ANHANG

SCYTHE-NATION: KONSTANTINOPEL (EVREN & ACAR)

KREDIT: Einmal pro Zug darfst du entweder 1 nicht platzierten Stern ablegen, um 1 beliebige Ressource zu nehmen, oder 1 beliebige Ressource zahlen, um 1 abgelegten Stern zurückzunehmen. Lege Ressourcen, die du durch diese Fähigkeit erhältst, in eine beliebige Region, die du beherrschst. Du darfst sie sofort ausgeben, falls möglich. Erfüllst du eine Kategorie der Erfolgsleiste, hast aber keinen Stern zum Platzieren, musst du mit dem Platzieren warten, bis du den Stern zurückerhalten hast (du musst weiterhin die Bedingung erfüllen; handelt es sich zum Beispiel um einen Kampfstern, erinnert sich das Spiel nicht an vergangene Ereignisse, sodass du den Stern nicht platzieren könntest).

WATEN: Du darfst über Flüsse zu Gehöften und Wäldern gehen. Dein Anführer/deine Mechs können sich über Flüsse hinweg zu Gehöften und Wäldern bewegen (ohne diese Fähigkeit können Einheiten keine Flüsse überqueren).

TELEPORTIEREN: Bewege deinen Anführer/Mech von einer Region in eine andere Region desselben Geländetyps (ohne gegnerische Einheit). Befindet sich dein Anführer z. B. in einer Tundra, kannst du ihn mit einer einzigen Bewegung in eine beliebige andere Tundra bewegen. Am Zielort darf sich keine gegnerische Einheit befinden (eigene Einheiten sind erlaubt).

UMSCHWENKEN: Nach dem Kampf darfst du deinen Aktionsmarker versetzen. Nachdem ihr alle anderen Schritte des Kampfes abgehandelt habt, entferne deinen Aktionsmarker vom aktuellen Abschnitt deines Spielertableaus und platziere ihn auf einem anderen Abschnitt. Erhältst du diesen Vorteil, bevor du in deinem Zug eine untere Aktion ausgeführt hast, darfst du mit der neuen unteren Aktion fortfahren.

EILE: +1 Schritt pro Bewegung. Dein Anführer/deine Mechs können sich um eine zusätzliche Region bewegen. Bewegt sich eine Einheit in eine Region mit einem gegnerischen Anführer, Mech oder Arbeiter, endet ihre Bewegung. Du kannst sie in diesem Zug nicht erneut bewegen. Das Nutzen eines Tunnels zählt als 1 Bewegung; mit dieser Fähigkeit kannst du dich also vor oder nach dem Durchqueren eines Tunnels um eine weitere Region bewegen. Deine Mechs können während der Bewegung Ressourcen und Arbeiter aufnehmen und absetzen.

ACHTUNG: Die Bewegungsaktion („GEHE“) auf dem Scythe-Spielertableau ermöglicht es verschiedenen Einheiten, sich zu bewegen, nicht derselben Einheit mehrmals. Die normale Bewegungsreichweite einer Einheit beträgt 1 Region/Ort.

EXPEDITIONS-MECH, CHARAKTER UND BEGLEITER: SEEFAHRER, NIKTE UND NOHOCH

SEEFAHRER: **1x pro Zug darfst du 1 Verderbnis entsorgen, um AUSZURÜSTEN, zu VERSCHMELZEN oder zu PRAHLEN.** Du darfst diese Fähigkeit überall verwenden (nicht nur an Orten mit sichtbarem Vorteil).

NIKTE: **Rette alle anderen Arbeiter** (aus dem aktiven Bereich – außer dem auf Nikte) **ODER ERFÜLLE 1 Auftrag. Erfüllst du, erhalte den Basiswert jedes deiner erfüllten Aufträge.**

ACHTUNG: Immer wenn du eine Karte spielst, erhältst du den Basiswert (List/Stärke oben links). Du darfst optional 1 Arbeiter auf die Karte stellen, um ihre Fähigkeit zu aktivieren.

NOHOCH: **Bezahle $1, um den obersten Verderbnismarker deines Ortes zu erhalten ODER BESEITIGE Verderbnis.** Entfernst du damit die letzte Verderbnis des Ortes, darfst du den aufgedeckten Vorteil erhalten.

Nikte ist eines der letzten Mitglieder eines alten Stammes, der seit Jahrhunderten den Kult des Meloch und dessen Verderbnis bekämpft. Nikte ist eine exzellente Fährtenleserin und Führerin. Mit der kosmischen Steinklinge ihrer Ahnen bewaffnet, hat sie ihr Leben und ihr Wissen der Erforschung und Bekämpfung von Melochs Anhängern gewidmet. Ihr treuer Begleiter, der Mähnenwolf Nohoch, ist ein besonderes Wesen. Obwohl physisch nicht so stark wie Jaguare, werden Mähnenwölfe als magische Wesen verehrt und sind in der Lage, Melochs Verderbnis zu spüren und sogar zu blockieren.

KAMPFKARTEN

0 – MUNITION IM ÜBERFLUSS (3x): **Erhöhe den Wert dieser Karte auf die Stärke, die du auf deiner Scheibe eingestellt hast.** Hast du beispielsweise 4 Stärke auf deiner Scheibe eingestellt, beträgt der Wert dieser Karte 4 (und deine Gesamtstärke im Kampf somit 8).

1 – ÜBERRASCHUNGSMOMENT (6x): **Ziehe 1 Kampfkarte, erhalte ihren Basiswert, dann lege sie ab.** Ziehst du beispielsweise eine Karte mit dem Wert 3, beträgt deine Kampfkartenstärke 4 (3 von der neuen Karte + 1 von *Überraschungsmoment*). Ignoriere die Fähigkeit der gezogenen Kampfkarte.

2 – SCHWARMTAKTIKEN (9x): **Erhöhe den Wert dieser Karte für jede Einheit ab disem Ort um +1.** Dabei gelten sowohl eigene als auch fremde Einheiten. Hast du z. B. 1 Mech, 1 Anführer und 1 Arbeiter im Kampf und dein Gegner 1 Mech, dann addiere +4 zum Wert dieser Karte (Kampfkartenstärke 6).

3 – HINTERHALT (12x): **Nach dem Aufdecken darfst du eine zusätzliche Kampfkarte mit einem anderen Wert spielen.** Nachdem du und dein Gegner aufgedeckt haben und du an der Reihe bist, deine Kampfkarte abzuhandeln (die angreifende Fraktion beginnt, dann folgt die verteidigende), darfst du eine andere Kampfkarte aus deiner Hand spielen, um ihren Wert zu erhalten und ihre Fähigkeit zu verwenden (addiere den Wert der Karte zu den 3 von *Hinterhalt*).

4 – SCHLACHTFELDÜBERWACHUNG (12x): **Erhöhe den Wert dieser Karte für jede andere gespielte Kampfkarte um +1.** Dies umfasst alle Kampfkarten, die du und dein Gegner gespielt haben.

5 – GEPLANTER RÜCKZUG (9x): **Du musst dich nach dem Kampf zurückziehen.** Gewinnst du, müssen sich sowohl du als auch dein Gegner zurückziehen. Verlierst du, musst nur du dich zurückziehen.

6 – LETZTES AUFBÄUMEN (6x): **Falls du angreifst: Du verlierst Gleichstände. Falls du verteidigst: –1 auf den Wert.** Normalerweise gewinnt bei Gleichstand die angreifende Fraktion, aber nicht, wenn du als angreifende Fraktion diese Karte spielst. Wenn du verteidigst, beträgt der Wert dieser Karte 5.

7 – WER NICHT WAGT, DER NICHT GEWINNT (3x): **Du kannst durch diesen Kampf keinen Stern gewinnen.** Wenn du diese Karte ausspielst, kannst du dir durch diesen Kampf keinen Kampfstern auf der Erfolgsleiste verdienen (selbst wenn du den Kampf gewinnst).

FABRIKKARTEN

19: **Zahle $2, ziehe 1 Begegnungskarte für deinen Anführer.** Lies sofort die Optionen auf der Begegnungskarte und wähle 1 davon (oder 2 für die Nation Polania). Für diese Aktion wird kein Landkartenmarker/Begegnungsplättchen verwendet, aber der Ort deines Anführers ist entscheidend für ortsspezifische Vorteile, die du dadurch erhältst.

20: **Zahle 1 Ansehen, nimm 1 Entwicklung oder 2 Kampfkarten.**

21: **Zahle 1 Landkartenmarker/Begegnungsplättchen und hole 1 Arbeiter auf dein Spielertableau zurück, setze 1 Mech ein, baue 1 Gebäude oder nimm 1 Rekruten.** Du musst den Mech oder das Gebäude in eine Region stellen, in der du einen Arbeiter hast. Du kannst diese Aktion nicht ausführen, wenn der Abschnitt „Produzieren" deines Spielertableaus voll ist.

FEUERLAND

STONEMAIER GAMES

© 2026 Stonemaier LLC. Duel of Meloch ist eine eingetragene Marke der Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.