als stumme Zeugen längst vergangener Konflikte wachen die verlorenen Seelen mächtiger Wesen in den weiten Kriegslanden noch lange nach deren Tod. Des Krieges müde stellen sie sich zwischen die verfeindeten Fronten. Einzeln kaum wahrnehmbar, bilden sie vereint eine unüberwindbare Macht, vor welcher sich selbst die Herrscher des Lichts beugen.



SEELE

SCHWEBEND

Führe Bewegungen beliebig weit über befreundete angrenzende Seelen aus.

SCHUTZWALL

Wenn mindestens 3 bis maximal 6 Seelen aneinander angrenzen, wird ein Schutzwall gebildet.

Schutzwälle sind immun gegen Angriffe, Zauber und Besonderheiten gegnerischer Kreaturen.



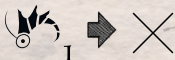
Schutzwall 3 bis 6 Seelen



Kein Schutzwall

Hinweis: Wenn mehr als 6 Seelen aneinander angrenzen, lege am Ende deines Zuges beliebige übrige Seelen zurück in die Reserve.

MACHTHIERARCHIE



GEIST



Eine flüchtige Gestalt ohne fleischliche Hülle. Unaufhaltbar und nach ewigem Leben dürstend, streifen die Geister durch die Kriegslande auf der Suche nach verlorenen Seelen. Selbst die leichteste ihrer Berührungen zerrt das Leben aus dem Leib jedes Wesens.



GEIST

GEISTERPFAD

Führe Bewegungen oder Angriffe 1 bis 2 Felder in die gleiche Richtung aus. Dies auch durch Kreaturen hindurch.



LEBENSOG

Wenn sich der Geist durch gegnerische oder befreundete Kreaturen bewegt werden diese um 1 Machtstufe abgewertet. Erhalte 1 .

Hinweis: Gegnerische Kreaturen der Machtstufe 1 werden ins Exil gelegt.

Befreundete Kreaturen der Machtstufe 1 werden zurück in die Reserve gelegt.



VERFLUCHT

Wenn der Geist besiegt wird, werte die angreifende Kreatur um 2 Machtstufen ab.

MACHTHIERARCHIE



DRACHENKRIEGER



*Im Blut des Lichtdrachen geboren und nach dessen Blut dürstend,
wüthen die Drachenkrieger seit jeher in den Kriegslanden. Sie kennen weder die
Furcht vor den Toten noch vor dem Feuer. Ihr Leben haben sie allein dem Krieg
verschrieben, ihre Äxte den Köpfen des Feindes.*



DRACHENKRIEGER

BRUDERSCHAFT

Splittle den Drachenkrieger in 3 Seelen.

Hinweis: Setze 2 Reservewürfel als Seelen horizontal oder vertikal auf angrenzend freie Felder zum Drachenkrieger. Werte danach den Drachenkrieger zu einer Seele ab.



MACHTHIERARCHIE



BLUTMAGIER



In den weiten Kriegslanden, strebend nach Macht, wandern die Blutmagier auf dunklen Pfaden. Sie töten die Schuldigen und opfern die Unschuldigen. Einzig die Gier nach ewiger Macht vereint sie. Als Teil des Roten Ordens führen sie einen blutigen Krieg.



BLUTMAGIER

BLUTHANDEL

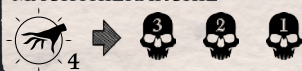
Lege bis zu X Reservwürfel (min. 1) ins Exil und erhalte 1  + je 1 weiteren  für jeden so ins Exil gelegten Reservwürfel. X entspricht der Anzahl deiner Blutmagier in den Kriegslanden.

Verwende beliebig viele , um befreundete Kreaturen aufzuwerten. Nicht verwendete  verfallen am Ende des Zuges.

Hinweis: Pro verwendete Aufwertung ist der Anzeigewürfel in der  - Leiste, um jeweils 1 Stufe nach unten zu verschieben.

Wichtig: Verwende den Zauber nicht auf den zaubernden Blutmagier selbst.

MACHTHIERARCHIE



FEUERBASILISK



In den unbarmherzigen Gebirgen der Kriegsländer lauern die Feuerbasiliken auf ihre todgeweihte Beute. Sie bewegen sich durch unwegsames Gelände, zwischen Felsenbrocken vorbei, bis hin zu ihren Feinden. Ihr inneres Feuer entfacht in ihnen einen unstillbaren Hunger nach Zerstörung.



FEUERBASILISK

SCHLANGENPFAD

Führe Bewegungen oder Angriffe immer Diagonal aus.



INNERES FEUER

Wenn der Feuerbasilisk eine Kreatur besiegt, kann dieser eine zusätzliche Bewegung oder einen zusätzlichen Angriff ausführen.

MACHTHIERARCHIE



LICHTDRACHE

A dramatic illustration of a white dragon with large red wings breathing a massive fireball over a battlefield. The dragon is positioned in the upper center, with its wings spread wide. Below it, a large fireball is being breathed out, illuminating the scene. In the foreground, a group of soldiers in medieval-style armor are seen from behind, looking up at the dragon. The background features jagged, snow-capped mountains under a clear blue sky.

Als angebliche Schöpfer der Kriegslande angebetet und gefürchtet, wachen die Lichtdrachen seit jeher über Himmel und Erde. Mächtiger als jedes bekannte Wesen hüten sie ihr Land. Leichter als der Wind bewegen sie sich durch die Lüfte. Erzürnt durch den Krieg lässt ihre Leuchtflamme die Nacht zum Tage werden.



LICHTDRACHE

DRACHENBLUT

Splitle den Lichtdrachen in 2 Drachenkrieger.

Hinweis: Setze 2 Reservewürfel als Drachenkrieger horizontal oder vertikal auf angrenzende freie Felder zum Lichtdrachen. Lege danach den Lichtdrachen zurück in die Reserve.



LEUCHTFLAMME

Erhalte 1 virtuellen  für jede eigene Kreatur der Machtstufe 6, die du mehr als dein Gegner in den Kriegslanden hast.

Hinweis: Werte virtuelle  gleich wie durch im Kampf erlangte , zeige diese jedoch NICHT in der  - Leiste an.

MACHTHIERARCHIE



ZUGABLAUF

1. Überprüfe die  Leiste.
2. Nutze eine der folgenden Standardaktionen:

BEWEGUNG

Bewege eine eigene Kreatur auf ein angrenzendes freies Feld.

ANGRIFF

Bewege eine eigene Kreatur auf ein angrenzendes vom Gegner besetztes Feld. Beachte die Machthierarchie.

AUFWERTUNG

Werte eine eigene Kreatur um 1 Machtstufe auf.

ZAUBER

Nutze einen Zauber einer eigenen Kreatur.

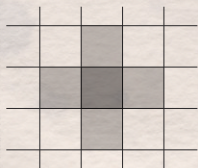
3. Überprüfe die  - Leiste. Siege bei 10 .

MACHTHIERARCHIE



Ausnahme:
Kreaturen der Machtstufe 3
besiegen auch Kreaturen
der Machtstufe 6.

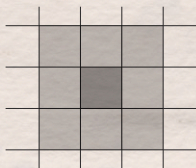
GLOSSAR



Angrenzend



Diagonal



Umliegend



= Siegpunkte



= Triggerpunkte



= Gegnerische Kreatur



= Bedrohende gegnerische Kreatur



= Immun gegen gegnerische Angriffe



= Immun gegen gegnerische Zauber



= Immun gegen gegnerische Besonderheiten