



Dragon Rage Spielanleitung

Ihr erstes Spiel

German - V.0.004



Dragon Rage spielanleitung



Entwickler-Biographie:

Dr. Lew Pulsipher begann vor mehr als 50 Jahren, Brettspiele zu spielen. Er erfand seine eigenen Spiele, entdeckte daraufhin mit den ersten Konfliktsimulationen von Avalon Hill strategische, "realistische" Brettspiele für sich, und errang wenig später seinen Dokortitel in Militär- und Diplomatiegeschichte an der Duke University. Sein erstes für den Handel bestimmte Spiel wurde 1980 veröffentlicht. Er entwickelte Britannia, Dragon Rage, Valley of the Four Winds, Swords and Wizardry, und Diplomacy Games & Variants.

Nach einer zwanzigjährigen Pause von der Spiele-Entwicklung, in der er sich selbst EDV beibrachte, um dann als Programmierer und Leiter des PC - Supports in einem großen Militärkrankenhaus zu arbeiten, ist er nun wieder als Spieleentwickler aktiv. Britannia (2nd Edition) erschien 2006 die übersetzten Versionen (Deutsch, Französisch, Spanisch, Ungarisch) folgten 2008. Britannia ist eines der Spiele, die im Buch Hobby Games: The 100 Best von James Lowder aufgeführt werden. Die Edition aus dem Jahre 2006 wurde in einem Online-Test des Armchair General beschrieben als "bereit, ihren Weg als einer der großen Titel der Spiele-Welt fortzusetzen". Players of Britannia, ein strategisch tiefgreifendes Spiel für vier Spieler über die Geschichte

Großbritanniens von der Römischen Invasion bis zur Normannischen Eroberung, wird hauptsächlich zum Vergnügen gespielt, aber einige Schulen nutzen es, um den Schülern das Dunkle Zeitalter historisch nahezubringen. Weitere seiner Spiele erscheinen in Kürze, darunter auch ein abstraktes Brettspiel vom Mayfair Games.

Als ehemaliger freier Redakteur mehrerer RollenspielMagazine und Autor von mehr als hundert Artikeln in Spiele-Magazinen schreibt er nun regelmäßig für GameCareerGuide und Gamasutra. Diese Seiten werden vom Game Developer Magazine betrieben und gelten als führende Webseiten für alle, die sich für die Entwicklung von Videospiele interessieren.

Er wirkte außerdem bei den Büchern Hobby Games: the 100 Best und family Games: the 100 Best (Green Ronin) mit, sowie beim bald erscheinenden Tabletop Game Design (ETC Press). Im Moment beendet er gerade sein Werk Get it Done: Designing Games from Start to Finish.

"Hauptberuflich" lehrt "Dr. P" im Südosten der U.S.A. Spiele-Design und andere Inhalte, die mit dem Entwickeln von Videospiele zu tun haben. Am College und der Graduate School hat er bereits 17.000 Schulstunden Erfahrung gesammelt, wobei er hauptsächlich EDV (und Netzwerkbetrieb im Speziellen) unterrichtet. Momentane Projekte sind zu finden auf PulsipherGames.com.

Blogs:

<http://pulsiphergamedesign.blogspot.com>

<http://teachgamedesign.blogspot.com>

Dragon Rage Spielanleitung

Copyright (c) 1982, 2010 Lewis Pulsipher

Copyright (c) 2010 Flatlined Games

Deutscher Text: Norman Müller

Einführung in die überarbeitete Fassung

Dragon Rage, entwickelt von Lewis Pulsipher, dem Erfinder des Spieleklassikers 'Britannia', wurde 1982 von Dwarfstar veröffentlicht, einem Verlag von Heritage Models. Heritage war in erster Linie ein Miniaturenhersteller unter der Führung von Duke Seifried. Kurz nach der Erstveröffentlichung von Dragon Rage ging die Firma jedoch aus Gründen pleite, die nichts mit den veröffentlichten Brettspielen zu tun hatten. Seitdem war das Spiel nicht mehr erhältlich.

Dragon Rage besitzt eine ansprechende Thematik und ein reiches Spielgefühl, obwohl es einfach zu erlernen ist. Somit bietet es einen guten Einstieg in die Welt der Hex-and-Counter Wargames.

Ich war begeistert, als sich die Gelegenheit bot, die Neuauflage dieses Klassikers veröffentlichen zu können. Dragon Rage ist nun, 30 Jahre nach der Erstveröffentlichung, endlich wieder erhältlich. Einige von Ihnen wird es an die guten alten Brettspielzeiten erinnern, während es für andere eine komplett neue Spielerfahrung sein dürfte. Ich hoffe, dass Sie alle gleichermaßen Spaß daran haben werden.

Das Regelwerk wurde von Grund auf neu geschrieben. Es wurden jedoch nur geringe Veränderungen am Spielsystem vorgenommen. Diese überarbeitete Version beinhaltet Neuauflagen von David Helbers Spielplan und den Countern, die sich sehr nah am Original der Heritage-Ausgabe orientieren. Die Counter sind nun jedoch doppelseitig, und die Rückseiten wurden von Lionel Liron völlig neu und farbig gestaltet. Ich habe außerdem ein optionales Kampagnensystem entwickelt, welches die Möglichkeit bietet, mehrere Partien hintereinander zu spielen, wobei das Ergebnis eines Spiels die folgenden beeinflusst. Die letzte Neuerung dieser überarbeiteten Auflage ist ein neuer Spielplan auf der Rückseite des Esirien-Plans, Nurkott, welcher zusammen mit neuen Szenarien bespielt werden kann.

Ich hoffe, Sie werden mit dieser neuen Ausgabe sehr viel Spaß haben!

Eric Hanuise,
FlatlinedGames.

Fehlende Teile

Sollten Teile des Spiels fehlen oder beschädigt sein, schicken Sie diese bitte an:

Dragon Rage Customer Service, Flatlined Games, 39 rue gheude, 1070 Brüssel, Belgien.

Die beschädigten Teile werden ebenso kostenlos ersetzt wie fehlende Teile.

Regelaufbau

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 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.

Ihr erstes Spiel

Das Spiel

Dragon Rage ist ein Fantasy-Spiel für Zwei, das die Angriffe auf die ummauerte Festungsstadt Esirien schildert. Ein Spieler kontrolliert die Angriffstreitmacht: Zwei Drachen. 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 Mann oder einen Drachen.

Für den besten Lernerfolg sollten Sie zunächst den Abschnitt "Ihr erstes Spiel" komplett durchlesen. Dann sollten Sie sofort eine Probepartie spielen, selbst wenn es sich um eine Solo-Partie handelt. Nehmen Sie bei der ersten Partie ruhig immer wieder das Regelwerk zur Hilfe, und lesen Sie einzelne Details je nach Bedarf. Nach den ersten ein, zwei Spielen werden Sie die Regeln bereits verinnerlicht haben.

Sollte während des Spiels eine Regelfrage auftreten, lesen Sie den entsprechenden Abschnitt im Referenzhandbuch, um sie zu beantworten. Alles, was nicht explizit durch die Regeln erlaubt wird, ist kein legaler Spielzug, und ist somit auch während des Spiels nicht gestattet.

Da Dragon Rage ein einfaches und schnelles Spiel ist, sollte man dem Spielfluss mehr Bedeutung beimessen als einer ausführlichen Regeldiskussion. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass eine Regelfrage auftritt, die nicht im Referenzhandbuch geklärt wird, einigen Sie sich auf eine Übergangsregelung und setzen Sie das Spiel ohne weitere Unterbrechungen fort. Nach dem Spiel können Sie immer noch eine endgültige Lösung für das Problem finden.



Dragon Rage Spielanleitung

Die Stadt Esirien

Esirien ist eine alte Stadt und der Veteran vieler Kriege. Der östliche Abschnitt wurde zuerst errichtet, als eine Militärkolonie des Empire.

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 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 detailliert 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 Spielanleitung

Die Counter

Rundenmarker

Dieser Counter wird dazu benutzt, auf der Rundenleiste am unteren Rand des Spielplans die aktuelle Runde anzuzeigen. Blaue Felder zeigen Runden an, in denen die Stadtstreitkräfte Verstärkungen erhalten.



"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.



"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.



"Verbrannte Brücke"-Marker

Wird auf Holzbrücken platziert, die niedergebrannt sind.



"Verwundet"-Marker

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



Magiemarker

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



"Zerstört"- / Siegpunkt-Marker

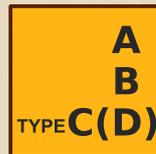
Wird auf ein Stadt-Hex gelegt, wenn es von der Angriffstreitmacht "zerstört" wurde, um dessen Siegpunkte zu erhalten. Beachten Sie, dass eine Zerstörung (für Siegpunkte) keinen weiteren Effekt hat - das Terrain bleibt unverändert. Der Angreifer erhält einfach die entsprechenden Siegpunkte und markiert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



Truppencounter & Persönlichkeiten-Counter

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). Auf den Countern sind die Kampf- und Fluchtfähigkeit sowie die Bewegungsweite abgebildet.

Jeder Counter einer Einheit der Stadtverteidigung zeigt folgende Werte:



TYPE- Einheitentyp

A - Kampffähigkeit

B - Fluchtfähigkeit

C - Bewegungsreichweite

(D) - Straßenbewegung

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.

Drachencounter

Ein Drache (Dragon) hat auf seinem Counter keine Zahlenwerte. Seine Fähigkeiten sind in der Spielanleitung in Form von Regeln und Tabellen festgehalten. Alle Drachen besitzen eine Ausrichtung, wie vom farbigen Pfeil angezeigt, und eine "Im Flug"-Version (benutzen Sie den entsprechenden Counter je nach momentanem Zustand des Drachen).



Herzcounter

Diese Counter werden benutzt, um die Verletzungen des Drachen auf der Spielhilfe zu markieren.



SP-Counter

Diese Counter werden benutzt, um die verbleibenden Spell Points (Spruchpunkte) zu markieren.



Dragon Rage Spielanleitung

Spielaufbau

- Beide Spieler würfeln. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf auswählen, ob er die Drachen oder die Stadtstreitkräfte spielt.
- Legen Sie die Karte Esiriens auf ihre Spieloberfläche.
- 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. Auf jedes Hex. darf nur maximal eine Einheit der Stadtstreitkräfte gelegt werden, zuzüglich des Helden ODER des Magiers.
- Stadtstreitkräfte: 4 Kavallerie, 8 Infanterie, 4 Bogenschützen, 4 Milizen, 1 Held, und 1 Magier. Danach wird die Angriffstreitmacht aufgestellt. Dazu kann jedes Hexfeld am westlichen, nördlichen oder östlichen Rand der Karte verwendet werden, direkt neben dem Wald.
- Angriffstreitmacht: 2 Drachen.

Siegpunkte

Die Drachen gewinnen, indem sie Teile der Stadt zerstören: Einige Hexfelder sind mit Siegpunkten bedruckt (1-5 in blau), und sobald das Hex. zerstört ist, wird ein Siegpunkt-Marker dort platziert.

Die 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 hineinschlingeln. Ein unbesetztes Hex. wird ebenfalls zerstört, wenn ein Drache nach einem Flug oder Sprung dort landet. Auf ein Hex. gerichtetes Drachenfeuer (Dragonfire) zerstört das entsprechende Hex., außer wenn Türme betroffen sind. Hexfelder mit Türmen werden nur vernichtet, wenn das Drachenfeuer durch einen offenen Eingang hineingelangt.

Ein Wirbelsturm- Spruch, der von dem verteidigenden Magier ausgesprochen wird, zerstört alle Siegpunkte in dem Hex., in dem sich der Wirbelsturm gerade befindet.

Siegbedingungen

Die Stadtstreitkräfte gewinnen das Spiel, wenn die komplette Angriffstreitmacht vernichtet wurde, wenn 10 Runden vergangen sind, in denen keine Siegpunkte vernichtet wurden, oder wenn 10 Runden vergangen sind, in denen sich keine (am Boden oder in der Luft befindlichen) Angreifer innerhalb der Stadtmauern befinden.

Ein Sieg der Angriffstreitmacht wird nach den folgenden Kriterien bestimmt:

- Drachen zerstören weniger als 16 VP : Angreifer sind besiegt (Angreifertitel : Fluglahmes Hühnchen)
- Drachen zerstören 16 VP : Knapper Sieg der Angreifer (Angreifertitel : Drachenwelp)
- Drachen zerstören 18 VP : Normaler Sieg der Angreifer (Angreifertitel : Vernichter von Städten)
- Drachen zerstören 20 VP oder mehr : Großer Sieg der Angreifer (Angreifertitel : Tod von oben)
- Drachen zerstören alle VP : Überraschender Sieg der Angreifer (Angreifertitel : Fluch Esiriens)

Nach ein paar gespielten Partien sollte der

Angreifer stets darauf abzielen, einen Großen Sieg zu erringen (mind. 20 VP).

Noch nie hat jemand einen "Überragenden Sieg" feiern dürfen. Wenn Ihnen also dieses seltene Kunststück gelingt, schicken Sie uns doch bitte unbedingt einen Bericht des Spielverlaufs!

Die Spielrunde

Eine Spielrundensequenz ist in die folgenden 9 Phasen unterteilt:

(1) Bewegungsphase der Angriffstreitmacht

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

(2) Drachenfeuer-Phase

Der angreifende Spieler führt seine Drachenfeuer-Attacken durch.

(3) Nahkampfphase der Angriffstreitmacht

Der angreifende Spieler führt mit seinen Einheiten Nahkampfangriffe durch.

(4) Magiephase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler darf einen Zauberspruch mit seinem Magier aussprechen.

Verstärkungsphase der Stadtstreitkräfte

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

(6) Bewegungsphase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler darf seine Einheiten bewegen.

(7) Fernkampfphase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler führt Fernkampfangriffe durch.

(8) Nahkampfphase der Stadtstreitkräfte

Der verteidigende Spieler führt mit seinen Einheiten Nahkampfangriffe durch.

(9) Rundenmarker versetzen

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

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

- Wenn die komplette Angriffstreitmacht 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.

Stapeln

Keine Truppeneinheit darf sich auf ein Hexfeld bewegen, das von einer anderen Einheit besetzt ist. Persönlichkeiten und Drachen können unter bestimmten Bedingungen besetzte



Dragon Rage Spielanleitung

Hexfelder betreten (siehe unten).

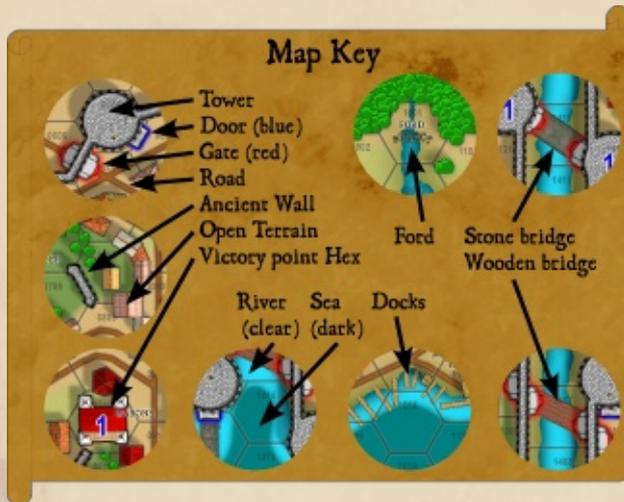
Helden & Magier

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 besetzt wird, aber das beendet sofort seinen Zug.



Gelände & Bewegung



Meer (Sea)

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

Fluss (River)

Keine Einheit darf ein Fluss-Hex. betreten. 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.

Der Drache kann auf eine Brücke gehen, sich schlängeln, springen oder auf ihr landen, aber er darf keine Furt betreten. Natürlich kann der Drache stattdessen auch einfach über den Fluss springen oder fliegen.

Mauern (Walls)

Keine Einheit kann über eine Hexseite mit einer Mauer klettern. Ein Tor (Gate) erlaubt jedoch das Durchschreiten einer Hexseite mit Mauer von innen nach außen, oder sogar von beiden Seiten, falls das Tor durchbrochen wurde.

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

Türme (Towers)

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 'im' Turm als auch 'darauf' befindlich.

Kavallerieeinheiten dürfen ihre Bewegung nicht in einem Turm beenden. Sie dürfen aber gewisse Türme durchqueren, indem sie den Straßen durch die Hexfelder 0914, 1310 oder 1511 folgen.

Straßen (Roads)

Jede Einheit kann sich entlang einer Straße bewegen, indem sie ihr von Hex. zu Hex. folgt. 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.

Eine Einheit, die ihren gesamten Zug über eine Straße hinweg durchführt, benutzt ihren Wert für Straßenbewegung.

Beachten Sie, dass Drachen keinen gesonderten Straßenbewegungswert haben und deshalb nicht davon profitieren, einer Straße zu folgen.

Eingänge an Mauern & Türmen

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.

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.

Türen durchbrechen (blau)

Ein Drache durchbricht eine Tür automatisch, indem er 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).



Dragon Rage Spielanleitung

Tore durchbrechen (rot)

Ein Drache kann während seiner Bewegung versuchen, ein Tor zu durchbrechen, indem er sich auf das Tor 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 muss für sich allein versuchen, ein Tor zu durchbrechen.

Nach dem Durchbruch kann der Drache seine Bewegung durch das Tor fortsetzen, falls dies gewünscht ist (und noch MP übrig sind).

Sind alle Beine eines Drachen zerstört, kann dieser trotzdem noch versuchen, ein Tor zu durchbrechen. In diesem Fall können unbewachte Tore bei einer 6+ auf 1W6 durchbrochen werden, und Tore mit Stadtstreitkräften auf der anderen Seite bei einer 11+ auf 2W6.

Einen Eingang öffnen

Eine Einheit der Stadtstreitkräfte, 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 zur nächsten Runde geöffnet, so dass der Gegner seinerseits hindurchziehen (durch Überrennen, es sei denn die Einheit befindet sich in einem Turm) oder angreifen kann.

Zerstörung von Brücken

Hölzerne Brücken (auf den Hexfeldern 1407 und 1413) können zerstört werden.

Truppen

Eine Einheit von Truppen kann eine Brücke zerstören, indem sie sich darauf bewegt, und in dieser Runde keinen Nah- oder Fernkampfangriff 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.

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 unzerstörbar ist.

(1) Bewegungsphase der Angriffsstreitmacht

Der Abschnitt 'Gelände und Bewegung' weiter oben beschreibt den Einfluss des Geländes auf die in dieser Phase stattfindenden Bewegungen.

Ausrichtung des Drachen

Ein Drache 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 Drachen durch die ungenaue Platzierung des Counters mehrdeutig ist, darf der gegnerische Spieler über die tatsächliche Ausrichtung entschieden.



Bewegungsarten der Drachen

Pro Runde darf ein Drache nur eine der folgenden Bewegungsarten nutzen: Gehen, Schlängeln, Springen, oder Fliegen.

Gehen

Ein unverwundeter Drache besitzt 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.

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!

Springen

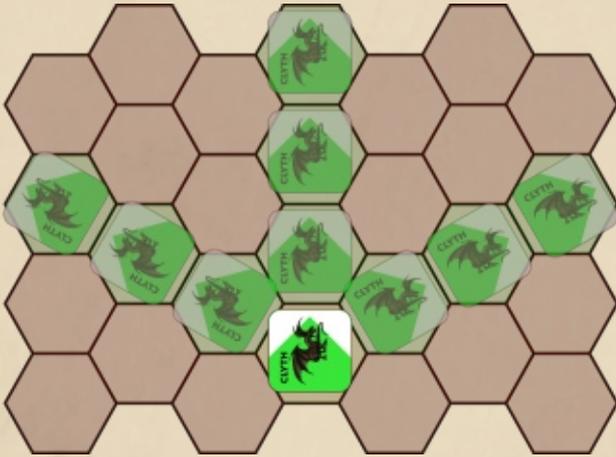
Mindestens die Hälfte der Beinpunkte und Flügelpunkte eines Drachen müssen noch vorhanden sein, damit er diese Bewegungsart durchführen kann (Ausnahme: Ein Drache kann von einem Turm springen, egal wie viele Beinpunkte er noch übrig hat).

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.

Dragon Rage Spielanleitung

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.



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. 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.

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.

"Überrennen"-Angriffe und -Bewegungen

"Überrennen"-Angriffe oder -Bewegungen können nur beim Gehen durchgeführt werden, niemals beim Schlingeln, Springen oder Fliegen.

"Überrennen"-Angriff

Ein Drache darf nur beim Gehen einen "Überrennen"-Angriff durchführen. Dieser Angriff erlaubt dem Drachen, für den Preis von 1 zusätzlichen MP in ein Hex. mit einer feindlichen Einheit zu ziehen. Ein Drache kann nicht in ein von Feinden besetztes Hex. springen oder dort nach einem Flug landen. Ein Drache 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", dass sich in einer Mauer befindet.

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).

"Überrennen"-Bewegung

Ein gehender Drache darf einfach durch ein von Gegnern besetztes Hex. hindurch "Überrennen". In diesem Fall zieht der Drache einfach durch das Hexfeld hindurch und ignoriert dabei die gegnerischen Einheiten. Dies ist dann

Dragon Rage Spielanleitung

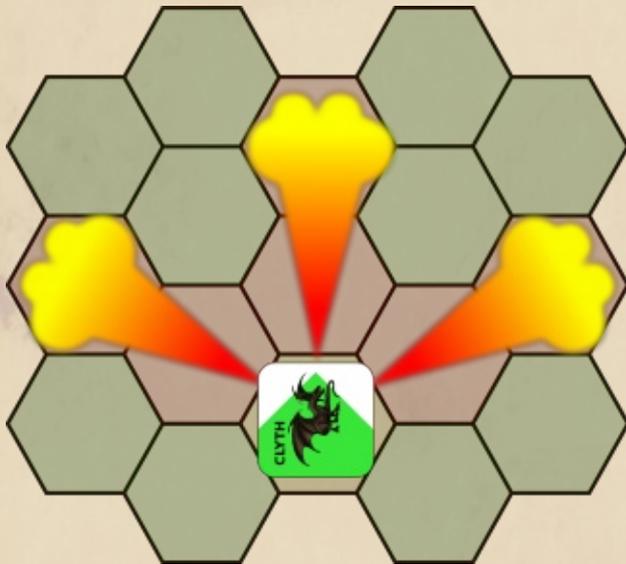
verboten, wenn der Drache in dem vom Gegner besetzten Hex. stehen bleiben müsste (es sei denn, er kann einen "Überrennen"-Angriff durchführen, wie oben beschrieben). "Überrennen"-Bewegungen innerhalb eines Turms sind nicht gestattet.

(2) Drachenfeuer-Phase

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 Angriffsstreitmacht.

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.



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.

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.

Beschränkungen

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

(3) Nahkampfphase der Angriffsstreitmacht

Angriffsarten von Drachen

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.

Angriffsbeschränkungen

Jede Gruppenart kann je nach Ausrichtung des Drachen und der Art des Geländes nur bestimmte Hexfelder angreifen. Dieses Schaubild zeigt die Bezeichnungsweise 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

Dragon Rage Spielanleitung

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 gesamte 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.

Weitere Einschränkungen

Ein Drache kann keine Angriffe durchführen, wenn er in dieser Runde eine Fliegen- oder Schlangeln-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.

Kampfergebnistabelle
Kampfkraft des Verteidigers

		1	2	3	4	5	6
Kampfkraft des Angreifers	1	6	M	M	M	M	M
	2	5	6	11	M	M	M
	3	4	6	6	11	11	M
	4	3	5	6	6	11	11
	5	2	5	6	6	6	11
	6	D	4	5	6	6	6
	7	D	4	5	6	6	6
	8	D	3	5	5	6	6
	9	D	3	4	5	6	6
	10	D	2	4	5	5	6
	11	D	2	4	5	5	6
Ergebnis :		D	Zerstört (Destroyed)		11	(auf 2W6)	
	M	Fehlschlag (Missed)		# +	(auf 1W6)		

Um einen Angriff durchzuführen, zählen Sie die Kampfkraft aller angreifenden Bereiche zusammen, und suchen Sie den Wert auf der Leiste "Kampfkraft des Verteidigers". Dann bestimmen Sie die Kampfkraft der angegriffenen Einheit(en) der Stadtstreitkräfte, und wählen die entsprechende Spalte bei "Kampfkraft des Angreifers". Das Kampfergebnis befindet sich beim Kreuzungspunkt. Wenn das Ergebnis einen Mindestwurf darstellt (2+ bis 6+), dann werfen Sie einen W6: Die verteidigende Einheit wird zerstört, wenn der Mindestwurf erreicht oder übertroffen wurde. Ist das Ergebnis D, dann ist die verteidigende Einheit automatisch zerstört ("D"estroyed). Ist das Ergebnis M, dann schlägt der Angriff fehl ("M"issed) und hat keinen Effekt.

Schlechte Chancen

11+ bedeutet, dass man zweimal würfeln und die Würfelerggebnisse addieren muss. Der Verteidiger wird bei einer Summe von 11 oder 12 zerstört.

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.

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).

Persönlichkeiten im Nahkampf

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.



Magier

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



Überrennen

Ein Drache, der einen "Überrennen"-Angriff durchführt (siehe Bewegung), 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

Dragon Rage Spielanleitung

"unterhalb" durchführen kann.

(4) Magiephase der Stadstreitkräfte

Der Magier & Magie

Nur der Magier kann Zaubersprüche wirken.

Spruchpunkte

Jedes Mal, wenn ein Magier einen



Zauberspruch wirkt, verbraucht er eine bestimmte Menge an "Spruchpunkten" (SP). Die Kosten hängen vom Zauberspruch ab. Der Magier verfügt nur über zehn (10) Spruchpunkte für die gesamte Dauer des Spiels. Er kann nicht mehr als diese 10 verwenden, und wenn sie erschöpft sind, kann er keine weiteren Zauber wirken.

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 hier aufgeführt sind, verbraucht die genannten Spruchpunkte und vermerkt die Wirkung. Für einige Sprüche werden Marker verwendet, um das betroffene Gebiet zu kennzeichnen.

Einschränkungen bei der Zauberei

Ein Magier darf nicht mehr als einen Zauberspruch pro Runde wirken. Er kann aber Runde für Runde den gleichen Spruch wirken, oder jedes Mal einen anderen, vorausgesetzt, er hat noch genügend Spruchpunkte übrig.

Der Magier kann seinen Spruch auf jedes Hex. innerhalb der Reichweite wirken; es ist keine direkte Sichtlinie nötig. Es wird davon ausgegangen, dass der Magier eine Kristallkugel besitzt, die es ihm erlaubt, durch normale Hindernisse hindurchzusehen.

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 Drachen : Alle Einheiten, die einen Nahkampfangriff auf einen Drachen durchführen, addieren eins (+1) zu ihrem

Würfelwurf.

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

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

Anmerkung: Der Effekt dieses Spruchs 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.

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-Magiemarker (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 Drache darf weder in Nebel hinein- noch herauspringen, und er darf auch nicht nach einem Flug darin landen. Ein Drache darf im Nebel abheben, hinüberspringen (wenn er den Sprung außerhalb des Nebels beginnt und beendet), oder komplett darüber hinwegfliegen. Ein Drache darf durch Nebel gehen, und kann weiterhin Siegpunkte im Nebel zerstören.

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 innerhalb eines Wirbelsturms darf Angriffe durchführen, jedoch nur mit seinem Kopf und seinen Beinen.

Ein Drache muss einen zusätzlichen Bewegungspunkt (+1 MP) ausgeben, um ein Wirbelsturm-Hex. zu betreten, und einen

Dragon Rage Spielanleitung

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.

Alle Siegpunkte in einem Hex. mit einem Wirbelsturm werden automatisch zerstört. Eingänge und Brücken werden durch Wirbelstürme nicht beeinflusst. Einheiten auf Schiffen dürfen nicht auf ein Dock ausgeladen werden, auf dem sich ein Wirbelsturm befindet.

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 Magiers 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 dieser Schadenspunkte in Höhe der Kampfkraft des Blitzes (Der Blitz trifft automatisch). Der Spieler der Angriffsstreitmacht 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.

Verstärkungsphase der Stadtstreitkräfte

Ab der 10. Runde erhalten die Stadtstreitkräfte 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 Verstärkungstruppen, die keinen freien Platz finden, verspätet in der nächsten Runde ein.

Sollten für die Verstärkungstruppen 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.

(6) Bewegungsphase der Stadtstreitkräfte

Der Abschnitt 'Gelände und Bewegung' weiter oben beschreibt den Einfluss des Geländes auf die in dieser Phase stattfindenden Bewegungen.

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.

(7) Fernkampfphase der Stadtstreitkräfte

Nur Bogenschützen-Einheiten können Geschosse abfeuern.

Eine Einheit Bogenschützen kann entweder Geschosse abfeuern oder einen normalen Nahkampfangriff durchführen, aber nicht beides in derselben Runde. Solch eine Einheit kann nur einmal pro Runde Geschosse abfeuern, egal wie viele mögliche Ziele vorhanden sind.

Sichtlinie

Eine Bogenschützen-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 Drachen 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 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

Dragon Rage Spielanleitung

die Sichtlinie innerhalb der Stadt.

Fernkampfangriffe gegen Drachen (5+, 6+)

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 wird ein Würfel geworfen.

Bei einer Entfernung von einem Hex. und einem nicht-fliegenden Drachen wird eine 5+ für einen Treffer benötigt.

In allen anderen Situationen, einschließlich des Feuerns auf einen fliegenden Drachen, benötigt der Schütze eine 6+.

Wenn der Drache im Flug getroffen wird, erleidet er automatisch zwei Schadenspunkte am Bauch.

Wenn ein Drache von Geschossen getroffen wird, erleidet er einen Schadenspunkt an den Flügeln, den Beinen oder am Kopf (Der Schütze darf den Bereich wählen).

(8) Nahkampfphase der Stadtstreitkräfte

jede Einheit, dass sich im selben oder einem benachbarten Hex. zum Drachen befindet, darf diesen angreifen. Nahkampfangriffe sind nicht gestattet, wenn entweder die Einheit oder der Drache 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 der Drache im Flug befindet.

Wenn eine Einheit angreift, sagt der Spieler an, welcher Bereich des Drachen attackiert werden soll, und würfelt dann. Wenn der Wurf ausreichend hoch ist, wird der Drache getroffen.

Wenn ein Drache 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.

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).

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.

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.

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.

Schadenspunkte auf Drachen

Jeder erfolgreiche Angriff auf einen Drachen erzeugt Schadenspunkte. Die Anzahl der erlittenen Schadenspunkte ist gleich der Kampfkraft des Angreifers.

Ort des Schadens

Wenn ein Angriff durchgeführt wird, muss der Angreifer vor dem Würfelwurf ansagen, auf welchen Bereich er zielt. Dies entscheidet oft über den nötigen Mindestwurf. 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.

Schäden im Kopfbereich

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 jeder Nahkampfphase der Angriffsstreitmacht wird für jeden amoklaufenden Drachen gewürfelt. Bei einem Wurf von 5+ stirbt der Drache.

Zusätzlich gilt, dass der Kopf nicht mehr zum Kampf genutzt werden kann, wenn der Kopfbereich zerstört ist.

Schäden an den Flügeln

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.



Dragon Rage Spielanleitung

Schäden an den Beinen

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 sind, kann der Drache weder laufen noch springen, und er kann nur noch von einem Turm aus zum Flug abheben.

Schäden am Bauch

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

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.

Angriffe von Helden & Milizen

Wenn eine Einheit einen Drachen 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 angreift.

Miliz-Führung

Milizeinheiten sind unausgebildet und besitzen eine schlechte Disziplin. Sie werden einen Drachen 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.

Tot eines Helden

Wenn ein Spieler Helden unter seinen Truppen hatte, und alle sterben sollten, so ist der Rest seiner Streitkräfte demoralisiert. Die demoralisierten Einheiten müssen vor jedem Angriff auf einen Drachen eine "Moralprobe" bestehen. Wenn die Probe misslingt, so kann die Einheit in dieser Runde nicht angreifen. Bogenschützen 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.

	MIL	INF	ARH	CAV	WZD	HERO
Moralprobe (einschließlich +1-Modifikator)	5+	4+	5+	3+	2+	2+

(9) Rundenmarker versetzen

Der Spieler der Stadtstreitkräfte beendet seinen Zug, indem er den Rundenmarker um eins nach vorn setzt.

Es werden so viele Runde gespielt, bis entweder der Angreifer oder der Verteidiger ihre jeweiligen Siegbedingungen erreicht haben.



Hiermit endet die Spielanleitung. Sie sollten an dieser Stelle das Regelstudium beenden und sofort eine Partie beginnen, auch wenn Sie allein sind! Wir empfehlen, zuerst ein paar Mal das Basisspiel zu spielen, bevor sie sich an den kompletten Regeln im Referenzhandbuch versuchen.

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 Gettcliffe, 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 Elsoght, Frederic Moyersoen, Olivier Doyen, Jean Lognay, Serge Lehman, Greg Charles, Frederic Prévot, Anthony Desert, Vincent Boulanger, Romain Laurent, Didier Vandamme.

Kampfkraft des Verteidigers

		1	2	3	4	5	6
Kampfkraft des Angreifers	1	6	M	M	M	M	M
	2	5	6	11	M	M	M
	3	4	6	6	11	11	M
	4	3	5	6	6	11	11
	5	2	5	6	6	6	11
	6	D	4	5	6	6	6
	7	D	4	5	6	6	6
	8	D	3	5	5	6	6
	9	D	3	4	5	6	6
	10	D	2	4	5	5	6
	11	D	2	4	5	5	6
Ergebnis :	D	Zerstört (Destroyed)			11	(auf 2W6)	
	M	Fehlschlag (Missed)			# +	(auf 1W6)	

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