

DRAKERYS

MINIATURE BOARDGAME



SPIELREGELN









Spielmarker

Timepath-Aktivierungsmarker



Irosia Avaren Aurium Ashral Verletzung Anspannung 10-seitiger Würfel Abweichungswürfel

Magiepfad → Auswirkung

Bekha	Berserker	Karya	Willenskraft		
Elementar	+2W10	Initiative + 2	+2W10	+1 Aktion	
Inquisition	Kein Ansturm	Kontrolle	Brennendes Gelände	Eigenschaften -1	Keine Fähigkeiten
Okkultismus	Ansturm -5cm, Initiative -1	Laufen/Ansturm 5cm, Beängstigend	Ansturm +5cm	Kein Ansturm, Angriff oder Schießen	Laufen/Ansturm +5cm
Regen	Willenskraft -1				
Schamanismus	Tierhaftigkeit	Weg der Natur +1			
Sonne	Malus Ansturm/Laufen	Malus Ansturm/Laufen x2	Beschuss neu würfeln		
Erde	+Heftiger Schlag	Ansturm/Laufen -1cm	Laufen/Ansturm -2cm		
Sturm	-1 Aktion	Nur eine Aktion	Laufen +5cm	Laufen +10 cm	

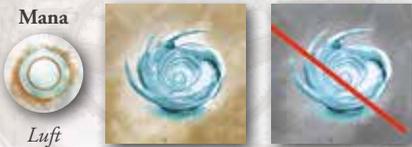


Ziel (rot) Ziel (gelb) Ziel (grün)

Mahlstrom



Aktiver Wirbel Erschöpfter Wirbel



Luft



Erde



Feuer



Wasser

ZUSAMMENFASSUNG

Spielregeln	6
Was ist Drakerys?.....	7
Spielmaterial.....	7
Würfel.....	7
Schlachtfeld.....	7
Die Miniaturen für Drakerys.....	8
Grundlagen.....	10
Schlüsselwörter.....	10
Kämpfer.....	10
Einheiten.....	11
Sichtlinien und Hindernisse.....	12
Aktionstabelle.....	12
Abweichungswürfe.....	13
Messen.....	13
Der Timepath.....	13
Anspannung.....	13
Eine Armee ausheben.....	14
Strategischer Wert.....	14
Helden.....	14
Einheiten rekrutieren.....	14
Spielbeginn.....	15
Startspieler.....	15
Vorbereitung des Schlachtfelds.....	15
Missionen auswählen.....	17
Der Krieg beginnt!.....	17
Ablauf einer Spielphase.....	17
Einheitenaktionen.....	18
Kämpfen.....	19
Initiative.....	19
Wer kann angreifen?.....	19
Abwicklung von Angriffen.....	19
Den Gewinner eines Kampfes feststellen.....	19
Moralwürfe.....	20
Neu formieren.....	20
Beschuss.....	20
Beschussvoraussetzungen.....	20
Beschussabwicklung.....	21
Moralwurf.....	21
Moral.....	21
Magie.....	22
Magiequellen und Mana.....	22
Zauberauswahl.....	22

Einen Zauber wirken.....	23
Elementarbeschwörung.....	24
Einen Elementar beschwören.....	24
Elementare Bindung.....	24
Fähigkeiten.....	25

Rekrutierungstabelle	30
Elben: Das Königreich Avaren.....	31
Menschen: Das Imperium von Irosia.....	31
Zwerge: Die Aurium-Kaste.....	32
Orks: Das Königreich Ashral.....	32
Die Krieger des Mahlstroms.....	33
Söldner.....	34

HERAUSNEHMBARER ZUSATZTEIL

In der Mitte dieses Buch findet ihr einige Doppelseiten, die ihr nach Auseinanderbiegen der Heftklammern einfach herausnehmen könnt. Ihr solltet sie nur hinterher wieder zusammendrücken, damit die vorderen und hinteren Seiten des Buchs ein eigenes Regelwerk darstellen, das unabhängig von den thematischen Doppelseiten in der Mitte des Heftes steht.

In diesen Doppelseiten findet ihr jedenfalls die folgenden Spielmaterialien:

- Avaren-Timepath
- Irosia-Timepath
- Spielfertige Armeeliste der Elben von Avaren
- Spielfertige Armeeliste der Auriumzwerge
- Liste der Missionen
- Spielfertige Armeeliste der Ashral-Orks
- Spielfertige Armeeliste der Menschen von Irosia
- Ashral-Timepath
- Aurium-Timepath

SPIELREGELN





WAS IST DRAKERYS?

Drakerys ist ein Miniaturenspiel, bei dem zwei Spieler mit ihren Armeen gegeneinander antreten und versuchen, mit diesen ein am Spielanfang festgelegtes Ziel zu erreichen. Dieses Buch stellt die Regeln des Spiels vor.

DIE WEBSITE

Willst du mehr über *Drakerys*, das Spieluniversum, das Spiel oder die Miniaturen erfahren?
Geh auf www.drakerys.com



MATERIAL

DIE WÜRFEL



Dies ist ein Abweichungswürfel.

Drakerys wird mit zehneckigen Würfeln (W10), die die Zahlen von 1 bis 10 zeigen, und einem Abweichungswürfel gespielt.

DAS SCHLACHTFELD

Das Schlachtfeld ist das Gebiet, auf dem die Miniaturen während des Spiels bewegt werden. Es ist immer ein Quadrat mit 90 cm Kantenlänge, so wie das Poster im Starterset.

DI E MINIATUREN FÜR DRAKERYS

Drakerys soll kein Kriegsspiel im klassischen Sinne sein, sondern ein **Brettspiel** mit Miniaturen. Wir haben besonders viel Wert darauf gelegt, die Miniaturen so zu gestalten, dass das Spiel leicht zugänglich und spielbar bleibt, ohne langweilig zu werden.

Jede Armeeminiatur für *Drakerys* wird in einer besonderen Farbe ausgeliefert, damit die Spieler sie auf dem Schlachtfeld schnell erkennen können. Die Menschen Irosias sind rot, die Ashral-Orks kommen in grün daher, die Elben Avarens strahlen lilafarben und die Gold hortenden Zwerge der Aurium-Kaste leuchten gelb. Die freien Kämpfer, die sich allen Armeen anschließen können, also zum Beispiel Elementare oder Söldner, sind in grau modelliert.



Von links nach rechts: Ein Luft-Elementarbote, ein Irosia-Waffenträger, ein Ashral-Krieger und ein Eisenblut der Avaren-Elben. Der Elementarkrieger kann während des Spiels von allen Armeen beschworen werden.

Die besondere Eigenschaft der *Drakerys*-Miniaturen ist ihre Modularität. Wo immer es passend und möglich ist, gibt es für die Kämpfer drei verschiedene Ausführungen. Die Auswahl beeinflusst nicht nur das Aussehen der Miniaturen, sondern auch ihre Eigenschaften im Spiel. Außerdem können die Miniaturen für *Drakerys* ohne Klebstoff zusammengebaut werden, indem du einfach ihre Teile zusammensteckst.



IN DIESER BOX



BEISPIEL: Die Einheitenbox der Irosia-Minotauren enthält zwei Körper, zwei Köpfe (einer von ihnen kennzeichnet den Anführer der Einheit) und drei verschiedene mögliche Waffenkonfigurationen. Jede Waffenkombination entspricht einer anderen Einheit mit eigenem Namen und einer Fähigkeit.



Die Einheitenbox der Irosia-Minotauren enthält zwei Miniaturen, die auf drei verschiedene Arten zusammengebaut werden können: Als Berserker, Unerbittliche oder Verheerer.

Wenn sie in jeder Hand eine Waffe tragen, werden die Minotauren zu Berserkern, dem Schrecken aller Feinde in leichter Rüstung.

Die Unerbittlichen der Minotauren führen eine Waffe und einen Schild, und können so Schlüsselstellungen halten und kampfscheidende Gegenangriffe starten.



Die Verheerer sind mit Zweihandwaffen ausgerüstet, mit denen sie Jagd auf schwer gepanzerte Gegner und Mahlstrom-Ungeheuer machen.

Diese Modularität und Entscheidungsfreiheit gilt auch für die Helden von *Drakerys*. Wie bei den Kämpfern der unteren Ränge enthält jede Heldenbox einen Körper und drei verschiedene Waffensets, mit denen du verschiedene Helden erschaffen kannst.



BEISPIEL: Die Box der Wachgerufenen Helden der Ashral-Orks enthält einen Körper, drei Köpfe und drei Waffenkombinationen. So kannst du zwischen drei verschiedenen Helden wählen: dem Priester Bekha, dem Schamanen Induna oder dem Krieger Sakhil.

Eine Heldenbox der Ashral-Orks mit drei Möglichkeiten: Bekha, Induna oder Sakhil!

Wenn Entschlossenheit und Kampfesmut gefragt sind, kommt Sakhil ins Spiel. Er ist die Verkörperung der orkischen Wildheit!



Bekhas Anrufungsfähigkeiten helfen den Armeen Ashrals dabei, die Zukunft vorherzusagen.

Induna ist ein Schamane der Ashral-Stämme. Er kann Geister zu Hilfe rufen, um mächtige Zauber zu wirken.



Die Miniaturen des Startersets: Ashral vs Irosia sind bereits zusammengebaut. Das Spiel kann sofort nach dem Öffnen der Box beginnen.

Der Zusammenbau der Miniaturen für *Drakerys* ist ganz einfach: wähle einfach die Konfiguration aus, die dir gefällt, und stecke die verschiedenen Teile zusammen. Deine Figuren sind schneller einsatzbereit als du dir vorstellen kannst!



Diese Zusammenbau-Abläufe gelten ebenso für die Geländeteile der **Level 42**-Produktreihe. Sie bestehen aus stabilem Kunststoff, sind mit *Drakerys* kompatibel und einfach zusammenzubauen.



Natürlich kannst du deine Miniaturen auch ganz klassisch mit Modellbaukleber fixieren und nach deinen Wünschen bemalen! In diesem Fall empfehlen wir dir, sie mit warmem Seifenwasser zu waschen, gründlich trocknen zu lassen und sie mit Grundiermittel (Primer) zu behandeln, bevor du den Pinsel schwingst. So hält die Farbe sehr viel besser und länger.

G RUNDLAGEN

DIE SCHLÜSSELWÖRTER

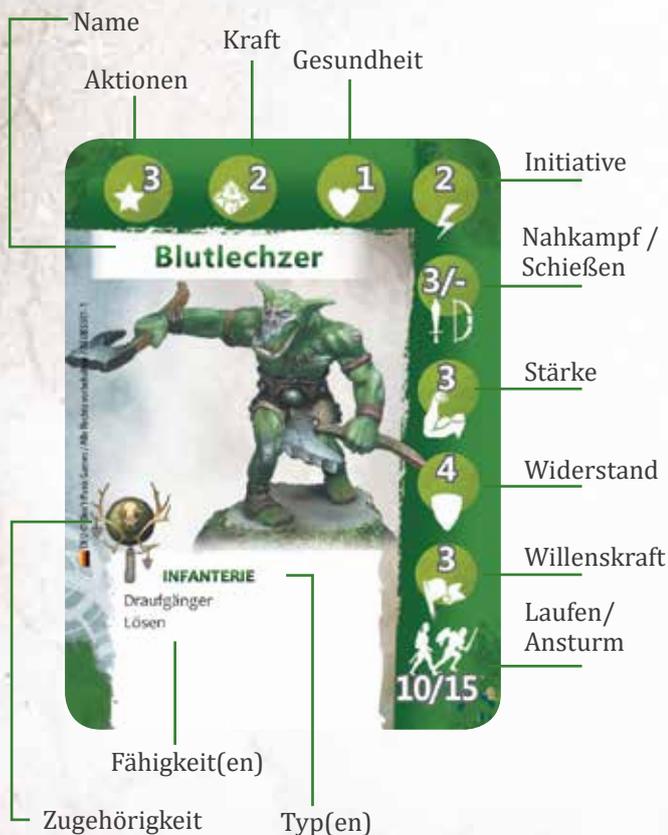
Ein Schlüsselwort ist ein groß geschriebener Begriff, der zu einem bestimmten Effekt im Spiel in Verbindung steht. Das Schlüsselwort „Infanterie“ zum Beispiel bezieht sich auf die Sonderregeln der Infanterie.

DIE KÄMPFER

Jede Miniatur (nachfolgend **Kämpfer** genannt) hat eigene Eigenschaften und Fähigkeiten.

PROFILE

Das Profil eines Kämpfers zeigt seinen oder ihren Namen und Typ(en), und die verschiedenen Eigenschaften:



 **Aktionen:** Die maximale Anzahl Aktionen, die ein Kämpfer während jeder seiner Aktivierungen ausführen kann.

 **Kraft:** Die Anzahl der W10, die bei einem Angriff geworfen werden.

 **Gesundheit:** Bestimmt die Anzahl von Verletzungen, die ein Kämpfer einstecken kann, bevor er vom Schlachtfeld genommen und als Verlust gezählt wird.

 **Initiative:** Bestimmt die Reihenfolge, in der Angriffe durchgeführt werden.

 **Nahkampf / Schießen:** Zum Treffen feindlicher Kämpfer.

 **Stärke:** Zum Verletzen feindlicher Kämpfer.

 **Widerstand:** Damit überstehst du Angriffe deines Gegners vielleicht.

 **Willenskraft:** Gibt die Moral des Kämpfers wieder.

 **Laufen / Ansturm:** Gibt die maximale Entfernung in Zentimetern an, die ein Kämpfer während einer Aktion Laufen oder Ansturm zurücklegen kann.

ZUGEHÖRIGKEIT

Außerdem hat jeder Kämpfer eine Zugehörigkeit, die neben einer oder mehreren Fähigkeiten anzeigt, zu welchem Volk er gehört (siehe Seite 25).



TYP DES KÄMPFERS

Es gibt fünf Typen von Kämpfern:

Infanterie: Die Infanterie spielt eine zentrale Rolle, denn sie stellt den einzigen Typen dar, der mit Zielobjekten interagieren kann, die bei vielen Missionen im Mittelpunkt stehen (*siehe Seite 15*).

Ungeheuer: Ungeheuer besitzen die Fähigkeit Beängstigend (*siehe Seite 26*).

Bestien: Bestien sind für den Kampf abgerichtet.

Helden: Dieser Typ Kämpfer ist immer mit einem anderen Typen verbunden. Helden besitzen die Fähigkeit Rückendeckung (*siehe Seite 27*).

Wachgerufener [X]: Ein Wachgerufener ist ein Held, der so oft pro Spiel Elementarkrieger beschwören kann, wie der Wert [X] angibt (*siehe Seite 24*).

EINHEITEN

WAS IST EINE EINHEIT?

Eine Einheit besteht aus einem oder mehreren Kämpfern mit demselben Namen und demselben Profil. Sie bleiben in der Schlacht beieinander und agieren gleichzeitig.

Die mächtigsten Kämpfer, wie zum Beispiel Helden, bilden jeweils eigene Einheiten.

EINHEITENANFÜHRER

Jede schlagkräftige Einheit braucht einen Anführer, der vom Spieler bestimmt wird, der die Armee in den Kampf schickt. Er unterscheidet sich nur optisch von den anderen Kämpfern, aber seine Basis wird als Bezugspunkt für Entfernungen und Einheitenzusammenhang genutzt.

EINHEITENZUSAMMENHANG

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels muss ein Kämpfer:

- 2,5cm oder weniger von einem anderen Kämpfer derselben Einheit, und
- 10cm oder weniger vom Anführer ihrer Einheit entfernt sein. Stellt euch einfach vor, dass die Zwischenräume zwischen den Miniaturen einer Einheit mit identischen Kämpfern gefüllt sind. Die Kämpfer einer Einheit können während ihrer Bewegungen durch einander, aber nicht durch andere Einheiten hindurch gehen.

DEFINITION VON KONTAKT

• Zwei Kämpfer sind in Kontakt miteinander, wenn ihre Basen sich berühren.

- Ein Kämpfer ist frei, wenn er nicht in Kontakt ist.
- Eine Einheit ist frei, wenn alle ihre Kämpfer frei sind.

• Ein Kämpfer ist verwickelt, sobald er in Kontakt mit einem feindlichen Kämpfer kommt.

• Eine Einheit ist verwickelt, wenn mindestens einer ihrer Kämpfer verwickelt ist.



Dies ist ein Verletzungsmarker.

VERLETZUNGEN UND ABZUG VON VERLUSTEN

Verletzungen werden immer ganzen Einheiten zugefügt, nicht einzelnen Kämpfern. Die Verletzungen, die eine Einheit erleidet, werden mit Verletzungsmarkern (1 Verletzung = 1 Verletzungsmarker) angezeigt. Sobald die Anzahl von Verletzungsmarkern einer Einheit gleich oder höher als die Gesundheit ihres Anführers ist, entfernt der betreffende Spieler dieselbe Anzahl an Verletzungsmarkern und einen Kämpfer der Einheit.

Die Herausnahme von Verlusten muss die folgenden Regeln beachten, die hier nach Priorität geordnet sind:

- 1 **Das Entfernen von Kämpfern darf nicht zum Verlust des Einheitenzusammenhangs führen.**
- 2 **Der Anführer wird erst nach allen anderen Kämpfern der Einheit entfernt.**
- 3 **Ist die Einheit verwickelt, werden zuerst die Kämpfer entfernt, die nicht verwickelt sind.**

EINE EINHEIT BEWEGEN

Mit der Basis wird festgestellt, welche Engpässe ein Kämpfer bei seiner Bewegung passieren kann. Passt die Basis, kommt der Kämpfer hindurch. Während der Bewegung müssen die Krieger die Regeln für den Zusammenhalt nicht beachten.

SICHTLINIEN UND HINDERNISSE

Ein Kämpfer hat ein Blickfeld von 360° und kann bis zum Rand des Schlachtfelds sehen. Die Sichtlinie eines Kämpfers besteht aus dem gedachten Streifen, der die Ränder seiner Basis mit dem Rand der Basis des Zielobjekts verbindet. Jedes Objekt in diesem Streifen wird als Hindernis oder Blockade angesehen, selbst wenn es nur teilweise darin liegt.

HINDERNIS

Ein Hindernis ist ein Objekt, das die Sichtlinie nicht gänzlich verstellt, aber innerhalb des gedachten Streifens liegt. Geländeteile werden generell als Hindernis betrachtet.

BLOCKADE

Eine Blockade verstellt die Sichtlinie. Sie wird als Hindernis betrachtet, wenn sie nur teilweise in der Sichtlinie liegt, außer wenn mehrere teilweise auf der Sichtlinie liegende Blockaden die Sichtlinie gänzlich verdecken.

EINHEITEN UND SICHTLINIE

- Bei Feststellung der Sichtlinie ignoriert ein Kämpfer die anderen Kämpfer seiner Einheit.
- Andere Einheiten als die eigene stellen für Kämpfer eine Blockade dar.
- Hat ein Kämpfer eine freie oder teilweise Sichtlinie zum Kämpfer einer anderen Einheit, hat er dieselbe Sichtlinie zu allen Kämpfern dieser Einheit. Darum müssen zum Verstecken einer Einheit immer *alle* ihre Kämpfer versteckt sein!

SICHTLINIENSTUFEN

Es gibt drei verschiedene Stufen von Sichtlinien:

- **Freie Sichtlinie:** keine Hindernisse oder Blockaden.
- **Teilweise Sichtlinie:** mindestens ein Hindernis und keine Blockade.
- **Verstellte Sichtlinie:** mindestens eine Blockade.

AKTIONSTABELLE

Aktionswert - Abwehrwert

-4 oder weniger	-3	-2	-1	0	1	2	3	4 oder mehr
10	9	8	7	6	5	4	3	2

Würfelwürfe bestimmen, ob die Aktionen der Kämpfer gelingen oder fehlschlagen. Die Umstände des Wurfs legen jedes Mal das Folgende fest:

- Die Anzahl der zu werfenden W10
- Den Aktionswert
- Den Abwehrwert

Das Ergebnis der Rechnung [Aktionswert] - [Abwehrwert] wird dann mit der Aktionstabelle verglichen. Das Ergebnis kann auch negativ sein. Die entsprechende Spalte zeigt das Mindestergebnis, das gewürfelt muss. Dieser Wert wird als Schwelle bezeichnet.

Dann werden die W10 gewürfelt. Jedes Ergebnis, das der Schwelle entspricht oder darüber liegt, ist ein Erfolg. Alle Ergebnisse unterhalb der Schwelle sind Fehlschläge.

KRITISCHE ERFOLGE

Während eines Würfelwurfs, für den die Aktionstabelle benötigt wird, gilt jede gewürfelte 10 als kritischer Erfolg. Der Spieler kann dann einen zusätzlichen W10 werfen.

WIEDERHOLUNGSWURF

Einige Spielsituationen werden den Spielern erlauben, ihre Würfe zu wiederholen.

- Jeder Würfelwurf kann nur einmal wiederholt werden.
- Zusätzliche W10, die durch kritische Erfolge hinzugewonnen wurden, dürfen nicht noch einmal geworfen werden.



ABWEICHUNGSWURF

Eine Abweichung X/W10 wird folgendermaßen abgehandelt: Der Spieler wirft den Abweichungswürfel und X W10. Es kommt auf das Ergebnis des Abweichungswürfels an:  **Treffer.** Der Spieleffekt weicht nicht ab und die W10 werden ignoriert.

 **Abweichung.** Die Ergebnisse der W10 werden zusammengerechnet. Das Objekt bewegt sich das Ergebnis in Zentimetern weit in die Richtung, die der Abweichungswürfel vorgibt.

ZUFÄLLIGE RICHTUNG

Um eine zufällige Richtung vorzugeben, wird der Abweichungswürfel geworfen. Der Spieleffekt folgt der Richtung, die vom Pfeil auf dem Würfel vorgegeben wird. Bei einem Treffer wählt der Spieler die eingeschlagene Richtung.

ZUFÄLLIGE ENTFERNUNG

Die zufällige Entfernung (in Zentimetern) einiger Effekte wird bestimmt, indem die angegebene Anzahl W10 gewürfelt und ihre Ergebnisse addiert werden.

MESSEN

Entfernungen können auf dem Schlachtfeld jederzeit gemessen werden.

- Die Entfernung zwischen zwei Einheiten wird zwischen den nächsten Basenrändern der Anführer der Einheiten gemessen.
- Die Entfernung zwischen einer Einheit und einem anderen Spielobjekt (Geländeteilen und Missionszielen, etc.) wird zwischen dem Basenrand des Anführers und der nächsten Kante des Objekts gemessen.



DER TIMEPATH

Der Timepath besteht aus 16 Feldern. Jedes Feld repräsentiert einen **Zeitabschnitt (ZA)**.

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels einen **Aktivierungsmarker** auf dem „START“-Feld.

AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist immer derjenige, dessen Aktivierungsmarker sich auf der hinteren Position auf dem Timepath oder oben auf dem Stapel der Aktivierungsmarker befindet. **Der aktive Spieler bestimmt, in welcher Reihenfolge gleichzeitige Spieleffekte abgehandelt werden.**

ZA BENUTZEN

Nachdem eine Einheit ihre Aktionen ausgeführt hat, bewegt ihr Besitzer seinen Aktivierungsmarker um so viele Felder auf dem Timepath vorwärts, wie er ZA für seine Aktionen genutzt hat. Dabei kann er den gegnerischen Marker überholen oder auf ihm abgelegt werden, wenn er auf demselben Feld landet.

Ein Spieler durchläuft seine **Befehlshaber-Phase** (siehe Seite 17), wenn sein Aktivierungsmarker das „START“-Feld des Timepaths erreicht oder passiert.

RUNDE

Eine **Runde** endet, wenn beide Spieler eine Befehlshaber-Phase abgehandelt haben.

ANSPANNUNG



Dies ist ein Anspannungsmarker.

Unabhängig von der Anzahl ihrer Aktionen erhält eine Einheit nach ihrer Aktivierung einen Anspannungsmarker.



EINE ARMEE AUSHEBEN

STRATEGISCHER WERT

Zuerst wählen die Spieler ihre Zugehörigkeit (siehe Seite 10). Zusätzlich zu den Kämpfern der gewählten Zugehörigkeit können Spieler auch Söldner anheuern. Der **Strategische Wert** einer Armee wird nach **Armee/punkten (AP)** und dem Seltenheitswert bestimmt.

Die Spieler stimmen die Strategischen Werte ihrer Armeen frei untereinander ab. Wir empfehlen, für jeweils 100 AP einen Seltenheitspunkt zu integrieren.

HELDEN

Die Spieler müssen mindestens einen Helden der entsprechenden Zugehörigkeit in ihrer Armee haben. Es können sich auch mehrere Helden einer Armee anschließen. Dabei darf aber kein Held doppelt vorhanden sein.

EINHEITEN REKRUTIEREN

Am Ende des Buches findet ihr eine Rekrutierungstabelle, die für alle Einheiten folgendes angibt:

- Die minimale und maximale Größe einer Einheit (Anzahl der Kämpfer)
- Den Armeepunkte-Wert
- Den Seltenheitswert

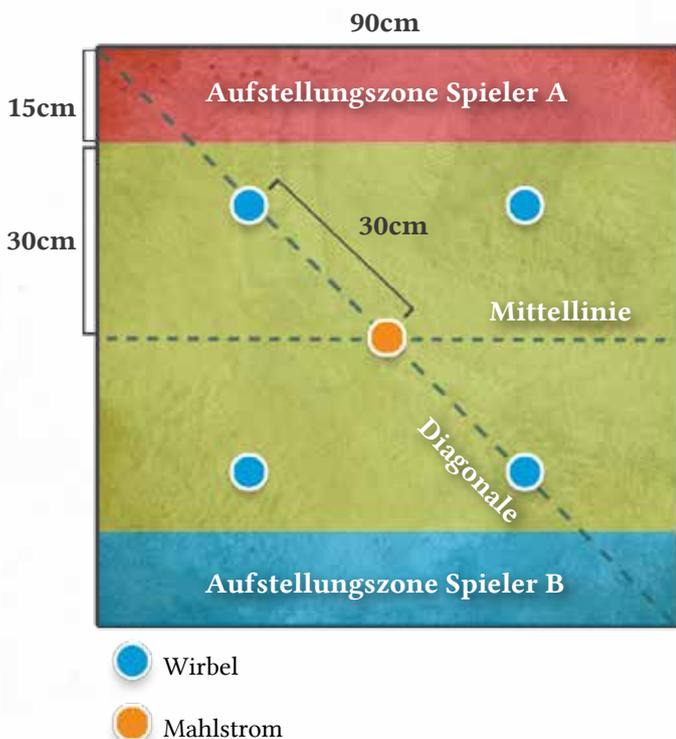
Der strategische Wert einer Armee besteht aus der Gesamtzahl ihrer Armeepunkte und den Seltenheitswerten aller ihrer Einheiten. Keine dieser beiden Gesamtzahlen darf die vorher verabredeten Höhen überschreiten.

SPIELBEGINN

STARTSPIELER

Jeder Spieler wirft 1W10. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist der **Startspieler**. Die Aktivierungsmarker werden in aufsteigender Reihenfolge auf das „START“-Feld gelegt, der Marker des Startspielers liegt also obenauf.

VORBEREITUNG DES SCHLACHTFELDS



DAS SCHLACHTFELD EINRICHTEN

Beginnend mit dem Startspieler wählen die Spieler abwechselnd ein noch nicht gewähltes Element (Luft, Wasser, Feuer oder Erde) und platzieren die entsprechenden Wirbel an einem der noch freien Standorte. Danach wird eine Abweichung für die Wirbel und den Mahlstrom ausgespielt (Abweichung, 3W10)

Der Abweichungswurf wird abgebrochen und neu begonnen, wenn er dazu führt, dass zwei Elemente aufeinander zu liegen kommen oder ein Element das Spielfeld verlässt. Danach platzieren die Spieler abwechselnd die Geländeteile in mindestens 10cm Abstand von bereits aufgestellten Geländeteilen, dem Mahlstrom oder den Wirbeln. Geländeteile werden als Hindernisse betrachtet und sind undurchdringlich.

Die gezeigten Gegenstände können statt der Geländestücke eingesetzt werden: in diesem Fall sind sie undurchdringlich Blockaden.

MISSIONEN AUSWÄHLEN



Ein Zielmarker

ALLGEMEINE MISSIONSREGELN

• **Ziele:** Nachdem die Missionen festgelegt worden sind, verteilt der Gegner des Startspielers eventuell nötige Zielmarker auf dem Schlachtfeld, immer in mindestens 10cm Entfernung von bereits gesetzten Markern, Geländestücken, dem Mahlstrom oder Wirbeln. Sollte das nicht möglich sein, kann ein zusätzlicher Zielmarker auf einen bereits vorhandenen Mahlstrom, einen Wirbel oder einen Zielmarker gesetzt werden. Ein Ziel wird von dem Spieler kontrolliert, zu dessen Armee die meisten Einheiten in 5cm Umkreis um das Ziel gehören.

• **Einen Zielgegenstand aufheben:** Eine Infanterie-Einheit, die nicht verwickelt ist, kann mit einer besonderen Aktion (1 ZA) ein Zielobjekt aufheben, das mit mindestens einem ihrer Kämpfer in Basenkontakt ist. Wird diese Einheit später im Spiel ausgeschaltet, bleiben alle Zielgegenstände an der Position ihres Anführers auf dem Schlachtfeld liegen, nachdem dieser als Verlust entfernt wurde.

• **Einen Bereich beherrschen:** Für einige Missionen muss das Schlachtfeld in Bereiche aufgeteilt werden. Ein Bereich wird von der Armee kontrolliert, deren Einheiten (nicht Kämpfer!) darin in der Überzahl sind.

GEMEINSAME MISSIONEN UND EINZELMISSIONEN

Die Effekte einer Mission gelten, sobald die Karten gezogen wurden. Jede beschriebene Mission hat zwei Effekte: Gemeinsam, wenn beide Spieler die Mission erfüllen müssen.

Einzel, wenn ein Spieler die Mission erfüllen muss.

- 1 Der Startspieler zieht eine zufällig gewählte Karte, um die Gemeinsame Mission beider Armeen zu bestimmen.
- 2 Der Startspieler zieht dann eine weitere zufällig gewählte Karte, um die Einzelmission seiner Armee zu bestimmen.
- 3 Zuletzt zieht der zweite Spieler eine dritte zufällig gewählte Karte, um die Einzelmission seiner Armee zu bestimmen.



ARMEEN AUFSTELLEN

Sobald das Schlachtfeld vorbereitet ist, die Missionen festgelegt wurden und die Zielmarker platziert sind, wählt der Startspieler eine Aufstellungszone (A oder B, siehe Diagramm Seite p. 15) und stellt alle seine Einheiten dort auf. Sein Gegner tut danach dasselbe in der gegenüberliegenden Aufstellungszone. Jetzt ist alles zum Spiel bereit!

DER KRIEG BEGINNT!

Ein *Drakerys*-Spiel besteht aus einer Abfolge von Spielphasen.

ABLAUF EINER SPIELPHASE

Eine Spielphase folgt einem bestimmten Muster:

- 1 Der aktive Spieler wählt eine seiner Einheiten aus, die zur aktiven Einheit wird.
- 2 In einer vom Spieler bestimmten Reihenfolge führt die aktive Einheit nacheinander eine Anzahl von Aktionen zwischen 1 und dem Wert der Eigenschaft Aktion ★ ihres Anführers aus.
- 3 Der aktive Spieler verbraucht alle ZA für die Aktionen der aktiven Einheit und bewegt seinen Aktivierungsmarker auf dem Timepath.
- 4 Die aktive Einheit erhält einen Anspannungsmarker.
- 5 Die aktive Einheit wird passiv.
- 6 Der aktive Spieler prüft, ob eine Befehlshaber-Phase abgehandelt wird (siehe Seite XX) und ob die Runde zu Ende ist.
- 7 Die Spieler prüfen, wer in der nächsten Phase der aktive Spieler ist, und lassen eine neue Spielphase beginnen.

Die Spieler werden je nach Markerposition auf dem Timepath abwechselnd aktiv. Die Spielphasen folgen einander bis zum Ende des Spiels.



AUSWIRKUNGEN VON ANSPANNUNGSMARKERN

Jeder Anspannungsmarker erhöht die Kosten einer Aktion um 1 ZA.

BEFEHLSHABER-PHASE

Während der Befehlshaber-Phase entfernt der betroffene Spieler von jeder seiner Einheiten einen Anspannungsmarker.

RUNDENENDE

Eine Runde endet, wenn beide Spieler ihre Befehlshaber-Phase abgehandelt haben. Das Spiel endet spätestens bei Ablauf der sechsten Runde, nach deren Ende die Spieler den Sieger bestimmen.

BESCHRÄNKUNGEN DER AKTIONEN

- Die Spieler dürfen nie mehr ZA während einer Aktivierung ausgeben als auf dem Timepath vorhanden sind.
- Während der letzten Spielrunde darf eine Einheit nicht ausgewählt werden, wenn ihre Aktivierung dazu führen würde, dass der Aktivierungsmarker ihrer Armee das „START“-Feld des Timepaths überschreitet.
- Kann diese Regel nicht eingehalten werden, wird der Aktivierungsmarker umgehend auf das „START“-Feld gelegt und die Aktivierung der Einheit sofort beendet.

EINHEITENAKTIONEN

Jede Aktion hat einen Preis in Zeitabschnitten (ZA). Dieser Preis wird für jeden Anspannungsmarker der aktiven Einheit um 1 ZA erhöht.

LAUFEN (1 ZA)

Voraussetzung: Die Einheit ist nicht verwickelt.

Die Kämpfer der Einheit bewegen sich maximal ihren Wert Laufen  in Zentimetern. Einheiten dürfen ihre Aktion Laufen nicht in Basenkontakt mit einem feindlichen Kämpfer beenden.

ANGRIFF (1 ZA)

Voraussetzung: Die Einheit ist verwickelt.

Der aktive Spieler wählt eine feindliche Einheit aus, die mit der aktiven Einheit verwickelt ist, und erklärt sie zum Ziel des Angriffs. Die Kämpfer der aktiven Einheit, die noch nicht in Basenkontakt mit dem Gegner sind, erhalten eine kostenlose Bewegung (Wert Laufen), um in Kontakt mit einem Kämpfer der feindlichen Einheit zu gelangen. Diese Bewegung wird so ausgeführt, dass möglichst viele Kämpfer in Basenkontakt mit den Kämpfern der als Ziel ausgewählten Einheiten kommen.

Sobald diese eventuelle Bewegung beendet ist, wird ein Kampf zwischen den beiden Einheiten abgehandelt (*siehe Seite 19*).

ANSTURM (3 ZA)

Voraussetzung: Die Einheit ist nicht verwickelt.

Die Kämpfer der Einheit bewegen sich maximal ihren Wert Ansturm  in Zentimetern auf die gewählte feindliche Einheit zu. Diese Bewegung wird so ausgeführt, dass möglichst viele Kämpfer in Basenkontakt mit den Kämpfern der als Ziel ausgewählten Einheiten kommen.

Danach wird ein Kampf (*siehe Seite 19*) zwischen den beiden Einheiten ausgespielt. Für diesen Kampf erhält die aktive Einheit die folgenden Boni:

 Initiative +1

 Nahkampf +1

Eine Einheit kann nur eine Aktion Ansturm (oder eine Aktion Gemeinsamer Ansturm) pro Aktivierung durchführen.

GEMEINSAMER ANSTURM (5 ZA)

Voraussetzung: Bei der aktiven Einheit handelt es sich um einen Helden, der nicht verwickelt ist und nicht weiter als 10cm von einer Infanterie-Einheit mit der Fähigkeit Leibgarde entfernt ist (*siehe Seite 26*).

Der Held stürmt nun mit seiner persönlichen Wache gemeinsam an! Sie führen gleichzeitig eine Aktion Ansturm auf dieselbe Zieleinheit durch.

Ein Kampf (*siehe Seite 19*) zwischen dem Helden und der feindlichen Einheit wird abgewickelt. Für diesen Kampf profitiert der Held von den folgenden Boni:

 Initiative +1

 Nahkampf +1

Die Infanterie-Einheit, die den Helden in den Kampf begleitet, nimmt nicht aktiv an diesem Teil und erhält keine Boni. Allerdings beschert ihre Anwesenheit dem Helden weitere Vorteile (*siehe Seite 19*).

Eine Einheit kann nur eine Aktion Ansturm (oder eine Aktion Gemeinsamer Ansturm) pro Aktivierung durchführen.

SCHIESSEN (1 ZA)

Voraussetzung: Die Einheit trägt Fernkampfwaffen (Schießen [X]) und ist nicht verwickelt.

Der aktive Spieler wählt eine nicht-verwickelte feindliche Einheit als Ziel aus. Diese Zieleinheit muss innerhalb der Fernkampfwaffen-Reichweite der gewählten aktiven Einheit liegen. Der Anführer der aktiven Einheit muss eine (freie oder teilweise) Sichtlinie zur Zieleinheit haben. Der aktive Spieler führt dann eine Aktion Schießen gegen die feindliche Einheit durch (*siehe Seite 20*).

MAGIE (1 ZA)

Voraussetzung: Der Anführer der Einheit ist frei und besitzt die Fähigkeit Zauberer / X.

Der Anführer der Einheit wirkt einen Zauber (*siehe Seite 22*).

BESCHWÖRUNG EINES ELEMENTARS (1 ODER 3 ZA)

Voraussetzung: Der Anführer der Einheit ist frei und besitzt die Fähigkeit Wachgerufen / X.

Der Anführer der Einheit beschwört einen Elementarkrieger (*siehe Seite 24*). Die Kosten für diese Aktion variieren je nach Typ des Elementars, den der Spieler beschwört:

- Elementarboten: 1 ZA
- Elementherrscher: 3 ZA

BESONDERE AKTIONEN (UNTERSCHIEDLICHE KOSTEN)

Einige Spieleffekte und Missionen erlauben der aktiven Einheit besondere Aktionen, deren Voraussetzungen und Kosten in ZA variieren.

TIME PATH

SPIELRUNDE





TROSIA



11



10



9



8



7



6



5



4



3



2



1



TIME PATH

SPIELRUNDE



EIBEN VON AVAREN



Größe

17

AP

460

Seltenheit

4

KRÄHE



SALIK



EISENBLUT



EINHEIT: Krähe

Größe AP Seltenheit

12 160 1-



2 1 1 4 3/- 2 3 3 10/15

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Draufgänger. Leibwache.

Notizen:

EINHEIT: Eisenblut

Größe AP Seltenheit

4 140 1-



3 2 2 3 4/- 3 5 4 10/15

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Berserker. Heftiger Schlag.

Notizen:

EINHEIT: Salik

Größe AP Seltenheit

1 160 2



4 3 3 5 5/- 4 4 3 10/15

Typ(en): Wachgerufene[2]. Held. Infanterie.

Fähigkeit(en): Heldentat. Langwaffen. Kampfkunst. Autorität[20]. Lösen. Parieren. Rückendeckung.

Notizen:





AURUMZWERGE

Größe

19

AP

460

Seltenheit

4



SOLDAT



NOCTIS

GOLDWÄCHTER



ARMBRUSTSCHÜTZE



EINHEIT: Armbrustschütze Größe AP Seltenheit
6 100 1

★	◆	♥	⚡	⚔	👤	🛡	🏹	👤
2	1	1	1	2/2	2	4	1	10/10

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Schießen/Mehrladearmbrust.

Schusswaffe	Max. Reichweite	Kraft	Flächendeckung	Besonderes
Schießen/Mehrladearmbrust	60cm	3	2	/

Notizen:

EINHEIT: Goldwächter Größe AP Seltenheit
6 150 2

★	◆	♥	⚡	⚔	👤	🛡	🏹	👤
3	2	1	2	4/-	4	5	2	10/10

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Draufgänger. Heftiger Schlag. Disziplin. Leibwache.

Notizen:

EINHEIT: Noctis Größe AP Seltenheit
1 130 1

★	◆	♥	⚡	⚔	👤	🛡	🏹	👤
3	3	3	5	4/3	3	3	3	10/10

Typ(en): Infanterie. Held. Wachgerufene[2].

Fähigkeit(en): Heldentat. Autorität[20]. Tarnung. Lösen. Mehrfachschuss. Schnellschuss. Schießen/Armbrust. Rückendeckung.

Schusswaffe	Max. Reichweite	Kraft	Flächendeckung	Besonderes
Armbrust	80cm	4	2	Ein Schuss pro Aktivierung.

Notizen:

EINHEIT: Soldats Größe AP Seltenheit
6 80 0

★	◆	♥	⚡	⚔	👤	🛡	🏹	👤
2	1	1	1	2/-	3	5	1	10/10

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Verteidigen. Disziplin. Leibwache. Parieren.

Notizen:

LISTE DER MISSIONEN

EPISCHER KAMPF / EPIC FIGHT

Gemeinsame Mission: Am Ende der Armeeaufstellung wählt jeder Spieler einen verbündeten Helden aus. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler 1 SP für jede der erfüllten Bedingungen:

- Der verbündete Held wurde nicht ausgeschaltet und befindet sich noch auf dem Schlachtfeld.
- Der feindliche Held wurde ausgeschaltet.
- Der verbündete Held, nicht eine eigene Einheit, hat den feindlichen Helden ausgeschaltet.

Einzelmission: Am Ende der Aufstellung wählt der Spieler einen verbündeten und einen feindlichen Helden. Am Ende des Spiels erhält die Armee des Spieler 1 SP für jede der erfüllten Bedingungen:

- Der verbündete Held wurde nicht ausgeschaltet und befindet sich noch auf dem Schlachtfeld.
- Der feindliche Held wurde ausgeschaltet.
- Der verbündete Held, nicht eine eigene Einheit, hat den feindlichen Helden ausgeschaltet.



EPISCHER KAMPF

EROBERER / CONQUERORS

Gemeinsame Mission: Das Schlachtfeld wird in neun gleich große „Eroberungsbereiche“ aufgeteilt. Am Ende der Aufstellung wählt jeder Spieler drei verbündete Einheiten als Eroberungseinheiten aus. Während ihrer Aktivierung darf eine Eroberungseinheit mit einer besonderen Aktion (1 ZA) innerhalb eines Eroberungsbereichs eine Flagge (in Form eines Zielmarkers) in Basenkontakt mit einem ihrer Kämpfer hissen. In einem Eroberungsbereich kann sich immer nur eine Flagge befinden, und jede neue Flagge ersetzt die vorherige. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler 1 SP für jeweils drei Eroberungsbereiche, in denen ihre Flagge weht.

Einzelmission: Das Schlachtfeld wird in neun gleich große „Eroberungsbereiche“ aufgeteilt. Am Ende der Aufstellung wählt der Spieler drei verbündete Einheiten als Eroberungseinheiten aus. Während ihrer Aktivierung darf eine Eroberungseinheit mit einer besonderen Aktion (1 ZA) innerhalb eines Eroberungsbereichs eine Flagge (in Form eines Zielmarkers) in Basenkontakt mit einem ihrer Kämpfer hissen. In einem Eroberungsbereich kann sich immer nur eine Flagge befinden, und die Flaggen verfeindeter Armeen können aufgenommen und entfernt werden. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 SP für jeweils drei Eroberungsbereiche, in denen seine Flagge weht.



EROBERER

LISTE DER MISSIONEN

VERNICHTUNG / TOTAL DESTRUCTION

Gemeinsame Mission: Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 SP (maximal 3) für jeweils 25% als Verluste ausgeschaltete Kämpfer und Einheiten der feindlichen Armee, gezählt nach Armeepunkten.

Einzelmission: Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 SP (maximal 3) für jeweils 25% als Verluste ausgeschaltete Kämpfer und Einheiten der feindlichen Armee, gezählt nach Armeepunkten.



VERNICHTUNG



MONDSPLITTER

MONDSPLITTER / MOON SHARDS

Gemeinsame Mission: Sechs Mondsplitter, dargestellt durch Zielmarker, werden im Abstand von mindestens 25 cm auf dem Schlachtfeld verteilt. Sie können aufgehoben werden. Am Ende des Spiels bringt jede Einheit, die mindestens 2 Mondsplitter trägt, ihrer Armee 1 SP.

Einzelmission: Sechs Mondsplitter, dargestellt durch Zielmarker, werden im Abstand von mindestens 25 cm auf dem Schlachtfeld verteilt. Sie können aufgehoben werden. Am Ende des Spiels bringt jede Einheit, die mindestens 2 Mondsplitter trägt, dem Spieler 1 SP.

MÄCHTIGE TOTEMS / IDOLS OF POWER

Gemeinsame Mission: Drei mächtige Totems werden in einer Linie von einer Ecke des Schlachtfelds zur schräg gegenüber liegenden Ecke aufgestellt. Das erste Totem steht in der Mitte des Schlachtfelds. Die beiden anderen werden in 30 cm Entfernung zu beiden Seiten des ersten Totems aufgestellt. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler 1 SP für jedes Totem, das sie kontrollieren.

Einzelmission: Drei mächtige Totems werden in einer Linie von einer Ecke des Schlachtfelds zur schräg gegenüber liegenden Ecke aufgestellt. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 SP für jedes Totem, das er kontrolliert.



MÄCHTIGE TOTEMS

LISTE DER MISSIONEN

BOTEN / MESSENGER



BOTEN

Gemeinsame Mission: Am Ende der Armeeaufstellung wählt jeder Spieler einen verbündeten Helden aus. Dieser Held wird zum Boten der Fraktion des Spielers. Erreicht ein Bote den Spielfelrand auf der gegnerischen Seite, kann er mit einer besonderen Aktion (1 ZA) seine Botschaft überbringen. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler 1 SP für jede der erfüllten Bedingungen:

- Der verbündete Bote hat die Botschaft überbringen können.
- Der feindliche Bote konnte seine Botschaft nicht überbringen.
- Der verbündete Bote wurde nicht ausgeschaltet und befindet sich noch auf dem Schlachtfeld.

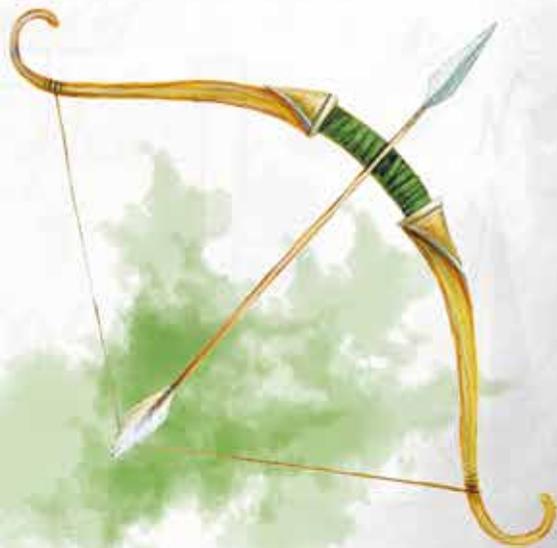
Einzelmission: Am Ende der Aufstellung wählt der Spieler einen verbündeten Helden und platziert einen Zielmarker 30cm von der Mittellinie des Feldes entfernt auf der gegnerischen Seite des Schlachtfeldes. Dieser Marker stellt eine Botschaft dar. Die Einheiten des Spielers können diese Botschaft aufheben. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 SP für jede der erfüllten Bedingungen:

- Eine seiner Einheiten trägt die Botschaft bei sich.
- Der ausgewählte Held trägt die Botschaft.
- Die Botschaft befindet sich in der Aufstellungszone der Armee des Spielers.

DURCHBRUCH / BREAKTHROUGH

Mission: Am Ende der Armeeaufstellung wählt jeder Spieler drei verbündete Einheiten aus. Diese Auswahl bleibt geheim. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler 1 Siegpunkt (SP) pro ausgewählter Einheit, die sich in der feindlichen Aufstellungszone befindet.

Einzelmission: Am Ende der Armeeaufstellung wählt der Spieler drei verbündete Einheiten aus. Diese Auswahl bleibt geheim. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 Siegpunkt (SP) pro ausgewählter Einheit, die sich in der feindlichen Aufstellungszone befindet.



DURCHBRUCH

LISTE DER MISSIONEN



GEFANGENE

GEFANGENE / PRISONERS

Gemeinsame Mission: Die Spieler können gegnerische Helden gefangen nehmen, die von verbündeten Einheiten im Kampf besiegt worden sind. Jeder gefangen genommene Held wird an die Seite gelegt. Gefangen genommene Helden kommen ins Spiel zurück, wenn die Einheit, die sie gefangen genommen hat, ausgeschaltet wird. Alle Verletzungen und anderen Effekte, die ein Held vor seiner Gefangennahme hatte, bleiben erhalten. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler 1 SP für jede der erfüllten Bedingungen:

- Mindestens ein feindlicher Held befindet sich in Gefangenschaft.
- Die eigene Armee hat mehr Helden gefangen genommen als die feindliche.
- Die feindliche Armee hat keinen verbündeten Helden gefangen genommen.

Einzelmision: Am Ende der Aufstellung stellt der gegnerische Spieler drei Käfige mit Gefangenen auf (dargestellt durch Zielmarker). Diese stehen außerhalb der Aufstellungszone des gegnerischen Spielers und mindestens 10cm von seinen Einheiten entfernt. Der Spieler, der diese Mission erfüllen muss, erhält 1 SP für jeden zerstörten Käfig. Die Käfige haben die Werte Nahkampf 1, Widerstand 4, Gesundheit 2. Die Käfige zählen als feindliche Kämpfer.

RELIQUIEN / RELICS

Gemeinsame Mission: Am Ende der Aufstellung vergibt jeder Spieler eine Reliquie (dargestellt durch einen Zielmarker) an eine der Infanterie-Einheiten seiner Armee. Wird die Einheit ausgeschaltet, bleibt der Zielmarker dort liegen, wo der Anführer der Einheit gestanden hat. Die Reliquie kann aufgehoben werden.

Am Ende des Spiels erhält jede Armee 1 SP für jede der erfüllten Bedingungen:

- Eine ihrer Einheiten trägt eine Reliquie bei sich.
- Die Einheit, die am Spielbeginn eine Reliquie erhalten hat, trägt diese noch immer.
- Die Einheit, die am Spielbeginn eine Reliquie erhalten hat, trägt jetzt mindestens eine weitere, die der feindlichen Armee abgerungen wurde.

Einzelmision: Am Ende der Spielvorbereitung wählt der gegnerische Spieler drei Geländestücke aus. Diese Auswahl bleibt geheim. Die Geländestücke dürfen sich nicht alle in derselben Hälfte des Schlachtfelds befinden. Jedes der gewählten Geländestücke beherbergt eine Reliquie. Eine freie verbündete Infanterie-Einheit kann mit einer besonderen Aktion (1 ZA) das Geländestück durchsuchen, wenn mindestens einer ihrer Kämpfer in Basenkontakt mit diesem ist. Die Einheit kann 1 zusätzliche ZA ausgeben, um eventuell vorhandene Reliquien direkt aufzuheben und den Zielmarker zu erhalten. Wird die Einheit ausgeschaltet, bleibt der Zielmarker dort liegen, wo der Anführer der Einheit gestanden hat. Die Reliquie kann aufgehoben werden. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 SP für jede Reliquie, die von seinen Einheiten getragen wird.



RELIQUIEN

ASHRAL-ORKS

Größe
14

AP
465

Seltenheit
4

BLUTLECHZER

KRIEGER

STEINSCHMEISSER

SAKHIL

EINHEIT: Krieger

Größe AP Seltenheit
6 75 0-

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹
2 2 1 2 3/- 3 4 2 10/15

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Leibwache. Parieren.

Notizen:

EINHEIT: Steinschmeißer

Größe AP Seltenheit
3 120 1-

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹
2 2 3 3 3/2 3 4 3 15/15

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Schwerfällig. Schießen/Steine.

Schusswaffe	Max. Reichweite	Kraft	Flächendeckung	Besonderes
Steine	30cm	3	4	

Notizen:

EINHEIT: Sakhil

Größe AP Seltenheit
1 150 2-

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹
2 2 1 2 3/- 3 4 2 10/15

Typ(en): Wachgerufene[1]. Held. Infanterie.

Fähigkeit(en): Heldentat. Berserker. Lösen. Sauvegarde. Rückendeckung

Notizen:

EINHEIT: Blutlecher

Größe AP Seltenheit
6 120 1-

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹
3 2 1 2 3/- 3 4 3 10/15

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Draufgänger. Lösen.

Notizen:

PALADINAT VON TIROSIA



Größe
18

AP
470

Seltenheit
4



BOGENSCHÜTZE



SPEERKÄMPFER
CELESTE



VERHEERER

EINHEIT: Bogenschütze

Größe AP Seltenheit
5 80 0-



2 1 1 3 2/2 2 2 2 10/15

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Schießen/Bogen.

Schusswaffe	Max. Reichweite	Kraft	Flächendeckung	Besonderes
Bogen	50cm	3	3	

Notizen:

EINHEIT: Verheerer

Größe AP Seltenheit
2 150 2-



2 2 3 3 3/- 4 5 4 15/25

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Leibwache. Parieren.

Notizen:

EINHEIT: Celeste

Größe AP Seltenheit
1 130 2-



4 1 3 3 2/- 2 2 3 10/15

Typ(en): WACHGERUFENE[2]. Held. Infanterie.

Fähigkeit(en): Heldentat. Autorität[20]. Lösen. Zauberin [3] (Sturm, Sonne). Rückendeckung.

Notizen:

EINHEIT: Speerkämpfer

Größe AP Seltenheit
10 110 0-



2 1 1 2 2/- 2 3 3 10/15

Typ(en): Infanterie.

Fähigkeit(en): Langwaffen. Lösen. Schwerfällig. Leibwache. Meisterliches. Parieren.

Notizen:

ASHRAL

12

13

14

15

START

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

TIME PATH

SPIELRUNDE



AURIUM



TIME PATH

11



10



9



8



7



KÄMPFEN

Während eines Kampfes führen die Kämpfer der beteiligten Einheiten nacheinander Angriffe auf den Gegner durch.

INITIATIVE

Die Kämpfer spielen ihre Angriffe in absteigender Reihenfolge ihrer Initiative aus. Im Fall eines Unentschiedens werden die Angriffe gleichzeitig ausgeführt.

Für jede zusätzliche verbündete Einheit, die mit der Zieleinheit verwickelt ist, erhält jeder Kämpfer der angreifenden Einheit einen Bonus von +1 auf seine Initiative ⚡.

WER KANN ANGREIFEN?

Die Kämpfer, die mit mindestens einem Kämpfer in der Zieleinheit in Basenkontakt sind, können mit voller Kraft angreifen (*siehe Seite 10*)

Die Kämpfer in Basenkontakt mit einem verbündeten Kämpfer, der in Basenkontakt mit einem Kämpfer der Zieleinheit steht, bieten **Unterstützung**. Sie greifen an, aber nur mit Kraft = 1. Andere Kämpfer greifen nicht an.

ABWICKLUNG VON ANGRIFFEN

Die Angriffe der Kämpfer einer Einheit erfolgen **gleichzeitig und werden deshalb auf einmal gewürfelt**. Der Angriff wird in drei Schritten abgehandelt.

SCHRITT 1: ANGRIFFSWURF

Der angreifende Spieler wirft genau so viele W10, wie der Kraft-Wert ⚔ aller angreifenden Kämpfer vorgibt. Zur Erinnerung: Unterstützende Kämpfer haben eine Kraft von 1.

Die Schwierigkeitsschwelle des Angriffswurfs wird mithilfe der Aktionstabelle bestimmt:

• **Aktionswert:** Nahkampf-Wert ⚔ des angreifenden Kämpfers.

• **Abwehrwert:** Nahkampf-Wert ⚔ des Anführers der angegriffenen Einheit.

Der Spieler kann pro verbündetem Kämpfer einer anderen Einheit, die in Kontakt mit der angegriffenen Einheit ist, einen W10 erneut werfen. Jeder Erfolg des Angriffswurfs ist ein **Treffer**.

SCHRITT 2: VERLETZUNGSWURF

Der angreifende Spieler wirft so viele W10 wie er im Angriffswurf Treffer erzielt hat.

Die Schwierigkeitsschwelle des Verletzungswurfs wird mithilfe der Aktionstabelle bestimmt:

• **Aktionswert:** Stärke-Wert ⚔ des angreifenden Kämpfers.

• **Abwehrwert:** Widerstandswert ⚔ des Anführers der angegriffenen Einheit.

Für jeden Erfolg beim Verletzungswurf wird der angegriffenen Einheit eine **Verletzung** zugefügt.

SCHRITT 3: ENTFERNUNG DER VERLUSTE

Der Spieler, dessen Einheit angegriffen wurde, entfernt eventuelle Verluste (*siehe Seite 11*).

DEN GEWINNER EINES KAMPFES BESTIMMEN

Am Ende jedes Kampfes bestimmen die Spieler den **Vorteilswert** der Einheiten, die am Kampf teilgenommen haben. Dabei gelten folgende Kriterien:

• Die Einheit ist aktiv und hat soeben eine Aktion Ansturm ausgeführt: +1

• Die Einheit während des Kampfes mehr Verletzungen als jede andere Einheit verursacht: +1

• Die Anzahl der Kämpfer der Einheit (d.h. die Anzahl ihrer Miniaturen) ist höher als die Gesamtzahl der Kämpfer aller feindlichen Einheiten, mit denen sie verwickelt ist: +1

• Die Einheit hat weniger Anspannungsmarker als jede der feindlichen Einheiten, mit denen sie verwickelt ist: +1

Die Einheit mit dem höheren Vorteilswert gewinnt den Kampf. Die andere Einheit gilt als besiegt und muss sich einem Moralwurf unterziehen (*siehe Seite 20*). Im Falle eines Unentschiedens gelten beide Einheiten als Sieger



SCHIESSEN

BESCHUSSBEDINGUNGEN

Folgendes gilt für die als Ziel auserkorene Einheit:

- Sie muss sich innerhalb der (freien oder teilweisen) Sichtlinie des Anführers der angreifenden Einheit befinden. Ist der Anführer der angreifenden Einheit in Basenkontakt mit einem Geländeteil, das als Hindernis zählen könnte, wird es nichts als Hindernis betrachtet.
- Der Abstand zwischen den beiden Einheiten muss kleiner oder gleich der Reichweite der eingesetzten Fernkampfwaffe sein. Zur Erinnerung: Der Abstand zwischen zwei Einheiten wird immer zwischen ihren Anführern gemessen.
- Sie darf nicht verwickelt sein.

MORALWURF

Die unterlegene Einheit muss mithilfe der Aktionstabelle einen Moralwurf abhandeln:

- **Aktionswert:** Willenskraft  des Anführers.
- **Abwehrwert:** Vorteilswert des Siegers - Vorteilswert des Besiegten.

Die Auswirkungen des Moralwurfs sind auf *Seite 21* beschrieben.

NEU FORMIEREN

Der Sieger eines Kampfes kann seine Einheit sich neu formieren lassen.

- Sollte sich die besiegte Einheit noch auf dem Schlachtfeld befinden, können sich alle nicht verwickelten Kämpfer der siegreichen Einheit einmal kostenlos ihren Wert Laufen  bewegen und versuchen, mit möglichst vielen Kämpfern der besiegten Einheit in Kontakt zu kommen.
- Ist die besiegte Einheit nicht mehr auf dem Schlachtfeld, können sich alle Kämpfer der siegreichen Einheit, mit Ausnahme des Anführers, einmal ihren Wert Laufen in Zentimetern kostenlos bewegen.

Fernkampfwaffe	Max. Reichweite		Flächendeckung	Besonderes
Armbrust	80cm	4	2	Nur ein Schuss pro Aktivierung.
Schwere Armbrust	100cm	4	2	Nur ein Schuss pro Aktivierung. Die angegriffene Einheit kann die Fähigkeiten Parieren und Meisterliches Parieren bis zum Ende des Beschusses nicht benutzen.
Mehrladearmbrust	60cm	3	2	
Bogen	50cm	3	3	
Wurfspeere	20cm	Stärke des Kämpfers	1	
Steine	30cm	Stärke des Kämpfers	4	

Die Kämpfer der schießenden Einheit müssen keine gültige Sichtlinie zum Ziel haben, solange die ihres Anführers besteht. Hat der Anführer eine Sichtlinie zu mindestens einem Krieger der Zieleinheit, trifft der Beschuss alle Kämpfer der Zieleinheit.



BESCHUSSABWICKLUNG

Der Beschuss durch die Kämpfer einer Einheit erfolgt gleichzeitig und wird deshalb auf einmal gewürfelt. Der Beschuss wird in drei Schritten abgehandelt.

SCHRITT 1: BESCHUSSWURF

Der angreifende Spieler wirft genau so viele W10, wie der Kraft-Wert \clubsuit aller angreifenden Kämpfer vorgibt. Die Schwierigkeitsschwelle des Beschusswurfs wird mithilfe der Aktionstabelle bestimmt:

- **Aktionswert:** Schießen-Wert \spadesuit des angreifenden Kämpfers.
- **Abwehrwert:** Der Abwehrwert wird von der Summe der folgenden Faktoren bestimmt.

- Für jeden angefangenen 10cm-Schritt zwischen der aktiven und der Zieleinheit: +1
 - Für jeden Anspannungsmarker der aktiven Einheit: +1
 - Für jedes Hindernis in der Sichtlinie des Anführers der aktiven Einheit: +1
- Jeder Erfolg des Beschusswurfs ist ein **Treffer**.

SCHRITT 2: VERLETZUNGSWURF

Der schießende Spieler wirft so viele W10 wie er im Beschusswurf Treffer erzielt hat.

Die Schwierigkeitsschwelle des Verletzungswurfs wird mithilfe der Aktionstabelle bestimmt:

- **Aktionswert:** Stärke-Wert \heartsuit der Fernkampfaffen.
- **Abwehrwert:** Widerstandswert \spadesuit des Anführers der angegriffenen Einheit.

Für jeden Erfolg beim Verletzungswurf wird der angegriffenen Einheit eine **Verletzung** zugefügt.

SCHRITT 3: ENTFERNUNG DER VERLUSTE

Der Spieler, dessen Einheit angegriffen wurde, entfernt eventuelle Verluste (*siehe Seite 11*).

MORALWURF

Die Zieleinheit muss einen Moralwurf absolvieren, wenn sie mindestens einen Verlust zu beklagen hat. Der Moralwurf wird mit der Aktionstabelle abgehandelt:

- **Aktionswert:** Willenskraft \clubsuit des Anführers.
- **Abwehrwert:** Flächendeckung der benutzten Fernkampfaffe.

MORAL

Über Moralwürfe wird festgestellt, ob die Kämpfer es schaffen, im Schlachtengetümmel einen kühlen Kopf zu behalten.

Der Spieler prüft in der Aktionstabelle den Schwellenwert:

- **Aktionswert:** Willenskraft \clubsuit des Anführers.
- **Abwehrwert:** Je nach Grund des Moralwurfs.

Der Spieler wirft 2W10. Dann fügt er für jeweils fünf Kämpfer, die die Einheit noch hat, 1W10 hinzu. Zum Beispiel bedeuten 5 bis 9 Krieger 1W10 extra, 10 Krieger 2W10, usw.

Die Anzahl der Erfolge im Moralwurf bestimmt die Reaktion der Einheit.

- **0 Erfolge:** Die Einheit zerstreut sich. Alle ihre Kämpfer werden als Verluste vom Schlachtfeld entfernt.
- **1 Erfolg:** Die Einheit wird erschüttert und erhält einen Anspannungsmarker. Wenn diese Einheit gerade aktiv ist, endet ihre Aktivierung sofort.
- **2 Erfolge:** Die Einheit zögert. Wenn diese Einheit gerade aktiv ist, endet ihre Aktivierung sofort.
- **3 oder mehr Erfolge:** Die Moral der Einheit ist intakt. Keine Auswirkungen.



MAGIE

Kämpfer mit der Fähigkeit Zauberer [X] (siehe Seite 27) sind mächtige Magiewirker. [X] entspricht der Stufe des Zauberers.

MAGIEQUELLEN UND MANA

Um Zauber zu sprechen, benutzen Zauberer das Mana verschiedener Quellen: **Wirbel und Mahlströme**.

WIRBEL

Ein Wirbel bringt bei jedem Zauber eines Magiers 3 Mana des Elementes hervor, aus dem er selbst besteht (Luft, Wasser, Feuer oder Erde).

MAHLSTRÖME

Die Mahlströme bieten endlose Vorräte von Mana jeden Elements.

ZAUBERSPRUCHAUSWAHL

Die Fähigkeit Zauberer [X] ist immer mit einem oder mehreren Magiepfaden verknüpft. Direkt nach dem Aufstellen ihrer Armeen wählen die Spieler so viele Zauberspruchkarten aus den Magiepfaden des Zauberers aus, wie die Stufe [X] des Zauberers erlaubt.

Magiepfad Kosten Zauberspruchs

Name des Zauberspruchs

Pfad der Sonne

LUFTSPIEGELUNG

●
●
●

Eine freie verbündete Einheit deiner Wahl innerhalb der Reichweite wird vom Schlachtfeld genommen und in deiner nächsten Befehlshaber-Phase neu aufgestellt.

1-2 Erfolge	20cm Reichweite. Die Einheit wird von einem Rand des Spielfelds aus, der sich in deiner Hälfte des Schlachtfeldes befindet, wieder ins Spiel gebracht.
3-4 Erfolge	25cm Reichweite. Die Einheit wird von einem Spielfeldrand deiner Wahl wieder ins Spiel gebracht.
S+ Erfolge	30cm Reichweite. Die Einheit wird sofort innerhalb von 30cm um den Zauberer herum wieder aufgestellt. Dabei muss sie mindestens 5cm von feindlichen Kriegerern entfernt bleiben.

Zugehörige Auswirkungen
Anzahl Erfolge



EINEN ZAUBER WIRKEN

Ein Zauber wird auf folgende Art gewirkt:

SCHRITT 1: DEN ZAUBER WÄHLEN

Der Spieler wählt nach den folgenden Kriterien einen Zauberspruch aus:

- Der zu wirkende Zauber wurde dem Zauberer vor Spielbeginn zugeteilt.
- Der zu wirkende Zauber wurde in dieser Aktivierung noch nicht gesprochen.
- Das Ziel befindet sich in Reichweite des Zaubers (wenn der Zauber reichweitenbegrenzt ist) und entspricht den Voraussetzungen, die auf der Zauberspruchkarte aufgeführt sind.

SCHRITT 2: AUSWAHL DER MANAQUELLEN

Der Spieler benennt die Manaquellen (Wirbel oder Mahlströme), die das benötigte Mana liefern sollen. Hierbei entspricht die maximale Anzahl Quellen der Stufe des Zauberers.

Die Mana-Marker werden entsprechend der Kosten des Zauberspruchs aus den benannten Wirbeln entnommen. 2 Mana eines Typs können in 1 Mana eines anderen Elements umgewandelt werden.

Wird ein Mahlstrom als Manaquelle gewählt, entfällt die Frage nach den Manakosten des Zaubers.

SCHRITT 3: DAS WIRKEN EINES ZAUBERS UNTERSTÜTZEN

Nachdem die Kosten eines Zaubers beglichen sind, kann der Zauberer Manapunkte nutzen, die noch in den Quellen verblieben sind, um seine Erfolgsaussichten zu verbessern. Die Mahlströme liefern bis zu 9 Manapunkte.

SCHRITT 4: ZAUBERWURF

Der Spieler prüft in der Aktionstabelle die Schwelle des Zauberswurfs:

- **Aktionswert:** Stufe des Zauberers.
- **Abwehrwert:** Der Abwehrwert entspricht der Summe der folgenden Faktoren:

- Für jeden laufenden 10cm-Schritt zwischen dem Zauberer und der am weitesten entfernten genutzten Quelle (Wirbel oder Mahlstrom): +1
- Für jede zusätzliche Quelle nach der ersten: +1

Dann würfelt der Spieler 1W10 + 1W10 pro Manapunkt, der zur Unterstützung des Zaubers ausgegeben wurde. Sollte der Spieler keine Erfolge würfeln, misslingt der Zauber.

Andernfalls wird der Zauber erfolgreich gewirkt. Seine Auswirkungen hängen von der Anzahl der erzielten Erfolge ab. Dabei kann immer auch eine niedrigere Auswirkungsstufe gewählt werden.

ZERSTÖRERISCHE WIRKUNGEN DES MAHLSTROMS

Nutzt ein Spieler einen Mahlstrom, zählt er die Anzahl der gewürfelten „1“en.

Der Spieler führt die entsprechende Zerstörerische Wirkung **und alle darunter liegenden Wirkungen** aus, bevor die Effekte des gewirkten Zaubers eintreten.

Anzahl gewürfelte „1“en	Zerstörerische Wirkung
1	Die Einheit des Zauberers erhält sofort einen Anspannungsmarker .
2	Die Einheit des Zauberers erleidet sofort eine Verletzung. Führt dies zum Ausscheiden des Zauberers aus dem Spiel, schlägt der Zauberspruch fehl.
3	Der Zauberspruch schlägt fehl und die Aktivierung des Zauberers endet.
4 oder mehr	Die Einheit des Zauberers erleidet 2W10 Treffer (Stärke 3), als handelte es sich um einen Beschuss (Flächendeckung 3).

ELEMENTARBESCHWÖRUNG



EINEN ELEMENTAR BESCHWÖREN

Ein Elementar wird auf folgende Weise beschworen:

- 1 Der Spieler wählt eine Magiequelle (Wirbel oder Mahlstrom) im Umkreis von 20cm um den Wachgerufenen aus.
- 2 Der Spieler wählt den Typen des zu beschwörenden Elementars aus. Diese Entscheidung hat Einfluss auf die Kosten der Beschwörung.
 - Ein Elementarbote: 1 ZA.
 - Ein Elementherrscher: 3 ZA. Der Wirbelmarker (NICHT bei Mahlströmen) wird auf die Seite „Erschöpft“ gedreht. Bis zum Ende des Spiels kann mit diesem Wirbel kein Elementar mehr beschworen werden. Sein Mana bleibt jedoch zum Wirken von Zaubern verfügbar.
- 3 Der Spieler würfelt 2W10 gegen eine Schwelle von 7+. Ist die gewählte Quelle ein Wirbel (KEIN Mahlstrom), der nicht von einem Elementar besetzt ist, kann der Spieler vor dem Würfeln beliebig viele W10 dazu nehmen. Jeder zusätzliche W10 erhöht die Kosten der Aktion um 1 ZA.
- 4 Gelingt dem Spieler mindestens ein Erfolg, wird der Elementar des Elements beschworen, aus dem der gewählte Wirbel besteht. Wird der Elementar aus einem Mahlstrom beschworen, würfelt der Spieler 1W10 und bestimmt mithilfe der folgenden Tabelle das Element.

W10	Beschworener Elementar
1	+1 ZA. Der Spieler würfelt einen weiteren W10 und vergleicht das Ergebnis mit dieser Tabelle.
2-3	Luftelementar
4-5	Wasserelementar
6-7	Feurelementar
8-9	Erdelementar
10	Der Spieler wählt das Element aus.

Die Miniatur des Elementars wird auf der benannten Quelle platziert und ersetzt einen eventuell bereits dort befindlichen Elementar, der aus dem Spiel genommen wird. Der Elementar stellt eine eigene Einheit dar.

ELEMENTARE BINDUNG

Das Ausscheiden eines Wachgerufenen aus dem Spiel führt zum Ausscheiden aller Elementare, die dieser Wachgerufene beschworen hat.

FÄHIGKEITEN

Die Regeln der Fähigkeiten haben immer den Vorrang gegenüber allgemeinen Regeln und gelten dann, wenn alle Kämpfer der Einheit die Fähigkeit besitzen.

ANRUFUNG

Während jeder Befehlshaber-Phase des Spielers kann die Einheit eines der folgenden Gebete sprechen:

- *Sei uns gnädig!* Die Verletzungsmarker einer verbündeten Einheit im Umkreis von 20cm werden entfernt.
- *Die Pest auf sie!* Der Aktivierungsmarker des Gegners wird für jeden gegnerischen Helden im Umkreis von 20cm um die Einheit ein Feld voran gesetzt.
- *Heiliger Zorn* Eine frei wählbare verbündete Einheit im Umkreis von 20 cm erhält bis zum Ende der Runde die Eigenschaft Berserker.

AUFOPFERUNG [X]

Die Einheit kann diese Fähigkeit als Ersatz für eine Aktion Angriff nutzen. Die Kämpfer der Einheit werden geopfert und als Verluste vom Schlachtfeld entfernt. Dafür erleidet jeder Kämpfer der feindlichen Einheit, auf die diese Fähigkeit angewendet wird, 1 Treffer mit Stärke [X], als wäre sie unter Beschuss (Flächendeckung [X]).

AUTORITÄT [X]

Die verbündeten Einheiten innerhalb von [X] cm um die Einheit herum dürfen einen zusätzlichen W10 für ihre Moralwürfe benutzen. Bei mehreren Einheiten mit der Fähigkeit Autorität ist dieser Bonus kumulativ, gilt also mehrfach.

BEÄNGSTIGEND



Die Kämpfer feindlicher Einheiten, die mit dieser Einheit verwickelt sind, erleiden Willenskraft -1. Die Einheiten mit dieser Fähigkeit sind selbst gegen sie immun.

BEFEHLSGEWALT

In jeder Befehlshaber-Phase ihrer Fraktion kann die Einheit einer maximal 20cm entfernten, nicht verwickelten, verbündeten Einheit einen der folgenden Befehle geben.

- *Vorwärts!* Die gewählte Einheit führt sofort eine kostenlose Aktion Laufen aus.
- *Keinen Fußbreit!* Bis zum Ende der Runde bleibt die Moral der Einheit unberührt (*siehe Seite 21*). Dieser Effekt ersetzt alle Moralwürfe.
- *Sammeln!* Die Einheit verliert einen Anspannungsmarker.

BERSERK

Die Einheit erhält einen zusätzlichen Erfolg bei ihren Moralwürfen. Jeder Anspannungsmarker, den diese Einheit erhält, verleiht ihren Kämpfern außerdem Kraft +1 und Widerstand -1 (0 bleibt immer das Minimum).

CHARISMA

Alle verbündeten Einheiten innerhalb von 20cm um die Einheit mit dieser Fähigkeit können die Misserfolge ihrer Moralwürfe einmal erneut auswürfeln.

DISZIPLIN

Die Einheit erhält einen zusätzlichen W10 für ihre Moralwürfe.

DRAUFGÄNGER

Die Misserfolge bei den Angriffswürfen dieser Einheit dürfen einmal wiederholt werden. Das neue Ergebnis hebt das vorherige auf.

EINSICKERN

Die Einheit kann vor Spielbeginn überall auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Davon ausgenommen ist die gegnerische Aufstellungszone.

FLUG

Die Einheit kann andere Miniaturen und Geländestücke auf dem Schlachtfeld frei passieren.

HEFTIGER SCHLAG

Die feindliche Einheit verliert ihre Fähigkeiten Parieren und Meisterliches Parieren bei Angriffen und Beschuss durch eine Einheit mit der Fähigkeit Heftiger Schlag.

HELDENTAT

Die Einheit kann einem Kampf-, Beschuss- oder Zauberwurf 1 bis 5 W10 hinzufügen. Jeder zusätzliche W10 erhöht die Kosten der Aktion um 1 ZA.

JÄGER

Der Abwehrwert bei Beschuss, den diese Einheit erleidet, ist um 1 erhöht. Allerdings profitiert diese Einheit nicht von den Boni eines Ansturms.

KAMPFKUNST

Die Kämpfer dieser Einheit ignorieren die Auswirkungen der Fähigkeiten Langwaffen, Heftiger Schlag, Parieren und Meisterliches Parieren aller feindlichen Einheiten, mit denen sie verwickelt sind.

LANGWAFFEN

Die Einheit ignoriert den Ansturm-Bonus (Initiative ⚡ +1 und Nahkampf  +1) jeder sie anstürmenden feindlichen Einheit.

LEIBWACHE

Die Einheit kann an Gemeinsamen Anstürmen teilnehmen (siehe Seite 18). Sie kann auch einen Kämpfer beschützen, der die Fähigkeit Rückendeckung hat (siehe Seite 27)

LÖSEN

Die Einheit kann auch dann die Aktion Laufen ausführen, wenn sie verwickelt ist.

MACHT DER ELEMENTE

Die Einheit profitiert von einem Bonus, solange sie sich innerhalb eines Umkreises von 10cm um einen Wirbel befindet. Befindet sich die Einheit innerhalb von 10cm um einen Mahlstrom, erhält sie alle Boni auf einmal.

- Feuerwirbel Kraft  +1
- Luftwirbel Initiative ⚡ +1
- Erdwirbel Widerstand  +1
- Wasserwirbel Willenskraft  +1

MEHRFACHSCHUSS

Diese Einheit profitiert bei ihren Beschuss-Aktionen von einem Bonus Kraft  +2.

MEISTERLICHES PARIEREN

Die kritischen Erfolge bei Verletzungswürfen (Schießen oder Nahkampf) gegen eine Einheit mit dieser Fähigkeit gelten als Fehlschläge.

MEUCHELMORD

Diese Fähigkeit kommt nach dem erfolgreichen Ansturm einer Einheit gegen einen feindlichen Helden zum Einsatz. Der angegriffene Held verliert bis zum Ende des Kampfes, der mit dem Ansturm beginnt, die Fähigkeiten Verteidigung, Parieren, Meisterliches Parieren und Rückendeckung.

PARIEREN

Die kritischen Erfolge bei Verletzungswürfen (Schießen oder Nahkampf) gegen eine Einheit mit dieser Fähigkeit gelten als normale Erfolge. Sie generieren keine zusätzlichen W10.

PLÄNKLER

Eine Einheit mit der Fähigkeit Plänkler kann vor einem eigenen Ansturm oder einem feindlichen Ansturm, der sie zum Ziel hat, einen Störbeschuss durchführen. Dies gilt in beiden Fällen auch für Gemeinsame Anstürme. Der Störbeschuss richtet sich immer gegen die angestürmte oder anstürmende Einheit.

Besitzen beide Einheiten die Fähigkeit Plänkler, werden ihre Störbeschüsse gleichzeitig abgehandelt.

Störbeschuss wird nicht von Speleffekten berührt, die Beschuss modifizieren.

ABHANDLUNG DES STÖRBECHUSSSES

Der Störbeschuss durch die Kämpfer einer Einheit erfolgt gleichzeitig und wird deshalb auf einmal gewürfelt. Ein Störbeschuss wird auf folgende Weise abgewickelt:

SCHRITT 1: STÖRBECHUSSWURF

Der schießende Spieler wirft 1W10 pro schießendem Kämpfer. Die Eigenschaft Kraft wird nicht für Störbeschüsse benutzt.

Die Schwierigkeitsschwelle des Beschusswurfs wird mithilfe der Aktionstabelle bestimmt:

• **Aktionswert:** Schießen-Wert  des angreifenden Kämpfers.

• **Abwehrwert:** Initiative-Wert ⚡ des Anführers der beschossenen Einheit. Für jeden Anspannungsmarker der Einheit, die den Störbeschuss durchführt, erhöht sich der Abwehrwert um 1.

Jeder Erfolg des Störbeschuss-Wurfs ist ein **Treffer**.

SCHRITT 2: VERLETZUNGSWURF

Der schießende Spieler wirft so viele W10, wie er im Störbeschusswurf Treffer erzielt hat.

Die Schwierigkeitsschwelle des Verletzungswurfs wird mithilfe der Aktionstabelle bestimmt:

• **Aktionswert:** Stärke-Wert  der Fernkampfwaffen.

• **Abwehrwert:** Widerstandswert  des Anführers der angegriffenen Einheit.

Für jeden Erfolg beim Verletzungswurf wird der angegriffenen Einheit eine **Verletzung** zugefügt.

SCHRITT 3: ENTFERNUNG DER VERLUSTE

Der Spieler, dessen Einheit angegriffen wurde, entfernt eventuelle Verluste (siehe Seite 20) Nun erhält die Einheit, die den Störbeschuss durchgeführt hat, einen **Anspannungsmarker**.



Wird eine Einheit durch den Störbeschuss ausgelöscht, entfällt der zum Ansturm gehörende Kampf. Der Sieger darf sich neu formieren.

Ein Störbeschuss führt niemals zu einem Moralwurf.

QUELLE VON [X] [Y]

Der Anführer der Einheit gilt als Wirbel des unter [X] angegebenen Elements und liefert bis zu [Y] Manapunkte.

RÜCKENDECKUNG

Für jede von der Einheit erlittene (und nicht aufgehobene) Verletzung kann die Einheit 1W10 werfen.

- Jede gewürfelte „10“ hebt eine Verletzung auf.
- Jedes Ergebnis zwischen „6“ und „9“ erlaubt das Übertragen einer Verletzung auf eine verbündete Einheit, die die Fähigkeit Leibwache besitzt. Um von dieser möglichen Rettung zu profitieren, muss die sie einsetzende Einheit die Zusammenhangsregeln der Leibwache-Einheit einhalten (2,5cm oder weniger weit entfernt von einem Kämpfer, höchstens 10cm entfernt vom Anführer).

SCHIEßEN [X]

Die Einheit kann schießen (*siehe Seite 20*). Das Schlüsselwort [X] gibt die dafür genutzte Waffe an.

SCHLACHTRUF [X]

Vor dem Abhandeln eines Ansturms dieser Einheit müssen alle feindlichen Einheiten im Umkreis von 20cm einen Moralwurf mit dem Abwehrwert [X] durchführen. Sollte nach den Moralwürfen kein gültiges Ziel für einen Ansturm mehr vorhanden sein, kann sich die Einheit trotzdem ihren Wert Ansturm in Zentimetern bewegen. Die Kosten der Aktion bleiben gleich.

SCHNELLSCHUSS

Die Beschuss-Aktionen der Einheit kosten 1 ZA weniger (das Minimum ist immer 1 ZA).

SCHWERFÄLLIG

Die Kosten der Aktion Ansturm dieser Einheit sind um 2 ZA erhöht.

TARNUNG

Für diese Einheit haben alle Geländeteile die Eigenschaft Verschleierung.

TODESSTOSS

Jeder kritische Erfolg bei einem Angriffs- oder Beschusswurf der Einheit fügt dem Ziel automatisch eine Verletzung zu, die zu denen des normalen Verletzungswurfs hinzugerechnet wird. Der Verletzungswurf beinhaltet also die Treffer, die durch kritische Erfolge gelandet wurden.

VERTEIDIGUNG

Die Einheit kann diese Fähigkeit während eines Kampfes einsetzen. Die Fähigkeit Verteidigung ersetzt ihren Angriff und wird nach dem Angriffswurf des Gegners ausgespielt. Der Angriffswurf der Einheit wird trotzdem ausgeführt, wobei aber jeder Erfolg einen Treffer der feindlichen Einheit annulliert. Die Boni des Angriffswurfs gelten auch für die Fähigkeit Verteidigung.

VERWEHREN

Die Magiequellen (Wirbel und Mahlströme) innerhalb von 10cm um die Einheit können nicht zum Wirken von Zaubern genutzt werden.

WILDER ANSTURM

Die Kämpfer der Einheit erhalten einen Bonus von +1 auf Kraft  für jeden Kampf, der direkt auf die Anstürme der Einheit folgt.

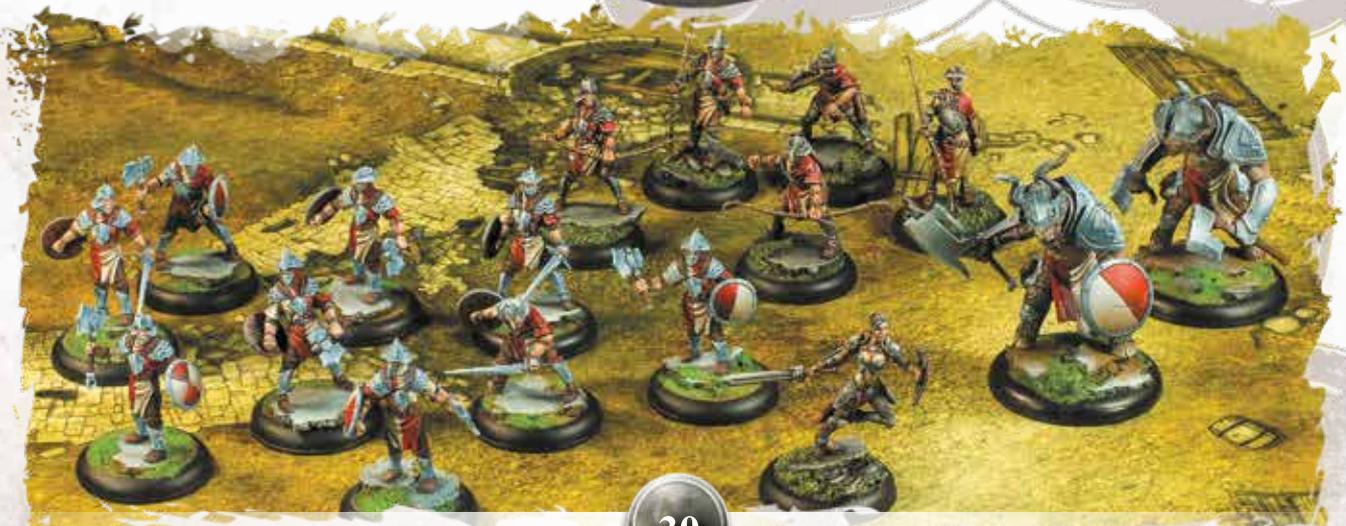
ZAUBERER [X]

Die Einheit kann Zauber wirken (*siehe Seite 22*).





REKRUTIERUNGSTABELLE





ELBEN DES KÖNIGREICHS AVAREN

Name	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit
Minvis	1 / 100 / 1	-	-
Salik	1 / 160 / 2	-	-
Zandaräi	1 / 150 / 2	-	-
Aspic	1 / 200 / 3	-	-
Bogenschützen	6 / 100 / 1	9 / 140 / 2	12 / 210 / 2
Krähen	6 / 80 / 0	9 / 120 / 0	12 / 160 / 1
Kundschafter	6 / 50 / 0	12 / 110 / 0	18 / 175 / 1
Bändiger	4 / 100 / 1	8 / 200 / 2	12 / 300 / 3
Schädeljäger	2 / 220 / 2	4 / 450 / 3	-
Eisenblute	4 / 140 / 1	6 / 210 / 1	8 / 280 / 2
Ödnisläufer	3 / 135 / 1	6 / 275 / 2	9 / 410 / 4
Sklaven	3 / 85 / 1	-	-
Schlachtenherren	3 / 125 / 1	6 / 250 / 2	9 / 375 / 2



MENSCHEN DES IMPERIUMS VON TROSIA

Name	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit
Celeste	1 / 130 / 1	-	-
Eorann	1 / 100 / 2	-	-
Karya	1 / 90 / 2	-	-
Quaestor Kalirus	1 / 150 / 3	-	-
Bogenschütze	5 / 80 / 0	10 / 160 / 1	-
Waffenträger	5 / 35 / 0	10 / 80 / 0	15 / 125 / 0
Speerkämpfer	5 / 50 / 0	10 / 110 / 0	15 / 175 / 1
Berserker	2 / 180 / 2	3 / 270 / 3	4 / 360 / 3
Unerbittliche	2 / 110 / 1	3 / 175 / 2	4 / 230 / 2
Verheerer	2 / 150 / 2	3 / 230 / 3	4 / 310 / 4
Drachenritter	2 / 220 / 2	4 / 450 / 4	-
Ehrengardisten	2 / 90 / 1	4 / 190 / 2	6 / 300 / 3
Schlachtenmagier	1 / 150 / 1	2 / 305 / 2	-



ZWERGE DER AURIUM-KASTE

Name	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit
Banrim	1 / 220 / 3	-	-
Fürst Amdir	1 / 170 / 2	-	-
Noctis	1 / 130 / 1	-	-
Armbrustschützen	6 / 100 / 1	9 / 150 / 2	12 / 200 / 2
Speerträger	6 / 100 / 0	9 / 150 / 0	12 / 200 / 1
Soldaten	6 / 80 / 0	9 / 125 / 1	12 / 160 / 2
Vollstrecker	3 / 250 / 2	6 / 500 / 3	-
Goldwachen	6 / 150 / 2	9 / 225 / 2	12 / 300 / 3
Infernos	6 / 160 / 2	9 / 250 / 2	12 / 320 / 3



ORKS DES KÖNIGREICHS ASHRAL

Name	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit	Größe / AP / Seltenheit
Bekha	1 / 75 / 1	-	-
Induna	1 / 110 / 2	-	-
Sakhil	1 / 150 / 2	-	-
Ragnor	1 / 250 / 3	-	-
Scharfschützen	4 / 50 / 1	6 / 75 / 1	12 / 130 / 1
Krieger	4 / 50 / 0	6 / 75 / 0	12 / 160 / 0
Blutlecher	4 / 75 / 0	6 / 120 / 1	12 / 240 / 1
Scheusale	3 / 140 / 1	6 / 300 / 2	9 / 450 / 4
Verteidiger	3 / 100 / 1	6 / 200 / 2	9 / 300 / 3
Steinschmeißer	3 / 120 / 1	6 / 250 / 2	9 / 375 / 3
Streiter der Uralten	1 / 140 / 1	2 / 300 / 3	-
Drachenjäger	1 / 100 / 1	2 / 200 / 2	-
Verderber	1 / 75 / 1	2 / 150 / 2	3 / 300 / 3



KRIEGER DES MAHLSTROMS

Name	Größe / AP / Seltenheit	Fähigkeiten
Isha	1 / 250 / 3	<p>Elementarheilung: Diese Fähigkeit kann von Isha während jeder ihrer Aktivierungen beliebig oft eingesetzt werden. Ein Feuer- oder Erdwirbel im Umkreis von 10cm um Isha herum wird zerstört und vom Schlachtfeld entfernt. Dafür kann Isha bis zu 2 Verletzungen heilen.</p> <p>Elementarsprung: Isha kann ihre Bewegungsaktionen in einem freien Feuer- oder Erdwirbel beenden. Danach kann sie sich sofort kostenlos zu jedem beliebigen anderen freien Feuer- oder Erdwirbel bewegen.</p>
Maëlan	1 / 250 / 3	<p>Elementarheilung: Diese Fähigkeit kann von Maëlan während jeder ihrer Aktivierungen beliebig oft eingesetzt werden. Ein Luft- oder Wasserwirbel im Umkreis von 10cm um Maëlan herum wird zerstört und vom Schlachtfeld entfernt. Dafür kann Maëlan bis zu 2 Verletzungen heilen.</p> <p>Elementarsprung: Maëlan kann ihre Bewegungsaktionen in einem freien Luft- oder Wasserwirbel beenden. Danach kann sie sich sofort kostenlos zu jedem beliebigen anderen freien Luft- oder Wasserwirbel bewegen.</p>
Luft-Elementarbote	-	Zephyr: Zu Beginn einer seiner Befehlshaber-Phasen kann der den Elementar kontrollierende Spieler eine seiner Einheit innerhalb von 20cm um den Elementar bestimmen. Diese Einheit erhält bis zum Ende ihrer nächsten Aktivierung +1 Aktionen.
Wasser-Elementarbote	-	Reflexe: Die Krieger in den verbündeten Einheiten in 20cm Umkreis um den Elementar haben eine um +2 erhöhte Initiative.
Erd-Elementarbote	-	Steinhart: Die Krieger in den verbündeten Einheiten in 20cm Umkreis um den Elementar haben einen um +1 erhöhten Widerstand.
Feuer-Elementarbote	-	Flammen: Ein Krieger jeder verbündeten Einheiten innerhalb von 20cm um den Elementar herum kann während des Kampfes +2W10 für seine Angriffswürfe benutzen.
Drache	1 / 400 / 5	-
Luft-Elementherrscher	-	<p>Wirbelsturm: Der Einsatz dieser Fähigkeit kann am Ende der Aktivierung des Luft-Elementherrschers angesagt werden. Der Spieler wählt einen der folgenden Effekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Einheit im Umkreis von 20cm um den Luft-Elementherrscher erhält 3 Anspannungsmarker. <p>Alle Einheiten im Umkreis von 10cm um den Luft-Elementherrscher erhalten einen Anspannungsmarker. Nach Abwicklung des Effekts wird der Luft-Elementherrscher als Verlust aus dem Spiel entfernt.</p>
Wasser-Elementherrscher	-	Verschlingen: Der Einsatz dieser Fähigkeit kann am Ende der Aktivierung des Wasser-Elementherrschers angesagt werden. Eine feindliche Einheit im Umkreis von 20cm um den Wasser-Elementherrscher wird ausgewählt und erleidet [X] Treffer (Stärke 3). [X] entspricht der Anzahl Kämpfern der Einheit. Nach Anwendung dieses Effekts wird der Wasser-Elementherrscher als Verlust aus dem Spiel entfernt.
Feuer-Elementherrscher	-	Inferno: Der Einsatz dieser Fähigkeit kann am Ende der Aktivierung des Feuer-Elementherrschers angesagt werden. Jede Einheit in Kontakt mit dem Feuer-Elementherrscher erleidet 3 Treffer Treffer (Stärke 8), als handelte es sich um einen Beschuss (Flächendeckung 2). Nach Anwendung dieses Effekts wird der Wasser-Elementherrscher als Verlust aus dem Spiel entfernt.
Erd-Elementherrscher	-	<p>Erdspalte: Der Einsatz dieser Fähigkeit kann am Ende der Aktivierung des Erd-Elementherrschers angesagt werden. Der Spieler wählt eine feindliche Einheit innerhalb von 20cm Umkreis um den Erd-Elementherrscher aus. Es werden W10 in der Anzahl gewürfelt, die der Eigenschaft Aktionen der gewählten Einheit entspricht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktionswert: Initiative der feindlichen Einheit. • Abwehrwert: 2Die Anzahl der Erfolge gibt die Auswirkung der Fähigkeit vor:0: Die betroffene Einheit wird als Verlust vom Schlachtfeld entfernt.1: Die Hälfte der Kämpfer der Einheit (abgerundet) wird vom Schlachtfeld entfernt. Sie zählen als Verluste.2 oder mehr: Keine Auswirkungen. Nach Anwendung dieses Effekts wird der Erd-Elementherrscher als Verlust aus dem Spiel entfernt.



SÖLDNER

Name	Größe / AP / Seltenheit	Fähigkeiten
Bastion	1 / 170 / 2	<p>Experimentelle Waffen: Wird Bastion von einer Armee angeworben, können Waffen aus der folgenden Liste an eine verbündete Infanterie-Einheiten deiner Wahl (außer Helden) oder an Bastion selbst vergeben werden. Die Kosten für die Waffe für jeden Kämpfer der Einheit ist in Klammern angegeben und zählt zum Wert der Armee hinzu. Eine Einheit kann jeweils nur eine Art experimenteller Waffen erhalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verzauberte Schwere Waffe (10 AP pro Kämpfer): Führt eine Einheit mit diesen Waffen einen Angriff aus, ist der Widerstand der gegnerischen Kämpfer immer 3. Außerdem profitiert die Einheit von der Fähigkeit Todesstoß gegen Einheiten, die aus Elementaren bestehen. • Nachlademechanismus (5 AP pro Kämpfer): Handelt es sich bei der Einheit um Armbrustschützen, erhalten sie die Fähigkeit Schnellschuss. • Verzauberte Rüstung (5 AP pro Kämpfer): Die Kämpfer der Einheit erleiden keine Verletzungen durch Angriffe von Feuer- und Erdelementaren, oder durch Zaubersprüche, die Feuer oder Erdmana nutzen.
Fantöm	1 / 120 / 2	-
Fir der Freie	1 / 25 / 1	-
Kae	1 / 100 / 2	-
Lorn	1 / 190 / 3	<p>Avatar: Einmal pro Spiel, wenn Lorn einen Elementherrscher beschwört, kann statt diesem Lorns Avatar beschworen werden. Dadurch endet Lorns Aktivierung. Außerdem kann Lorn nicht mehr aktiviert werden, solange sein Avatar auf dem Schlachtfeld steht. Lorns Avatar kann jederzeit vom Schlachtfeld genommen werden. Es kann immer nur ein Avatar Lorns gleichzeitig auf dem Schlachtfeld sein.</p>
Ward	1 / 25 / 0	<p>Geistesbande: Ward kann nur gemeinsam mit Lorn für eine Armee rekrutiert werden. Er stellt eine eigenständige Einheit dar. Einmal pro Spiel können Lorn und Ward während Wards Aktivierung kostenlos die Positionen tauschen, solange keiner von beiden verwickelt ist.</p>
Valira	1 / 225 / 3	-



MITWIRKENDE

Idee: Mohamed AIT-MEHDI

Produktion: Cédric LITTARDI (YNNIS)

Redaktionsmanagement: Sébastien CÉLERIN
(STORYBERATUNG) und Nicolas RAOULT

Spieldesign: Pierre JOANNE und Nicolas RAOULT

Illustrationen: Bertrant BENOIT, Remy BOSTAL, Sylvain GUINEBAUD, Sébastien LAMIRAND, Stéphane LOUIS, Florent MAUDOUX, Loïc MUZY, Pascal QUIDAULT, Jérôme RENEAUME und Olivier TROCKLÉ.

Infografiken: Mélanie « Maelstrom Angel » MARLIER, Din, Diane Maatouk

Figuren: Mohamed AIT-MEHDI, Jean-Marc BRISSET, Stéphane CAMOSSETTO, Allan CARRASCO, Axel DE CHARETTE, Luis DESBORDES, Christian HARDY und Gauthier GIROUD.

Spielertester: Mohamed AIT-MEHDI, Vincent CARASSE, Christophe CATOIRE, Yohan CORBELLI, Frédéric MAENDLY, Guillaume MONNOT, Yohan MONNOT, Benoit PISANI, Malik QUADRY, Matthieu RENOULT, Tanguy REXNET.

Übersetzung und Lektorat: David FRIEMANN.

Don't Panic Games bedankt sich herzlich bei Alicia „Dark Mother“ BOISBELAUD.

© 2016 Don't Panic Games. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Drakerys, Don't Panic Games und alle dazugehörigen Logos sind eingetragene Warenzeichen von Don't Panic Games. Fotografien und Illustrationen sind nicht rechtlich bindend. Hergestellt in China.

Hergestellt in China

Erstausgabe: Januar 2016

Dieses Produkt ist kein Spielzeug. Nicht geeignet für Personen unter 14 Jahren.



SPIELERHILFE

Aktionen

Laufen (1 ZA): Die Einheit bewegt sich (Wert Laufen).

Angriff (1 ZA): Die Einheit greift eine feindliche Einheit an, mit der sie in Kontakt ist.

Ansturm (3 ZA): Die Einheit stürmt eine feindliche Einheit an und führt einen Angriff gegen sie durch. **Boni für den Kampf:** +1 Initiative und +1 Nahkampf.

Gemeinsamer Ansturm (5 ZA): Ein Held stürmt an und führt einen Angriff durch. Dabei folgt ihm eine verbündete Einheit, die die Fähigkeit Leibwache besitzt. **Boni für den Kampf:** +1 Initiative und +1 Nahkampf. Die Einheit mit der Fähigkeit Leibwache greift nicht an, bringt dem Helden aber Boni.

Schießen (1 ZA): Die Einheit beschießt ein Ziel in Reichweite und innerhalb ihrer Sichtlinie.

Magie (1 ZA): Der Anführer der Einheit wirkt einen Zauber.

Beschwörung eines Elementars (1 oder 3 ZA): Der Anführer der Einheit beschwört einen Elementarkrieger.

- Elementarboten: 1 ZA
- Elementherrscher: 3 ZA

Befehlshaber-Phase

Wird durchgeführt, sobald ein Aktivierungsmarker eines Spielers das Feld „START“ erreicht oder passiert. Der jeweilige Spieler entfernt von jeder seiner Einheiten einen Anspannungsmarker.

Armes de tir

Fernkampf-Waffe	Max. Reichweite	Stärke	Flächendeckung	Besonderes
Armbrust	80 cm	4	2	Nur ein Schuss pro Aktivierung
Bogen	50 cm	3	3	
Mehrladearmbrust	60 cm	3	2	
Schwere Armbrust	100 cm	4	2	Nur ein Schuss pro Aktivierung. Die angegriffene Einheit kann die Fähigkeiten Parieren und Meisterliches Parieren bis zum Ende des Besusses nicht benutzen.
Steine	30 cm	Stärke des Kämpfers	4	
Wurfspeere	20 cm	Stärke des Kämpfers	1	

Jets de D10

Wurf	Anzahl W10	Aktionswert	Abwehrwert	Besonderes
Angriffswurf	Summe der Kraft aller Kämpfer der Einheit	Nahkampf	Feindlicher Nahkampf	
Beschusswurf	Summe der Kraft aller Kämpfer der Einheit	Schießen	Entfernung zum Ziel (10 cm-Schritte)	
Elementarbeschwörung	2W10 + 1W10 für jeden zusätzlich ausgegebenen ZA	Würfelergebnis mindestens 7 oder mehr		
Moralwurf	2W10 + 1W10 für jeweils 5 Krieger der Einheit	Willenskraft	Während eines Kampfes = Differenz der Vorteilswerte Nach einem Beschuss = Flächendeckung der Waffe	Ein zusätzlicher W10 pro verbündeter Einheit mit Autorität [X].
Verletzungswurf	Anzahl der Treffer nach einem Angriffswurf, Beschusswurf o. ä.	Stärke	Widerstand des Ziels	
Zauberwurf	1W10 + 1W10 pro zur Unterstützung genutztes Mana.	Stufe des Zauberers	Entfernung von der Quelle (10 cm-Schritte)	

Aktionstabelle

• **Aktionswert - Abwehrwert**

-4 oder weniger	-3	-2	-1	0	1	2	3	4 oder mehr
10	9	8	7	6	5	4	3	2

Auswirkung des Moralwurfs

- **0 Erfolge:** Die Einheit zerstreut sich. Sie wird vom Schlachtfeld entfernt. Ihre Kämpfer werden als Verluste gezählt.
- **1 Erfolg:** Die Einheit wird erschüttert und erhält einen Anspannungsmarker. Wenn diese Einheit gerade aktiv ist, endet ihre Aktivierung sofort.
- **2 Erfolge:** Die Einheit zögert. Wenn diese Einheit gerade aktiv ist, endet ihre Aktivierung sofort.
- **3 oder mehr Erfolge:** Die Moral der Einheit ist intakt. Keine Auswirkungen.

Elementarbeschwörung

W10	Beschworener Elementar
1	+1 ZA. Der Spieler würfelt einen weiteren W10 und vergleicht das Ergebnis mit dieser Tabelle.
2-3	Luft-Elementar
4-5	Wasserelementar
6-7	Feuer-Elementar
8-9	Erd-Elementar
10	Der Spieler wählt das Element.

Jetzt kennst du die wichtigsten Regeln für *Drakerys* und kannst erhabenen Hauptes in die Schlacht um diese magische Welt ziehen. Zusätzlich zu diesen Regeln findest du Genaueres im Regelbuch. Das Regelbuch enthält weitere Spielmöglichkeiten und ebnet dir den Weg zu sagenhaften Siegen. Möge der beste Spieler gewinnen!