

SPIELREGEL
EIN SPIEL von RICHARD GARFIELD



KEYFORGE

RUF DER ARCHONTEN

VERSION 1.5 – NOVEMBER 2019

- Änderungen und Aktualisierungen seit der letzten Version sind **in Rot** hervorgehoben.
- Neue Regeln im Glossar
- Vorstellung der Saurianer und der Sternenallianz
- Neue FAQs

KEYFORGE

RUF DER ARCHONTEN

SPIELREGEL
EIN SPIEL von RICHARD GARFIELD

INHALT DES STARTER-SETS

Das Spielmaterial aus dem KeyForge: Ruf der Archonten-Starter-Set ist zur besseren Zuordnung im Folgenden abgebildet:

WILLKOMMEN IM SCHMELZTIEGEL ...

Du bist ein Archont. Einige verehren dich als Gott, andere bewundern dich für deine Weisheit. Geboren – vielleicht auch erschaffen – wurdest du im Schmelztiegel, einer Welt, in der das Unmögliche möglich ist.

Der Schmelztiegel ist uralte und doch ewig jung, ein künstlicher Planet im Zentrum des Universums. Unablässig arbeiten die rätselhaften und tückischen Architekten an den zahlreichen Ebenen des Schmelztiegels. Um an genügend Rohstoffe zu gelangen, haben sie viele Welten geplündert und daraus einen neuen Planeten geformt, der seinen Bewohnern gleichermaßen vertraut und fremdartig erscheint.

Egal ob es sich um einzelne Exemplare oder ganze Spezies handelt, jedes Wesen, das in den Schmelztiegel gebracht wird, gelangt in ein bizarres Wunderland, aus dem es keinen offensichtlichen Ausweg gibt. Manche blühen auf, errichten neue Zivilisationen und entwickeln Technologien, die auf einer mysteriösen, übernatürlichen Substanz namens Ämber beruhen. Einige lassen ihr altes Leben hinter sich und passen sich den Gepflogenheiten und Bräuchen der heimischen Völker ihrer neuen Welt an. Andere degenerieren körperlich und geistig bis zur Unkenntlichkeit und verschmelzen schließlich ihr Fleisch mit dem Ämber.

Als Archont hast auf deinen Reisen durch den Schmelztiegel zahlreiche Jünger um dich geschart, die deine zeitlose Weisheit und deine Fähigkeit zur Kommunikation mit allen Lebewesen bewundern. Mit ihrer Hilfe suchst du nach Schatzkammern, geheimen Orten, die von den mysteriösen Architekten im ganzen Schmelztiegel versteckt wurden. Für jede Schatzkammer werden Schlüssel benötigt, die aus Ämber geschmiedet sind. Einmal geöffnet, kann der Inhalt einer Schatzkammer – die Macht und das Wissen der Architekten – nur von einem einzigen Archonten absorbiert werden.

Wird eine Schatzkammer von mehreren Archonten entdeckt, kann nur einer von ihnen ihr Wissen in sich aufnehmen und so dem Geheimnis des Schmelztiegels einen Schritt näher kommen ...

SPIELBESCHREIBUNG

KeyForge ist ein Kartenspiel für 2 Spieler, die in die Rollen von Archonten schlüpfen und sich mit deren Decks ein Duell liefern.

Jedes Deck stellt ein Team dar, das sich auf die Suche nach Ämber begibt, um Schlüssel daraus zu schmieden. Wer als Erster drei Schlüssel erschaffen hat, öffnet die Schatzkammer und gewinnt das Spiel.

Das Besondere an KeyForge ist, dass es keine 2 identischen Decks gibt. Es ist kein Sammelkartenspiel – ihr baut eure Decks nicht selbst. Jedes Deck ist komplett und unveränderlich. Jedes Deck ist weltweit einmalig!

VERWENDUNG DIESES DOKUMENTS

Wenn ihr KeyForge noch nicht gespielt habt, wird empfohlen zuerst die Schnellstartregeln aus dem Starter-Set zu verwenden, um damit die Grundlagen des Spiels zu lernen.

Nach dem ersten Spiel mit den Schnellstartregeln können die Spieler die vollständigen Regeln in diesem Dokument nachlesen und sich über die Welt von KeyForge informieren.

Zusätzlich bietet dieses Dokument noch ein Glossar, in dem wichtige Spielkonzepte und Spielbegriffe erklärt werden, um Kartenfähigkeiten besser interpretieren zu können.

Spielregeln	Seite 3
Glossar	Seite 9
Geschichten und Hintergrundinformationen	Seite 16
Errata und FAQ	Seite 28
Timing-Übersicht	Seite 34



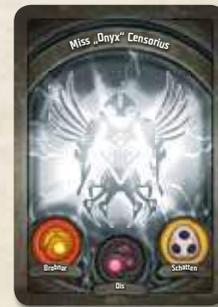
22 Schadensmarker



26 Ämbermarker



Starterdeck „Strahlender Argus der Erhabene“



Starterdeck „Miss ‚Onyx‘ Censorius“



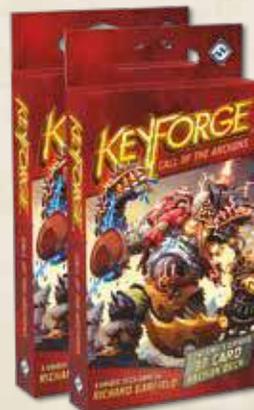
6 Schlüsselmarker



10 Stärke-Statuskarten



10 Betäubt-Statuskarten



2 einzigartige KeyForge-Archontendecks



2 Kettenanzeiger-Karten und -Marker



GRUNDLEGENDE KONZEPTE

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Konzepte des Spiels beschrieben, welche die Spieler beim Spielen im Hinterkopf haben sollten.

DIE GOLDENE REGEL

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zu den Regeln steht, hat der Text der Karte stets Vorrang.

ZIEL DES SPIELS

Während des Spiels verwenden die Spieler ihre Karten, um Æmber zu sammeln. Mit Æmber schmieden die Spieler Schlüssel. Sobald ein Spieler seinen 3. Schlüssel geschmiedet hat, endet das Spiel sofort und er hat gewonnen.

SPIELBEREIT UND ERSCHÖPFT

Karten im Spiel können 1 von 2 Zuständen haben.

Spielbereite Karten sind aufrecht orientiert, sodass ihr Text von links nach rechts lesbar ist. Ein spielbereite Karte kann im Zug eines Spielers verwendet werden, wodurch sie erschöpft wird.

Erschöpfte Karten sind um 90 Grad gedreht und zur Seite orientiert. Eine erschöpfte Karte kann nicht verwendet werden, bis sie durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit wieder spielbereit gemacht worden ist.

Alle Kreaturen und Artefakte kommen erschöpft ins Spiel.



Spielbereit



Erschöpft

KEINE MARKER ODER STATUSKARTEN MEHR ÜBRIG

Die Anzahl der Schadens- und Æmbermarker und Statuskarten, die gleichzeitig im Spielbereich sein können, ist nicht begrenzt. Falls die mitgelieferten Marker oder Statuskarten knapp werden sollten, dürfen andere Marker, Zähler oder Münzen verwendet werden, um den aktuellen Spielstatus festzuhalten.



AUFBAU

Beim Spielaufbau werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

- 1 Legt alle Æmbermarker, Schadensmarker und Statuskarten für beide Spieler griffbereit in eine gemeinsame Reserve.
- 2 Jeder Spieler legt seine Avatarkarte links oder rechts neben seinen Spielbereich.
- 3 Jeder Spieler legt 3 Schlüsselmarker (von jeder Farbe einen) mit der ungeschmiedeten Seite nach oben neben seine Avatarkarte.
- 4 Bestimmt einen Startspieler nach dem Zufallsprinzip. Dieser Spieler ist bei Spielbeginn mit seinem Zug zuerst an der Reihe. (Falls die Spieler mit den gleichen Decks mehrere Spiele hintereinander spielen, entscheidet ab dem 2. Spiel der Spieler, dessen Deck im Spiel zuvor besiegt worden ist, wer der Startspieler ist.)
- 5 Jeder Spieler mischt sein Deck und bietet es seinem Gegner zum erneuten Mischen und/oder Abheben an.
- 6 Der Startspieler zieht **7 Karten auf seine Starthand**, während der andere Spieler **6 Karten auf seine Starthand** zieht.
- 7 Beginnend mit dem Startspieler hat jeder Spieler 1 Mal die Gelegenheit, einen **Mulligan** zu nehmen, indem er alle Karten in sein Deck zurückmischt und eine neue Starthand zieht, die aus 1 Karte weniger besteht. (Dieser Schritt wird in den Schnellstartregeln übersprungen.)

Jetzt kann das Spiel beginnen.

VORSCHLAG FÜR DEN SPIELBEREICH (WÄHREND DES SPIELS)



ZUGÜBERSICHT

Das Spiel wird über eine Reihe von Zügen gespielt. Die Spieler wechseln sich dabei so lange ab, bis 1 Spieler gewonnen hat.

Jeder Zug besteht aus 5 Schritten:

- 1 Schlüssel schmieden
- 2 Fraktion wählen
- 3 Karten der gewählten Fraktion spielen, ablegen oder verwenden
- 4 Karten spielbereit machen
- 5 Karten ziehen

Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird **aktiver Spieler** genannt. Der aktive Spieler ist der einzige Spieler, der Aktionen durchführen kann oder Entscheidungen trifft; der Spieler, der nicht am Zug ist, trifft keine Entscheidungen.

Jeder Schritt wird in den folgenden Abschnitten genauer erklärt.

SCHRITT 1: SCHLÜSSEL SCHMIEDEN

Falls der aktive Spieler in diesem Schritt genug **Æmber** hat, um einen Schlüssel zu schmieden, muss er dies tun. Um einen Schlüssel zu schmieden, gibt der aktive Spieler **Æmber** aus seinem **Æmber-Vorrat** auf seiner Avatarkarte aus und legt es in die gemeinsame Reserve zurück. Dann dreht er 1 seiner Schlüsselmarker auf seine geschmiedete Seite, um anzuzeigen, dass der Schlüssel geschmiedet worden ist.

- Die **Standardkosten**, um einen Schlüssel zu schmieden, sind **6 Æmber**. Kartenfähigkeiten können diese Zahl erhöhen oder senken.
- Pro Zug kann in diesem Schritt maximal 1 Schlüssel geschmiedet werden, auch wenn der aktive Spieler genug **Æmber** hat, um mehrere Schlüssel zu schmieden.

- Einige Karten haben Effekte, die es erlauben, **Æmber** auf diesen Karten beim Schmieden von Schlüsseln auszugeben. Falls der aktive Spieler in Schritt 1 genug **Æmber** in seinem **Æmber-Vorrat** und auf Karten unter seiner Kontrolle mit diesem Effekt hat, um einen Schlüssel zu schmieden, muss er dies tun.

SCHRITT 2: FRAKTION WÄHLEN

Jedes **KeyForge-Deck** ist aus 3 Fraktionen zusammengesetzt, die auf der Avatarkarte abgebildet sind. In diesem Schritt wählt der aktive Spieler 1 dieser 3 Fraktionen auf seiner Avatarkarte und aktiviert sie. Dadurch wird die gewählte Fraktion für den Rest des Zuges zur **aktiven Fraktion**. Die aktive Fraktion legt fest, welche Karten der aktive Spieler in diesem Zug spielen, von seiner Hand ablegen und verwenden kann.

- Nachdem der aktive Spieler eine Fraktion gewählt hat, hat er die Möglichkeit, alle Karten aus seinem Archiv zu nehmen und sie seiner Hand hinzuzufügen. (Siehe „Archiv“ im Glossar.)
- Falls ein Spieler eine Karte kontrolliert, die nicht zu 1 der 3 Fraktionen auf seiner Avatarkarte gehört, darf er (falls er möchte) in diesem Schritt anstatt 1 der 3 Fraktionen in seinem Deck auch jene Fraktion wählen und aktivieren.
- Ein Spieler kann eine Fraktion nicht wählen und aktivieren, es sei denn, sie befindet sich auf seiner Avatarkarte oder er kontrolliert eine Karte, die zu dieser Fraktion gehört. Falls ein Karteneffekt einen Spieler dazu anweist, eine Fraktion zu wählen, die nicht zu den oben aufgeführten Kategorien gehört, wird der Karteneffekt ignoriert (siehe Glossareintrag „Kann nicht vs. muss/darf, Kann nicht vs. ‚Erlauben‘-Effekt“).

SCHRITT 3: KARTEN DER GEWÄHLTEN FRAKTION SPIELEN, ABLEGEN UND VERWENDEN

Der aktive Spieler darf in diesem Schritt beliebig viele Karten der aktiven Fraktion spielen und von der Hand ablegen und er darf beliebig viele Karten der aktiven Fraktion verwenden, die er im Spiel kontrolliert. Infrage kommende Karten dürfen in beliebiger Reihenfolge gespielt, verwendet und/oder abgelegt werden.

Die Fraktion einer Karte wird durch das Symbol in der linken oberen Ecke festgelegt. Falls die aktive Fraktion mit dem Symbol der Karte übereinstimmt, kommt die Karte infrage, gespielt, verwendet oder abgelegt zu werden.

Die Regeln, wie Karten gespielt, abgelegt und verwendet werden, werden später beschrieben.

- **Regel für den ersten Zug:** Im ersten Zug des Startspielers kann dieser nicht mehr als 1 Karte von seiner Hand spielen oder ablegen. Karteneffekte können diese Regel verändern.
- Der aktive Spieler darf keine Karten spielen, verwenden oder ablegen, die nicht von der aktiven Fraktion sind, es sei denn, eine Kartenfähigkeit besagt etwas anderes.



Eine „Brobnar“-Karte

KARTEN SPIELEN

Dem aktiven Spieler ist es in Schritt 3 seines Zuges erlaubt, eine beliebige Anzahl Karten zu spielen, die zur aktiven Fraktion gehören.

ÆMBER-BONUS

Viele Karten im Spiel haben einen Æmber-Bonus oben links unter dem Fraktionssymbol. Sobald eine Karte mit einem Æmber-Bonus gespielt wird, erhält der aktive Spieler als Allererstes die entsprechende Menge an Æmber. Immer wenn ein Spieler Æmber erhält (egal warum), legt er es in seinen Æmber-Vorrat (auf seine Avatarkarte).



„SPIELEN“-FÄHIGKEITEN

Manche Karten haben eine fett gedruckte „Spielen“-Fähigkeit. Diese wird abgehandelt, nachdem man den Æmber-Bonus der Karte (falls vorhanden) erhalten hat, unmittelbar nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist.

KARTENARTEN

Es gibt 4 Arten von Karten im Spiel: Aktionskarten, Artefakte, Kreaturen und Aufwertungen. Die Regeln für das Spielen einer Karte hängen von ihrer Art ab.

FRAKTIONEN



SCHRITT 4: KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

Der aktive Spieler macht alle seine erschöpften Karten spielbereit.

SCHRITT 5: KARTEN ZIEHEN

Der aktive Spieler zieht in diesem Schritt von seinem Deck bis auf 6 Handkarten auf. Nachdem ein Spieler diesen Schritt abgeschlossen hat, endet sein Zug.

- Falls der aktive Spieler mehr als 6 Karten auf seiner Hand hat, legt er nicht auf 6 Handkarten ab.
- Falls ein Spieler (in diesem Schritt oder in einem beliebigen anderen) Karten ziehen muss und dies nicht kann, weil sein Deck leer ist, mischt der Spieler seinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und zieht dann weiter (die Karten werden eine nach der anderen gezogen).
- Falls der aktive Spieler genügend Æmber zum Schmieden eines Schlüssels in seinem Vorrat hat, sobald der Zug des Spielers endet, ruft er „Check!“, damit der Gegner weiß, dass der aktive Spieler zu Beginn seines nächsten Zuges einen Schlüssel schmieden kann.

AKTIONSKARTEN

Sobald eine Aktionskarte gespielt wird, handelt der aktive Spieler die „Spielen“-Fähigkeit der Karte ab und legt sie, nachdem er von der Fähigkeit so viel wie möglich abgehandelt hat, auf seinen Ablagestapel.



ARTEFAKTE

Artefakte kommen erschöpft ins Spiel und werden in eine Reihe hinter die Schlachtreihe des Spielers gelegt, was auf der nächsten Seite genauer erklärt wird. Artefakte bleiben für die kommenden Züge im Spiel.

KREATUREN

Kreaturen kommen erschöpft ins Spiel und werden in die vorderste Reihe (die sogenannte Schlachtreihe) in den Spielbereich des aktiven Spielers gelegt. Kreaturen bleiben für die kommenden Züge im Spiel. Sie haben einen Stärke- und einen Rüstungswert. Beide Werte werden verwendet um Kämpfe abzuhandeln, die später erklärt werden.



Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, muss sie an eine Flanke gelegt werden – also an das linke oder rechte Ende der Schlachtreihe ihres kontrollierenden Spielers. Immer wenn eine Kreatur das Spiel verlässt, wird die Lücke in der Schlachtreihe geschlossen, indem die Karten nach innen geschoben werden.



AUFWERTUNGEN

Aufwertungen kommen an eine Kreatur angelegt ins Spiel (d. h. sie werden leicht überlappend unter eine Kreatur geschoben), die der Spieler, der die Aufwertung kontrolliert, gewählt hat. Aufwertung bleiben für die kommenden Züge im Spiel und modifizieren die Karten, an die sie angelegt sind.

- Falls eine Karte mit einer angelegten Aufwertung das Spiel verlässt, wird die Aufwertung abgelegt.
- Falls eine Aufwertung nicht an eine Karte im Spiel angelegt werden kann, kann die Aufwertung nicht ins Spiel kommen.



KARTEN ABLEGEN

Der aktive Spieler kann in Schritt 3 seines Zuges beliebig viele Karten der aktiven Fraktion von seiner Hand ablegen. Karten werden zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Schritt eine nach der anderen abgelegt. Auf diese Weise wird der Spieler unerwünschte Karten los und schafft Platz für neue Karten, die er am Ende des Zuges nachziehen kann.

KARTEN VERWENDEN

Der aktive Spieler kann in Schritt 3 seines Zuges beliebig viele Karten der aktiven Fraktion, die er im Spiel hat, verwenden. Abhängig von der Kartenart hat der aktive Spieler verschiedene Möglichkeiten, wie er eine Karte verwenden kann.

AUFWERTUNGEN

Eine Aufwertung modifiziert die Kreatur, an die sie angelegt ist, und kann nicht unabhängig von dieser Kreatur verwendet werden.

ARTEFAKTE VERWENDEN

Es gibt 2 Arten von Fähigkeiten, die ein Spieler auf einem Artefakt verwenden kann: „**Aktion:**“- und „**Universell:**“-Fähigkeiten.

- Sobald ein Spieler ein Artefakt verwendet, erschöpft er die Karte und handelt dann seine Fähigkeit ab.
- Ein Spieler kann nur dann eine „**Aktion:**“-Fähigkeit verwenden, falls sie sich auf einer Karte befindet, die zur aktiven Fraktion gehört.
- Ein Spieler kann eine „**Universell:**“-Fähigkeit auch dann abhandeln, falls sie sich auf einer Karte befindet, die **nicht** zur aktiven Fraktion gehört.
- Manche Artefakte verlangen, dass sie als Teil der Kosten, um sie zu verwenden, geopfert werden müssen. Sobald ein Artefakt geopfert wird, wird es auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt. Der Spieler muss ein solches Artefakt noch immer erschöpfen, sobald er es verwendet.
- Artefakte können nicht zum Ernten oder zum Kampf verwendet werden.

KREATUREN VERWENDEN

Sobald ein Spieler eine Kreatur verwendet, muss er die Kreatur erschöpfen. Der Spieler hat nun die Möglichkeit mit der Kreatur zu ernten, zu kämpfen, ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit auszulösen oder ihre „**Universell:**“-Fähigkeit auszulösen. Jeder Karteneffekt, der eine Kreatur dazu bringt, zu kämpfen, zu ernten, ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit auszulösen oder ihre „**Universell:**“-Fähigkeit auszulösen, bewirkt, dass diese Kreatur verwendet wird.

ERNTE

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf ernten.

Sobald eine Kreatur zum Ernten verwendet wird, wird sie erschöpft und der Spieler, der sie kontrolliert, erhält 1 **Ernte** in seinen **Ernte**-Vorrat. Dann werden gegebenenfalls alle „**Ernte:**“-Fähigkeiten der Kreatur abgehandelt.

KAMPF

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf kämpfen. Sobald eine Kreatur zum Kämpfen verwendet wird, wird sie erschöpft und der Spieler, der sie kontrolliert, wählt 1 infrage kommende Kreatur unter der Kontrolle des Gegners als Ziel des Angriffs. Jede kämpfende Kreatur fügt der anderen Schaden in Höhe ihrer Stärke (dem Wert links neben dem Kartentitel) zu. All jener Schaden wird gleichzeitig zugefügt. Nach dem Abhandeln des Kampfes werden gegebenenfalls alle „**Kampf:**“-Fähigkeiten der Kreatur abgehandelt, die zum Kämpfen verwendet worden ist, falls sie den Kampf überlebt hat.

Eine Kreatur kann nicht kämpfen, falls es keine feindliche Kreatur gibt, die als Ziel des Angriffs gewählt werden könnte.

AKTION

Jede spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion darf ihre „Aktion:“-Fähigkeit auslösen, sofern sie eine besitzt. Sobald eine Kreatur verwendet wird, um ihre „**Aktion:**“-Fähigkeit auszulösen, wird die Kreatur erschöpft und die „**Aktion:**“-Fähigkeit abgehandelt.

UNIVERSELL

Jede spielbereite Kreatur mit einer „Universell:“-Fähigkeit kann diese auslösen, auch wenn sie **nicht** zur aktiven Fraktion gehört. Sobald eine Kreatur verwendet wird, um ihre „**Universell:**“-Fähigkeit auszulösen, wird die Kreatur erschöpft und die „**Universell:**“-Fähigkeit abgehandelt.

SCHADEN UND RÜSTUNG

Sobald einer Kreatur Schaden zugefügt wird, legt man entsprechend viele Schadensmarker auf die Kreatur. Hat eine Kreatur mindestens so viele Schadensmarker wie Stärke, wird sie zerstört und oben auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Hat eine Kreatur einen Rüstungswert (rechts neben dem Kartentitel), verhindert die Rüstung in jedem Zug entsprechend viel eingehenden Schaden. (Mehr dazu unter „Rüstung“ im Glossar.)

- Sobald eine Kreatur das Spiel verlässt, erhält der Gegner sämtliche **Ernte**, das auf der Kreatur liegt. (Siehe „Erbeuten“ im Glossar.)

KARTENFÄHIGKEITEN

Sofern die Fähigkeit nichts anderes angibt, trifft der aktive Spieler alle Entscheidungen, die mit dem Abhandeln einer Fähigkeit einher gehen.

Mehr zu den speziellen Begriffen, die in den Texten der Kartenfähigkeiten vorkommen, findet man im Glossar.

SO VIEL WIE MÖGLICH ABHANDELN

Beim Abhandeln einer Kartenfähigkeit wird so viel wie möglich von ihr abgehandelt und die Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können, werden ignoriert.

Beispiel: Aaron spielt die Karte *Zorn (RdA 001)* mit dem Text: „**Spieren:** *Mache eine befreundete Kreatur spielbereit und lasse sie kämpfen.*“ und wählt seinen befreundeten *Schnüffelgator (RdA 358)*, um die Fähigkeit abzuhandeln. Allerdings ist der *Schnüffelgator* bereits spielbereit, sodass Aaron diesen Teil der Fähigkeit ignoriert und einfach seinen befreundeten *Schnüffelgator* zum Kämpfen verwendet.

KARTEN ÜBER ANDERE KARTENFÄHIGKEITEN VERWENDEN

Falls eine Kartenfähigkeit das Spielen oder Verwenden einer anderen Karte (oder das Kämpfen oder Ernten mit einer Karte) erlaubt, darf die gewählte Karte zu einer beliebigen Fraktion gehören, es sei denn, die Fähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.

- Sobald eine Karte über eine Kartenfähigkeit verwendet wird, müssen alle anderen Bedingungen für das Verwenden der Karte (z. B. das Erschöpfen zum Ernten, Kämpfen oder Abhandeln ihrer „**Aktion:**“-Fähigkeit) trotzdem eingehalten werden. Andernfalls kann die Karte nicht verwendet werden.
- Man kann nur Karten verwenden, die man selbst kontrolliert, es sei denn, eine Kartenfähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.

DIE SECHSER-REGEL

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in denen eine Karte in einem Zug durch eine Kombination von Fähigkeiten wiederholt gespielt oder verwendet werden kann. Ein Spieler kann dieselbe Karte und/oder andere Kopien dieser Karte (nach Titel) nicht mehr als **6 Mal** pro Zug spielen und/oder verwenden.

KONSTANTE FÄHIGKEITEN

Kartenfähigkeiten, die nicht durch ein fett gedrucktes Stichwort eingeleitet werden, sind konstante Fähigkeiten, die so lange aktiv bleiben, wie die Karte im Spiel ist und alle Bedingungen erfüllt, die bei der Fähigkeit angegeben sind.

- Konstante Fähigkeiten bleiben auch im erschöpften Zustand einer Karte aktiv.
- Das Anwenden der Effekte einer konstanten Fähigkeit gilt nicht als Verwenden der Karte und führt daher nicht dazu, dass die Karte erschöpft wird.



Der Spieltext von „Mutter“ ist ein Beispiel für eine konstante Fähigkeit.

BEISPIEL EINES KAMPFES



Kai hat in diesem Zug die Fraktion **Dis** aktiviert, erschöpft „Das Grauen“, um damit zu kämpfen, und wählt den gegnerischen „Raubritter“ als Ziel des Angriffs.

„Das Grauen“ hat eine Stärke von 5 und versucht „Raubritter“ 5 Schaden zuzufügen. „Raubritter“ hat eine Stärke von 4 und versucht „Das Grauen“ 4 Schaden zuzufügen.



„Raubritter“ hat 2 Rüstung, sodass 2 Punkte des zugewiesenen Schadens verhindert werden. Auf „Raubritter“ werden 3 Schaden gelegt und auf „Das Grauen“ werden 4 Schaden gelegt.

KETTEN

Ketten repräsentieren übernatürliche Fesseln, welche die Architekten manchen Archonten auferlegen, sei es, um ihre persönliche Entwicklung zu fördern oder um einen Verstoß gegen die Regeln oder Etikette des Schmelztiegels zu bestrafen.

Im Laufe des Spiels können Kartenfähigkeiten bewirken, dass ein Spieler Ketten erhält. Sobald ein Spieler Ketten erhält, erhöht er seinen Kettenanzeiger um die Anzahl der erhaltenen Ketten.



Immer wenn (auch während des Spielaufbaus) ein Spieler mit 1 oder mehreren Ketten zum Auffüllen seiner Hand 1 oder mehrere Karten nachziehen würde, zieht er, abhängig von seiner aktuellen Kettenstufe, auf weniger Handkarten auf und sprengt dann 1 Kette, indem er seinen Kettenanzeiger um 1 reduziert.

Je mehr Ketten ein Spieler hat, desto höher fällt die Strafe aus.

- 1–6 Ketten:** Der Spieler zieht auf 1 Karte weniger auf.
- 7–12 Ketten:** Der Spieler zieht auf 2 Karten weniger auf.
- 13–18 Ketten:** Der Spieler zieht auf 3 Karten weniger auf.
- 19–24 Ketten:** Der Spieler zieht auf 4 Karten weniger auf.

Beispiel: Vicki wurden 7 Ketten zugewiesen. Während des Spielaufbaus zieht Vicki 2 Karten weniger und sprengt 1 Kette. Die nächsten 6 Male zieht Vicki beim Auffüllen ihrer Hand auf 5 Karten auf und sprengt jeweils eine weitere Kette. Nachdem sie alle Ketten gesprengt hat, zieht Vicki wieder auf die normale Handkartenzahl auf.

KETTEN-HANDICAP (OPTIONAL)

Wenn zwei unterschiedlich starke Decks gegeneinander antreten, kann für das stärkere Deck ein Handicap in Form von Ketten festgesetzt werden. Diese Methode eignet sich eher dafür, um ein faires Spiel zwischen zwei bekannten Decks zu ermöglichen, und weniger, um ein potenziell unfaires Spiel zwischen zwei unbekanntem Decks zu verhindern. Bei neuen Decks und auf Turnieren kommt dieses Handicap nicht zum Einsatz.

EMPFEHLUNGEN FÜR DAS ZUWEISEN VON KETTEN

Wenn ihr das Gefühl habt, ein bestimmtes Deck ist stärker als das andere, könnt ihr es mit 4 Ketten beginnen lassen. Immer wenn es ab jetzt drei Mal hintereinander gegen das andere Deck gewinnt, erhöht ihr die Anzahl seiner Ketten um 1. Verliert es drei Mal hintereinander, könnt ihr es mit 1 Kette weniger starten lassen.

Je öfter ihr das Deck gegen andere Decks aus eurer Sammlung antreten lasst, desto genauer wird sich die Anzahl der Ketten einpendeln und je nach Paarung (abhängig von seiner Effektivität gegen bestimmte Decks) schwanken.

DECKS MIT KETTEN ERSTEIGERN

Wenn ihr euch gut mit euren Decks auskennt, könnt ihr die empfohlene Anzahl der Ketten auch ignorieren und stattdessen das Recht versteigern, um mit einem bestimmten Deck spielen zu dürfen. Gebote werden hierbei in Ketten abgegeben.

Beispiel: Teresa und Julia wollen mit den Decks „Mutter Mahospot“ und „Kanzler Fischer“ spielen. „Mutter Mahospot“ ist ein Deck, das beide Spielerinnen gut kennen, für relativ stark halten und gerne spielen. „Kanzler Fischer“ ist ein neueres Deck, an das sich die Spielerinnen erst noch gewöhnen müssen. Die oben genannten Richtlinien empfehlen, „Mutter Mahospot“ mit 4 Ketten starten zu lassen. Julia wirft einen Blick auf „Kanzler Fischer“, überlegt kurz und sagt: „Ich spiele ‚Mutter Mahospot‘ mit 5 Ketten.“ Teresa erhöht auf 6 Ketten. Julia bietet 7. Teresa beschließt, ihr das Deck für 7 Ketten zu überlassen, und spielt „Kanzler Fischer“.

WIE GEHT'S WEITER?

Jetzt kennt ihr alle wichtigen Grundregeln. Der nächste Abschnitt dieses Dokuments enthält ein Glossar, das sich mit den Feinheiten des Spiels beschäftigt. Dort könnt ihr nachschlagen, wenn während des Spiels oder beim Interpretieren von Kartenfähigkeiten Fragen aufkommen.

Wenn ihr noch tiefer in die Welt von KeyForge eintauchen wollt, findet ihr 2 Kurzgeschichten und eine Einführung jeder Fraktion des Spiels ab Seite 16.



GLOSSAR

Das folgende Glossar ist eine alphabetische Auflistung diverser Konzepte und Begriffe, denen man im Laufe des Spiels begegnen kann. Wir empfehlen, es nicht von Anfang bis Ende durchzulesen, sondern gezielt nachzuschlagen, wenn beim Spielen etwas unklar ist.

„+1-STÄRKE“-KARTE, STÄRKE-STATUSKARTE, STÄRKE-MARKER

Sobald einer Kreatur eine „+1 Stärke“-Karte gegeben wird, legt man 1 entsprechende Stärke-Statuskarte auf die Kreatur. Für jede dieser Karten steigt die Stärke der Kreatur um 1.

Eine „+1 Stärke“-Karte oder Stärke-Statuskarte ist wie ein Stärkemarker zu behandeln und umgekehrt.

ABLAGESTAPEL

Sobald eine Karte zerstört oder abgelegt wird, legt man sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Der Inhalt der Ablagestapel ist für beide Spieler eine offene Information und kann jederzeit eingesehen werden.

Die Reihenfolge der Karten in den Ablagestapeln bleibt im Laufe des Spiels erhalten, es sei denn, eine Kartenfähigkeit verändert sie.

Sobald einem Spieler die Karten in seinem Deck ausgehen, mischt er seinen Ablagestapel und bildet daraus ein neues Deck.

ÆMBER

Æmber wird durch Æmbermarker dargestellt und zum Schmieden von Schlüsseln benötigt.

Nur Æmber im eigenen Æmber-Vorrat wird für Karteneffekte als „deines“ betrachtet.

Siehe auch: Erbeuten, Ernten, Schlüssel, Stehlen



Æmbermarker

AKTIONSFÄHIGKEIT

Um eine „**Aktion:**“-Fähigkeit zu verwenden, muss der aktive Spieler in seinem Zug die Karte erschöpfen. Dann wird die Fähigkeit abgehandelt.

AKTIVE FRAKTION

Die aktive Fraktion ist die Fraktion, die der aktive Spieler für den aktuellen Zug gewählt hat.

AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist. Er trifft alle notwendigen Entscheidungen bezüglich der Kartenfähigkeiten und Timing-Konflikte, die während seines Zuges abgehandelt werden müssen.

ALPHA

Hat eine Karte das Schlüsselwort Alpha, kann sie nur gespielt werden, falls im aktuellen Schritt deines Zugs noch keine andere Karte gespielt, verwendet oder abgelegt worden ist.

ALS OB SIE DEINE WÄRE / ALS OB DU SIE KONTROLLIEREN WÜRDST

Falls ein Karteneffekt dich anweist, eine Karte zu verwenden, „als ob sie deine wäre“ oder „als ob du sie kontrollieren würdest“, führt dies dazu, dass du die Karte verwendest, auch wenn du sie nicht kontrollierst. Du erhältst bei diesem Prozess nicht die Kontrolle über die Karte, handelst sie aber ab, als ob du die Karte kontrollieren würdest.

Sobald du eine Karte verwendest, „als ob sie deine wäre / als ob du sie kontrollieren würdest“, die dich dazu anweist, als Teil des Effekts die Karte zu opfern, wird die Karte geopfert, als würdest du sie kontrollieren.

ANDAUERNDE EFFEKTE

Manche Kartenfähigkeiten erzeugen Effekte oder Zustände, die das Spiel für eine bestimmte Zeitdauer beeinflusst (z. B. „bis zum Beginn deines nächsten Zuges“ oder „für den Rest des Zuges“). Diese Effekte werden andauernde Effekte genannt.

Andauernde Effekte werden wie konstante Fähigkeiten behandelt, die für die Zeitdauer aktiv sind, die der Effekt angibt. Ein andauernder Effekt bleibt auch bestehen, falls die Karte, die den Effekt erzeugt hat, das Spiel verlässt.

Falls ein andauernder Effekt Karten im Spiel beeinflusst, gilt das für alle Karten im Spiel während der bestimmten Zeitdauer, unabhängig davon, ob sie im Spiel waren, als der andauernde Effekt begonnen hat.

ANDERE MARKER

Manche Karten beziehen sich auf Marker, für die es im Spiel kein offizielles Spielmaterial gibt. Diese Marker können durch beliebige andere verfügbare Gegenstände (z. B. Münzen, Papierschnipsel oder auch Poker-Chips) repräsentiert werden. Diese Marker haben an sich keinen Spieleffekt, aber die Karten, durch die sie erschaffen werden, beschreiben auch die Funktionsweise der Marker.

LISTE DER MARKERARTEN

- Luntenmarker
- Ruhmesmarker
- Störmarker
- Verderbensmarker
- Wachstumsmarker

ANGRIFF, ANGREIFER, ANGREIFEN

Siehe „Kampf“ auf Seite 11.

ANOMALIE

Dieses Symbol bedeutet, dass eine Karte eine Anomalie ist. Eine Anomalie ist eine extrem seltene Kartenvariante, die eine Vorschau auf ein mögliches zukünftiges KeyForge-Set darstellt. Eine Anomalie kann in jeder Fraktion vorkommen. Sie gilt in allen Belangen als Karte dieser Fraktion.



ANSTURM (X)

Sobald eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Ansturm (X) angreift, fügt sie der bekämpften Kreatur X Schaden zu, bevor der Kampf abgehandelt wird. (Der aktive Spieler entscheidet, ob dies vor oder nach anderen „Vor dem Kampf“-Effekten und Schlüsselwörtern geschieht.) Falls dieser Schaden die andere Kreatur zerstört, findet der Rest des Kampfes nicht statt.

Falls eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Ansturm (X) ein weiteres Mal des Schlüsselwortes Ansturm (X) erhält, werden die beiden X-Werte addiert.

ARCHIV

Das Archiv eines Spielers ist ein verdeckter Spielbereich vor seiner Avatarkarte. Kartenfähigkeiten sind die einzige Möglichkeit, die es dem Spieler erlauben, Karten ins Archiv zu legen. Nachdem ein Spieler in Schritt 2 seines Zuges seine aktive Fraktion gewählt hat, darf er alle Karten aus seinem Archiv nehmen und seiner Hand hinzufügen.

Karten, die im Archiv eines Spielers liegen, sind nicht im Spiel.

Das eigene Archiv darf jederzeit angesehen werden. Ein Spieler darf sich das Archiv des Gegners nicht ansehen.

Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte zu archivieren, ohne anzugeben, woher die archivierte Karte stammt, kommt die archivierte Karte von der Hand des Spielers.

„AUF DIESE WEISE“

Bezieht sich eine Fähigkeit auf einen Effekt, der „auf diese Weise“ geschehen ist, ist damit ein Effekt gemeint, der im Zuge derselben Abhandlung dieser Fähigkeit eingetreten ist.

BEFREUNDET

Bezieht sich eine Kartenfähigkeit auf ein „befreundetes“ Spielelement, ist damit ein Element gemeint, das sich aktuell unter der Kontrolle desselben Spielers befindet.

BENACHBART

Bezieht sich eine Kreaturenkarte auf ein Spielelement, das sich „benachbart“ zu jener Kreatur befindet oder „benachbart“ zu jener Kreatur gespielt wird, bezieht sie sich auf eine Karte, die sich in der Position direkt links oder rechts neben jener Kreatur befindet oder die in die Position direkt links oder rechts neben jener Kreatur gespielt wird.

Siehe auch: Nachbar

BESCHÜTZEN, BESCHÜTZT

Sobald eine Kreatur beschützt wird, legt man einen Beschützt-Marker auf sie. Sobald eine Kreatur mit einem Beschützt-Marker auf sich beschädigt werden oder das Spiel verlassen würde, werden stattdessen alle Beschützt-Marker von ihr abgelegt. (**Hinweis:** Dies verhindert, dass die Kreatur zum Zerstören markiert werden kann.)

Solange eine Kreatur einen Beschützt-Marker auf sich hat, kann sie nicht erneut beschützt werden.

BETÄUBEN, BETÄUBT-STATUSKARTE, BETÄUBT-MARKER

Sobald eine Kreatur betäubt wird, legt man eine Betäubt-Statuskarte auf sie. Solange eine Kreatur betäubt ist, kann sie weder kämpfen, ernten noch „**Aktion:**“- oder „**Universell:**“-Fähigkeiten verwenden.

Eine betäubte spielbereite Kreatur der aktiven Fraktion kann verwendet werden, indem sie erschöpft wird, um ihre Betäubt-Statuskarte zu entfernen.

Falls ein Karteneffekt dazu führen würde, dass eine betäubte Kreatur kämpft, erntet oder eine „**Aktion:**“- oder „**Universell:**“-Fähigkeiten verwendet, wird diese Kreatur stattdessen erschöpft und die Betäubt-Statuskarte von ihr entfernt.

Konstante Fähigkeiten und Fähigkeiten, die nicht voraussetzen, dass die Kreatur kämpft, erntet oder verwendet wird, bleiben aktiv.

Wird eine betäubte Kreatur angegriffen, fügt sie während des Kampfes der angreifenden Kreatur trotzdem Schaden zu.

Solange eine Kreatur betäubt ist, kann sie keine weitere Betäubt-Statuskarte erhalten. Falls ein Effekt versucht, eine betäubte Kreatur zu betäuben, betäubt dieser Effekt die bereits betäubte Kreatur nicht.

Eine Betäubt-Statuskarte ist wie ein Betäubt-Marker zu behandeln und umgekehrt.

BEZAHLEN

Falls ein Spieler seinem Gegner $\text{\textcircled{A}}$ bezahlen muss, wird das $\text{\textcircled{A}}$ aus dem Vorrat des bezahlenden Spielers entfernt und dem Vorrat des Gegners hinzugefügt.

DÜRFEN

Verwendet eine Fähigkeit eine Form von „dürfen“, ist der Text nach dem „dürfen“ optional. Falls man sich für das Abhandeln einer „Dürfen“-Fähigkeit entscheidet, muss man sie so weit wie möglich abhandeln.

EBBE UND FLUT

Ebbe und Flut ist eine Spielmechanik aus einer möglichen zukünftigen Erweiterung. Zu Beginn einer Partie herrscht weder Ebbe noch Flut. Zukünftige Kartenfähigkeiten können dies ändern. Derzeit gibt es aber noch keine Fähigkeit, die eine solche Fähigkeit hat.

ENDE DES ZUGES

„Ende des Zuges“-Effekte werden abgehandelt, sobald der Zug eines Spielers vorbei ist – also nach Schritt 5 „Karten ziehen“.

ERBEUTEN

Erbeutetes $\text{\textcircled{A}}$ wird aus dem $\text{\textcircled{A}}$ -Vorrat des Gegners genommen und auf eine Kreatur unter der Kontrolle des Spielers gelegt, der es erbeutet hat. Erbeutetes $\text{\textcircled{A}}$ darf nicht ausgegeben werden.

Sobald eine Kreatur, die $\text{\textcircled{A}}$ auf sich hat, das Spiel verlässt, wird das $\text{\textcircled{A}}$ in den $\text{\textcircled{A}}$ -Vorrat des Gegners gelegt.

Sofern nichts anderes angegeben ist, wird erbeutetes $\text{\textcircled{A}}$ auf die Kreatur gelegt, die es erbeutet hat.

ERHEBEN

Sobald ein Effekt anweist, eine Kreatur zu „erheben“, wird 1 $\text{\textcircled{A}}$ aus der allgemeinen Reserve auf die Kreatur gelegt.

Hinweis: Sobald eine Kreatur, die $\text{\textcircled{A}}$ auf sich hat, das Spiel verlässt, wird das $\text{\textcircled{A}}$ in den $\text{\textcircled{A}}$ -Vorrat des Gegners gelegt.

ERNTEN

Sobald ein Spieler eine Kreatur zum Ernten verwendet, erschöpft er die Kreatur und erhält 1 $\text{\textcircled{A}}$ in seinen $\text{\textcircled{A}}$ -Vorrat. Dann werden alle „**Ernte:**“-Fähigkeiten der Kreatur abgehandelt.

ERSATZEFFEKTE

Manche Fähigkeiten ersetzen vollständig die Abhandlung eines anderen Effekts oder Spielschritts. Diese Fähigkeiten werden „Ersatzeffekte“ genannt und können daran erkannt werden, dass sie die Begriffe „stattdessen“ oder „(an)statt“ verwenden. Ein Ersatzeffekt gibt an, welchen Teil eines Effekts oder Spielschritts er ersetzt. Sobald dieser Effekt (oder Teil eines Effekts) oder Spielschritt stattfinden würde, findet er nicht statt und der Ersatzeffekt tritt an seine Stelle.

Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, das etwas, das zerstört werden müsste, nicht zerstört wird, wird die Zerstört-Markierung davon entfernt. Der Ersatzeffekt bleibt als andauernder Effekt, bis alle „**Zerstört:**“-Fähigkeiten ausgelöst worden sind, und ist erst dann komplett abgehandelt, wenn die Karte auf den Ablagestapel gelegt werden würde.

Falls der Ersatzeffekt keinen Effekt angibt, bezieht er sich auf einen anderen Teil desselben Effekts, von dem der Ersatzeffekt ein Teil ist.

Beispiel: Andreas spielt ein Dimensionsportal (RdA 108) und erntet dann mit einer Kreatur. Normalerweise würde Andreas durch das Ernten mit seiner Kreatur 1 $\text{\textcircled{A}}$ erhalten. Das Dimensionsportal hat aber einen Ersatzeffekt erzeugt, der das Erhalten von $\text{\textcircled{A}}$ durch Ernten mit dem Stehlen von $\text{\textcircled{A}}$ ersetzt. Deshalb stiehlt Andreas stattdessen 1 $\text{\textcircled{A}}$.

Beispiel: Kathi hat Feldherr Remiel (RdA 241), an den ein Armageddon-Mantel (RdA 263) angelegt ist. Ihr Gegner spielt eine Pforte nach Dis (RdA 059), wodurch jede Kreatur im Spiel zerstört wird. Der Zerstört-Effekt, den der Armageddon-Mantel Feldherr Remiel gewährt, ist ein Ersatzeffekt, der das Zerstören dieser Kreatur durch die Komplettheilung von Feldherr Remiel und die Zerstörung des Armageddon-Mantels ersetzt. Das führt dazu, dass die Zerstört-Markierung von Feldherr Remiel entfernt und dem Armageddon-Mantel gegeben wird.

Beispiel: Janine spielt Ronnie Uhrich (ZdA 276), während ihr Gegner 7 $\text{\textcircled{A}}$ hat. Normalerweise würde der Spielen-Effekt von Ronnie Uhrich 1 $\text{\textcircled{A}}$ von Janines Gegner stehlen. Da dieser aber 7 $\text{\textcircled{A}}$ hat, kommt der Ersatzeffekt zum Tragen und ersetzt stattdessen das Stehlen von 1 $\text{\textcircled{A}}$ mit dem Stehlen von 2 $\text{\textcircled{A}}$.

EXPLOSION

Sobald eine Fähigkeit einer Kreatur Schaden mit „Explosion“ zufügt, wird jedem Nachbarn der Kreatur der Explosionsschaden zugefügt.

FÄHIGKEIT, KARTENFÄHIGKEIT

Eine Fähigkeit ist der besondere Text einer Karte, der sich auf das Spielgeschehen auswirkt.

Sofern sich eine Fähigkeit nicht ausdrücklich auf einen Nicht-im-Spiel-Bereich (wie die Hand, das Deck, das Archiv oder den Ablagestapel) bezieht, kann sie nur mit Karten interagieren, die im Spiel sind. Fähigkeiten, die mit einer Karte interagieren, nachdem sie zerstört worden ist, können mit jener Karte interagieren, solange sie sich im Ablagestapel befindet.

Fähigkeiten auf einer Kreatur, einem Artefakt oder einer Aufwertung sind nur dann aktiv (und können nur dann ausgelöst werden), solange sich jene Karte im Spiel befindet, es sein denn, die Fähigkeit gibt ausdrücklich an, dass sie von einem Nicht-im-Spiel-Bereich verwendet werden kann.

„FALLS DU DAS TUST“ UND „UM ZU“

Falls eine Fähigkeit die Formulierung „falls du das tust“ oder „um zu“ enthält, muss der Spieler, auf den sich die Fähigkeit bezieht, den Text vor dieser Formulierung vollständig und erfolgreich abgehandelt haben, bevor er den Text hinter der Formulierung abhandeln oder durchführen kann. Anders ausgedrückt: Falls der erste Teil der Fähigkeit nicht vollständig und erfolgreich abgehandelt wird, kann der zweite Teil nicht abgehandelt oder durchgeführt werden.

FEINDLICH

Bezieht sich eine Kartenfähigkeit auf ein „feindliches“ Spielelement, ist damit ein Element gemeint, das sich aktuell unter der Kontrolle des Gegners befindet.

FLANKE

Die Kreaturen am linken und rechten Ende der Schlachtreihe eines Spielers befinden sich an den Flanken der Schlachtreihe. Eine Kreatur in dieser Position wird auch als *Flankenkreatur* bezeichnet. Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt oder die Kontrolle wechselt, wählt der aktive Spieler, an welche Flanke der Schlachtreihe ihres kontrollierenden Spielers sie gelegt wird.

Falls eine Schlachtreihe nur eine Kreatur enthält, befindet sich diese Kreatur sowohl an der linken als auch an der rechten Flanke und wird als *Flankenkreatur* behandelt.

FRAKTIONSFREMD

Eine fraktionsfremde Karte ist eine Karte, die nicht zur aktiven Fraktion gehört.

FRAKTIONSWAHL

In jedem Zug muss ein Spieler 1 der 3 Fraktionen auf seiner Avatarkarte wählen (falls möglich). Manche Kartenfähigkeiten können die Fraktionswahl des Spielers einschränken.

Hat ein Spieler die Kontrolle über eine Karte übernommen, die nicht zu 1 seiner 3 Fraktionen gehört, wird die Fraktion dieser Karte ebenfalls wählbar, solange er die Kontrolle über die Karte behält.

Gibt es keine Fraktion, die regelkonform gewählt werden konnte, muss der Zug ohne aktive Fraktion gespielt werden.

Falls ein Spieler 2 (oder mehr) Anweisungen hat, die besagen, dass er etwas „wählen muss“, darf er eine dieser Optionen wählen.

„FÜR JEDEN“, „FÜR JEDE“, „FÜR JEDES“

Manche Fähigkeiten haben einen Effekt, der den Begriff „für jeden“, „für jede“ oder „für jedes“ verwendet, um den Umfang des Effekts zu bestimmen. Sofern nichts anderes angegeben ist, darf ein Spieler jeweils eine andere Karte für jede Instanz eines solchen Effekts wählen, die davon betroffen wird.

Beispiel: Der Text von *Scherbe des Schmerzes (ZdA 104)* lautet: „**Aktion:** Füge einer feindlichen Kreatur für jede befreundete Scherbe 1 Schaden zu.“ Dieser Schaden darf auf mehrere Kreaturen aufgeteilt werden.

Manche Fähigkeiten geben an, dass „eine Kreatur gewählt“ werden muss. Dann wird bei jener Kreatur ein Effekt angewandt, der den Begriff „für jeden“, „für jede“ oder „für jedes“ verwendet. Solche Fähigkeiten betreffen nur eine einzige Kreatur.

Beispiel: Der Text von *Strahlenpistole vom Mars (RdA 211)* lautet: „Diese Kreatur erhält: **Ernte:** Wähle eine Kreatur. Füge jener Kreatur 1 Schaden für jede Mars-Kreatur im Spiel zu.“ Dieser Schaden muss ausschließlich der gewählten Kreatur zugefügt werden und kann nicht auf mehrere Kreaturen aufgeteilt werden.

GEFÄHRLICH (X)

Sobald eine Kreatur mit dem Schlüsselwort *Gefährlich (X)* angegriffen wird, fügt sie der angegriffenen Kreatur X Schaden zu, bevor der Angriff abgehandelt wird. (Der aktive Spieler entscheidet, ob dies vor oder nach anderen „Vor dem Kampf“-Effekten und Schlüsselwörtern geschieht.) Falls dieser Schaden die andere Kreatur zerstört, findet der Rest des Kampfes nicht statt.

Falls eine Kreatur mit dem Schlüsselwort *Gefährlich (X)* ein weiteres Mal das Schlüsselwort *Gefährlich (X)* erhält, werden die beiden X-Werte addiert.

GEGNERISCH

Ist eine Kreatur in einen Kampf verwickelt (entweder weil sie zum Kämpfen verwendet worden ist oder weil sie von einer anderen Kreatur angegriffen worden ist), betrachtet sie die jeweils andere Kreatur im Kampf als gegnerische Kreatur.

GIFT

Jeder Schaden, den eine Kreatur mit dem Schlüsselwort *Gift* während eines Kampfes durch ihre Stärke zufügt, zerstört die beschädigte Kreatur. Dies passiert, sobald der Schaden erfolgreich auf die gegnerische Kreatur gelegt wird.

Gift hat keine Wirkung, falls der gesamte Schaden durch *Rüstung* oder durch eine andere Fähigkeit verhindert wird – *Gift* wird nur dann abgehandelt, sobald mindestens 1 Schaden erfolgreich zugefügt wird.

Gift bezieht sich nur auf den Schaden, der durch die Stärke der Kreatur zugefügt wird, nicht auf Schaden, der durch Schlüsselwörter oder andere Kartenfähigkeiten zugefügt wird.

HEILEN

Falls eine Kreatur durch einen Karteneffekt „geheilt“ wird, entfernt man die entsprechende Menge an Schaden von der Kreatur.

Falls eine Kreatur durch einen Karteneffekt „komplett geheilt“ wird, entfernt man sämtlichen Schaden von der Kreatur.

Jede Kreatur kann gewählt werden, um durch einen Karteneffekt geheilt zu werden, auch wenn sie keine Schadensmarker auf sich hat. Falls jedoch keine Schadensmarker von der Kreatur entfernt werden, gilt sie in Bezug auf Karteneffekte, die sich auf die Heilung beziehen, nicht als „geheilt“.

HEIMGESUCHT

Falls ein Spieler 10 oder mehr Karten in seinem Ablagestapel hat, wird er *heimgesucht*. Dies hat an sich keinen Spieleffekt. Andere Kartenfähigkeiten können aber Bezug darauf nehmen.

KAMPF

Sobald man eine Kreatur zum Kämpfen verwendet, erschöpft man die Kreatur und wählt eine Kreatur des Gegners. Beide Kreaturen fügen der jeweils gegnerischen Kreatur Schaden in Höhe ihres Stärkewertes zu. Beide Kreaturen „kämpfen“ oder sind „im Kampf verwickelt“, was Karteneffekte betrifft.

Die zum Kämpfen verwendete Kreatur gilt als „angreifende Kreatur“ und kann während des Kampfes auch als „Angreifer“ bezeichnet werden.

Falls der Angreifer nicht zerstört wird, werden anschließend alle „**Kampf:**“-Fähigkeiten der angreifenden Kreatur abgehandelt. Hat eine der am Kampf beteiligten Kreaturen eine konstante Fähigkeit, die sich auf das Ende des Kampfes bezieht (z. B.: „Nachdem eine feindliche Kreatur im Kampf gegen diese Kreatur zerstört worden ist ...“), muss die Kreatur den Kampf überleben, um die Fähigkeit abhandeln zu können. Nur der Angreifer kann „**Kampf:**“-Fähigkeiten auslösen.

„KÄMPFEN LASSEN“

Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist eine Kreatur „kämpfen zu lassen“ oder „spielbereit zu machen und kämpfen zu lassen“, so erhält man durch diese Fähigkeit die Erlaubnis, die entsprechende Kreatur zum Kämpfen zu verwenden. Der Kampf wird gemäß den Standardregeln gegen eine Kreatur unter der Kontrolle des Gegners abgehandelt.

KANN NICHT VS. MUSS/DARF, KANN NICHT VS. „ERLAUBEN“-EFFEKT

Falls zwei Karteneffekte einen Spieler anweisen, dass er etwas „nicht tun kann“ und dass er dasselbe tun „muss“ oder „darf“, hat der „Kann nicht“-Effekt Vorrang.

Beispiel: *Anna kontrolliert einen Grubenfürst (RdA 093)* mit dem Text: „Solange *Grubenfürst* im Spiel ist, musst du *Dis* als deine aktive Fraktion wählen.“ In ihrer nächsten Runde spielt *Annas Gegnerin Restringtonus (RdA 094)* mit dem Text: „**Spielen:** Wähle eine Fraktion. Dein Gegner kann jene Fraktion nicht als seine aktive Fraktion wählen, bis *Restringtonus* das Spiel verlässt.“ und wählt *Dis* durch seine Fähigkeit. In der nächsten Runde muss *Anna Dis* wählen und kann *Dis* nicht wählen. Weil aber „*Kann nicht*“ Vorrang vor „*Muss*“ hat, kann sie *Dis* nicht wählen und muss stattdessen eine ihrer anderen Fraktionen wählen.

Falls zwei Karteneffekte einen Spieler gleichzeitig anweisen, dass er etwas nicht tun kann und dass er etwas tun darf, hat der „Kann nicht“-Effekt Vorrang.

KETTE, KETTEN

Manche Kartenfähigkeiten führen dazu, dass ein Spieler 1 oder mehrere Ketten erhält. Falls ein Spieler Ketten erhält, erhöht er seinen Kettenanzeiger um die entsprechende Anzahl.

Falls ein Spieler beim Aufziehen von Handkarten mindestens 1 Kette hat und aufgrund der Anzahl seiner verbleibenden Handkarten neue Karten ziehen würde, zieht er gemäß folgender Tabelle auf weniger Karten auf. Dann sprengt er 1 Kette, indem er seinen Kettenanzeiger um 1 reduziert.

1–6 Ketten: Der Spieler zieht auf 1 Karte weniger auf.

7–12 Ketten: Der Spieler zieht auf 2 Karten weniger auf.

13–18 Ketten: Der Spieler zieht auf 3 Karten weniger auf.

19–24 Ketten: Der Spieler zieht auf 4 Karten weniger auf.

Falls ein Deck während des Ziehens der Starthand beim Aufbau Ketten hat, werden die Ketten auch für die Starthand angewendet, als ob man in Schritt 5 die Hand nachfüllen würde. Dafür wird nach den Standardregeln eine Kette gesprengt.

Siehe „*Ketten*“ auf Seite 8.

KONTROLLE

Ein Spieler besitzt alle Karten, die zu Spielbeginn in seinem Deck sind. Sobald eine Karte gespielt wird, kommt sie unter der Kontrolle des aktiven Spielers ins Spiel.

Es ist möglich, die Kontrolle über eine Karte des Gegners zu übernehmen. Wenn das passiert, wird die Karte in den Spielbereich ihres neuen kontrollierenden Spielers gelegt. Falls es sich um eine Kreatur handelt, wird sie an eine Flanke der Schlachtreihe ihres neuen kontrollierenden Spielers gelegt. Falls mehrere Effekte, welche die Kontrolle über eine Karte übernehmen, auf dieselbe Karte verwendet werden, hat der jüngste Effekt Vorrang.

Übernimmt ein Spieler die Kontrolle über eine Karte, die nicht zu einer Fraktion seines Decks gehört, kann er in Schritt 2 seines Zuges auch die Fraktion der übernommenen Karte als aktive Fraktion wählen.

Falls eine übernommene Karte aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, wird sie in den entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich ihres Besitzers verschoben.

Falls eine Fähigkeit sich auf Karten bezieht, die ein Spieler im Spiel „hat“, dann bezieht sie sich auf Karten, die der Spieler kontrolliert.

KOSTEN, AKTUELLE KOSTEN

Die Standardkosten für das Schmieden eines Schlüssels sind 6 Ämber. Kartenfähigkeiten können diese Kosten modifizieren. Die modifizierten Kosten werden als aktuelle Kosten bezeichnet.

LEGACY

Dieses Symbol bedeutet, dass eine Karte eine Legacy-Karte ist. Eine Legacy-Karte ist eine seltene Kartenvariante, die aus einem vorherigen KeyForge-Set stammt. Sie gilt in allen Belangen als Teil des Decks und ist auch auf Turnieren spielbar.



MERKMALE

Merkmale sind beschreibende Attribute (wie „Ritter“ oder „Gespenst“), auf die andere Karten Bezug nehmen können. Sie stehen am oberen Rand des Textfeldes einer Karte.

Merkmale haben an sich keinen Spieleffekt, allerdings gibt es Kartenfähigkeiten, die Bezug auf sie nehmen.

MAVERICK

Dieses Symbol bedeutet, dass eine Karte ein Maverick ist. Ein Maverick ist eine extrem seltene Kartenvariante, die ihre normale Fraktion verlassen und sich einer anderen Fraktion angeschlossen hat. Sie gilt in allen Belangen als Karte der Fraktion, die auf der Karte aufgedruckt ist.



MULLIGAN

Während des Spielaufbaus hat jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) genau 1 Gelegenheit, einen Mulligan zu nehmen. Dazu mischt er die Starthand in sein Deck zurück und zieht eine neue Starthand, die aus 1 Karte weniger besteht.

Nach dem Auswechseln muss die neue Starthand behalten werden.

Falls ein Spieler ein Deck verwendet, welches das Spiel mit Ketten beginnt, und er einen Mulligan nimmt, wird durch den Mulligan keine Kette gesprengt, sondern er zieht gemäß den normalen Mulligan-Regeln eine Karte weniger als zuvor.

NACHBAR

Die Kreaturen, die direkt links und rechts neben einer Kreatur in der Schlachtreihe eines Spielers liegen, sind die Nachbarn dieser Kreatur.

OBEN GENANNT, WIEDERHOLE DEN OBEN GENANNTEN EFFEKT

Falls ein Kartentext den Spielern die Anweisung gibt, einen oben genannten Effekt zu wiederholen, wird der gesamte Effekt bis zu der Wiederholungsanweisung noch einmal abgehandelt.

Anm.: Das Wiederholen eines Effekts ist nicht von der Sechser-Regel (siehe Seite 7) betroffen, da die Sechser-Regel nur beim Spielen oder Verwenden von Karten gilt und nicht beim mehrmaligen Auslösen ihrer Effekte.

OMEGA

Nachdem eine Karte mit dem Schlüsselwort Omega gespielt worden ist, endet der aktuelle Spielschritt. Der aktive Spieler darf bis zum Ende des Schritts keine weiteren Karten spielen, verwenden und ablegen. Alle ausstehenden Effekte und Auslöser werden abgehandelt. Dann geht das Spiel im nächsten Schritt weiter.

OPFERN

Sobald ein Spieler dazu angewiesen wird, eine Karte zu opfern, muss er die Karte aus dem Spiel ablegen.

Geopferte Karten gelten als zerstört, d. h. ihre „Zerstört“-Fähigkeiten werden abgehandelt.

Spieler können Karten nicht opfern, die sie selbst nicht kontrollieren.

RÜSTUNG

Manche Kreaturen haben einen Rüstungswert rechts neben ihrem Kartentitel. Rüstung verhindert in jedem Zug Schaden in Höhe des Rüstungswertes, den die Kreatur erleiden würde. Rüstung verhindert Schaden, bevor er zugefügt wird. Beispiel: Einer Kreatur mit 2 Rüstung wird 1 Schaden zugefügt. Der Schaden wird von der Rüstung verhindert und die Kreatur behält für den Rest des Zuges noch 1 Rüstung übrig, die Schaden verhindern kann. Später in diesem Zug werden der Kreatur 3 Schaden zugefügt. 1 Schaden wird von der Rüstung verhindert, die restlichen 2 Schaden werden der Kreatur zugefügt.

Falls eine Kreatur Rüstung erhält, handelt es sich um einen zusätzlichen Bonus, der auf ihren aufgedruckten Rüstungswert addiert wird.

Falls eine Kreatur während eines Zuges Rüstung erhält, verhindert diese Rüstung keinen Schaden, der ihr zu einem früheren Zeitpunkt in diesem Zug zugefügt worden ist. Falls eine Kreatur während eines Zuges Rüstung verliert, wird ihr rückwirkend kein Schaden zugefügt, der durch die Rüstung bereits verhindert worden ist.

Wenn eine Kreatur irgendeine Menge an Rüstung verliert, verliert sie zuerst Rüstung, die verwendet worden ist, um Schaden in diesem Zug zu verhindern, bevor sie Rüstung verliert, die noch nicht verwendet worden ist, um Schaden in diesem Zug zu verhindern.

Das Symbol „~“ im Rüstungsfeld bedeutet, dass eine Kreatur keine Rüstung hat. Eine solche Kreatur kann trotzdem durch Karteneffekte Rüstung erhalten.

SCHADEN

Schadensmarker, die auf einer Kreatur liegen, zeigen an, wie viel Schaden diese Kreatur bereits erlitten hat. Falls eine Kreatur mindestens so viel Schaden hat, wie sie Stärke hat, wird die Kreatur zerstört. Der Schaden einer Kreatur reduziert nicht ihre Stärke. Falls mehrere Kreaturen durch denselben Effekt Schaden erleiden, wird der Schaden gleichzeitig zugefügt.

Mehr zum Thema Schaden und Kampf auf Seite 7.

SCHARMÜTZEL

Sobald eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Scharmützel zum Kämpfen verwendet wird, nimmt sie keinen Schaden durch die gegnerische Kreatur, sobald durch den Kampf Schaden zugefügt wird.

Dies bezieht sich nur auf Schaden, der über die Stärke der gegnerischen Kreatur zugefügt würde, nicht auf Schaden, der durch Schlüsselwörter oder andere Kartenfähigkeiten entsteht.

SCHLACHTREIHE

Die Schlachtreihe ist die geordnete Reihe von Kreaturen, die ein Spieler im Spiel hat und kontrolliert. Siehe „Kreaturen“ auf Seite 6.

SCHLÜSSEL

Der Spieler, der als Erster alle drei Schlüssel geschmiedet hat, gewinnt sofort das Spiel.

Jeder Spieler hat je einen Schlüssel der folgenden Farben: rot, blau und gelb. Manche Kartenfähigkeiten nehmen Bezug auf die Farbe der Schlüssel eines Spielers, zusätzlich dazu, ob sie geschmiedet oder ungeschmiedet sind.

Mehr zum Schmieden von Schlüsseln auf Seite 4.

SCHMIEDEN

Mehr zum Schmieden von Schlüsseln auf Seite 4.

SCHWÄCHSTE KREATUR

Die „schwächste“ Kreatur ist die Kreatur mit dem niedrigsten Stärkewert im Spiel. Falls dies auf mehrere Kreaturen zutrifft, gilt jede von ihnen als „die schwächste“.

Falls eine Fähigkeit die Auswahl einer einzelnen schwächsten Kreatur verlangt, wählt bei Gleichstand der aktive Spieler 1 der schwächsten Kreaturen aus.

Gruppe von „schwächsten Kreaturen“

Falls sich ein Karteneffekt auf eine Gruppe von „die X schwächsten“ Kreaturen bezieht, bezieht er sich auf eine Anzahl Kreaturen im Spiel mit derselben oder einer geringeren Stärke als jede Kreatur, die nicht zu dieser Gruppe gehört. Falls es nicht genügend Kreaturen mit der geringsten Stärke gibt, um die Gruppe zu bilden, kann eine Kreatur mit der nächsthöheren Stärke Teil der Gruppe werden. Dies gilt so lange, bis die Gruppe voll ist oder keine weiteren Kreaturen mehr vorhanden sind. Falls mehrere Kreaturen mit der gleichen Stärke der Gruppe beitreten könnten, es aber nicht genug Platz für alle diese Kreaturen in der Gruppe gibt, wählt der aktive Spieler, welche dieser Kreaturen Teil der Gruppe werden.

SCHWER ZU FASSEN

Wenn eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen zum ersten Mal in jedem Zug angegriffen wird, wird ihr in diesem Kampf kein Schaden zugefügt und sie fügt dem Angreifer keinen Schaden zu.

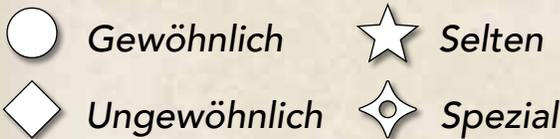
Schwer zu fassen verhindert nur Schaden, der durch die Stärke der Kreaturen zugefügt würde; Schaden, der durch Schlüsselwörter oder andere Fähigkeiten entsteht, wird trotzdem zugefügt.

SELBSTBEZÜGLICHER TEXT

Bezieht sich die Fähigkeit einer Karte auf ihren eigenen Titel, ist damit nur die Karte selbst und keine andere Kopie dieser Karte gemeint.

SELTENHEIT

Die Seltenheit einer Karte (gewöhnlich, ungewöhnlich, selten oder Spezial) wird durch ein Symbol am unteren Kartenrand, neben der Sammler-ID angegeben. Der Deckbau-Algorithmus verwendet die Seltenheit, um festzulegen, wie häufig eine Karte in Decks erscheinen wird. Spezial-Karten werden nach anderen Gesichtspunkten verteilt und richten sich nicht nach den normalen Seltenheitsregeln des Spiels.



SPIELEN

Die „Spielen“-Fähigkeit einer Karte tritt immer dann ein, sobald die Karte gespielt wird. Bei Kreaturen, Artefakten und Aufwertungen wird die Fähigkeit, unmittelbar nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist, abgehandelt. Bei Aktionskarten wird zuerst die Fähigkeit abgehandelt, dann wird die Karte sofort auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Falls eine Karte durch eine Fähigkeit aus einer anderen Quelle als der Hand „gespielt“ wird, werden die „Spielen“-Fähigkeiten der Karte trotzdem abgehandelt. „Spielen“-Fähigkeiten werden nicht abgehandelt, falls die Karte durch eine Fähigkeit „ins Spiel gebracht“ wird.

SPIELZUG, ZUG

Ein Spielzug besteht aus fünf Schritten, die von einem Spieler der Reihe nach durchgeführt werden. Sie lauten wie folgt:

- 1 Schlüssel schmieden.
- 2 Fraktion wählen.
- 3 Karten der gewählten Fraktion spielen, ablegen und verwenden.
- 4 Karten spielbereit machen.
- 5 Karten ziehen.

SPOTT

Hat eine Kreatur das Schlüsselwort Spott, können ihre Nachbarn (sofern sie das Schlüsselwort Spott nicht haben) von feindlichen Kreaturen, die zum Kämpfen verwendet werden, nicht angegriffen werden.

In der Schlachtreihe werden Kreaturen mit Spott leicht nach vorn geschoben, um den Gegner auf ihre Anwesenheit aufmerksam zu machen.



Streiter Anaphiel (Mitte) hat das Schlüsselwort Spott und wird in der Schlachtreihe leicht nach vorn geschoben.

STÄRKSTE KREATUR

Die „stärkste“ Kreatur ist die Kreatur mit dem höchsten Stärkewert im Spiel. Falls dies auf mehrere Kreaturen zutrifft, gilt jede von ihnen als „die stärkste“.

Falls eine Fähigkeit die Auswahl einer einzelnen stärksten Kreatur verlangt, wählt bei Gleichstand der aktive Spieler 1 der stärksten Kreaturen aus.

Gruppen von „stärksten Kreaturen“

Falls sich ein Karteneffekt auf eine Gruppe von „die X stärksten“ Kreaturen bezieht, bezieht er sich auf eine Anzahl Kreaturen im Spiel mit derselben oder einer höheren Stärke als jede Kreatur, die nicht zu dieser Gruppe gehört. Falls es nicht genügend Kreaturen mit der höchsten Stärke gibt, um die Gruppe zu bilden, kann eine Kreatur mit der nächstniedrigeren Stärke Teil der Gruppe werden. Dies gilt so lange, bis die Gruppe voll ist oder keine weiteren Kreaturen mehr vorhanden sind. Falls mehrere Kreaturen mit der gleichen Stärke der Gruppe beitreten könnten, es aber nicht genug Platz für alle diese Kreaturen in der Gruppe gibt, wählt der aktive Spieler, welche dieser Kreaturen Teil der Gruppe werden.

Beispiel: Kai spielt die Aktionskarte *Drei Tode* (RdA 071) mit dem Text: „**Spielen:** Zerstöre die 3 stärksten Kreaturen.“ Im Spiel gibt es eine Kreatur mit Stärke 8, eine Kreatur mit Stärke 7 und zwei Kreaturen mit Stärke 5. Kai muss 3 Kreaturen auswählen, um die Gruppe zu bilden, und muss als Erstes die Kreatur mit der Stärke 8 für die Gruppe wählen. Es gibt keine weiteren Kreaturen mit dieser Stärke im Spiel. Um die Gruppe zu füllen, wird die Kreatur mit der nächstniedrigeren Stärke ausgewählt, die Kreatur mit Stärke 7. Nach der Auswahl dieser Kreatur gibt es keine weitere Kreatur mit der Stärke 7 im Spiel, also muss eine Kreatur mit der nächstniedrigeren Stärke ausgewählt werden. Kai muss also 1 der Kreaturen mit Stärke 5 wählen, um die Gruppe zu vervollständigen.

STATIONIEREN

Eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Stationieren muss nicht an die Flanke der Schlachtreihe des Spielers, der die Kreatur kontrolliert, gespielt werden. Sobald sie gespielt wird, kann sie stattdessen an eine beliebige Stelle in die Schlachtreihe des sie kontrollierenden Spielers gelegt werden, auch zwischen zwei andere Kreaturen.

STEHLEN

Sobald durch eine Fähigkeit *Æmber* gestohlen werden, entfernt man die gestohlenen *Æmber* aus dem *Æmber*-Vorrat des Gegners und fügt sie dem *Æmber*-Vorrat des Spielers, der die Stehlen-Fähigkeit abhandelt, hinzu.

Stiehlt eine Fähigkeit mehr *Æmber*, als der bestohlene Spieler in seinem Vorrat hat, wird nur die vorhandene Menge gestohlen.

SUCHEN

Sobald ein Spieler in einem Spielbereich (z. B. einem Deck) nach etwas sucht, sieht er sich alle Karten im entsprechenden Bereich an, ohne sie seinem Gegner zu zeigen. Man darf sich auch dafür entscheiden, das gesuchte Objekt nicht zu finden.

Falls ein gesamtes Deck durchsucht wird, muss das Deck nach Abschluss der Suche gründlich gemischt werden.

Falls ein Ablagestapel durchsucht wird, bleibt die Reihenfolge der Karten unverändert.

TAUSCHEN

Wenn zwei Spielelemente getauscht werden, wechseln sie die Plätze miteinander.

Werden zwei Kreaturen getauscht, wechseln sie die Position. Das heißt, dass jede Kreatur den Schlachtreihenplatz der anderen übernimmt. Zwei Kreaturen, die getauscht werden sollen, müssen stets vom selben Spieler kontrolliert werden.

Werden Karten aus zwei bestimmten Spielbereichen getauscht (z. B. eine Karte im Spiel mit einer Karte auf der Hand), wechseln die Karten den Spielbereich.

TRANSPLANTIEREN

Falls eine Kartenfähigkeit einen Spieler dazu anweist, eine Karte auf eine andere Karte zu transplantieren, wird die transplantierte Karte aufgedeckt unter die andere Karte gelegt. Die transplantierte Karte gilt nicht als im Spiel befindlich. Falls eine Karte, auf welche eine Karte transplantiert ist, das Spiel verlässt, wird die darauf transplantierte Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzes gelegt.

UNGESCHMIEDET MACHEN

Wird ein bereits geschmiedeter Schlüssel „ungeschmiedet gemacht“, dreht man den Schlüsselmarker wieder auf die ungeschmiedete Seite. Der Schlüssel zählt nicht mehr zur Siegbedingung seines kontrollierenden Spielers und muss für den Sieg erneut geschmiedet werden.

UNIVERSELL

Der aktive Spieler darf während seines Zuges alle von ihm kontrollierten „**Universell:**“-Fähigkeiten auslösen, auch wenn die Karte mit der „**Universell:**“-Fähigkeit nicht zur aktiven Fraktion gehört. Sobald ein Spieler eine Kreatur verwendet, um ihre „**Universell:**“-Fähigkeit auszulösen, erschöpft der Spieler die Kreatur und handelt dann die „**Universell:**“-Fähigkeit ab.

UNVERWUNDBAR

Hat eine Kreatur das Schlüsselwort Unverwundbar, kann ihr kein Schaden zugefügt werden und sie kann nicht zerstört werden.

Eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Unverwundbar kann das Spiel aber auf andere Weise verlassen (z. B. dadurch, dass sie verbannt, archiviert, auf die Hand zurückgeschickt oder in das Deck ihres Besitzers gemischt wird).

Da eine Kreatur mit dem Schlüsselwort Unverwundbar nicht zerstört werden kann, bleibt sie im Spiel, auch wenn sie 0 Stärke hat.

VERBANNEN

Sobald eine Karte verbannt wird, entfernt man sie aus dem Spiel und legt sie aufgedeckt unter die Avatarkarte ihres Besitzers. Verbannte Karten haben keinerlei Auswirkung auf das Spielgeschehen.

VERLÄSST DAS SPIEL

Falls eine Karte im Spiel das Spiel verlässt (z. B. wenn sie auf die Hand oder ins Deck zurückgeschickt, zerstört, abgelegt, archiviert oder verbannt wird), werden alle Nicht-Æmbermarker und Statuskarten auf der Karte entfernt, alle ihre Aufwertungen abgelegt und alle andauernden Effekte, die sich auf die Karte auswirken, enden.

Sobald eine Karte von einem Spielbereich in einen Nicht-im-Spiel-Bereich verschoben wird, in der die Identität der Karten vor dem Gegner verborgen ist (z. B. die Hand, das Deck oder das Archiv eines Spielers), verlieren alle ausstehenden Effekte, die derzeit oder in Kürze mit dieser Karte interagieren, ihre Wirkung, es sei denn, ein Karteneffekt besagt ausdrücklich, dass er mit diesem Bereich interagiert.

Falls eine Kreatur mit Æmber das Spiel verlässt, wird dieses Æmber in den Æmber-Vorrat des Gegners zurückgeschickt. Falls eine Nicht-Kreaturen-Karte mit Æmber das Spiel verlässt, wird das Æmber in die gemeinsame Reserve zurückgeschickt.

Sobald eine Karte das Spiel verlässt, wird sie immer in den entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich ihres Besitzers gelegt, es sei denn, ein Karteneffekt besagt ausdrücklich, dass sie mit diesem Bereich interagiert.

VERSCHIEBEN

Sobald eine Karte dazu anweist, Æmber zu verschieben, wird so viel Æmber von einer Karte/einem Ort genommen und auf eine andere Karte bzw. an einen anderen Ort verschoben. Dies zählt nicht als das Erbeuten, Stehlen oder Verlieren von Æmber.

Sobald eine Karte dazu anweist, Schaden zu verschieben, wird so viel Schaden von 1 Karte genommen und auf eine andere Karte gelegt. Diese zweite Karte erleidet dadurch keinen Schaden. Deshalb kann der Schaden auch nicht von Rüstung oder anderen Effekten, die Schaden verhindern, verhindert werden.

Sobald eine Karte dazu anweist, eine Kreatur zu verschieben, muss diese Kreatur unter der Kontrolle des Spielers verbleiben, der sie aktuell kontrolliert, sofern die Karte nicht ebenfalls angibt, dass ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.

VERWENDEN

Siehe „Karten verwenden“ auf Seite 6.

VOR

Falls eine Fähigkeit das Wort „vor“ (z. B. „**Vor der Ernte:**“ oder „**Vor dem Kampf:**“) verwendet, wird die Fähigkeit abgehandelt, bevor der Spieleffekt des Erntens oder Kämpfens abgehandelt wird (aber nachdem die Karte erschöpft wird, falls dies für das Verwenden der Karte erforderlich ist).

WIEDERHOLEN

Falls ein Kartentext den Spielern die Anweisung gibt, einen Effekt zu wiederholen, wird der gesamte Effekt erneut abgehandelt, einschließlich der Wiederholungsanweisung. Falls die Karte, die den Wiederholungseffekt hervorruft, aus dem Spiel entfernt wird, kann der Effekt nicht mehr wiederholt werden.

Anm.: Das Wiederholen eines Effekts ist nicht von der Sechser-Regel (siehe Seite 7) betroffen, da die Sechser-Regel nur beim Spielen oder Verwenden von Karten gilt und nicht beim mehrmaligen Auslösen ihrer Effekte.

Siehe auch: Oben genannt

WÜTEND, WÜTEND MACHEN

Sobald eine Kreatur wütend wird, legt man ein Wütend-Marker auf sie. Sobald eine Kreatur mit einem Wütend-Marker auf sich verwendet wird, muss sie zum Kämpfen verwendet werden, falls möglich. Nachdem eine Kreatur mit einem Wütend-Marker auf sich gekämpft hat, werden alle Wütend-Marker von ihr abgelegt.

Solange eine Kreatur einen Wütend-Marker auf sich hat, kann sie nicht erneut wütend gemacht werden.

ZENTRUM DER SCHLACHTREIHE

Eine Kreatur ist im Zentrum der Schlachtreihe, sobald sich zur linken und rechten Seite dieser Kreatur gleich viele Kreaturen befinden.

Es gibt nur dann ein Zentrum der Schlachtreihe, falls sich in der Schlachtreihe eine ungerade Anzahl an Kreaturen befindet. Solange sich eine gerade Anzahl an Kreaturen in der Schlachtreihe befindet, gibt es kein Zentrum. Falls sich nur eine Kreatur in der Schlachtreihe befindet, ist diese Kreatur im Zentrum.

ZERSTÖRT

Sobald eine Karte durch einen Karteneffekt zerstört wird oder sobald eine Karte mindestens so viel Schaden auf sich hat, wie sie Stärke hat, wird sie zum Zerstören markiert. Nachdem sie markiert worden ist, werden die „**Zerstört:**“-Fähigkeiten jener Karte ausgelöst. Zum Schluss wird die markierte Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Falls mehrere Karten gleichzeitig zum Zerstören markiert werden, wählt der aktive Spieler die Reihenfolge, in welcher die „**Zerstört:**“-Fähigkeiten jener Karten abgehandelt werden. Außerdem bestimmt der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge jene Karten auf den Ablagestapel ihrer jeweiligen Besitzers gelegt werden.

Ist eine Kreatur zum Zerstören markiert worden, kann nur noch ein Ersatzeffekt diese Markierung entfernen, der das Wort „stattdessen“ oder „(an)statt“ verwendet. Dadurch wird die Zerstörung der Kreatur ersetzt. Ein Effekt, der die markierte Kreatur heilt, entfernt nicht die Zerstört-Markierung. Ein Effekt darf die markierte Kreatur in einen anderen Nicht-im-Spiel-Bereich (wie auf die Hand oder ins Archiv) verschieben. Dennoch gilt die Kreatur in Bezug auf Karteneffekte, immer noch als „zerstört“.

Falls eine „**Zerstört:**“-Fähigkeit dazu führt, dass noch mehr Karten zerstört werden, werden jene Karten auch zum Zerstören markiert und ihre „**Zerstört:**“-Effekte werden auch ausgelöst, bevor sie auf den Ablagestapel gelegt werden.

Spieler können keine Kreatur zum Opfern oder Zerstören wählen, die bereits zum Zerstören markiert worden sind. Eine Karte, die bereits zum Zerstören markiert worden ist, kann nicht erneut zum Zerstören markiert werden und jeder Effekt, der versucht eine solche Karte zu opfern oder zu zerstören, scheitert. Die „**Zerstört:**“-Fähigkeiten jener Karte können nur ein Mal ausgelöst werden.

Es können nur die „**Zerstört:**“-Fähigkeiten einer Karte ausgelöst werden, die sie zum Zeitpunkt ihrer Markierung hatte. Falls eine Karte nach ihrer Markierung eine „**Zerstört:**“-Fähigkeit erhält, wird jene Fähigkeit nicht ausgelöst.

Geopferte Karten werden ebenfalls zum Zerstören markiert, gelten ebenfalls als zerstört und durchlaufen den gleichen oben genannten Prozess der Zerstörung.

Beispiel: Zwischen 4 anderen Kreaturen hat Daniel einen Archimedes (ZdA 108) in seiner Schlachtreihe liegen. Sein Gegner spielt eine Pforte nach Dis (RdA 059) und zerstört jede Kreatur. Zuerst werden Daniels Kreaturen alle zum Zerstören markiert. Dann werden die „**Zerstört:**“-Effekte der Nachbarn von Archimedes ausgelöst, was sie beide archiviert. Sofort werden die Lücken in der Schlachtreihe geschlossen und Archimedes bekommt zwei neue Nachbarn. Da diese bereits zum Zerstören markiert worden sind, können sie keine neue „**Zerstört:**“-Fähigkeit erhalten und werden zusammen mit Archimedes auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiel: Maja hat folgende Kreaturen im Spiel: Jehu der Bürokrat (RdA 250), Duma die Märtyrerin (RdA 242) mit 2 Schaden auf sich und Feldherr Remiel (RdA 241) mit 1 Schaden auf sich. Ihr Gegner spielt eine Giftwelle (RdA 280) und fügt jeder Kreatur 2 Schaden zu. Dieser Schaden führt dazu, dass Duma die Märtyrerin und Feldherr Remiel zum Zerstören markiert werden. Dadurch wird der „**Zerstört:**“-Effekt von Duma die Märtyrerin ausgelöst, der Jehu der Bürokrat und Feldherr Remiel heilt. Da Feldherr Remiel bereits zum Zerstören markiert ist, wird er dennoch zusammen mit Duma die Märtyrerin auf den Ablagestapel gelegt. Jehu der Bürokrat überlebt ohne einen Kratzer.

Beispiel: Markus hat einen Groggins (ZdA 011) mit einem Phönixherz (RdA 051) im Spiel. Seine Gegnerin Jenny hat ein Staubteufelchen (RdA 083) mit einem Seelenwächter (ZdA 083), eine Tranfunzel (RdA 082) und einen Schleifer (RdA 095) im Spiel. Markus greift das Staubteufelchen mit seinem Groggins an, was dazu führt, dass das Staubteufelchen zum Zerstören markiert wird. Die „**Zerstört:**“-Fähigkeit des Staubteufelchens und die „**Zerstört:**“-Fähigkeit, die der Seelenwächter dem Staubteufelchen gewährt, werden gleichzeitig ausgelöst. Markus entscheidet sich dazu, seine Gegnerin zuerst 2 Æmber erhalten zu lassen und dann den Seelenwächter auszulösen, der seine stärkste Kreatur – Groggins – zerstört. Sobald Groggins zum Zerstören markiert wird, wird der Effekt auf dem angelegten Phönixherz ausgelöst. Dadurch wird Groggins auf Markus' Hand zurückgeschickt und jeder anderen Kreatur werden 3 Schaden zugefügt. Dieser Schaden markiert nun die Tranfunzel und den Schleifer zum Zerstören. Zum Schluss werden alle Kreaturen, die sich noch im Spiel befinden (Staubteufelchen, Tranfunzel und Schleifer), auf den Ablagestapel ihrer jeweiligen Besitzers gelegt. Die Reihenfolge darf Markus festlegen.

ZURÜCKSCHICKEN

Wird erbeutetes Æmber zurückgeschickt, legt man es in den Æmber-Vorrat des Gegners.

AUF DER SONNENSEITE DES GLÜCKS

Von Daniel Lovat Clark

Schlitzohr rannte den messerscharfen Hang des Kristallsporns hinauf und geradewegs in eine ausweglose Situation. Hinter ihm war ein zorniger Berg aus Schuppen, Zähnen und Wut - vor ihm ein Sprung in den sicheren Tod. Also wagte er den Sprung nach vorn, Glück-weiß-wohin, spürte ein dorniges Geflecht aus Klängenpeitschenranken an seinen Händen und griff danach, schwang sich vorwärts und aufwärts, während hinter ihm der Kristall zersprang.

Das Ding mit den Zähnen stieß ein so lautes Brüllen aus, Schlitzohr hätte schwören können, es waren die Schallwellen, die ihm den letzten Schubs gaben, den er brauchte, um sicher auf der anderen Seite der Schlucht zu landen. An der Kante geriet er ins Wanken, sah die glitzernden Speere der Kristallschlucht unter sich und die majestätische Ausdehnung der goldenen Ebenen dahinter, den leuchtenden Sumpf im Schatten des Sanctums, bis er endlich das Gleichgewicht wiederfand und auf die Sonnenseite des Glücks taumelte.

Er war in Sicherheit. Für den Augenblick.

Tief Luft holend nestelte er an seiner verdammten Tarnvorrichtung herum. Ihr Vorrat an Æmber war aufgebraucht. Kein Verschmelzen mit dem Schatten für Schlitzohr, zumindest fürs Erste nicht. „Ach, einfach ist doch langweilig“, murmelte er und warf einen Blick nach unten in die Schlucht. Die Zähne auf Beinen - viel zu vielen Beinen - waren die Steilwand hinabgeklettert und bäumten sich auf, die schuppige Schlangenschnauze in den Himmel gereckt und schnüffelnd.

„Was hast du angestellt, Winzling?“ Valdrs Stimme dröhnte vor Lachen, als sie an den Rand des Abhangs trat und beobachtete, wie die Bestie sich dort unten krabbelnd vorwärtsbewegte. Schlitzohr blickte auf, weiter und immer weiter nach oben, bis auf die Höhe von zwei oder drei Schlitzohrs, wo die Sonne den mächtigen Kopf der Brobnar-Riesin krönte.



Er setzte sein charmantestes Lächeln auf, sein Rettung-in-der-Not-Lächeln, die Zähne weiß im Schatten seines tiefdunklen Gesichts wie ein Messer, das im tatsächlichen Schatten aufblitzt.

„Nun, sein Kamm ist aus Æmber, nicht wahr?“, sagte Schlitzohr und schnippte mit einem blauschwarzen Finger dorthin, wo kristalline Dornen zwischen den Schuppen des Wesens hervortraten und in der Düsternis der Schlucht blutrot glommen. „Und Ihre Majestät meinte doch, sie brauche Æmber.“

„Und du hast uns geradewegs zu einer Quelle geführt“, sagte Valdr, während die Bestie krabbelnd und fauchend die Felswand erklomm und auf sie zusteuerte. „Wie anständig von dir.“ Sie hob ihren Raketenhammer, schnippte mit dem Daumen die Schalterabdeckung auf und weckte den grummelnd brummenden Motor in seinem massiven Stahlkopf. Als Schlitzohr sich wie ein Unschuldslamm hinter ihrem Rücken verkroch, rümpfte sie nur die Nase. „Was ist das für ein Biest, weißt du das?“

„Also ich würde sagen, es ist ein Schnüffelgator“, sagte Schlitzohr.

„Du hast also nicht die geringste Ahnung“, erwiderte Valdr. Als der Schnüffelgator brüllend und mit den Zähnen voran über den Rand des Steilhangs kletterte, ließ sie ihren Hammer wie einen Donnerschlag niederfahren und traf seinen Schädel, Peng! Einmal zuckte er, dann blieb er regungslos liegen. „Los, schnapp dir das Æmber“, sagte Valdr und wandte sich zum Gehen. „Gern geschehen, übrigens.“

Schlitzohr kicherte, klappte sein Handgelenksmesser aus und ging neben dem Kopf der toten Kreatur in die Hocke. Vielleicht könnte er ein wenig Æmber für sich selbst abzwacken, seine Tarnvorrichtung wieder in Gang setzen und sogar ein bisschen für die Gilde daheim erübrigen. Die Archontin würde es bestimmt nicht vermissen, oder? Sie würde es Schlitzohr nicht verübeln, wenn er mit dem Finger in den Honigtopf tauchte? Stochernd löste er den ersten Dorn, der sich warm und vibrierend in seiner Hand anfühlte. Noch bevor er darüber nachdenken konnte, ihn in einer verborgenen Tasche verschwinden zu lassen, stand sie vor ihm: Miss „Onyx“ Censorius, die leibhaftige Archontin, beugte sich über ihn, so neugierig, wunderschön und rätselhaft wie immer.

„Ähm, hallo Milady“, brachte Schlitzohr hervor und legte den Æmber-Dorn neben sich auf den Boden, um sich sogleich am nächsten zu schaffen zu machen, ohne auch nur im Traum daran zu denken, etwas in die eigene Tasche zu stecken. Nicht er, der ehrliche, treue Schlitzohr, oh nein, niemals. „Viel gutes Æmber hier. Dürfte mehr als genug sein, um einen dieser Schlüssel zu schmieden, um den Ihr gebeten hattet.“

„Ja“, sagte sie. „Aber das Material allein genügt nicht, Schlitzohr. Mut ist das Feuer, in dem ein Schlüssel geschmiedet wird.“ Sie streckte einen vollkommenen Finger aus, um die zermalnte Schnauze der zermalnten Bestie zu berühren. Schlitzohr fragt sich, was die anderen in ihr, Onyx, sahen. Für ihn war sie eine Lichtgestalt, eine Elfe wie er, aber ungleich größer, strahlender. Atemberaubend im wörtlichen Sinne. Auch die Stärke von Valdrs Brobnar-Riesen war ihr zu eigen, ihre Arme muskulös, die Schultern breit ... aber auch die leidenschaftslose, entsetzliche Zielstrebigkeit der grausamsten Dämonen von Dis. Wenn sie ihn anblickte, wusste Schlitzohr nicht, ob er ein aufgespießter Schmetterling in ihrer Sammlung, ihr bester Mitarbeiter oder ihre nächste Mahlzeit war.

Erst jetzt hörte er, dass sie immer noch sprach. „Und um Mut zu haben, müssen wir zuerst lernen, was Angst bedeutet.“

Sie richtete sich auf, sammelte die letzten von Schlitzohrs Æmber-Dornen ein und steckte einen in die Innentasche seines Mantels. „Sei tapfer, mein guter Schlitzohr. Mir zu Liebe.“ Sie lächelte und Schlitzohr, wie vom Blitz getroffen, nickte nur.

„Tapfer weswegen?“, fragte er, während sich aus dem Bauch des Schnüffelgators mit den Zähnen voran das erste seiner ausgehungerten Jungen freikämpfte ...

DER SCHMELZTIEGEL

„Ich hatte einen recht guten Ausblick, als die Quantum im Anflug am Auseinanderbrechen war. Einen riesigen Planeten sah ich, eine unfertige Ummantelung und diesen unmöglichen Turm, der die Welten spaltete. Aber der Schmelztiegel selbst ging noch höher, weit über uns hinaus - ich glaube, selbst auf unseren Raumfahrten sind wir stets in seinem Inneren geblieben.“

– Captain Val Jericho von der Quantum, einem Raumschiff der Vereinten Sterne

„Die mintaranische Ameisenmade begreift nicht, dass sie in einem Terrarium lebt; sie ist sich der Existenz einer Außenwelt nicht bewusst. Manchmal frage ich mich, ob ich nicht auch eine Ameisenmade bin.“

– Quixo der „Abenteurer“

Eine gigantische Welt im Herzen des Universums. Eine Sammelstätte, wo zehntausend mal zehntausend Planeten, Außerirdische, künstliche Intelligenzen und uralte Zivilisationen aufeinandertreffen und sich auf unerwartete Weise vermischen. Man nennt es den Schmelztiegel.

Niemand weiß, wann er erbaut wurde, außer „vor langer, langer Zeit“. Auch weiß niemand, wer ihn erbaut hat, man nennt sie nur „die Architekten“. Und niemand kennt den Zweck seiner Existenz, es sei denn, es wäre das Offensichtliche: ein Ort, an dem Fragmente aller Planeten, Spezies und Kulturen der Galaxis zusammenkommen.

Von der Oberfläche aus wirkt er wie jeder andere Planet. Es gibt Schwerkraft (mal mehr, mal weniger), eine Atmosphäre (mal atembar, mal giftig), Pflanzen, Tiere, Mineralformationen, Ruinen versunkener Zivilisationen – bei einem Spaziergang über den Schmelztiegel entdeckt man nicht nur eine fremde Welt, sondern alle Welten, die es jemals gab. Von den schwebenden Städten des Sanctums in die Kristallwälder von Æmberforst, von den hoch aufragenden Schultern des Berges der Schlafenden Riesen in die Quecksilbertümpel des Arygrum-Moors, von den windgepeitschten roten Steppen von Novas Hellas in die bodenlosen Tiefen der Echoschluchten, die Wunder des Schmelztiegels nehmen kein Ende.

Und die Bevölkerung erst! Aus abertausenden Welten und abermillionen Kulturen stammend, leben sie Schulter an Schulter und Tentakel an Tentakel in den Weiten des Schmelztiegels. Sei es in umherziehenden Sippen oder in geruhsamen Dörfern, in lebhaften Städten, hoch aufragenden Burgen oder friedvollen Tempeln, seien es Kaufleute oder Straßenräuber oder Könige oder Wissenschaftler, sie sind das Volk! Durch die große Vielfalt der zusammenlebenden Spezies und Kulturen wurden alte Nationen und Reiche aus den Heimatwelten überwunden – größtenteils. Schattenelfen und Borbnar-Clans mögen immer noch ihre eigenen Gemeinschaften hochhalten, doch auch sie sind, wie alle anderen, auf den Straßen der vielen Schmelztiegelstädte anzutreffen. Und selbst die Bürger des Marsianischen Reiches, das immer noch ein Haufen fremdenfeindlicher Eroberer ist, stehlen sich wie alle anderen davon, um das neuste Konzert der Rolling Bugs nicht zu verpassen. Die unzähligen Fraktionen des Schmelztiegels, von denen viele im Schmelztiegel selbst entstanden sind, aber auch diejenigen, die, wie die Schatten, von einer gemeinsamen Heimatwelt stammen, haben inzwischen Fremde in ihren Reihen aufgenommen. Mit genügend Zeit verändert der Schmelztiegel jeden.

Und sei es nur die Perspektive. Denn hoch über allem erhebt sich der Turm, jenes unmögliche Bauwerk, das vom Pol des Planeten bis in den Weltraum reicht. Und von der Spitze des Turms erstreckt sich was? Eine unfertige Ebene des Schmelztiegels? Ein gewaltiger Raumhafen, der allein den Architekten vorbehalten ist? Wer vermag das schon zu sagen? Allerdings muss man nur lange genug in den wolkenlos blauen Himmel starren und man wird schwören, die Gerüste und Träger einer im Bau befindlichen Welt zu sehen. Der Schmelztiegel, so unmöglich und unermesslich und unnatürlich er auch ist, befindet sich in einem stetigen Prozess des Wachstums, der Evolution.

ARCHONTEN

„Für einen scheuen Knaben vom Lande schien er wie ein Engel, der herabgestiegen war, um unter uns zu wandeln. Auf gewisse Weise fühlte es sich richtig an, und doch ganz fürchterlich, fürchterlich falsch.“

– Feldherr Remiel, Ritter des Sanctums

„Ihr seht uns an und denkt, ihr steht im Angesicht eines Gottes, aber wir sehen euch an und denken: Dieses wundersame Geschöpf, wir werden es niemals ganz begreifen. Wir alle sind hier, um voneinander zu lernen, sei es im Frieden oder im Krieg. Das muss der Sinn des Schmelztiegels sein.“

– Miss „Onyx“ Censorius, Archontin

Alles Leben im Schmelztiegel stammt von anderswo. Das ist bekannt und allgemein akzeptiert. Verschiedenste Welten, zusammengemischt und zurechtgestutzt von mechanischen Feen, die weithin als Geschöpfe der Architekten gelten und eine Art Gleichgewicht aufrechterhalten. Aber was zeichnet den Schmelztiegel aus?

Die Antwort, so scheint es, sind die Archonten. Halbgötter oder Manifestationen einer zentralen KI, erleuchtete Sterbliche oder Wesen aus reiner Energie? Niemand weiß es. Die Archonten selbst wissen es entweder nicht oder sie halten ihr Wissen geheim. Doch sie reisen durch den Schmelztiegel, studieren seine Völker und Tierarten und sind stets darauf bedacht, mehr über ihre Umwelt zu erfahren.

Sonderbare Geschöpfe sind sie, für Sterbliche schwer zu begreifen. Körperliche Gestalt haben sie nur, wenn sie es wünschen, ansonsten existieren sie als reines Bewusstsein oder leuchtende Energie. Die einzige Gemeinsamkeit, die sie haben, ist ihre Fähigkeit zur Kommunikation mit allen intelligenten Lebensformen. Ansonsten sind sie ebenso vielfältig in Aussehen und Charakter wie der Schmelztiegel selbst.

Oft scharen Archonten Reisegefährten um sich und begeben sich auf die Suche nach den rätselhaften Schatzkammern des Schmelztiegels, geheimen Sammlungen von Wissen, Macht und Erkenntnissen, die nur den Archonten zugänglich sind. Um eine Schatzkammer zu öffnen, müssen die Archonten sich miteinander messen und schnell das nötige Æmber beschaffen, um die Schlüssel der Schatzkammer zu schmieden. Es ist eine Mischung aus religiösem Ritual, sportlichem Wettkampf und Gossenschlägerei. Nicht selten kommt es zu offener Gewalt, wengleich Todesfälle die Ausnahme bleiben. Tatsächlich sorgen moderne Technologie und die wundersamen Kräfte der Archonten dafür, dass die Gefolgsleute meist als Nutznießer aus den Auseinandersetzungen hervorgehen. Gelingt es einem Archonten eine Schatzkammer zu öffnen, findet er darin einen Quell an Weisheiten, Technologien und undefinierbaren Energien, die er in sich aufnimmt. Abgesehen davon wird die Ausbeute gemeinhin unter den Jüngern des Archonten verteilt – was einen starken Anreiz bietet, sich dem Gefolge eines Archonten anzuschließen.

Für manche ist die Aussicht auf Schätze Grund genug, einem Archonten in die Gefahr zu folgen, während andere aus selbstloseren Motiven handeln. Mit einem Archonten zu reisen ist stets eine aufregende Sache, eine niemals endende Parade des Unerwarteten. Im Schmelztiegel ist „aufregend“ oft gleichbedeutend mit „tödlich“, doch die Macht der Archonten, von Heilkraft bis zu Hellsicht, ist stark genug, um die Sicherheit ihrer Jünger (einigermaßen) zu gewährleisten. Zumindest sorgt die Sprachbegabung der Archonten dafür, dass ihre Jünger anderen Stämmen und Nationen, mit denen sie ansonsten nicht kommunizieren könnten, in Frieden begegnen. Archonten von eher kriegerischer Gesinnung scharren Jünger um sich, die auf den Schutz ihrer Heimat bedacht sind oder es reizvoll finden, sich mit bekannten und unbekanntenen Feinden zu messen. Es findet sich immer jemand, der willens ist, alles zu riskieren, um einem mächtigen und rätselhaften Wesen zu dienen.

Und wenn die Archonten genügend Schatzkammern geöffnet haben und weiterziehen, wohin auch immer Archonten gehen, bleiben ihre Jünger reich an Erfahrungen zurück. Nur selten werden sie tief in einem lebensfeindlichen Landstrich des Schmelztiegels zurückgelassen und müssen dort auf ihr bitteres Ende warten.

SCHLÜSSEL

Ich half Miss Onyx beim Schmieden ihres dritten Schlüssels ... es lief nicht so, wie ich mir das vorgestellt hatte. Wohl wusste ich, dass er aus Æmber gemacht werden würde, aber ich dachte, wir würden ihn auf meinen Amboss legen, ein paar kräftige Schläge mit dem Hammer führen, um ihn in die richtige Form zu bringen, und das wär's dann. Aber die Form war für Ihre Durchlaucht nicht von geringstem Interesse.

Sie nahm das Æmber, glühend heiß, von meiner Schmiedezange. „Das genügt“, sagte sie. „Jetzt müssen wir diesem Schlüssel zeigen, was es heißt, Freude zu empfinden. Was bereitet dir Freude, Valdr?“

Ich überlegte eine Weile. „Diese fluffigen Gebäckteilchen, die Schlitzzohr im letzten Dorf aufgetrieben hat“, sagte ich.

„Ja, die waren vorzüglich“, stimmte Miss Onyx zu. „Lass uns nachsehen, ob Schlitzzohr noch welche übrig hat.“

DIE FRAKTIONEN DES SCHMELZTIEGELS

Dieses Kapitel behandelt die Fraktionen des Schmelztiegels, denen ihr im Laufe des Spiels begegnen könnt. Mit der Zeit werden noch weitere Fraktionen ihr Gesicht zeigen.

BROBNAR

Ganz gleich, ob sie von ihren verschneiten Berggipfeln herabsteigen, um auf Raubzüge zu gehen, mit ihren dröhnenden Motorrössern über das zerklüftete Ödland donnern oder auf hoher See lachend im Regen stehen, die Kriegerclans der Brobnar sind stets ein furchterregender Anblick. Die Brobnar sind ein vielfältiges Volk, bestehend aus zahlreichen Clans, die jeweils vom stärksten Mitglied angeführt werden – egal, ob diese Überlegenheit auf dem Schlachtfeld, in der Gladiatorenarena oder durch reine Persönlichkeitsstärke und Scharfsinn bewiesen wurde.

In den mündlichen Überlieferungen der Riesen ist von einer Wanderung aus dem mystischen Land Vanhalla die Rede, dennoch gehen die meisten Wissenschaftler davon aus, dass die Kultur der Brobnar in ihrer heutigen Form erst im Schmelztiegel entstand, vielleicht aus einer Verbindung der frühen Riesen mit den ersten Goblinstämmen, denen sie begegneten. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten die Brobnar ihre eigene Identität, unabhängig von denen der vielen Stämme, die sie assimiliert hatten.

Allem voran schätzen die Brobnar Stärke. In ihrer Gesellschaft hat jeder ein Recht auf alles, was er sich aus eigener Kraft aneignen kann, und ein Feind oder Rivale, der sein Eigentum nicht zu verteidigen vermag, verliert auch seinen Anspruch darauf. Des Weiteren sind die Brobnar sehr auf ihre Außenwirkung bedacht und darauf Stärke zu zeigen – schwach zu wirken ist dasselbe wie schwach zu sein. Zudem verbindet sie eine Begeisterung für laute Musik, starken Alkohol und funkelnde Dinge.



Für den Rest des Schmelztiegels stellen die Brobnar gefährliche Feinde und wertvolle Verbündete dar. Manche Kriegerclans fordern Tribut von ihren Nachbarn, während andere sich als Söldner verdingen. Viele Brobnar leben bisweilen bei anderen Völkern, um ihnen die Stärke der Brobnar zu demonstrieren und (manchmal unter Schmerzen) mehr über das Leben im Schmelztiegel zu erfahren. Von Zeit zu Zeit kommt es vor, dass einer von ihnen die wichtigste aller Lektionen lernt, nämlich dass trotz der Stärke des Einzelnen jeder Riese, jeder Goblin und jedes andere Wesen noch stärker wird, wenn sie zusammenstehen ... und wenn das passiert, erzittert der ganze Schmelztiegel.

GESELLSCHAFT

Die meisten Brobnar sind Riesen, mächtige humanoide Wesen, die fast drei Meter hoch aufragen und gesprenkelte Haut in den verschiedensten Farbschattierungen aufweisen. Das Haar tragen sie gern in farbenfrohen Flechten mit langen Bärten bei jenen, die ihre Gesichtsbehaarung wachsen lassen, und sie schmücken sich mit den Tätowierungen und Insignien ihrer Clans. Bei den Gargantes, beispielsweise, wird der Körper mit blauen Mustern verziert, um an das Entkommen des Clans aus dem Eislabyrinth des Robo-Hexenmeisters zu erinnern. (Zum Schatz der Gargantes gehört auch der Totenschädel jenes Hexenmeisters, der beinahe wie eine Blechbüchse aussieht.)

Vor langer Zeit schloss sich eine große Schar von kleinen, gewitzten Goblins dem Volk der Brobnar an. Aufgrund ihrer schmächtigen Statur und vermeintlichen Schwäche gelten sie als Bürger zweiter Klasse und müssen niedere Dienste verrichten, doch die Goblins sind ein zäher, verbissener Schlag, und einer Handvoll von ihnen gelang es, zu Führern und Schamanen aufzusteigen, die selbst von den Riesen respektiert und geachtet werden.

Grundsätzlich nehmen die Brobnar jeden in ihren Reihen auf, der Willensstärke und Kampfeslust beweist.

TECHNOLOGIE

Obwohl sie oft für einfältig und barbarisch gehalten werden, sind die Brobnar große Verfechter von Technologien, die laut, destruktiv oder im besten Fall beides sind. Als ein Volk, dessen brutale Lebensart oft zu Verletzungen und Unglücken führt, sind kybernetische Prothesen und Implantate weit verbreitet unter ihnen. Am liebsten mögen sie Waffen, mit denen sie dem Feind von Angesicht zu Angesicht ihre Überlegenheit beweisen können, doch selbst ihre Äxte, Hämmer und Panzerhandschuhe sind oft mit Motoren, Raketenantrieben oder anderen Innovationen ausgestattet, die sie noch lauter und schlagkräftiger machen. (In manchen Fällen auch gefährlicher für den Benutzer, was den Brobnar in der Regel nichts ausmacht.) Da sie großen Wert auf Stärke legen, nutzen sie ihr Ämber als Energiequelle für Maschinen oder sie schmücken sich damit, um ihre eigene Stärke zu mehren.

Bei den Brobnar wird alles von Hand gefertigt, eine industrielle Infrastruktur gibt es praktisch nicht. Aus diesem Grund sind Brobnar-Produkte auf Langlebigkeit ausgelegt und ein Kunsthandwerker, dessen Erzeugnisse robust, formvollendet und geräuschvoll sind, kann ebenso viel Ruhm erlangen wie jeder Krieger. Brobnar haben einen feinen Sinn für Ästhetik (auch auf akustischer Ebene) ... zumindest nach ihren Maßstäben. Für die meisten Außenstehenden ist ihre Kunst und Musik hauptsächlich eines: laut.

ARCHONTEN

Die Brobnar sind ein extrem körperbetontes Volk, und als solches empfinden sie das ätherische Wesen der Archonten als befremdlich. Will ein Archont den Respekt der Brobnar gewinnen, muss er körperliche Gestalt annehmen und seine Willenskraft oder Muskelstärke unter Beweis stellen, was den meisten Archonten nicht sonderlich schwerfällt. Nachdem er sich bewiesen hat, wird der Archont bald feststellen, dass die Brobnar mit ihrer heiteren und direkten Art loyale und vorzügliche Reisegefährten abgeben. Viele Archonten mit Brobnar-Verbündeten gewöhnen sich mehr und mehr an ihre körperliche Gestalt und genießen die einfachen und universellen Freuden einer solchen Existenz.



DIS

Im ganzen Schmelztiegel erzählt man sich Schauergeschichten von den abscheulichen Ungeheuern, die in der Leere zwischen den Welten hausen. Ohne Vorwarnung brechen sie aus dem Boden, um die Unschuldigen in Angst und Schrecken zu versetzen, während ihre Teufelchen, springend und tanzend, Æmber stehlen und ihre mächtigen Dämonen jeden vernichten, der sich ihnen entgegenstellt. Diejenigen, die das Pech oder die Torheit haben, in ihrer unterweltlichen Heimat Dis zu landen, kehren nie wieder zurück.



Die halbfleischlichen Dämonen, so heißt es in den Schauermärchen, sind Geschöpfe der Zwischenwelt und haben als solche kein eigenes Leben. Weder Schmerzen noch Freude kennen sie, und müssen dies von den unschuldigen Bewohnern des Schmelztiegels stehlen. Sie machen Jagd auf starke Emotionen und nähren sich von ihnen. Wo auch immer große Wut herrscht, da lauert ein Dämon, der das Feuer der Zwietracht schürt und die Früchte der Emotion, die Seelen der Zornigen, erntet. Habgier, Furcht, Kummer - all diese Gefühle rufen Dämonen in Sterblichen hervor, um sie anschließend pflücken und heim in ihre finsternen Verstecke zu tragen.

Die Theoristen der Logos belächeln diese Geschichten als abergläubischen Unsinn und erklären, dass die Dämonen schlichtweg parasitäre Lebensformen sind, beheimatet in der Suprastruktur des Schmelztiegels, welche diese Ebene von der darunterliegenden trennt. Durch den Mangel an Reizen in ihrer natürlichen Umgebung sind sie emotional abgestumpft und nutzen daher die psychoreaktiven Eigenschaften des Æmber, um emotionale und mentale Abdrücke der anderen Bewohner des Schmelztiegels einzufangen und für weitere Untersuchungen, vielleicht auch zum persönlichen Verzehr, nach Dis zu transportieren.



Angesprochen auf die Tatsache, dass diese Theorie im Grunde nichts anderes aussagt als die „abergläubischen“ Schauermärchen, nur mit komplizierteren Worten, schütteln die Theoristen den Kopf und wiederholen dieselbe Erklärung, nur langsamer.

GESELLSCHAFT

Die Dämonen von Dis sind, aller Mythen zum Trotz, Geschöpfe aus Fleisch und Blut oder zumindest aus Haut (oder Chitin) und Sekret, vermischt mit dem technologischen Alptrausmschrecken ihrer vielen kybernetischen Implantate. Man weiß nicht, ob alle Dämonen unter ihren rätselhaften Masken derselben Spezies angehören oder ob es verschiedene Lebensformen sind, die alle durch einen finsternen Prozess dämonische Züge angenommen haben. Verständlicherweise gibt es nicht viele Freiwillige, die sich für Studien zu diesem Thema zur Verfügung stellen.

Die Diener der Dämonen werden Teufelchen genannt, chaotische und oft schelmische Roboterwesen, gesteuert von einer Intelligenz, die kaum weniger furchterregend ist als die ihrer dämonischen Herren.

Was die Menschen betrifft, die sich freiwillig dieser Fraktion angeschlossen haben, so ist es besser zu schweigen.

TECHNOLOGIE

Dis-Maschinen sind halb Zauberei, halb Hochtechnologie, allesamt mit Æmber verstärkt, um die Emotionen ihrer Opfer einzufangen. Wie ein Höllenfeuer brennen die Schmelzöfen von Dis, wo schwarzes Eisen verhüttet wird und „Seelen“ (oder gespeicherte Emotionen) für den Konsum der Dämonen in ihre Grundbausteine zerlegt werden. Dieselben zertrümmerten Æmber-Splitter werden dann in Teufelchen und andere empfindungsfähige Maschinen eingepflanzt, welche die Dämonen aussenden, um noch mehr Æmber und noch mehr Seelen zu ernten.

Auch wenn keine funktionale Notwendigkeit besteht, neigen die Maschinen von Dis zu scharfen Kanten, glühend heißen Oberflächen, Stacheln oder anderen Komponenten, die für Unvorsichtige ein hohes Verletzungsrisiko darstellen.

ARCHONTEN

Archonten sind die einzigen Lebewesen im Schmelztiegel, die mit Fug und Recht behaupten können, die Sprache von Dis zu beherrschen, und viele von ihnen erachten die Dämonen als ungemein faszinierend. Die Fixierung der Dis auf extreme Empfindungen und Emotionen ist vor allem für Archonten reizvoll, denen es schwerfällt, sich in die Lebenswirklichkeit der Sterblichen einzufühlen - einige Archonten haben die Dämonen sogar gebeten, sie persönlich mit dem Konzept von Angst und Schmerzen vertraut zu machen.

LOGOS

Die selbsternannten „führenden“ Intellektuellen und Wissenschaftler des Schmelztiegels gehören alle der Gesellschaft für Logik und Vernunft, kurz: Logos, an. Jeder Logotarianer wird dies mit Vergnügen bestätigen, so man ihn danach fragt oder ihm auch nur die Gelegenheit zum Sprechen gibt.



Die Logos hat sich allein dem wissenschaftlichen Fortschritt und der Erkenntnisgewinnung verschrieben. Irdische (oder zumindest fleischliche) Hürden wurden dabei, soweit es die moderne Technologie erlaubt, aus dem Weg geräumt. Viele Logotarianer haben ihre Körper mit den Jahren teilweise oder vollständig durch Maschinen ersetzt, mit denen sie die Einschränkungen ihrer physischen Gestalt überwinden und ihre Arbeit fortsetzen können, ohne von Krankheit oder Tod belangt zu werden. Tatsächlich sind kybernetische Körper so weit verbreitet unter ihnen, dass niemand außerhalb der Gesellschaft mehr weiß, wie die Logotarianer ursprünglich aussahen oder ob sie bereits in kybernetischer Gestalt in den Schmelztiegel kamen. Die Logos selbst schweigt zu dieser Angelegenheit.

Während manche das fanatische Streben nach Wissen und Fortschritt um jeden Preis als unmoralisch verurteilen und einige der innovativeren Experimente der Logos als „krank“, „katastrophal“ oder „einfach nur abartig“ betiteln, können wahre Theoristen über solch reaktionäres Denken nur den Kopf schütteln. Sie haben begriffen, dass die Geheimnisse des Schmelztiegels wichtiger sind als das Leben eines Einzelnen, oder auch einer ganzen Stadtbevölkerung, und dass noch nie ein echter Durchbruch erzielt wurde, ohne dass ein paar Schwarze Löcher die Raumzeit gekrümmt hätten.

GESELLSCHAFT

Die Logos ist, vereinfacht gesagt, in zwei Lager gespalten: Theoretiker und Mechanisten. Beide halten sich für intellektuell überlegen und sind der felsenfesten Überzeugung, dass die bedeutendsten Beiträge zu Wissenschaft und Technologie auf ihre Arbeit zurückzuführen sind.

Die Theoristen forschen auf dem Gebiet der reinen Vernunft und Möglichkeit, und entwickeln immerzu neue Theorien zur Entschlüsselung der Geheimnisse des Universums, wie es ist und wie es sein könnte. Alles, was durch Mathematik und Vernunft belegt werden kann, gilt als potentielle Wahrheit; alles andere wird mit Misstrauen beäugt und rigoros angefochten, bis ein theoretisches Modell gefunden ist. Die Mechanisten hingegen arbeiten mit empirischen Daten und sehen die Welt, wie sie ist. Theorien, die nicht überprüft werden können, sind wertlos für sie, und Technologien interessieren sie nur dann, wenn ein funktionierender Prototyp gebaut werden kann.

Die Logos heißt intelligente Mitglieder alles Spezies in ihren Reihen willkommen; nach ein oder zwei Jahrhunderten spielt es ohnehin keine Rolle mehr, welchen organischen Körper man einmal hatte.

TECHNOLOGIE

Logos-Technologie gehört zu der fortschrittlichsten im ganzen Schmelztiegel und spielt in allen Lebensbereichen eine Rolle – tatsächlich ist es schwierig, einen Logotarianer zu finden, der keine Logos-Technologie im Körper verbaut hat. Egal ob magnetgebundene Schwearme (wegen ihrer modularen Austauschbarkeit) oder ein Quantendissonanzmodulator (warum auch immer), die Logos baut Maschinen für jeden erdenklichen Zweck und auch solche, deren Zweck nicht erdenklich ist.

Da die Logos dem Stand der Technik ständig neue Grenzen setzt, sind viele ihrer Technologien experimentell oder auf Prototypenniveau; manche gehen niemals in Serie, da sie nicht wie erhofft funktionieren (oder auf die falsche Weise viel zu gut funktionieren). Einige dieser „Maschinen“ waren einstmals organische Lebewesen – die Experimente der Logotarianer unterliegen nur wenigen ethischen Einschränkungen.

Viele logotarianische Maschinen funktionieren mit Æmber, das sie entweder als Energiequelle oder wegen seiner esoterischen Eigenschaften nutzen. Andere wurden eigens zur Erforschung und Analyse von Æmber entwickelt, ein Projekt, das sich trotz aller wissenschaftlichen Fortschritte der Logos weiterhin als hartnäckig erweist.

ARCHONTEN

Für die Logotarianer stellen die Archonten eines der ultimativen ungelösten Rätsel des Schmelztiegels dar. Eifrig studieren sie die Archonten und sind gerne bereit, mit ihnen zusammenzuarbeiten, um mehr über ihr Wesen herauszufinden. Da die Archonten ebenfalls neugierig auf ihre Wurzeln sind, beteiligen sich viele an der Wissensuche der Logos.



MARS

Das Marsianische Reich ist insofern außergewöhnlich, als dass es seit seiner Verlegung in den Schmelztiegel vor etwa zwei Jahrhunderten eine mehr oder weniger unveränderte politische und kulturelle Einheit geblieben ist. Ein möglicher Grund dafür ist der Zeitpunkt der Umsiedlung, in den letzten Tagen des Marsuntergangs, oder vielleicht liegt auch es daran, dass die Marsianer noch relativ neu im Schmelztiegel sind. Jedenfalls ist das Marsianische Reich auch in seiner neuen Heimat intakt geblieben. Kontrolliert wird es nach wie vor von den Ältesten der Marsianer, die fortwährend und mit aggressiver Dominanz nach der Eroberung möglichst großer Teile des Schmelztiegels streben, um ihre fremdenfeindliche Vision eines fortlebenden Mars zu verwirklichen.

Seitdem die marsianische Kriegsmaschinerie mit Æmber betrieben wird und nicht mehr mit dem für die Verseuchung ihres Heimatplaneten verantwortlichen Cavorit, errang sie einige Erfolge, stieß aber auch auf hartnäckigere und gefährlichere Feinde als je zuvor. Die unbekannteren Lebensformen des Schmelztiegels boten marsianischen Bioingenieuren neue Möglichkeiten zur Zucht des perfekten Monsters, während neue Elemente wie Æmber gefundenes Fressen für marsianische Wissenschaftler und Techniker waren. Nur die marsianischen Fußtruppen mit ihren Strahlenpistolen und die Marsfahrzeuge mit ihren Blastern waren nicht immer effektiv im Kampf gegen Brobnar-Krieger und Niffelaffen-Horden. Um den Mars zum ultimativen Sieg zu führen, müssten sie mit fliegenden Untertassen die Lufthoheit erringen, doch leider geht der Wiederaufbau der Marsflotte nur schleppend voran und eine mysteriöse Kraft hindert die Raumschiffe am Verlassen der Atmosphäre.

Nichtsdestotrotz haben die schwächlichen Marsianer durch große Klonanlagen und Soldaten, die von schwebenden Mutterschiffen über dem Schlachtfeld abspringen, in Novas Hellas fußgefasst und kontrollieren mittlerweile drei ganze Städte. Erzittert vor der Macht des roten Planeten!



GESELLSCHAFT

Anders als viele andere Fraktionen des Schmelztiegels legen die Marsianer großen Wert auf genetische und kulturelle Reinheit, auf dass der Mars niemals sterben möge. Schon vor ihrer Umsiedlung in den Schmelztiegel verwendeten sie Gentechnik und umfassendes Klonen, um ihre Gesellschaft in zwei voneinander getrennte Kasten zu spalten: die größeren und intelligenteren Ältesten und die weitaus zahlreicheren Marssoldaten, die ihnen Untertan sind.

Während von der Soldatenkaste absolute Loyalität gegenüber dem Mars erwartet wird und die Entwicklung individueller Persönlichkeiten verpönt ist (und gelegentlich mit Elektroschocktherapie behandelt wird), haben die Ältesten vielfältige Fähigkeiten und Interessengebiete, und genießen große Freiheiten, um ihren persönlichen Neigungen zu frönen. Manche entwickeln neue Biowaffen (seien es Krankheitserreger oder Monster), andere studieren die niederen Lebensformen des Schmelztiegels, wieder andere sammeln Dokumente über die Kultur und Geschichte des Mars. Gemeinsam regieren die Ältesten das Marsianische Reich - alles zum Ruhme des Mars!

TECHNOLOGIE

Bereits zum Zeitpunkt ihrer Umsiedlung war die marsianische Technologie weit fortgeschritten, und obwohl sie sich neu erfinden musste, um den veränderten Umständen gerecht zu werden, ist sie seither noch komplexer geworden. Marssoldaten ziehen mit schlagkräftigen und geheimnisvollen Waffen in den Krieg und steuern hochmoderne, gefährliche Kampfpläuer und Schiffe, während gentechnisch veränderte Bestien die Vorhut bilden, um, hoffentlich, die Feinde der Marsianer zu zerfleischen. (Es ist kaum verwunderlich, dass die meisten marsianischen Technologien entweder für das Militär entwickelt oder nach kurzer Zeit von diesem zweckentfremdet wurden.)

Auf ihrem Heimatplaneten nutzten die Marsianer noch Cavorit, um Strahlenkanonen und fliegende Untertassen zu betreiben, mittlerweile wurde mit dem Æmber des Schmelztiegels ein adäquater Ersatz gefunden. Zudem scheint die psychoreaktive Substanz die übersinnlichen Kräfte der Marsianer freigesetzt zu haben, und neue Experimente auf dem Gebiet der Gedankenkontrolle, Telepathie und anderer psionischer Fähigkeiten versprechen eine goldene Zukunft für das Marsianische Reich.

ARCHONTEN

Für die Ältesten der Marsianer stellen die Archonten gleichzeitig eine potentielle Bedrohung und mögliche Verbündete dar. Ihre Weisheit und Macht stehen außer Zweifel, doch steckt in ihnen das unbestreitbare Potential, mit ihren fremdländischen Vorstellungen und Gefolgen die Reinheit der Marsianer zu vergiften. Risiken sind dennoch akzeptabel, solange der Nutzen entsprechend hoch ist, und so gestatten die Ältesten eine Verbrüderung mit den Archonten (nicht, dass sie eine andere Wahl hätten). Die Archonten haben ihrerseits selten die Gelegenheit, eine derart unberührt gebliebene Gesellschaft zu studieren, ganz abgesehen von der freudigen Kampfeslust der marsianischen Kriegsmaschinerie, die ihren ganz eigenen Reiz auf manche Archonten ausübt.



SANCTUM

Wie von Zauberhand gehalten, schweben große Inseln über dem Schmelztiegel, kaum vorstellbare Paradiese aus Wasser, Gestein und wachsendem Grün. Manche glauben, diese Inseln seien die Grundsteine einer neuen Ebene des Schmelztiegels, die in den kommenden Jahrtausenden von den Architekten gebaut werden soll; andere spekulieren, dass sich die neue Ebene bereits im Bau befindet und die Inseln als eine Art Bauschutt abgefallen sind.



In jedem Fall bilden die Inseln eine politische Einheit, die als Sanctum bezeichnet wird. Das Sanctum ist ein theokratischer Nationalstaat, geeint durch religiösen Glauben und beschützt von den engelsgleichen Rittern des Sanctums (sowie diversen anderen Ritter- und Kreuzfahrerorden). Im Sanctum ist es sicher, sauber und angenehm, eine recht ungewöhnliche Kombination für ein Land des Schmelztiegels. Wo auch immer die Ritter ihre goldenen Fittiche ausbreiten, können die Unschuldigen und Gerechten ruhig schlafen, denn sie wissen, dass die Kirche des Geöffneten Auges über sie wacht. (Die genaue Definition von „unschuldig“ und „gerecht“ obliegt natürlich der Kirche selbst.)

Ein Großteil der aus Fleisch und Blut bestehenden Anhänger des Sanctums sind Menschen, auch wenn die Kirche des Geöffneten Auges gewiss keiner menschlichen Heimatwelt entspringen ist. Denkbar wäre, dass das Sanctum und seine Religion im Schmelztiegel entstanden sind, vielleicht in Anlehnung an die Archonten, mit denen gewiss schon die frühen Anhänger Kontakt hatten. Sollten die Gelehrten oder die Grauen Mönche mehr darüber wissen, so teilen sie diese Geheimnisse nicht mit Ungläubigen.

Obwohl es buchstäblich über den Dingen schwebt, pflegt das Sanctum regen Kontakt mit der irdischen Welt. Seine Missionare, Botschafter, ja selbst Kaufleute, sind in den Städten und Dörfern des Schmelztiegels unterwegs und reisen sogar in die unwirtlichsten Regionen,

um den Ungläubigen die Wahrheit des Sanctums zu predigen. Meistens werden sie gastfreundlich empfangen, und wenn nicht ... nun, dafür sind Ritter da.



GESELLSCHAFT

Die Lehren des Sanctums besagen, dass jedes Lebewesen durch Meditation, Lernen und spirituelle Entwicklung die Erleuchtung erlangen und über seine fleischliche Hülle hinauswachsen kann. Viele Ritter und hochrangige Kleriker sind spirituelle Wesen aus reiner Energie; tatsächlich sind die schweren Servorüstungen der Ritter ein notwendiges Gefäß für ihre spirituelle Gestalt, die ansonsten keinen Einfluss auf die physische Welt nehmen könnte. Ihre gleißenden Schwingen und die goldenen Schwerter, die sie mit so beeindruckender Kunstfertigkeit schwingen, sind spirituelle (manche sagen „übersinnliche“) Projektionen des Willens der Gläubigen, ermöglicht durch das geheiligte Æmber und ein weiterer Beweis für das Göttliche und Spirituelle in allen Lebewesen.

Die meisten Geister des Sanctums manifestieren sich nur in den geheiligten Hallen ihrer Kathedralen oder in den geweihten Rüstungen der Ritter. Nur die mächtigsten Geister, „Engel“ genannt, sind über derartige Beschränkungen erhaben und zeigen sich als gleißend goldene Lichtgestalten.

Indes hat das Sanctum zahlreiche Anhänger aus Fleisch und Blut. Erleuchtung ist nicht leicht zu finden und für viele ist der Weg bedeutender als das Ziel. Manche behaupten sogar, die Geister des Sanctums seien schon immer Geschöpfe aus Energie gewesen und dass Erleuchtung und Transzendenz unmöglich seien, eine Lüge, die über Zeitalter hinweg verbreitet wurde, um das Volk gefügig zu machen. Natürlich werden derart ketzerische Stimmen im Sanctum schnell zum Schweigen gebracht.

TECHNOLOGIE

Die bekanntesten Sanctum-Maschinen sind die strahlenden Ritterrüstungen, leistungsstarke kybernetische Anzüge, die ihre fleischlichen Träger stärker, gesünder und schneller machen, und den Geisterrittern das Vollbringen fabelhafter Heldentaten ermöglichen.

Ein Großteil der Technologie des Sanctums beruht auf der „spirituellen Energie“ des Benutzers, wobei Æmber als eine Art Katalysator dient. Bei Rittern manifestiert sich diese Energie meist als Heiligenscheine und Schwingen aus goldenem Licht, die ihnen auf dem Schlachtfeld große Mobilität und taktische Übersicht verleihen. Auch ihre Waffen sind mit goldener Energie geladen und bilden Klingen aus purem Licht, pulsierende Schilde und andere Effekte, die das Wesen der Ritterlichkeit widerspiegeln und unterstreichen.

Außerhalb der Ritterorden ist das Sanctum beinahe pastoral in seiner Askese. Die Architektur ist ansehnlich, beschränkt sich aber auf bewährte Techniken aus längst vergangenen Zeiten. Aufzeichnungen werden mit Stift und Papier geführt, Lebensmittel in harter Handarbeit angebaut und die wichtigsten Werte sind Tugend, Bescheidenheit und Eintracht. Zumindest was das Laienvolk anbelangt; für die Kathedralen, die das innere Licht und die Herrlichkeit des Sanctums repräsentieren, werden natürlich keine Kosten gescheut.

ARCHONTEN

Für die meisten Gläubigen mag der Unterschied zwischen einem mächtigen Engel des Sanctums und einem Archonten verschwindend gering sein. Aus Sicht der Kirche sind Archonten die Verkörperung des Glaubens: eine reine Seele, ein perfektes Bewusstsein, frei von den Ketten einer physischen Existenz. Die Ritter des Sanctums sind begierig, von diesen Wesen zu lernen, und die Archonten wiederum finden Gefallen daran, wie göttliche Wesen betrachtet, behandelt und verehrt zu werden. Tatsächlich werden manche Archonten ihrer Rolle gerecht und bemühen sich um das Seelenheil ihrer Jünger.

SAURIANER

Zu behaupten, Saurus Rex sei die Herrscherin der Saurianer, wäre schlichtweg übertrieben. Sie ist im Saurianischen Senat lediglich *prima inter pares*, die Erste unter Gleichen – was sie dennoch zu einer der einflussreichsten und wichtigsten Persönlichkeiten vor Ort macht.



Mit seiner jahrmillionenalten Vergangenheit ist das Imperium der Saurianer die vermutlich älteste Kultur des Schmelztiegels. Trotz wiederholter Phasen des Niedergangs und Wiederaufschwungs haben die Saurianer den Wandel der Zeitalter überdauert und sind an ihm gewachsen.

Heute koexistieren die Stadtstaaten der Saurianischen Republik mit den anderen Völkern des Schmelztiegels, als Paradebeispiele dessen, was die Hegemoniale Partei als „niedere Lebewesen“ (mit anderen Worten: Fremde) bezeichnet. Einige (unter den Hegemonialen) behaupten, die Republik befände sich im Niedergang, während andere (wie die Sequester) dagegenhalten, sie habe lediglich ihren früheren Drang nach Krieg und Expansion überwunden. Auf dem Höhepunkt ihrer Macht hatten die Saurianer eine Offensive der Marsianer aus Nova Hellas abgewehrt und drei aufeinanderfolgende Kreuzzüge des Sanctums niedergeschlagen. Doch mit der Unterwerfung der Smilodon-Barbaren endeten ihre Tage als Eroberer.



GESELLSCHAFT

Alle Sippen der Saurianischen Republik – darunter die Longusauria, die Carnisauria, die Cornifacies, die Loricadones, die Herbisauria, die Volatusauria und die Marinusauria – sind Nachfahren der Dinosaurier, die sich vor etwa fünfundsiebzig Millionen Jahren im Schmelztiegel angesiedelt hatten. Es ist schwer, allgemeine Aussagen über sie zu treffen, abgesehen davon, dass weibliche Saurianer im Schnitt größer sind, während ihre männlichen Artgenossen zu einer ausgeprägteren Farbenpracht neigen.

Trotz großer Varianten innerhalb und zwischen den einzelnen Sippen gelten alle Saurianer nach den Maßstäben der anderen intelligenten Einwohner des Schmelztiegels als außerordentlich groß und kräftig. Selbst ein Brobnar-Riese muss sich gut überlegen, ob er es wirklich auf eine physische Konfrontation mit einem Longusaurus ankommen lassen will. Noch mehr rühmen sich die Saurianer jedoch damit, die klügsten Philosophen des ganzen Schmelztiegels zu sein. Ihre Senatsdebatten sind berühmt, nicht nur für ihre Länge, sondern auch für die Vehemenz, Leidenschaft und Wortgewandtheit der Redner.

TECHNOLOGIE

Die Technologie der Saurianer ist so fortschrittlich, dass primitivere Völker sie oft mit Zauberei verwechseln. Jedes Gerät ist eine perfekte Vereinigung aus Form und Funktion, die ästhetische Verschmelzung von moderner Technik mit traditionellem Design. So sind die Speere und Schilde ihrer Soldaten effektiver als so manche ungelenke Strahlenpistole oder Schusswaffe. Selbst ihre Lasttiere profitieren von der überlegenen saurianischen Technologie, sei es durch ein verhaltenssteuerndes Zaumzeug und Geschirr oder durch gentechnisch optimierte Zuchtprogramme.

ARCHONTEN

Die Integration der Archonten in die saurianische Gesellschaft ist im ganzen Schmelztiegel beispiellos. So hat jeder Archont freien Zugang zu allen Senatsitzungen, um – so hofft man – von der dort dargebotenen Weisheit profitieren zu können. Zudem sind Archonten, die für ihre Weisheit oder Gelehrsamkeit bekannt sind, gern gesehene Gäste an saurianischen Akademien. Es gibt sogar ein gutes Dutzend Belege über Archonten, die im Laufe der Geschichte Präfekt eines Stadtstaats der Saurianischen Republik waren.

SCHATTEN

Die Svarr-Elfen, die in den Schatten leben, sind eine bunt zusammengewürfelte Schar aus Halunken, Betrügern, Dieben und manchmal auch Meuchelmördern. Ihre nicht sehr eindrucksvolle Statur machen sie durch Schnelligkeit, Geistesschärfe und Fingerfertigkeit wett, mit der sie sich fremde Geldbörsen und Technologien aneignen.



Lose organisiert in Gilden von Gleichgesinnten, legen sie eine kuriose Mischung aus Selbstlosigkeit und Egoismus an den Tag. Zum Wohle ihrer Gilde sind sie bereit, große Opfer zu bringen, doch gleichzeitig werden sie jeden Fremden ohne Skrupel oder Bedenken zu ihrem eigenen Vorteil berauben, betrügen und bestehlen, wenn sich ihnen die Gelegenheit dazu bietet.

Die Geschichtsbücher der Svarr berichten von einem Land des Lichts und des Friedens, in dem sie vor ihrer Verbannung in die Schatten beheimatet waren und wo sie sich noch nicht verstecken und Reste zusammenraffen mussten, um zu überleben. Unklar ist, ob diese Verbannung vor oder nach ihrer Umsiedlung in den Schmelztiegel geschah oder ob der Mythos (wenn es denn ein Mythos ist) eben jene Umsiedlung beschreibt, doch in jedem Fall betrachten sie diese Geschichte als Rechtfertigung für alle ihre Schandtaten. Zu ihrem Glück sind die Svarr ausgesprochen begabt in den Künsten der Heimlichkeit und Täuschung sowie in der Zweckentfremdung fremder Technologien.

Viele wissen nicht, was die Schatten eigentlich sind - eine Nation, ein Land, eine geistige Haltung? Die Svarr selbst sehen die Angelegenheit pragmatisch: Überall, wo sie untertauchen und ihren Geschäften nachgehen können, sind die Schatten. Und ein guter Dieb findet immer ein schattiges Plätzchen.

GESELLSCHAFT

Die meisten Schattendiebe sind Elfen, die der Svarr-Sippe angehören, ein kleingewachsenes, dunkelhäutiges und großäugiges Volk mit grinsenden Gesichtern und scharfen Sinnen. Sehr auf ihre Sippe bedacht und Fremden gegenüber misstrauisch, dominieren die Svarr fast jede Schattengilde. Auch anderswo leben und arbeiten Svarr Tür an Tür mit anderen Spezies und dienen verschiedensten weltlichen oder geistlichen Herrschern. Aber auch diese Personen könnten Schatten sein, denn ein guter Dieb vermag überall unterzutauchen.

Auch Menschen und andere Fremde arbeiten für die Schattengilden. Immerhin haben die Svarr das Verbrechen nicht für sich gepachtet und nutzen jede Hilfe, die sich ihnen bietet. Einige dieser Söldner fühlen sich mehr zu den Schatten hingezogen als zu ihren eigenen Heimatländern und treten schließlich als vollwertige Mitglieder einer Gilde bei, wo sie, nachdem sie sich bewiesen haben, ebenso willkommen sind wie jeder Svarr.

TECHNOLOGIE

Ein Großteil der Schattentechnologie ist gestohlen oder stammt vom Schrottplatz und wurde für Schattenzwecke umfunktioniert. Einigen Schattenagenten soll es sogar gelungen sein, die Feen, die als Hüter der Biosphäre des Schmelztiegels dienen, umzuprogrammieren und Späher, Saboteure, Meuchelmörder oder schlichtweg Haustiere aus ihnen zu machen (immerhin sind sie verdammt niedlich).

Wenn es ein technisches Gerät gibt, über das ausschließlich die Schatten verfügen, dann sind es ihre Tarnvorrichtungen, raffinierte Maschinen, die ein Unsichtbarkeitsfeld erzeugen. Viele Schattenelfen tragen die auffälligen, mit drei Punkten versehenen Emitter am ganzen Körper, um sich bei Bedarf in einen Mantel aus Unsichtbarkeit oder Trugbildern hüllen zu können. Mit ihren Tarnvorrichtungen können Diebe und Schurken jederzeit in die Schatten zurückkehren.

ARCHONTEN

Die Svarr haben einfache Beurteilungskriterien für alles, was nicht ihrer Gilde angehört: Kann es uns helfen oder stellt es eine Bedrohung für uns dar? Auf Archonten trifft eindeutig beides zu, daher ist im Umgang mit ihnen Vorsicht geboten. Nichtsdestotrotz würden sich im Falle eines Bündnisses die Investitionen der Gilde um ein Vielfaches auszahlen. Archonten können doch mit allem und jedem kommunizieren, nicht wahr? Das könnte hilfreich beim Aushandeln neuer Verträge und Geschäfte in den Schatten sein. Archonten, die die Bedeutung von „Eigentum“ und „Besitz“ gelernt haben, finden es oft faszinierend, wie die Schatten diese Konzepte interpretieren. Das Gleichgewicht zwischen „zuerst komme ich“ und „für einen Kumpel tu ich alles“, auf dem die Svarr-Kultur beruht, klingt für viele Archonten ausgesprochen vernünftig.



STERNENALLIANZ

Die SAV Quantum war fernab der Erde unterwegs, um fremde Welten zu entdecken, als sie in ein anomales Energiefeld geriet und über dem Schmelztiegel abstürzte. Trotz aller Widrigkeiten, mit denen sie in ihrer neuen Umgebung zu kämpfen haben, dringen die tapferen Wissenschaftler, Forscher und Soldaten der Großen Sternenallianz weiter in Gebiete vor, die noch nie ein Mensch, Tier, Außerirdischer oder Hybrid zuvor gesehen hat!



Natürlich stoßen sie an jeder Ecke auf Menschen, Tiere, Außerirdische und Hybriden, aber seit wann lässt sich die Sternenallianz eine inspirierende Ansprache von schnöden Fakten kaputtmachen? Und Fakt ist: Seit Jahrzehnten erforscht die Sternenallianz die Galaxie, hat Dutzende Planetensysteme in ihre friedliche, demokratische Allianz aufgenommen, überall neue wissenschaftliche Erkenntnisse gewonnen ... und dennoch niemals auch nur erahnt, dass etwas wie der Schmelztiegel existieren könnte. Sollte es ihnen jemals gelingen, die Quantum wieder weltraumtauglich zu bekommen und Kontakt zum Flottenkommando aufzunehmen, werden sie mit einer Entdeckung heimkehren, die alle Datenbanken der Allianz in den Schatten stellt.

Nach ihrer Bruchlandung im Schmelztiegel errichtete die Crew der Quantum eine kleine Stadt in der felsigen Savanne, die als Tal der Zeit bekannt ist. Der offizielle Name lautet „Camp Eins“, doch so gut wie jeder nennt sie bei ihrem wahren Namen: Quantum City.



GESELLSCHAFT

Die Sternenallianz ist eine vielfältige, multikulturelle Vereinigung, die Dutzende von Sternensystemen umfasst. Zu ihren Mitgliedern zählen mindestens zwanzig Spezies mit vollem Stimmrecht. Dazu kommen noch die zunehmend intelligenter werdenden Roboter und unzählige andere Spezies, die freundschaftliche Beziehungen zur Allianz pflegen und ohne vollwertige Mitgliedschaft in ihrer Mitte leben.

Die Crew der Quantum, unter dem Kommando der furchtlosen Captain Val Jericho, besteht hauptsächlich aus Menschen (von der Erde und anderswo), unterstützt von einer Vielzahl verschiedener Roboter. Aber es gibt auch Außerirdische in Jerichos Crew, von denen viele sogar als Führungsoffiziere dienen. Forschungsoffizier Qincan ist beispielsweise ein Proximaner von Alpha Centauri. Proximaner sind für ihre Geistesgegenwärtigkeit und Improvisationsfähigkeit sowie für ihre geschickten Finger bekannt. Dafür sind sie aufgrund der niedrigen Schwerkraft und des milden Klimas ihrer Heimatwelt nicht so robust wie andere Spezies. Sicherheitsoffizier Lieutenant Khrkhar hingegen gehört einer deutlich zäheren Spezies, den Handuhanern, an. Sie sind stämmig und stark, stets mit schweren Plattenpanzern gerüstet, ein stolzes Kriegervolk, das großen Wert auf Wettkampf und die Bewältigung extremer Herausforderungen legt. Die dritte außerirdische Spezies, die prominent auf der Quantum vertreten ist, sind die insektenartigen Krxix, die sich trotz ihres gewöhnungsbedürftigen Äußeren mit überwältigender Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Aufopferung um ihre Schiffskameraden kümmern. Die kommunalen Krxix-Nester auf ihrer Heimatwelt sind der Inbegriff von Zusammenhalt und gesellschaftlichem Miteinander und erreichen mit ihrer Effizienz und Bescheidenheit eine Bevölkerungszahl, die selbst nach den Maßstäben anderer Allianzmitglieder enorm ist.

TECHNOLOGIE

Die Sternenallianz verfügt über hoch entwickelte Technologien wie leistungsstarke Computer, Raumanzüge, Fahrzeuge, Roboter, Jet-Packs, Strahlenpistolen und natürlich die obligatorischen Handgelenks-Kommunikatoren, die jedes Crewmitglied mit dem Zentralcomputer der Quantum verbinden. Trotz ihrer fortschrittlichen Technologie ist es den Ingenieuren nicht gelungen, die Quantum zu reparieren. Zudem mussten viele Subsysteme des Schiffes ausgeschlachtet werden, um das wachsende Camp der Sternenallianz im Schmelztiegel am Leben zu erhalten. Eine Theorie lautet, dass die merkwürdige neue Substanz, Æmber, für Interferenzen mit den Schiffssystemen der Quantum sorgt - weitere Untersuchungen sind deshalb erforderlich.

Neben ihren Kommunikatoren vertrauen die Crewmitglieder der Quantum auf modulare Geräte, die sich je nach Situation anpassen lassen. Unterstützt werden sie auf ihrer Mission von verschiedensten pflichtbewussten Robotern, zu denen auch viele Fahrzeuge gehören. Der Liebling der Crew ist R0-V3R, ein Geländebuggy, auch als Aufklär-Rover bekannt. Er ist der ideale Begleiter für jeden Forscher auf einem fremden Planeten.

ARCHONTEN

Für die Archonten stellen die gerade erst im Schmelztiegel angekommenen Crewmitglieder der Quantum eine Kuriosität dar. Sie bei der Erforschung des Schmelztiegels zu beobachten, lässt die Archonten ihre eigene Welt mit neuen Augen sehen. Darüber hinaus gibt es immer noch das ungelöste Rätsel des Auftauchens der Quantum. Wurde sie versehentlich mit einem Planeten, in dessen Orbit sie sich befand, mittransportiert? Oder ist sie „auf direktem Weg“ gekommen, nämlich von außen in den Schmelztiegel geflogen? In jedem Fall stellt ihre Ankunft ein Novum in der Geschichte des Schmelztiegels dar.

Captain Jericho und ihre Crew sind ihrerseits dankbar für jeden „orts-kundigen Führer“, der sie auf ihren Reisen zur Entschlüsselung der Geheimnisse des Universums begleitet.

DIE UNGEZÄHMTE

Aus allen Winkeln des Universums tragen die Architekten Pflanzen, Tiere und andere Lebensformen zusammen, um sie im Schmelztiegel anzusiedeln. Im Grunde tun sie es immer noch und vermischen bis heute die verschiedensten außerirdischen Biome zu etwas, das vielleicht nicht immer harmonisch ist, aber zumindest vor Leben strotzt und pulsiert.



Um die Wildtiere des Schmelztiegels kümmern sich die mechanischen Feen, exzentrische Roboter, die ihr Bestes geben, um einen Hauch von natürlichem Gleichgewicht zu wahren. Bei all ihren Bemühungen unternehmen sie jedoch keinen Versuch, die Lebensräume getrennt zu halten, sodass Erdenwölfe von marsianischen Snekgars gejagt werden, Niffelaffen von Regulus Prime sich von den Ästen der langsam blühenden Götterbäume von Visgard hangeln und Zuckerameisen von Alpha Centauri von venusianischen Fliegenfallen (nicht zu verwechseln mit der ähnlich klingenden Erdenpflanze) verzehrt werden. Mit der Zeit haben sich die verschiedenen Spezies angepasst und sich sogar mit fremden Rassen vermischt und gekreuzt, sofern es die Biologie erlaubt (teilweise mit Unterstützung der Feen und seltsamer Mutationen, hervorgerufen durch wildes Æmber). Während einige dieser Tiere noch Ähnlichkeit zu ihren Vorfahren aus den Heimatwelten aufweisen, sind andere Exemplare ganz und gar Geschöpfe des Schmelztiegels, die nirgendwo sonst im Universum anzutreffen sind.

Zusammenfassend werden diese wilden Kreaturen „die Ungezähmten“ genannt. Gemeinsam mit Menschen und anderen intelligenten Lebensformen, die der Zivilisation entsagt haben und als Einsiedler in der Wildnis leben, bilden sie eine eigene chaotische Fraktion mit zahlreichen Mitgliedern. Mangels einer zentralen Regierung (oder mangels Intelligenz) haben sie nur eine große Gemeinsamkeit: Sie bleiben ihrer Natur treu, was auch immer diese Natur seien mag.

GESELLSCHAFT

Da zu den Ungezähmten per Definition alle wilden Tiere, Pflanzen, Pilze und anderen Lebensformen des Schmelztiegels gehören, kann ihre Vielfalt gar nicht oft genug betont werden. Wir wollen es trotzdem versuchen: Sie ist groß. Verdammte groß. Was intelligentes Leben betrifft, also Wesen, die man im weitesten Sinne als „Personen“ (egal von welcher Spezies) bezeichnen kann, gibt es mehr Gemeinsamkeiten. Einige sind in zivilisierten Gesellschaften aufgewachsen und haben ihnen bewusst den Rücken gekehrt. Andere kennen nur das Leben in der Wildnis. Alle jedoch fühlen sich unter freiem Himmel wohler als in Städten aus Stein und Stahl, und umgeben sich lieber mit Tieren und Vögeln als mit Ihregleichen.

Einige dieser Personen haben, möglicherweise durch ungezügelt Konsum und Gebrauch von Æmber, die fast übernatürliche Fähigkeit erlangt, nicht nur mit Tieren, sondern auch mit Pflanzen und Pilzen zu sprechen. Da es für Außenstehende wie Zauberei erscheint, werden sie als „Hexen“ bezeichnet oder nach anderen Sagengestalten benannt. Aber sie sind harmlos. Größtenteils.

TECHNOLOGIE

Grundsätzlich machen die Ungezähmten keinen Gebrauch von Technologie, da sich an diesem Punkt nach gängiger wissenschaftlicher Meinung das intelligente vom tierischen Leben unterscheidet. Aber die Grenzen sind unscharf, wie man am Beispiel der Niffelaffen erkennt, die eigentlich den Tieren zugeordnet werden und dennoch primitiven Schmuck fertigen und einfache Werkzeuge gebrauchen. Die Feen der Wildnis sind gänzlich maschinell und es gibt noch andere, wirklich bizarre künstliche Lebensformen, die es noch schwieriger machen, eine genaue Trennlinie zu ziehen.

Viele intelligente Wesen, die sich zu den Ungezähmten zählen, haben der Technologie entsagt, doch selbst in den wildesten Landstrichen des Schmelztiegels liegen alte Maschinen und Geräte, die ausgeschlachtet und umfunktioniert werden können. Schließlich wird jede Zivilisation am Ende von der Natur zurückerobert.

ARCHONTEN

Ein tierischer Verstand stellt die vielgepriesene Kommunikationsfähigkeit der Archonten auf eine ganz besondere Probe. Einige fühlen sich von den schlichten Gedankengängen der Ungezähmten angezogen und empfinden sie als beruhigend und entspannend. Andere Archonten lockt das Gefühl von wilder, natürlicher Freiheit, das diese Lebewesen verströmen. Grundsätzlich schenken die Ungezähmten allem, was weder Fressfeind noch Beute ist, keine Beachtung, aber es gibt auch ungewöhnlich soziale Tiere (und Personen), die die genügsame Gesellschaft eines Archonten auf ihren Reisen begrüßen.



AUF GLEISSENDEN SCHWINGEN

Von Daniel Lovat Clark

Er spürte die Gegenwart der Schatzkammer wie eine Saite, die in seinem Körper angeschlagen wurde. Nicht, dass er einen Körper gehabt hätte, zumindest nicht wie die Menschen und Cyborgs und Tiere, die ihm folgten. Auf gewisse Weise fühlte er sich den ätherischen Geistern des Sanctums am nächsten, doch selbst ihre nebulösen Gestalten aus reinem Bewusstsein, die in schweren Ritterrüstungen steckten, waren noch eingeschränkter als er.

Er konnte alles sein. Das wusste er, spürte er, tief in sich. Nur eine Gestalt blieb ihm verwehrt – zumindest bis er die Schatzkammer geöffnet hatte. Ein Teil von ihm war weggeschlossen, wartete darauf, gefunden zu werden. Er konnte alles sein, selbst einen Körper für kurze Zeit überstülpen, aber er konnte nicht er selbst sein, nicht solange er nicht vollkommen war.

Argus zog sich wieder zusammen, nahm wieder die körperliche Gestalt an, in die er sich meistens kleidete, mit strahlenden Schwingen, die hinter ihm her flatterten, und wehenden weißen Roben, die eine Gestalt aus gleißender Energie einhüllten. Es war ein imposanter Anblick und der Grund, weswegen man ihn den Strahlenden Argus, den Erhabenen, nannte. Er machte einen Schritt nach vorn, wo Feldweibel Zakiel, umgeben von einer gedämpften Aura, kniete. „Erhebt Euch!“, sagte Argus und seine Stimme hallte durch Luft und Gedanken.

„Eine Archontin wurde unweit der Schatzkammer gesichtet, Mylord“, sagte Zakiel, seinem Gebieter folgend. Gemeinsam passierten sie die Ruinen eines uralten Bauwerks, halb Tempel, halb Rechenzentrum, das mit goldenem

Datengewebe überzogen war. Argus war mit der Erforschung der Ruine beschäftigt gewesen, als er den Ruf der Schatzkammer vernahm, und hatte bereits herausgefunden, dass sie zur Zeit der Vereinigung dieser Welt mit dem Schmelztiegel noch keine Ruine war. Wer ihre Erbauer waren, blieb ein Rätsel; vielleicht waren sie nicht mitgekommen, als die Architekten ihren Tempel holten.

Zakiel, der solchen Mysterien gegenüber blind war, fuhr fort: „Miss ‚Onyx‘ Censorius“, sagte er. „Sie hat ihr eigenes Gefolge von Kriegeren, Dämonen und Dieben mitgebracht.“

„Eine Rivalin“, sagte Argus. Er spürte, wie die Musik der Schatzkammer sich veränderte und die Saite in ihm gespannt wurde. Je größer der Wettstreit um die Öffnung einer Schatzkammer, desto süßer der Lohn. Offenbarten sich die Schatzkammern eigens, um solche Zweikämpfe zu provozieren? Oder veränderte sich der Inhalt einer Schatzkammer abhängig davon, wie herausfordernd das Öffnen für den Archonten war? Er wusste es nicht. Wer konnte schon die Absichten der Architekten erahnen? Vielleicht lagen die Antworten auf diese Fragen in irgendeiner Schatzkammer verborgen.

„Wir müssen rasch handeln.“ Er spürte sie jetzt, eine dunkle und dissonante Präsenz, die nach ihm tastete. Sie war ihm einen Schritt voraus, hatte bereits das Ämber für ihren ersten Schlüssel gefunden. Wenn sie die Schatzkammer öffnete, würde der weggeschlossene Teil von ihm stattdessen an sie übergehen. „Zakiel, sucht mir zwei Fledermausdrohnen und entsendet sie in den Himmel. Attackiert ihre Gefolgschaft, während wir unten im Tal nach Ämber suchen.“

„Es wird also zum Konflikt kommen, Hoheit?“, fragte Zakiel mit lodender Aura und plötzlich aufflackernden Flügeln.

„Es kommt immer zum Konflikt“, sagte Argus mit Blick auf die Schatzkammer. Ihre Klänge wurden jetzt immer lauter. „Wie sonst sollen wir als vollkommene Wesen aus dem Schmelztiegel hervorgehen?“



ÜBER DIE URSPRÜNGE VON KEYFORGE

In den Anfangszeiten der Sammelkartenspiele gab es viele Spielformate – und einige meiner Lieblingsformate sind mit der Zeit verschwunden. Dazu gehörten das Sealed- und das Liga-Spiel. Beide waren schwierig zu managen, weil die Karten oft versehentlich mit dem Rest der Sammlung durcheinandergerieten. Außerdem konnte man sie nur im engen Freundeskreis spielen, weil es so einfach war, zu betrügen und die Decks heimlich aufzubessern.

Oft habe ich mich gefragt, ob es nicht möglich wäre, die spannenden Aspekte dieser Formate zurückzubringen, die darin bestanden, dass es keine universellen Lösungen gab. Jeder Spieler hatte seine eigenen Schätze, die außer ihm niemand besaß. Gleichzeitig hatte man schwächere Karten, die man geschickt nutzen musste, um das Maximum aus ihnen herauszuholen. Ein Sealed- oder Liga-Deck war niemals perfekt – aber es war ein Unikat und man brauchte wahres Können, um es effektiv zu spielen.

So gerne ich meine eigenen Decks baue oder an Drafting-Runden teilnehme, wünsche ich mir doch oft, mit Karten zu spielen, die einfach nicht stark genug sind, um in derartigen Formaten konkurrenzfähig zu sein. In Sealed- und Limited-Decks werden diese Karten plötzlich brauchbar, da man sie nicht einfach durch erstklassige Karten ersetzen kann. Für mich hat es einen besonderen Reiz, mit Karten zu gewinnen, die von den meisten Spielern unterschätzt oder gar nicht beachtet werden.

Ich war schon immer ein Freund von Spielinhalten, die mittels eines Algorithmus erstellt werden. Spielwelten, die auf diese Weise entstehen, fühlen sich an, als würden sie mir – dem Spieler – gehören. Ich erforsche sie beim Spielen und entdecke dabei Dinge, von denen nicht einmal die Autoren wusste, dass sie existieren. Ohne solche Inhalte sind Spiele eine sehr lineare Angelegenheit; jeder verfolgt denselben Handlungsstrang und begegnet denselben Spielmechanismen, indem er dieselben Entscheidungen trifft. Das ganze Spielerlebnis fühlt sich geplant an. Für mich ist es der Unterschied zwischen einer Expedition in den Dschungel und einem Spaziergang durch einen Vergnügungspark. Als die ersten Sammelkartenspiele auf den Markt kamen, fühlte es sich noch wie ein Dschungel an – und als die Karten immer mehr zur Massenware wurden, entwickelte es sich zusehends in Richtung Vergnügungspark.

Im Vergnügungspark gibt es Experten, die dir sagen, wie du zu spielen hast, was die sichersten Strategien sind und welche Decks aus dem Internet du nachbauen sollst. Im Dschungel muss man mit dem zurechtkommen, was man hat. Jeder hat die Chance, der weltbeste Spieler seines Decks zu werden – man kann nicht einfach im Internet schauen, was die Synergien und Schwächen eines Decks sind; das findet man nur durch Spielen heraus.

Willkommen im Dschungel!

Richard Garfield
April 2018

CREDITS

Game Design: Richard Garfield

Game Development: Brad Andres, Skaff Elias, and Nate French with Daniel Schaefer

Producer: Erik Dahlman

Fiction: Daniel Lovat Clark

Editing: Adam Baker and Kevin Tomczyk

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Story Manager: Katrina Ostrander

Graphic Design: Christopher Hosch with Monica Helland, Michael Silsby, and Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover and Concept Art: David Kegg

Art Direction: Andy Christensen and Taylor Ingvarsson with Crystal Chang

Managing Art Director: Melissa Shetler

Technology Implementation: Lukas Adrian Buechs and Evan Hall

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Koni Garfield for countless hours of playtest, support, and good ideas.

PLAYTESTERS

Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Bensend, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb "Bulldog" Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytė, Giedrius Čeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy "Niffle" Zwirn, Jim Cartwright, Jim Lin, Jon Zierden, Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chilefone, Lukas Litzinger, Luke Eddy, Margaret Miller, Martin Vroom, Matrim Charlebois, Matt Lansdowne, Matthew "Ratt" Newman, Matthew Pjecha, Matthew Watson, Michael Bernabo, Michael Boggs, Micah Crosley, Miglé Pučetaité, Nathan Gardner, Nathan Karpinski, Nicholas Cyr, Nick Howard, Paul Klecker, Quinn Waller, Rick Reinhardt, Reuben Fries, Ron Beyer, Russell Jones, Ryan Anthony Wolohan, Schuyler Garfield, Scott Lewis, Sean Monson, Terance Taylor, Tim Huckelbery, Tobin Lopes, Tony Fanchi, Ugnius Dovidauskas, Weston Garrett Bradley, Wil Springer, and William Morton

Special thanks to all of our beta testers.

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Kai Distelkämper, Christian Schepers und Sebastian Klinge



www.Asmodee.de

www.FantasyFlightGames.com

© 2018 Fantasy Flight Games. Keyforge, Fantasy Flight Supply und das Unique Game logo sind TMs von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in Deutschland.

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Errata, die zu einzelnen Karten in *KeyForge* gemacht wurden. Errata überschreiben die gedruckten Informationen auf der Karte, für die sie gelten.

Bibliothekszugang (RdA 115)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen:** Für den Rest des Zuges ziehst du immer, wenn du eine andere Karte spielst, eine Karte. Verbanne Bibliothekszugang.“

Back-up der Biomatrix (RdA 208)

Der Kartentext sollte lauten: „Diese Kreatur erhält: „**Zerstört:** Lege diese Kreatur ins Archiv ihres Besitzers.““

Köder (RdA 267)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen:** Falls dein Gegner mehr ☹️ hat als du, stiehst du 1 ☹️. Wiederhole den oben genannten Effekt, falls dein Gegner immer noch mehr ☹️ als du hat.“

Bauernopfer (RdA 279)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen:** Opfere eine befreundete Kreatur. Falls du das tust, fügst du 2 Kreaturen je 3 🔥 zu.“

Drummernaut (ZdA 006)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen/Kampf/Ernte:** Schicke eine andere befreundete Riese-Kreatur auf deine Hand zurück.“

Elende Puppe (ZdA 107)

Der Kartentext sollte lauten: „**Aktion:** Falls ein Verderbensmarker im Spiel ist, zerstöre alle Kreaturen mit Verderbensmarker. Andernfalls lege einen Verderbensmarker auf eine Kreatur.“

Magda die Ratte (RdA 303)

Der Kartentext sollte lauten: „Schwer zu fassen. **Spielen:** Du stiehst 2 ●. Falls Magda die Ratte das Spiel verlässt, stiehlt dein Gegner 2 ●.“

Yzphyz Wissensdrohne (ZdA 210)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen:** Archiviere eine Karte. Du darfst eine archivierte Karte verbannen. Falls du das tust, betäube eine Kreatur.“

Ein Leben für ein Leben (ZdA 273)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen:** Opfere eine Kreatur. Falls du das tust, füge einer Kreatur 6 🍄 zu.“

Lollop der Titanische (ZdA 014)

Der Kartentext sollte lauten: „Lollop der Titanische fügt keinen Schaden zu, sobald er angegriffen wird.“

Schatten von Dis (ZdA 103)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen:** Bis zu deinem nächsten Zug gelten die Textkästen feindlicher Kreaturen als leer (außer Merkmale).“

Doppelte Bruchstelle (ZdA 109)

Der Kartentext sollte lauten: „Alpha. **Spielen:** Jeder Spieler erhält ● in Höhe des ● in seinem Vorrat.“

Back-up der Biomatrix (ZdA 124)

Der Name dieser Logos-Karte sollte **Sicherheitskopie** lauten.

Achtung: Diese Karte ist nicht identisch mit der Mars-Karte

Back-up der Biomatrix (RdA 208).

Entropischer Wirbel (ZdA 143)

Der Kartentext sollte lauten: „**Spielen:** Wähle eine Kreatur. Füge jener Kreatur für jedes Merkmal, das sie hat, 2 🍄 zu und erhalte 1 ●.“

Wissenschaftlicher Hack (ZdA 154)

Die Kartenart sollte lauten: „Artefakt“

Prince Derric der Einiger (ZdA 240)

Der Name dieser Karte sollte **Prinz Derric der Einiger** lauten.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Dieser Abschnitt gibt Antworten auf besonders häufig gestellte Regelfragen. Präsentiert werden sie im klassischen FAQ-Format, wobei die neusten Fragen am Ende stehen.

Mein Gegner hat 14 Ämber in seinem Vorrat und ich habe 0 in meinem. Zu Beginn meines Zuges wähle ich die Schatten als aktive Fraktion und spiele die Karte Köder (RdA 267). Wie oft wird Köder ausgelöst?

In dieser Situation wird der Effekt von Köder 2 Mal ausgelöst. Sobald der Effekt das erste Mal ausgelöst wird, wird überprüft, ob dein Gegner mehr Ämber hat als du. Falls ja, wird der erste Effekt wiederholt. Dadurch wird ein weiteres Ämber gestohlen. Da der Kartentext aber angibt, dass nur der vorangegangene Effekt wiederholt wird und nicht der gesamte Effekt, kann er maximal 2 Mal ausgelöst werden.

Es ist die erste Runde des Spiels und ich bin Startspieler. Ich wähle Logos als aktive Fraktion und spiele die Karte „Phasenverschiebung“ (RdA 117). Gestattet mir das, trotz der Regel für den ersten Zug (siehe S. 5) eine weitere Karte zu spielen?

Das Spielen von Phasenverschiebung erlaubt dir, in diesem Zug eine weitere Karte von deiner Hand zu spielen, da die Regel für den ersten Zug durch Karteneffekte verändert werden kann.

Es ist die erste Runde des Spiels und ich bin Startspieler. Ich wähle Logos als aktive Fraktion und spiele die Karte „Wildes Wurmloch“ (RdA 125). Kann der Effekt des Wilden Wurmlochs trotz der Regel für den ersten Zug (siehe S. 5) abgehandelt werden?

Der Effekt des Wilden Wurmlochs kann abgehandelt werden. Die Regel für den ersten Zug besagt, dass nicht mehr als 1 Karte von der Hand gespielt oder abgelegt werden kann. Sie verbietet jedoch nicht, dass Karten aus anderen Spielbereichen, wie z. B. deinem Deck, gespielt oder abgelegt werden.

Ich habe 2 Ketten und 7 Handkarten und gehe jetzt zum Schritt „Karten ziehen“ über. Werde ich in diesem Schritt eine Kette sprengen?

Nein, wirst du nicht. Ketten werden nur dann gesprengt, wenn ein Spieler im Schritt „Karten ziehen“ auch tatsächlich Karten ziehen würde und dies durch Ketten verhindert wird (siehe „Ketten“ auf S. 8). Da du bereits 7 Handkarten hast, wirst du keine neuen Karten ziehen und daher auch keine Ketten sprengen.

Ich habe 2 Ketten und 5 Handkarten und gehe jetzt zum Schritt „Karten ziehen“ über. Werde ich in diesem Schritt eine Kette sprengen?

Ja, wirst du. Ketten werden immer dann gesprengt, wenn ein Spieler im Schritt „Karten ziehen“ eigentlich Karten ziehen würde, dies aber durch Ketten verhindert wird (siehe „Ketten“ auf S. 8). Da du nur 5 Handkarten hast, würdest du normalerweise 1 Karte ziehen, um deine Hand aufzufüllen. Allerdings hindern dich deine Ketten am Ziehen dieser Karte. Da du normalerweise eine Karte gezogen hättest und dies von einer Kette verhindert wurde, sprengst du anschließend 1 Kette.

Ich habe in meinem Zug Logos als aktive Fraktion gewählt und beginne mit dem Spielen der Karte Bibliothekszugang (RdA 115), gefolgt von Wildes Wurmloch (RdA 125). In welcher Reihenfolge handle ich diese Kombination von Effekten ab?

Wenn du ein Wildes Wurmloch spielst, nachdem du einen Bibliothekszugang gespielt hast, passiert Folgendes in nachstehender Reihenfolge:

1. Du erhältst 1 Ämber durch den Ämber-Bonus von Wildes Wurmloch.
2. Die Effekte von Bibliothekszugang und Wildes Wurmloch geschehen gleichzeitig, sodass du sie in beliebiger Reihenfolge abhandeln darfst.
3. Du erhältst Ämber durch den Ämber-Bonus von der Karte, die du oben von deinem Deck gespielt hast.

4. Gegebenenfalls handelst du die Spielen-Effekte der Karte ab, die du oben von deinem Deck gespielt hast. Diese geschehen gleichzeitig mit dem Effekt auf Bibliothekszugang. Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge abhandeln.

Ich habe die Karte Grubenfürst (RdA 093) im Spiel und mein Gegner spielt die Karte Restringtonus (RdA 094) und wählt die Fraktion Dis. Was passiert, wenn ich versuche, meine Fraktion in meiner nächsten Runde zu wählen?

Im Schritt „Fraktion wählen“ deines nächsten Zuges bist du in der Situation, dass du wegen des Grubenfürsten die Fraktion Dis wählen musst, dies aber aufgrund von Restringtonus nicht tun kannst. „Kann nicht“-Effekte haben Vorrang vor Muss-Effekten, daher kannst du Dis nicht wählen. (Siehe „Kann nicht vs. Muss/Darf“ auf Seite 11.) Du darfst aber trotzdem eine deiner anderen Fraktionen wählen.

Ich habe Faygin (RdA 300) im Spiel und mein Gegner hat Straßenkind (RdA 315) im Spiel. Ich ernte mit Faygin und mit seinem Ernte-Effekt wähle ich das Straßenkind meines Gegners. Was passiert?

Der Effekt von Faygin bewirkt, dass das Straßenkind auf dein Hand geschickt werden soll. Sobald eine Karte allerdings das Spiel verlässt, wird sie immer in den entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich ihres Besitzers gelegt (siehe „Verlässt das Spiel“ auf Seite 14), es sei denn, die Karte, die sie veranlasst das Spiel zu verlassen, besagt etwas anderes. Das Straßenkind wird auf die Hand deines Gegners zurückgeschickt statt auf deine Hand.

Ich habe 0 Ämber in meinem Ämber-Vorrat und habe die Fraktion Logos als meine aktive Fraktion gewählt. Ich spiele Wildes Wurmloch (RdA 125) und versuche, die oberste Karte meines Decks, Kelifi-Drache (RdA 037), zu spielen. Was passiert?

Der Kelifi-Drache wird wieder oben auf das Deck zurückgelegt. Der Kelifi-Drache hat eine Spielbedingung, nämlich 7 Ämber in deinem Ämber-Vorrat zu haben, und da du anfangs keines hattest (du hast jetzt 1 durch das Spielen des Wilden Wurmlochs), hast du nicht genug, um den Kelifi-Drachen spielen zu können. Da du die Karte nicht spielen kannst, wird sie an den Ort zurückgelegt, von dem aus du versucht hast sie zu spielen, in diesem Fall oben auf das Deck.

Im Zug meines Gegners verwendet er Yxilo-Schütze (RdA 204), um zu ernten und seinen Ernte-Effekt auf meinen Falscher Fünziger (RdA 296) abzuhandeln. Wird Falscher Fünziger verbannt oder landet er wieder auf meiner Hand?

Falscher Fünziger geht zurück auf deine Hand. „Zerstört“-Effekte (siehe „Zerstört“ auf Seite 34) passieren unmittelbar vor der Zerstörung einer Kreatur, was bedeutet, dass Falscher Fünziger wieder auf die Hand seines Besitzers geschickt wird, bevor der Yxilo-Schütze versuchen kann, ihn mit seinem Ernte-Effekt zu verbannen. Zu diesem Zeitpunkt sind alle noch offenen Effekte, die darauf warten, auf Falscher Fünziger abgehandelt zu werden, nicht mehr vorhanden. Falscher Fünziger wird in einen Nicht-im-Spiel-Bereich verschoben, in dem die Identität der Karten vor dem Gegner verborgen ist (siehe „Verlässt das Spiel“ auf Seite 14).

Ich habe eine betäubte Kreatur in meiner Schlachtreihe, spiele die Karte Zorn (RdA 001) und beschließe, ihren Effekt auf diese betäubte Kreatur abzuhandeln. Was passiert?

Falls eine Karte (wie in diesem Fall Zorn) es dir erlaubt, eine Kreatur zu verwenden, und falls die Kreatur, die du zu verwenden versuchst, betäubt ist, entfernst du die Betäubung, anstatt etwas anderes zu tun. Da Kämpfen eine Art ist, eine Kreatur zu verwenden, wird sie erschöpft und die Betäubt-Statuskarte entfernt.

Dies funktioniert auch, wenn dein Gegner keine Kreaturen im Spiel hat, denn eine Betäubt-Statuskarte zu entfernen ersetzt die normale Verwendung der Karte (in diesem Fall Kampf), bevor sie überhaupt beginnt.

Ich habe die Fraktion Logos als meine aktive Fraktion in diesem Zug gewählt und spiele eine Phasenverschiebung (RdA 117) und dann eine weitere Kopie von Phasenverschiebung. Wie viele Nicht-Logos-Karten kann ich in diesem Zug spielen?

Du kannst in diesem Zug 2 Nicht-Logos-Karten spielen. Jede Kopie von Phasenverschiebung, die du spielst, ermöglicht es dir, eine zusätzliche Nicht-Logos-Karte zu spielen.

Ich habe einen Seelendieb (RdA 098) im Spiel und mein Gegner hat einen Valdr (RdA 029). Ich verwende meinen Seelendieb, um Valdr anzugreifen und beide Kreaturen werden zerstört. Wird die Fähigkeit von Seelendieb ausgelöst?

Nein, die Fähigkeit von Seelendieb wird nicht ausgelöst. Damit der Seelendieb seine Fähigkeit auslösen kann, muss er im Spiel sein. Wenn also sowohl der Seelendieb als auch die Kreatur, gegen die er kämpft, sterben, sterben sie gleichzeitig und die Fähigkeit von Seelendieb kann nicht ausgelöst werden (siehe „Zerstört“ auf Seite 34).

Ich habe Gefechtspheromone (RdA 180), „John Smyth“ (RdA 195) und Gedankenmanipulator (RdA 196) im Spiel. Ich opfere Gefechtspheromone und ernte mit Gedankenmanipulator, und dann ernte ich mit „John Smyth“ und nutze den Ernte-Effekt von „John Smyth“, um Gedankenmanipulator spielbereit zu machen. Kann ich Gedankenmanipulator erneut verwenden?

Ja, Gefechtspheromone gewährt dir in diesem Zug die Verwendung von bis zu 2 anderen Mars-Karten. Falls du einen Effekt hast, der eine durch Gefechtspheromone betroffene Mars-Karte spielbereit macht (z. B. durch „John Smyth“), kannst du die Karte erneut verwenden.

Ich spiele König der Klippe (RdA 038), während mein Gegner einen Plündernden Goblin (RdA 041) im Spiel hat. Was passiert?

Die Regeln für Schaden besagen: „Hat eine Kreatur mindestens so viele Schadensmarker wie Stärke, wird sie zerstört und oben auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.“ Sobald eine Kreatur eine Stärke von 0 und 0 Schadensmarker hat, wird sie zerstört.

Mein Gegner hat eine Kriegsstandarte (RdA 020) im Spiel. Kann ich die Karte Poltergeist (RdA 069) spielen, um die Kriegsstandarte zu zerstören, auch wenn das Artefakt nicht verwendet werden kann?

Ja, du kannst den Effekt von Poltergeist auf jedes Artefakt im Spiel abhandeln, auch wenn das Artefakt nicht verwendet werden kann. Du handelst einfach so viel des Karteneffekts wie möglich ab (siehe „So viel wie möglich abhandeln“ auf Seite 7). In dieser Situation wird nur das Artefakt zerstört.

Ich habe keine Kreaturen im Spiel und mein Gegner hat 2 Kreaturen. Kann ich die Karte Im Wald verirrt (RdA 327) spielen, obwohl ich keine 2 Kreaturen im Spiel habe?

Ja, das kannst du. Die Regel „So viel wie möglich abhandeln“ (auf Seite 7) besagt, dass so viel wie möglich von einem Karteneffekt abgehandelt wird und jeder Teil einer Karte, den du nicht abhandeln kannst, ignoriert wird. Im Kontext von Im Wald verirrt bedeutet das, dass du so viele Kreaturen wie möglich mischst. Für den Fall, dass dein Gegner 2 oder mehr Kreaturen in seiner Schlachtlinie hat und du keine hast, mischst du also 2 feindliche und keine befreundeten Kreaturen in das Deck ihrer Besitzer.

Ich habe einen erschöpften Haudrauf (RdA 030) im Spiel und mein Gegner hat keine Kreaturen in seiner Schlachtreihe. Ich spiele die Karte Zorn (RdA 001) und entscheide mich dafür, sie auf Haudrauf abzuhandeln. Was passiert?

Haudrauf wird durch den Effekt von Zorn spielbereit gemacht, aber da es keine feindlichen Kreaturen im Spiel gibt, kann er nicht zum Kämpfen verwendet werden, also bleibt er spielbereit. Die Kreatur kann dann nach den Standardregeln verwendet werden.

Ich kontrolliere eine Saugfalle (RdA 132), die meinen eigenen Kelifi-Drachen (RdA 037) verbannt hat. Die Saugfalle wird durch Greiffranken (RdA 324) auf die Hand ihres Besitzers zurückgeschickt, ich habe aber kein Ämber. Bekomme ich meinen Kelifi-Drachen zurück?

Ja. Der Kelifi-Drache wird nicht gespielt, wenn er von der Sprengfalle zurückgeschickt wird, sondern wird ins Spiel gebracht. Wird eine Karte ins Spiel gebracht, umgeht das die normalen Spielbeschränkungen, d. h., der Kelifi-Drache wird wieder ins Spiel gebracht, egal wie viel Ämber du hast.

Ich spiele Maaansch (RdA 046), aber jede der Kreaturen meines Gegners ist bereits betäubt. Muss ich den Effekt auf Maaansch abhandeln?

Nein. Du kannst dich trotzdem dafür entscheiden, den „Spielen“-Effekt von Maaansch gegen eine der Kreaturen deines Gegners abzuhandeln, dennoch kannst du keine Betäubt-Statuskarte auf eine bereits betäubte Kreatur legen. Somit passiert nichts.

Mein Gegner legt 2 meiner Kreaturen mit der Karte Probensammlung (RdA 175) in sein Archiv. In meiner nächsten Runde spiele ich die Karte Dysania (RdA 141). Was passiert?

Wenn du Dysania spielst, wird jede archivierte Karte deines Gegners abgelegt. Allerdings besagt Probensammlung, dass diese Kreaturen, sobald sie das Archiv verlassen, auf die Hand ihres Besitzers genommen werden. Deshalb werden die Kreaturen stattdessen auf deine Hand zurückgeschickt. Da diese Karten nicht durch den Effekt von Dysania abgelegt wurden, erhältst du kein $\text{\textcircled{A}}$ für die Abhandlung dieses Effekts.

Ich habe Schatten-Ich (RdA 310) mit einem Raubritter (RdA 255) als Nachbarn. Mein Raubritter wird dann von einer Kreatur mit einer Stärke von 4 angegriffen. Wie viel Schaden erleidet jede Kreatur in dieser Situation?

In diesem Fall erleidet Schatten-Ich 2 Schaden, der Raubritter erleidet keinen Schaden, und die Kreatur mit der Stärke von 4 erleidet 4 Schaden und wird zerstört. Dies geschieht, da die Rüstung des Raubritters 2 Schaden verhindert, bevor der Schaden zugefügt werden kann. Wenn der Schaden dann tatsächlich zugefügt wird, wird der Schaden, der dem Raubritter zugefügt werden würde, stattdessen dem Schatten-Ich zugefügt. Zeitgleich mit dem Schaden, der dem Schatten-Ich zugefügt wird, nimmt die Kreatur mit der Stärke von 4 durch die Stärke des Raubritters 4 Schaden.

Ich habe einen Maverick-Grubenfürst (RdA 093) im Spiel, in einem Deck, das nicht die Fraktion Dis hat. Bin ich jetzt gezwungen, Dis als meine aktive Fraktion zu wählen?

Nein. Du kannst eine Fraktion nicht als aktive Fraktion wählen, es sei denn, sie befindet sich auf seiner Avatarkarte oder er kontrolliert eine Karte, die zu dieser Fraktion gehört. Diese Einschränkung überschreibt den Effekt des Grubenfürsten und erlaubt dir, eine deiner Fraktionen als aktive Fraktion zu wählen.

Was passiert, wenn ich den Spektralbohrer (RdA 133) bei einer Nicht-Flankenkreatur verwende (wodurch sie als Flankenkreatur gilt) und dann Positronenblitz (RdA 118) auf sie spiele?

Positronenblitz fügt der Kreatur 3 Schaden zu. Dann wählst du 1 Nachbarn der Kreatur und fügst ihm 2 Schaden zu und fügst dem anderen Nachbarn der zweiten Kreatur 1 Schaden zu.

Wenn ich Gabos Langarm (RdA 086) verwende, um eine Kreatur ohne Schlüsselwort Schwer zu fassen anzugreifen, kann ich Gabos Langarms „Vor dem Kampf“-Fähigkeit verwenden, um stattdessen einer Kreatur mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen Schaden zuzufügen? Oder verhindert das Schlüsselwort Schwer zu fassen den Schaden?

Gabos Langarm kann einer Kreatur mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen unter der Verwendung seiner Fähigkeit Schaden zufügen. Die „Schwer zu fassen“-Fähigkeit verhindert nur Schaden, sobald die Kreatur angegriffen wird. Da Gabos die Kreatur mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen nicht direkt angreift, kann ihr Schlüsselwort sie nicht vor dem Schaden schützen.

Was passiert, wenn ich den Replikator (RdA 150) verwende, um den Ernte-Effekt eines gegnerischen Wächter des Sanctums (RdA 256) auszulösen?

Der Ernte-Effekt vom Wächter des Sanctums bewirkt nichts. Eine Kreatur kann nicht von der Schlachtreihe eines Spielers in die Schlachtreihe eines anderen Spielers verschoben werden, außer durch Effekte, welche den Wechsel der Kontrolle über jene Kreatur ausdrücklich erlauben.

Falls ich Mimikri (RdA 328) als Kopie einer Aktionskarte im Ablagestapel meines Gegners spiele, welche Karte ist von der Sechser-Regel betroffen?

Im Zusammenhang mit der Sechser-Regel gilt die kopierte Karte als die gespielte Karte.

Ich habe Greiffranken (RdA 324) unter Masterplan (RdA 288) liegen. Wenn ich den „Universell“-Effekt von Masterplan verwende, um Greiffranken zu spielen, kann ich Masterplan auf meine Hand zurückschicken, bevor die Karte geopfert wird?

Ja. Der Effekt von Masterplan erlaubt dir, die Karte darunter zu spielen, bevor Masterplan geopfert wird. Masterplan ist zu dem Zeitpunkt, in dem du Greiffranken spielst, immer noch im Spiel. Deshalb kann Masterplan durch den Effekt auf Greiffranken auf deine Hand zurückgeschickt werden.

Falls Duma die Märtyrerin (RdA 242) und eine andere meiner Kreaturen beide durch einen Schadenseffekt wie den von Giftwelle (RdA 280) zerstört werden, kann Duma die Märtyrerin meine andere Kreatur vor ihrer Zerstörung retten?

Nein. Der Schaden von Giftwelle führt dazu, dass Duma die Märtyrerin und deine andere Kreatur zum Zerstören markiert werden. Danach kann die Heilung der Kreatur ihre Zerstörung nicht verhindern.

Falls eine Karte wie z.B. Pforte nach Dis (RdA 059) mehrere Kreaturen zerstört und eine davon Tolas (RdA 103) ist, erhält jemand durch Tolas' Fähigkeit $\text{\textcircled{A}}$?

Nein. Tolas' Fähigkeit wird erst ausgelöst, sobald die Karten tatsächlich auf den Ablagestapel gelegt werden. Zu diesem Zeitpunkt ist Tolas bereits zerstört.

Ich habe Tolas (RdA 103) im Spiel. Wenn mein Falscher Fünfziger (RdA 296) zerstört wird, erhalte ich auch $\text{\textcircled{A}}$, falls der Falsche Fünfziger auf meine Hand kommt statt auf meinen Ablagestapel?

Ja. Eine Karte gilt immer noch als zerstört, auch wenn ihr „Zerstört“-Effekt sie aus dem Spiel verschiebt.

Ich verwende mein Heiliges Schild (ZdA 218), um meinen Maruck der Gezeichnete (ZdA 220) vor Schaden zu schützen. Dann greife ich mit ihm eine gegnerische Kreatur mit Stärke von 3 an. Erbeute ich mit Marucks Fähigkeit ein $\text{\textcircled{A}}$?

Nein. Schutz-Effekte wie auf Heiliges Schild verhindern den Schaden noch vor der Rüstung. Maruck hat nach dem Kampf immer noch 1 Rüstung übrig.

Falls mein Jargoggle (ZdA 131) in meinem Zug zerstört wird und seine „Zerstört“-Fähigkeit lässt mich eine Karte mit dem Schlüsselwort Omega spielen, kann ich danach noch eine Karte spielen?

Normalerweise nicht. Falls Jargoggle in deinem Schritt 3 zerstört wird, darfst du keine weiteren Karten spielen oder verwenden – nach dem Abschließen aller ausgelösten Effekte geht es mit dem nächsten Schritt weiter. Falls Jargoggle aber in deinem Schritt 1 zerstört wird, weil du z. B. einen Schlüssel geschmiedet hast, während ein Verrücktes Dingsbums (RdA 134) im Spiel war, machst du einfach mit Schritt 2 weiter, wo du deine Fraktion wählen darfst und dann mit Schritt 3 weitermachst, in dem du ganz normal Karten spielen und verwenden kannst.

Ich habe Pingel die Nervensäge (RdA 043) im Spiel und mein Gegner spielt den König der Klippe (RdA 038). Nimmt der König der Klippe Schaden, bevor Pingel zerstört wird?

Nein. Weil die Fähigkeit vom König der Klippe konstant ist, wird ihr Effekt angewandt, solange er im Spiel ist. Dadurch wird Pingel zerstört, bevor Pingels „Nachdem eine feindliche Kreatur ins Spiel gekommen ist“-Effekt ausgelöst werden kann.

Ich habe eine Kreatur mit einer Stärke von 2, an der Seelenwächter (ZdA 083) angelegt ist, im Spiel und meine Gegner hat eine Kreatur mit einer Stärke von 6 und eine Kreatur mit einer Stärke von 5 im Spiel. Sterben beide gegnerischen Kreaturen oder nur die Kreatur mit der Stärke von 6, sobald ich einen Opal-Ritter (ZdA 260) spiele?

Nur die Kreatur mit der Stärke von 6. Da der Effekt von Seelenwächter ausgelöst wird, bevor die zerstörten Kreaturen tatsächlich das Spiel verlassen haben, wird die Kreatur mit der Stärke von 6 als Ziel anvisiert, auch wenn die Kreatur zuvor schon zum Zerstören markiert worden ist.

Ich habe 2 Æmber in meinem Vorrat und ich ernte mit einer Kreatur. Mein Gegner hat 2 Kopien von Sir Mark (ZdA 223) im Spiel. Erbeuten beide Kopien von Sir Mark ein Æmber und wenn ja, woher kommt das zweite Æmber?

Sir Mark kann nur das 1 Æmber erbeuten, das gerade geerntet worden ist. Der aktive Spieler bestimmt, welcher Sir Mark das Æmber erbeutet.

Ein Mürrischer Caper (ZdA 313), den ich besitze, den aber mein Gegner kontrolliert, wird mit einer Saugfalle (RdA 132) verbannt. Später wird die Saugfalle zerstört. Welcher Spieler hat die Kontrolle über den Mürrischen Caper, sobald er ins Spiel zurückgeschickt wird?

Sobald die Saugfalle den Mürrischen Caper ins Spiel zurückschickt, gilt er, als würde er erneut „ins Spiel kommen“. Die Fähigkeit des Mürrischen Capers führt erneut dazu, dass er unter der Kontrolle deines Gegners ins Spiel kommt.

Ich spiele die Karte Sack voller Münzen (ZdA 312), während ich 3 Æmber in meinem Vorrat habe. Kann ich die 3 Schaden auf mehrere Kreaturen aufteilen?

Ja. Weil Sack voller Münzen „für jedes“ Æmber in deinem Vorrat 1 Schaden zufügt, darf jeder Punkt Schaden einer anderen Kreatur zugewiesen werden.

Ich spiele die Karte Nervenschock (RdA 276), während mein Gegner 2 Æmber in seinem Vorrat hat und eine Kopie von Pos Feen (ZdA 362) kontrolliert. Ist es mir möglich, mit dem Effekt von Nervenschock 2 Schaden zuzufügen?

Ja. Pos Feen hat ein Ersatzeffekt, der den Ort ändert, von wo das Æmber gestohlen wird (aus der allgemeinen Reserve statt aus dem Vorrat deines Gegners). Dennoch gilt das Æmber als „gestohlen“, wodurch die „Falls du das tust“-Bedingung von Nervenschock erfüllt wird.

Ich ernte mit Nexus (RdA 305), was mir erlaubt, ein Artefakt des Gegners zu verwenden, „als ob es meines wäre“. Ich entscheide mich für die Scherbe des Neids (ZdA 315) meines Gegners. Dieses Artefakt lässt mich „für jede befreundete Scherbe“ 1 Æmber erhalten. Die Scherbe des Neids ist die einzige Scherbe im Spiel. Wie viel Æmber erhalte ich?

1 Æmber. Du verwendest die Scherbe des Neids, als ob sie deine wäre. Deshalb zählt die Scherbe des Neids im Bezug auf ihre Fähigkeit als befreundete Scherbe.

Ich ernte mit Nexus (RdA 305) und verwende den Spektralbohrer (RdA 133) meines Gegners, um Nexus die Fähigkeit „Ernte: Ziehe eine Karte“ zu geben. Kann ich dann diese „Ernte:“-Fähigkeit auslösen?

Ja. Du bist immer noch in dem Zeitfenster, in dem du Nexus' „Ernte:“-Fähigkeiten auslösen kannst. Deshalb kannst du die vom Spektralbohrer gewährte Fähigkeit jetzt auslösen.

Ich ernte mit Replikator (RdA 150) und verwende seine Fähigkeit, um den Ernte-Effekt auf Sequis (RdA 257) meines Gegners auszulösen, als würde ich ihn kontrollieren. Aus dem Vorrat welchen Spielers erbeutet Sequis das Æmber?

Sequis erbeutet 1 Æmber aus dem Vorrat deines Gegners. Du verwendest Sequis, als würdest du ihn kontrollieren. Die Standardregel führt dazu, dass Æmber aus dem Vorrat des Gegners erbeutet wird.

Mein Gegner hat Sir Mark (ZdA 223) im Spiel. Falls ich ein Dimensionsportal (RdA 108) spiele und dann mit einer Kreatur ernte, erbeutet Sir Mark das Æmber von der erntenden Kreatur?

Nein. In diesem Fall wird der Effekt, durch Ernten Æmber zu erhalten, durch das Stehlen von Æmber von deinem Gegner ersetzt. Das bedeutet, dass du das Æmber nicht direkt durch das Ernten bekommst. Dadurch ist es Sir Mark nicht möglich, es zu stehlen.

Mein Gegner schmiedet in seinem Zug 2 Schlüssel. In meinem nächsten Zug spiele ich Schlüsselhammer (RdA 066)? Was passiert?

Schlüsselhammer betrifft nur einen einzigen Schlüssel. Du wählst einen von den beiden Schlüsseln, die dein Gegner in seinem letzten Zug geschmiedet hat, und machst ihn wieder ungeschmiedet.

Ich wähle Logos als meine aktive Fraktion. Ich spiele Phasenverschiebung (RdA 117), dann spiele ich Mimikry (RdA 328) als eine Kopie von Vernebeln (RdA 110). Kann ich eine weitere Nicht-Logos-Karte spielen, indem ich den Effekt von Phasenverschiebung verwende?

Nein. Phasenverschiebung erlaubt es dir, 1 Nicht-Logos-Karte in diesem Zug zu spielen. Durch das Spielen von Mimikry wird dieser Effekt verbraucht, da du ohne den Effekt von Phasenverschiebung Mimikry nicht hättest spielen können.

Kann ich Mimikry (RdA 328) als eine Kopie von Heureka! (ZdA 128) spielen, falls ich in diesem Zug bereits eine andere Karte gespielt habe?

Nein. Falls Mimikry als eine Kopie von Heureka! gespielt wird, besitzt sie dadurch auch das Schlüsselwort Alpha. Da du bereits eine andere Karte in diesem Zug gespielt hast, ist es dir nicht möglich, in diesem Zug eine Alpha-Karte zu spielen. Deshalb wird Mimikry nicht gespielt und geht auf deine Hand zurück.

Kann ich Mimikry (RdA 328) als eine Kopie von Heureka! (ZdA 128) als Erstes in Schritt 3 meines Zugs spielen?

Ja. Mimikry wird als eine Kopie von Heureka! gespielt und besitzt dadurch auch das Schlüsselwort Alpha. Da du zuvor noch nichts anderes getan hast (eine Karte gespielt, abgelegt oder verwendet hast), kannst du in diesem Zug die Alpha-Karte noch spielen.

Mein Gegner hat 10 Æmber und ist kurz davor seinen zweiten Schlüssel zu schmieden. Ich spiele Interdimensionaler Spalt (RdA 112). Mein Gegner hat Schmiedemeister Og (ZdA 038) im Spiel. Mein Gegner schmiedet in seinem Zug für 6 Æmber einen Schlüssel. Was passiert mit den restlichen 4 Æmber?

Der Effekt von Interdimensionaler Spalt und von Schmiedemeister Og passieren zum gleichen Zeitpunkt (nachdem ein Schlüssel geschmiedet worden ist), also wählt der aktive Spieler (dein Gegner), welcher Effekt zuerst abgehandelt wird.

Mein Gabos Langarm (RdA 086) greift das Æmberteufelchen (ZdA 053) meines Gegners an. Wird Gabos Langarms Schaden durch das Schlüsselwort Schwer zu fassen verhindert oder kann ich den Schaden einer anderen Kreatur zufügen?

Du darfst Gabor Langarms Schaden einer anderen Kreatur zufügen. Das Schlüsselwort Schwer zu fassen verhindert nur Schaden, der während eines Kampfes der Kreatur mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen zugefügt wird.

Mein Gegner spielt Schatten von Dis (ZdA 103) und zwingt mich, bis zum Ende seines nächsten Zugs die Textkästen meiner Kreaturen so zu behandeln, als wären sie leer. Ich spiele Silberzahn (RdA 311). Kommt Silberzahn spielbereit ins Spiel?

Ja. Schatten von Dis betrifft nur Kreaturen, solange sie im Spiel sind. Silberzahns Fähigkeit modifiziert die Art und Weise, wie er ins Spiel kommt, und ist bereits in Kraft getreten, bevor der Effekt von Schatten von Dis darauf angewandt wird.

Mein Gegner spielt Schatten von Dis (ZdA 103). Ich habe 2 Kopien von Glimmer (ZdA 323) auf meiner Hand. Darf ich sie beide spielen?

Nein. Alpha ist eine Spieleinschränkung, die aktiv ist, während die Karte mit diesem Schlüsselwort auf meiner Hand ist und bevor die Karte gespielt wird. Nachdem du in einem Schritt eine Karte gespielt hast, darfst du keine Alpha-Karte mehr spielen.

Mein Gegner spielt Schatten von Dis (ZdA 103). Ich habe eine Dämmerungshexe (ZdA 320) auf meiner Hand. Darf ich die Dämmerungshexe spielen und danach noch weitere Karten?

Ja, du kannst nach dem Spielen von Dämmerungshexe weitere Karten spielen, verwenden und ablegen. Omega ist ein Effekt, der nach dem Spielen einer Karte in Kraft tritt. Zu diesem Zeitpunkt ist die Dämmerungshexe im Spiel und ist vom Effekt von Schatten von Dis betroffen. Dies bedeutet, dass die Dämmerungshexe das Schlüsselwort Omega nicht mehr hat.

Ich habe Ronnie Uhrich (ZdA 276) neben Klein Niff (ZdA 289) im Spiel. Ich greife mit Ronnie Uhrich eine Kreatur meines Gegners an. Während des Kampfes wird er zerstört. Erlaubt mir die Fähigkeit von Klein Niff 1 Æmber zu stehlen?

Ja. Klein Niffs Nachbar muss nicht überleben, damit Klein Niff das Æmber stehlen kann.

Mein Gegner hat 2 Kreaturen im Spiel, ich habe keine. Ich spiele Neutronenhai (RdA 146) und verwende seinen Spielen-Effekt, um eine feindliche Kreatur und den Neutronenhai zu zerstören. Falls die oberste Karte meines Decks nicht zur Fraktion Logos gehört, kann ich die Fähigkeit vom Neutronenhai dann wiederholen und die andere Kreatur meines Gegners zerstören?

Nein. Das Zerstören vom Neutronenhai und der ersten feindlichen Kreatur wird vollständig abgehandelt, bevor mit dem Rest der Fähigkeit vom Neutronenhai fortgefahren wird. Weil der Neutronenhai nicht länger im Spiel ist, ist seine Spielen/Kampf/Ernte-Fähigkeit nicht weiter aktiv und kann nicht erneut ausgelöst werden.

Wann wird die Fähigkeit des Schutzanzugs (KW 330) ausgelöst?

Die Fähigkeit des Schutzanzugs findet statt, nachdem eine Aktionskarte gespielt und der Æmber-Bonus abgehandelt worden ist. Dies geschieht zum selben Zeitpunkt, an dem andere Effekte stattfinden, „nachdem“ eine Aktionskarte gespielt worden ist. Der aktive Spieler muss den Effekt des Schutzanzugs aber auslösen, bevor der „**Spiele**n“-Effekt auf der Aktionskarte ausgelöst wird.

KEYFORGE

TIMING-ÜBERSICHT

Diese Seite gibt einen detaillierten Überblick über die Timing-Struktur aller Standard-Spielschritte und einer Auswahl oft verwendeter Kartenfähigkeiten. Diese Übersicht kann herangezogen werden, um die richtige Reihenfolge von Kartenfähigkeiten und Spielschritten zu bestimmen.

Text in **schwarzer** Schrift sind Spielschritte und Text in **ROTER** Schrift weist auf häufig vorkommende Karteneffekte hin und gibt genau an, wann sie vorkommen.

Immer wenn 2 oder mehr Effekte zur selben Zeit stattfinden, wird die Reihenfolge ihrer Abhandlung vom aktiven Spieler bestimmt. **Hinweis:** Effekte, die den Begriff „immer wenn“ verwenden, finden zur selben Zeit statt wie Effekte, die den Begriff „nachdem“ verwenden.

1 SCHLÜSSEL SCHMIEDEN

» „ZU BEGINN DES ZUGES“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

1. Überprüfe, ob du einen Schlüssel schmieden kannst.
2. Falls das möglich ist, gib *Æ*mbler in Höhe der aktuellen Schmiedekosten aus und schmiede einen Schlüssel. Falls du deinen 3. Schlüssel geschmiedet hast, gewinnst du sofort das Spiel.

» „NACHDEM EIN SCHLÜSSEL GESCHMIEDET WORDEN IST“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

2 FRAKTION WÄHLEN

1. Wähle, welche Fraktion in diesem Zug deine aktive Fraktion ist.

» „NACHDEM DU EINE FRAKTION GEWÄHLT HAST“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

2. Du darfst alle Karten aus deinem Archiv nehmen und sie deiner Hand hinzufügen.

SCHADEN

Die folgenden Schritte finden statt, immer wenn 1 oder mehreren Kreaturen Schaden zugefügt wird:

1. Wende Effekte an, die Schaden verhindern.
2. Verwende Rüstung, um Schaden zu verhindern.
3. Füge den restlichen Schaden zu. Kreaturen mit mindestens so viel Schaden auf sich wie ihre Stärke, werden zum Zerstören markiert.

3 KARTEN SPIELEN, VERWENDEN UND ABLEGEN

Du darfst diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge beliebig oft durchführen.

▶ SPIELE EINE KARTEN.

1. Eine Kreatur, ein Artefakt oder eine Aufwertung bringst du ins Spiel, eine Aktionskarte deckst du auf und legst sie nach dem Spielen ab.
2. Handle den *Æ*mbler-Bonus auf der Karte ab.

» „SPIELEN“-EFFEKTE UND „NACHDEM EINE KARTEN GESPIELT WORDEN IST/INS SPIEL GEKOMMEN IST“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

▶ VERWENDE EINE KREATUR, UM ZU KÄMPFEN.

1. Erschöpfe die angreifende Kreatur und wähle eine Kreatur, die sie bekämpft.

» „VOR DEM KAMPF“-EFFEKTE, GEFÄHRLICH (X) UND ANSTURM (X) WERDEN AUSGELÖST.

2. Kreaturen fügen sich gegenseitig gleichzeitig Schaden zu.

» „KAMPF“-EFFEKTE, „NACHDEM EINE KREATUR GEKÄMPFT HAT“- UND „NACHDEM EINE KREATUR VERWENDET WORDEN IST“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

▶ VERWENDE EINE KREATUR, UM ZU ERNTEN.

1. Erschöpfe die erntende Kreatur.
2. Du erhältst 1 *Æ*mbler.

» „ERNTEN“-EFFEKTE, „NACHDEM EINE KREATUR GEERNTET HAT“- UND „NACHDEM EINE KREATUR VERWENDET WORDEN IST“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

▶ VERWENDE EINE AKTIONS- ODER UNIVERSELL-FÄHIGKEIT.

1. Erschöpfe deine Kreatur oder dein Artefakt mit einer „Aktion“- oder „Universell“-Fähigkeit.
2. Handle die Effekte der Fähigkeit ab.

» „NACHDEM EINE KREATUR VERWENDET WORDEN IST“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

4 KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

1. Mache jede deiner erschöpften Karten spielbereit.

5 KARTEN ZIEHEN

1. Ziehe auf 6 Handkarten auf (Ketten oder Karteneffekte können diesen Wert modifizieren).

» „AM ENDE DES ZUGES“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.

ZERSTÖRT

Die folgenden Schritte finden statt, immer wenn 1 oder mehrere Karten zerstört werden würden:

1. Die Karten werden zum Zerstören markiert.
» „ZERSTÖRT“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.
2. Jede zerstörte Karte wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. (Die Lücke, die eine zerstörte Kreatur in die Schlachtreihe reißt, wird sofort geschlossen.)
» „NACHDEM EINE KREATUR ZERSTÖRT WORDEN IST“-EFFEKTE WERDEN AUSGELÖST.