

Quest for the Dragonlords

Der Kristall der Macht

Eine Erweiterung für 5 – 6 Spieler

Autor: Robert Johannessen

„Der Kristall der Macht“ ist eine spannende Erweiterung für das großartige Fantasy-Strategiespiel

„Quest for the Dragonlords“ von Dragonlord Inc..

Diese Übersetzung stammt aus der Feder von Thorsten Stein. Bei Fragen und Anregungen schreibt mir gerne eine Email an info@voidlegion.de.

Der Kristall der Macht

Der Kristall der Macht ist der zentrale Brennpunkt des Universums, in ihm ist die Zeit selbst gebunden. Im ersten Zeitalter kämpften die Götter durch ihre Halbgötter, die Drachenlords, um seine Kontrolle. Die Energie die freigesetzt wurde, als diese Drachenlords auf einander trafen war so gewaltig, dass sie den Kristall der Macht zerstörte. Die Splitter des Kristalls wurden in weit entfernte Gebiete dieser Welt geschleudert und einige durchschlugen vermutlich sogar die Grenzen der Zeit.

Das zweite Zeitalter war eine Zeit der Dunkelheit, den mit dem Verlust des Kristalls kam Chaos über uns. Du bist die beste und letzte Hoffnung unseres Volkes. Ich übergebe dir eine große und schwere Bürde, einen Splitter des Kristalls der Macht. Nutze ihn und regiere weise. Rette unser Volk, finde die Splitter und erschaffe den Kristall der Macht erneut.

Spielinhalt (Game Contents)

„Der Kristall der Macht“, – die 5-6 Spieler Erweiterung enthält:

Anzahl	Komponente	Details
1 Set	Einheiten Amazonen	Die Plastikfiguren, -schiffe, Drachenlords werden als Einheiten bezeichnet
1 Set	Einh. Nekromanten	
2	Drachenlords	
4	Schiffe	
6	Segel	
2	Referenzkarten	
12	Quest-Karten	
24	Spruchrollen-Karten	
9	Splitter	Die Splitter werden durch farbige Glassteine dargestellt
1	Seite Marker (Karton)	
1	Ablage	
1 Set	Plastikstifte	Die Plastikstifte werden in die Referenzkarten gesteckt um anzuzeigen welche Zaubersprüche deine Zauberer besitzen

Was sind Regionen?

Um die Übersetzung etwas zu vereinfachen und langwierige Wiederholungen zu vermeiden habe ich mich entschlossen die folgende Vereinfachung einzuführen: Immer wenn etwas für Gebiete, Seazonen oder Einödenfelder gleich gilt verwende ich den Begriff „Regionen“.

Spielregeln der Erweiterung

Zwei neue Völker sind aufgetaucht um die Kristallsplitter zu suchen. Die Amazonen sind in der Kunst des Kampfes geschulte Kriegerinnen und besitzen die Fähigkeit ihre Gegner zu bezaubern. Die Nekromanten sind die am meisten gefürchteten Gegner, den sie verfügen über das Wissen, die Gefallenen sich wieder erheben zu lassen. Mögen die Götter deine Suche segnen!

Die Erweiterung benutzt die selben Grundregeln aus dem „Quest for the DragonLords“™ Brettspiel, mit den folgenden Änderungen/Ergänzungen:

Spielstart

Es folgt eine Liste der Schritte die zum Spielstart durchlaufen wird. Die einzigen Unterschiede zum Basisspiel bestehen darin, dass die Mitspieler für ein Spiel mit fünf oder sechs Spielern mit weniger Einheiten anfangen und zu Beginn drei Spruchrollenkarten erhalten. Wenn ihr euch entschieden habt mit den Zusatzregeln zu spielen startet jeder Mitspieler zusätzlich mit einem zufälligen Kristallsplitter und einem Heldenmarker.

Bemerkung: Wir empfehlen das erste Spiel von „Der Kristall der Macht“ ohne die Zusatzregeln zu spielen. Durch die neuen Einheiten haben etwas mehr Möglichkeiten als die Einheiten im Basisspiel. Die Nekromanten und Amazonen sollten von erfahrenen Spielern gespielt werden um deren Potential vollständig zu erforschen. Die zusätzlichen Regeln ergänzen das Spiel mit Helden und den Splittern des Kristalls der Macht. Veteranen von „Quest for the Dragonlords“ erhalten dadurch interessante neue Spielelemente zusätzlich zum Grundspiel.

1. Jeder Spieler erhält die Referenzkarte seines gewählten Volkes.
2. Zähle pro Spieler 25 Einheiten für ein Spiel mit 5 bis 6 Mitspielern ab.
3. Jeder Mitspieler startet mit 25 Gold.
4. Jeder Mitspieler nimmt sich einen König, einen Zauberer und einen leeren Marker. Spielt ihr mit den Zusatzregeln erhält jeder noch einen Helden.
5. Jeder Mitspieler nimmt sich außerdem jeweils einen Marker für Spitzhacke und Fackel
6. Jeder Mitspieler erhält einen zufälligen Kristallsplitter (Wenn mit Zusatzregeln gespielt wird).
7. Nimm ein Schiff und stecke ein Segel deiner Farbe hinein.
8. Stecke einen Stift in den Kasten für die Zaubersprüche 1 und 2 auf deiner Referenzkarte.
9. Mische die Spruchrollen Karten und teile an jeden Spieler drei Karten aus.
10. Jeder Spieler wirft den Kristallwürfel, wobei der älteste Spieler anfängt. Der Spieler der zuerst Gelb erwürfelt ist von den Göttern gesegnet worden und darf anfangen.

Einheiten Platzieren

Das Platzieren der Einheiten funktioniert genauso wie im Basisspiel. Es gibt sechs Königreiche die man einnehmen kann, in einem Spiel mit zwei, drei oder sechs Mitspielern erhält also jeder Mitspieler zu Anfang die gleiche Anzahl an Königreichen. In einem Spiel mit vier oder fünf Spielern dagegen hätten der Erste oder die ersten Beiden die Möglichkeit zu Anfang mehr Königreiche als die Anderen zu erhalten. Um diesen Vorteil zu eliminieren gelten folgende Regeln für Spiele mit dieser Anzahl an Spielern: Nachdem alle Mitspieler ein Königreich ausgewählt haben werden 5 Einheiten eines nicht benutzten Volkes in die noch nicht eingenommenen Königreiche gesetzt. Wenn zum Beispiel in einem Spiel mit fünf Mitspielern keiner die Orks spielt werden fünf Ork-Einheiten in das sechste Königreich gesetzt.

Wenn Ihr mit den zusätzlichen Regeln spielt platziert jeder Mitspieler zusätzlich zu seinem König, Zauberer und dem leeren Marker auch einen Heldenmarker unter eine seiner Einheiten. Zusätzlich platziert noch jeder seinen Kristallsplitter in einem seiner Gebiete. Am Anfang des Spiels könnte es vorteilhaft sein seinen Splitter in sein Königreich zu legen. Vergiss nicht, jede Einheit kann den Splitter tragen, aber nur Zauberkundige können seine Macht benutzen.

Die neuen Völker

Die Amazonen

Die Königin der Amazonen nutzt nicht die Zaubersprüche „Heilung“ und „Hoffnung“ wie die Könige im Basisspiel. Sie besitzt die Zaubersprüche „Befehl“ und „Verzückung“.

Die Zauberer oder Zauberinnen der Amazonen beginnen das Spiel mit den Zaubersprüchen „Heilung“ und „Versteinerung“. Die Zaubersprüche der Amazonen sind (siehe auch „neue Zaubersprüche“):

1. Heilung
2. Versteinerung
3. Teleportation
4. Befehl
5. Verlockung
6. Verzückung

Amazonen Attacke „Bezauberung“

Nur die Amazonen können diese Attacke einsetzen. Die Kampfsequenz einer Bezauberungs-Attacke ist identisch mit der normalen Kampfsequenz, außer dass der Gegner nicht zurückschlagen kann und jede getroffene Einheit gefangen genommen wird.

Damit eine Einheit der Amazonen eine Bezauberungs-Attacke durchführen kann, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

1. Die gegnerischen Einheiten müssen im Reich der Amazonen sein. Also in Gebieten mit der selben Randfarbe wie die eines Königreichs das der Amazonen Spieler besetzt hält oder kontrolliert.
2. Die angreifenden Amazonen Einheiten müssen zu Beginn ihres Zuges in einem Feld stehen das an das Feld angrenzt in dem die anzugreifenden Einheiten stehen. Du darfst deine Einheiten nicht per Gewaltmarsch oder einer Seebewegung in das gegnerische Gebiet ziehen und dann eine Bezauberungsattacke durchführen.
3. Die angreifenden Einheiten dürfen vor dieser Attacke in keinem anderen Kampf verwickelt gewesen sein. Eine Amazonen Einheit darf nur einmal pro Zug, eine Kampfrunde lang, eine Verzauberungsattacke durchführen.

War die Bezauberungsattacke erfolgreich und es sind alle gegnerischen Einheiten bezaubert, geht das Gebiet in den Besitz des Amazonen Spielers über. Die verwendeten Einheiten dürfen in dieser Runde keine weitere Bezauberungsattacke durchführen können aber nach der normalen Kampfsequenz angrenzende Gebiete angreifen. Allerdings muss jede gefangene Einheit von einer Einheit der Amazonen begleitet werden.

Wenn im angegriffenen Gebiet nach der Bezauberungsattacke noch gegnerische Einheiten verbleiben (nicht gefangen) müssen sich die Amazonen Einheiten zusammen mit ihren Gefangenen in das eigene Gebiet zurück ziehen. Diese Amazonen Einheiten dürfen nicht weiter angreifen, auch nicht nach der normalen Kampfsequenz. Entsprechend der normalen Kampfregeln dürfen auch Amazonen kein Gebiet unbesetzt lassen um eine Bezauberungsattacke durchzuführen. Amazonen Einheiten dürfen auch aus mehreren angrenzenden Gebieten gezogen werden um eine Bezauberungsattacke durchzuführen solange die drei oben genannten Bedingungen erfüllt sind.

Wird das Gebiet der Amazonen und ihrer Gefangener von einem dritten Spieler angegriffen kämpfen die Gefangenen als ob es Einheiten der Amazonen wären. Die Gefangenen benutzen dann die Werte der Amazonen: Angriff 3 und Verteidigung 6.

Wenn der Amazonen Spieler seine Gefangenen für eine Runde halten kann werden sie während der Phase „Einheiten kaufen“ im nächsten Zug des Amazonen Spielers durch Amazonen Einheiten ersetzt.

Attacke „Bezauberung“ mit gegnerischen Zauberkundigen

Die Attacke „Bezauberung“ hat keinen Effekt auf Einheiten die einen Zauberkundigen im selben Gebiet haben. Wenn Einheiten der Amazonen in ein Gebiet gezogen werden um eine „Bezauberung“ Attacke auszuführen und der Gegner enthüllt einen Zauberkundigen in diesem Gebiet muss ein normaler Angriff durchgeführt werden. Der Gegner erhält daher seine Rückschlagmöglichkeit und

getötete Feinde werden normal in der Phase „Verluste entfernen“ aus dem Spiel genommen und werden nicht zu Gefangenen.

Gefangene retten

Es dürfen sich zu keinem Zeitpunkt mehr gefangene Einheiten als Einheiten der Amazonen im selben Gebiet aufhalten. Sobald sich in einem Gebiet mehr Gefangene als Amazonen befinden, fliehen die Gefangenen: Sie bewegen sich in ein beliebiges angrenzendes Gebiet in dem sich eigene Einheiten befinden. Gibt es kein angrenzendes Gebiet mit eigenen Einheiten darin, werden die gefangenen Einheiten aus dem Spiel entfernt.

Gefangene kämpfen nicht gegen ihre eigenen Einheiten, es ist also möglich seine eigenen Einheiten durch einen Kampf zu befreien. Ein Spieler kann nur eigene gefangene Einheiten befreien. Wenn Amazonen Einheiten und deren Gefangene von Einheiten angegriffen werden die der gleichen Partei angehören wie die Gefangenen kämpfen die Gefangenen nicht mit und können auch nicht als Verluste entfernt werden. Sollten am Ende einer Kampfphase mehr Gefangene als Amazonen im Gebiet sein schließen, sich während der Phase „Verluste entfernen“ so viele Gefangene wieder ihren eigenen Einheiten an bis die Anzahl der Amazonen und Gefangenen wieder ausgeglichen sind.

Wenn alle Amazonen Einheiten besiegt werden schließen sich alle verbleibenden Gefangenen wieder ihren Einheiten an. Siegen die Amazonen, aber die Anzahl der Gefangenen ist höher als die der Amazonen fliehen die Gefangenen wie oben bereits beschrieben.

Die Nekromanten

Der König der Nekromanten nutzt ebenfalls nicht die Zaubersprüche „Heilung“ und „Hoffnung“ wie die Könige im Basisspiel. Er besitzt die Zaubersprüche „Befehl“ und „Nekromantie“. Die Zauberer der Nekromanten beginnen das Spiel mit den Sprüchen „Gift“ und „Blutdurst“. Die Zaubersprüche der Nekromanten sind (siehe auch „neue Zaubersprüche“):

1. Gift
2. Blutdurst
3. Teleportation
4. Befehl
5. Tod
6. Nekromantie

Nekromanten Attacke „Scourge“

Die Nekromanten haben die Fähigkeiten Gefallene in einer Schlacht wieder zum Leben zu erwecken. Wirft der Spieler während der Kampfphasen 5 oder 6 mindestens eine Sechsen kann er in der Phase „Verluste entfernen“ eine verlorene Einheit wieder beleben (jede Rasse). Der Spieler erhält nur eine Einheit zurück, wenn in dieser Kampfunde tatsächlich mindestens eine Einheit (eigene oder gegnerische) vernichtet wurde. Er erhält immer nur maximal eine Einheit zurück, egal wie viele Sechsen er würfelt. Der Nekromanten Spieler kann diese Attacke nicht im Kampf gegen Monster während der Quest-Phase einsetzen. Allerdings kann eine Nekromanten Abenteuergruppe diese Attacke einsetzen, wenn sie gegen eine andere Abenteuergruppe kämpft. Der Nekromanten Spieler kann seine Abenteuergruppe nicht durch eine „Scourge“ Attacke auf mehr als 6 Mitglieder bringen.

Geänderte Kampfsequenz

Da in der Erweiterung der Einsatz von Spruchrollen zunimmt ergibt sich eine geänderte Kampfsequenz. Eine Kampfunde besteht deshalb nun aus den folgenden Schritten:

1. Ziehe die angreifenden Einheiten in das gegnerische Gebiet
2. Beide Spieler ermitteln ihre Gesamt-Angriffs-Stärke
3. Verteidiger Fernkampf (entferne Zauberspruch-Opfer)
4. Angreifer Fernkampf (entferne Zauberspruch-Opfer)
5. Angreifer würfelt
6. Verteidiger würfelt
7. Entferne Verluste

Ein Spieler kann in seiner Kampfphase unter Verwendung der Kampfsequenz so viele Gebiete erobern, wie er möchte. Es gibt keine

Fernkampf

Einheiten die dagegen von Zaubersprüchen wie „Gift“, „Eiskegel“ oder „Versteinernder Blick“ dürfen ebenfalls nicht zurück schlagen, können aber evtl. während der Phase „Entferne Verluste“ geheilt werden, wenn sich etwa ein Zauberkundiger mit dem Zauberspruch „Heilung“ in der gleichen Region befindet.

Kampf mit Spruchrollenkarten

Da ein verteidigender Zauberkundiger während des Angriffs eines Gegners auch Spruchrollenkarten benutzen darf kann es vorkommen das Spieler gleichzeitig diese Karten einsetzen wollen. Wenn also beide in einen Kampf verwickelte Spieler Zauberkundige besitzen und mit ihnen Spruchrollen einsetzen möchten spielen sie abwechselnd eine Karte aus, wobei der verteidigende Spieler beginnt. Als Verteidigender Zauberkundiger gilt in diesem Fall der, dessen Region gerade angegriffen wird. Die Spieler können solange abwechselnd Spruchrollenkarten ausspielen, bis ihr Vorrat erschöpft ist, sie dürfen aber immer nur eine *offensive Spruchrolle* (siehe weiter unten) pro Kampfrunde einsetzen. Wenn er dies tut wirft er sofort den/die Würfel und entfernt evtl. Verluste wie in der Kampfsequenz festgehalten. Nach Schritt 7 („Entferne Verluste“) ist die aktuelle Kampfrunde vorbei und die Zauberkundigen können wieder abwechselnd Spruchrollen einsetzen, wobei auch wieder der Verteidiger beginnt.

Ein Spieler kann passen wenn er an der Reihe wäre eine Spruchrolle einzusetzen. Wenn beide Spieler passen geht der Kampf mit Schritt 5 („Angreifer würfelt“) weiter.

Offensive Spruchrollen

Es gibt viele verschiedene Spruchrollen, die sich in zwei Gruppen aufteilen lassen: Einige Spruchrollen werden eingesetzt um eigene Einheiten zu beeinflussen oder schützen, und andere werden eingesetzt um gegnerische Einheiten zu beeinflussen oder anzugreifen. Die zweite Gruppe sind „offensive“ Spruchrollenkarten. Offensive Spruchrollen werden wie Fernkampf behandelt. Diese Spruchrollenkarten erkennt man am farbigen Titel. Die Spruchrolle „Berserker (Berserk)“ hat z.B. einen roten Titel. Als offensive Spruchrollen gelten: „Elementar Beschwören (Summon Elemental)“, „Sturm (Tempest)“, „Inferno (Inferno)“, „Berserker (Berserk)“, „Untreue (Change Allegiance)“, und „Todesengel (Death Seeker)“. Alle offensiven Spruchrollen können nur während den Fernkampf-Schritten in der Kampfsequenz eingesetzt werden. Einzige Ausnahme ist die Spruchrolle „Elementar beschwören (Summon Elemental)“ die wie bisher jederzeit eingesetzt werden kann. (Tip: So kannst du z.B. versuchen die Anzahl der gegnerischen Einheiten in einem Gebiet durch „Elementar beschwören“ zu reduzieren, bevor du deine Einheiten hinein bewegst)

Defensive Spruchrollen

Defensive Spruchrollen sind „Reflektieren“, „Anti-Magie“, und „Unüberwindbares Schild“. Setzt ein Zauberkundiger eine offensive Spruchrolle ein kann der gegnerische Zauberkundige die Spruchrollen „Reflektieren“ oder „Anti-Magie“ einsetzen um die Auswirkungen der offensiven Spruchrolle zurück zu werfen oder aufzuheben. Die Spruchrolle „Unüberwindbares Schild“ kann zwar auch eingesetzt werden, wendet aber die Auswirkungen der offensiven Spruchrolle nicht ab. Hat ein Spieler gegen den eine offensive Spruchrolle eingesetzt wurde keine defensive Spruchrolle zum dagegen setzen, setzen die Auswirkungen der offensiven Spruchrolle sofort ein, bevor irgendeine andere Spruchrolle eingesetzt werden kann. Resultiert das Entfernen der Verluste einer offensiven Spruchrolle im Entfernen des letzten Zauberkundigen in einer Region, kann dieser Spieler keine Spruchrollen mehr einsetzen. Ein Zauberkundiger muss sich in derselben Region befinden um Spruchrollen einsetzen zu können. Überlebt ein Zauberkundiger die Auswirkungen kann er nun seinerseits eine (auch offensive) Spruchrolle einsetzen.

Neue Spruchrollen

Teleportation – Diese Spruchrolle erlaubt es dem Zauberkundigen sich mit insgesamt 10 weiteren Einheiten in ein beliebiges Gebiet zu teleportieren. Im Gegensatz zum Zauberspruch „Teleportation“, der von Zauberkundigen und Drachelords eingesetzt wird (und nur in den Phasen „Seebewegung“ und „Transfer“ eingesetzt werden darf), kann die Spruchrolle „Teleportation“ jederzeit eingesetzt werden. Diese Spruchrolle kann auch während des Zugs eines anderen Spielers genutzt werden um sich mit bis zu 10 Einheiten (inklusive König) in ein eigenes Gebiet zurückzuziehen, wenn ein Zauberkundiger in der gleichen Region angegriffen wird. Wird die Spruchrolle während einem der Fernkampfschritte für einen Rückzug eingesetzt erleiden die sich zurückziehenden Einheiten keine Verluste, da der Angreifer erst nach diesen Schritten seinen Angriff durchführt.

Unüberwindbares Schild – Diese Spruchrolle beschützt alle Einheiten in derselben Region für eine Kampfrunde. Ein angegriffener Zauberkundiger kann diese Spruchrolle nur während des Zuges eines anderen Spielers einsetzen. Die Einheiten unter dem Schutz des Schildes können normal im Rahmen der Kampfsequenz zurück schlagen. Diese Spruchrolle schützt keine Einheiten vor den Auswirkungen anderer Spruchrollen.

Anti-Magie – Diese Spruchrolle kann eingesetzt werden um die Auswirkungen einer anderen Spruchrolle in der gleichen Region zu zerstören. Sie kann sogar eingesetzt werden um einen Elementar zu zerstören, auch wenn dieser aus einer anderen Region heraus beschworen wurde. (Tip: Wenn du einen Zauberkundigen in einer Abenteuergruppe hast die von einem Elementar angegriffen wird, kannst du diese Spruchrolle einsetzen um den Elementar zu zerstören.

Zorn – Diese Spruchrolle erhöht die G.A.S. (Gesamt-Angriff-Stärke) aller eigenen Einheiten in derselben Region um 2 für eine Kampfrunde.

Todesengel – Diese Spruchrolle kann ein Zauberkundiger einsetzen um gezielt eine einzelne gegnerische Figur, die sich in der gleichen Region befindet, zu zerstören. Die Spruchrolle vernichtet auch Drachenlords oder andere Zauberer, kann aber nicht gegen einen König eingesetzt werden. Diese Spruchrolle darf nur von einem Zauberkundigen als Verteidigung eingesetzt werden, er darf also nie der Angreifer sein, wenn er diese Spruchrolle verwendet!

Untreue – Diese Spruchrolle erlaubt es einem Zauberkundigen bis zu 6 gegnerische Einheiten in der gleichen Region auf seine Seite zu ziehen. Wirf einen W6 um die Anzahl der gegnerischen Einheiten zu ermitteln, die durch deine Eigenen ersetzt wird.

Neue Zaubersprüche

Hinweis: Die 3 folgenden Zaubersprüche werden ebenso wie die Sprüche „Hoffnung“ und „Panik“ im 2. Schritt (Ermitteln der G.A.S.) einer Kampfrunde eingesetzt.

Befehl – Der Zauberspruch addiert +1 zur G.A.S. aller eigenen Einheiten in derselben Region. Er schützt darüber hinaus eigene Einheiten vor den Auswirkungen der Zaubersprüche „Bezauberung“ und „Verzückung“.

Blutdurst – Auch der Zauberspruch „Blutdurst“ addiert +1 zur G.A.S. aller eigenen Einheiten in derselben Region. Im Gegensatz zum Zauberspruch „Befehl“ greifen Einheiten mit Blutdurst aber auch eigene Einheiten an, wenn keine Gegner mehr vorhanden sind. Wenn zum Beispiel eine Nekromanten Armee 5 Treffer gegen eine Elfen Armee bestehend aus 4 Einheiten erzielt, muss der Spieler der Nekromanten auch eine seiner eigenen Einheiten entfernen. (Tip: Nekromanten Spieler müssen also mit diesem Zauberspruch sehr vorsichtig sein wenn sie gegen kleinere Armeen antreten, oder aber vermutliche verheerende Konsequenzen in Kauf nehmen!)

Verlockung – Dieser Zauberspruch reduziert die G.A.S. aller gegnerischen Einheiten in derselben Region für eine Kampfrunde. Der Spruch hat keine Auswirkungen auf Orks oder Nekromanten.

Hinweis: Die folgenden 4 Zaubersprüche müssen ebenso wie die Sprüche „Feuerball“ und „Blitzschlag“ im 3. oder 4. Schritt (Fernkampf) einer Kampfrunde eingesetzt werden. Bei allen Sprüchen entscheidet der verteidigende Spieler welche seiner Einheiten betroffen ist.

Verzückung – Dieser Zauberspruch erlaubt es einem Zauberkundigen eine gegnerische Einheit zu Bezaubern und zu übernehmen. Die bezauberte Einheit stürzt sich sofort auf seine eigenen Einheiten um die Zauberin der Amazonen zu verteidigen. Ersetze die entsprechende Einheit mit einer Einheit der Amazonen. Dieser Zauberspruch hat keinen Effekt, wenn sich in der gleichen Region ein König oder ein Zauberkundiger mit den Zaubersprüchen „Befehl“ oder „Hoffnung“ befindet.

Versteinernder Blick – Dieser Zauberspruch verwandelt eine gegnerische Einheit in Stein. Wird er von einem Zauberkundigen eingesetzt kann die betroffene Einheit nicht zurück schlagen. Allerdings kann ein Heilungsspruch während der Phase „Entferne Verluste“ eingesetzt werden um die Einheit wieder zu beleben.

Tod – Der Zauberspruch „Tod“ kann eingesetzt werden um eine gegnerische Einheit in derselben Region zu entfernen. Die Einheit wird sofort aus dem Spiel genommen und kann nicht zurück schlagen. Der Todesspruch ist sehr mächtig in den Einöden, da er ebenfalls gegen alle Monster (auch Drachen) eingesetzt werden kann. Nur der Schatz „Ring der Hoffnung“ und der Zauberspruch „Hoffnung“ helfen gegen den Todesspruch und heben seine Wirkung auf.

Gift – Dieser Zauberspruch vergiftet eine gegnerische Einheit. Die betroffene Einheit kann nicht zurück schlagen. Ist in der gleichen Region ein Zauberkundiger mit dem Zauberspruch „Heilung“ anwesend kann die betroffene Einheit immer noch nicht zurück schlagen, kann aber am Ende der Runde im 7 Schritt (Verluste entfernen) geheilt werden. Wenn die betroffene Einheit nicht geheilt werden kann wird sie entfernt.

Hinweis: Der folgende Zauberspruch muss wie „Heilung“ in Schritt 7 (entferne Verluste) der Kampfsequenz eingesetzt werden.

Totenbeschwörung – Dieser Zauberspruch kann eingesetzt werden um eine gegnerische Einheit die während Schritt 7 (entferne Verluste) entfernt wurde für seine Seite wieder zu beleben. Die betroffene Einheit kann sofort kämpfen. Der Schatz „der heilige Gral“ verhindert die Auswirkungen der „Totenbeschwörung“. Dieser Zauberspruch kann eingesetzt werden um gegnerische Zauberkundige wieder zu beleben. Allerdings pervertieren die Nekromanten die Magie anderer Völker. Wenn ein Nekromant eine Königin oder einen König wieder belebt, kommt dieser als Zauberkundiger der Nekromanten mit den Zaubersprüchen „Gift“ und „Befehl“ ins Spiel. Wird ein Zauberkundiger Opfer dieses Spruches erhält er als Wiederbelebter die nekromantischen Varianten seiner Sprüche. Wird also ein Zauberer mit den Zaubersprüchen „Heilung“, „Feuerball“ und „Blitzschlag“ Opfer der Totenbeschwörung erhält er als nekromantischer Zauberer die Zaubersprüche „Gift“, „Blutdurst“ und „Tod“.

Neue Monster Fähigkeiten

Es folgt nun eine genauere Beschreibung einiger Monster auf die du während deiner Queste treffen kannst.

Eiswurm – Ein Eiswurm versucht die Abenteurergruppe in einem Gletscher einzufrieren. Er nutzt den Zauberspruch „Eiskegel“ um eine Einheit in Eis zu verwandeln. Die betroffene Einheit ist gelähmt und kann nicht zurück schlagen. Ein Zauberer kann eine eingefrorene Einheit im Schritt 7 (Entferne Verluste) der Kampfsequenz befreien, wenn er den Zauberspruch „Feuerball“ besitzt. Wenn die Einheit nicht gerettet wird, wird sie aus dem Spiel entfernt. Der Zauberspruch „Feuerball“ und der Schatz „Ring des Feuers“ richtet doppelten Schaden gegen einen Eiswurm an.

Roter Drache – Ein roter Drache bewacht den Gipfel eines Vulkans. Er benutzt nicht seinen Feueratem gegen die Abenteurergruppe aus Angst eventuelle Schätze der Gruppe zu zerstören. Er hat eine Attacke

von 6 (5), was bedeutet er hat 2 Attacken. Der Spieler der für den Drachen spielt muss mit einem Würfel zunächst weniger als eine 6 würfeln und danach mit der zweiten Attacke weniger als eine 5, wobei er den Verteidigungswert der angreifenden Einheiten verwenden muss. Da auch mit der Erweiterung alle Einheiten einen Verteidigungswert von 6 haben, benutzt der Drachenspieler also einen sechsseitigen Würfel für die Attacken.

Höllenhund – Der Höllenhund wird von Magie angezogen. Solltest du also Zauberer in deiner Abenteuergruppe haben können Sie im Kampf gegen diese Bestien der Hölle keine Zaubersprüche einsetzen.

Medusa – Medusen haben sich einer vergessenen Stadt eingenistet. Sie versuchen Abenteuergruppen mit dem Zauberspruch „Versteinernder Blick“ in Stein zu verwandeln. Einheiten die versteinert wurden können mit einem Heiltrank oder dem Zauberspruch „Heilung“ geheilt werden.

Regeln für Fortgeschrittene

Hinweis: Die folgenden Regeln können einzeln oder zusammen für ein Spiel genutzt werden, wie immer die Spieler wünschen.

Die Splitter des Kristalls

Jeder Spieler nimmt einen zufällig ausgewählten Splitter und platziert ihn in einem seiner Gebiete. Splitter können auch während einer Queste gefunden werden. Es existieren neun verschiedene Splitter, jeder mit seiner eigenen Kraft. Die Kraft der einzelnen Splitter haben die gleichen Auswirkungen wie die folgenden Zaubersprüche:

Grün	-	Versteinernder Blick
Rot	-	Feuerball
Durchsichtig	-	Teleportation
Hellgrün	-	Heilung
Blau	-	Blitzschlag
Orange	-	Gift
Hellblau	-	Eiskegel
Lila	-	Tod
Gelb	-	Befehl

Kampf mit Splittern

Die Kristallsplitter haben nur Auswirkungen auf Einheiten die sich in der gleichen Region befinden wie die Einheit, die den Splitter besitzt. Jede Einheit kann einen Splitter besitzen, aber seine Kraft kann nur von einem Zauberkundigen eingesetzt werden. Der Splitter kann frei zwischen Einheiten ausgetauscht werden. Wenn eine Armee ihren Splitter in einem Kampf verliert geht er an den Sieger. Setzt ein Zauberkundiger die Kraft eines Kristalls ein, muss dies in dem für den entsprechenden Zauberspruch angegebenen Schritt in der Kampfsequenz getan werden. (Siehe dazu auch „neue Zaubersprüche“)

Kämpfe mit mehreren Splittern

Wenn beide Spieler in derselben Region die gleiche Anzahl Kristallsplitter besitzen, heben sie sich gegenseitig auf. Wenn ein Spieler mehr Splitter als sein Gegner hat darf er die Differenz einsetzen. Anders gesagt: Besitzt ein Spieler als Verteidiger 3 Splitter in einer Region (und einen Zauberkundigen um deren Kräfte zu nutzen) und dieser würde nun von einer Armee mit einem Splitter und einem Zauberkundigen als Anführer angegriffen werden, müsste sich der Verteidiger nur entscheiden welche beiden Splitter seiner drei er im Kampf einsetzt.

„Her mit dem Splitter“ – das Ultimatum

Ein Spieler kann während seines Zuges jederzeit einem anderen Spieler ein Ultimatum stellen ihm seinen Splitter zu übergeben, oder die Konsequenzen zu tragen. Trennt sich der Verteidiger von einem Kristallsplitter darf der angreifende Spieler in diesem Zug keine weiteren Einheiten des Verteidigers angreifen. Ein angreifender Spieler kann mehr als ein Ultimatum während seines Zuges aussprechen. Ein verteidigender Spieler kann auch einen Splitter anbieten, um Gnade für seine Truppen zu erlangen, nachdem sich ein Spieler mit seinen Einheiten in eine Region des Verteidigers bewegt hat. Die Spieler müssen sich zunächst einigen unter welchen Bedingungen welcher Spieler die umkämpfte Region wieder verlässt, bevor der Angreifer den Splitter erhält. Unter gar keinen Umständen dürfen sich beide Armeen in derselben Region aufhalten. Nimmt der Angreifer den Splitter an, muss er sich in ein eigenes angrenzendes Gebiet zurückziehen oder sich in der Transferphase in ein eigenes Gebiet teleportieren. Kann sich der Angreifer nicht zurückziehen oder verweigert einen Rückzug, muss der Verteidiger seine Einheiten in ein eigenes angrenzendes Gebiet bewegen. Ist keiner dieser beiden Wege möglich kann keine Gnade gewährt werden und der Kampf wird weiter ausgetragen. Schlägt ein Verteidiger ein angebotenes Ultimatum aus kann er erst nach dem Schritt „Verluste entfernen“ einen Splitter für Gnade anbieten.

Helden

Helden sind Einheiten die sich im Kampf besonders hervorgetan haben. Wird eine Einheit sogar zur Berühmtheit kann sie andere Einheiten inspirieren, wodurch die ganze Truppe besser wird. Wollt ihr mit dieser Option spielen nimmt sich jeder Spieler zusätzlich zu seinem goldenen König, Zauberer, und leerem Marker auch einen goldenen Heldenmarker. Der Heldenmarker mit dem grünen Lorbeerkranz repräsentiert einen Helden der Stufe 1. Es gibt kein Maximum, wie viele Helden ein Spieler durch die Tapferkeit seiner Einheiten erhalten kann.

Einen Helden erschaffen

Ein Spieler erhält einen Helden wenn eine Armee, Flotte oder Abenteuergruppe einen Sieg erlangt. Ein Sieg wird erlangt indem eine Armee oder Flotte ein Gebiet erobert das von 5 oder mehr Einheiten verteidigt wird oder ein Gebiet erfolgreich verteidigt das von einer Armee, bestehend aus 5 oder mehr Einheiten, angegriffen wurde. Eine Abenteuergruppe erlangt einen Sieg wenn sie ein Monster mit einem Verteidigungswert von 10 oder mehr besiegt. Lege einfach einen der goldenen Heldenmarker mit dem grünen Lorbeerkranz unter eine Einheit in der siegreichen Armee, Flotte oder Abenteuergruppe um einen Helden der Stufe 1 zu erschaffen. Ein bereits erschaffener Held steigt mit jedem weiteren Sieg eine Stufe auf. Wenn also ein Held (Stufe 1) einen weiteren Sieg erlangt steigt er eine Stufe auf und wird zu einem Stufe 2 Helden. Helden der Stufe 2 werden durch einen silbernen Lorbeerkranz repräsentiert. Ein Stufe 3 Held schließlich erhält einen Marker mit einem goldenen Lorbeerkranz.

Wie Helden den Kampf beeinflussen

Ein Heldenmarker unter einer Einheit der Stufe 1 addiert +1 zum Angriffswert dieser Einheit. Wenn also ein Barbar (Angriff 4) zum Held aufsteigt erhöht sich sein Angriffswert auf 5. Ein Held der Stufe 2 addiert +2 zu seinem Angriffswert und ein Held der Stufe 3 erhöht seinen Angriffswert um 3. Ein Held der Stufe 3 mit seinem goldenen Lorbeerkranz (Angriffswert +3) erhöht zusätzlich die G.A.S. jeder Einheit in derselben Region um eins.

Wenn ihr im Kampf würfelt müsst ihr ansagen wann für den Helden gewürfelt wird. Wenn sich z.B. eine Ork-Armee, bestehend aus 6 Einheiten (Angriff 3) und einem Helden der Stufe 2 (Angriff 3+2), im Kampf befindet wirft der Spieler der Orks 6 Würfel und versucht 3 oder weniger zu werfen, und einen Würfel für den Helden mit dem er versuchen muss nur 5 oder weniger zu werfen.

Ein Spiel beenden

Durch das Erweiterungsspiel „Der Kristall der Macht“ gibt es nun drei verschiedenen Siegesbedingungen um das Spiel zu beenden zur Auswahl.

Kurzes Spiel – Der erste Spieler der vier Splitter oder drei Königreiche erobert gewinnt das Spiel.
Langes Spiel – Der erste Spieler der alle neun Splitter oder sechs Königreiche erobert gewinnt das Spiel.

Blutdurst Spiel – Der letzte König der noch steht gewinnt das Spiel.

Optionale Regeln

Um „Quest for the Dragonlords“ als ein eher klassisches Strategiespiel zu spielen kannst du den „Schockfaktor“ der Zauberkundigen reduzieren, indem du mit den folgenden optionalen Regeln ihre Macht etwas einschränkst. Diese Regeln erhöhen zwar die Zeit die du für ein Spiel benötigst, aber das Spiel wird auch etwas besser vorhersehbar, weil dadurch unvorhergesehene Gefahren reduziert werden.

Die Macht der Drachenlords schwächen

Reduziere die Anzahl der Einheiten, die mit einem Drachenlord teleportiert werden können auf fünf. Ein Drachenlord darf seine Drachenlord Feuerattacke nicht mehr gegen gegnerische Schiffblockaden einsetzen. Ein Drachenlord darf nicht direkt in ein Königreich Gebiet teleportieren.

Nur ein Zauberspruch pro Runde

Ein Zauberkundiger darf nur einen Zauberspruch pro Kampfrunde aussprechen.

Spruchrollen Karten einschränken

Entferne alle Spruchrollen Karten die von den Spielern als zu mächtig angesehen werden. Beispiele für solche Karten sind die Spruchrollen „Todesengel“ oder „Elementar beschwören“.

Keine Spieler eliminieren

Wenn ein Spieler seinen König oder seine Königin verliert kann er trotzdem noch weiter spielen. Wenn ein Spieler durch den Verlust seines Königreichs kein Einkommen mehr hat erhält er zu Anfang drei Einheiten und darf diese in der Phase „Verstärkungen platzieren“ in eines seiner Gebiete irgendwo auf dem Spielbrett setzen. Alles Gold was dieser Spieler während der Quest-Aktivitäten erhält kann auch in der Phase „Verstärkungen platzieren“ in Einheiten umgewandelt werden.

Strategie und Tipps

1. Platzierung der Einheiten bei Spielstart – Wenn es einem Spieler gelingt einen vollständigen Kontinent oder eine Seite des Spielbretts zu besetzen wird ihm eine Verteidigung nicht sehr schwer fallen. Darüber hinaus erhält er dadurch Zugang zu beiden Einöden und kann damit zwei Abenteurergruppen gleichzeitig umherziehen lassen, was seine Chancen auf einen Drachenlord verdoppelt!
2. Das Königreich ist nicht immer der beste Ort für seinen König beim Spielstart
3. Versuche deine Spruchrollen Karten zurück zu halten um Fallen für einen marodierenden Drachenlord zu setzen.
4. Vorsicht: Die Elfen und Amazonen sind kein Volk das auf deren eigenem Boden leicht zu besiegen ist. Halte dich deshalb von ihren Gebieten fern, es sei denn du willst einen Durchmarsch machen.
5. Die Nekromanten sind tot wenn du den Kampf zu Ihnen bringst. Aber Vorsicht: Solltest Du dem König der Nekromanten erlauben selbst in die Offensive zu gehen wirst du dies sehr bereuen.
6. Die Barbaren sollten schnell Schiffe gefüllt mit ihren blutdürstigen Kriegerern entsenden um die Inselgebiete zu erobern und gegen jeden zu verteidigen der es wagen sollte, seinerseits die See zu befahren.
7. Die Orks sind wie eine Plage. Solltest du diese Plage ignorieren wird sie dich nicht mehr loslassen.
8. Der König der Zwerge sollte seine Minen immer in einem eisernen Griff behalten. Sollte er das Gold verlieren wird es ein harter Schlag für ihn sein.

9. Sobald die Götter es zugelassen haben einen Drachelord zu beschwören solltest du deine Truppen um dich versammeln, denn das Spiel nähert sich nun seinem Ende. Nun ist die Zeit gekommen sich um das Banner des Königs zu scharen und anzugreifen oder kämpfend unter zu gehen.

Häufige Fragen & Antworten

Wo muss ich Spitzhacke und Fackel ablegen?

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Spitzhacke und einer Fackel, die beide im Königreich abgelegt werden. In der Phase „Quest Aktivitäten“ bestimmt der Spieler welche seiner Einheiten in die Einöden gehen. Diese Einheiten müssen in einem Gebiet stehen das an die Einöden angrenzt. Dann werden einfach Spitzhacke und Fackel unter die Einheiten gelegt und mit der Abenteurergruppe mit bewegt. Für die Bewegung zählen auch die Felder mit dem Drachenhort und dem Dorf mit.

Kann ich im Dorf Ausrüstung kaufen bevor ich die Quest beginne?

Nein, du würfelst einen W6 und musst dich die Anzahl an Feldern bewegen. Solltest du eine Eins würfeln kannst du natürlich im Dorf Ausrüstung kaufen. Eine Abenteurergruppe beginnt nicht automatisch im Dorf, sondern muss sich darüber hinweg bewegen, wenn es mehr als eine Eins würfelt.

Wem gehört ein Schiff das im Hafen des Einöden Dorfs liegt?

Das Schiff gehört niemandem wenn keine Einheiten an Bord sind. Du solltest einige Einheiten im Hafen abladen aber mindestens eine auf dem Schiff belassen damit du es nach Hause segeln kannst. Du kannst die Einheiten in der Phase „Seebewegung“ absetzen, sie können dann in der Phase „Quest Aktivitäten“ nach den normalen Regeln in die Einöde bewegt werden.

Was passiert mit verlorener Ausrüstung, verschwindet sie?

Ja, Ausrüstung die verloren geht, weil z.B. die Abenteurergruppe in einer Queste vollständig besiegt wird, geht verloren.

Muss sich eine Abenteurergruppe die vollständige Anzahl an Feldern bewegen die gewürfelt wurden?

Ja. Solltest du z.B. eine Sechse gewürfelt haben muss sich deine Abenteurergruppe auch genau sechs Felder weit bewegen. Einzige Ausnahme: Wenn der Würfelwurf dem Spieler erlaubt mit seiner Abenteurergruppe über ein Feld zu ziehen auf dem sich eine gegnerische Gruppe befindet kann er dort stehen bleiben und die Gegner angreifen.

Wenn ich auf einem „Ziehe Questkarte“ Feld lande auf dem sich eine gegnerische Abenteurergruppe befindet, kann ich auf die Quest gehen und eine Questkarte ziehen anstatt gegen die andere Gruppe zu kämpfen?

Nein, du musst gegen die andere Gruppe kämpfen.

Kann ich auf eine Queste gehen nachdem ich die gegnerische Abenteurergruppe besiegt habe?

Nein, die Phase „Quest Aktivitäten“ ist für diese Runde für dich vorbei.

Muss ich das Gold auf das Spielbrett legen auch wenn ich nur ein Königreich besitze?

Nein, es versteht sich von selbst das dein in diesem Königreich liegt. Allerdings musst du sobald du zwei oder mehr Königreiche besitzt das Gold auf das Spielbrett legen.

Kann sich ein Zauberer auf Felder der Einöde teleportieren?

Ja, er kann auf ein Feld ziehen das von eigenen Einheiten besetzt ist. Ein Zauberer kann auch sich und bis zu 5 eigene Einheiten in der Phase „Transfer“ von einem Feld der Einöde zu einem beliebigen eigenem Gebiet oder einer eigenen Seeblockade teleportieren.

Was passiert mit den Einheiten eines Spielers dessen König vernichtet wurde?

Alle Einheiten dieses Spielers gelten als Besiegt/Neutral. Die Einheiten bleiben auf dem Spielbrett können sich aber weder bewegen noch angreifen. Diese Einheiten müssen normal per Kampfsequenz

besiegt werden um eine von ihnen gehaltene Region zu besetzen. Sollten sich alle Spieler darauf einigen kann auch nach den optionalen Regeln für „Keine Spieler eliminieren“ weiter gespielt werden.

Kann eine Einheit mehr als ein Schiff bewegen?

Nein es muss immer eine Einheit auf einem Schiff vorhanden sein um es in der Phase „Seebewegung“ zu ziehen. Es gibt allerdings kein Limit wie viele Schiffe von einer einzigen Einheit bewacht werden können, wenn sie in einem Hafen vor Anker liegen.

Durchläuft jeder Spieler alle sieben Phasen bevor der Nächste an der Reihe ist oder spielen alle Spieler zunächst Phase 1 dann Phase 2 usw.?

Ein Spieler muss zunächst alle 7 Phasen der Aktionsreihenfolge durchlaufen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Der Spielablauf kann beschleunigt werden indem der folgende Spieler bereits sein Gold aufteilt und ausgibt bevor er an der Reihe ist.

Kann ich einen Schatz von einer Einheit zu einer anderen Einheit übergeben?

Nein, du darfst keine Goldchips oder Schätze von einer Einheit an eine andere Einheit geben. Solltest du durch eine Quest in einem Feld der Einöde einen Schatz erobern, kannst du ihn entweder einer Einheit in der Abenteurergruppe geben oder unter eine Einheit auf dem Spielbrett legen. Der Schatz ist jetzt mit dieser Einheit verbunden und kann mit ihr zusammen bewegt werden. Er kann entweder in der Kampfphase durch einen Eilmarsch der Einheit an die Front gebracht werden oder in der Phase „Transfer“ zusammen mit dieser Einheit in ein angrenzendes Feld verschoben werden.

Kann ein Drache durch den Zauberspruch „Feuerball“ vernichtet werden?

Nein, dieser Zauberspruch hat keine Wirkung auf einen Drachen.

Wann kann ich von einem Teleportal teleportieren?

Wenn du einen Zauberkundigen in dem Teleportal Gebiet hast kannst du deine Einheiten in den Phasen „Kampf“ und „Transfer“ auf ein anderes Teleportal Gebiet bewegen. Du kannst dir die Teleportale wie einen Tunnel oder ein Tor zwischen den Kontinenten vorstellen. Achte nur darauf dass die Teleportal Gebiete und der Zauberspruch „Teleportation“ nicht verwechselt werden.

Wann kann ich den Zauberspruch „Teleportation“ einsetzen?

Ein Zauberkundiger kann diesen Zauberspruch nur in der eigenen „Seebewegung“ Phase und in der „Transfer“ Phase des Gegners einsetzen. Allerdings kann sich ein Zauberer mit diesem Zauberspruch in eine Region zurückziehen die von den eigenen Einheiten besetzt ist wenn er angegriffen wird. Dies macht er in der Kampfphase im Schritt 7 „Entferne Verluste“. Der Zauberkundige darf nicht zurückschlagen und auch keine eigenen Einheiten mit sich zusammen teleportieren.

Wie wirkt der Zauberspruch „Hoffnung“ auf Einheiten die schon Berserker geworden sind?

Ignoriere alle Modifikatoren auf G.A.S. (Gesamt Angriff Stärke) für Einheiten die zu Berserkern geworden sind. Der Spieler muss für jede Einheit in der betroffenen Region einen W6 werfen. Sollte Er oder Sie ein Ergebnis erzielen das gleich oder weniger als die Angriffsstärke (nicht die G.A.S.) der Einheit ist, wird eine Einheit entfernt. Diese Spruchrolle hat keinen Effekt wenn sich in dem gleichen Gebiet ein König oder ein Zauberkundigen mit dem Zauberspruch „Heilung“ befindet.

Kontakt (Contact Information)

DragonLords Inc.
3380 Sheridan Dr. #228
Amherst, NY
14226

1111 Davis Dr. Unit #1
Suite #108
Newmarket, ON

L3Y 7V1

Spieldesign: Robert Johannessen

Graphisches Design: Jarmo Kaski

Illustrationen / Figuren Design: Peter Wolf

Miniaturen Designer: James van Schaik

**Der Kristall der Macht – die Spielerweiterung für 5-6 Spieler für “Quest for the Dragonlords” Copyright by Robert Johanessen 2003 All rights reserved
Trademarked by DragonLords Inc. 2002 All rights reserved**

BESONDEREN DANK an unsere internationalen Spieletester:

Moritz Eggert, Andrea Schwendimann, Mike van Schijndel, Thorsten Stein, Tom Vasel and there friends and family: Andrea Heuser, Hans Frey, Golo Heckmann, Arpad Fritsche, Monique Klijnen, Julian de Vries, Taahan Faber, Eric Harms, Stefano Giovanzana, Stefano Peluchetti, Paolo Bianchi, Antonio Cibelli, Alessandro Pellegata, Knut Heykena, Silvia Faber, Marc Vagt and Bettina Kalmbach.