



Dragon Rage

Referenzhandbuch

Detaillierte Regeln

German - version 0.005



Map Making for Gamers!

Do you dream of shaping worlds?

Carving out continents, flooding vast oceans, throwing up massive mountain peaks and desiccating endless deserts?

Now your dreams can become reality with CC3.



CC3 is the evolution of the greatest mapmaking software that any gamer could want. With incredible new art and stunning special effects, CC3 makes your maps beautiful as well as functional.

CAMPAIGN CARTOGRAPHER 3

CC3 puts you in the seat of unparalleled power, the throne from which you can control every aspect of your gaming world, from the shape of the galaxy to the gaps between the floorboards.



CC3 gives you fingertip control of both the big picture and the small details that make your world real. Want a small-scale map of your adventuring world? A detailed, tiled battlemat? An historical battlefield littered with burnt-out tanks? CC3 can deliver all of this and lots, lots more! Whatever your gaming genre, CC3 gives you the power to shape your world the way you want to.

Forget paper and coloured pencils,
get real, get CC3
– the real world-builder!



Order CC3 now
from good game
stores or shop
online at
www.profantasy.com

© Copyright 2007 ProFantasy Software Ltd.
CC3, DD3, CD3, Campaign Cartographer,
Dungeon Designer, City Designer and any
product logos are trademarks of ProFantasy
Software Ltd.

PROFANTASY
SOFTWARE LTD

www.profantasy.com

Dragon Rage Referenzhandbuch

Copyright (c) 1982, 2010 Lewis Pulsipher
Copyright (c) 2010 Flatlined Games
Deutscher Text: Norman Müller

Inhaltsverzeichnis

1.1 Aufbau der Regelwerke

2 Referenzhandbuch

2.1 Die Stadtkarten

- 2.1.1 Esirien
- 2.1.2 Nurrkott

2.2 Marker und Counter

- 2.2.1 Standard-Einheiten
- 2.2.2 Gewöhnliche Monster
- 2.2.3 Große Monster
- 2.2.4 Marker
 - 2.2.4.1 Rundenmarker
 - 2.2.4.2 "Letzter Schaden"-Marker
 - 2.2.4.3 "Durchgebrochen"-Marker
 - 2.2.4.4 "Verbrannte Brücke"-Marker
 - 2.2.4.5 "Verwundet"-Marker
 - 2.2.4.6 Magiemarker
 - 2.2.4.7 "Zerstört"- / Siegpunkt-Marker
 - 2.2.4.8 Mördermarker

2.3 Siegpunkte (Victory Points - VP)

2.4 Allgemeine Bewegungsregeln

- 2.4.1 MP-Werte
- 2.4.2 Ausrichtung von Einheiten
- 2.4.3 Stapeln
- 2.4.4 Helden & Magier stapeln
- 2.4.5 Bewegung von Einheiten
- 2.4.6 Keine Einflussbereiche
- 2.4.7 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen
 - 2.4.7.1 "Überrennen"-Bewegung
 - 2.4.7.2 "Überrennen"-Angriff

2.5 Gelände und besondere Bewegung

- 2.5.1 Meer
- 2.5.2 Fluss
- 2.5.3 Mauern
 - 2.5.3.1 Mauern erklimmen
- 2.5.4 Türme (Esirien-Spielplan)
- 2.5.5 Türen und Tore
 - 2.5.5.1 Türen durchbrechen (blau)
 - 2.5.5.2 Tore durchbrechen (rot)
 - 2.5.5.3 Einen Eingang öffnen
- 2.5.6 Straßen
- 2.5.7 Zerstörung von Brücken
 - 2.5.7.1 Truppen
 - 2.5.7.2 Drachen
 - 2.5.7.3 T-Rex
- 2.5.8 "Erklimmen & Durchbrechen"-Tabelle

2.6 Spielablauf

- 2.6.1 Ablauf einer Runde
 - 2.6.1.1 (1) Magiephase der Angriffstreitmacht
 - 2.6.1.2 (2) Bewegungsphase der Angriffstreitmacht
 - 2.6.1.3 (3) Fernkampf- und Drachenfeuer-Phase der Angriffstreitmacht
 - 2.6.1.4 (4) Nahkampfphase der Angriffstreitmacht
 - 2.6.1.5 (5) Magiephase der Stadtstreitkräfte
 - 2.6.1.6 (6) Verstärkungsphase der Stadtstreitkräfte
 - 2.6.1.7 (7) Bewegungsphase der Stadtstreitkräfte
 - 2.6.1.8 (8) Fernkampfphase der Stadtstreitkräfte
 - 2.6.1.9 (9) Nahkampfphase der Stadtstreitkräfte
 - 2.6.1.10 (10) Rundenmarker versetzen

2.7 Standard-Kampf

- 2.7.1 Nahkampfangriffe
 - 2.7.1.1 Schlechte Chancen
 - 2.7.1.2 Angriffe mit mehreren beteiligten Einheiten
 - 2.7.1.3 Mauern & Türme
- 2.7.2 Nahkampfangriffe auf Drachen und andere große Monster
- 2.7.3 Nahkampfangriffe auf gewöhnliche Monster
- 2.7.4 Wirkung von Angriffen auf Monster
 - 2.7.4.1 Schadenspunkte

- 2.7.4.2 Ort des Schadens

2.7.5 Kampfergebnistabelle

2.7.6 Fernkampf (Bogenschießen)

- 2.7.6.1 Geschosse
- 2.7.6.2 Sichtlinie
- 2.7.6.3 Fernkampf gegen Drachen und Monster (5+, 6+)

2.8 Magie

- 2.8.1 Magisch begabte Einheiten
- 2.8.2 Spruchpunkte
- 2.8.3 Zaubersprüche wirken
- 2.8.4 Einschränkungen bei der Zauberei
- 2.8.5 Spruch: Moral stärken (Boost Morale) - 1-3 SP
- 2.8.6 Spruch: Nebel (Fog) - 2 SP
- 2.8.7 Spruch: Wirbelsturm (Whirlwind) - 2 SP
- 2.8.8 Spruch: Blitz (Lightning) - 3 SP
- 2.8.9 Elementar beschwören (Summon Elemental) - 5SP

2.9 Verstärkungen

2.10 Einheiten

- 2.10.1 Milizen (Militia - MIL)
 - 2.10.1.1 Führung
 - 2.10.1.2 Siegpunkte
- 2.10.2 Infanterie (Infantry - INF)
 - 2.10.2.1 Siegpunkte
- 2.10.3 Kavallerie (Cavalry - CAV)
 - 2.10.3.1 Kavallerie und Türme
 - 2.10.3.2 Siegpunkte
- 2.10.4 Bogenschützen (Archers - ARH)
 - 2.10.4.1 Siegpunkte
- 2.10.5 Held (HERO)
 - 2.10.5.1 Helden-Angriffe
 - 2.10.5.2 Siegpunkte
 - 2.10.5.3 Verletzungen des Helden
 - 2.10.5.4 Unterstützende Helden im Kampf gegen Monster
 - 2.10.5.5 Tod eines Helden
- 2.10.6 Magier (Wizard - WZD)
 - 2.10.6.1 Siegpunkte
- 2.10.7 Elowyn
 - 2.10.7.1 Siegpunkte
- 2.10.8 Ballista & Katapult
 - 2.10.8.1 Katapult (Catapult - CAT)
 - 2.10.8.2 Ballista (BAL)
- 2.10.9 Ork (ORC)
 - 2.10.9.1 Siegpunkte
 - 2.10.9.2 Mauern erklimmen mit Orks
- 2.10.10 Troll (TRL)
 - 2.10.10.1 Siegpunkte
- 2.10.11 Warg (WRG)
 - 2.10.11.1 Siegpunkte
- 2.10.12 Goblin (GOB)
 - 2.10.12.1 Siegpunkte
 - 2.10.12.2 Mauern erklimmen mit Goblins

2.11 Gewöhnliche Monster

- 2.11.1 Riesen (Giants - 10TP)
 - 2.11.1.1 Siegpunkte
 - 2.11.1.2 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen
 - 2.11.1.3 Riesen & Flüsse
 - 2.11.1.4 Überleben
- 2.11.2 Seeschlangen (Sea Serpents - 15TP)
 - 2.11.2.1 Bewegung
 - 2.11.2.2 Sonderangriffe
 - 2.11.2.3 Überleben
 - 2.11.2.4 Aufstellung
- 2.11.3 Tyrannosaurus Rex (10TP)
 - 2.11.3.1 Bewegung
 - 2.11.3.2 Angriff
 - 2.11.3.3 Sonderangriffe



Dragon Rage Referenzhandbuch

- 2.11.3.4 Überleben
- 2.11.3.5 Siegpunkte
- 2.11.3.6 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen
- 2.11.4 Feuer-/Erd-Elementar (Fire/Earth Elemental - ELM) (keine TP)

2.12 Große Monster

- 2.12.1 Drachen (Dragons)
 - 2.12.1.1 Bewegungsarten des Drachen
 - 2.12.1.1.1 Gehen
 - 2.12.1.1.2 Schlängeln (kein Angriff)
 - 2.12.1.1.3 Springen
 - 2.12.1.1.4 Fliegen (kein Angriff)
 - 2.12.1.1.5 Absturz
 - 2.12.1.2 Gelände-Auswirkungen
 - 2.12.1.3 Siegpunkte
 - 2.12.1.4 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen
 - 2.12.1.5 Drachenfeuer (Dragonfire)
 - 2.12.1.5.1 Reichweite
 - 2.12.1.5.2 Wirkung
 - 2.12.1.5.3 Beschränkungen
 - 2.12.1.6 Drachen-Angriffe
 - 2.12.1.6.1 Angriffsbeschränkungen
 - 2.12.1.6.2 Weitere Einschränkungen
 - 2.12.1.6.3 Angriffe mit mehreren Bereichen
 - 2.12.1.6.4 Mauern & Türme
 - 2.12.1.7 Nahkampfangriffe auf Drachen
 - 2.12.1.7.1 Der Kopf (Head): 6+
 - 2.12.1.7.2 Die Flügel (Wings): 4+
 - 2.12.1.7.3 Die Beine (Legs): 5+
 - 2.12.1.7.4 Der Bauch (Belly): 4+
 - 2.12.1.8 Tote Drachen
 - 2.12.1.9 Fernkampfangriffe auf Drachen
- 2.12.2 Junge Drachen (Young Dragons)
 - 2.12.2.1 Drachenfeuer
 - 2.12.2.2 Bewegung
 - 2.12.2.3 Tot eines jungen Drachen
- 2.12.3 Rocs
 - 2.12.3.1 Bewegung
 - 2.12.3.2 Angriffe
 - 2.12.3.3 Überleben
 - 2.12.3.4 Tote Rocs
 - 2.12.3.5 Aufstellung
 - 2.12.3.6 Siegpunkte
- 2.12.4 Lindwürmer (Wurms)
 - 2.12.4.1 Bewegung
 - 2.12.4.2 Angriffe
 - 2.12.4.3 Überleben
 - 2.12.4.4 Tote Lindwürmer
 - 2.12.4.5 Siegpunkte
 - 2.12.4.6 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen

3 Szenarien

3.1 Esirien-Szenarien

- 3.1.1 Aufstellung
- 3.1.2 Esirien-Szenario 1 — Dragon Rage
- 3.1.3 Esirien-Szenario 2 — Die Meute aus der Wildnis
- 3.1.4 Esirien-Szenario 3 — Die Allianz von Arym
- 3.1.5 Esirien-Szenario 4 — Die Allianz von Belm
- 3.1.6 Esirien-Szenario 5 — Die Allianz von Clyth
- 3.1.7 Esirien-Szenario 6 — Der Zug der Riesen

3.2 Nurkott-Szenarien

- 3.2.1 Aufstellung
- 3.2.2 Nurkott-Szenario 1 — De Menschn greifn an
- 3.2.3 Nurkott-Szenario 2 — Überfallkommando
- 3.2.4 Nurkott-Szenario 3 — De Drachn!
- 3.2.5 Nurkott-Szenario 4 — Ungewöhnliche Allianz
- 3.2.6 Nurkott-Szenario 5 - Die Rückkehr von Clyth
- 3.2.7 Nurkott-Szenario 6 - Die Rache der Riesen

3.3 Szenarien nach Punkten (freie

Einheitenwahl)

- 3.3.1 Vorgabe-Szenarien
- 3.3.2 Punktwahl-Szenarien
- 3.3.3 Spielziele
- 3.3.4 Handicaps

4 Kampagnen-Regeln

4.1 Spielkonzepte in der Kampagne

4.2 Beginn der Kampagne

4.3 Vor jedem Spiel

- 4.3.1 Musterung
- 4.3.2 Spielziel festlegen
- 4.3.3 Ausgleich bei zu viel Vorsprung

4.4 Nach jedem Spiel

4.5 Ende der Kampagne

5 Turnier-Regeln

5.1 Turnier-Matches

5.2 Turnier-Formate

5.3 Turnierszenario Esirien

5.4 Turnierszenario Nurkott

Achtung: Wenn Sie zum ersten Mal Dragon Rage spielen, empfehlen wir Ihnen dringend, zunächst die etwas eingängigere "SPIELANLEITUNG" durchzulesen.

1.1 Aufbau der Regelwerke

Die Regeln von Dragon Rage sind auf zwei Regelwerke aufgeteilt:

- Spielanleitung: Diese Anleitung erläutert die Hauptbestandteile des Spiels und führt Sie Schritt für Schritt durch Ihre erste Partie Dragon Rage. (Im vorgestellten Hauptszenario greifen zwei Drachen die Stadt an.) Sie ist also die 'Bedienungsanleitung' des Spiels und wird Ihnen die Grundregeln beibringen.

- Referenzhandbuch : Diese zweite Anleitung beinhaltet detaillierte Regeln, die jeden Aspekt von Dragon Rage abdecken. Sie ist in Abschnitte unterteilt, die es Ihnen ermöglichen, während des Spiels Dinge schnell nachschlagen zu können: Regeln, Szenarien und Anhänge, Kampagnenregeln, Turnierregeln etc.

Das Referenzhandbuch bietet außerdem die vollständigen Regeln für Gelände, Bewegung, Kampf, usw. Für einige Einheiten gelten besondere Regeln, welche die normalen Regeln ergänzen oder ersetzen. Diese sind in den Abschnitten zu finden, welche die einzelnen Einheiten beschreiben.

Beispiel: Der Abschnitt "Mauern erklimmen" beinhaltet die allgemeinen Regeln für das Erklimmen von Mauern, während die gleichnamigen Unterabschnitte in den Einheitenbeschreibungen der Orks und Goblins besondere Regeln für das Erklimmen mit diesen Einheiten aufweisen (Sie lassen ihre Leitern zurück, deshalb können Sie pro Spiel nur einmal eine Mauer überwinden.)

Wenn sich während des Spiels eine Regelfrage auftut, schlagen Sie zuerst bei den allgemeinen Regeln nach, und prüfen Sie danach die Sonderregeln im Abschnitt der jeweiligen Einheit. Die besonderen, Einheiten-bezogenen Regeln haben immer Vorrang vor den allgemeinen Regeln.

2 REFERENZHANDBUCH

Dieses Referenzhandbuch enthält die ausführlichen Regeln für das vollständige Spiel. Diese sind thematisch geordnet, damit man während des Spiels schnell den entsprechenden Abschnitt findet.



Wir empfehlen, dass Sie für ihr erstes Spiel die Regeln der "SPIELANLEITUNG" benutzen, da sie dort nach Spielzug-Phasen gegliedert sind und alle Grundbegriffe des Spiels vorstellen.

Dragon Rage Referenzhandbuch

2.1 Die Stadtkarten

Der Dragon Rage-Spielplan besitzt auf beiden Seiten jeweils eine Stadtkarte. Die Esirien-Karte ist identisch mit der Karte der Dragon Rage-Ausgabe von 1982, während die brandneue Norkott-Karte speziell für diese überarbeitete Ausgabe entworfen wurde.

2.1.1 Esirien

Esirien ist eine alte Stadt und der Veteran vieler Kriege. Der östliche Abschnitt wurde zuerst errichtet, als eine Militärkolonie des Empires. Die Zeit verging und das Empire ging unter. Nun war die Stadt ein Handelszentrum, und der westliche Teil um die Docks und Warenhäuser wuchs und gedieh. Jetzt, da sie allein war, benötigte sie eine Armee und eine Miliz, um die Angriffe aus der Wildnis jenseits der Stadtmauern abzuwehren. Riesen, Trolle, Orks und Goblins versuchten allesamt, Esirien zu plündern und zu brandschatzen, aber nach jedem Angriff wurde die Stadt wieder aufgebaut.

Eines Tages verschwanden die Monster. Drachen waren in die fernen Berge gezogen.

Esiriens Armee stürmte hinaus, um ihr Versteck zu zerstören, den Hort zu erbeuten und die Eier zu vernichten. Dann kehrten die Drachen zurück, um den Tod ihrer Familie zu rächen ...

Die Esirien-Karte beschreibt die Angriffe auf die ummauerte Festungsstadt Esirien. Ein Spieler kontrolliert die Angriffsstreitmacht, die aus Drachen oder anderen Monstern bestehen kann. Der andere Spieler kontrolliert die Stadtstreitkräfte, welche den Festungswall und das Innere verteidigen: Ritter, Infanterie, Bogenschützen, Milizen, den heldenhaften Stadtherrn und seinen Magier.

Die Angreifer versuchen, die Stadt oder einen Teil davon zu vernichten, während die Verteidiger versuchen, die Stadt zu beschützen. Jedes Hexfeld stellt etwa 25 Meter dar, jeder Zug etwa eine Minute, und jede Einheit etwa 50 Personen oder Kreaturen (bei größeren Kreaturen auch weniger).

Die Stadtkarte von Esirien

Die Farbkarte zeigt die Stadt Esirien. In der Ecke ist eine Legende für die unterschiedlichen Geländetypen abgebildet (Map Key). In den Spielregeln wird der Einfluss des Geländes noch detaillierter mittels einer Aufstellung von Terrain-Effekten beschrieben. Beachten Sie, dass die im Inneren der Stadt zahlreich abgebildeten Gebäude nur der Verschönerung dienen, da "Offenes Gelände"-Hexfelder sowohl Felder mit als auch ohne Gebäude einschließen. Der Fluss, der durch die Stadt fließt, endet in Hex. 1413, und das Meer beginnt ab 1414. Zu den Dock-Hexfeldern gehören die Molen in 1315 und 1516, ebenso wie 0815, 0915, 1014, und 1115. Zu guter Letzt gilt zu beachten, dass große Tore durch eine rötliche Einfärbung des entsprechenden Bauwerks markiert sind, während Türen bläulich eingefärbt sind.



Dragon Rage Referenzhandbuch

2.1.2 Nurkott

"Nurkott is da Heimat von de mächtign Orks von Nurk da Obadreisten, Chef von da Stamm. Nurk is tot bevor ich geboren bin, aba wir nennen da Ort imma noch Nurkott, weil er 'n echt groffa Chef war. De Flüsse und Wälder sin gut zum Jagn oda Fischn, Un mit den dicken Mauern un den Türn kontrolliern wir die Straffen hia. De Goblins, de kämpfn mit uns wenne Trolle und Riesen angreifn, also lassn wia se außerhalb von Nurkott leben. Brogg da Grimmige, da neue Chef vonne Orks, er lässt unsre Kriega Dörfer un Farmen vonne Menschn übafallen, rund um Nurkott. Se verschwindn für viele Monde un kommen dann zurück un ham Essn un was zun Saufen un Gold un Waffn vonne weichen Menschn."

De Geschichte von Prokk da Klugn

"Zu viele unserer Farmen und Dörfer wurden von diesen böartigen Kreaturen überfallen.

Wir werden eine kleine Truppe tapferer Männer aus allen Orten zusammenstellen, die von diesen grausamen Grünhäuten bedroht sind. Dann werden wir zu ihrem verdorbenen Unterschlupf marschieren, der abseits der Wälder am Fluss liegt.

Sillardern wird einhundert Mann für diesen Angriff bereitstellen, und Eklundia siebzig. Fuigver hat ebenfalls bereits Männer entsandt. Werden uns die tapferen Bewohner von Trylldoir zur Seite stehen? Wie viele Männer könnt ihr entbehren? Trefft uns bitte in Sillardern, denn wir wollen die Orks angreifen, sobald ihr zu uns gestossen seid."

Brief des Bürgermeisters von Sillardern an den Sprecher von Trylldoir.

Die Nurkott-Karte beschreibt die Angriffe auf das Oppidum Nurkott. Ein Spieler kontrolliert die Angriffsstreitmacht, die aus Menschen, Drachen oder anderen Monstern bestehen kann. Der andere Spieler kontrolliert die Stadtstreitkräfte,

welche das Bollwerk und das Innere verteidigen: Orks, Goblins, den Orkboss und seinen Stammeschamanen.

Die Angreifer versuchen, die Stadt oder einen Teil davon zu vernichten sowie gefangene Sklaven zu befreien, während die Verteidiger versuchen, die Stadt zu beschützen. Jedes Hexfeld stellt etwa 25 Meter dar, jeder Zug etwa eine Minute, und jede Einheit etwa 50 Personen oder Kreaturen (bei größeren Kreaturen auch weniger).

Die Stadtkarte von Nurkott

Die Farbkarte zeigt das Oppidum Nurkott. In der Ecke ist eine Legende für die unterschiedlichen Geländetypen abgebildet (Map Key). In den Spielregeln wird der Einfluss des Geländes noch detaillierter mittels einer Aufstellung von Terrain-Effekten beschrieben. Beachten Sie, dass die im Inneren der Siedlung zahlreich abgebildeten Gebäude nur der Verschönerung dienen, da "Offenes Gelände"-Hexfelder sowohl Felder mit als auch ohne Gebäude einschließen. Es gibt kein Meer in der Nähe von Nurkott. Alle Wasser-Hexfelder sind Flüsse. Es gibt auch keine Tore, nur Türen (die roten Gebäude an den Mauern).

Hexfelder, die hauptsächlich Land oder Fluss sowie einen kleinen Teil der anderen Geländeart beinhalten, sollten so benutzt werden wie vom auf dem Hex. vorherrschenden Geländetyp angezeigt. (Beispielsweise ist 0708 ein Land-Hex.) Wenn beide Geländearten gleichermaßen auf dem Hex. vorhanden sind, kann es auf beide Arten genutzt werden (Beispiel: Hex. 0709 ist sowohl "Land" als auch "Wasser"). Allerdings ist eine Bewegung von Ufer zu Ufer (wie von 0708 nach 0709) für Einheiten, die keine Fluss-Hexfelder betreten dürfen, nicht erlaubt. Außerdem muss ein Drache, der in ein Hex. abstürzt, auf dem Wasser abgebildet ist, dies so behandeln wie ein Fluss-



Dragon Rage Referenzhandbuch

Hex. (was ihn tötet).

Die o.g. Bewegungseinschränkung für Einheiten sollte einfach umzusetzen sein, da ohnehin nur wenige Einheiten Fluss-Hexfelder überhaupt betreten dürfen. Beachten Sie einfach, dass Flüsse für die meisten Truppengattungen als Hindernis gelten. Betrachten Sie vor dem Spiel zusammen mit ihrem Mitspieler den Spielplan, um den exakten Status einzelner Hexfelder festzulegen. (Sollte während des Spiels Uneinigkeit über den Status eines Hexfeldes bestehen, versuchen Sie schnellstmöglich zu einer Einigung zu kommen, um den Spielfluss nicht zu stören.)

Zu guter Letzt gilt zu beachten, dass die Mauern Norkotts aus unsauber zusammengenagelten Holzbrettern bestehen. Bogenschützen oder Goblins in Hexfeldern direkt neben einer Mauer dürfen durch diese hindurchschießen.

2.2 Marker und Counter

2.2.1 Standard-Einheiten

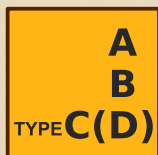
Die Truppen der Angriffstreitmacht sind dunkelgrün und die Persönlichkeiten hellgrün. Mögliche Einheitentypen sind GOB-Goblins (goblins), ORC-Orks (orcs), TRL-Trolle (trolls), WRG-Warge (wargs), sowie die Persönlichkeiten HERO-Held (hero; orc boss), und WZD-Magier (wizard; shaman).



Die Truppen der Stadtstreitkräfte sind orange und die Persönlichkeiten gelb. Mögliche Einheitentypen sind CAV-Kavallerie (Cavalry), INF-Infanterie (Infantry), MIL-Miliz (Militia), ARH-Bogenschützen (Archers), HERO-Held (Hero), WZD-Magier (Wizard), und Elwynn-die Prinzessin (princess).



Auf den Countern für Standard-Einheiten sind mehrere Werte abgebildet:



- TYPE**- Einheitentyp
- A** - Kampffähigkeit
- B** - Fluchtfähigkeit
- C** - Bewegungsreichweite
- (D)**- Straßenbewegung

"Type" beschreibt die Truppengattung.

"Attack strength" (Kampfkraft) wird für Kampfproben verwendet. Eine "attack strength" in Klammern bedeutet, dass dieser Wert nur für Verteidigungszwecke gilt.

Die "escape number" (der Fluchtwert) wird für Moralproben verwendet, und um besonderen Angriffen wie z.B. Drachenfeuer zu entkommen.

Jede Einheit hat zwei Werte für Movement Points (Bewegungspunkte), kurz MP. Der erste Wert "C" zeigt die normale Anzahl von Hexfeldern an, die eine Einheit ziehen darf. Der zweite, eingeklammerte Wert "(D)" zeigt die Straßenbewegung: Falls die Einheit ihre Bewegung auf einer Straße beginnt und ihre gesamte Bewegung über Straßen hinweg durchführt, wird diese Zahl verwendet.

Ein MP-Wert von "-" bedeutet, dass sich die Einheit nicht bewegen kann.



2.2.2 Gewöhnliche Monster

Gewöhnliche Monster (weiß) sind Teil der Angriffstreitmacht. Dazu gehören Einheiten wie Riesen (giants), Seeschlangen (sea serpents), und Tyrannosauren (tyrannosaurs). Außerdem können von angreifenden oder verteidigenden Magiern Elementare (elementals) beschworen werden, welche eine besondere Art der gewöhnlichen Monster darstellen.

Die Counter von gewöhnlichen Monstern besitzen die gleichen Werte wie die Counter der Standard-Einheiten. Für gewöhnlich besitzen sie nur einen MP-Wert, da sie bei ihrer Bewegung normalerweise nicht von Straßen profitieren.



2.2.3 Große Monster

Große Monster haben keine Werte auf ihren Countern, da sie besonderen Regeln für Kampf und Bewegung unterliegen. Im Hintergrund des Counters ist stets ein farbiges Dreieck abgebildet, da die Ausrichtung bei diesen gewaltigen Kreaturen eine Rolle spielt.



Flugfähige Monster haben auch eine "Flug"-Version mit einem weißen Streifen im Dreieck. (Benutzen Sie den passenden Counter je nachdem, ob das Monster gerade fliegt oder nicht.)



2.2.4 Marker

Dragon Rage beinhaltet mehrere Marker, die Ihnen dabei helfen sollen, die Übersicht über die im Spiel ablaufenden Vorgänge zu behalten.

2.2.4.1 Rundenmarker

Dieser Counter wird dazu benutzt, auf der Rundenleiste am unteren Rand des Spielplans die aktuelle Runde anzuzeigen. Blaue/Grüne Felder zeigen an, dass der verteidigende Spieler in dieser Runde Verstärkungen erhält.



2.2.4.2 "Letzter Schaden"-Marker

Dieser Counter wird dazu benutzt, die letzte Runde auf der Rundenleiste zu markieren, in dem die Angriffstreitmacht ein VP-Hex zerstören konnte. Wenn zehn Runden vergehen, ohne dass die Angriffstreitmacht ein VP-Hex (Siegpunkte-Hex) zerstören konnte, verliert sie das Spiel.



Dragon Rage Referenzhandbuch



2.2.4.3 "Durchgebrochen"-Marker

Wird benutzt um anzuzeigen, dass ein Tor oder eine Tür aufgebrochen wurde. Platzieren Sie die Spitze des Torbogens auf dem Counter so, dass sie auf die "durchbrochene" Hexseite zeigt.



2.2.4.4 "Verbrannte Brücke"-Marker

Wird auf Holzbrücken platziert, die niedergebrannt sind.



2.2.4.5 "Verwundet"-Marker

Wird auf einen Helden gelegt, wenn dieser eine Verletzung erleidet (ein Held, der erneut verletzt wird, stirbt).



2.2.4.6 Magiemarker

Zeigt den Mittelpunkt von Nebel (Fog) oder Wirbelsturm (Whirlwind).

2.2.4.7 "Zerstört"- / Siegpunkt-Marker

Wird auf ein Stadt-Hex. gelegt, wenn es von der Angriffstreitmacht "zerstört" wurde, um dessen Siegpunkte zu erhalten. Beachten Sie, dass eine Zerstörung (für Siegpunkte) keinen weiteren Effekt hat - das Terrain bleibt unverändert. Der Angreifer erhält einfach die entsprechenden Siegpunkte und markiert dies durch das Platzieren des entsprechenden Wertes auf dem Hex.



2.2.4.8 Mördermarker

Werden auf Einheiten platziert, die einen jungen Drachen getötet haben.



2.3 Siegpunkte (Victory Points - VP)

Der angreifende Spieler gewinnt die Partie, wenn er eine vom Szenario festgelegte Anzahl an Siegpunkten besitzt, die er durch das Zerstören der Stadt erringen kann. Einige Hexfelder sind mit Siegpunkten bedruckt, und sobald das Hex. zerstört ist, wird ein Siegpunkt-Marker dort platziert. In Nurkott gilt ein Siegpunkt-Hex. mit einer Tür dann als zerstört, wenn die Tür zerstört wurde.

Die Stadtstreitkräfte gewinnen das Spiel, wenn die komplette Angriffstreitmacht vernichtet wurde, oder wenn 10 Runden vergangen sind in denen keine Siegpunkte vernichtet wurden.

Die Angriffstreitmacht gewinnt, indem sie die Anzahl an Siegpunkten erreicht, die im Szenario festgelegt ist. Die Angreifer können Siegpunkt-Hexfelder auf folgende Arten zerstören:

- Der Drache oder ein anderes großes Monster zerstört ein Siegpunkt-Hex., indem er sich auf dieses Hex. bewegt und einen MP ausgibt (in diesem oder einem späteren Zug), oder indem er in das Hex. hineinschlingelt. Ein unbesetztes Hex. wird ebenfalls zerstört, wenn ein Drache oder ein anderes besonderes Monster nach einem Flug oder Sprung dort landet. Auf ein Hex. gerichtetes Drachenfeuer zerstört das entsprechende Hex., außer wenn Türme betroffen sind. Hexfelder mit Türmen werden nur vernichtet, wenn das Drachenfeuer durch einen offenen Eingang hineingelangt.

- Riesen und andere gewöhnliche Monster zerstören ein Hex., indem sie es betreten, wenn es gerade nicht von einer Einheit der Stadtstreitkräfte besetzt ist. Trolle können ebenfalls auf diese Art Hexfelder zerstören, obwohl sie zu den normalen Truppen gehören, nicht zu den Monstern.

- Orks und Goblins (Warge eingeschlossen) können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

- In Szenarien mit einer menschlichen Angriffstreitmacht können Infanterie, Milizen, Bogenschützen und Kavallerie nur dann ein Hex. zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

- Ein Wirbelsturm-Spruch zerstört alle Siegpunkte in dem Hex., in dem er sich gerade befindet.

Anmerkung: Sie können alternativ auch die folgende Tabelle benutzen, um etwas abgestuftere Siegbedingungen zu erhalten:

Zerstörte VP	Ergebnisse	Titel des Angreifers
Angreifer zerstört weniger als (Spielziel-4) VP	Angreifer wurden besiegt	Fluglahmes Hühnchen
Angreifer zerstört (Spielziel-4) VP	Knapper Sieg des Angreifers	Drachewelpe
Angreifer zerstört (Spielziel-2) VP	Normaler Sieg des Angreifers	Vernichter von Städten
Angreifer zerstört (Spielziel) VP	Großer Sieg des Angreifers	Tod von oben
Angreifer zerstört alle VP auf dem Spielplan	Überwältigender Sieg des Angreifers	Schrecken der Stadt

2.4 Allgemeine Bewegungsregeln

2.4.1 MP-Werte

Jede Einheit hat zwei Werte für Movement Points (Bewegungspunkte), kurz MP. Alle Einheiten außer Drachen und anderen großen Monstern haben diese Werte auf ihren Countern.

Der erste Wert zeigt die normale Anzahl von Hexfeldern an, die eine Einheit ziehen darf. Der zweite, eingeklammerte "()" Wert zeigt die Anzahl der Hexfelder an, die sich die Einheit entlang einer Straße bewegen darf. Diese Straßengeschwindigkeit darf nur genutzt werden, wenn die Einheit ihre Bewegung auf einem StraßenHex. beginnt, und der Straße den gesamten Zug über folgt. Die zwei verschiedenen Werte können nicht in derselben Bewegungsphase miteinander kombiniert werden.

Der MP-Wert von Drachen und anderen großen Monstern ändert sich mit dem Schaden, den sie erhalten, und wird in der jeweiligen Beschreibung des Monsters erläutert.

2.4.2 Ausrichtung von Einheiten

Drachen und andere große Monster müssen auf eine bestimmte Hexseite ausgerichtet sein. Alle anderen Einheiten besitzen keine Ausrichtung - es ist nicht wichtig, in welche Richtung sie schauen.

Ein großes Monster muss jederzeit mit der Vorderseite auf eines seiner sechs benachbarten Hexfelder gerichtet sein. Die Ausrichtung ist entscheidend für Bewegung und Kampf. Wenn die Ausrichtung eines großen Monsters durch die ungenaue Platzierung des Counters mehrdeutig ist, darf der gegnerische Spieler über die tatsächliche Ausrichtung entschieden.

Rückseite



Vorderseite

2.4.3 Stapeln

Keine Truppeneinheit darf sich auf ein Hexfeld bewegen, das von einer anderen Einheit besetzt ist. Persönlichkeiten und einige große Monster können unter bestimmten Bedingungen besetzte Hexfelder betreten (siehe unten).

2.4.4 Helden & Magier stapeln



Diese Persönlichkeiten können mit einer anderen befreundeten Einheit auf demselben Hexfeld stehen. Allerdings sind keine Stapel mit mehr als zwei Einheiten erlaubt (Held oder Magier mit einer anderen Einheit, oder nur Held und Magier zusammen).

Außerdem darf ein Held (aber kein Magier) ein Hex. betreten, das von einem Drachen oder einem anderen großen Monster besetzt wird, aber das beendet sofort seinen Zug.

2.4.5 Bewegung von Einheiten

Einheiten werden stets eine nach der anderen bewegt, aber die Bewegung einer Einheit kann kurzfristig unterbrochen werden, um eine andere zu bewegen. Ein Spieler kann so viele oder wenige seiner Einheiten bewegen wie er möchte, auch alle oder keine. Eine Einheit muss nicht sämtliche

Bewegungspunkte (MP) aufbrauchen. Sie kann sich auch nur für einen Teil davon bewegen. MP können weder für eine spätere Runde aufgespart noch von einer Einheit auf eine andere übertragen werden. Bewegung findet nur in der entsprechenden Phase der Spielrunde statt.

2.4.6 Keine Einflussbereiche

Erfahrene Wargamer sollten beachten, dass es in diesem Spiel keine "Einflussbereiche" / "Kontrollbereiche" gibt: Einheiten beeinflussen nie die Bewegung von anderen Einheiten in benachbarten Hexfeldern.

2.4.7 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen

2.4.7.1 "Überrennen"-Bewegung

Ein Drache und viele andere Monster können ein vom Feind besetztes Hex. einfach überrennen. In diesem Fall zieht der Drache einfach durch das Hexfeld hindurch und ignoriert dabei die gegnerischen Einheiten. Dies ist dann verboten, wenn der Drache in dem vom Gegner besetzten Hex. stehen bleiben müsste (es sei denn, er kann einen "Überrennen"-Angriff durchführen, wie weiter unten beschrieben). "Überrennen"-Bewegungen innerhalb eines Turms sind nicht gestattet. Drachen (jedoch keine jungen Drachen), Riesen, Lindwürmer und der Tyrannosaurus Rex können allesamt eine "Überrennen"-Bewegung durchführen. Drachen können nur dann einen Feind überrennen, wenn sie eine Geh-Bewegung durchführen, jedoch nie beim Schlittern, Springen oder Fliegen.

2.4.7.2 "Überrennen"-Angriff

Ein Drache (aber kein junger Drache) sowie einige andere große Monster können im Zuge ihrer Geh-Bewegung einen "Überrennen"-Angriff durchführen. Dieser Angriff erlaubt dem Monster, für den Preis von 1 zusätzlichen MP in ein Hex. mit einer feindlichen Einheit zu ziehen. Ein Monster kann nicht innerhalb eines Turms "Überrennen", da dort nicht ausreichend Platz ist. Er kann aber ohne weiteres durch ein offenes oder durchbrochenes Tor hindurch "Überrennen", das sich in einer Mauer befindet.

2.5 Gelände und besondere Bewegung

2.5.1 Meer

Keine Einheit darf ein Meeres-Hex. betreten (ein Hex., das völlig mit Wasser bedeckt ist).

2.5.2 Fluss

Keine Einheit darf ein Fluss-Hex. betreten, abgesehen von einigen Monstern. Allerdings darf eine Einheit ein Brücken- (Bridge) oder Furt- (Ford) Hex. betreten, jedoch nur von den Hexseiten, an denen die Brücke oder die Furt mit dem Ufer des Flusses verbunden ist.

2.5.3 Mauern

Keine Einheit kann über eine Hexseite mit einer Mauer klettern, es sei denn, sie darf eine "Erklimmen"-Bewegung durchführen. Ein Tor oder eine Tür erlaubt allen Einheiten das Durchschreiten einer Hexseite mit Mauer von innen nach außen, oder sogar von beiden Seiten, falls das Tor durchbrochen wurde.

Esirien-Spielplan: Tore verbinden die Hexfelder

0606-0707 und 2113-2212. Weitere Tore befinden sich an beiden Enden der Holzbrücken über den Fluss bei 1407 und 1413.

Nurkott-Spielplan: Es gibt keine Tore in Nurkott, nur Türen (die roten Bauten auf den Mauer-Hexfeldern). Die Mauern bestehen aus unsauber zusammengenagelten Holzbrettern. Bogenschützen oder Goblins in Hexfeldern direkt neben einer Mauer dürfen durch diese hindurchschießen.

2.5.3.1 Mauern erklimmen

Einheiten der Angriffsstreitmächte können versuchen, Mauern zu erklimmen. Sie können jedoch nicht versuchen, in ein Turm-Hex. hinaufzusteigen. "Erklimmen" ist eine Alternative zum Durchbrechen von Toren, und kann von einer Einheit anstelle des Durchbrechens durchgeführt werden (aber nicht zusätzlich).

Das Erklimmen findet am Ende der Bewegungsphase der Einheit statt. Die Einheit muss neben einer Hexseite mit Mauer stehen und noch über mindestens 1 unverbrauchten MP verfügen. Es wird ein Würfel geworfen, und das Ergebnis des Versuchs wird anhand der "Erklimmen und Durchbrechen"-Tabelle (am Ende des Abschnitts über Gelände) bestimmt. Addieren Sie eins (+1) zum Würfelwurf, wenn sich keine verteidigende Einheit benachbart zu dem Hex. befindet. Dabei werden verteidigende Einheiten in Türmen genauso ignoriert wie einzelne Helden oder Magier.

Wenn die Einheit, die versucht, eine Mauer zu erklimmen, nicht in der "Erklimmen und Durchbrechen"-Tabelle (am Ende des Abschnitts über Gelände) aufgeführt ist, dann kann sie keine Mauern erklimmen. Wenn die Probe gelingt, wird die Einheit sofort ein Hex. weit über die Mauer hinweg bewegt, auf die gegenüberliegende Seite.

Selbstverständlich ist das Erklimmen nicht möglich, wenn sich auf der anderen Seite der Mauer kein freies Hex. befindet, in das man ziehen könnte. Wenn das entsprechende Hex. lediglich von einem Helden oder Magier besetzt ist, so kann es gelingen, die Mauer zu erklimmen. In diesem Fall bewegt der verteidigende Spieler den Helden oder Magier ein Hex. weit aus dem Weg, falls die Erklimmen-Probe gelingt.

Orks und Goblins: Diese Einheiten können nur einmal pro Spiel erfolgreich eine Mauer erklimmen (Die Einheit lässt ihre Leitern zurück!). Außerdem dürfen diese Einheiten in der Runde, in der sie versuchen, eine Mauer zu erklimmen (ob erfolgreich oder nicht), keinerlei Angriffe durchführen.

2.5.4 Türme (Esirien-Spielplan)

Eine Einheit kann ein Turm-Hex. nur durch einen Eingang betreten, oder indem sie direkt darauf springt oder landet (nach einem Flug). Der verteidigende Spieler kontrolliert alle Türme und deren Eingänge, und kann sie frei betreten oder verlassen. Der Angreifer kann die Eingänge erst nutzen, wenn sie durchbrochen wurden, was auch ihm freien Zutritt ermöglicht.

Einheiten auf einem Turm-Hex. gelten sowohl als 'in' dem Turm als auch 'darauf' befindlich.

2.5.5 Türen und Tore

Der Begriff Eingänge schließt sowohl große Tore (gates - rot) als auch kleinere Türen (doors - blau) ein. Türme können über beide Arten von Eingängen verfügen, auf einer oder mehreren Seiten, während Mauern an manchen Stellen ein Tor besitzen. Eingänge sind auf der Karte farblich markiert. Eine Einheit kann den Eingang nur dann benutzen, wenn sie sich über die Hexseite hinwegbewegt, die mit dem Eingang gekennzeichnet ist.

Beachten Sie, dass der Nurkott-Spielplan nur Türen aufweist. Es gibt keine Tore in Nurkott.

Die Stadtstreitkräfte kontrollieren alle Eingänge zu Türmen, und können sie ohne zusätzliche Bewegungskosten frei nutzen. Der Spieler, der zuletzt eine Einheit auf dem Hexfeld auf der Innenseite eines Tores hatte, kontrolliert dieses Tor und darf es frei benutzen. Wenn ein Spieler einen Eingang nicht kontrolliert, kann er ihn nicht benutzen, es sei denn, er durchbricht ihn. Einmal durchbrochene Eingänge können nicht repariert werden.

2.5.5.1 Türen durchbrechen (blau)

Ein Drache oder ein großes Monster durchbricht eine Tür automatisch, indem es zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zuges (oder am Ende des Zuges) darauf ausgerichtet ist. Dies kostet keinerlei MP (Bewegungspunkte), und der Drache kann seine Bewegung in den Turm hinein fortsetzen, wenn er das möchte (wenn der Turm besetzt ist, gelten die Regeln für Überrennen: Ein Drache darf keine Einheit in einem Turm überrennen; siehe dort.)

Alle anderen angreifenden Einheiten können lediglich versuchen, eine Tür zu durchbrechen, indem sie ihre Bewegung vor einer Tür beenden, zwei Würfel werfen und das Ergebnis mittels der "Erklimmen und Durchbrechen"-Tabelle bestimmen. Wenn eine Tür durchbrochen wurde, so darf die Einheit bereits in dieser Runde durch den Eingang hindurch angreifen. Wenn sich auf der anderen Seite der Tür keine verteidigende Einheit befindet, so wird das Tor automatisch durchbrochen. Es ist kein Würfelwurf notwendig.

In Nurkott bewirkt das Durchbrechen einer Tür auf einem Siegpunkt-Hex., dass das Hex. zerstört wird (und der Angreifer die VP erhält).

2.5.5.2 Tore durchbrechen (rot)

Ein Drache oder ein großes Monster kann während seiner Bewegung versuchen, ein Tor zu durchbrechen, indem es sich in Richtung des Tores ausrichtet und einen oder mehrere seiner verbliebenen MP (Bewegungspunkte) ausgibt. Wenn sich auf der anderen Seite des Tores keine Einheit der Stadtstreitkräfte befindet, wird das Tor durch den Einsatz eines MP automatisch durchbrochen. In allen anderen Fällen wird ein Würfel geworfen, nachdem die Zahl der ausgegebenen MP angesagt wurde. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich der Anzahl ausgegebener MP ist, wird das Tor durchbrochen. Andernfalls bleibt es intakt. Die zum Durchbrechen eingesetzten MP gehen nach jedem Versuch verloren, und jeder Drache oder großes Monster muss für sich allein versuchen, ein Tor zu durchbrechen.

Nach dem Durchbruch kann der Drache sein

Dragon Rage Referenzhandbuch

Bewegung durch das Tor fortsetzen, falls dies gewünscht ist (und noch MP übrig sind). Sind alle Beine eines Drachen (oder großen Monsters) zerstört, kann dieser trotzdem noch versuchen, ein rotes Tor zu durchbrechen. In diesem Fall können unbewachte Tore bei einer 6+ auf 1W6 durchbrochen werden, und Tore mit Stadtreitkräften auf der anderen Seite bei einer 11+ auf 2W6.

Alle anderen angreifenden Einheiten können lediglich versuchen, ein Tor zu durchbrechen, indem sie ihre Bewegung vor dem Tor beenden, zwei Würfel werfen und das Ergebnis mittels der "Erklimmen und Durchbrechen"-Tabelle bestimmen. Wenn ein Tor durchbrochen wurde, so darf die Einheit bereits in dieser Runde durch den Eingang hindurch angreifen. Sollte sich allerdings keine verteidigende Einheit auf der anderen Seite des Tores befinden, so kann der Angreifer automatisch das Tor durchbrechen, indem er während seiner Bewegung einen MP ausgibt (er muss damit nicht bis zum Ende seiner Bewegung warten, und eine Probe entfällt auch). Der Grund dafür liegt darin, dass es relativ leicht ist, einen Eingang zu stürmen, wenn er nicht verbissen von dicht gepackten Verteidigern geschützt wird.

2.5.5.3 Einen Eingang öffnen

Eine Einheit der Stadtreitkräfte, die sich in einem Turm oder hinter einem Tor befindet, kann den Eingang während des eigenen Zuges im Rahmen eines Angriffs öffnen, um einen Feind auf der anderen Seite des Eingangs zu attackieren. In diesem Fall bleibt der Eingang bis zu nächsten Runde geöffnet, so dass der Gegner seinerseits hindurchziehen (durch Überrennen, es sei denn die Einheit befindet sich in einem Turm) oder angreifen kann.

2.5.6 Straßen

Jede Einheit kann sich entlang einer Straße bewegen, indem sie ihr von Hex. zu Hex. folgt. Eine Einheit, die ihren gesamten Zug über eine Straße hinweg durchführt, benutzt ihren Wert für Straßenbewegung. Beachten Sie, dass Drachen und die meisten Monster keinen gesonderten Straßenbewegungswert haben und deshalb nicht davon profitieren, einer Straße zu folgen.

Esirien-Spielplan: Die Straßen führen bei den Toren durch die Mauern, und auch durch die

Erdgeschosse der Türme auf 0914, 1310 und 1511. Die anderen Türme sind nicht an Straßen angebunden. Einheiten, die andere Türme betreten oder verlassen wollen, können also nicht ihre Straßenbewegung nutzen. Alle drei Brücken besitzen eine Straßentrasse, so dass eine Straßenbewegung auch über diese Brücken hinweg durchgeführt werden kann.

2.5.7 Zerstörung von Brücken

Die Holzbrücken (Esirien : auf den Hexfeldern 1407 und 1413. Nurkott : auf den Hexfeldern 0402, 1002, 2108, 2211, 1914, und 2412) können zerstört werden.

2.5.7.1 Truppen

Eine Einheit von Truppen kann eine Brücke zerstören, indem sie sich darauf bewegt, und in dieser Runde keinen Nah- oder Fernkampfgriff durchführt. Stattdessen wird unter der Einheit ein "Durchgebrochen"-Marker platziert. Wenn die Einheit in der folgenden Runde immer noch unzerstört ist, wird die Brücke vernichtet, sobald sich die Einheit fortbewegt. Ersetzen Sie den "Durchgebrochen"-Marker durch einen "Verbrannte Brücke"-Marker.

2.5.7.2 Drachen

Eine Holzbrücke wird automatisch vernichtet, wenn ein Drache darauf springt oder nach einem Flug darauf landet. Ein "Durchgebrochen"-Marker wird unter den Drachen auf die Brücke gelegt. Wenn der Drache in seinem nächsten Zug die Brücke nicht verlässt, stürzt er mit ihr in den Fluss (was den Drachen augenblicklich tötet). Bitte beachten Sie, dass die Steinbrücke auf Hex. 1410 der Esirien-Karte unzerstörbar ist. (Nurkott : 1610)

2.5.7.3 T-Rex

Wenn ein Tyrannosaurus eine Holzbrücke betritt, fällt er augenblicklich in den Fluss und ertrinkt. Die zusammengebrochene Brücke wird so behandelt, als wäre sie niedergebrannt.



Dragon Rage Referenzhandbuch

2.5.8 "Erklimmen & Durchbrechen"-Tabelle

"Erklimmen & Durchbrechen"-Tabelle

Art der Einheit	Mauern erklimmen (1W6)	Tür durchbrechen blau - (2W6)	Tor durchbrechen rot - (2W6)
Stadttruppen	unmöglich	10+	unmöglich
Stadttruppen mit Held	5+	7+	10+
Goblins	6 *	unmöglich	unmöglich
Orks, Warge	6	10+	unmöglich
Trolle	5+	7+	10+
Riesen, Drachen, Lindwürmer	4+	automatisch	9+
Seeschlangen	unmöglich	automatisch	9+
Held allein	unmöglich	10+	unmöglich
Magier allein, Elowyn, andere	unmöglich	unmöglich	unmöglich

* Goblins können keine Mauern erklimmen, wenn sich eine feindliche Einheit benachbart zu dem Feld befindet, dass sie betreten wollen.

Anmerkung: Addieren Sie eins (+1) zum Erklimmen-Würfelwurf, wenn sich keine feindliche Einheit benachbart zu dem Hex. befindet; Feinde, die zwar benachbart sind aber sich in einem Turm befinden, werden dabei ignoriert.

Drachen zerstören eine Tür ohne zusätzliche MP-Kosten, wenn sie am Ende ihrer Bewegung darauf ausgerichtet sind. Um ein Tor zu zerstören, auf das sie am Ende ihrer Bewegung ausgerichtet sind, müssen sie eine Anzahl MP ausgeben (1 oder mehr), und diesen Wert dann mit einem Würfelwurf unterschreiten oder erreichen. Das Durchbrechen von Toren wird am Ende der Bewegungsphase durchgeführt.

2.6 Spielablauf

Nach Abschluss jeder Spielrunde wird eine neue Runde begonnen, bis entweder die Angriffsstreitmacht aufgibt oder genug Siegpunkte gesammelt hat, um das Spiel zu gewinnen.

Wenn die komplette Angriffsstreitmacht getötet wurde, gewinnt augenblicklich der verteidigende Spieler.

Wenn zehn oder mehr Runden verstreichen, ohne dass sich Angreifer innerhalb der Stadtmauern befinden, gewinnt der verteidigende Spieler automatisch.

Wenn zehn oder mehr Runden verstreichen, ohne dass Siegpunkt-Hexfelder zerstört werden, gewinnt der verteidigende Spieler automatisch.

Einige Spielszenarien können abweichende oder zusätzliche Siegbedingungen für eine oder beide Seiten aufweisen.

2.6.1 Ablauf einer Runde

Eine Spielrundensequenz ist in die folgenden 10 Phasen unterteilt:

2.6.1.1 (1) Magiephase der Angriffsstreitmacht

Der angreifende Spieler darf mit jeder seiner magisch begabten Einheiten einen Zauberspruch wirken.

2.6.1.2 (2) Bewegungsphase der Angriffsstreitmacht

Der angreifende Spieler bewegt seine Einheiten und führt eventuelle Angriffe durch Überrennen aus.

2.6.1.3 (3) Fernkampf- und Drachenfeuer-Phase der Angriffsstreitmacht

Der angreifende Spieler führt seine Fernkampf- und Drachenfeuer-Attacken durch.

2.6.1.4 (4) Nahkampfphase der Angriffsstreitmacht

Der angreifende Spieler führt mit seinen Einheiten Nahkampfangriffe durch.

2.6.1.5 (5) Magiephase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler darf mit jeder seiner magisch begabten Einheiten einen Zauberspruch wirken.



2.6.1.6 (6) Verstärkungsphase der Stadtstreitkräfte

In den Runden 10, 14, 18, 22, 26, 30, usw. (alle 4 Runden) erhält der verteidigende Spieler Verstärkungseinheiten.

2.6.1.7 (7) Bewegungsphase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler darf seine Einheiten bewegen.

2.6.1.8 (8) Fernkampfphase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler führt Fernkampfangriffe durch.

2.6.1.9 (9) Nahkampfphase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler führt mit seinen Einheiten Nahkampfangriffe durch.

2.6.1.10 (10) Rundenmarker versetzen

Am Ende der Runde bewegt der verteidigende Spieler den Rundenmarker auf das nächste Feld der Rundenleiste.

2.7 Standard-Kampf

Diese Kampfregeln gelten für Angriffe gegen Standard-Einheiten (keine Monster).

2.7.1 Nahkampfangriffe

Der "Nahkampf"-Angriff ist der Standard-Angriff attackierender Einheiten.

Eine Einheit kann nur in der eigenen Nahkampfphase und dann auch nur gegen Feinde in einem benachbarten Hex. Nahkampfangriffe durchführen.

Um einen Angriff durchzuführen, zählen Sie die Kampfkraft aller angreifenden Einheiten zusammen, und suchen Sie den Wert auf der Leiste "Kampfkracht des Angreifers" in der Kampfresultatstabelle. Dann bestimmen Sie die Kampfkraft der angegriffenen Einheit, und wählen die entsprechende Spalte bei "Kampfkracht des Verteidigers". Das Kampfresultat befindet sich beim Kreuzungspunkt. Wird als Kampfresultat eine Zahl angegeben, so ist dies der Mindestwert für den Würfelwurf des Angreifers. Der Angreifer wirft einen Würfel, und falls er den Mindestwert erreicht oder übersteigt, so wird der Verteidiger vernichtet. Ist der Würfelwurf niedriger, so schlägt der Angriff fehl und hat keinen Effekt.

Der aktive (angreifende) Spieler entscheidet darüber, in welcher Reihenfolge Nahkampfangriffe durchgeführt werden.

2.7.1.1 Schlechte Chancen

Ist das mit der Tabelle ermittelte Ergebnis "D", dann ist die verteidigende Einheit automatisch zerstört (Destroyed). Ist ein Mindestwurf von "11+" angegeben, so gibt es immer noch eine geringe Chance auf einen Sieg. Der Angreifer wirft zwei Würfel, und wenn das Ergebnis 11 oder 12 beträgt, war der Angriff erfolgreich. Bei allen niedrigeren Ergebnissen schlägt der Angriff fehl. Ist das mit der Tabelle ermittelte Ergebnis "M", dann schlägt der Angriff fehl (Missed) und hat keinen Effekt.

2.7.1.2 Angriffe mit mehreren beteiligten Einheiten

Zwei oder mehr Einheiten können ihre Kampfkraft kombinieren, um einen einzigen Gegner anzugreifen.

Wenn zwei oder mehr gegnerische Einheiten auf demselben Hex. gestapelt wurden, dann müssen sie als eine kombinierte Gruppe angegriffen werden. Zwei oder mehr unterschiedliche Hexfelder mit Gegnern müssen gesondert angegriffen werden (jeweils ein unterschiedlicher Angriff gegen jedes Hex). Jede Einheit kann nur einen Nahkampfangriff pro Runde durchführen, egal wie viele Gegner in der Nähe sind.

2.7.1.3 Mauern & Türme

Ein Einheit kann keinen Nahkampfangriff in einen Turm oder aus einem Turm heraus durchführen, und auch nicht über eine Mauer hinweg, es sei denn, sie benutzt einen offenen oder durchbrochenen Eingang (heißt: der Eingang müsste zwischen dem Angreifer und seinem Gegner sein).

2.7.2 Nahkampfangriffe auf Drachen und andere große Monster

Jede Einheit, die sich benachbart zu einem großen Monster befindet oder sich im selben Hex. aufhält, darf dieses Monster angreifen. Nahkampfangriffe sind nicht gestattet, wenn entweder die Einheit oder das große Monster in einem Turm sind (wenn beide im Turm sind, ist ein Angriff möglich), wenn der Angriff über eine Hexseite mit einer Mauer hinweg stattfinden müsste, oder wenn sich das große Monster im Flug befindet.

Alle großen Monster besitzen eine Aufstellung mit angreifbaren Bereichen und Mindestwürfen dazu. Wenn eine Einheit angreift, sagt der Spieler an, welcher Bereich des großen Monsters attackiert werden soll, und würfelt dann. Wenn der Wurf ausreichend hoch ist, wird das Monster getroffen.

Wenn ein großes Monster getroffen wird, so entspricht die Anzahl der Schadenspunkte der Kampfkraft des Angreifers. Eine Einheit mit Kampfkraft 2 wird also bei jedem Treffer zwei Schadenspunkte erzeugen.

Nahkampfangriffe finden nur in der entsprechenden Phase der Spielrunde statt. Angriffe auf andere große Monster werden genauso abgehandelt wie Angriffe auf Drachen, jedoch können die angreifbaren Bereiche und die dafür nötigen Mindestwürfe von Monster zu Monster unterschiedlich sein.

2.7.3 Nahkampfangriffe auf gewöhnliche Monster

Will man einen Riesen oder ein anderes gewöhnliches Monster angreifen, so benötigt man mit seinem Würfelwurf eine 5+ zum Treffen, unabhängig von der Position des Angreifers. Wenn ein Monster getroffen wird, so entspricht die Anzahl der Schadenspunkte der Kampfkraft des Angreifers.

2.7.4 Wirkung von Angriffen auf Monster

2.7.4.1 Schadenspunkte

Jeder erfolgreiche Angriff auf einen Drachen oder ein anderes Monster erzeugt

Dragon Rage Referenzhandbuch

Schadenspunkte. Die Anzahl der erlittenen Schadenspunkte ist gleich der Kampfkraft des Angreifers.

2.7.4.2 Ort des Schadens

Wenn ein Angriff durchgeführt wird, muss der Angreifer ansagen, auf welchen Bereich er zielt. Wenn der Angriff erfolgreich ist, wird dieser Bereich getroffen. Einige Bereiche können aus bestimmten Positionen nicht angegriffen werden.

Wenn ein Bereich getroffen wird, so erhält die erste Gruppe (wenn es mehr als eine gibt) immer zuerst den Schaden. Wenn genug Schaden angesammelt wurde, um die erste Gruppe zu

zerstören, nimmt die nächste Gruppe Schaden, usw. Wenn eine Gruppe komplett zerstört wurde, sind die Kampfkraft dieser Gruppe auf null (0). Wenn ein kompletter Bereich zerstört wurde, so haben weitere Angriffe auf diesen Bereich keine Wirkung.

Achten Sie darauf, die Gruppen immer eine nach der anderen abzustreichen, egal aus welcher Richtung der Angriff kam. Auf diese Weise wird im Spiel die stufenweise Abnahme der Stärke des Monsters dargestellt. Eine bestimmte Gruppe in einem Bereich steht also nicht direkt für ein bestimmtes Körperteil.

2.7.5 Kampfergebnistabelle

KOMPLETTE KAMPFERGEBNISTABELLE

Kampfkraft des Verteidigers

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Kampfkraft des Angreifers	1	6	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	2	5	6	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	3	4	6	6	11	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	4	3	5	6	6	11	11	11	M	M	M	M	M	M	M
	5	2	5	6	6	6	11	11	11	11	M	M	M	M	M
	6	D	4	5	6	6	6	11	11	11	11	11	M	M	M
	7	D	4	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11	M
	8	D	3	5	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11
	9	D	3	4	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11	11
	10	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11
	11	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11	11
	12	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11
	13	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	11
	14	D	D	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6
	15	D	D	2	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6
	16	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
	17	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
	18	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6
	19	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6
	20	D	D	D	2	3	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	21	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6
	22	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
	23	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
	24	D	D	D	D	3	3	4	4	5	5	5	5	6	6
	25	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6
	26	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	5	6
	27	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5	6
	28	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	6
	29	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	6
	30	D	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5

Kampfergebnisse:

D	Zerstört (Destroyed)
M	Fehlschlag (Missed)

11	Treffer bei 11+ auf 2W6
#+	Treffer bei ?+ auf 1W6

Sollten Sie jemals ein Kampfergebnis bestimmen müssen, das außerhalb des Umfangs dieser Tabelle liegt, so können sie folgende Methode verwenden :
Ist die Kampfkraft des Angreifers (attacker's combat strength) doppelt so groß wie Kampfkraft des Verteidigers (defender's combat strength), so wird die verteidigende Einheit automatisch zerstört (D - Destroyed). Ist die Kampfkraft des Verteidigers doppelt so groß wie Kampfkraft des Angreifers, so schlägt der Angriff automatisch fehl (M - Missed). In allen anderen Fällen teilen Sie die Kampfkraft des Angreifers durch die des Verteidigers und runden das Ergebnis ab. Ziehen Sie diesen Wert von 7 ab, und sie erhalten den Mindestwurf. Behandeln Sie dabei ein Resultat von 7+ wie 11+.

2.7.6 Fernkampf (Bogenschießen)

2.7.6.1 Geschosse

Nur Bogenschützen und Goblin-Einheiten können Geschosse abfeuern. Das Abfeuern von Geschossen geschieht entweder in der Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase der entsprechenden Einheit. Einheiten schießen nur in ihrer eigenen Phase, nicht in der des Gegners.

Die Schussreichweite von Bogenschützen und Goblins beträgt zwei maximal Hexfelder. Die Reichweite steigt auf drei, wenn sie sich auf einem Turm befinden, und das Ziel nicht fliegt oder sich selbst ebenfalls in einem Turm befindet.



Soll der Fernkampfangriff separat durchgeführt werden, so zählen Sie die Kampfkraft aller angreifenden FernkampfEinheiten zusammen, die auf dasselbe Hex. feuern. Benutzen Sie diesen Wert zusammen mit der Kampfkraft des Verteidigers, um in der Kampfresultatstabelle das Resultat zu ermitteln. Verfahren Sie dabei genauso wie bei Nahkampfangriffen.

Soll der Geschossangriff als Teil eines Nahkampfangriffes durchgeführt werden, so zählen Sie einfach die Kampfkraft der Bogenschützen bzw. Goblin-Einheiten zur Summe der Kampfkraft aller im Nahkampf angreifenden Einheiten hinzu.

Eine Einheit Bogenschützen oder Goblins kann in einer Runde entweder Fernkampf oder Nahkampf durchführen, jedoch nicht beides. Solch eine Einheit kann nur einmal pro Runde Geschosse abfeuern, egal wie viele mögliche Ziele vorhanden sind.

2.7.6.2 Sichtlinie

Eine Bogenschützen- oder Goblin-Einheit muss das Ziel-Hex. sehen können, um darauf zu schießen. Wenn sie von einem Turm aus schießt, kann jedes Hex. in Reichweite getroffen werden. Wenn das Ziel sich in einem Turm befindet oder fliegt, kann es unabhängig vom Gelände immer getroffen werden. (Zu einem fliegenden Ziel besteht immer eine Sichtlinie).

In allen anderen Fällen gilt: Die abfeuernde Einheit kann nicht durch Türme oder Hexseiten mit Mauern sehen. Um die Sichtlinie zu bestimmen, verbinden Sie die Mitte des Hexfeldes der abfeuernden Einheit mit der Mitte des Zielhexes. Wenn diese gerade Linie einen beliebigen Teil einer auf der Karte aufgezeichneten Mauer oder eines Turms durchkreuzt, ist das Schießen nicht gestattet.

Bogenschützen und Goblins können durch Eingänge in Mauern feuern, jedoch nur auf das Hex. unmittelbar auf der gegenüberliegenden Seite. Die kleineren auf dem Spielplan dargestellten Gebäude innerhalb der Stadt beeinflussen die Sichtlinie nicht (es wird davon ausgegangen, dass Bogenschützen sich in den oberen Stockwerken und auf Dächern aufhalten). Gebäude, die als Teil der Mauer dienen, blockieren jedoch nach wie vor die Sichtlinie innerhalb der Stadt.

Zu guter Letzt gilt zu beachten, dass die Mauern Nurdorfs aus unsauber zusammengenagelten Holzbrettern bestehen. Bogenschützen oder Goblins in Hexfeldern direkt neben einer Mauer dürfen durch diese hindurchschießen.

2.7.6.3 Fernkampf gegen Drachen und Monster (5+, 6+)

Diese werden in der Fernkampfphase des jeweiligen Spielers durchgeführt. Die Schussreichweite von Bogenschützen beträgt maximal zwei Hexfelder. Die Reichweite steigt auf drei, wenn sie sich auf einem Turm befinden, und das Ziel nicht fliegt oder sich selbst ebenfalls in einem Turm befindet.

Zum Treffen muss der angreifende Spieler zunächst den Bereich des Monsters ansagen, auf den er zielt (gewöhnliche Monster haben nur einen Bereich), und einen Würfel werfen. Bei einer Entfernung von einem Hex. und einem nicht-fliegenden Monster wird eine 5+ für einen Treffer benötigt. In allen anderen Situationen, einschließlich des Feuerns auf ein fliegendes Monster, benötigt der Schütze eine 6+. Eine ununterbrochene Sichtlinie ist immer notwendig (siehe oben).

Wenn ein nicht-fliegender Drache von Geschossen getroffen wird, erleidet er normalerweise einen Schadenspunkt an den Flügeln, den Beinen oder am Kopf (Der Schütze darf den Bereich wählen). Wenn der Drache im Flug getroffen wird, erleidet er automatisch zwei Schadenspunkte am Bauch.


Beim Schießen auf alle anderen Monster gelten die gleichen Regeln wie beim Fernkampf gegen Drachen. Das schließt auch Fernkampfangriffe auf gewöhnliche Monster wie z.B. Riesen ein: 5+ für nichtfliegende Monster im benachbarten Hex., in allen anderen Fällen 6+.

2.8 Magie

2.8.1 Magisch begabte Einheiten

Nur Magier können Zaubersprüche wirken. Orangefarbige 'WZD'-Einheiten stellen Magier dar, während grüne 'WZD'-Einheiten entweder für einen bösen Magier, einen Goblinschamanen oder einen Oger-Magus stehen.

2.8.2 Spruchpunkte

 Jedes Mal, wenn eine magisch begabte Einheit einen Zauberspruch wirkt, verbraucht sie eine bestimmte Menge an "Spruchpunkten". Die Kosten hängen vom Zauberspruch ab. Jede magisch begabte Einheit verfügt nur über zehn (10) Spruchpunkte für die gesamte Dauer des Spiels. Sie kann nicht mehr als diese 10 verwenden, und wenn die Punkte erschöpft sind, kann die Einheit keine weiteren Zauber wirken. Das Übertragen ungenutzter Spruchpunkte auf andere magisch begabte Einheiten ist für gewöhnlich nicht gestattet.

2.8.3 Zaubersprüche wirken

Das Wirken von Zaubern geschieht zu Beginn der Runde des verteidigenden Spielers, bevor dieser Bewegungen ausführt. Der Spieler wählt einfach einen der Sprüche, die in der Liste für die jeweilige Einheit aufgeführt sind, verbraucht die genannten Spruchpunkte und vermerkt die Wirkung. Für einige Sprüche werden Marker verwendet, um das betroffene Gebiet zu kennzeichnen.

2.8.4 Einschränkungen bei der Zauberei

Eine magisch begabte Einheit darf nicht mehr als einen Zauberspruch pro Runde wirken. Sie kann aber Runde für Runde den gleichen Spruch wirken, oder jedes Mal einen anderen, vorausgesetzt, sie hat noch genügend Spruchpunkte übrig.

Die magisch begabte Einheit kann ihren Spruch auf jedes Hex. innerhalb der Reichweite wirken; es ist keine direkte Sichtlinie nötig. Es wird davon ausgegangen, dass sie eine Kristallkugel besitzt, die es ihr erlaubt, durch normale Hindernisse hindurchzusehen.

2.8.5 Spruch: Moral stärken (Boost Morale) - 1-3 SP

Dieser Spruch kostet 1 Spruchpunkt. Hinzu kommt 1 Spruchpunkt pro Hex., um den der Wirkungsradius erhöht werden soll, bis zu einem Maximum von insgesamt 3 Spruchpunkten (für einen Radius von 2).

Der Spruch wirkt auf das Hex., in dem sich der Magier befindet, und wenn zusätzliche Punkte ausgegeben wurden, weitet sich die Wirkung um ein oder zwei Hexfelder von dort aus. Der Spruch betrifft alle Einheiten, die auf derselben Seite kämpfen wie der Magier, und er wirkt nur für diese eine Runde.

Nahkampfangriff-Effekt : Alle Einheiten innerhalb des Wirkungsradius addieren eins (+1) zu ihren Würfelwurf, wenn sie einen gewöhnlichen Nahkampfangriff durchführen. Wenn einige an einem Nahkampfangriff beteiligten Einheiten unter dem Einfluss von "Moral stärken" stehen und andere nicht, dann gilt der Bonus nur, wenn mindestens die Hälfte der beigesteuerten

Kampfkraft "Moral stärken" besitzt.

Nahkampfangriff auf Monster : Alle Einheiten, die einen Nahkampfangriff auf einen Drachen oder ein großes oder gewöhnliches Monster durchführen, addieren eins (+1) zu ihrem Würfelwurf.

Fluchtbonus : Wenn die Einheit von Drachenfeuer getroffen wird, und/oder alle Helden tot sind, wird auf die Fluchtwürfe eins addiert (+1).

Angriffsfähigkeit der Miliz : Eine Miliz-Einheit darf einen Drachen oder ein anderes Monster angreifen, ohne dass sie mit einem Helden gestapelt ist oder sich ein Held benachbart zu ihr befindet.

Anmerkung: Der Effekt dieses Spruches ist nicht kumulativ zu normalen Boni, die ein Held gewährt. Eine Einheit kann entweder den Effekt von "Moral stärken" nutzen, oder den eines Helden, aber nicht beide zur gleichen Zeit.

2.8.6 Spruch: Nebel (Fog) - 2 SP

Dieser Zauber kostet 2 Spruchpunkte.



Der Spruch kann auf ein beliebiges Hex. innerhalb von drei Hexfeldern um den Magier gewirkt werden. Der Nebel-Magiemarkers (Fog) sollte auf das betroffene Hex. gelegt werden. Der Nebel bedeckt dieses Hex., sowie alle weiteren

umliegenden Hexfelder bis zu einem Radius von 2 (das ergibt ein Gesamtgebiet von 19 Hexfeldern).

Dauer : Der Nebel hält bis zur nächsten Magiephase des wirkenden Spielers. Dann löst er sich auf.

Wirkung : Es sind keinerlei Angriffe (weder Nah- noch Fernkampf oder Drachenfeuer) von Einheiten im Nebel oder gegen Einheiten im Nebel erlaubt. Ein Monster darf weder in Nebel hinein- noch herauspringen, und es darf auch nicht nach einem Flug darin landen. Ein Monster darf im Nebel abheben, hinüberspringen (wenn es den Sprung außerhalb des Nebels beginnt und beendet), oder komplett darüber hinwegfliegen. Ein Monster darf durch Nebel gehen, und kann weiterhin Siegpunkte

im Nebel zerstören. Eine Einheit kann keine Mauer erklimmen, wenn das Hex. vor oder direkt über der Mauer im Nebel liegt.

2.8.7 Spruch: Wirbelsturm (Whirlwind) - 2 SP

Dieser Zauber kostet 2 Spruchpunkte.



Er wird auf ein beliebiges Hex. in der Nähe des Magiers gewirkt, bis zu einer Reichweite von 4. Nach dem Aussprechen wird der Marker "Whirlwind 1" in das betroffene Hex. gelegt.



Dauer & Fortbewegung : Der Spruch wirkt die gesamte Runde über. In der nächsten Magiephase des wirkenden Spielers wird der Marker durch "Whirlwind 2" ersetzt und zufällig um ein Hex. verschoben. Um die Richtung zu bestimmen, würfeln Sie: 1-N, 2-NO,

3-SO, 4-S, 5-SW, 6-NW. Der Spruch bleibt für eine weitere Runde in diesem neuen Hex. wirksam, und löst sich dann zu Beginn der nächsten

Magiephase des wirkenden Spielers auf.

Wirkung : Ein Wirbelsturm hält jede Einheit im betroffenen Hex. davon ab, anzugreifen, und sie kann auch nicht angegriffen werden (durch Nah- oder Fernkampf sowie Drachenfeuer). Ein Drache oder anderes Monster innerhalb eines Wirbelsturms darf Angriffe durchführen, jedoch nur mit seinem Kopf und seinen Beinen. Ein Drache oder anderes Monster muss einen zusätzlichen Bewegungspunkt (+1 MP) ausgeben, um ein Wirbelsturm-Hex. zu betreten, und einen zusätzlichen Punkt, um es zu verlassen. Wenn ein solches Monster aus einem Wirbelsturm hinaus, in einen Wirbelsturm hinein, oder hindurch springt oder fliegt, stürzt es bei einem Würfelwurf von 4+ ab. Wenn das Monster gerade im Flug ist und der Wirbelsturm in seinem Hex. entsteht, muss es ebenfalls sofort auf Absturz würfeln. Wenn es nicht abstürzt, kann es in seiner nächsten Bewegungsphase jedoch das Hex. verlassen, ohne einen zweiten Würfelwurf durchführen zu müssen.

Eingänge und Brücken werden durch Wirbelstürme nicht beeinflusst. Einheiten auf Schiffen dürfen nicht auf ein Dock ausgeladen werden, auf dem sich ein Wirbelsturm befindet.

Siegepunkte : Alle Siegepunkte in einem Hex. mit einem Wirbelsturm werden automatisch zerstört.

2.8.8 Spruch: Blitz (Lightning) - 3 SP

Dieser Zauber kostet 3 Spruchpunkte.

Er wird auf ein beliebiges Hex. in der Nähe des Magiers gewirkt, bis zu einer Reichweite von 4, und trifft eine Einheit auf diesem Hex. (der Magier darf wählen).

Wirkung : Die Kampfkraft des Blitzes beträgt 5 minus der Entfernung (in Hexfeldern), aus welcher der Spruch gewirkt wurde. Ein Blitz, der in das Hex. des Magiebegabten gewirkt wurde, hat also die volle Kampfkraft von 5. Ein auf ein Nachbarfeld gesprochener Blitz hätte Kampfkraft 4, usw., bis zu einer Kampfkraft von 1, wenn er 4 Hexfelder entfernt gewirkt wird.

Wird er auf einen Drachen gewirkt, so erhält er Schadenspunkte in Höhe der Kampfkraft des Blitzes (Der Blitz trifft automatisch). Der Spieler der Angriffsstreichmacht entscheidet, welche Bereiche getroffen werden. Er muss aber jedem Bereich einen Schadenspunkt zuweisen, ehe er einen zweiten Schadenspunkt auf einen Bereich verteilt. Bislang unbeschädigte Bereiche erhalten immer zuerst Schaden von einem Blitz.

Behandeln Sie Blitztreffer bei anderen großen Monster genau wie Treffer bei Drachen. Sind gewöhnliche Monster Opfer eines Blitzes, so erzeugt dieser einfach automatisch Schadenspunkte in Höhe seiner Kampfkraft.

Wird der Blitz auf andere Einheiten gezaubert, so wird er wie ein normaler Fernkampfangriff behandelt. Er wird also entweder sofort als einzelner "Schuss" durchgeführt, oder aber zur Kampfkraft von Nahkampfangriffen hinzugezählt, falls solche in dieser Runde stattfinden.

2.8.9 Elementar beschwören (Summon Elemental) - 5SP

Dieser mächtige Spruch verbraucht 5 Spruchpunkte.

Wirkung : Im Umkreis von zwei Hexfeldern um den Magier wird ein Erd- oder Feuer-Elementar



platziert, der sich unter der Kontrolle des Magiers befindet. In der Runde, in der er beschworen wurde, darf sich der Elementar nicht bewegen, aber angreifen.

Der Elementar funktioniert wie eine gewöhnliche Einheit (er benutzt also die normale Kampfresultatstabelle für Angriff und Verteidigung). Er kann jedoch keine Brücke, kein Dock- und kein Wasser-Hex. betreten (er würde dort automatisch zerstört werden). Ein Elementar ignoriert bei seiner Bewegung alle anderen Einheiten: Er kann durch andere hindurchgehen oder im selben Hex. stehen bleiben, ohne Einbußen zu erhalten. Wenn ein Elementar seine Bewegung in einem Hex. mit einer anderen Einheit beendet, so muss er diese in der Nahkampfphase dieser Runde angreifen.

Kontrolle : Wenn ein Elementar jemals weiter als fünf Hexfelder von dem Magier entfernt ist, der ihn beschworen hat, oder der Magier angegriffen wird (durch Nahkampf, Fernkampf oder Drachenfeuer), so verliert der Magier die Kontrolle über den Elementar. Von jetzt an wird sich der Elementar stets zur nächstmöglichen Einheit bewegen und diese angreifen, egal wem die Einheit gehört. Dabei darf er je nach Bedarf in den Phasen beider Spieler handeln (und somit eventuell sogar zweimal in einer Runde bewegen und angreifen!) Wenn mehr als eine Einheit gleich weit entfernt ist, wird der Elementar sein Ziel nach folgender Rangfolge bestimmen: Magier, Drache (vorzugsweise der Bauch des Drachen, indem er darunter zieht), Held, alle anderen Monster, und schlussendlich die stärkste Truppeneinheit (nach Kampfstärke). Sollte das Ziel trotz dieser Rangfolge nicht eindeutig sein, so weisen Sie allen noch möglichen Zielen eine gleiche Zahl von Würfelergebnissen zu, und würfeln Sie das Opfer aus.

Ein Elementar kann sich durch alle Eingänge (auch geschlossene) bewegen, er kann jedoch nicht durch oder über Mauern ziehen oder Türme auf anderem Wege als durch einen Eingang betreten.

Siegepunkte : Betritt ein Elementar ein

Siegpunkte-Hex., so werden die Siegpunkte automatisch zerstört.

Dauer - Bannen : Ein Elementar kann von einem Zauberspruch gebannt werden, der wie jeder andere gewirkt wird. Wenn der beschwörende Magier den Elementar noch unter seine Kontrolle hat, so kostet ihn der Bannspruch keine Spruchpunkte. In allen anderen Fällen muss der bannende Magier (auch ein gegnerischer Magier) einen Würfel werfen, um die Spruchkosten für die Bannung zu bestimmen, die in dieser Runde für ihn gelten (die Kosten schwanken also zwischen eins und sechs). Der Magier würfelt erst und entscheidet danach, ob er bereit ist, die notwendigen Spruchpunkte zu verbrauchen.

2.9 Verstärkungen

Ab der 10. Runde erhalten die Stadtstreitkräfte Esiriens vom Meer aus Verstärkungen. Ab dann treffen alle vier Runden weitere Verstärkungen ein (also in Runde 14, 18, 22, usw.) Diese Runden sind auf der Rundenleiste blau markiert.

Jede Verstärkungsgruppe besteht aus vier Infanterie-Truppen, welche die Stadt an einem beliebigen ans Meer grenzenden Dock-Hex. und/oder an der Holzbrücke auf 1413 erreichen. Wenn die Holzbrücke bereits verbrannt ist, können dort keine Verstärkungen platziert werden.

Verstärkungen können nur auf Hexfeldern platziert werden, die zu Beginn der Bewegungsphase der Stadtstreitkräfte noch unbesetzt sind. Wenn nicht genügend freie Dock- oder Brücken-Hexfelder existieren, treffen alle Verstärkungsgruppen, die keinen freien Platz finden, verspätet in der nächsten Runde ein.

Sollten für die Verstärkungsgruppen nicht mehr genügend Infanterie-Counter zur Verfügung stehen, weil die gesamte Infanterie bereits im Spiel ist, so werden die Verstärkungen durch Milizen ersetzt. Falls sich bereits sämtliche Infanterie- und Miliz-Einheiten im Spiel befinden, erhalten die Stadtstreitkräfte so lange keine Verstärkung, bis bei einer regulären Verstärkungsrunde wieder Einheiten als Nachschub zur Verfügung stehen, die zuvor "gestorben" sind.

Für die Ankunft von Verstärkungen stehen die Hexfelder 0815, 0915, 1014, 1115, 1315, 1516 sowie die Brücke auf 1413 zur Verfügung.

Auf dem Norkott-Spielplan können Verstärkungen normalerweise auf den Straßen-Hexfeldern der beiden Straßen in der unteren rechten Ecke der Karte platziert werden (2017 bis 2015 sowie 2017 bis 2413). Die Stadtstreitkräfte Norkotts erhalten stets 4 Orks als Verstärkung (oder Goblins, falls keine Ork-Counter mehr vorhanden sind).

In bestimmte Szenarien können Ort und Häufigkeit von Verstärkungen von dieser Regelung abweichen. Es steht Ihnen frei, den Einstiegsort für Verstärkungen zu verändern, solange sich beide Spieler vor Spielbeginn darüber einig sind.

2.10 Einheiten

Dieser Abschnitt enthält Sonderregeln, die nur bestimmte Einheiten betreffen. Diese Regeln ergänzen oder ersetzen die Standardregeln für Bewegung und Kampf. Die Sonderregeln haben

immer Vorrang vor den allgemeinen Regeln.

2.10.1 Milizen (Militia - MIL)

2.10.1.1 Führung

Miliz-Einheiten sind unausgebildete Truppen mit schlechter Disziplin (Ein Bauer mit einem Schwert ist noch lange kein Soldat.) Sie werden einen Drachen oder ein anderes Monster (groß oder gewöhnlich) nicht angreifen, es sei denn, ein Held befindet sich in ihrem oder einem benachbarten Hex., oder sie stehen unter dem Einfluss eines "Moral stärken"-Zaubers. In beiden Fällen würde die Miliz einen Bonus von eins (+1) auf ihren Angriffswurf erhalten; entweder aufgrund des Helden oder des Moralzaubers.



2.10.1.2 Siegpunkte

Milizen können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.2 Infanterie (Infantry - INF)

Die Standard-Verteidigungseinheiten in Dragon Rage gehören zur Infanterie. Es handelt sich hierbei um ausgebildete Soldaten ohne Sonderregeln.



2.10.2.1 Siegpunkte

Infanterie-Einheiten können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.3 Kavallerie (Cavalry - CAV)

Eine Kavallerie-Einheit besteht aus Angehörigen des niederen Adels. Diese ziehen gut gepanzert und beritten in die Schlacht. Kavallerie-Einheiten besitzen eine überdurchschnittliche Bewegungsreichweite und Kampfkraft.



2.10.3.1 Kavallerie und Türme

Kavallerieeinheiten dürfen ihre Bewegung nicht in einem Turm beenden. Sie dürfen aber gewisse Türme durchqueren, indem sie den Straßen durch die Hexfelder 0914, 1310 und 1511 folgen. (Esirien-Spielplan)

2.10.3.2 Siegpunkte

Kavallerie-Einheiten können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.4 Bogenschützen (Archers - ARH)

Bei den Bogenschützen handelt es sich um Infanterie-Truppen, die mit Fernwaffen anstelle von Schwertern ausgerüstet sind. Sie benutzen

bei ihren Angriffen die Regeln für Fernkampf, selbst wenn sie direkt neben ihren Ziel stehen.

Sollte ein Held sterben, so benötigen Bogenschützen keine Moralprobe, um ihre Geschosse abzufeuern.

Die Mauern Norkotts bestehen aus unsauber zusammengenagelten Holzbrettern. Bogenschützen in Hexfeldern direkt neben einer Mauer dürfen durch diese hindurchschießen.



2.10.4.1 Siegpunkte

Bogenschützen können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.5 Held (HERO)

2.10.5.1 Helden-Angriffe

Befindet sich ein unverwundeter Held im selben Hex. wie eine andere eigene Einheit, so wird die Kampfkraft dieser Einheit bei Angriffen verdoppelt. Diese Verdopplung gilt nicht, wenn der Stapel selbst angegriffen wird, oder wenn ein Drache oder ein anderes großes Monster angegriffen werden soll.



2.10.5.2 Siegpunkte

Helden können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.5.3 Verletzungen des Helden

Das erste Mal, wenn ein Held im Spiel "getötet" wird, gilt er zunächst nur als verwundet. Legen Sie einen "Verwundet"-Marker unter den Helden. Wenn ein bereits verwundeter Held "getötet" wird, ist er endgültig besiegt und wird aus dem Spiel entfernt. Ein verwundeter Held verhält sich genauso wie ein unverwundeter, es sei denn, die Regeln sagen etwas anderes aus.

2.10.5.4 Unterstützende Helden im Kampf gegen Monster

Wenn eine Einheit einen Drachen oder ein anderes Monster (groß oder gewöhnlich) angreift, addieren Sie eins (+1) zum Würfelwurf, falls sich der Held auf einem NachbarHex. zur Einheit oder gestapelt auf demselben Hex. wie die Einheit befindet. Dieser gilt nur, wenn der Held nicht verwundet ist. Sobald der Held verwundet wird, geht der Bonus verloren.

Der Held selbst darf ebenfalls eins zu seinen Würfeln addieren (+1), wenn er einen Drachen oder ein anderes großes Monster angreift. Greift er Riesen oder andere gewöhnliche Monster an, so erhält er keinen Bonus.

2.10.5.5 Tod eines Helden

Wenn ein Spieler Helden unter seinen Truppen hatte, und alle sterben sollten, so ist der Rest seiner Streitkräfte (außer eigenen Drachen oder großen Monstern) demoralisiert. Die

demoralisierten Einheiten müssen vor jedem Angriff auf einen Drachen oder ein anderes Monster (groß oder gewöhnlich) eine "Moralprobe" bestehen. Bei einem Fehlschlag kann die Einheit in dieser Runde nicht angreifen. Bogenschützen und Goblins benötigen keine Moralprobe, um ihre Geschosse abzufeuern.

Die Moralproben werden für jede Einheit separat durchgeführt. Dazu würfelt man und zählt eins hinzu (+1). Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Fluchtwert der Einheit, besteht sie die Moralprobe und darf in dieser Runde angreifen. Ist das Ergebnis niedriger, schlägt die Probe fehl, und die Einheit darf nicht attackieren.

2.10.6 Magier (Wizard - WZD)

Der Magier besitzt besondere Zaubersprüche (siehe Abschnitt: Magie).



Falls er zusammen mit einer anderen Einheit in einem Hex. gestapelt wird, gilt außerdem, dass er seine Kampfkraft nur hinzufügt, wenn das Hex. angegriffen wird. Der Magier selbst kann seine Kampfkraft nicht benutzen, um selbst Angriffe durchzuführen (aber seine Reputation und seine Magie helfen ihm, sich zu schützen). Diese Kampfkraft, die nur zur Verteidigung genutzt werden kann, gilt auch dann, wenn sich der Magier allein in einem Hex. befindet.

2.10.6.1 Siegpunkte

Magier können ein Hexfeld nur mit Hilfe ihrer Zaubersprüche zerstören.

2.10.7 Elowyn

Elowyn ist die Tochter des Stadtherrn. Helfen Sie der holden Prinzessin Elowyn in den Esirien-Szenarien dabei, während des Ansturms der Angreifer aus der Stadt zu fliehen. Platzieren Sie dazu diese optionale Persönlichkeit zu Beginn des Spiels in der Zitadelle (Hex. 1910). Elowyn kann genau wie ein Held oder Magier zusammen mit einer anderen Einheit in einem Hex. gestapelt werden.



Sie kämpft nicht selbst, hat jedoch eine Kampfkraft von 2, mit der sie sich verteidigen kann, genau wie der Magier. Elowyn bewegt sich bis zu 3 Hexfelder pro Runde (4, wenn sie ihre Bewegung komplett auf einer Straße durchführt).

Elowyn kann - genau wie der Held - zweimal verwundet werden, ehe sie stirbt. Wenn sie getötet wird, erhält der angreifende Spieler sofort 2 VP.

Sobald Elowyn die Zitadelle (1910) verlässt, sinkt der Wert dieses Hexfeldes auf 4 VP.

Der verteidigende Spieler muss versuchen, Elowyn vor Schaden zu bewahren und sie aus der Stadt zu führen. Wenn es ihm gelingt, Elowyn auf ein Straßen-Hex. zu bewegen, welches vom Spielplan führt (Hexfelder 0403, 0110, 2508, sowie 2516), ist die Prinzessin gerettet. Sollte sie sich zu Beginn einer der Runden, in denen Verstärkungen eintreffen, auf der Brücke in Hex. 1516 befinden, so ist sie ebenfalls gerettet. Wenn es den Stadtstreitkräften gelingt, Elowyn zu

Dragon Rage Referenzhandbuch

retten, so verliert der angreifende Spieler sofort 3 VP.

Elowyn kann auch in Nurdorff verwendet werden. In diesem Fall beginnt sie das Spiel in den Sklavenkäfigen und muss von einer menschlichen Einheit befreit werden, bevor sie sich frei bewegen kann (Bringen Sie einfach eine menschliche Einheit in Elowyns Hex.) Die Belohnungen fallen in Nurdorff jedoch anders aus: Die Angriffstreitmacht siegt automatisch, wenn Elowyn den Spielplan über eine der Straßen am Rand des Spielplans verlassen kann. Selbstverständlich können nur menschliche Truppen Elowyn aus den Sklavenkäfigen Nurdorffs befreien. Wird sie getötet, nachdem sie aus ihrem Käfig befreit wurde, so erhalten die Stadtstreitkräfte 2 VP.

In einem Spiel mit Ork-Stadtstreitkräften und einer nicht-menschlichen Angriffstreitmacht kann der verteidigende Spieler versuchen, sie aus Nurdorff zu eskortieren (Stapeln Sie einen Ork zusammen mit Elowyn, und sie muss ihm folgen. Wenn der Ork stirbt, wird sie versuchen, allein zu fliehen.) Wenn Elowyn stirbt oder es ihr gelingt, allein zu fliehen, so erhält der angreifende Spieler 2 VP.

2.10.7.1 Siegpunkte

Elowyn kann keine Siegpunkt-Hexfelder zerstören.

2.10.8 Ballista & Katapult

Diese Einheiten sind Kriegsgeräte, die schwere Geschosse abfeuern können. Eine solche Einheit ist unbeweglich, aber sie schließt eine Besatzung mit ein und hat einen Kampfkraft-Wert. Ihr steht kein Fluchtwurf zu. Sie wird zerstört, wenn sie fliehen muss. Kriegsgeräte schießen wie Bogenschützen, und können keine Nahkampfangriffe durchführen.

2.10.8.1 Katapult (Catapult - CAT)

Hierbei handelt es sich um ein schweres Torsionsgeschütz, welches große Steine, Eimer mit Kies, brennendes Öl und andere Dinge schleudern kann. Das Katapult hat eine Maximalreichweite von 4 Hexfeldern, und eine Minimalreichweite von 2 Hexfeldern. Es braucht keine direkte Sichtlinie zum Feuern (es kann über Mauern und Türme hinwegschießen). Ein Katapult ist jedoch so ungenau, dass man damit nicht auf fliegende Ziele feuern kann (Monster, die sich während der Fernkampfphase des Schützen im Flug befinden). Beim Schießen hat es eine Kampfkraft von zwei. Wird es angegriffen, hat es eine Kampfkraft von eins. Für einen erfolgreichen Angriff auf ein Monster wird eine 6 benötigt (mit einem Würfel), ungeachtet der Reichweite.



2.10.8.2 Ballista (BAL)

Die Ballista ist ein riesiges, Armbrust-ähnliches Kriegsgerät mit einer Maximalreichweite von 3 Hexfeldern (+1, wenn sie auf einem Turm steht). Beim Schießen hat sie eine Kampfkraft von zwei. Wird sie angegriffen, hat sie eine Kampfkraft von eins. Beim Schießen auf ein Monster wird ein Würfel zum Treffen geworfen:

auf Reichweite 1 - Treffer bei 4, 5, 6

auf Reichweite 2 - Treffer bei 5, 6
auf Reichweite 3-4 - Treffer bei 6

Beim Feuern auf Truppeneinheiten hat die Ballista nur auf Reichweite 1-2 die volle Kampfkraft (zwei). Bei größeren Reichweiten (3-4) wird die Kampfkraft um eins reduziert.



2.10.9 Ork (ORC)

Orks sind Standard-Angriffseinheiten, und sind mit der Infanterie der Stadtverteidigung zu vergleichen.



2.10.9.1 Siegpunkte

Orks können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.9.2 Mauern erklimmen mit Orks

Orks können Mauern erklimmen. Diese Einheiten können jedoch nur einmal pro Spiel erfolgreich eine Mauer erklimmen (Die Einheit lässt ihre Leitern zurück!). Außerdem dürfen diese Einheiten in der Runde, in der sie versuchen, eine Mauer zu erklimmen (ob erfolgreich oder nicht), keinerlei Angriffe durchführen.

2.10.10 Troll (TRL)

Trolle sind Elite-Angriffseinheiten. Sie sind zäher, klüger und mindestens ebenso bösaartig wie ihre orkischen Brüder.



2.10.10.1 Siegpunkte

Trolle zerstören ein Hex., indem sie es betreten, wenn es gerade nicht von einer Einheit der Stadtstreitkräfte besetzt ist. Das gilt, obwohl Trolle nur normale Truppeneinheiten sind.

2.10.11 Warg (WRG)

Warge sind Wolfs-ähnliche Wesen von der Größe kleiner Ponies. Goblins benutzen sie als Reittiere. Diese Truppengattung ist mit der Kavallerie der Stadtverteidigung zu vergleichen.



2.10.11.1 Siegpunkte

Warge können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.12 Goblin (GOB)

Goblins sind Standard-Fernkampfeinheiten, und sind mit den Bogenschützen der Stadtverteidigung zu vergleichen.



Sollte ein Held sterben, so benötigen Goblins keine Moralprobe, um ihre Geschosse abzufeuern.

Die Mauern Nurdorffs bestehen aus unsauber zusammengenagelten Holzbrettern. Bogenschützen oder Goblins in Hexfeldern direkt

neben einer Mauer dürfen durch diese hindurchschießen.

2.10.12.1 Siegpunkte

Goblins können ein Hex. nur dann zerstören, wenn sie es während ihrer Bewegung besetzen, und dann für den Rest der Runde keine Fern- oder Nahkampfangriffe durchführen. Stattdessen "attackieren" sie das Hex. und zerstören es automatisch.

2.10.12.2 Mauern erklimmen mit Goblins

Goblins können Mauern erklimmen. Diese Einheiten können jedoch nur einmal pro Spiel erfolgreich eine Mauer erklimmen (Die Einheit lässt ihre Leitern zurück!). Außerdem dürfen diese Einheiten in der Runde, in der sie versuchen, eine Mauer zu erklimmen (ob erfolgreich oder nicht), keinerlei Angriffe durchführen.

2.11 Gewöhnliche Monster

Diese Kreaturen besitzen nur einen Bereich und eine Gruppe (nämlich ihren gesamten Körper). Sie werden bei einer 5+ getroffen. Wenn sie all ihre Trefferpunkte (TP) verloren haben, sterben sie. Riesen und andere gewöhnliche Monster werden vom Spielplan entfernt, wenn sie sterben - sie zerstören keine Einheiten oder Siegpunkte in ihrem Hex. und blockieren es auch nicht für andere Einheiten.

2.11.1 Riesen (Giants - 10TP)

Diese primitiven, menschenähnlichen Wesen sind verbissene Kämpfer von großer Stärke und Widerstandsfähigkeit.



2.11.1.1 Siegpunkte

Riesen zerstören ein Hex., indem sie es betreten, wenn es gerade nicht von einer Einheit der Stadtstreitkräfte besetzt ist.

2.11.1.2 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen

Riesen dürfen eine "Überrennen"-Bewegung durchführen, wie im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

2.11.1.3 Riesen & Flüsse

Ein Riese darf ohne Einschränkungen Fluss-Hexfelder betreten. Er ist so groß, dass er das Wasser ignorieren kann. Außerdem darf er Brücken betreten, ganz gleich, ob die Brücke noch intakt ist oder nicht. Riesen dürfen keine Meeres-Hexfelder betreten. Esirien-Spielplan : Brücke 1413 beendet den Fluss, das Meer beginnt ab 1414. Nurkott-Spielplan : Alle Wasser-Hexfelder sind Flüsse. Es gibt kein Meer auf dem Nurkott-Plan.

2.11.1.4 Überleben

Jeder Riese hat zehn (10) Trefferpunkte. Da er über eine sehr dicke Haut verfügt, wird er jedoch nur bei einem Angriffswurf von 6 getroffen.

2.11.2 Seeschlangen (Sea Serpents - 15TP)

Die Seeschlange ist ein gewöhnliches Monster, das sich durch Meere und Flüsse bewegt und von dort aus angreift.



2.11.2.1 Bewegung

Die Seeschlange darf Meeres- und Flussfelder nicht verlassen, kann aber ein Brücken-Hex. betreten, selbst wenn dieses schon von einer anderen Einheit besetzt wird (Die Schlange schwimmt unter der Brücke). Sie kann kein Fluss-Hex. betreten, das bereits von einem anderen Monster besetzt wird. Sie kann aber freie Dock-Hexfelder betreten (Esirien-Spielplan).

Eine Seeschlange kann keine Mauern erklimmen, aber sie kann Eingänge zerstören. Verwenden Sie dazu wie gewohnt die "Erklimmen & Durchbrechen"-Tabelle.

2.11.2.2 Sonderangriffe

Obwohl sich die Seeschlange nicht aufs Land bewegen kann, so ist es ihr doch möglich, jedes Hex. anzugreifen, das ans Wasser grenzt. Sie kann Türme an der Küste und am Flussufer attackieren, aber nicht über eine Mauer hinweg. (Nurkott-Spielplan - Die Seeschlange kann Mauern durchbrechen, als wären es (rote) Tore. Sobald die Mauer durchbrochen ist, kann sie durch die Bresche angreifen. Andere Einheiten können die Stadt über durchbrochene Mauern betreten oder verlassen, vorausgesetzt, sie können Fluss-Hexfelder betreten.)

Die Seeschlange kann keine Brücken zerstören. Sie kann Siegpunkt-Hexfelder zerstören, indem sie diese "angreift", wenn sie unbesetzt sind. Der Angriff wird in der Nahkampfphase der Angriffsstreitmacht durchgeführt und ist automatisch erfolgreich, solange das Zielfeld unbesetzt ist. (Es kostet einen Angriff, ein Siegpunkte-Hex. zu zerstören. Wenn es also besetzt ist, benötigt man zuerst einen Angriff, um die Verteidiger auszuschalten, und dann einen weiteren Angriff, um das Hex. zu zerstören.)

2.11.2.3 Überleben

Die Seeschlange kann wie gewohnt mittels Nah- oder Fernkampf angegriffen werden. Es wird eine 5+ benötigt, um sie zu treffen. Die Seeschlange hat 15 Trefferpunkte. Wenn sie sich nicht benachbart zur Küste, zum Flussufer oder zu den Docks aufhält, kann sie nicht durch Fernkampfangriffe getroffen werden. Man geht dann davon aus, dass sie sich unter Wasser befindet.

2.11.2.4 Aufstellung

Esirien : Seeschlangen werden am südlichen Rand aufgestellt, auf einem beliebigen vollen Meeres-Hex.

Nurkott : Seeschlangen werden auf den Hexfeldern 109 und/oder 208 aufgestellt.

2.11.3 Tyrannosaurus Rex (10TP)

Dieses unintelligente, monströse Reptil ist das größte Landraubtier der Urzeit, und einige von ihnen leben immer noch in den Wäldern nahe der Stadt. Im Spiel handelt es sich um ein gewöhnliches Monster, ähnlich den Riesen, mit folgenden Sonderregeln:



2.11.3.1 Bewegung

Der Tyrannosaurus kann keine Mauern erklimmen, Tore durchbrechen oder Fluss-Hexfelder betreten (er kann aber die Furt betreten). Wenn er eine Holzbrücke betritt, fällt er augenblicklich in den Fluss und ertrinkt. Die zusammengebrochene Brücke wird so behandelt, als wäre sie niedergebrannt.

2.11.3.2 Angriff

Der Tyrannosaurus hat eine Kampfkraft von acht (8) bei Nahkampfangriffen. Wird er selbst angegriffen, beträgt seine Kampfkraft aber nur vier (4).

2.11.3.3 Sonderangriffe

Wird der Tyrannosaurus im Nahkampf angegriffen, so muss er in seiner nächsten Angriffsphase eine der Einheiten attackieren, die ihn angegriffen haben. Der Tyrannosaurus ist nicht sehr gescheit, und reagiert dementsprechend instinktiv auf solche Reize.

2.11.3.4 Überleben

Genau wie ein Riese verfügt der Tyrannosaurus über zehn (10) Trefferpunkte. Da er über eine sehr dicke Haut verfügt, wird er jedoch nur bei einem Angriffswurf von 6 getroffen.

2.11.3.5 Siegpunkte

Der T-Rex zerstört ein Hex., indem er es betritt, wenn es gerade nicht von einer Einheit der Stadtstreitkräfte besetzt ist.

2.11.3.6 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen

Ein Tyrannosaurus Rex darf eine "Überrennen"-Bewegung durchführen, wie im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

2.11.4 Feuer-/Erd-Elementar (Fire/Earth Elemental - ELM) (keine TP)

Die Regeln für dieses Monster finden sie beim Zauberspruch "Elementar beschwören".



2.12 Große Monster

Große Monster können mehrere Gruppen, Bereiche, Kampfkraft-Werte und Angriffseigenschaften besitzen. Das Grundkonzept und die Einschränkungen der Drachen gelten ebenso für alle anderen großen Monster, es sei denn, die Regeln besagen etwas anderes.

2.12.1 Drachen (Dragons)

(Kopf 8 TP, Flügel 2x6 TP, Beine 4x3 TP, Bauch 6 TP, Drachenfeuer 2x)



2.12.1.1 Bewegungsarten des Drachen

Pro Runde darf ein Drache nur eine der folgenden Bewegungsarten nutzen: Gehen, Schlängeln, Springen, oder Fliegen. Das Kombinieren mehrerer Bewegungsarten im selben Zug ist nicht gestattet.



2.12.1.1.1 Gehen

Ein Drache besitzt einen Bewegungspunkt (1 MP) für je drei unverletzte Bein-Punkte (Brüche aufrunden). Ein unverwundeter Drache besitzt demnach pro Zug 4 MP für seine Bewegung. Auf dem Drachenschadensbogen (Dragon damage record sheet) werden die noch vorhandenen MP festgehalten, je nachdem, wie viel Schaden die Beine des Drachen schon erleiden mussten.

Ein gehender Drache darf vor jedem Betreten eines neuen Hexfeldes eine kostenlose Drehung um 60° durchführen, und muss 1 MP für jedes Hex. bezahlen, dass er betritt.

Er darf außerdem zusätzliche 60°-Drehungen für den Preis von 1 MP pro Drehung durchführen. Bewegungen und zusätzliche Drehungen können während des Gehens in beliebiger Reihenfolge kombiniert werden.

2.12.1.1.2 Schlängeln (kein Angriff)

Ein sich schlängelnder Drache kann sich um 1 Hex. vorwärts bewegen (direkt nach vorn, keine Drehung erlaubt), oder sich einmal um 60° drehen, während er an Ort und Stelle bleibt. Ein sich schlängelnder Drache kann sich nicht weiter bewegen und auch in diesem Zug keine Angriffe durchführen. Deshalb wird Schlängeln üblicherweise als "letzter Ausweg" eines Drachen genutzt, der sich nicht anderweitig bewegen kann!

Unbesetzte Siegpunkt-Hexfelder werden beim hineinschlängeln zerstört.

2.12.1.1.3 Springen

Mindestens die Hälfte der Beinpunkte und Flügelpunkte eines Drachen müssen noch vorhanden sein, damit er diese Bewegungsart durchführen kann (Ausnahme: Ein Drache kann von einem Turm springen, egal wie viele Beinpunkte er noch übrig hat).

Bei einem Sprung darf sich der Drache zunächst um 60 Grad nach rechts oder links drehen, und dann mit einem riesigen Hopser 1 bis 3 Hexfelder geradeaus springen.

Der Drache kann dabei über jedes Hexfeld springen, auch über solche, die normalerweise unpassierbar und/oder mit befreundeten oder

feindlichen Truppen besetzt sind. Der Drache darf jedoch auf keiner Einheit landen, außer auf einem Helden und/oder Magier. Beachten Sie, dass ein Drache mit einem solchen Zug nur in neun verschiedene Hexfelder springen kann, da der Sprung in einer geraden Linie durchgeführt werden muss.



Beispiel: Sprungmöglichkeiten eines Drachen
Drachen können 1 bis 3 Hexfelder weit springen.

2.12.1.1.4 Fliegen (kein Angriff)

Mindestens die Hälfte der Flügelpunkte eines Drachen müssen noch vorhanden sein, damit er fliegen darf. Darüber hinaus müssen zum Abheben auch noch mindestens die Hälfte der Beinpunkte vorhanden sein, es sei denn, der Drache hebt von einem Turm aus ab. Ein Drache kann zusätzlich zum Fliegen entweder abheben oder landen. Er kann jedoch nicht in der selben Bewegungsphase abheben und landen.

Während einer Flugbewegung muss sich ein Drache mindestens zwei Hexfelder vorwärts bewegen. Danach kann er sich um 60° nach links oder rechts drehen. Dann kann er weitere 2 Hexfelder weit fliegen, sich erneut drehen, etc. Während des Fliegens sind keine weiteren Drehungen erlaubt, auch dann nicht, wenn man im selben Zug abhebt oder landet.

Insgesamt kann ein Drache pro Runde 6 Hexfelder weit fliegen. Um einen Drachen als fliegend zu kennzeichnen, wird die "fliegende" Version des Counter benutzt (gekennzeichnet durch einen weißen Streifen). Dies zeigt an, dass er sich gerade in einer Flughöhe von 60-90 Metern befindet. Ein fliegender Drache befindet sich also über jeglichem Gelände und Einheiten, und kann somit beides ignorieren. Ein Drache, der seinen Zug fliegend beginnt, darf in dem Hex. landen, in dem er sich am Anfang des Zuges befindet (keine Richtungsänderung möglich). Die Landung zählt immer noch als Teil einer Flug-Bewegung (was für diesen Zug alle anderen Bewegungsarten sowie einen Angriff ausschließt).

Der Drache darf auf keiner Einheit landen, außer auf einem Helden und/oder Magier.

Ein Drache darf keine Angriffe durchführen, wenn er in dieser Runde eine Flug-Bewegung durchgeführt hat.

2.12.1.1.5 Absturz

Ein springender oder fliegender Drache stürzt

ab, wenn er sich auf dem selben Hex. befindet wie ein Wirbelsturm-Spruch, oder wenn er gerade fliegt und seine Flügelpunkte auf unter die Hälfte reduziert werden.

Ein abstürzender Drache landet in seinem Hex. und erleidet 2W6 Schadenspunkte. Der Spieler des Drachen entscheidet, wie diese Schadenspunkte auf seinen Körper verteilt werden. Wenn ein Drache über einen Fluss- oder Meeres-Hex. abstürzt, stirbt er augenblicklich. Einheiten auf dem Hex., in das ein Drache abstürzt, müssen auf "Flucht" würfeln oder werden getötet, Siegpunkt-Hexfelder oder Holzbrücken werden zerstört (und ggf. werden dafür Siegpunkte verteilt).

Um fliehen zu können, muss eine Einheit den auf ihrem Counter aufgedruckten Fluchtwert (Unit escape number) mit einem W6-Wurf erreichen oder übertreffen. Andernfalls wird die Einheit zerstört. Der Fluchtversuch jeder Einheit muss einzeln ausgewürfelt werden.

Ein Drache in einem Turm, der noch mindestens einen Flügelpunkt übrig hat, kann absichtlich in einer beliebigen Richtung vom Turm fallen und auf einem benachbarten Hex. abstürzen. Natürlich muss der Drache in diesem Fall auch die negativen Folgen des Absturzes erdulden (2W6 Schaden). Abstürzen ersetzt die normale Bewegung eines Drachen.

2.12.1.2 Gelände-Auswirkungen

Drachen am Boden dürfen keine Fluss-Hexfelder betreten. Drachen können auf eine Brücke gehen, sich schlängeln, springen oder auf ihr landen, aber sie dürfen keine Furt betreten. Natürlich können Drache stattdessen über den Fluss springen oder fliegen.

Beachten Sie, dass Drachen (und einige andere Monster) keinen gesonderten Straßenbewegungswert haben und deshalb nicht davon profitieren, einer Straße zu folgen.

2.12.1.3 Siegpunkte

Drachen zerstören ein Siegpunkt-Hex., indem sie sich auf das Hexfeld begeben und dort einen MP (Bewegungspunkt) ausgeben (in der jetzigen oder einer späteren Runde), oder indem sie sich hineinschlängeln. Ein unbesetztes Hex. wird ebenfalls zerstört, wenn ein Drache oder ein anderes besonderes Monster nach einem Flug oder Sprung dort landet. Auf ein Hex. gerichtetes Drachenfeuer zerstört das entsprechende Hex., außer wenn Türme betroffen sind. Hexfelder mit Türmen werden nur vernichtet, wenn das Drachenfeuer durch einen offenen Eingang hineingelangt.

2.12.1.4 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen

Drachen dürfen eine "Überrennen"-Bewegung durchführen, wie im entsprechenden Abschnitt beschrieben. "Überrennen"-Angriffe oder -Bewegungen können nur beim Gehen durchgeführt werden, niemals beim Schlängeln, Springen oder Fliegen.

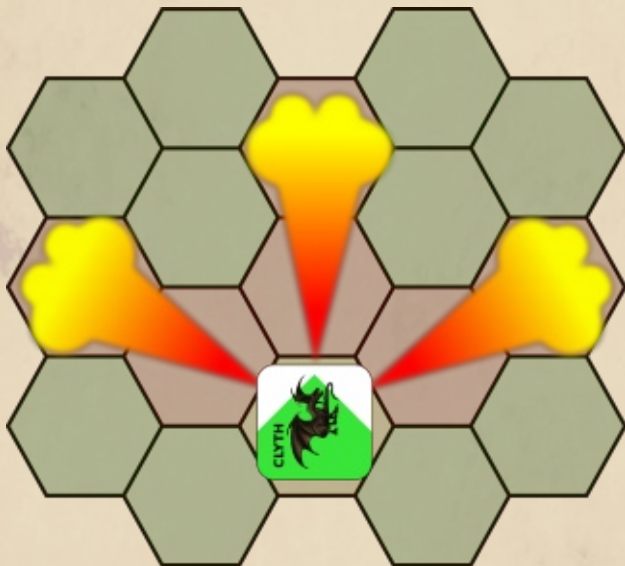
Ein "Überrennen"-Angriff wird sofort bei der Bewegung durchgeführt. Dabei hat der Drache eine Kampfkraft von 6. Verwenden Sie die Kampfergebnistabelle, um den Ausgang eines Kampfes zu bestimmen. Nach dem Angriff kann

sich der Drache weiter fortbewegen, oder einfach dort sitzen bleiben (auf dem Gegner, falls der Angriff fehlgeschlagen ist).

Ein Drache, der einen "Überrennen"-Angriff durchführt, kann trotzdem noch normale Nahkampfangriffe durchführen. Beachten Sie, dass ein Drache, der seine Bewegung mittels Überrennen auf einer Einheit beendet, und diese nicht vernichten konnte, nun normale Angriffe mit seinem Kopf und/oder den Beinen nach "unterhalb" durchführen kann.

2.12.1.5 Drachenfeuer (Dragonfire)

Ein Drache, der nicht fliegt oder sich schlängelt, darf mit seinem Kopf "Feuer speien". Dies wird in der Drachenfeuer-Phase durchgeführt, vor dem normalen Nahkampf der Angriffstreitmacht. Ein fliegender Drache kann Feuer auf ein Turm-Hex. speien, wenn er in dieser Runde weder abgehoben noch gelandet ist. Nur Turm-Hexfelder können vom Drachenfeuer eines fliegenden Drachen getroffen werden. Im Verlauf der Runde, in dem der Drache Feuer speit, besitzt sein Kopf eine Kampfkraft von null (0) - Der Kopf kann also für den Rest der Runde für keine anderen Angriffe eingesetzt werden.



2.12.1.5.1 Reichweite

Drachenfeuer kann in ein beliebiges der drei Hexfelder vor dem Drachen gespien werden. Danach breitet es sich auf ein zweites Feld direkt hinter dem ersten aus, in einer geraden Linie vom Drachen wegführend. Drachenfeuer kann nicht auf das Hex. gespien werden, in dem sich der Drache gerade befindet.

Ein Drache kann kein Feuer durch eine Mauer oder in einen Turm hinein speien, es sei denn, er benutzt dafür einen offenen Eingang. Wenn er Feuer in einen Turm speit, und es sich dabei um das erste vom Feuer betroffene Hex. handelt, breitet es sich danach nicht weiter aus.

2.12.1.5.2 Wirkung

Alle Einheiten in Hexfeldern, die vom Drachenfeuer betroffen sind, werden zerstört, wenn es ihnen nicht gelingt zu fliehen. Um fliehen

zu können, muss eine Einheit den auf ihrem Counter aufgedruckten Fluchtwert (Unit escape number) mit einem W6-Wurf erreichen oder übertreffen. Einheiten in einem Turm erhalten einen Bonus von +2 auf ihren Wurf. Der Fluchtversuch jeder Einheit muss einzeln ausgewürfelt werden.

Drachenfeuer, das ein Siegpunkte-Hex. trifft, zerstört dies in jedem Fall. Eine Ausnahme gilt jedoch für Türme: Wenn sich der Drache am Boden befindet, gilt das Hex. nur dann als zerstört, wenn das Drachenfeuer durch einen offenen Eingang hindurch gespien wird. Sollte der Drache fliegen, zerstört Drachenfeuer einen Turm in jedem Fall.

2.12.1.5.3 Beschränkungen

Ein Drache darf nur zweimal in der gesamten Partie Feuer speien.

2.12.1.6 Drachen-Angriffe

Jeder Bereich eines Drachen, außer seines Bauchs, kann für einen Angriff verwendet werden. Der Kopf kann beißen, die Flügel können stoßen, und die Beine können krallen und treten. Jeder Bereich besteht aus mehreren "Gruppen" mit einer jeweils eigenen Kampfkraft für Angriffe. Wenn ein Bereich Schaden nimmt, werden Gruppen zerstört, und die Kampfkraft wird dadurch abnehmen.

Der Kopf (Head) des Drachen ist eine einzelne Gruppe mit einer Kampfkraft von 3. Die Flügel (Wings) des Drachen bilden zwei Gruppen. Sie haben jeweils Kampfkraft 2. Die Beine (Legs) des Drachen bilden 4 Gruppen, jeweils mit Kampfkraft 1.

2.12.1.6.1 Angriffsbeschränkungen

Jede Gruppenart kann je nach Ausrichtung des Drachen und der Art des Geländes nur bestimmte Hexfelder angreifen. Dieses Schaubild zeigt die Bezeichnungswiese der möglichen Richtungen und Ausrichtungen:



Rundum bezeichnet alle sechs Hexfelder, die den Drachen umgeben. Unterhalb bezieht sich auf das Hex., welches vom Drachen besetzt ist. Oberhalb bezieht sich auf ein Turm-Hex. um den Drachen herum.

Der Kopf kann nur nach vorn (Front) sowie oberhalb und unterhalb des Drachen angreifen. Die Flügel können nur nach vorn (Front) sowie oberhalb des Drachen angreifen. Die Beine

können sowohl rundum als auch unterhalb des Drachen angreifen, aber nicht oberhalb.

Mehrere Gruppen aus einem oder mehreren Bereichen des Drachen können ihre Kampfkraft kombinieren, um ein einzelnes Hex. anzugreifen. Wenn der komplette, unverwundete Drache seine komplette Kampfkraft bündeln würde, um ein einziges Hex. anzugreifen (welches dann natürlich "vorn" sein müsste), würde die Summe 11 betragen ($3 + [2 \times 2] + [4 \times 1] = 3 + 4 + 4 = 11$). Die verschiedenen Bereiche und Gruppen können aber natürlich auch unterschiedliche Hexfelder angreifen, wenn der Spieler dies vorzieht.

2.12.1.6.2 Weitere Einschränkungen

Ein Drache kann keine Angriffe durchführen, wenn er in dieser Runde eine Fliegen- oder Schlängeln-Bewegung durchgeführt hat. Er kann nur durch eine Mauer oder in einen Turm hinein angreifen, wenn ein entsprechender Eingang offen ist. Zwei oder mehr Drachen können ihre Kampfkraft nicht aufaddieren. Jeder Drache muss für sich angreifen, und es müssen unterschiedliche Hexfelder angegriffen werden.

Um einen Angriff durchzuführen, zählen Sie die Kampfkraft aller angreifenden Bereiche zusammen, und suchen Sie den Wert auf der Leiste "Attacker Combat Strength". Dann bestimmen Sie die Kampfkraft der angegriffenen Einheit(en), und wählen die entsprechende Spalte bei "Defender Combat Strength". Das Kampfergebnis befindet sich beim Kreuzungspunkt.

2.12.1.6.3 Angriffe mit mehreren Bereichen

Zwei oder mehr Bereiche können ihre Kampfkraft kombinieren, um einen einzigen Gegner anzugreifen. Wenn zwei oder mehr gegnerische Einheiten auf demselben Hex. gestapelt wurden, dann müssen sie als eine kombinierte Gruppe angegriffen werden. Zwei oder mehr unterschiedliche Hexfelder mit Gegnern müssen gesondert angegriffen werden (jeweils ein unterschiedlicher Angriff gegen jedes Hex). Jeder Bereich kann nur einen Nahkampfangriff pro Runde durchführen, egal wie viele Gegner in der Nähe sind.

2.12.1.6.4 Mauern & Türme

Ein Drache kann keinen Nahkampfangriff in einen Turm oder aus einem Turm heraus durchführen, und auch nicht über eine Mauer hinweg, es sei denn, er benutzt einen offenen oder durchbrochenen Eingang (heißt: der Eingang müsste zwischen dem Angreifer und seinem Gegner sein).

2.12.1.7 Nahkampfangriffe auf Drachen

Nahkampfangriffe auf Drachen folgen den Regeln für Nahkampfangriffe auf große Monster.

2.12.1.7.1 Der Kopf (Head): 6+

Kann nur vom Hex. direkt vor einem Drachen angegriffen werden (Front), oder von einem beliebigen Turm-Hex. um den Drachen herum (was einem Angriff von oberhalb entspricht). Es wird ein Wurf von 6+ benötigt, und der Kopf ist eine einzelne Gruppe mit 8 Trefferpunkten.

Sobald ein Drache beide Flügel und alle vier

Beine verloren hat, kann der Kopf des Drachen von allen drei vorderen Hexfeldern attackiert werden (Front - ahead und Front - side). Wenn der komplette Kopfbereich (eine Gruppe mit 8 Trefferpunkten) zerstört wird, kann der Drache kein Drachenfeuer mehr speien und läuft Amok. Ein amoklaufender Drache bewegt sich nur, wenn er nicht auf einen Gegner ausgerichtet ist. Er wird sich zum nächsten Gegner drehen, und wenn keiner benachbart ist, wird er zum nächstmöglichen Gegner gehen, schlittern oder springen, um diesen anzugreifen. Nach die Angriffsstreitmacht alle ihre Phasen der momentanen Runde abgehandelt hat, wird für jeden amoklaufenden Drachen gewürfelt. Bei einem Wurf von 5+ stirbt der Drache.

Der Verlust des Kopfbereichs bedeutet auch, dass der Drache die Kampfkraft des Kopfes nicht mehr nutzen kann.

2.12.1.7.2 Die Flügel (Wings): 4+

Können von den vier Hexfeldern seitlich des Drachen (Side) angegriffen werden, oder von oberhalb. Es wird ein Wurf von 4+ benötigt, und die Flügel sind in zwei Gruppen mit jeweils 6 Trefferpunkten unterteilt.

Wenn eine komplette Gruppe des Flügelbereichs (es gibt zwei Gruppen mit jeweils 6 Trefferpunkten) zerstört wurde, kann der Drache weder fliegen noch springen. Der Verlust einer Flügelgruppe bedeutet auch, dass der Drache die Kampfkraft dieser Gruppe nicht mehr nutzen kann.

2.12.1.7.3 Die Beine (Legs): 5+

Können von überall außer von oberhalb angegriffen werden. Es wird ein Wurf von 5+ benötigt, und die Beine sind in vier Gruppen mit jeweils 3 Trefferpunkten unterteilt.

Jede zerstörte Beingruppe (es gibt vier mit jeweils 3 Trefferpunkten) senkt die Bewegungspunkte eines gehenden Drachen um eins (-1 MP/verlorene Beingruppe). Der Verlust einer Beingruppe bedeutet auch, dass der Drache die Kampfkraft dieser Gruppe nicht mehr nutzen kann. Wenn alle Beingruppen zerstört wurden, so kann der Drache nicht mehr gehen.

Wenn mindestens die Hälfte der Beingruppen zerstört sind, kann der Drache weder laufen noch springen, und er kann nur noch von einem Turm aus zum Flug abheben.

2.12.1.7.4 Der Bauch (Belly): 4+

Können nur von unterhalb angegriffen werden (aus demselben Hex. heraus). Es wird ein Wurf von 4+ benötigt, und der Bauch ist eine einzelne Gruppe mit 6 Trefferpunkten.

Wenn der komplette Bauchbereich (eine Gruppe mit 6 Trefferpunkten) zerstört wird, stirbt der Drache augenblicklich.

2.12.1.8 Tote Drachen

Wenn ein Drache stirbt, bricht er auf dem Hex. zusammen, auf dem er sich gerade befindet. Jede weitere Einheit auf diesem Hex. muss ihren Fluchtwert mit einem Würfelwurf erreichen oder überschreiten, um nicht zerquetscht und somit zerstört zu werden. Jegliche Siegpunkte in diesem Hex. werden zerstört, und der angreifende Spieler kassiert die Punkte. Das Hexfeld gilt nun als

unpassierbar für alle Einheiten, sogar für andere Monster. Eine Einheit kann jedoch immer noch darüberspringen oder -fliegen.

2.12.1.9 Fernkampfangriffe auf Drachen

Fernkampfangriffe auf Drachen folgen den Regeln für Fernkampfangriffe auf große Monster.

Wenn ein nicht-fliegender Drache von Geschossen getroffen wird, erleidet er normalerweise einen Schadenspunkt an den Flügeln, den Beinen oder am Kopf (Der Schütze darf den Bereich wählen). Wenn der Drache im Flug getroffen wird, erleidet er automatisch zwei Schadenspunkte am Bauch.

2.12.2 Junge Drachen (Young Dragons)

(Kopf 3 TP, Flügel 2x3 TP, Beine 2x4 TP, Bauch 3 TP, Drachenfeuer 1x)

Diese Monster ähneln den "erwachsenen" Drachen, und unterscheiden sich nur durch die Anzahl der Gruppen in den Bereichen und der jeweiligen Kampfkraft. Junge Drachen besitzen nur 2 Trefferpunkte im Kopfbereich, 3 Punkte in jeder der beiden Flügelgruppen, 4 Punkte in jeder der beiden Beingruppen und 3 Punkte am Bauch. Alle anderen Regeln sind mit den Regeln für normale Drachen identisch.

Der Kopf eines jungen Drache hat eine Kampfkraft von 2, jede seiner beiden Flügelgruppen eine Kampfkraft von 1, und seine Beingruppen besitzen ebenfalls jeweils eine Kampfkraft von 1. Wenn also alle Gruppen kombiniert werden, so hat er eine Kampfkraft von insgesamt 6.

2.12.2.1 Drachenfeuer

Ein junger Drache darf nur einmal in der gesamten Partie Feuer speien. Er kann kein Feuer speien, während er fliegt (nicht einmal auf einen Turm), und jede Einheit die vom Drachenfeuer eines jungen Drachen getroffen wird, zählt zwei (+2) auf ihren Fluchtwurf (+4, wenn sich die Einheit in einem Turm befindet).

2.12.2.2 Bewegung

Junge Drachen bewegen sich genauso wie erwachsene Drachen, mit folgenden Ausnahmen:

- Ein junger Drache kann keine "Überrennen"-Bewegungen oder "Überrennen"-Angriffe durchführen.
- Ein Drache besitzt einen Bewegungspunkt (1 MP) für je vier unverletzte Bein-Punkte, also verfügt ein völlig unverletzter junger Drache über 2 MP pro Zug.
- Die Höchstgeschwindigkeit eines fliegenden jungen Drachen beträgt vier Hexfelder pro Zug (nicht sechs).
- Schlängel- und Sprungbewegungen gelten unverändert.
- Wenn ein junger Drache abstürzt, so erleidet er 1W6 Schaden, nicht 2W6.

2.12.2.3 Tot eines jungen Drachen

Wenn ein junger Drache getötet oder sein Kopfbereich zerstört wird, so wird jeder normale Drache im Spiel ausgesprochen wütend auf die Mörder. Alle Einheiten, die in der Runde, in welcher der junge Drache getötet wurde, Schaden bei ihm erzeugt haben, bekommen einen

Mördermarker. Angriffe normaler Drachen auf "Mörder"-Einheiten werden mit der dreifachen Kampfkraft durchgeführt. "Mörder"-Einheiten müssen zwei von ihrem Fluchtwurf abziehen (-2), wenn sie versuchen, dem Drachenfeuerangriff eines erbosten Drachen zu entkommen.

2.12.3 Rocs

(Kopf 6 TP, Flügel 2x8 TP, Beine 2x4 TP, Bauch 12 TP, kein Drachenfeuer)

Rocs sind riesige Raubvögel, die im Hinblick auf die Spielregeln über viele Gemeinsamkeiten mit Drachen verfügen.



2.12.3.1 Bewegung

Rocs haben nur 3 Bewegungsarten: Gehen, Springen oder Fliegen. Sie können nicht schlängeln.

Gehende Rocs besitzen 1MP/Beingruppe, und dürfen andere Einheiten nicht "Überrennen".

Fliegende Rocs können bis zu 8 Hexfelder weit fliegen und folgen dabei denselben Regeln wie Drachen (2 Hexfelder geradeaus, dann eine 60°-Drehung usw.)

Springende Rocs können bis zu 4 Hexfelder weit springen.



2.12.3.2 Angriffe

Rocs können keine "Überrennen"-Angriffe durchführen und auch kein Feuer speien.

Anders als Drachen können Rocs aber in der selben Runde angreifen, in der sie aus einem Flug gelandet sind.

Ein Roc kann mit allen Bereichen angreifen, außer mit seinem Bauch. Der Kopf kann beißen (aber nicht das Hex. direkt hinter dem Roc erreichen), die Flügel können stoßen (nach vorn, oberhalb und zu den 4 seitlichen Hexfeldern), und die Beine können krallen (in eine beliebige Richtung).

Jeder Bereich besteht aus mehreren "Gruppen" mit einer jeweils eigenen Kampfkraft für Angriffe. Wenn ein Bereich Schaden nimmt, werden Gruppen zerstört, und die Kampfkraft wird dadurch abnehmen.

Der Kopf des Rocs ist eine Gruppe mit einer Kampfkraft von 2. Die Flügel des Rocs bilden zwei Gruppen. Sie haben jeweils Kampfkraft 2.

Die Beine des Rocs bilden zwei Gruppen. Sie haben jeweils Kampfkraft 1, aber wenn der Roc in dieser Runde gesprungen oder nach einem Flug gelandet ist, dann steigt die Kampfkraft der Beine (nur für diese Runde) auf 3.

2.12.3.3 Überleben

Der Kopf des Rocs ist eine Gruppe mit 6 Trefferpunkten. Er kann nur direkt von vorn oder von oberhalb angegriffen werden, und es wird eine 6+ benötigt.

Die Flügel des Rocs bilden zwei Gruppen, jede mit 8 Trefferpunkten. Sie können von den 4 Hexfeldern seitlich des Rocs und von oben getroffen werden. Dazu wird eine 4+ benötigt.

Die Beine des Rocs bilden zwei Gruppen mit jeweils 4 Trefferpunkten. Sie können von rundum

und von unterhalb attackiert werden. Zum Treffen wird eine 5+ benötigt.

Der Bauch des Rocs ist eine einzelne Gruppe mit 12 Trefferpunkten. Sie kann von unten mit einer 5+ getroffen werden.

Fernkampfangriffe auf Rocs funktionieren genau wie auf Drachen (2 Schadenspunkte am Bauchbereich, wenn sie im Flug getroffen werden).

Ein Roc mit 0 verbleibenden Trefferpunkten am Kopf läuft Amok nach denselben Regeln wie beim Drachen.

2.12.3.4 Tote Rocs

Wenn ein Roc stirbt, bricht er auf dem Hex. zusammen, auf dem er sich gerade befindet. Jede weitere Einheit auf diesem Hex. muss ihren Fluchtwert mit einem Würfelwurf erreichen oder überschreiten, um nicht zerquetscht und somit zerstört zu werden. Jegliche Siegpunkte in diesem Hex. werden zerstört, und der angreifende Spieler kassiert die Punkte. Das Hexfeld gilt nun als unpassierbar für alle Einheiten, sogar für andere Monster. Eine Einheit kann jedoch immer noch darüberspringen oder -fliegen.

2.12.3.5 Aufstellung

Rocs dürfen zu Spielbeginn an jedem Rand des Spielplans aufgestellt werden, sei es im Norden, Süden, Osten oder Westen.

2.12.3.6 Siegpunkte

Rocs zerstören ein Siegpunkt-Hex., indem sie sich auf das Hexfeld begeben und dort einen MP ausgeben (in der jetzigen oder einer späteren Runde). Ein unbesetztes Hex. wird ebenfalls zerstört, wenn ein Drache oder ein anderes besonderes Monster nach einem Flug oder Sprung dort landet.

2.12.4 Lindwürmer (Wurms)

(Kopf 8 TP, Beine 6x3 TP, Bauch 4 TP, kein Drachenfeuer)

Lindwürmer sind gigantische, schlangenähnliche Kreaturen.



2.12.4.1 Bewegung

Lindwürmer haben nur 2 Bewegungsarten: Gehen und Schlangeln.

Lindwürmer besitzen keine Beine, aber im Spiel besitzen sie aus Übersichtsgründen trotzdem einen "Bein"-Bereich und eine "Gehen"-Bewegung.

Der "Bein"-Bereich bezieht sich also auf die Teile des Bauches eines Lindwurms, die zur Fortbewegung benutzt wird, während der "Bauch"-Bereich für die unbeweglichen Teile des Bauches steht.

Es gibt eine "Gehen"- und eine "Schlangeln"-Bewegung, um den Unterschied zwischen der normalen Fortbewegung eines gesunden Lindwurms und der Fortbewegung eines verwundeten Lindwurms aufzuzeigen.

Gehende Lindwürmer haben 1 MP/Beingruppe, und können andere Einheiten überrennen.

Schlängelnde Lindwürmer können sich entweder um 60° drehen oder ein unbesetztes Hex. direkt vor sich betreten, genau wie schlängelnde Drachen.

Lindwürmer können nicht fliegen, aber sie

können bei einer 4+ Mauern erklimmen (3+, wenn sich kein Gegner benachbart zum Hex. aufhält, das erklimmen wird).

2.12.4.2 Angriffe

Lindwürmer können einen "Überrennen"-Angriff mit einer Kampfkraft von 9 durchführen. Sie können aber kein Feuer speien.

Der Lindwurm kann mit allen Bereichen angreifen, außer mit seinem Bauch. Der Kopf kann beißen (Angriff auf die 3 Hexfelder vorm Lindwurm, nach oberhalb oder nach unterhalb), und die "Beine" können zerquetschen (rundum und unterhalb).

Jeder Bereich besteht aus mehreren "Gruppen" mit einer jeweils eigenen Kampfkraft für Angriffe. Wenn ein Bereich Schaden nimmt, werden Gruppen zerstört, und die Kampfkraft wird dadurch abnehmen.

Der Kopf des Lindwurms ist eine Gruppe, mit einer Kampfkraft von 8. Die Beine des Lindwurms bilden sechs Gruppen, jeweils mit Kampfkraft 1.

2.12.4.3 Überleben

Der Kopf des Lindwurms ist eine Gruppe mit 8 Trefferpunkten. Er kann nur direkt von vorn oder von oberhalb angegriffen werden, und es wird eine 6+ benötigt.

Die Beine des Lindwurms bilden sechs Gruppen mit jeweils 3 Trefferpunkten. Sie können von rundum und von unterhalb attackiert werden. Zum Treffen wird eine 5+ benötigt.

Der Bauch des Lindwurms ist eine einzelne Gruppe mit 4 Trefferpunkten. Sie kann von unten mit einer 4+ getroffen werden.

Fernkampfangriffe auf Lindwürmer folgen den Regeln für Fernkampfangriffe auf große Monster.

Ein Lindwurm mit 0 verbleibenden Trefferpunkten am Kopf läuft Amok nach denselben Regeln wie beim Drachen.

2.12.4.4 Tote Lindwürmer

Wenn ein Lindwurm stirbt, bricht er auf dem Hex. zusammen, auf dem er sich gerade befindet. Jede weitere Einheit auf diesem Hex. muss ihren Fluchtwert mit einem Würfelwurf erreichen oder überschreiten, um nicht zerquetscht und somit zerstört zu werden. Jegliche Siegpunkte in diesem Hex. werden zerstört, und der angreifende Spieler kassiert die Punkte. Das Hexfeld gilt nun als unpassierbar für alle Einheiten, sogar für andere Monster. Eine Einheit kann jedoch immer noch darüberspringen oder -fliegen.

2.12.4.5 Siegpunkte

Lindwürmer zerstören ein Siegpunkt-Hex., indem sie sich auf das Hexfeld begeben und dort einen MP (Bewegungspunkt) ausgeben (in der jetzigen oder einer späteren Runde), oder indem sie sich hineinschlängeln.

2.12.4.6 "Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen

Lindwürmer dürfen eine "Überrennen"-Bewegung durchführen, wie im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

3 SZENARIEN UND ANHÄNGE

3.1 Esirien-Szenarien

Das Esirien-Szenario 1 - "Dragon Rage" ist das Standard-Szenario des Spiels und eignet sich perfekt für die erste Partie. Dieses Szenario entspricht dem, was in der SPIELANLEITUNG' beschrieben wird.

Die anderen Szenarien bieten eine Abwechslung und können später gespielt werden. Einigen Sie sich vor der Partie auf ein Szenario, oder lassen sie einen Würfelwurf entscheiden.

3.1.1 Aufstellung

Die Stadtstreitkräfte platzieren ihre Einheiten zuerst. Dies kann überall innerhalb der Stadt geschehen, also auch in Türmen, dem Hafenviertel oder entlang der Mauern (auf der Innenseite). Einheiten können auch auf Brücken platziert werden.

Danach wird die Angriffsstreitmacht aufgestellt. Dazu kann jedes Hexfeld am westlichen, nördlichen oder östlichen Rand der Karte verwendet werden, direkt neben dem Wald. Seeschlangen werden am südlichen Rand aufgestellt, auf einem beliebigen vollen Meeres-Hex. Rocs dürfen zu Spielbeginn an jedem Rand des Spielplans aufgestellt werden, sei es im Norden, Süden, Osten oder Westen.

Weitere Regeln: Beim Aufstellen gelten die normalen Regeln zum Stapeln von Einheiten, und die Angriffsstreitmacht eröffnet stets das Spiel (außer in Szenario 2, wo die Stadtverteidigung den ersten Zug hat).

Verstärkungen treffen nach den Standardregeln ein (siehe 'Verstärkungen').

3.1.2 Esirien-Szenario 1 — Dragon Rage

- Angriffsstreitmacht: 2 Drachen.
- Stadtstreitkräfte: 4 Kavallerie, 8 Infanterie, 4 Bogenschützen, 4 Milizen, 1 Held, und 1 Magier.
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 19 Siegpunkte zerstören.

3.1.3 Esirien-Szenario 2 — Die Meute aus der Wildnis

- Angriffsstreitmacht: 4 Riesen, 3 Trolle, 6 Orks, 4 Goblins.
- Stadtstreitkräfte: 3 Kavallerie, 8 Infanterie, 4 Bogenschützen, 3 Milizen, 1 Held, und 1 Magier.
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 16 Siegpunkte zerstören.

3.1.4 Esirien-Szenario 3 — Die Allianz von Arym

- Angriffsstreitmacht: 1 Drache, 1 Riese, 3 Trolle, 3 Orks, 3 Goblins.
- Stadtstreitkräfte: 4 Kavallerie, 8 Infanterie, 4 Bogenschützen, 4 Milizen, 1 Held, und 1 Magier.
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 17 Siegpunkte zerstören.

3.1.5 Esirien-Szenario 4 — Die Allianz von Belm

- Angriffsstreitmacht: 1 Drache, 1 junger Drache, 1 Riese, 3 Trolle.
- Stadtstreitkräfte: 4 Kavallerie, 8 Infanterie, 4 Bogenschützen, 4 Milizen, 1 Held, und 1 Magier.
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 17 Siegpunkte zerstören.

3.1.6 Esirien-Szenario 5 — Die Allianz von Clyth

- Angriffsstreitmacht: 1 Drache, 1 junger Drache, 1 Riese, 5 Orks.
- Stadtstreitkräfte: 4 Kavallerie, 10 Infanterie, 4 Bogenschützen, 1 Miliz, 1 Held, und 1 Magier.
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 18 Siegpunkte zerstören.

3.1.7 Esirien-Szenario 6 — Der Zug der Riesen

- Angriffsstreitmacht: 6 Riesen, 2 Goblins.
- Stadtstreitkräfte: 3 Kavallerie, 8 Infanterie, 4 Bogenschützen, 4 Milizen, 1 Held, und 1 Magier.
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 17 Siegpunkte zerstören.



3.2 Nurkott-Szenarien

In den Nurkott-Szenarien bilden Orks und Goblins die Stadtverteidigung. Sie beschützen ihre Siedlung vor den angreifenden Menschen und verschiedenen Monstern. Nurkott ist lediglich ein Oppidum. Es ist nur leicht befestigt, und deshalb schwerer zu verteidigen als Esirien.

3.2.1 Aufstellung

Die Stadtstreitkräfte platzieren ihre Einheiten zuerst. Dies kann überall innerhalb im Oppidum geschehen, also auch in den zwei Goblin-Siedlungen oder entlang der Mauern (auf der Innenseite). Einheiten können auch auf Brücken platziert werden.

Die Angriffsstreitmacht beginnt die Partie außerhalb des Spielplans und kann diesen über die Hexfelder 0202 und 0516 betreten. Seeschlangen können über Hex. 0109 auf den Spielplan gelangen. Rocs dürfen zu Spielbeginn an jedem Rand des Spielplans aufgestellt werden, sei es im Norden, Süden, Osten oder Westen.

Weitere Regeln: Beim Aufstellen gelten die normalen Regeln zum Stapeln von Einheiten, und die Angriffsstreitmacht eröffnet stets das Spiel (außer in Szenario 2, wo die Stadtverteidigung den ersten Zug hat).

Verstärkungen treffen nach den Standardregeln ein (siehe 'Verstärkungen').

3.2.2 Nurkott-Szenario 1 — De Menschn greifn an

- Angriffsstreitmacht: 4 Kavallerie, 1 Held, 1 Magier, 6 Infanterie, 4 Bogenschützen, 4 Milizen.
- Stadtstreitkräfte: 3 Warge, 8 Orks, 7 Goblins, 1 Held (Orkboss), 1 Magier (Schamane).
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 17 Siegpunkte zerstören.



3.2.3 Nurkott-Szenario 2 — Überfallkommando

- Angriffsstreitmacht: 12 Infanterie, 5 Kavallerie, 4 Bogenschützen, 4 Milizen.
- Stadtstreitkräfte: 5 Warge, 10 Orks, 2 Trolle, 8 Goblins.
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 16 Siegpunkte zerstören.

3.2.4 Nurkott-Szenario 3 — De Drachn!

- Angriffsstreitmacht: 2 Drachen.
- Stadtstreitkräfte: 4 Warge, 5 Orks, 3 Trolle, 8 Goblins, 1 Held (Orkboss), 1 Magier (Schamane).
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 23 Siegpunkte zerstören.

3.2.5 Nurkott-Szenario 4 — Ungewöhnliche Allianz

- Angriffsstreitmacht: 1 Drache, 1 Riese, 3 Trolle, 3 Infanterie, 3 Milizen.
- Stadtstreitkräfte: 4 Warge, 8 Orks, 8 Goblins, 1 Held (Orkboss), 1 Magier (Schamane).
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 18 Siegpunkte zerstören.

3.2.6 Nurkott-Szenario 5 - Die Rückkehr von Clyth

- Angriffsstreitmacht: 1 Drache, 1 junger Drache, 1 Riese, 5 Infanterie.
- Stadtstreitkräfte: 4 Warge, 6 Orks, 4 Trolle, 5 Goblins, 1 Held (Orkboss), 1 Magier (Schamane).
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 20 Siegpunkte zerstören.

3.2.7 Nurkott-Szenario 6 - Die Rache der Riesen

- Angriffsstreitmacht: 6 Riesen, 2 Bogenschützen.
- Stadtstreitkräfte: 3 Warge, 8 Orks, 8 Goblins, 1 Held (Orkboss), 1 Magier (Schamane).
- Spielziel: Angriffsstreitmacht muss 18 Siegpunkte zerstören.

3.3 Szenarien nach Punkten (freie Einheitenwahl)

3.3.1 Vorgabe-Szenarien

Ein Spieler bestimmt die Einheiten für beide Kriegsparteien. Dabei wählt er für die Angriffsstreitmacht Einheiten im Wert von 80-85 Punkten. Für die Stadtstreitkräfte wählt er Einheiten im Wert von 72-77 Punkten, verteilt auf 20-22 Einheiten. Außerdem bestimmt dieser Spieler die Anzahl an VP, welche die Angriffsstreitmacht zum Sieg benötigt.

Danach darf sein Gegner wählen, welche der beiden Kriegsparteien er spielen möchte. Auf diese Weise entsteht ein faires Szenario!

3.3.2 Punktwahl-Szenarien

Bei dieser Variante erhält der Angreifer 80 Punkte und der Verteidiger 75 Punkte. Beide Spieler wählen geheim die Einheiten, die sie für diese Partie benutzen wollen. Danach offenbaren die Spieler ihre Auswahl, und die Aufstellung der Einheiten beginnt.

3.3.3 Spielziele

Das folgende System dient als Hilfe in Vorgabe-Szenarien, und ist Berechnungsgrundlage für alle Punktwahl-Szenarien.

Normalerweise benötigt der Angreifer 17 Siegpunkte (VP) zum gewinnen. Allerdings ändert sich dieser Wert in manchen Fällen. Addieren oder subtrahieren Sie alle gültigen Modifikatoren (hier aufgeführt) zu 17, um die tatsächlich benötigten Siegpunkte zu bestimmen:

- +2 pro Drache in der Angriffsstreitmacht
- +1 pro Roc, jungem Drachen oder Lindwurm in der Angriffsstreitmacht
- +1 wenn mindestens 11 Einheiten zur Angriffsstreitmacht gehören

+1 wenn der Verteidiger die Prinzessin einsetzt (siehe optionale Regeln)

-1 für jede Einheit der Stadtstreitkräfte über 20

+1 wenn der Norkott-Spielplan verwendet wird

Beachten Sie, dass in Vorgabe-Szenarien immer noch der vorgegebene Spieler über die benötigten VP entscheidet. Er kann aber diese Berechnung als Richtlinie verwenden.

3.3.4 Handicaps

Es ist möglich, die errechneten "Handicap"-Werte jedes Spielers in die Bewertung einfließen zu lassen. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Partie gewinnt, addieren Sie eins zu seinem Handicap. Jedes Mal wenn er verliert, ziehen Sie eins ab. Der Spieler mit dem höheren Handicap-Wert vor einer Partie gilt als der bessere Spieler. Es ist am besten, wenn man einen eigenen Handicap-Wert für jeden Gegner hat. Trotzdem ist es der Einfachheit halber auch möglich, ein Gesamt-Handicap zu berechnen (indem man all seine Handicaps gegen die unterschiedlichen Gegner addiert). Ein Handicap von 10 oder höher deutet darauf hin, dass ein Spieler "schummelt", indem er konsequent nur gegen deutlich schwächere Gegner spielt.

Der Einfluss des Handicaps auf die Siegpunkte wird berechnet, indem man die Handicaps der beiden Spieler der Partie miteinander vergleicht. Ziehen Sie den kleineren Wert vom größeren ab, und teilen Sie das Ergebnis durch 2 (abgerundet). Ist der Angreifer der bessere Spieler, dann benötigt er so viele Siegpunkte mehr für einen Sieg. Ist der Verteidiger der bessere Spieler, dann benötigt der Angreifer so viele Siegpunkte weniger für einen Sieg.

45	Lindwurm (Wurm)	40	Drache (Dragon)
25	Roc	18	Magier, Angriffsstreitmacht (wizard, attacking)
17	Held, Angriffsstreitmacht (Hero, Attacking)	16	Junger Drache (Young Dragon)
15	Held, Stadtstreitkräfte (Hero, Defending)	14	Magier, Stadtstreitkräfte (Wizard, Defending)
13	Riese (Giant) Tyrannosaurus Rex Seeschlange (Sea Serpent)	5	Warg
4	Troll	4	Kavallerie (Cavalry)
3	Ballista	3	Katapult
2.5	Infanterie (infantry) Ork	2	Bogenschütze (Archer) Goblin
1	Miliz (Militia)		



4 KAMPAGNEN-REGELN

Wagen Sie den nächsten Schritt, indem Sie die Geschichte Esiriens oder Norkotts über mehrere Angriffe hinweg mitverfolgen. Die Kampagnenregeln erlauben es den Spielern, mehrere Partien von "Dragon Rage" miteinander zu verbinden, wobei das Ergebnis jedes Angriffs Einfluss auf die Ausgangssituation der nächsten Schlacht hat.

4.1 Spielkonzepte in der Kampagne

Eine "Dragon Rage"-Kampagne besteht aus 5 Partien. Innerhalb einer Kampagne spielen beide Spieler stets dieselbe Seite (Angreifer/Verteidiger), und alle 5 Partien werden auf demselben Spielplan ausgetragen (Esirien oder Norkott).

Die Kampagne umfasst einen Zeitraum von 10 Jahren der Stadtgeschichte, wobei die Angreifer etwa alle 2 Jahre attackieren. Dieser Zeitabstand reicht üblicherweise aus, um einen Großteil der beschädigten Stadt wieder aufzubauen, aber der Verlust von Truppen hat eventuell einen bleibenden Einfluss. Um dies zu bestimmen, erhält jeder Spieler eine Bewertung in Form von sog. "Musterungspunkten". Nach jeder Partie verändert sich dieser Wert, was die bisherigen Spielergebnisse widerspiegelt. Jeder Spieler beginnt mit 60 Musterungspunkten.

Des Weiteren wird sich die Maximalzahl der zur Verfügung stehenden Einheiten für jeden Spieler im Laufe der Zeit verändern. Zu Beginn der Kampagne befindet sich die Stadt in einem friedlichen Zustand, so dass weniger Truppen zur Verfügung stehen. Mit der Zeit sorgen jedoch die wiederholten Angriffe auf die Stadt dafür, dass mehr und mehr Einheiten verfügbar sind, da der Krieg mehr Kämpfer anlockt.

4.2 Beginn der Kampagne

Zuerst müssen sich beide Spieler einigen, welcher Spielplan verwendet wird: Esirien oder Norkott. Danach müssen sie entscheiden, wer den Angreifer und wer den Verteidiger spielt.

4.3 Vor jedem Spiel

4.3.1 Musterung

Beide Spieler nutzen ihre Musterungspunkte, um anhand der Punktetabelle Einheiten zu rekrutieren. Dabei darf der Verteidiger seine vollen Musterungspunkte verwenden. Der dem Angreifer zur Rekrutierung zustehende Wert entspricht seinen Musterungspunkten.

Die Musterungspunkte werden beim Rekrutieren nicht ausgegeben. Sie sind als Maximalwert zu verstehen, den die Spieler in jeder Partie der Kampagne ausgeben dürfen.

Wird der Esirien-Spielplan benutzt, so darf der Verteidiger nur menschliche Einheiten rekrutieren (orange und gelb, zzgl. Katapult und Ballista). Diese stehen dem Angreifer nicht zur Verfügung.

Wird der Norkott-Spielplan benutzt, so darf der Verteidiger nur Grünhäute rekrutieren (grün und hellgrün, ausgenommen sämtliche Monster). Diese stehen dem Angreifer nicht zur Verfügung.

Im ersten Spiel der Kampagne dürfen beide Seiten nicht mehr als 15 Einheiten rekrutieren. Im zweiten und dritten Spiel sind bis zu 20 Einheiten pro Spieler erlaubt, im vierten und fünften Spiel jeweils bis zu 25.

4.3.2 Spielziel festlegen

Als nächstes bestimmen die Spieler die für den Angreifer zu erringenden Siegpunkte in der anstehenden Partie. Der Grundwert beträgt 17, mit folgenden Modifikatoren:

- +2 pro Drache oder großem Monster in der Angriffstreitmacht
- +1 pro gewöhnlichem Monster in der Angriffstreitmacht
- +1 pro Roc, jungem Drachen oder Lindwurm in der Angriffstreitmacht
- +1 wenn mindestens 11 Einheiten zur Angriffstreitmacht gehören
- +1 wenn der Verteidiger die Prinzessin einsetzt (siehe optionale Regeln)
- 1 für jede Einheit der Stadtstreitkräfte über 20 (nur in den Partien 4 und 5)
- +1 wenn der Norkott-Spielplan verwendet wird

4.3.3 Ausgleich bei zu viel Vorsprung

Wenn die Musterungspunkte des Verteidigers die des Angreifers um 15 oder mehr übersteigen, so darf der Angreifer vorm Spiel einige "Zerstört"-Marker auf den Siegpunkt-Hexfeldern verteilen. Für jeweils 5 volle Musterungspunkte Unterschied darf er 1 VP auf diese Weise zerstören (Beispiel: ein Unterschied von 18 Musterungspunkten bringt 3 VP). Diese Punkte gelten als bereits zerstört und zählen zu den vom Angreifer im Spiel zerstörten Siegpunkten hinzu.

Wenn die Musterungspunkte des Angreifers die des Verteidigers um 15 oder mehr übersteigen, so werden die zum Sieg benötigten Siegpunkte um 1 VP für jeweils 5 volle Musterungspunkte Unterschied angehoben (Beispiel: ein Unterschied von 18 Musterungspunkten bedeutet +3 VP).

Jetzt können die Spieler mit den von ihnen gewählten Einheiten und dem errechneten Spielziel die nächste Partie der Kampagne beginnen.

4.4 Nach jedem Spiel

Nach dem Ende der Partie dürfen beide Spieler ihre Musterungspunkte für die folgenden Partien erhöhen.

Dazu vergleichen Sie zuerst die momentanen Musterungspunkte beider Spieler, und bestimmen dann anhand dieser Aufstellung, wie viele Musterungspunkte jeder Spieler hinzugewinnt:

Unterschied beträgt 10 Punkte oder weniger ?	
Sieger	Verlierer
10	5

Unterschied beträgt mehr als 10 Punkte ?			
Schwächerer Spieler		Stärkerer Spieler	
verliert : 10	gewinnt : 15	keine Veränderung	gewinnt : 5

Des Weiteren erhält jeder Spieler, der in der vergangenen Partie einen Helden oder einen Drachen töten konnte, 5 weitere Musterungspunkte.

4.5 Ende der Kampagne

Nachdem alle 5 Partien einer Kampagne gespielt wurden, ist der Spieler mit den meisten Musterungspunkten der Sieger. Im unwahrscheinlichen Falle eines Gleichstands sollten die Spieler in Betracht ziehen, ein sechstes Szenario zu spielen (oder eine zweite Kampagne), um den endgültigen Sieger zu bestimmen.



5 TURNIER-REGELN

Dragon Rage ist kurz genug, um in einem Wettbewerb gespielt zu werden. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln und Varianten, die für einen solchen Wettbewerb benutzt werden sollten.

In Turnieren gelten alle Dragon Rage-Regeln mit Ausnahme von Elwyn, den Punktwahl-Szenarien und den Kampagnenregeln.

5.1 Turnier-Matches

Ein Turnier besteht aus mehreren "Matches" zwischen jeweils zwei Spielern. Jedes Match besteht aus zwei Partien desselben Szenarios, wobei sich die Spieler als Angreifer/Verteidiger abwechseln.

- Jedes gewonnene Partie bringt dem Spieler 1 Matchpunkt.

- Der Angreifer erhält Widerstandspunkte in Höhe der im Spiel zerstörten Siegpunkte.

- Der Verteidiger erhält Widerstandspunkte in Höhe der am Ende des Spiels unzerstörten Siegpunkte.

- Bei gleicher Anzahl an Matchpunkten entscheiden die Widerstandspunkte über den Sieger.

Der Turnier-Organisator bestimmt den Spielplan und das Szenario vor jedem Match.

5.2 Turnier-Formate

Für kleinere Veranstaltungen (bis zu 8 Spieler) empfiehlt sich ein K.O.-System oder ein Double knock out-System. Lassen Sie das Los über die ersten Paarungen entscheiden, und weisen Sie allen Spielern dasselbe Szenario für ihr erstes Match zu. Im Falle eines Unentschiedens sollten beide Spieler in die nächste Runde gelangen. Bei einer ungeraden Anzahl verbleibender Spieler erhält ein zufällig gewählter Spieler ein Freilos und darf ohne Match in die nächste Runde einziehen.

Bei größeren Veranstaltungen ist das Schweizer System besser geeignet. Hier ist eine Zusammenfassung des Schweizer Systems :

- In der ersten Runde werden die Paarungen gelöst.

- Bei einer ungeraden Spieleranzahl muss jeweils ein Spieler in der laufenden Runde aussetzen, erhält aber 2 Matchpunkte, so als ob er beide Partien gewonnen hätte.

- In allen weiteren Runden tritt ein Spieler immer gegen einen Konkurrenten an, gegen den er noch nicht gespielt hat und der bisher ebenso viele Matchpunkte erringen konnte wie er selbst.

- Falls ein Spieler gegen einen Gegner mit weniger Punkten antreten muss, so wählen sie diesen zufällig aus. Dabei haben die Spieler Vorrang, die bisher noch nicht gegen Gegner mit weniger Punkten angetreten sind. Benutzen Sie ggf. Widerstandspunkte, um gleichstehenden Spielern einen Rang zuzuteilen.

- Die Anzahl der Turnierrunden, die benötigt wird, um einen Gesamtsieger zu ermitteln, variiert je nach Anzahl der Teilnehmer. 5 Runden sind ausreichend für 32 Spieler, 7 Runden für 64 Spieler.

- Für noch größere Veranstaltungen können Sie auch zwei parallel laufende Schweizer Systeme

Dragon Rage Referenzhandbuch

verwenden, und die insgesamt 8 besten Spieler aus diesen Vorrunden im K.O.-System gegeneinander antreten lassen.

- Ausführliche Informationen über das Veranstellen eines Turniers nach dem Schweizer System finden Sie online, da dieses Format beim Schach und Magic: The Gathering® sehr beliebt ist. (Magic: The Gathering® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast). Außerdem finden sie im Internet auch spezielle Software für die Planung eines solchen Turnierformats.

5.3 Turnierszenario Esirien

Benutzen Sie entweder für alle Runden das Esirien-Szenario 1 - "Dragon Rage", oder wählen sie mit einem Würfelwurf zufällig eines der Szenarien für jede neue Runde. Das Ändern des Szenarios für jede Runde ist sicherlich die bessere Wahl, da dieser Modus beweist, dass der Turniersieger die Fähigkeit hatte, sich an die unterschiedlichsten Situationen anzupassen.

5.4 Turnierszenario Nurkott

Benutzen Sie entweder für alle Runden das Nurkott-Szenario 1 - "De Menschn greifn an", oder wählen sie mit einem Würfelwurf zufällig eines der Szenarien für jede neue Runde. Das Ändern des Szenarios für jede Runde ist sicherlich die bessere Wahl, da dieser Modus beweist, dass der Turniersieger die Fähigkeit hatte, sich an die unterschiedlichsten Situationen anzupassen.

ÜBERSICHT: GELÄNDE-AUSWIRKUNGEN

Offenes Gelände oder Stadt (Open Terrain; City)

Bewegung: 1 MP zum Betreten

Kampf: keine Besonderheiten

Straße (Road)

Bewegung: 1 MP pro Hex; Straßenbewegung darf benutzt werden, wenn kompletter Zug auf Straße

Kampf: keine Besonderheiten

Brücke (Bridge)

Bewegung: wenn intakt, dann wie auf Straße; wenn zerstört, Brücke ignorieren

combat: keine Besonderheiten, siehe 'Zerstörung von Brücken'

Furt (Ford)

Bewegung: 1 MP zum Betreten (alle Einheitentypen)

Kampf: keine Besonderheiten

Fluss (River)

Bewegung: unpassierbar, außer für Riesen und Seeschlangen (dann 1 MP pro Hex)

Kampf: keine Besonderheiten

Meer (Sea)

Bewegung: unpassierbar, außer für Seeschlangen (dann 1 MP pro Hex)

Kampf: keine Besonderheiten

Turm (Tower)

Bewegung: nur über eine offene Tür oder ein offenes Tor zu betreten (1 MP)

Kampf : kann über alle anderen Geländetypen hinweg schießen oder beschossen werden; Nahkampf nur durch offene Eingänge hindurch möglich, oder von unterhalb gegen ein großes Monster auf dem Turm

Mauer (Wall)

Bewegung: Überqueren nur durch einen offenen Eingang oder durch Erklimmen möglich; siehe 'Mauern erklimmen'

Kampf: kein Kampf über eine Mauer hinweg

Nurkott : Fernkampf möglich, wenn direkt benachbart

Tor - rot (Gate)

Bewegung: uneingeschränkt wenn Kontrolle von innen; ansonsten Durchbrechen notwendig

Kampf: Kampf durch Tor nur möglich, wenn geöffnet

Tür - blau (Door)

wie Tor, aber Durchbrechen ist leichter

Siegpunkt-Hex. (Victory Points Hex)

Bewegung: keine weiteren Besonderheiten

Kampf: keine weiteren Besonderheiten

Beachten Sie: Das Betreten jedes Hexfeldes in Dragon Rage kostet 1 MP. Manche Geländetypen können nur unter bestimmten Bedingungen betreten werden, und besondere Handlungen können evtl. zusätzliche MP Kosten (wie z.B. Tore durchbrechen, Überrennen etc.), aber das Betreten selbst kostet niemals mehr als 1 MP.

ÜBERSICHT: GROßE MONSTER

Körperbereich	Angriffs- richtungen	Anzahl Gruppen pro Bereich	Kampfkraft pro Gruppe	wie angreifbar?	Würfelwurf zum Treffen	Trefferpunkte pro Gruppe
DRACHE						
Kopf	Vorderseite (3 Hexfelder) unterhalb oberhalb	x1	3	direkt von vorne oberhalb	6	8 TP
Flügel	Vorderseite (3 Hexfelder) oberhalb	x2	2	alle 4 Seitenfelder oberhalb	4	6 TP
Beine	rundum unterhalb	x4	1	rundum unterhalb	5	3 TP
Bauch	kann nicht angreifen	x1	-	nur unterhalb	4	6 TP
Anm.: Geht 1 MP/Bein/Runde, fliegt 6 Hex, springt 3 Hex, überrennt mit 6 Kampfkraft, 2x Drachenfeuer mit Reichweite 2 Hex.						
JUNGER DRACHE						
Kopf	Vorderseite (3 Hexfelder) unterhalb oberhalb	x1	2	direkt von vorne oberhalb	6	3 TP
Flügel	Vorderseite (3 Hexfelder) oberhalb	x2	1	alle 4 Seitenfelder oberhalb	4	3 TP
Beine	rundum unterhalb	x2	1	rundum unterhalb	5	4 TP
Bauch	kann nicht angreifen	x1	-	nur unterhalb	4	3 TP
Anm.: Geht 1 MP/Bein/Runde, fliegt 4 Hex, springt 3 Hex, kann nicht überrennen, 1x Drachenfeuer mit Reichweite 1 Hex (nicht im Flug).						
LINDWURM						
Kopf	Vorderseite (3 Hexfelder) unterhalb oberhalb	x1	8	direkte von vorne, oberhalb	6	8 TP
Beine	rundum unterhalb	x6	1	rundum, unterhalb	5	3 TP
Bauch	kann nicht angreifen	x1	-	nur unterhalb	4	4 TP
Anm.: Geht 1 MP/Bein/Runde, kann nicht fliegen, kann Mauern erklimmen, überrennt mit Kampfkraft 9, kein Drachenfeuer.						
ROC						
Kopf	überall außer direkt nach hinten	x1	2	direkt von vorne oberhalb	6	6 TP
Flügel	Vorderseite (3 Hexfelder) alle 4 Seitenfelder oberhalb	x2	2	alle 4 Seitenfelder oberhalb	4	8 TP
Beine	überall	x2	1*	rundum unterhalb	5	4 TP
Bauch	kann nicht angreifen	x1	-	überall	5	12 TP
* beträgt 3 in der Runde, in der er springt oder landet. Anm.: Geht 1 MP/Bein/Runde, fliegt 8 Hex, springt 4 Hex, kann nicht überrennen, kein Drachenfeuer.						

Mitwirkende

Originalspiel : Autor Lewis Pulsipher. Entwickelt von Lewis Pulsipher und Arnold Hendrick.
 Spieletester : Robert Dudley, Kevin Garbleman, Albie Fiore, Bob Lansdell, Mundy Peale, Jim Adams, Mark Humphreys, Ian Livingstone, Sue Pulsipher, Martin Crim, Keith Ivey, Roland Gettliffe, Eric Bracey, Steve Raymond und weitere; sowie Albert Pare, Cameron Owen, Rommie Stults, und Bruce Webster.

Überarbeitete Version : Autor Lewis Pulsipher. Entwickelt von Lewis Pulsipher und Eric Hanuise.
 Design von Eric Hanuise (Spielpläne, Spielhilfen, Regeln) , David Collignon (Old Style Counter) , Lionel Liron (New Style Counter) und Miguel Coimbra (Cover).

Spieletester der überarbeiteten Version : Eric Hanuise, Jean-Michel Gevels, Axel Calingaert, Olivier Caprini, Alain Peters, Alain Gotcheiner, Marc Dave, Marc Elsocht, Frederic Moyersoer, Olivier Doyen, Jean Lognay, Serge Lehman, Greg Charles, Frederic Prévot, Anthony Desert, Vincent Boulanger, Romain Laurent, Didier Vandamme.

Dragon Rage Referenzhandbuch

KOMPLETTE KAMPFERGEBNISTABELLE

Kampfkraft des Verteidigers

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Kampfkraft des Angreifers	1	6	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	2	5	6	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	3	4	6	6	11	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	4	3	5	6	6	11	11	11	M	M	M	M	M	M	M
	5	2	5	6	6	6	11	11	11	11	M	M	M	M	M
	6	D	4	5	6	6	6	11	11	11	11	11	M	M	M
	7	D	4	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11	M
	8	D	3	5	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11
	9	D	3	4	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11	11
	10	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11
	11	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11	11
	12	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11
	13	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	11
	14	D	D	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6
	15	D	D	2	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6
	16	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
	17	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
	18	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6
	19	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6
	20	D	D	D	2	3	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	21	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6
	22	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
	23	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
	24	D	D	D	D	3	3	4	4	5	5	5	5	6	6
	25	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6
	26	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	5	6
	27	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5	6
	28	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	6
	29	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	6
	30	D	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5

Kampfergebnisse:

D Zerstört (Destroyed)
M Fehlschlag (Missed)

11 Treffer bei 11+ auf 2W6
#+ #+ Treffer bei ?+ auf 1W6

Sollten Sie jemals ein Kampfergebnis bestimmen müssen, das außerhalb des Umfangs dieser Tabelle liegt, so können sie folgende Methode verwenden :
Ist die Kampfkraft des Angreifers (attacker's combat strength) doppelt so groß wie Kampfkraft des Verteidigers (defender's combat strength), so wird die verteidigende Einheit automatisch zerstört (D - Destroyed). Ist die Kampfkraft des Verteidigers doppelt so groß wie Kampfkraft des Angreifers, so schlägt der Angriff automatisch fehl (M - Missed). In allen anderen Fällen teilen Sie die Kampfkraft des Angreifers durch die des Verteidigers und runden das Ergebnis ab. Ziehen Sie diesen Wert von 7 ab, und sie erhalten den Mindestwurf. Behandeln Sie dabei ein Resultat von 7+ wie 11+.

Übersicht: Kampf mit Drachen

	Kampfwert	getroffen bei	Trefferpunkte
Kopf (Head)	3	6+	8
Flügel (wings)	jeweils 2	4+	jeweils 6
Beine (Legs)	jeweils 1	5+	jeweils 3
Bauch (Belly)	-	4+	6