



Summerers

CHRISTIAN SCHLUMPBERGER

DAS SPIEL



Summoners ist ein Skirmish-Tabletop für 2 oder mehr Spieler. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über einen mächtvollen Beschwörer, mit dem er die versprengten Scherben Kalundras bereist. Im Verlauf eines Spiels können diese Beschwörer zahlreiche Kreaturen zu ihrer Unterstützung herbeirufen, doch dazu benötigen sie magische Energie, die überall auf dem Schlachtfeld in Form magischer Fragmente des großen Kristalls verborgen liegt. Ohne diese Managemmen ist kein Beschwörer in der Lage, Magie zu wirken oder Portale zu öffnen, und dementsprechend verbissen ringen verfeindete Beschwörer um diese lebenswichtige Ressource. Nur, wer die Fähigkeiten seiner Kreaturen optimal nutzt, und seinen Energievorrat stets im Auge behält, kann das Schlachtfeld als Sieger verlassen.



WAS IHR ZUM SPIELEN BRAUCHT

Wie bei allen Tabletopspielen werdet Ihr auch bei Summoners zahlreiche Dinge zum Spielen benötigen, doch gerade beim Gelände kann man sich zu Anfang auch problemlos mit einer einfachen Tischfläche und ein paar improvisierten Geländestücken aus Büchern, Gläsern und Dosen behelfen. Solltet Ihr bereits eine Sammlung an Fantasy-Geländestücken besitzen, so dürftet Ihr nahezu alle davon nutzen können, denn die Scherben Kalundras sind von grenzenloser Vielfalt – und wer kann schon sagen, in welchen Winkel der zerschmetterten Welt es die Beschwörer diesmal verschlagen hat ...

Modelle

Um Summoners zu spielen, benötigt Ihr zunächst natürlich entsprechende Modelle. Am wichtigsten ist der Beschwörer, aber darüber hinaus braucht Ihr noch einen ausreichenden Fundus an Kreaturen, die Ihr im Lauf des Spiels herbeirufen könnt. Welche Kreaturen den Beschwörern der verschiedenen Reiche dabei zur Verfügung stehen, könnt Ihr den Armeelisten am Ende dieses Regelwerkes entnehmen.



Profilkarten

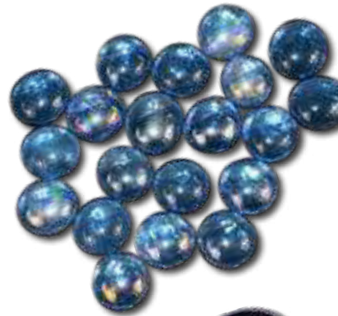
Alle Einheiten bei Summoners besitzen individuelle Profilkarten, auf denen ihre Werte und ihre Lebenspunkte vermerkt sind. Diese Karten können kostenlos auf der Homepage von NeverRealm Industry heruntergeladen werden, sie sind aber auch in Form gedruckter Kartendecks erhältlich.

Aktivierungskarten

Zusätzlich zu den Profilkarten werdet Ihr zum Spielen ein Aktivierungskarte benötigen, das eine Karte für jeden Truppentyp Eurer Armee enthält. Auch diese Karten sind Teil der fraktionsspezifischen Kartendecks, sie können aber auch kostenlos auf der Homepage von NeverRealm Industry heruntergeladen werden

Zubehör

Weitere Spielmaterialien sind achtseitige Würfel (W8), ein Maßband sowie verschiedene Marker. Besonders wichtig sind dabei die Managemmen, die die magische Energie der Beschwörer symbolisieren. Hierfür bieten sich beispielsweise farbige Glassteine an. Außerdem gibt es verschiedene Marker, z.B. für Feuer, Eis und andere Spieleffekte.



Spielfeld

Neben diesen zentralen Komponenten benötigt Ihr natürlich einen Spieltisch, den Ihr ganz nach Euren Wünschen gestalten könnt. Für den Anfang reicht, wie bereits zuvor beschrieben, eine einfache Tischplatte mit improvisierten Geländestücken, aber später könnt Ihr Eurer Fantasie freien Lauf lassen. Die Scherben Kalundras sind enorm vielfältig, von ausgedörrten Wüsten über dichte Dschungel bis hin zu eisigen Frostlanden ist alles denkbar!

Die ideale Größe für das quadratische Spielfeld liegt bei 36 Zoll Kantenlänge (rund 90cm), aber für größere Spiele der Meisterstufe (siehe „Ein Spiel beginnen“, Seite 14) oder Spiele mit mehr als 2 Beschwörern sind auch Spielfelder mit 48 Zoll Kantenlänge (rund 120cm) möglich.

WÜRFELPROBEN

In bestimmten Situationen kann es sein, dass Beschwörer oder ihre Kreaturen Würfelproben ablegen müssen, um den Erfolg einer Aktion zu ermitteln. Dabei gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

- ▶ Vergleichende Würfelproben
- ▶ Profilwertproben
- ▶ Kontrollwürfe

Vergleichende Würfelproben

Vergleichende Würfelproben richten sich immer gegen einen gegnerischen Profilwert oder das Ergebnis einer gegnerischen Würfelprobe. So werden beispielsweise bei Attacken die Angriffswürfel des Angreifers mit dem Reflexwert des Gegners verglichen, und jeder Wurf, der diesen Wert erreicht oder übertrifft, gilt als Erfolg. Es ist auch denkbar,



dass beide Spieler eine vergleichende Würfelprobe durchführen und im Anschluss die Zahl ihrer Erfolge oder die Gesamtergebnisse ihrer Würfe vergleichen.

Profilwertproben

Diese Würfelproben beziehen sich immer auf einen bestimmten Profilwert der aktiven Einheit, beispielsweise auf seinen Reflexwert oder den Widerstandswert. Profilwertproben werden immer mit drei Würfeln durchgeführt und jeder Würfel, der gleich oder unter den entsprechenden Profilwert würfelt, gilt als Erfolg. Die Zahl der für einen Gesamterfolg benötigten Erfolge ist bei der jeweiligen Profilwertprobe angegeben.

Kontrollwürfe

Diesen Würfelproben müssen beim Beschwören und Aktivieren von Kreaturen abgelegt werden. Die Spieler versuchen dabei, mit einem oder mehreren Würfeln einen bestimmten Zielwert zu erreichen oder zu übertreffen (siehe „Kreaturen kontrollieren“, Seite 20).

Automatische Fehlschläge

Alle vergleichenden Würfelproben unterliegen bei Summoners einer einfachen Regel: Eine gewürfelte 1 ist immer ein Fehlschlag und eine gewürfelte 8 ist immer ein Erfolg – unabhängig von allen Modifikatoren. Dies gilt aus naheliegenden Gründen nicht für Profilwertproben. Hier ist stattdessen eine gewürfelte 8 immer ein Misserfolg und eine gewürfelte 1 immer ein Erfolg.

Kontrollwürfe kennen als einzige Würfelproben bei Summoners keine automatischen Fehlschläge. Eine gewürfelte 1 wird bei ihnen deshalb ebenfalls ins Gesamtergebnis des Wurfes mit einbezogen.



ENTFERNUNGEN MESSEN

Alle Entfernungen bei Summoners dürfen zu jeder Zeit abgemessen werden. Entfernungen zwischen zwei Modellen werden gemessen, indem man die kürzeste Strecke zwischen den Baserändern der beiden

Modelle misst. Bei Geländestücken gilt hierbei die äußere Umrandung des Geländestücks bzw. der Geländezone.



EIN SPIEL BEGINNEN

Zu Beginn eines neuen Spiels müssen zunächst mehrere Entscheidungen getroffen werden. Zuerst müssen sich die Spieler auf ein Szenario (siehe „Szenarios“, Seite 40) einigen und den Spieltisch entsprechend der Szenariobeschreibung vorbereiten. Darüber hinaus müssen sie festlegen, welche Stufe ihre Beschwörer in diesem Spiel haben sollen (alle Beschwörer sollten dieselbe Stufe haben, dies ist aber nicht verpflichtend und kann zu interessanten Herausforderungen für den rangniederen Beschwörer führen). Insgesamt stehen drei Beschwörerstufen zur Auswahl, die unter anderem festlegen, wie viele Managemmen ein Beschwörer maximal tragen darf, wie viele er zu Spielbeginn besitzt und wie viele Kreaturen er gefahrlos kontrollieren kann. Die folgende Tabelle enthält alle Informationen zu den verschiedenen Stufen:

| BESCHWÖRERSTUFE | NOVIZE | ADEPT | MEISTER |
|--------------------------------|--------|-------|----------|
| Managemmen zu Spielbeginn | 7 | 10 | 15 |
| Maximale Managemmen | 14 | 20 | 30 |
| Maximale Kreaturenstufen | 7 | 10 | 15 |
| Astrale Regeneration pro Runde | 1 | 2 | 3 |
| Sonderregeln | - | - | Meister* |

*Sonderregel: Meister

Besonders erfahrene Beschwörer haben im Laufe ihres Lebens bereits so viele Kreaturen herbeigerufen, dass dieser Prozess für sie kaum noch eine Anstrengung darstellt. Ein Meister darf in jeder Runde eine Beschwörung durchführen, die ihn keinen Aktionspunkt kostet.

Sobald all diese Entscheidungen getroffen sind, platzieren die Spieler ihre Beschwörer und mögliche weitere Einheiten gemäß der Szenarioregeln auf dem Spielfeld. Im Anschluss beginnt die erste Runde des Spiels mit der Startphase.

PIELABLAUF



ine Partie Summoners gliedert sich in mehrere Runden, die wiederum jeweils in drei Phasen unterteilt sind. Die wichtigste und längste Phase ist dabei die Aktivierungsphase, aber auch in Start- und Endphase werden wichtige Weichen für den Spielverlauf gestellt.



STARTPHASE

Die Startphase bildet den Auftakt für jede neue Spielrunde. Sie besteht aus drei Schritten, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden und die Geschehnisse in der Aktivierungsphase vorbereiten.

1

Aktionspunkte auffüllen

An dieser Stelle werden die Aktionspunkte aller Einheiten auf ihr derzeitiges Limit aufgefüllt. Bestimmte Effekte können dafür sorgen, dass die Zahl der normalerweise verfügbaren Aktionspunkte reduziert oder gesteigert wird. Auch im Lauf der Runde kann die Zahl der Aktionspunkte verändert werden.



Aktivierungsreihenfolge festlegen

Für jede Einheit bei Summoners gibt es eine entsprechende Aktivierungskarte, auf denen alle Aktionen aufgeführt sind, die dieser Einheit standardmäßig zur Verfügung stehen. Zu Beginn jeder Runde bilden die Spieler aus den Aktivierungskarten all ihrer Einheiten, die sich derzeit auf dem Schlachtfeld befinden, einen verdeckten Aktivierungsstapel. Kreaturen desselben Typs werden gleichzeitig aktiviert, und deshalb nur durch eine einzelne Karte im Stapel repräsentiert.



Initiative ermitteln

Nachdem beide Spieler ihren Aktivierungsstapel festgelegt haben, werfen sie je einen W8, um ihre Initiative für diese Runde zu ermitteln. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf entscheiden, welcher Beschwörer in dieser Runde die erste Karte aktiviert, bei einem Gleichstand wird der Wurf wiederholt.

In einem Spiel mit mehr als zwei Beschwörern, legt der Spieler mit der höchsten Initiative fest, welcher Spieler die erste Karte aktiviert, alle weiteren Aktivierungen erfolgen danach im Uhrzeigersinn.



AKTIVIERUNGSPHASE

Die Aktivierungsphase bildet den wichtigsten Teil einer Spielrunde. In dieser Phase aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Einheiten und führen verschiedene Handlungen mit ihnen durch.

Aktivierungskarten aufdecken

Der im Rahmen der Initiative festgelegte Spieler deckt zuerst die oberste Karte seines Aktivierungsstapels auf, und aktiviert nacheinander die durch sie repräsentierten Einheiten (falls es mehrere sind). Jede Einheit muss ihre Aktivierung vollständig abhandeln, bevor die nächste aktiviert werden kann. Sollten alle Kreaturen des durch die Karte repräsentierten Typs zuvor bereits ausgeschaltet worden sein, deckt der aktive Spieler sofort eine weitere Karte auf und aktiviert stattdessen diese Einheit(en). Nachdem alle aktivierten Einheiten ihre Aktionen abgeschlossen haben, ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt nun seinerseits die oberste Karte seines Aktivierungsstapels auf.

Aktivierungen verzögern (Passen)

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, eine seiner Karten aufzudecken, kann er stattdessen beschließen, diese Karte verdeckt neben seinen Aktivierungsstapel zu legen und zu passen. Sobald er wieder an der Reihe ist, kann er entweder die so zurückgestellte Karte aktivieren, oder wie üblich die oberste Karte seines regulären Aktivierungsstapels aufdecken. Solange noch eine Karte in Verzögerung gehalten wird, darf ein Spieler keine weitere Karte auf diese Weise zurückhalten. Dies ist erst wieder möglich, nachdem die zuvor beiseitegelegte Karte aktiviert wurde.

Die Spieler können sowohl ihren Aktivierungsstapel als auch ihre zurückgehaltene Karte (sofern vorhanden) jederzeit einsehen.

Aktionen durchführen

Im Verlauf ihrer Aktivierung können Einheiten Aktionspunkte ausgeben, um verschiedene Handlungen durchzuführen (siehe „Aktionen“, Seite 24).



ENDPHASE

Nach Abschluss der Aktivierungsphase (wenn alle Aktivierungskarten aufgedeckt und abgehandelt wurden) verfallen alle zu diesem Zeitpunkt noch nicht ausgegebenen Aktionspunkte. Im Anschluss werden die folgenden Schritte der Endphase abgehandelt:

1

Effekte abhandeln

Alle Statuseffekte, bei denen am Ende einer Runde Veränderungen eintreten, werden jetzt abgehandelt. So verlieren beispielsweise Einheiten mit Eismarkern einen dieser Marker und vergiftete oder brennende Einheiten legen die entsprechenden Widerstandstests ab. Wie die einzelnen Effekte genau abgehandelt werden, wird in ihrer jeweiligen Beschreibung erklärt.



Siegbedingungen prüfen

Am Ende einer Runde werden – falls erforderlich – die aktuellen Siegpunkte ermittelt und die Siegbedingungen des Szenarios geprüft.



Manavorrat auffüllen

Am Ende jeder Runde können die Beschwörer ihren Manavorrat erneuern und neue Kräfte sammeln. Dabei gibt es zwei zentrale Möglichkeiten:

Astrale Regeneration: Jeder Beschwörer generiert am Ende einer Spielrunde automatisch Managemmen, deren Anzahl sich nach seiner Stufe richtet:

| BESCHWÖRERSTUFE | NOVIZE | ADEPT | MEISTER |
|--------------------------------|--------|-------|---------|
| Astrale Regeneration pro Runde | 1 | 2 | 3 |

Manaquellen anzapfen: Jede kontrollierte Manaquelle generiert in der Endphase einer Spielrunde Managemmen für ihren Beschwörer. Die genaue Menge der generierten Gemmen hängt von der Größe der Manaquelle ab:

| MANAQUELLE | KLEIN | GROSS |
|----------------|-------|-------|
| Manageneration | 1 | 2 |



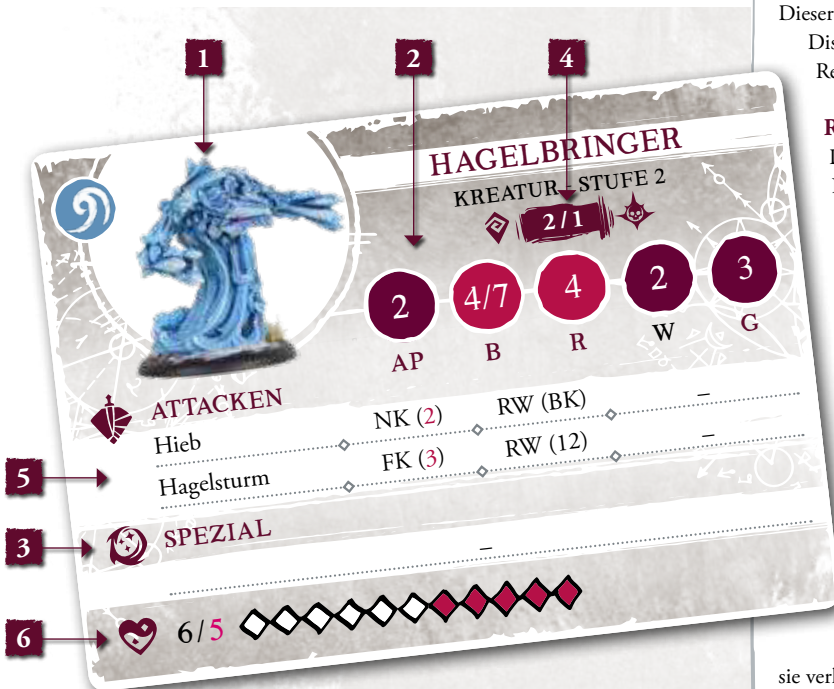
Bleibende Zauber kanalisieren

Manche Zauber erzeugen bleibende Effekte, die über mehrere Runden im Spiel bleiben können. In der Regel kostet dies jedoch eine bestimmte Menge an Managemmen. In diesem Schritt können die Beschwörer entweder die für den Erhalt benötigten Kosten bezahlen, oder beschließen, den Zauber enden zu lassen.

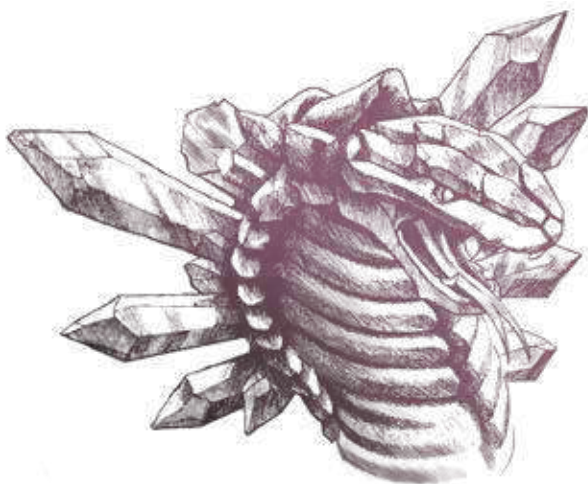
EINHEITEN UND PROFILE

Alle Einheiten bei Summoners (also sowohl Beschwörer als auch Kreaturen) verfügen über ein Profil, das ihre Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld definiert. Jedes Profil ist dabei in zwei Teile gegliedert: die Profilwerte, die körperliche und geistige Fähigkeiten einer Einheit umfassen, und die Attackenprofile, die Auskunft über Nah- und Fernkampfattacken einer Einheit geben. Zusammen legen diese Werte genau fest, was eine Einheit auf dem Schlachtfeld leisten kann, wie zäh sie im Kampf ist und wie schnell sie sich bewegen kann.

Alle relevanten Informationen zu einer Einheit finden sich auf ihrer Profilkarte:



- | | | | |
|---|-----------------------|---|--------------------|
| 1 | Abbildung des Modells | 4 | Beschwörungskosten |
| 2 | Profilwerte | 5 | Attacken |
| 3 | Sonderregeln | 6 | Lebenspunkte |



PROFILWERTE

Die Profilwerte einer Einheit vermitteln den Spielern einen ersten Eindruck von ihren Fähigkeiten. Sie legen beispielsweise fest, ob eine Kreatur zäh und langsam oder flink und zerbrechlich ist, und sie werden im Spiel regelmäßig für Würfelproben herangezogen.

Aktionspunkte (AP)

Dieser Wert gibt die Zahl der Aktionspunkte an, die einer Einheit pro Runde zur Verfügung stehen.

Bewegung (B)

Dieser Wert ist zweigeteilt. Die erste Zahl gibt die maximale Gehdistanz der Einheit in Zoll an, die zweite Zahl gibt die maximale Rennen-Distanz in Zoll an.

Reflexe (R)

Der Reflexwert einer Kreatur gibt an, wie schwer die Einheit im Nah- und Fernkampf getroffen wird.



Widerstand (W)

Die Widerstandsfähigkeit einer Einheit setzt sich aus verschiedenen Faktoren zusammen, darunter ihre angeborene Schadensresistenz und eine eventuelle Panzerung, egal ob durch Rüstungsteile oder natürliche Panzerplatten. Dieser Wert entscheidet darüber, um wie viel der Schaden, den die Einheit durch gegnerische Treffer erleidet, reduziert wird.

Größe (G)

Dies ist die Größenkategorie der Miniatur. Dieser Profilwert ist für Sichtlinien und Deckung von entscheidender Bedeutung (siehe „Sichtlinien“, Seite 28).

Lebenspunkte (LP)

Die Lebenspunkte einer Einheit geben an, wie viel Schaden sie verkraften kann, bevor sie ausgeschaltet wird. Sie werden in Form eines Lebensbalkens angegeben, der in zwei Abschnitte unterteilt ist: weiß  und rot .

Schwer verletzte Einheiten: Sobald eine Einheit keine weißen Lebenspunkte mehr besitzt, gilt sie als schwer verletzt. Ab diesem Zeitpunkt werden die folgenden Profilwerte um 1 reduziert:



- ▶ Bewegung (B, beide Werte)
- ▶ Reflexe (R)
- ▶ Nahkampfwerte (NK)
- ▶ Fernkampfwerte (FK)

Profilwerte können durch diesen Malus nicht unter 1 fallen.

Spezial (Spezial)

An dieser Stelle werden mögliche Sonderregeln der Einheit aufgelistet.

Beschwörungskosten (Kosten)

Dieser Wert gibt die Beschwörungskosten einer Kreatur an. Er setzt sich meist aus einer bestimmten Anzahl an **Managemmen (Mg)**  und einer bestimmten Anzahl an **Kreaturenstufen (Ks)**  zusammen. Falls eine Beschwörung Kreaturenstufen erfordern sollte, bedeutet dies, dass zusätzlich zu den Manakosten Kreaturen geopfert werden müssen, deren addierte Kreaturenstufe mindestens dem angegebenen Wert entspricht (siehe „Eine Kreatur beschwören“ Seite 19).

ATTACKENPROFILE

Die Kampfwerte einer Einheit können sich je nach gewählter Attacke unterscheiden. Aus diesem Grund sind sie nicht Teil des Einheitenprofils, sondern werden für alle möglichen Attacken der Einheit separat ausgewiesen. Einheiten, die über mehrere Attacken verfügen, müssen bei jedem Angriff entscheiden, welche Attacke sie nutzen möchten. Dies gilt auch dann, wenn sie als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff zurückschlagen. Wenn die Zahl der Würfel für eine Parade ermittelt wird, darf eine Einheit stets ihre Nahkampfattacke mit dem höchsten NK-Wert nutzen (siehe „Parade“ Seite 32).

Das Attackenprofil einer Einheit besteht aus folgenden Werten:

Nahkampfwert (NK)

Der Nahkampfwert einer Attacke gibt an, wie viele Angriffswürfel die Einheit wirft, wenn sie diese Attacke im Nahkampf einsetzt. Wenn eine Einheit eine gegnerische Attacke pariert, legt dieser Wert fest, wie viele Würfel sie für ihre Parade nutzen kann. Sollte eine Kreatur mehrere Nahkampfattacken besitzen, kann sie bei einer Parade ihren höchsten Nahkampfwert nutzen.

Fernkampfwert (FK)

Dieser Wert gibt an, wie viele Angriffswürfel eine Einheit wirft, wenn sie diese Attacke im Fernkampf einsetzt.

Reichweite (RW)

Die maximale Reichweite einer Attacke in Zoll. Die meisten Nahkampfattacken können lediglich in direktem Basekontakt mit dem Ziel eingesetzt werden, was durch den Eintrag „BK“ gekennzeichnet wird. Es gibt aber auch Nahkampfattacken, die über eine größere Distanz eingesetzt werden können, was zusätzlich durch die Sonderregel **Kampfbereich** angegeben wird (siehe „Kampfbereich“, Seite 31). In diesem Fall besitzen auch Nahkampfattacken eine Reichweite in Zoll.

Spezial (Spezial)

Mögliche Sonderregeln der Attacke werden hier aufgelistet. Bei Paraden kommen nur Sonderregeln zum Tragen, in deren Beschreibung dies explizit festgelegt ist.

DIE BESCHWÖRER



Die Völker der Scherbenwelt versuchen bereits seit Generationen, ihre Reiche hinter sich zu lassen, und neue Wege zu fremden Welten zu erforschen. Da ausschließlich die magisch begabten Beschwörer die Grenzen der Scherben überwinden können, wären Angriffe auf die großen Reiche dabei reiner Selbstmord – doch neben den großen Heimatscherben der Beschwörer gibt es zahlreiche kleine und große Fragmente, die nur darauf warten, erforscht zu werden. Oftmals liegen in diesen unbewohnten Gebieten noch verborgene Quellen der begehrten Managemmen, die in den großen Scherbenreichen bereits weitgehend erkundet und kartographiert wurden. Doch auch umherstreifende Kreaturen aller Art lassen sich dort finden – und nicht alle sind friedfertig ...



MAGISCHE ENERGIE

Für alle Zauber und Beschwörungen wird magische Energie benötigt, die die Beschwörer in besonderen Kristallen, den sogenannten

Managemmen, speichern. Durch das Zerschmettern einer Managemme wird ihre Energie freigesetzt und kann vom Beschwörer geformt werden. Wie viele Gemmen für einen Zauber geopfert werden müssen, hängt von seiner Komplexität ab.

Managemmen

Alle Managemmen enthalten einen Teil der magischen Energie des großen Kristalls. Beschwörer können sie sammeln und anzapfen, um Kreaturen zu beschwören und ihre Kräfte zu beeinflussen. Bei einer Beschwörung werden die benötigten Managemmen in den Beschwörungskosten der Kreatur genannt.

Manaquellen

Manaquellen sind arkane Fokuspunkte, an denen die Fragmente des großen Kristalls niedergegangen sind. Nur hier können die begehrten Managemmen gefunden werden, und so verwundert es nicht, dass die Beschwörer in einem ewigen Wettstreit um die profitabelsten Quellen stehen. Es gibt sowohl große als auch kleine Manaquellen. Erstere bringen mehr Managemmen und sind in der Regel besonders

FRAGMENTE DER EWIGKEIT

Die Bruchstücke des großen Kristalls scheinen sich auf allen Scherben zu finden, die ich bisher besucht habe. Ihre Magie macht es zwar unmöglich sie zu bewegen oder von ihrem Standort zu entfernen, aber ab einer gewissen Größe filtert offenbar jeder Splitter ununterbrochen magische Energie aus seiner Umgebung, die sich wie Tau in Form kleiner Gemmen um ihn herum sammelt. Wenn eine solche Gemme zerbrochen wird, setzt sie die in ihr gespeicherte Energie wieder frei, woraufhin diese von einem kundigen Magieanwender geformt und für Zauber genutzt werden kann. Im Anschluss verflüchtigt sie sich wieder, bis sie irgendwann erneut in die Nähe eines Kristallfragments kommt, wo sie wieder kondensiert und einmal mehr eine Managemme bildet. Letztlich ist es dieser wunderbare Kreislauf, der allen Magiern der neuen Zeit ihr Handwerk ermöglicht ...

Aus »Chroniken der Scherbenwelt« von Raya Alarien.



begehrte Ziele. Auf dem Schlachtfeld werden kleine Quellen durch runde Marker mit einem Durchmesser von 30mm dargestellt, große Quellen haben einen Durchmesser von 40mm.

Manaquellen kontrollieren

Um eine Manaquelle zu kontrollieren, muss sich der Beschwörer oder eine seiner Kreaturen in Basekontakt mit dem entsprechenden Quellenmarker befinden. Im Anschluss muss die Einheit, die die Quelle übernehmen möchte, einen Aktionspunkt ausgeben, um mit der Quelle zu interagieren (siehe »Interagieren«, Seite 28). Ab dem Ende der laufenden Runde generiert die Quelle Managemmen für den sie kontrollierenden Beschwörer. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren, bietet es sich an, kontrollierte Quellen mit Markern ihrer aktuellen Besitzer zu kennzeichnen.

Eine Quelle, die sich bereits unter der Kontrolle eines anderen Beschwörers befindet, kann nicht ohne weiteres übernommen werden. Zunächst muss die entsprechende Einheit die Kontrolle des anderen Beschwörers brechen, was ebenfalls eine Interaktion erfordert und die Quelle wieder neutral werden lässt. Erst danach kann sie (oder eine andere Einheit) für einen weiteren Aktionspunkt die Kontrolle über die Quelle übernehmen.



BESCHWÖRER UND PROFILWERTE

Beschwörer können Managemmen nutzen, um einige ihrer Profilwerte (im Profil mit einem ⚡ markiert) kurzzeitig zu steigern (um bis zu 2 Punkte). Die erste Steigerung kostet dabei 1 Managemme, die zweite kostet 2 Managemmen.

Diese Steigerungen können zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Runde und beliebig oft ausgelöst werden. Sie gelten jeweils für die nächste Würfelprobe, bei der der gesteigerte Profilwert zum Einsatz kommt (z.B. bei einer Profilwertprobe oder einer Attacke). Wenn Profilwerte als Reaktion auf eine gegnerische Attacke gesteigert werden sollen, muss dies angesagt werden, **bevor** der Gegner Treffer- oder Schadenswürfe durchführt! Aus diesem Grund sollte dem Spieler in solchen Fällen kurz Zeit zum Entscheiden eingeräumt werden, bevor der Gegner seinen Angriffs- oder Schadenswurf durchführt.

KREATUREN



a bis zum heutigen Tag ausschließlich Beschwörer die Grenzen der Sphären durchbrechen und ihre Heimatscherbe verlassen können, ist es ihnen nicht möglich normale Krieger ihres Volkes mitzunehmen. Aus diesem Grund dienen magisch beschworene Kreaturen den Scherbenwanderern auf ihren Reisen als bewaffneter Arm. Sie tragen ihre Kämpfe aus und schützen sie vor gegnerischen Angriffen. Um magische Kreaturen herbeizurufen und zu kontrollieren, benötigen die Beschwörer allerdings die begehrten Managemmen. Und gerade besonders mächtige Kreaturen lassen sich nur selten ohne Opfer und Risiken herbeirufen...

Kreaturenstufen

Jede Kreatur verfügt über eine Stufe, die Auskunft über ihre Stärke gibt und außerdem festlegt, wie kompliziert ihre Beschwörung ist. Höherstufige Kreaturen verlangen in der Regel ein Opfer, um sich auf das Schlachtfeld rufen zu lassen, und sie neigen eher dazu sich der Kontrolle durch den Beschwörer zu widersetzen. Ihre enorme Macht gleicht diese Nachteile jedoch mehr als aus.

Die Zahl der Kreaturen, die ein Beschwörer kontrollieren kann, ist begrenzt und ergibt sich aus der Summe ihrer Kreaturenstufen. Übersteigt die Zahl der Stufen das Maximum, steigt die Schwierigkeit aller Kontrollwürfe, die der Beschwörer ablegen muss, für jede Stufe über dem Maximum um +1.



| BESCHWÖRERSTUFE | NOVIZE | ADEPT | MEISTER |
|--------------------------|--------|-------|---------|
| Maximale Kreaturenstufen | 7 | 10 | 15 |



EINE KREATUR BESCHWÖREN

Eine Kreatur aus ihrer Sphäre herbeizurufen und dem Willen eines Beschwörers zu unterwerfen, ist ein komplizierter und anstrengender Vorgang. Für eine erfolgreiche Herbeirufung muss der Beschwörer zunächst die Beschwörungskosten bezahlen, die auf der Karte der Kreatur angegeben sind. Viele Kreaturen verlangen außerdem ein Opfer in Form niederer Kreaturen. Dies führt einerseits dazu, dass ihr Einsatz wohlüberlegt sein will, und außerdem dazu, dass sie erst später im Spiel herbeigerufen werden können.

Die Anzahl der benötigten Opfer hängt von der Stufe der geopfert Kreaturen ab. Wenn bei den Beschwörungskosten einer Kreatur beispielsweise 2 Ks gefordert werden, kann der Spieler entweder zwei Kreaturen mit Kreaturenstufe 1 oder eine Kreatur mit Kreaturenstufe 2 opfern. Es ist möglich, mehr Stufen zu opfern, als für eine Beschwörung notwendig wären (man darf z.B. eine Kreatur der Stufe 2 opfern, um eine neue Kreatur der Stufe 2 zu beschwören), die überzähligen Stufen verfallen aber in der Regel und können nicht gespeichert werden. Es ist jedoch **nicht** erlaubt, mehr Kreaturen zu opfern, als für eine Beschwörung nötig wären, z.B. um dem Gegner in einem Szenario Siegpunkte zu verweigern. Man darf somit nicht 2 Kreaturen der Stufe 2 opfern, um eine Kreatur der Stufe 3 zu beschwören, da diese nur 2 Kreaturenstufen erfordert und das zweite Opfer somit überflüssig wäre.

Eine beschworene Kreatur muss in direktem Basekontakt mit dem Beschwörer platziert werden. Wenn für die Beschwörung eine Kreatur

geopfert wurde und der Beschwörer eine Sichtlinie zu dieser Opferkreatur besitzt, darf die neu beschworene Kreatur stattdessen auch in Basekontakt mit der geopferten Kreatur platziert werden, **bevor** diese dann aus dem Spiel entfernt wird. Wenn es nicht möglich, ist die beschworene Kreatur regelkonform zu platzieren, scheitert die Beschwörung automatisch. Alle neu platzierten Kreaturen dürfen sofort in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit aufgestellt werden.

Nach der Platzierung muss der Beschwörer einen ersten Kontrollwurf absolvieren, um die neu beschworene Kreatur seinem Willen zu unterwerfen, was später genauer beschrieben wird (siehe „Kreaturen kontrollieren“, Seite 20). Nach einem erfolgreichen Kontrollwurf darf die beschworene Kreatur sofort eine kostenlose Gehen-Aktion durchführen, die keine Aktionspunkte kostet. Danach gilt sie als aktiviert. Sie besitzt zu diesem Zeitpunkt noch keine Aktionspunkte – diese erhält sie erst in der Startphase der nächsten Runde. Kämpfen darf sie somit ebenfalls frühestens in der nächsten Runde (ihre Bewegung darf sie zwar in Kontakt mit einer feindlichen Einheit bringen, sie besitzt aber keine Aktionspunkte, die nötig wären, um im Anschluss zu attackieren).

Wenn der Kontrollwurf nach einer Beschwörung scheitert, erhält die Kreatur sofort einen Kontrollverlustmarker und verliert außerdem ihre kostenlose Gehen-Aktivierung (siehe „Kontrollverlust“, Seite 20).



Beispiel: Die Beschwörungskosten eines Feuerelementars betragen 3 Mg+2 Ks. Für seine Beschwörung muss der Spieler also 3 Managemmen ausgeben und außerdem entweder 2 Kreaturen mit Kreaturenstufe 1, oder 1 Kreatur mit Kreaturenstufe 2 opfern.

Der Wasserbeschwörer ruft eine Polarspinne herbei, platziert sie in Kontakt mit seiner Base und legt einen erfolgreichen Kontrollwurf für sie ab. Im Anschluss führt die Polarspinne eine kostenlose Gehen-Aktion durch.

KREATUREN KONTROLLIEREN

Beschworene Kreaturen zu befehligen, ist selbst für erfahrene Beschwörer ein anstrengender Prozess, der ihnen ein hohes Maß geistiger Disziplin aberlangt. Die meisten Kreaturen versuchen instinktiv, eine fremde Scherbe sofort wieder zu verlassen und in ihre Heimat zurückzukehren. Selbst gutmütige oder besonders pflichtbewusste Geschöpfe müssen immer wieder an den Geist des Beschwörers gebunden werden, um sie an Ort und Stelle zu halten.

Der Kontrollwurf

Immer wenn ein Beschwörer eine Kreatur herbeiruft, oder eine seiner bereits vorhandenen Kreaturen aktivieren möchte, muss er zunächst seine Kontrolle über das Wesen sicherstellen. Zu diesem Zweck führt der Spieler mit 1W8 einen Kontrollwurf durch, dessen Schwierigkeit sich aus zwei Faktoren ergibt: Der Kreaturenstufe und der Entfernung zwischen Beschwörer und Kreatur. Dabei gilt:

Kreaturenstufe + Reichweitenband = benötigter Kontrollwurf

Die Reichweitenbänder bei Kontrolltests lauten wie folgt:

- ▶ Reichweitenband 1: Innerhalb von 6 Zoll um den Beschwörer
- ▶ Reichweitenband 2: Weiter als 6 Zoll entfernt, aber noch innerhalb von 12 Zoll um den Beschwörer
- ▶ Reichweitenband 3: Weiter als 12 Zoll vom Beschwörer entfernt

Beispiel: Um ein Feuerelementar (Kreaturenstufe 3), das sich 13 Zoll vom Beschwörer entfernt befindet (Reichweitenband 3), zu aktivieren, müsste der Spieler demnach zunächst einen Kontrollwurf von 6+ absolvieren.

Beachtet: Wenn die addierten Stufen der beschworenen Kreaturen eines Beschwörers über seinem Maximum liegen, werden seine Kontrollwürfe erschwert (siehe „Kreaturenstufen“, Seite 19).

Wenn ein Spieler die Aktivierungskarte einer Kreatur aufdeckt, die in dieser Runde keine Aktionspunkte mehr besitzt (z.B. durch Reaktionen oder Effekte), dann muss dennoch ein Kontrollwurf für sie durchgeführt werden. Im Anschluss endet ihre Aktivierung sofort.

Kontrollverlust

Jedes Mal, wenn der Kontrollwurf für eine Kreatur scheitert, schwindet das magische Band, das sie an der Seite des Beschwörers hält. Eine neu beschworene Kreatur, deren Kontrollwurf scheitert, verliert wie bereits zuvor beschrieben ihre kostenlose Gehen-Aktion, eine bereits vorhandene Kreatur verliert in diesem Fall einen Aktionspunkt für diese Runde. In beiden Fällen erhält die Kreatur außerdem einen Kontrollverlustmarker, der das geschwächte Band zu ihrem Beschwörer symbolisiert. Sobald eine Kreatur den zweiten Marker erhalten würde, löst sich dieses magische Band auf, und die Kreatur wird aus dem Spiel entfernt.

Beispiel: Das Feuerelementar, dessen Kontrollwurf gerade verpatzt wurde, erhält einen Kontrollverlustmarker. Aus einer früheren Runde trägt es bereits einen solchen Marker, so dass es nun zwei Marker trägt und aus dem Spiel entfernt wird.

Totale Kontrolle

Sollte ein Beschwörer bei einem Kontrollwurf für eine Kreatur, die bereits einen Kontrollverlustmarker trägt, eine natürliche 8 würfeln (egal wie viele Würfel er für den Test nutzt), dann hat er die Kontrolle über die Kreatur wieder vollständig hergestellt und ein Kontrollverlustmarker der Kreatur verschwindet.

Magischer Fokus:

Um besonders schwierige oder wichtige Kontrollwürfe zu erleichtern, kann ein Beschwörer seinen Energievorrat anzapfen, um bis zu 2 zusätzliche Würfel für seinen Kontrollwurf zu kaufen. Für je eine Managemme kann ein zusätzlicher Würfel gekauft werden. Die Würfel müssen alle gleichzeitig geworfen werden, das addierte Würfergebnis bildet dann das Ergebnis des Kontrollwurfs. Bei so durchgeführten Kontrollwürfen wird auch eine gewürfelte 1 zum Gesamtergebnis addiert und gilt nicht als Fehlschlag.

Beispiel: Der Beschwörer will das Feuerelementar aus unserem oben genannten Beispiel unbedingt aktivieren. Aus diesem Grund kauft er für eine Managemme einen weiteren Würfel, so dass er den Kontrollwurf mit 2W8 durchführen darf. Er würfelt eine 3 und eine 2, was ein Gesamtergebnis von 5 bedeutet. Der Kontrollwurf von 6+ wurde somit knapp verpatzt und das Feuerelementar verliert für diese Runde einen Aktionspunkt (es erhält außerdem einen Kontrollverlustmarker).



AKTIONEN

Im Verlauf ihrer Aktivierung können Kreaturen und Beschwörer verschiedene Aktionen durchführen, die jeweils einen oder mehrere Aktionspunkte kosten. Sie müssen dabei nicht alle Aktionspunkte ausgeben, sondern können eine beliebige Zahl ihrer Aktionspunkte aufsparen, um im weiteren Verlauf der Runde auf gegnerische Angriffe reagieren zu können. Es ist außerdem möglich, dass Einheiten bereits vor ihrer Aktivierung Aktionspunkte ausgeben, um auf gegnerische Aktionen (z.B. Attacken) zu reagieren.

Folgende Aktionen stehen Kreaturen und Beschwörern zur Auswahl:

► **Gehen (1 AP, Bewegung)**

Die Einheit darf sich eine Strecke bewegen, die maximal ihrem ersten Bewegungswert in Zoll entspricht. Die Strecke muss nicht in einer geraden Linie zurückgelegt werden.

► **Rennen (2 AP, Bewegung)**

Die Einheit darf sich eine Strecke bewegen, die maximal ihrem zweiten Bewegungswert in Zoll entspricht. Die Strecke muss nicht in einer geraden Linie zurückgelegt werden.

► **Sturmangriff (2 AP, Bewegung)**

Die Einheit führt eine Bewegung durch, die maximal ihrem zweiten Bewegungswert in Zoll entspricht, und sie in einer geraden Linie in den Nahkampf mit einem Gegner bringen muss. Zu Beginn der Bewegung muss eine Sichtlinie zum Ziel des Sturmangriffs bestehen und die aktive Einheit darf sich nicht in Kontakt mit einer anderen feindlichen Einheit befinden. Außerdem muss der Abstand zwischen der angreifenden Einheit und ihrem Ziel zu Beginn des Sturmangriffs mindestens 2 Zoll betragen (hierzu wird der Abstand zwischen den beiden nächstgelegenen Punkten der Bases beider Einheiten gemessen). Direkt im Anschluss an die Bewegung darf der Angreifer eine kostenlose Nahkampfattacke durchführen, für die sie einen Bonuswürfel erhält (siehe „Nahkampf“, Seite 29).



Der Winddiener besitzt eine Sichtlinie zur Gluthyäne und zum Lavarochen. Er kann jedoch lediglich auf die Gluthyäne einen Sturmangriff ansagen, da er sich wegen des Luftelementars nicht in einer geraden Linie in Kontakt mit dem Lavarochen bewegen kann.

BEWEGUNGSAKTIONEN

Bewegungsaktionen sind alle Aktionen, in deren Verlauf eine Einheit bewegt wird und dafür einen ihrer Bewegungswerte nutzt. Insgesamt gibt es drei solcher Aktionen:

- **GEHEN**
- **RENNEN**
- **STURMANGRIFF**

Eine Einheit darf jede dieser Aktionen pro Runde nur einmal durchführen (egal ob als Aktion oder Reaktion). Sie darf aber mehrere verschiedene Bewegungsaktionen kombinieren. So könnte ein Beschwörer mit seinen 3 Aktionspunkten im Rahmen seiner Aktivierung einmal gehen und einmal rennen.

Sollte eine Einheit beispielsweise noch vor ihrer Aktivierung im Rahmen einer Reaktion eine Bewegungsaktion nutzen, so ist diese Aktion für den Rest der Runde verbraucht. Im Falle einer späteren Aktivierung in derselben Runde, könnte sie die Aktion deshalb nicht mehr nutzen.



KLETTERN

Manchmal kann es sein, dass Einheiten im Rahmen einer Bewegung steile Höhenunterschiede überwinden müssen, ohne dass ihnen dafür ein konventioneller Weg (wie eine Rampe) zur Verfügung steht. In diesem Fall können die Einheiten die Strecke kletternd zurücklegen. Dies erfordert keine gesonderte Aktion, das Klettern ist schlicht Teil der laufenden Bewegungsaktion. Dabei gelten jedoch folgende Einschränkungen:

- **Die kletternd zurückgelegte Strecke wird in Bezug auf die Bewegungsstrecke doppelt gewertet, eine Einheit, die 2 Zoll klettert, muss dafür also 4 Zoll ihrer Bewegung ausgeben.**
- **Die Einheit muss ihre Bewegung auf festem Boden beenden, also das Ende der Kletterstrecke erreichen.**
- **Im Rahmen eines Sturmangriffs dürfen Einheiten nicht klettern!**

Höhenunterschiede von weniger als 1 Zoll erfordern kein Klettern, wir gehen davon aus, dass die Einheiten sie einfach springend überwinden können.

► Konzentrieren (1 AP)

Die Einheit konzentriert sich und bereitet ihre nächsten Attacken vor. Solange sie sich nicht bewegt, erhält die Einheit für alle Trefferwürfe bei Nah- und Fernkampfattacken in dieser Runde einen Bonuswürfel. Nahkampfattacken und Fernkampfattacken, die keine Zauber sind, erhalten außerdem die Sonderregel **Mächtig (+1)**.

► Nahkampfattacke (1 AP)

Die Einheit führt eine Nahkampfattacke gegen eine Einheit durch, die sich in Reichweite befindet und zu der sie eine Sichtlinie besitzt (siehe „Nahkampf“, Seite 29).

► Fernkampfattacke (1 AP)

Die Einheit führt eine Fernkampfattacke gegen eine Einheit durch, die sich in Reichweite befindet und zu der sie eine Sichtlinie besitzt (siehe „Fernkampf“, Seite 33).

► Zauber wirken (1 AP)

Diese Aktion steht in der Regel nur Beschwörern zur Verfügung und ermöglicht es dem Beschwörer, einen seiner Zauber zu wirken.

► Beschwören (1 AP)

Diese Aktion ist Beschwörern vorbehalten und ermöglicht es ihnen, Kreaturen herbeizurufen (siehe „Eine Kreatur beschwören“, Seite 19).

► Interagieren (1 AP)

In manchen Szenarien müssen Einheiten mit Gegenständen auf dem Schlachtfeld interagieren, z.B. mit Manaquellen, Truhen oder ähnlichen Dingen. Sofern nicht anders angegeben, kostet dies einen Aktionspunkt, und die Einheit muss sich in Basekontakt mit dem betreffenden Objekt befinden.

Wenn eine Einheit mit einer Manaquelle interagiert, nimmt sie diese in Besitz. Die Quelle gerät dadurch unter die Kontrolle des Beschwörers und produziert ab der Endphase dieser Runde Managemmen für seinen Vorrat. Um eine Manaquelle zu übernehmen, die sich unter der Kontrolle eines anderen Beschwörers befindet, muss zunächst dessen Kontrolle über die Quelle gebrochen werden, was ebenfalls eine Interaktion mit der Quelle erfordert (um die Quelle vollständig zu übernehmen, sind also zwei Interaktionen notwendig).



Der Wasserbeschwörer bewegt sich für 1 Aktionspunkt in Kontakt mit der großen Manaquelle und bringt diese dann für 1 weiteren Aktionspunkt mit einer Interagieren-Aktion unter seine Kontrolle.

Weitere Aktionen

Manche Einheiten besitzen besondere Aktionen, die nur ihnen zur Verfügung stehen. Diese werden auf ihren Profilkarten erklärt.

Aktionen und Reaktionen

Auf bestimmte Aktionen können gegnerische Einheiten ihrerseits mit einer Aktion reagieren. Es ist nicht möglich, auf diese Reaktionen noch einmal zu reagieren.

SICHTLINIEN

SICHTLINIEN

Für viele Aktionen bei Summoners ist es notwendig, dass die handelnde Einheit ihr Ziel sehen kann. Das beste Beispiel hierfür sind Fernkampfangriffe, aber auch Sturmangriffe und die meisten Zauber benötigen eine Sichtlinie zum Ziel der Aktion.

Sichtlinien bestimmen

Um zu prüfen, ob eine Einheit ihr Ziel sehen kann, wird geprüft, ob von einem beliebigen Punkt ihrer Base eine direkte Linie zu einem beliebigen Punkt der Base des Ziels gezogen werden kann. Wenn dies möglich ist, kann die handelnde Einheit ihr Ziel sehen („es besteht eine Sichtlinie“).

Sollte keine direkte Linie gezogen werden können, weil sich Geländestücke, Missionsziele oder andere Einheiten im Weg befinden, wird deren Größe geprüft (siehe unten). Wenn das Ziel oder die aktive Einheit größer sind, als die Einheiten oder Geländestücke, die sich im Weg der Sichtlinie befinden, kann die handelnde Einheit ihr Ziel dennoch sehen. Es ist allerdings möglich, dass das Ziel durch sie Deckung erhält (siehe unten).

Größe

Alle Einheiten und Geländestücke bei Summoners haben einen festgelegten Größenwert, der für Sichtlinien enorm wichtig sein kann. Menschengroße Einheiten haben dabei meist eine Größe von 2, große Elementare haben in der Regel eine Größe von 4. Auch für Geländestücke sollten die Spieler zu Spielbeginn eindeutige Größen festlegen, um später Unklarheiten zu vermeiden. Wenn sich eine Einheit auf einem Geländestück befindet, werden beide Größen addiert. Ein Beschwörer mit Größe 2, der auf einem Hügel mit Größe 3 steht, wird deshalb für Sichtlinien und Deckung behandelt, als hätte er eine Größe von 5.

Beachtet: Die Größen sind abstrakte Werte, die lediglich dazu dienen, eine möglichst einfache Vergleichbarkeit herzustellen. Eine Einheit mit Größe 2 muss deshalb nicht zwingend 2 Zoll hoch sein.

Deckung und Größe

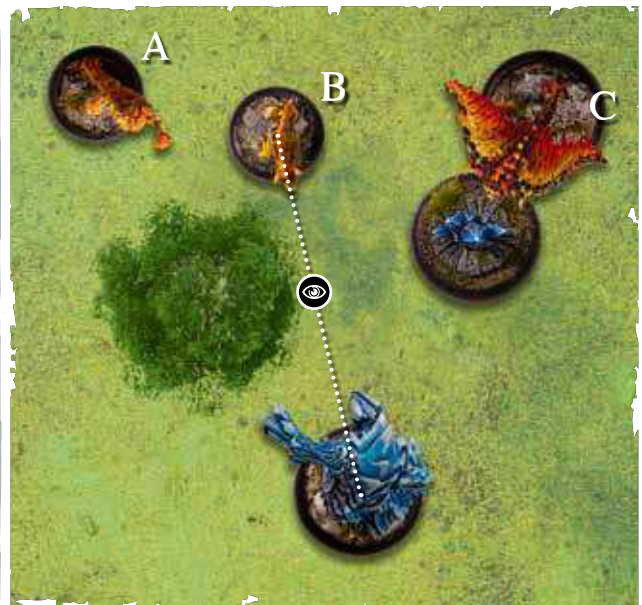
Es ist möglich, dass eine Einheit ihr Ziel zwar sehen kann, dieses aber zu einem ausreichend großen Teil verdeckt ist und deshalb als in Deckung gilt. Um zu prüfen, ob ein sichtbares Ziel durch andere Einheiten, Missionsziele oder Geländestücke Deckung erhält, zieht man eine Linie von der Basemitte der aktiven Einheit zur Basemitte des Ziels. Verläuft diese Linie durch die Base eines dazwischenliegenden Modells oder durch ein Geländestück (siehe „Gelände“, Seite 44), gilt das Ziel als in Deckung. Der Abstand des Ziels zum Deckung gebenden Objekt spielt dabei keine Rolle.

Sollte die Größe des Ziels oder der aktiven Einheit um 2 höher sein als die des Hindernisses, dann gilt das Ziel nicht als in Deckung – das Hindernis ist schlicht zu klein um wirksamen Schutz zu bieten.

Sollte die Linie lediglich durch das Geländestück verlaufen, aus dem die schießende Einheit herausfeuert (z.B. aus einem Wald oder einer Ruine), dann gilt das Ziel ebenfalls **nicht** als in Deckung.



Der Hagelbringer steht drei Feuerkreaturen gegenüber. Die Feuerbotin (A, Größe 2) ist hinter dem Busch (Größe 3) vollständig verdeckt, so dass keine Sichtlinie besteht. Die Gluthyäne (B, Größe 1) ist nur teilweise verdeckt, so dass der Hagelbringer eine Sichtlinie zu ihr ziehen kann. Der Lavarochen (C, Größe 2) befindet sich zwar vollständig hinter der großen Manaquelle (Größe 2), doch da der Hagelbringer eine Größe von 3 besitzt, kann er über dieses Hindernis hinwegsehen und dennoch eine Sichtlinie zum Lavarochen ziehen.



Die Sichtlinie des Hagelbringers zur Gluthyäne (B) ist zwar teilweise durch den Busch verdeckt, er kann jedoch eine ungehinderte Sichtlinie von seiner Basenmitte zur Basenmitte der Gluthyäne ziehen. Aus diesem Grund würde diese gegen eine Fernkampfatacke des Hagelbringers nicht von Deckung profitieren. Der Lavarochen ist hingegen hinter der großen Manaquelle in Deckung, da der Hagelbringer durch seine Größe von 3 zwar eine Sichtlinie zu ihm ziehen kann, seine Größe jedoch nicht um 2 höher ist als die des Hindernisses (2).

NAHKAMPF

Die meisten Kämpfe bei Summoners werden im Nahkampf ausgetragen. Um mit einer Einheit eine Nahkampfatacke gegen eine andere Einheit durchzuführen, wirft der kontrollierende Spieler eine Anzahl von W8, die dem Nahkampfwert der gewählten Attacke entspricht (siehe „Attackenprofile“, Seite 17). Dies wird als Trefferwurf bezeichnet. Die Ergebnisse werden mit dem Reflexwert des Ziels verglichen, und jedes Wurfresultat, das diesen Wert erreicht oder übertrifft, gilt als Erfolg und somit als Treffer. Durch verschiedene Umstände können Einheiten bei ihren Attacken Bonuswürfel erhalten (z.B. bei einem Sturmangriff oder durch Sonderregeln).

Um den angerichteten Schaden zu bestimmen, wird der Schadenswurf durchgeführt. Hierzu wirft der Spieler für jeden zuvor erzielten Erfolg einen W8 und reduziert jedes Wurfresultat um den Widerstandswert des Ziels. Die so ermittelten Ergebnisse werden addiert und ergeben den Gesamtschaden, der von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen wird.

Beispiel: Eine Eiskobra attackiert einen Erdgolem mit ihrer Frostbiss-Attacke. Sie besitzt einen Nahkampfwert von 3, wirft also 3W8 für ihren Trefferwurf. Der Erdgolem besitzt einen Reflexwert von 3, der Trefferwurf der Kobra ergibt 2, 4 und 7, was zwei Treffer bedeutet. Für den Schadenswurf werden deshalb 2W8 geworfen, die eine 5 und eine 8 erzielen. Der Erdgolem besitzt einen Widerstand von 4, der nun von beiden Wurfresultaten abgezogen wird. Die 5 wird dadurch zu einer 1 und die 8 zu einer 4. Zusammen ergibt sich daraus ein Gesamtschaden von 5.



NAHKAMPFMODIFIKATOREN

Die Zahl der verfügbaren Nahkampfwürfel wird normalerweise durch den Nahkampfwert einer Attacke festgelegt, unter bestimmten Umständen

den können allerdings Bonuswürfel hinzukommen oder Würfel verloren gehen.

Beachtet: Die Zahl der Nahkampfwürfel einer Einheit kann nie unter 1 fallen, egal ob durch Sonderregeln, Modifikatoren oder weil eine Einheit als verletzt gilt.

Konzentrieren: +1 Würfel

Eine Einheit, die vor ihrer Attacke die Konzentrieren-Aktion genutzt und sich danach nicht bewegt hat, erhält für alle Nahkampfatacken dieser Runde einen Bonuswürfel und die Sonderregel **Mächtig (+1)**.

Sturmangriff: +1 Würfel

Für die kostenlos in einem Sturmangriff enthaltene Attacke erhält die anstürmende Einheit einen Bonuswürfel (für eventuell folgende Attacken nicht).

Überzahl: +1 Würfel

Wenn ein Spieler mehr Einheiten an einem Nahkampf beteiligt hat als sein Gegner, dann erhalten seine Einheiten einen Bonuswürfel für ihre Attacken. Alle Einheiten, deren Nahkampfbereiche sich in einer durchgehenden Kette verbinden lassen und die dabei mindestens eine beteiligte gegnerische Einheit in Nahkampfreichweite haben, gelten als im selben Nahkampf befindlich. In der Regel bedeutet dies, dass sich die beteiligten Einheiten mit jeweils mindestens einer beteiligten feindlichen Einheit in Basekontakt befinden, oder dass sich gegnerische Einheiten innerhalb ihres Kampfbereichs befinden. Einheiten mit der Sonderregel **Kampfbereich** gelten stets als mit allen Einheiten in Kontakt, die sich innerhalb der Reichweite ihres Kampfbereichs befinden.

Beachtet: Einheiten, die sich innerhalb eines Kampfbereichs befinden, selbst aber keine gegnerische Einheit in Kampfreichweite haben, sind

NAHKÄMPFE MIT MEHR ALS 2 SPIELERN

Bei Spielen mit mehr als zwei Spielern, ist es möglich, dass Einheiten von drei oder mehr Spielern in einem großen Nahkampf verbunden sind. Je nach Spielvariante wird dies wie folgt gehandhabt:

Bei Teamspielen werden Einheiten verbündeter Spieler in Bezug auf Überzahlboni ebenso berücksichtigt wie eigene Einheiten.

Bei Spielen ohne Teams werden bei der Bestimmung der Überzahl nur die Einheiten der beiden an einer Attacke beteiligten Spieler gewertet – also die des Angreifers und die des Verteidigers. Einheiten anderer Spieler werden nicht berücksichtigt. Einheiten der beiden aktiven Spieler, die sich zwar im selben großen Kampf befinden, aber keine zusammenhängende Kette mit der attackierenden Einheit und ihrem Ziel bilden können, werden ebenfalls ignoriert.

***Beispiel:** Zum Nahkampf aus dem Beispiel rechts gesellt sich der Winddiener eines dritten, nicht verbündeten Spielers, der sich ebenfalls in Kontakt mit der Polarspinne befindet. Bei der Attacke der Polarspinne gegen die Gluthyäne, gilt sie dennoch auch weiterhin als in Überzahl, da der Winddiener keinem aktiven Spieler gehört, nicht mit der Gluthyäne verbündet ist und somit ignoriert wird.*

kein Teil des Nahkampfs und werden in Bezug auf Überzahlboni nicht berücksichtigt!



Eine Polarspinne befindet sich in Kontakt mit einer Gluthyäne, die sich außerdem im Kampfbereich des Wasserbeschwörers befindet. Die Polarspinne und der Wasserbeschwörer gelten deshalb bei Attacken gegen die Gluthyäne als in Überzahl.

Im Kampfbereich des Wasserbeschwörers befindet sich außerdem noch eine Feuerbotin. Diese ist jedoch nicht in Kontakt mit ihm oder der Polarspinne und hat keinen eigenen Kampfbereich. Sie zählt daher nicht zu den am Kampf beteiligten Einheiten und wird in Bezug auf den Überzahlbonus nicht berücksichtigt.



SCHADENSMODIFIKATOREN

Auch im Rahmen des Schadenswurfs können Modifikatoren zum Tragen kommen und das Ergebnis des Wurfs beeinflussen.

Mächtig (X):

Attacken mit dieser Sonderregel sind besonders verheerend und durchschlagen selbst schwere Panzerplatten. Sie erhalten einen Bonus von X auf jeden Würfel des Schadenswurfs.

Überlegen:

Höherstufige Kreaturen können bei kleineren Wesen mit Leichtigkeit verheerenden Schaden anrichten. Wenn die Kreaturenstufe einer Einheit im Nahkampf über der ihres Ziels liegt, erhält sie einen Bonus von +1 auf jeden Würfel des Schadenswurfs. Die Höhe des Stufenunterschieds spielt dabei keine Rolle.

Beschwörer gelten für diesen Modifikator als Kreaturen der Stufe 2.

KONTAKT

Um eine gegnerische Einheit im Nahkampf attackieren zu können, muss sich eine Einheit normalerweise in Kontakt mit ihr befinden. Dies bedeutet, dass sich die Bases der beiden Modelle berühren müssen.

Kampfbereich

Manche Einheiten besitzen Nahkampfattacken, die über eine gewisse Distanz hinweg eingesetzt werden können und somit keinen Basekontakt erfordern. Diese Einheiten besitzen einen sogenannten Kampfbereich, der sie umgibt, und in dem sich alle Einheiten befinden, die sich in Reichweite der Nahkampfattacke aufhalten (gemessen von Baserand zu Baserand).

Für Einheiten mit einem Kampfbereich gelten mehrere Besonderheiten:

- ▶ Einheiten mit einem Kampfbereich müssen sich bei einem Sturmangriff nicht in Basekontakt mit dem Ziel bewegen, es reicht, wenn sich das Ziel am Ende ihrer Bewegung innerhalb ihres Kampfbereichs befindet.
- ▶ Einheiten mit einem Kampfbereich gelten in Bezug auf Überzahlboni als an allen Nahkämpfen beteiligt, bei denen sich mindestens ein beteiligtes gegnerisches Modell in ihrem Kampfbereich befindet (siehe „Nahkampfmodifikatoren“, Seite 29).
- ▶ Wenn eine Einheit eine feindliche Einheit in ihrem Kampfbereich attackiert, kann diese nur dann mit einem Gegenschlag reagieren, wenn sie ebenfalls einen ausreichend großen Kampfbereich besitzt. Ist dies nicht der Fall, kann der Gegner lediglich parieren oder passiv bleiben.
- ▶ Gegner, die den Kampfbereich verlassen wollen, müssen eine Lösen-Probe ablegen, für die sie allerdings wie im folgenden Abschnitt beschrieben einen Bonuswürfel erhalten.



LÖSEN

Um sich aus dem Kontakt mit einer oder mehreren Einheiten lösen zu können, muss eine Einheit eine Gehen- oder Rennen-Aktion nutzen (vor dem Wurf ansagen) und eine erfolgreiche Reflexprobe (2) ablegen, die wir „Lösen-Probe“ nennen.

Wie bei allen Profilwertproben werden auch bei einer Lösen-Probe 3 Würfel geworfen, es gibt aber verschiedene Modifikatoren, die diese Zahl verändern können:

Überzahl: +1 Würfel

Wenn die aktive Einheit sich aus einem Nahkampf lösen möchte, in

dem sie sich in Überzahl befindet, erhält sie einen Bonuswürfel für ihre Lösen-Probe.

Macht durch Masse: +1 Würfel

Eine Kreatur der Stufe 3, die sich lediglich in Kontakt mit Kreaturen der Stufe 1 befindet, erhält einen Bonuswürfel für ihre Lösen-Probe (sie kann trotzdem einen Würfel verlieren, wenn sie sich in Unterzahl befindet!). Beschwörer gelten für diesen Modifikator als Kreaturen der Stufe 2.

Keine Aktionspunkte: +1 Würfel

Wenn keine der gegnerischen Einheiten, mit denen sich die aktive Einheit in Kontakt befindet, mehr über Aktionspunkte verfügt, erhält sie einen Bonuswürfel für ihre Lösen-Probe.

Kampfbereich: +1 Würfel

Wenn sich die aktive Einheit lediglich im Kampfbereich gegnerischer Einheiten befindet, aber nicht in direktem Basekontakt, erhält sie einen Bonuswürfel für ihre Lösen-Probe.

Umschlingen: -1 Würfel

Bei einer Lösen-Probe, bei der mindestens eine der gegnerischen Einheiten die Sonderregel **Umschlingen** besitzt, verliert die Einheit einen Würfel für die Probe.

Unterzahl: -1 Würfel

Wenn sich die aktive Einheit aus einem Nahkampf lösen möchte, in dem sich der Gegner in Überzahl befindet, verliert sie einen Würfel für die Probe.

In einigen Situationen kann es passieren, dass es einer Einheit unmöglich ist, sich erfolgreich zu lösen, da sie nur noch 1 Würfel werfen darf und somit keine 2 Erfolge erzielen kann. In diesem Fall kann die Einheit nicht versuchen sich zu lösen und muss einen anderen Ausweg aus ihrer Situation suchen.

Falls eine Lösen-Probe scheitert, ist der Aktionspunkt der Einheit verloren und sie muss in Kontakt bleiben. Da die versuchte Bewegung somit nicht stattfindet, gilt die gewählte Bewegungsaktion für diese Runde nicht als verbraucht. Eine Einheit kann deshalb solange versuchen, sich aus dem Kontakt mit anderen Einheiten zu lösen, bis sie keine Aktionspunkte mehr besitzt.

Beachtet: Da eine Lösen-Probe letztlich eine normale Profilwertprobe ist, nutzt eine Einheit, die sich lösen möchte, dafür ihren eigenen Reflexwert.

Umpositionieren

Eine Einheit, die sich in Kontakt mit oder im Kampfbereich einer gegnerischen Einheit befindet, darf sich innerhalb dieses Bereichs durch eine Gehen- oder Rennen-Aktion umpositionieren, ohne dafür eine Lösen-Probe ablegen zu müssen. Sie darf sich dabei aber weder aus dem Kontakt lösen, noch den Kampfbereich verlassen!

NAHKAMPFREAKTIONEN

Wenn eine Einheit, die noch über Aktionspunkte verfügt, Ziel eines Nahkampfangriffs wird, kann sie auf verschiedene Arten auf den Angriff reagieren. Für den Angreifenden wird es somit deutlich schwieriger und auch riskanter das Ziel zu bekämpfen.

Abweherschuss (1 AP)

Wenn eine Einheit Ziel eines Sturmangriffs wird, oder sich eine gegnerische Einheit in Kontakt mit ihr bewegt, kann sie sich mit einer Fernkampfattacke verteidigen, die den normalen Regeln für eine Fernkampfattacke folgt. Der Schütze erleidet bei dieser Attacke einen Fernkampfmofikator von -1 Würfel für das Schießen auf ein Ziel in Bewegung (siehe „Fernkampfmofikatoen“, Seite 33).

Sollte sich der Angreifer aus der Deckung heraus bewegen, erleidet der Schütze dafür keinen zusätzlichen Fernkampfmofikator, wir gehen davon aus, dass er wartet, bis der Angreifer die Deckung verlässt.

Ein Abweherschuss ist nur dann möglich, wenn zwischen Ziel und Schütze zu Beginn der Bewegung noch mindestens 2 Zoll liegen. Auch bei einem Angriff aus der Deckung heraus ist dabei die tatsächliche Startposition des Angreifers entscheidend, **nicht** der Moment, in dem er die Deckung verlässt und der Schütze feuert!

Sollte durch den Abweherschuss die Bewegungsdistanz des Angreifers sinken (z.B. aufgrund eines erhaltenen Eismarkers), so hat dies keine Auswirkungen auf die bereits angesagte Bewegung. Dasselbe gilt, falls der Angreifer durch den Abweherschuss einen Aktionspunkt verlieren sollte. Die Aktion, die den Abweherschuss ausgelöst hat, wurde zu diesem Zeitpunkt bereits angesagt und die Aktionspunkte wurden bereits ausgegeben. Eventuelle Auswirkungen auf die bei einem Sturmangriff auf die Bewegung folgende Attacke kommen hingegen ganz normal zum Tragen (z.B. durch Eismarker oder weil der Angreifer schwer verletzt ist).

Bei einem Sturmangriff darf eine Einheit, die einen Abweherschuss genutzt hat, wie üblich eine Nahkampfreaktion gegen die folgende Attacke wählen, sie muss aber gegebenenfalls auch dafür die nötigen Aktionspunkte ausgeben.

Gegenschlag (1 AP)

Das Angriffsziel kann einen Aktionspunkt ausgeben, um die Attacke des Angreifers mit einer eigenen Attacke zu erwidern, für die dieselben

Regeln gelten wie für eine normale Nahkampfattacke. Die Zahl der geworfenen W8 entspricht ebenfalls dem Nahkampfwert der gewählten Attacke, kann aber unter Umständen durch Modifikatoren verändert werden. Sonderregeln der Attacke kommen ganz normal zum Tragen. Beide Spieler führen ihre Trefferwürfe durch und ermitteln die Zahl ihrer Erfolge. Im Anschluss bestimmen sie ganz normal den angerichteten Schaden. Beachtet, dass beide Attacken gleichzeitig abgehandelt werden, es ist somit durchaus möglich, dass beide Kreaturen getötet werden.

***Beispiel:** Ein Erdgolem mit einem Nahkampfwert von 2 führt im Rahmen eines Sturmangriffs eine Nahkampfattacke gegen ein Eiselementar durch. Er erhält einen Bonuswürfel und darf somit 3W8 werfen. Das Eiselementar mit Nahkampfwert 3 erhält keinerlei Boni und wirft deshalb bei seinem Gegenschlag ebenfalls 3W8. Bei den Angriffswürfen erzielt der Erdgolem nur einen Erfolg, das Eiselementar erzielt hingegen zwei Erfolge. Nun ermitteln beide Kreaturen wie üblich den angerichteten Schaden.*

Parade (1 AP)

Das Angriffsziel kann einen Aktionspunkt ausgeben, um die Attacke des Angreifers mit seinen Waffen abzuwehren. Im Fall einer Parade führt der Angreifer wie üblich seine Attacke durch und ermittelt die Zahl seiner Erfolge. Im Anschluss führt der Verteidiger ebenfalls einen Trefferwurf durch und ermittelt die Zahl seiner Erfolge. Jeder Erfolg der parierenden Einheit reduziert die Zahl der Erfolge des Angreifers um 1. Wenn der Angreifer auch nach Abzug der Erfolge des Verteidigers noch eigene Erfolge übrig hat, darf er für diese ganz normal Schadenswürfe durchführen. Wenn der Verteidiger hingegen gleich viele oder mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, dann hat er die Attacke vollständig pariert und es werden keine Schadenswürfe durchgeführt.

Passiv (0 AP)

Eine Einheit, die keine Aktionspunkte mehr besitzt, kann nicht auf eine Nahkampfattacke reagieren und verhält sich passiv. Der Angreifer führt ganz normal Treffer- und Schadenswürfe durch. Auch Einheiten, die noch Aktionspunkte besitzen, dürfen sich gegenüber einer gegnerischen Attacke passiv verhalten.

FERNKAMPF

Fine Fernkampfattacke kann nur dann durchgeführt werden, wenn sich die attackierende Einheit nicht in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit befindet (auch nicht innerhalb des Kampfbereichs einer gegnerischen Einheit). Um mit einer seiner Einheiten eine normale Fernkampfattacke gegen ein Ziel durchzuführen, wirft der kontrollierende Spieler eine Anzahl von W8, die dem Fernkampfwert der gewählten Attacke entspricht. Die Ergebnisse vergleicht er mit dem Reflexwert des Ziels, und jedes Wurfresultat, das diesen Wert erreicht oder übertrifft, gilt als Erfolg. Durch verschiedene Umstände können fernkämpfende Einheiten bei ihren Attacken Bonuswürfel erhalten (z.B. weil sie sich zuvor konzentriert haben).

Um den angerichteten Schaden zu bestimmen, wird der Schadenswurf durchgeführt. Hierzu wirft der Spieler für jeden zuvor erzielten Erfolg einen W8 und reduziert jedes Wurfresultat um den Widerstandswert des Ziels. Die so ermittelten Ergebnisse werden addiert und ergeben den Gesamtschaden, der von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen wird.



FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Die Zahl der Fernkampfwürfel wird normalerweise durch den Fernkampfwert einer Attacke festgelegt, unter bestimmten Umständen können allerdings Bonuswürfel hinzukommen oder Würfel verloren gehen.

Beachtet: Die Zahl der Fernkampfwürfel einer Einheit kann nie auf 0 fallen, egal ob durch Sonderregeln, Modifikatoren oder weil eine Einheit als verletzt gilt.

Konzentrieren: +1 Würfel

Eine Einheit, die vor ihrem Schuss die Konzentrieren-Aktion genutzt und sich danach nicht bewegt hat, erhält für alle Fernkampfattacken dieser Runde einen Bonuswürfel. Fernkampfattacken, die keine Zauber sind, erhalten außerdem die Sonderregel **Mächtig (+1)**.

Schießen in den Nahkampf: -1 Würfel

Ziele, die sich in Basekontakt mit einer gegnerischen Einheit befinden, werden schwerer getroffen. Der Schütze verliert einen Würfel für seine Fernkampfattacke (siehe „Eigenbeschuss“, Seite 34).

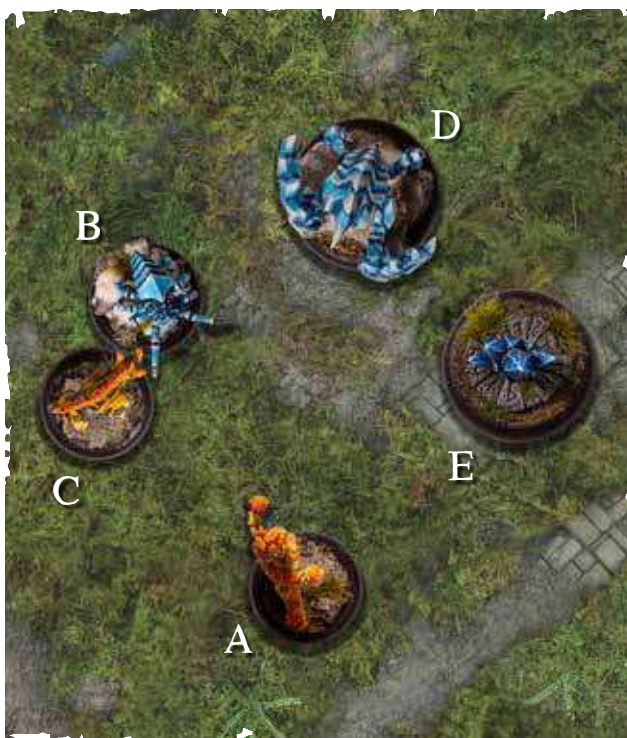
Beachtet: Einheiten, die Teil eines Nahkampfs sind, können sich zusätzlich zu diesem Modifikator nicht auch noch gegenseitig Deckung geben (siehe „Deckung“, Seite 28).

Ziel in Bewegung: -1 Würfel

Wenn sich das Ziel eines Fernkampfs in Bewegung befindet, z.B. weil es sich als Reaktion auf den Schuss in Deckung bewegt, oder einen Angriff/Sturmangriff gegen den Schützen ansagt, verliert der Schütze einen Würfel für seine Fernkampfattacke (siehe „Nahkampfreaktionen“ und „Fernkampfreaktionen“, Seite 32 und 34).

Ziel in Deckung: -1 Würfel

Fernkämpfer, die auf eine Einheit in Deckung schießen, verlieren einen Würfel für ihre Fernkampfattacken (siehe „Deckung“, Seite 28).



Die Feuerbotin (A) hat für ihre Fernkampfattacke verschiedene Möglichkeiten: Sie kann auf die Polarspinne (B) schießen, doch da sich diese in Kontakt mit der Gluthyäne (C) befindet, würde dabei der Modifikator für Schießen in den Nahkampf zum Tragen kommen. Bei einer Fernkampfattacke gegen den Schildträger (D) hätte die Feuerbotin ein ungehindertes Schussfeld. Falls der Schildträger jedoch noch ausreichend Aktionspunkte haben sollte, könnte er auf den Fernkampf entweder mit einem Sturmangriff gegen die Feuerbotin reagieren, oder indem er sich hinter die große Manaquelle (E) in Deckung bewegt. In beiden Fällen würde der Modifikator für Schießen auf ein Ziel in Bewegung zum Tragen kommen.

SCHADENSMODIFIKATOREN

Auch im Rahmen des Schadenswurfs können Modifikatoren zum Tragen kommen und das Ergebnis des Wurfs beeinflussen.

Mächtig (X):

Attacken mit dieser Sonderregel sind besonders verheerend und durchschlagen selbst schwere Panzerplatten. Sie erhalten einen Bonus von X auf jeden Würfel des Schadenswurfs.

EIGENBESCHUSS

In der Hitze des Gefechts kann es passieren, dass ein Schuss sein Ziel verfehlt und stattdessen einen verbündeten Krieger trifft.

Sollte eine Einheit in den Nahkampf schießen, verliert sie wie oben beschrieben einen ihrer Trefferwürfel. Sollte sie mit den verbliebenen Würfeln keinen Treffer erzielen, wird stattdessen mit dem zuvor beiseitegelegten Würfel ein Trefferwurf gegen eine zufällig ermittelte andere Einheit durchgeführt, die an diesem Nahkampf beteiligt ist (das neue Ziel kann z.B. durch einen Würfel- oder Münzwurf ermittelt werden). Einheiten, die lediglich über ihren Kampfbereich an einem Nahkampf beteiligt sind und sich nicht in Basekontakt mit einer der beteiligten Einheiten befinden, werden dabei ignoriert.

FERNKAMPFREAKTIONEN

Wenn eine Einheit, die noch über Aktionspunkte verfügt, Ziel eines Fernkampfangriffes wird, kann sie auf verschiedene Arten auf den Angriff reagieren.

Gegenschuss (1 AP)

Das Ziel der Fernkampfattacke kann einen Aktionspunkt ausgeben, um die Attacke des Angreifers mit einer eigenen Fernkampfattacke zu erwidern, für die dieselben Regeln gelten wie für eine normale Fernkampfattacke. Die Zahl der geworfenen W8 entspricht ebenfalls dem Fernkampfwert der Einheit, kann aber unter Umständen durch Modifikatoren verändert werden.

Beide Spieler führen ihre Trefferwürfe durch und ermitteln die Zahl ihrer Erfolge. Im Anschluss bestimmen sie ganz normal den angerichteten Schaden. Beachtet, dass beide Attacken gleichzeitig abgehandelt werden, es ist somit durchaus möglich, dass beide Kreaturen getötet werden.

Deckung suchen (X AP)

Sofern es diese Aktion in dieser Runde noch nicht genutzt hat, kann das Ziel der Fernkampfattacke Aktionspunkte ausgeben, um eine Gehen- oder Rennen-Bewegung durchzuführen, durch die es sich in Deckung begibt. Es gilt durch diese Reaktion als in Bewegung und der Schütze erleidet den entsprechenden Malus für ein Ziel in Bewegung. Das Ziel kann danach in dieser Runde keine weitere Bewegung desselben Typs (Gehen oder Rennen) mehr durchführen. Da das Ziel die Deckung erst durch die Bewegung erreicht, erhält es auch erst gegen spätere Schüsse den Deckungsbonus.

Diese Fernkampfreaktion ist nur möglich, wenn die Einheit sich am Ende der Bewegung tatsächlich in Deckung befindet. Eine Einheit, die sich bereits in Deckung befindet, kann diese Reaktion nicht wählen. Sollte sich die Einheit am Ende der Bewegung außerhalb der Sichtlinie oder Reichweite des Schützen befinden, darf er den Schuss trotzdem noch durchführen.

Sturmangriff (2 AP)

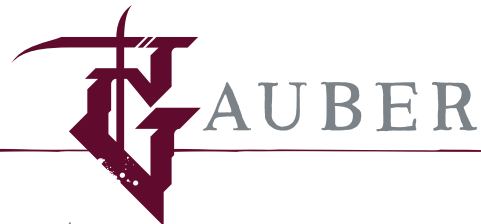
Sofern es diese Aktion in dieser Runde noch nicht genutzt hat, kann das Ziel der Fernkampfattacke zwei Aktionspunkte ausgeben, um einen Sturmangriff gegen den Schützen durchzuführen. Es kann danach in dieser Runde keinen weiteren Sturmangriff mehr durchführen. Diese Fernkampfreaktion ist nur möglich, wenn sich die Einheit mit keiner feindlichen Einheit in Kontakt befindet und mindestens 2 Zoll vom Schützen entfernt ist. Außerdem muss sie den Schützen in einer geraden Linie tatsächlich erreichen können.

Beachtet: Sollte sich das Ziel eines Fernkampfs bei seinem Sturmangriff aus der Deckung heraus auf den Schützen zu bewegen, erleidet der Schütze dafür keinen zusätzlichen Fernkampfmofifikator, wir gehen davon aus, dass er wartet, bis der Angreifer die Deckung verlässt.

Nachdem der Schuss und die Reaktion angesagt wurden, führt der Schütze zunächst seine Fernkampfattacke durch, wobei er den Malus

für das Schießen auf ein Ziel in Bewegung erleidet (siehe „Fernkampfmofifikatoren“, Seite 33). Sollte der Schuss das Ziel töten, verfällt der Sturmangriff. Sollte das Ziel den Schuss überleben, führt es direkt im Anschluss die Angriffsbewegung gegen den Schützen durch und erhält wie üblich eine kostenlose Nahkampfattacke inklusive Bonuswürfel. Falls der Schütze noch Aktionspunkte übrig hat, kann er seinerseits wie üblich auf diese Nahkampfattacke reagieren.

Sollte durch den Schuss die Bewegungsdistanz der reagierenden Einheit sinken (z.B. durch einen Eismarker), so hat dies keine Auswirkungen auf die bereits angesagte Bewegung. Dasselbe gilt, falls die Einheit durch den Schuss einen Aktionspunkt verlieren sollte – der Sturmangriff wurde bereits angesagt und die Aktionspunkte dafür wurden bereits ausgegeben. Eventuelle Auswirkungen auf die bei einem Sturmangriff auf die Bewegung folgende Attacke kommen hingegen ganz normal zum Tragen (z.B. durch Eismarker oder weil der Angreifer schwer verletzt ist).



zauber sind besondere Aktionen, die vor allem Beschwörern zur Verfügung stehen. Jeder Beschwörer verfügt über eine bestimmte Anzahl an Zaubersprüchen, aus denen er während des Spiels wählen kann. Um einen Zauber zu wirken, muss der Beschwörer einen Aktionspunkt ausgeben und die entsprechenden Manakosten bezahlen.

Zauber und Sichtlinien

Für die meisten Zauber muss außerdem ein Ziel gewählt werden. Dies kann sowohl eine Einheit (befreundet oder gegnerisch) oder auch einfach nur ein Punkt auf dem Spielfeld sein – Genaueres regelt die Beschreibung des jeweiligen Zaubers. In beiden Fällen gilt: Sofern ein Zauber ein bestimmtes Ziel benötigt, muss der Zauberer eine Sichtlinie zu diesem Ziel besitzen, um den Zauber wirken zu können. Eine Besonderheit gilt bei Zaubern, die einen Punkt auf dem Schlachtfeld als Ziel erfordern: Hierbei muss der Zauberer nicht zwingend in der Lage sein, eine Sichtlinie zum Boden selbst zu ziehen (was z.B. beim Zaubern auf einen Hügel zu einem Problem führen könnte) es reicht, wenn er einen Punkt in 1 Zoll über dem Boden „sehen“ kann.

Zauber kanalisieren

Manche Zauber können zu einem späteren Zeitpunkt kanalisiert und so aufrechterhalten werden (dies betrifft in der Regel Zauber, die das Schlachtfeld oder eine Einheit verändern). Einen Zauber zu kanalisieren kostet lediglich Manakosten, aber keine Aktionspunkte.

Mehrfache Zauber

Ein Magieanwender kann denselben Zauber innerhalb einer Runde auch mehrfach wirken, und ihn am Ende einer Runde auch bei mehreren Zielen kanalisieren. Es ist allerdings nicht möglich, Zauber, die Effekte verleihen oder Profilwerte verändern, mehrfach auf dasselbe Ziel zu wirken.

Zaubern im Nahkampf

Beschwörer und andere Magieanwender sind Meister der Konzentration und können auch aus dem Nahkampf heraus Zauber wirken. Einzige Ausnahme sind dabei Fernkampfauber, die genau wie normale Fernkampfattacken nicht möglich sind, solange sich ein Magieanwender in Basekontakt mit einer gegnerischen Einheit befindet. Solange sich ein Magier lediglich im Kampfbereich eines Gegners befindet, kann er hingegen auch seine Fernkampfauber einsetzen.



SONDERREGELN



ies sind besondere Fähigkeiten oder Eigenschaften, die Einheiten bei Summoners haben können. Sie gelten in der Regel entweder für bestimmte Attacken oder betreffen eine Einheit als Ganzes. Sonderregeln definieren die besonderen Fähigkeiten und Einsatzgebiete einer Einheit häufig noch weitaus stärker als ihre Profilwerte es könnten. Sie sollten deshalb sorgfältig studiert werden.

Sonderregeln und Variablen

Viele Sonderregeln sind mit einer Variablen versehen, die in der folgenden Übersicht durch ein (X) gekennzeichnet ist. Wie sich eine Variable genau auswirkt, ist in der Beschreibung der jeweiligen Sonderregel erklärt.

Durch bestimmte Effekte oder Zauber können Einheiten Sonderregeln erhalten, und in bestimmten Fällen ist es auch möglich, dass bereits bestehende Sonderregeln auf diese Weise verstärkt werden. Hierbei gilt es zwei mögliche Formulierungen zu beachten: Legt ein Zauber oder Effekt fest, dass die Zieleinheit, die Sonderregel (X) erhält, dann verleiht er die Fähigkeit mit exakt dieser Variablen. Sollte die Zieleinheit die Sonderregel bereits besitzen, wird ihre Variable dadurch auf X gesetzt. Sollte der Zauber oder Effekt hingegen besagen, dass die Zieleinheit die Sonderregel (+X) erhält, dann wird die Variable der Zieleinheit um +X erhöht, falls sie diese Fähigkeit bereits besitzt. Besitzt die Einheit die Sonderregel nicht, erhält sie sie mit der Variablen X.

Beispiel: Ein Wasserbeschwörer wirkt den Zauber „Eisige Berührung“ auf eine Eiskobra. Der Zauber verleiht die Sonderregel „Eis (+1)“. Da die Eiskobra bereits über die Sonderregel Eis (1) verfügt, wird die Variable der Sonderregel auf (2) erhöht.

Ansturm (X)

Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten nach einem Sturmangriff X weitere Bonuswürfel für ihre Attacke (zusätzlich zum üblichen Bonuswürfel für einen Sturmangriff).

Ätherisch (X)

Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten einen Schutzwurf gegen alle Treffer, die sie erleiden. Bevor Schadenswürfe durchgeführt werden, wird für jeden erlittenen Treffer ein W8 geworfen. Bei einem Ergebnis von X oder weniger wird der Treffer ignoriert.

Doppelschlag

Immer, wenn eine Einheit eine Nahkampfattacke mit dieser Sonderregel durchführt (durch die entsprechende Aktion, als Reaktion, oder im Rahmen eines Sturmangriffs) kann sie stattdessen zwei Attacken durchführen. Diese Attacken dürfen gegen unterschiedliche Ziele gerichtet sein, sie müssen aber gleichzeitig angesagt werden und dürfen nicht durch eine andere Aktion unterbrochen werden. Sollten sich beide Attacken gegen dasselbe Ziel richten, kann es nur auf die erste reagieren. Wenn die Attacken auf zwei Ziele verteilt werden, dürfen beide reagieren. Die beiden Attacken eines Doppelschlags finden genau zeitgleich statt. Somit sind alle relevanten Werte für beide Schläge genau gleich. Dies bedeutet im Einzelnen:

- ▶ Die Profilwerte des Angreifers bleiben auch für den zweiten Schlag gleich, selbst wenn er durch eine Reaktion auf den ersten Schlag schwer verletzt wurde, oder z.B. Eismarker erhalten hat. Auch Bonuswürfel durch einen Sturmangriff kommen bei beiden Schlägen zum Tragen.

- ▶ Die Profilwerte des Verteidigers bleiben ebenfalls auch für den zweiten Schlag gleich, selbst wenn er durch den ersten Schlag schwer verletzt wurde, oder z.B. Eismarker erhalten hat.

Eis (X)

Die Attacke hüllt das Ziel in eisige Kälte und verlangsamt es. Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich X Vereisungsmarker. Vereiste Einheiten erleiden verschiedene Mali (kumulativ):

- ▶ 1 Vereisungsmarker: -1 R
- ▶ 2 Vereisungsmarker: -1 BW (beide Werte)
- ▶ 3 Vereisungsmarker: -1 AP

Eine Einheit kann nie mehr als 3 Vereisungsmarker gleichzeitig tragen. In der Endphase einer Runde wird von allen betroffenen Einheiten 1 Vereisungsmarker entfernt.

Feuer (X)

Die Attacke setzt das Ziel in Brand und verursacht kontinuierlich weiteren Schaden. Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich X Feuermarker.

Eine Einheit kann nie mehr als 3 Feuermarker gleichzeitig tragen. Brennende Einheiten legen in der Endphase jeder Runde einen Widerstandstest ab. Jeder Erfolg entfernt einen Marker, für jeden verbliebenen Marker erleidet die Einheit 1W4 automatische Schadenspunkte und muss in der nächsten Endphase erneut testen.

Beachtet: Der hier abgelegte Widerstandstest ist eine Profilwertprobe und wird somit wie üblich mit 3 Würfeln abgelegt. Jedes Würfergebnis, das gleich groß oder kleiner ist als der Widerstandswert der testenden Einheit, ist ein Erfolg und entfernt einen der Feuermarker.

Flieger

Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen und ignoriert diese dabei vollständig. Sie muss ihre Bewegung aber auf passierbarem Gelände beenden. Eine Flugbewegung darf Teil eines Sturmangriffs sein und Nahkämpfe einleiten.

Frostgift

Die Einheit besitzt ein starkes Gift, dessen Wirkung auf Kälte und Eis basiert. Wenn für eine Attacke mit dieser Sonderregel ein Schadenswurf durchgeführt wird, erhält sie für jeden Vereisungsmarker, den das Ziel im Moment des Wurfs trägt, einen Bonus von +1 auf ihre Schadenswürfel. Weitere Vereisungsmarker, die das Ziel eventuell durch diese Attacke erhält, werden erst danach zugeteilt und wirken noch nicht.

Kampfbereich

Diese Nahkampfattacke der Einheit hat eine Reichweite und erfordert keinen direkten Basekontakt. Es gelten alle Sonderregeln, die im Abschnitt "Kampfbereich" (siehe „Kontakt“, Seite 31) erklärt sind.

Mächtig (X)

Attacken mit dieser Sonderregel sind besonders verheerend und durchschlagen selbst schwere Panzerplatten. Sie erhalten einen Bonus von X auf jeden Würfel des Schadenswurfs.

Polaraura

Die Kälte dieser Einheit ist so enorm, dass kein Wesen ihre Nähe lange aushält. Sobald eine Einheit mit dieser Sonderregel in Basekontakt mit

einer gegnerischen Einheit gerät (egal ob durch eine eigene Bewegung oder weil sie angegriffen wird), erhält diese gegnerische Einheit sofort einen Vereisungsmarker.

Primitiv

Die Einheit kann die Aktion „Interagieren“ nicht nutzen. Außerdem wird sie ignoriert, wenn ermittelt wird, welcher Spieler ein Relikt kontrolliert.

Rückstoß

Wenn eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden verursacht, darf das Ziel in einer geraden Linie 2 Zoll vom Urheber der Attacke weggeschoben werden. Gerät die verschobene Einheit durch diese Bewegung in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer anderen Einheit, endet die Bewegung sofort und alle beteiligten Einheiten erleiden einen Schadenswurf mit 1W8. Der Spielfeldrand gilt in Bezug auf diese Regel als unpassierbares Gelände.

Schockwelle

Diese Attacke wird nicht gegen ein einzelnes Ziel gerichtet, stattdessen breitet sie sich ringförmig um den Verursacher aus. Gegen alle Einheiten (Freund und Feind), die sich in Reichweite befinden, werden ganz normal Treffer- und (sofern erforderlich) Schadenswürfe durchgeführt. Die Ziele einer Schockwellenattacke können wie üblich auf die Attacke reagieren.

Beachtet: Die verschiedenen Attacken einer Schockwelle finden genau zeitgleich statt. Somit sind alle relevanten Werte für alle Schläge genau gleich.

Statisch

Die Einheit ist ein lebloses Konstrukt und kann sich weder bewegen noch kämpfen. Statische Kreaturen können keine normalen Bewegungen durchführen und nicht auf gegnerische Attacken reagieren.

Umschlingen

Die Einheit umschlingt ihre Opfer und erschwert eine Flucht aus dem Nahkampf erheblich. Einheiten, die sich in Basekontakt mit der Einheit befinden, werfen bei ihrer Lösen-Probe einen Würfel weniger (siehe „Lösen“, Seite 31).

Unbedeutend

Die Kreatur kann nicht für die Beschwörung einer anderen Kreatur geopfert werden.

Verteidiger

Befreundete Einheiten im Umkreis von 2 Zoll um diese Einheit erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Widerstandswert (auch der Verteidiger selbst). Die Effekte mehrerer Verteidiger sind nicht kumulativ.

Verschieben

Diese Attacke richtet keinen direkten Schaden an, stattdessen kann das Ziel für jeden erfolgreichen Treffer bis zu 2 Zoll in gerader Linie vom Urheber der Attacke weg verschoben werden. Einheiten, die durch diesen Effekt aus einem Nahkampf geschoben werden, müssen keine Lösen-Probe ablegen. Gerät die Einheit durch diese Bewegung in Kontakt mit unpassierbarem Gelände oder einer anderen Einheit, endet die Bewegung sofort und alle beteiligten Einheiten erleiden einen Schadenswurf mit 1W8. Der Spielfeldrand gilt in Bezug auf diese Regel als unpassierbares Gelände.

Wenn diese Attacke gegen befreundete Einheiten gerichtet wird, trifft sie automatisch.

Es ist nicht möglich auf Fernkampfattacken mit der Sonderregel **Verschieben** zu reagieren, im Gegenzug darf eine Fernkampfattacke mit dieser Sonderregel aber auch nicht als Reaktion auf einen gegnerischen Fernkampf oder eine Angriffsbewegung genutzt werden.

Widerspenstig

Die Kreatur verfügt über ein hohes Maß an eigener Intelligenz oder starke Instinkte, so dass sie sich besonders heftig gegen die Kontrollversuche des Beschwörers wehrt. Alle Kontrollwürfe für diese Kreatur werden um 1 erschwert (der Zielwert steigt um 1).

MEHRFACHE EFFEKTE

Manche Zauber oder Fähigkeiten können Einheiten mit Sonderregeln, sowie verschiedenen Vor- oder Nachteilen versehen (beispielsweise, indem sie Effekte verleihen oder Profilwerte verändern).

Hierbei gilt stets die folgende Einschränkung: Eine einzelne Einheit kann zu keinem Zeitpunkt mehrfach von derselben Fähigkeit oder demselben Zauber betroffen sein.

Es ist deshalb beispielsweise nicht möglich, den Zauber "Eisige Berührung" mehrfach auf dieselbe Einheit zu wirken, und auch die "Arkane Aufladung" des Idols von Sarothek kann nicht mehrfach auf dasselbe Ziel gewirkt werden. Sollten allerdings zwei verschiedene Zauber oder Fähigkeiten denselben Effekt haben (beispielsweise einen Bonus von +1 auf den Widerstandswert), so ist es möglich, sie auf einem Ziel zu kombinieren.

SZENARIOS

Wenn sich zwei Beschwörer auf einer der zahlreichen Scherben begegnen, kommt es nicht zwangsläufig sofort zum Kampf, doch alte Rivalitäten, wertvolle Ressourcen oder nahegelegene Kristallfragmente führen nicht selten zu offenen Konflikten oder Kämpfen auf Leben und Tod.

Die folgenden Szenarios stellen einige der gängigsten Konfliktsituationen dar, und können Euch dabei helfen, Eure Summoners-Spiele zu strukturieren. Jedes Szenario enthält neben Vorgaben zum Gelände auch ein zentrales Missionsziel und Angaben zu Siegpunkten und Spieldauer. Zusätzlich können die Spieler geheime Sekundärziele ziehen, die bei ihrer Erfüllung zusätzliche Siegpunkte bringen.



EIN SZENARIO VORBEREITEN

Vor Spielbeginn werden bei allen Szenarios die folgenden Schritte abgehandelt:

1. **Aufstellungspunkte** der Beschwörer festlegen.
2. **Missionsziele** und sonstige Marker positionieren.
3. Beide Spieler werfen einen W8: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis würfelt die Anzahl der **Geländestücke** aus und platziert das erste Geländestück auf dem Spieltisch. Im Anschluss platzieren beide Spieler abwechselnd die übrigen Geländestücke auf dem Spieltisch. Genauere Regeln zum Platzieren von Gelände findet Ihr weiter unten.
4. Beide Spieler werfen einen W8: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf sich eine der **Aufstellungspunkte aussuchen** und seinen Beschwörer darauf platzieren. Im Anschluss platziert der Gegner seinen Beschwörer auf dem anderen Aufstellungspunkt.

Bei 4-Spieler-Spielen werfen alle Spieler einen W8. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis wählt einen Aufstellungspunkt und platziert seinen Beschwörer, im Anschluss platzieren die anderen Spieler in absteigender Reihenfolge ihre Beschwörer auf den übrigen Aufstellungspunkten.

Im Anschluss beginnt das Spiel mit der Startphase der ersten Runde.



MISSIONSZIELE

Summoners nutzt bei seinen Szenarios zahlreiche verschiedene Geländestücke, die je nach gewähltem Szenario auf dem Schlachtfeld verteilt werden. In der Regel handelt es sich dabei entweder um normales Gelände, das sich beispielsweise auf die Bewegung und den Sichtbereich von Modellen auswirken kann, oder um Missionsziele, die häufig erobert und gehalten werden müssen. Während es für Form und Größe von normalen Geländestücken kaum feste Vorgaben gibt, werden Missionsziele häufig auf Bases platziert, für die es feste Größenvorgaben gibt. Sie haben außerdem eine fest vorgegebene Größe.



Dies sind die wichtigsten Missionsziele mit ihren dazugehörigen Werten:

| MISSIONSZIEL | BASEGRÖSSE | GRÖSSE | MANA |
|-----------------------|------------|--------|------|
| Kleine Manaquelle | 30mm | 1 | 1 |
| Große Manaquelle | 40mm | 2 | 2 |
| Relikt der alten Welt | 50mm | 3 | - |

Wie viele Siegpunkte ein Missionsziel generiert, ist bei den verschiedenen Szenarios angegeben. Alle Missionsziele gelten als unpassierbares Gelände und blockieren Sichtlinien entsprechend ihrer Größe.

Relikte kontrollieren

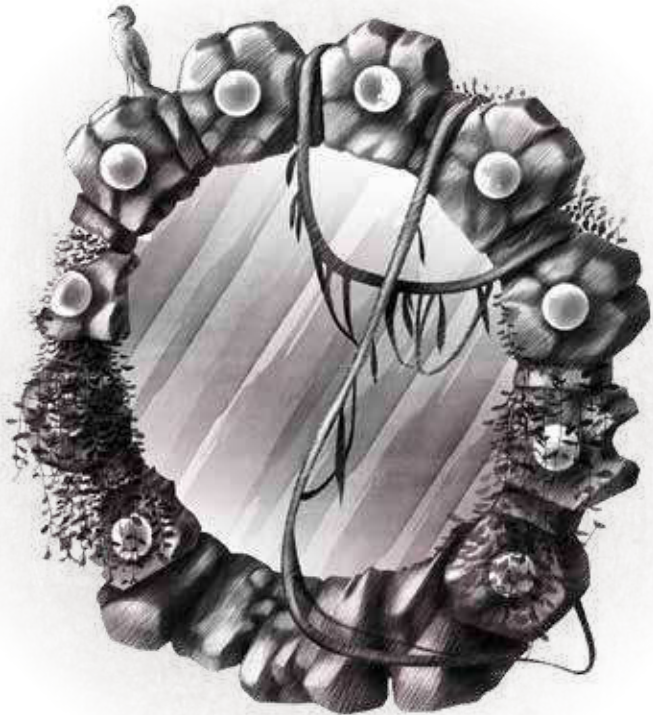
Um ein Relikt der alten Welt zu kontrollieren, müssen Beschwörer Kreaturen oder sich selbst in die Nähe des Relikts bewegen. Während Manaquellen durch eine Interagieren-Aktion übernommen und kontrolliert werden (siehe „Der Beschwörer“, Seite 17), ist bei Relikten einzig die Anwesenheit von Einheiten am Ende der Runde entscheidend.

Wenn sich am Ende einer Runde Einheiten innerhalb von 1 Zoll um ein Relikt befinden, erhält der sie kontrollierende Spieler die im Szenario festgelegte Anzahl an Siegpunkten für ihre Kontrolle. Sollten sich Einheiten von mehreren Spielern innerhalb von 1 Zoll um ein Relikt befinden, entscheidet die aufaddierte Zahl der Kreaturenstufen darüber, welcher Spieler das Relikt kontrolliert. Die Spieler addieren dazu die Kreaturenstufen ihrer am Relikt befindlichen Einheiten und vergleichen das Endergebnis. Ein Beschwörer ist in diesem Fall 5 Kreaturenstufen wert. Bei einem Gleichstand gilt das Relikt als umkämpft und generiert keine Siegpunkte.

OPTIONALE REGEL: PORTALE

Bei allen Szenarios, in denen zwei oder mehr Relikte der alten Welt auf dem Spielfeld platziert werden, können die Spieler beschließen, diese durch Portale zu ersetzen, die zu diesem Zweck auf 50mm Bases platziert werden müssen. Portale können wie Relikte kontrolliert werden und sind unabhängig von ihrer Position 1 Siegpunkt wert. Zusätzlich können Einheiten ein Portal betreten, indem sie sich in Kontakt damit bewegen. Direkt im Anschluss müssen sie das Schlachtfeld durch ein beliebiges anderes Portal wieder betreten. Die so zurückgelegte Strecke kostet keine Bewegungspunkte, das Modell wird schlicht in Kontakt mit der Base des anderen Portals platziert und kann seine Bewegung von diesem Punkt aus fortsetzen, sofern es seine Bewegung noch nicht vollständig aufgebraucht hat. Jede Einheit darf die Portale pro Bewegungsaktivierung nur einmal nutzen.

Es ist **nicht** möglich einen Sturmangriff durch ein Portal durchzuführen, selbst wenn bereits vor Beginn der Bewegung eine Sichtlinie zum Ziel bestand. Es ist jedoch möglich, sich durch ein Portal in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit zu bewegen.



OPTIONALE REGEL: EIN LETZTES AUFBÄUMEN

Die meisten Szenarios in diesem Buch haben eine festgelegte Dauer (in der Regel 6 Runden). Wenn die Spieler dies wünschen, können sie jedoch vor Spielbeginn vereinbaren, dass zu Beginn der letzten Runde ein Würfel geworfen wird. Bei einem Ergebnis von 5 oder mehr wird im Anschluss an diese eigentlich letzte Runde noch eine weitere Runde gespielt.

Beachtet: Dies muss explizit und einstimmig vor Spielbeginn festgelegt werden.

VIER GELÄNDE

Die vielfältigen Scherben Kalundras können zahllose Formen annehmen und sie unterscheiden sich in ihrem Aussehen beträchtlich voneinander. Gewaltige Ruinenstädte sind ebenso bekannt wie dichte Dschungel, höhlendurchzogene Gebirge und windgepeitschte Eiswüsten. Die Spieler haben bei der Gestaltung ihrer Spieltische deshalb weitgehend freie Hand, und sie können eine fast unbegrenzte Vielzahl verschiedener Geländestücke nutzen: Ruinen, Wälder, Lavatümpel, Flüsse, Formationen aus schwebenden Felsen – alles ist denkbar.

Der Einfachheit halber sollten die Spieler vor Spielbeginn für alle Geländestücke drei elementare Fragen klären:

1. Welche Fläche bedecken sie?
2. Wie beeinflussen sie die Bewegung von Einheiten?
3. Wie beeinflussen sie Sichtlinien?

Die erste Frage ist in der Regel recht leicht zu klären, entweder, weil die Geländestücke ohnehin klar definiert sind (z.B. im Fall von Gebäuden) oder weil sie eine Base besitzen. Da beispielsweise Wälder in der Regel durch eine Hand voll Bäume dargestellt werden, bietet sich hierbei eine Base als Untergrund an, ansonsten müssen die Spieler einfach eine möglichst genaue Umrisslinie festlegen.

In Bezug auf die Fläche von Geländestücken unterscheiden wir zwischen kleinen und großen Geländestücken. Sobald der Durchmesser oder die Kantenlänge (je nach Form) der Grundfläche oder Base eines Geländestücks größer ist als 5 Zoll, gilt ein Geländestück als groß. Wir empfehlen auf Spielfeldern mit 36 Zoll Kantenlänge maximal 3 große Geländestücke und auf Spielfeldern mit 48 Zoll Kantenlänge maximal 5. Dies ist allerdings lediglich eine Empfehlung, und es kann durchaus reizvoll sein, für besondere Herausforderungen davon abzuweichen.

FÜNF GELÄNDE UND BEWEGUNG

Geländestücke können sich auf die Bewegung von Einheiten auswirken. Hierbei gibt es drei Möglichkeiten:

1. Das Geländestück kann ohne Auswirkungen durchquert werden.
2. Das Geländestück ist unpassierbar (dies gilt auch für die Spielfeldkanten, die nur in bestimmten Szenarios passiert werden können).
3. Das Geländestück ist schweres Gelände und verlangsamt die Bewegung aller Einheiten um die Hälfte (Sonderregeln können diesen Effekt negieren).

Wenn sich eine Einheit durch schweres Gelände bewegt, wird wie üblich die Bewegungsdistanz gemessen. Für jedes Zoll, das dabei durch schweres Gelände führt, muss die Einheit zwei Zoll ihrer Bewegungsreichweite ausgeben, falls also z.B. 2 Zoll des Weges durch schweres Gelände führen, kostet dies die Einheit 4 Zoll ihrer Bewegungsreichweite.

Beachtet: Hierbei werden nur die zurückgelegten Zoll verdoppelt, bei denen die tatsächlich mit dem Messwerkzeug (Maßband, Lineal, etc.) abgemessene Distanz durch das schwere Gelände verläuft. Sobald das Messwerkzeug (und damit auch die Vorderseite der Modellbase) das schwere Gelände verlässt, kommt der Malus nicht weiter zum Tragen, selbst wenn sich noch ein Teil der Base innerhalb des Geländestücks befindet.



Der Gletscherdrache möchte sich mit einer *Geben*-Aktion aus dem Wald herausbewegen. 1 Zoll seiner Bewegung verläuft noch innerhalb des Waldes und kostet ihn somit 2 Zoll seiner maximalen Bewegungsreichweite von 5 Zoll. Danach verlassen das Messwerkzeug und die Vorderseite seiner Base das Geländestück, so dass der Drache sich ab diesem Punkt ohne Einschränkungen weiterbewegen kann (ihm verbleiben dazu noch 3 Zoll).



GELÄNDE UND SICHTLINIEN

Auch auf Sichtlinien können Geländestücke sich verschieden auswirken. Hier gibt es insgesamt vier Möglichkeiten:

1. Das Geländestück beeinflusst Sichtlinien nicht.
2. Das Geländestück beeinflusst Sichtlinien nur, wenn Teile davon die Sichtlinie tatsächlich unterbrechen und es groß genug ist, um den Blick auf das Ziel mindestens teilweise zu blockieren (z.B. Felsbrocken oder einzelne Ruineteile). Dies nennen wir „echte Sichtlinie“, und sie wird so geprüft, wie im Kapitel „Sichtlinien“ (Siehe Seite 28) beschrieben. Auch die Größenangaben bei Geländestücken funktionieren nach demselben Prinzip wie bei Einheiten.

3. Das Geländestück blockiert Sichtlinien grundsätzlich vollständig (durch seine ganze Grundfläche hindurch können keine Sichtlinien gezogen werden).
4. Das Geländestück schränkt Sichtlinien ein. Einheiten, können bis zu zwei Zoll weit in diese Geländestücke hinein-, aus ihnen heraus- oder durch sie hindurchsehen. Verläuft eine Sichtlinie für einen Fernkampfangriff durch ein Geländestück, das Sichtlinien behindert, gilt das Ziel als in Deckung.

Beachtet: Wie bereits im Kapitel Sichtlinien beschrieben, sind die Größenangaben bei Geländestücken lediglich abstrakte Kategorien und keine konkreten Zollangaben. Die Angaben in der unten stehenden Tabelle sind außerdem nur Empfehlungen, und die Spieler können ohne Probleme für einzelne Geländestücke auf ihrem Spieltisch abweichende Werte festlegen.

Geländestücke platzieren

Wenn die Geländestücke für ein neues Spiel platziert werden (siehe „Ein Szenario vorbereiten“, Seite 43), müssen die Spieler folgende Grundregeln beachten:

- ▶ Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu allen anderen Geländestücken halten.
- ▶ Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu den Tischkanten halten.
- ▶ Auf den Aufstellungspunkten dürfen keine Geländestücke platziert werden.

Bestimmte Szenarios können von diesen Regeln abweichen, dies ist dann bei jedem Szenario individuell vermerkt.

Geländestücke auf Objekten platzieren

In nahezu allen Szenarios werden Missionsziele und Marker (Manaquellen, Relikte, etc.) vor den normalen Geländestücken platziert. Es ist grundsätzlich möglich, Geländestücke auf diesen Objekten zu platzieren (z.B., so, dass sich eine Manaquelle in einem Wald befindet), hierbei gilt lediglich eine wichtige Einschränkung: Unpassierbare Geländestücke dürfen niemals auf Missionszielen und Markern platziert werden.

Überzählige Geländestücke

In bestimmten Fällen kann es passieren, dass sich nicht alle erwürfelten Geländestücke regelkonform platzieren lassen (z.B. weil die vorgegebenen Abstände nicht eingehalten werden können). In diesem Fall verfallen alle noch nicht platzierten Geländestücke.

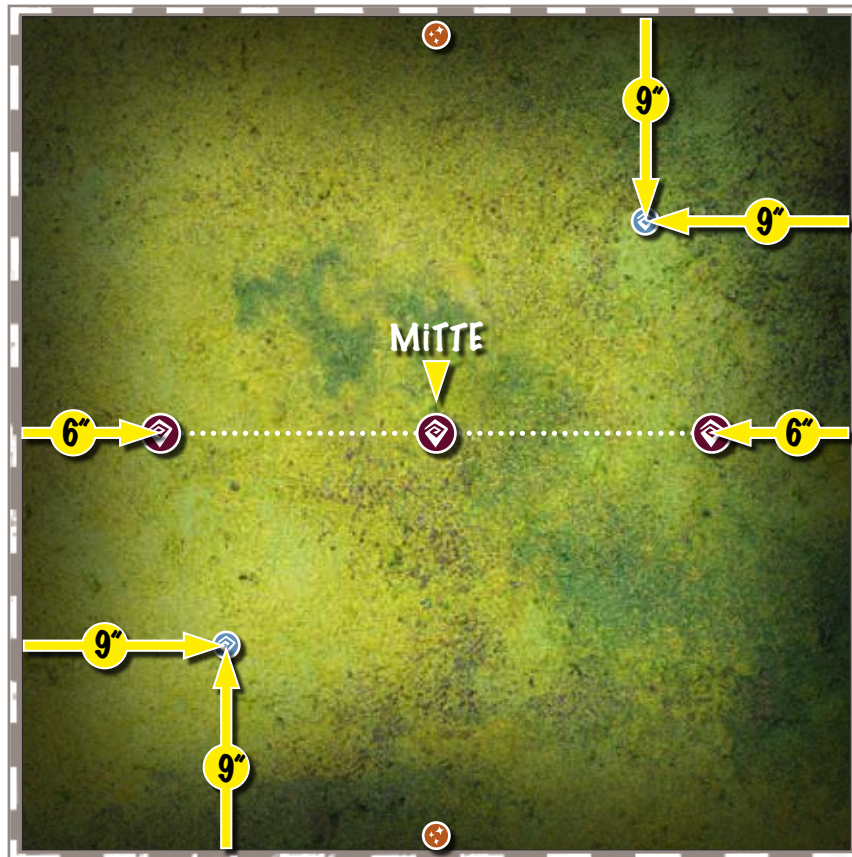
Beispiele für Geländestücke und ihre Auswirkungen:

| GELÄNDE Typ | BEWEGUNG | SICHTLINIE | GRÖSSE | FLÄCHE |
|-------------------|--------------|--------------------------|--------|--------|
| Wald | Schwer | Schränkt Sichtlinien ein | 4 | Groß |
| Intaktes Gebäude | Unpassierbar | Blockiert Sichtlinien | 4 | Groß |
| Ruine/Trümmerfeld | Schwer | Echte Sichtlinie | 2-4 | Groß |
| Felsbrocken | Unpassierbar | Echte Sichtlinie | 2-4 | Klein |
| Busch | Schwer | Echte Sichtlinie | 1-2 | Klein |
| Barrikade | Schwer | Echte Sichtlinie | 1-3 | Klein |
| Fluss | Unpassierbar | Kein Einfluss | 0 | Groß |
| Furt | Schwer | Kein Einfluss | 0 | Klein |

1

BIS ZUM BITTEREN ENDE

Seit Jahren war er keinem Bewohner Shael-ras mehr begegnet, doch er hatte die Geschichten über die Aschekriege nicht vergessen. Was die Bewohner der Feuerebene seinem Volk angetan hatten, konnte nie vergeben werden. Hier und heute würde er ein neues Kapitel der Rache Tungolheims aufschlagen.



DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 3 große Manaquellen auf der Mittellinie des Schlachtfelds platziert. Eine Quelle wird auf dem exakten Spielfeldmittelpunkt platziert, die beiden anderen in 6 Zoll Abstand zur rechten und linken Spielfeldkante.

Zusätzlich werden zwei kleine Manaquellen platziert. In jeder Spielteilerhälfte wird eine dieser Quellen auf dem Mittelpunkt eines zufällig ermittelten Spielteilerquadranten platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Das Spiel endet, wenn einer der beiden Beschwörer ausgeschaltet wurde.

Der Spieler, dem es gelingt, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, gewinnt das Spiel. Es gibt keine Sekundärziele.

Sollten nach 6 Runden noch beide Beschwörer am Leben sein, endet das Spiel unentschieden. Die Spieler können sich jederzeit darauf verständigen, unabhängig von der Zahl der gespielten Runden weiterzuspielen – bis zum bitteren Ende eben.

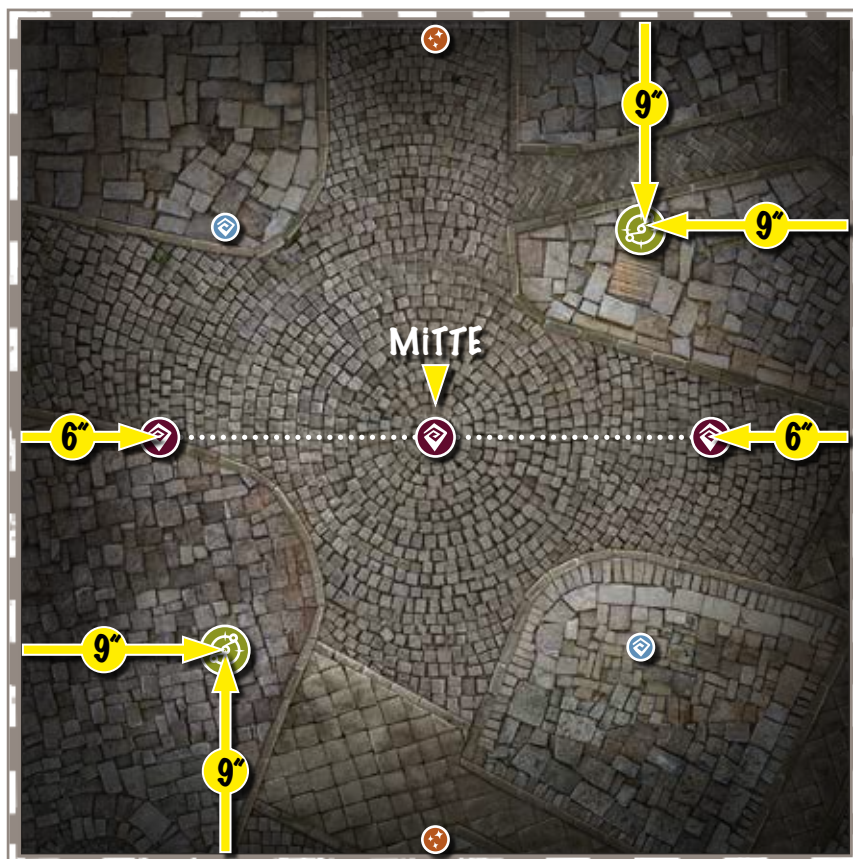
Anmerkung: Dieses Szenario stellt eine tödliche Konfrontation zwischen zwei verfeindeten Beschwörern dar. Das alleinige Ziel besteht darin, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten und so das Spiel zu gewinnen. Es werden keine Siegpunkte ermittelt.

Aufgrund seiner einfachen Struktur ist es perfekt für Spieler geeignet, die sich erst einmal mit den grundlegenden Spielregeln vertraut machen wollen, oder schlicht ein unkompliziertes, brutales Spektakel suchen.



KONTROLLE IST ALLES

Die Fragmente des großen Kristalls waren jetzt ganz nah. Sie konnte das sanfte Knistern magischer Entladungen in der Luft fühlen und spürte förmlich, wie ihre magischen Kräfte zunahmen. Es konnte sich nur noch um wenige Meter handeln. Doch da war noch etwas anderes... Eine Präsenz, die nur auf einen mächtigen Magieanwender hindeuten konnte. Sie war nicht mehr allein...



- kleine Manaquelle
- große Manaquelle
- Relikt
- Startposition

DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 3 große Manaquellen auf der Mittellinie des Schlachtfelds platziert. Eine Quelle wird auf dem exakten Spielfeldmittelpunkt platziert, die beiden anderen in 6 Zoll Abstand zur rechten und linken Spielfeldkante.

Zusätzlich werden zwei kleine Manaquellen platziert. In jeder Spielfeldhälfte wird eine dieser Quellen auf dem Mittelpunkt eines zufällig ermittelten Spielfeldviertels platziert.

Relikte der alten Welt: Es werden 2 Relikte der alten Welt platziert. Sie werden auf den Mittelpunkten der beiden noch verfügbaren Spielfeldviertel platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Die Kontrolle über das Relikt in der eigenen Spielfeldhälfte bringt am Ende jeder Runde 1 Siegpunkt, das Relikt in der gegnerischen Spielfeldhälfte ist jede Runde 3 Siegpunkte wert.

Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

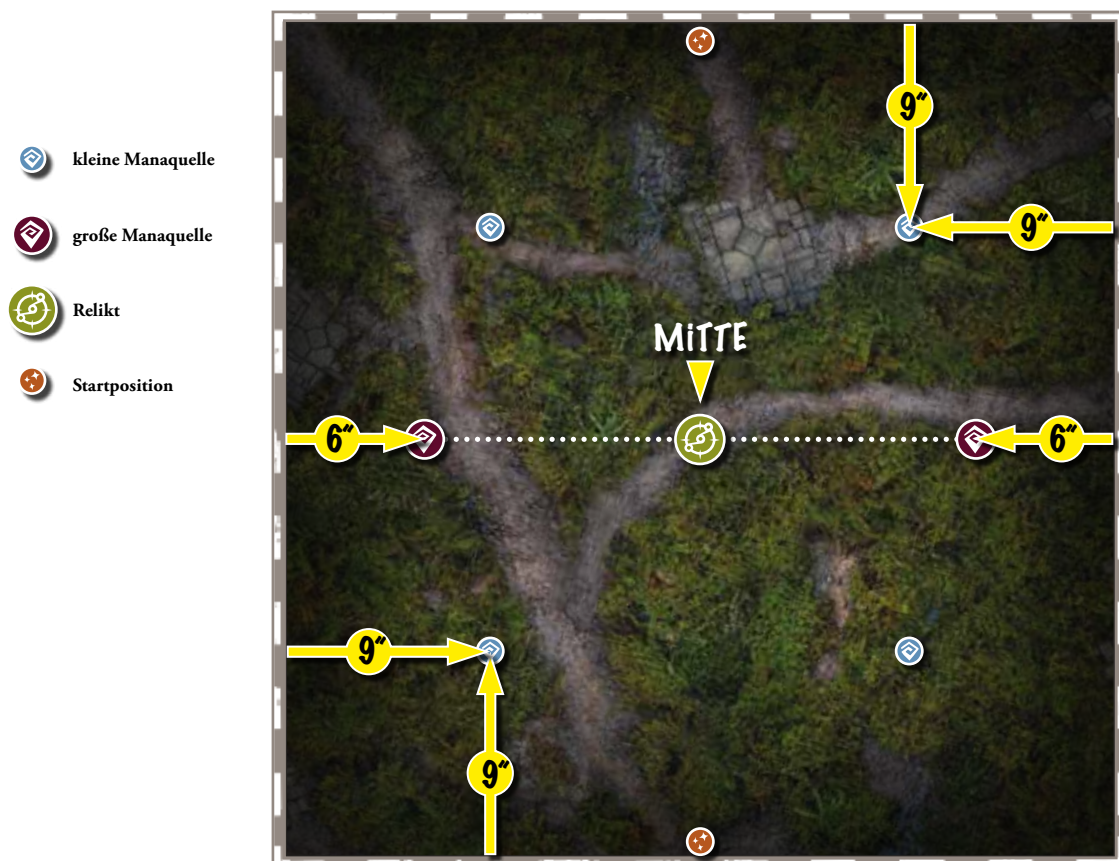
Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.

Anmerkung: Dies ist das Standardszenario für Summoners. Wir empfehlen es auch für Einstiegsrunden und zum Kennenlernen der Regeln.



DAS ALTE HEILIGTUM

Die heilige Stätte strahlte auch nach Jahrhunderten des Verfalls eine magische und würdevolle Aura aus. Altarion musste diesen Ort schnellstmöglich für sein Volk sichern und erforschen, bevor er gestört wurde. Zum Glück befanden sich gleich mehrere magische Quellen in der Umgebung, so dass sein Schutz fürs erste gewährleistet war ...



DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 4 kleine Manaquellen auf den Mittelpunkten der Spielfeldviertel platziert.

Zusätzlich werden 2 große Manaquellen auf der Mittellinie des Schlachtfelds und in je 6 Zoll Abstand von beiden Spielfeldkanten platziert.

Relikte der alten Welt: Es wird 1 Relikt der alten Welt auf dem Mittelpunkt des Spielfelds platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

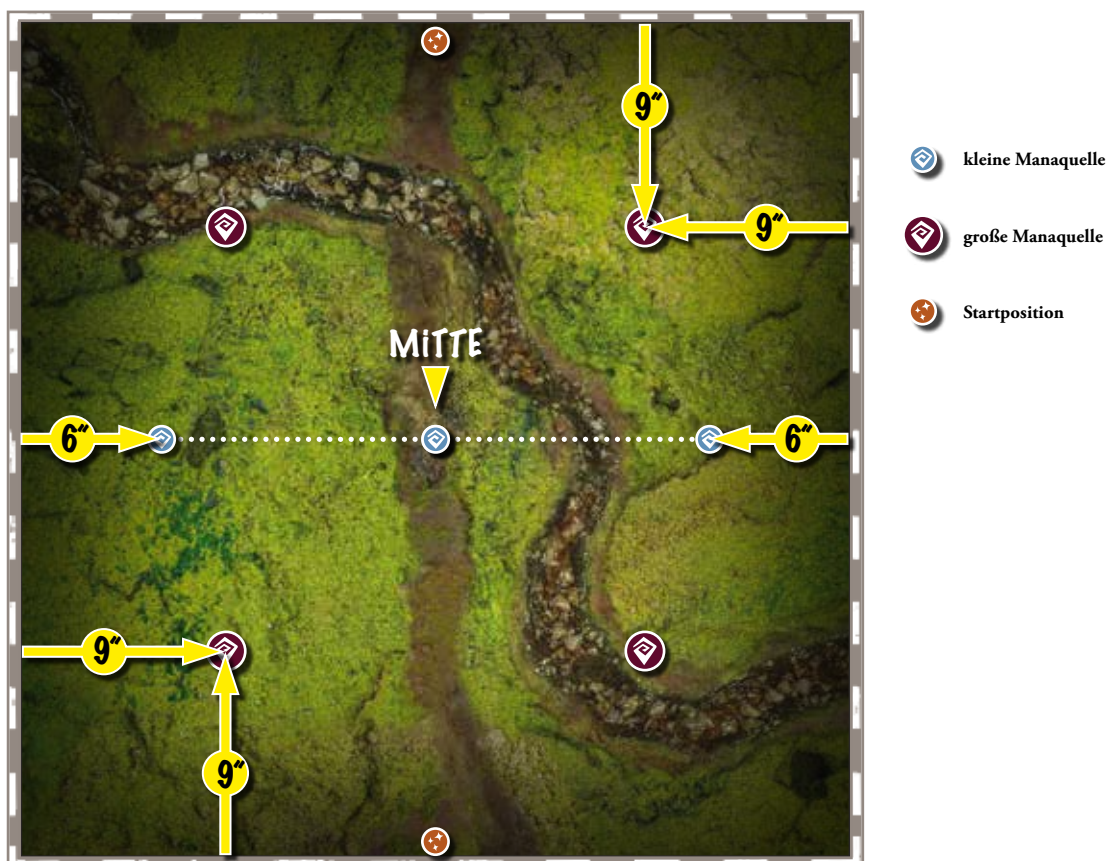
Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Die Kontrolle über das Relikt in der Spielfeldmitte bringt am Ende jeder Runde 2 Siegpunkte.

Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.

EROBERUNG

Die Menge an magischen Energien, die an diesem Ort verborgen waren, ließ sie schauern. Eine solche Machtkonzentration hatte sie zuletzt vor mehreren Jahren entdeckt, doch ihre Feinde waren ebenfalls schon eingetroffen und sie musste schnell handeln, um sie von hier zu vertreiben.



DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 4 große Manaquellen auf den Mittelpunkten der Spielfeldviertel platziert.

Zusätzlich werden 3 kleine Manaquellen auf der Mittellinie des Schlachtfelds platziert. Eine davon auf dem Mittelpunkt des Schlachtfelds und 2 in je 6 Zoll Abstand zur rechten und linken Spielfeldkante.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Zusätzlich erhält der Spieler, der insgesamt mehr Manaquellen (egal ob groß oder klein) kontrolliert, am Ende jeder Runde 1 Siegpunkt.

Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

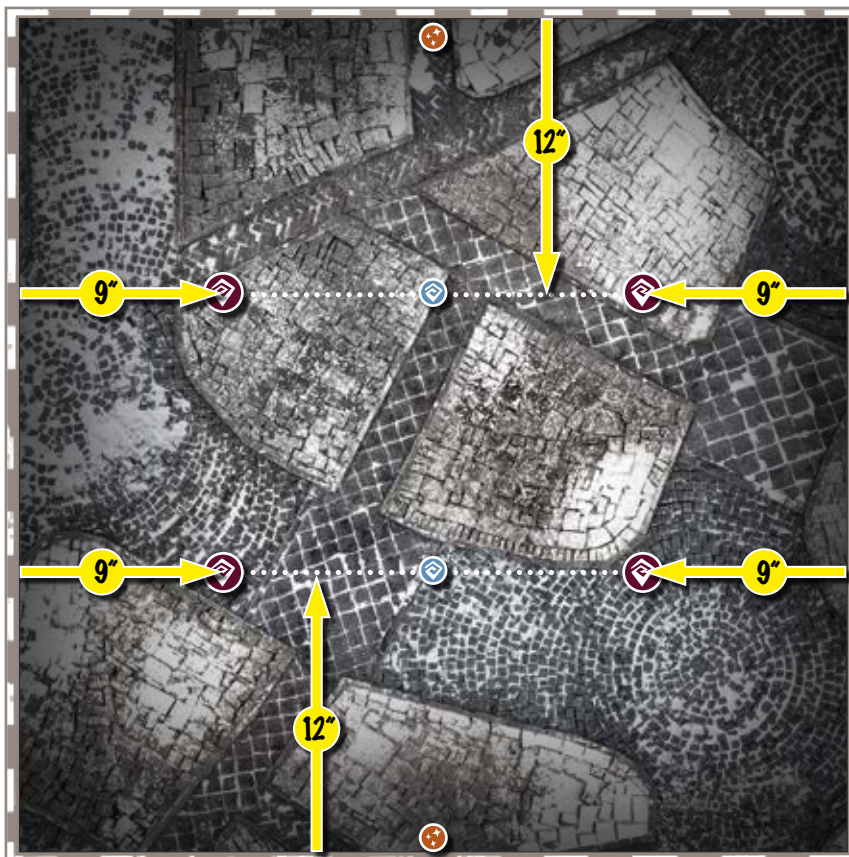
Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.



DURCHBRUCH

Die Ruinen des alten Heiligtums erstreckten sich soweit das Auge reichte. An mehreren Stellen konnte Liara starke Energiekonzentrationen spüren, die auf Kristallfragmente oder künstlich angelegte Gemmenvorräte hindeuteten. Die Ruinen waren perfekt für ein dauerhaftes Lager geeignet, doch sie musste den Bereich schnellstmöglich unter ihre Kontrolle bringen. Solch ein Ort würde nicht lange unentdeckt bleiben...

-  kleine Manaquelle
-  große Manaquelle
-  Startposition



DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Das Spielfeld wird mit zwei Linien in drei Drittel unterteilt (auf einem Standard-Spielfeld also 12 Zoll von den Spielfeldkanten der Beschwörer entfernt).

Auf beiden Linien werden je 2 große Manaquellen platziert, jeweils 9 Zoll von beiden Spielfeldkanten entfernt.

Je eine kleine Quelle wird auf den Mittelpunkten der Linien platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, in ihrer Spielfeldhälfte, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Die Kontrolle über große Manaquellen in der gegnerischen Spielfeldhälfte bringt am Ende jeder Runde 2 Siegpunkte.

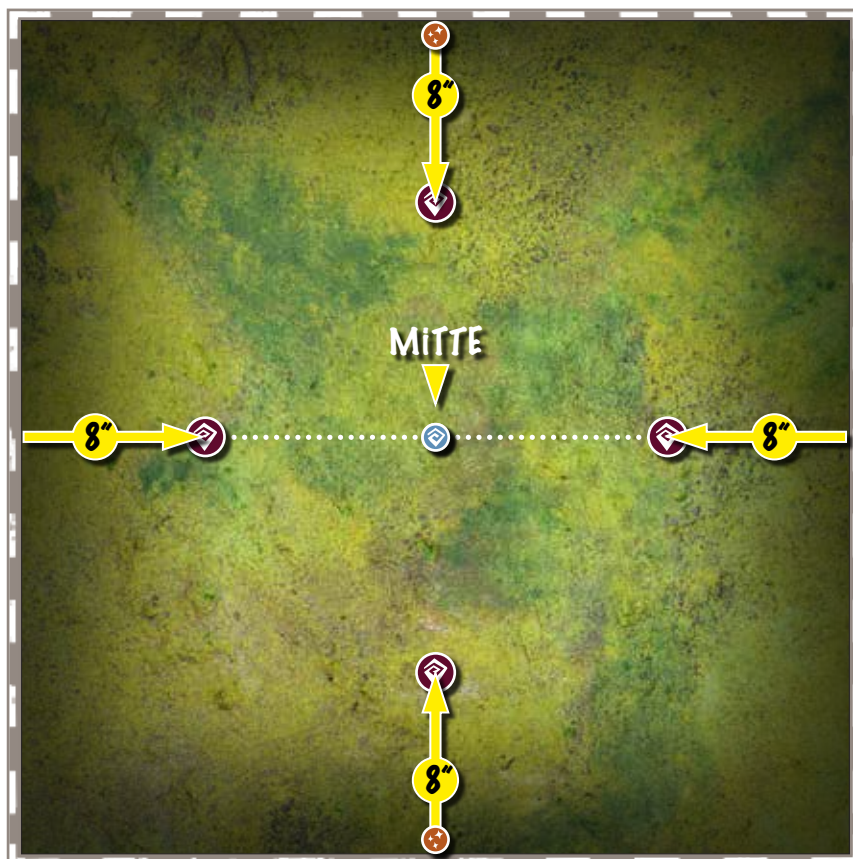
Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.



DIE GROSSE JAGD

Die Zeit der Worte war vorüber. Zu lange schon war er einer direkten Konfrontation aus dem Weg gegangen und hatte seine Feinde gewähren lassen. Nun würden sie die heiligen Feuer des Korarat kennenlernen!



DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 4 große Manaquellen auf dem Schlachtfeld platziert, jede auf einer geraden Linie zwischen dem Mittelpunkt ihrer Spielfeldkante und dem Mittelpunkt des Spielfelds und jede genau 8 Zoll von ihrer jeweiligen Spielfeldkante entfernt.

Zusätzlich wird 1 kleine Manaquelle auf der Spielfeldmitte platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Zusätzlich erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede ausgeschaltete gegnerische Kreaturenstufe (eine ausgeschaltete Kreatur der Stufe 2 würde also sofort 2 Siegpunkte bringen). Auch Kreaturen, die durch indirekt verursachte Schadenspunkte sterben (z.B. durch die Nachwirkungen von Inneres Feuer) gelten diesbezüglich als ausgeschaltet und bringen Siegpunkte. Geopferte Kreaturen oder aufgrund von Kontrollverlusten verschwundene Kreaturen geben hingegen keine Siegpunkte.

Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

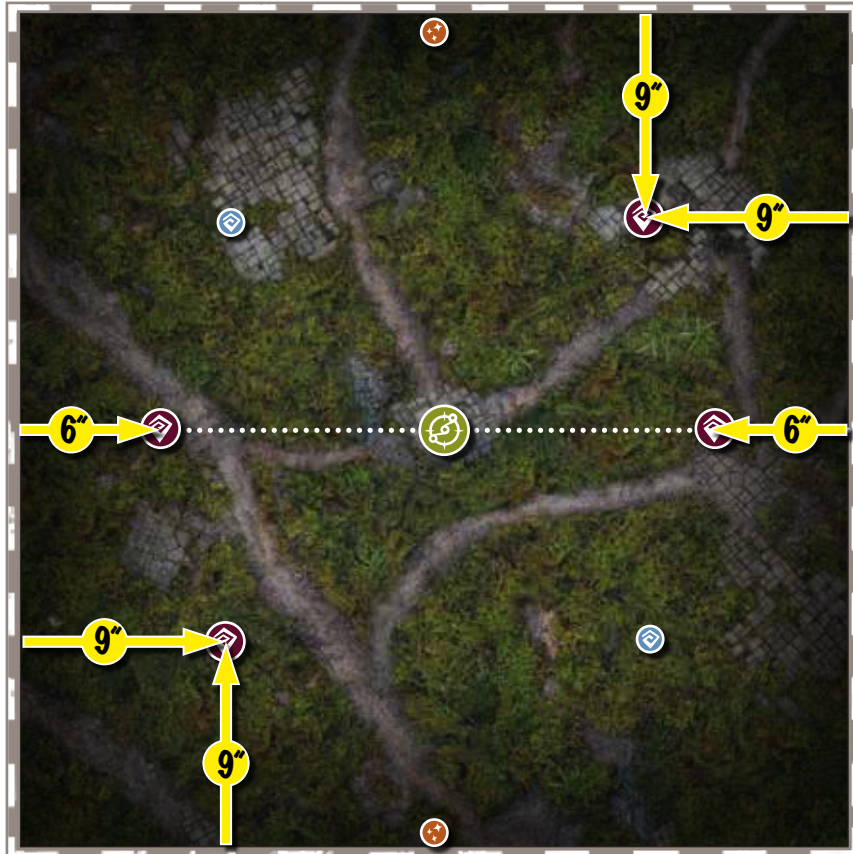
Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.



ZU NEUEN UFFERN

Wieder und wieder wurden die alten Ruinen von heftigen Beben erschüttert. Das geheimnisvolle Portal im Zentrum der verlassenen Stadt strahlte immer heller und Gideon erkannte, dass es schon bald von seinen eigenen Energien zerrissen werden würde. Ihm blieb noch maximal eine Stunde, um so viele seiner Kreaturen wie möglich auf die andere Seite zu bringen, und ihnen am Ende selbst zu folgen. Doch er war längst nicht mehr allein ...

-  kleine Manaquelle
-  große Manaquelle
-  Relikt
-  Startposition



DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Das Portal: Auf dem Spielfeldmittelpunkt wird ein einzelnes Portal platziert.

Manaquellen: Es werden 2 große Manaquellen auf der Mittellinie des Schlachtfelds platziert. Eine Quelle wird in 6 Zoll Abstand zur rechten Spielfeldkante platziert und die andere in 6 Zoll Abstand zur linken Spielfeldkante.

Zusätzlich werden zwei weitere große Manaquellen platziert. In jeder Spielfeldhälfte wird eine dieser Quellen auf dem Mittelpunkt eines zufällig ermittelten Spielfeldviertels platziert.

Zu guter Letzt werden auf den Mittelpunkten der beiden verbleibenden Spielfeldviertel 2 kleine Manaquellen platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Zusätzlich erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede Kreaturenstufe, die sie durch das Portal bewegen (eine Kreatur der Stufe 2 würde also sofort 2 Siegpunkte bringen, wenn sie das Spielfeld durch das Portal verlässt). Um eine Kreatur durch das Portal zu bewegen, muss sie ihre Bewegung in Kontakt mit dem Portal beenden. Jeder Beschwörer, der sich am Ende des Spiels innerhalb von 2 Zoll um das Portal befindet, bringt seinem Spieler 2 zusätzliche Siegpunkte ein.

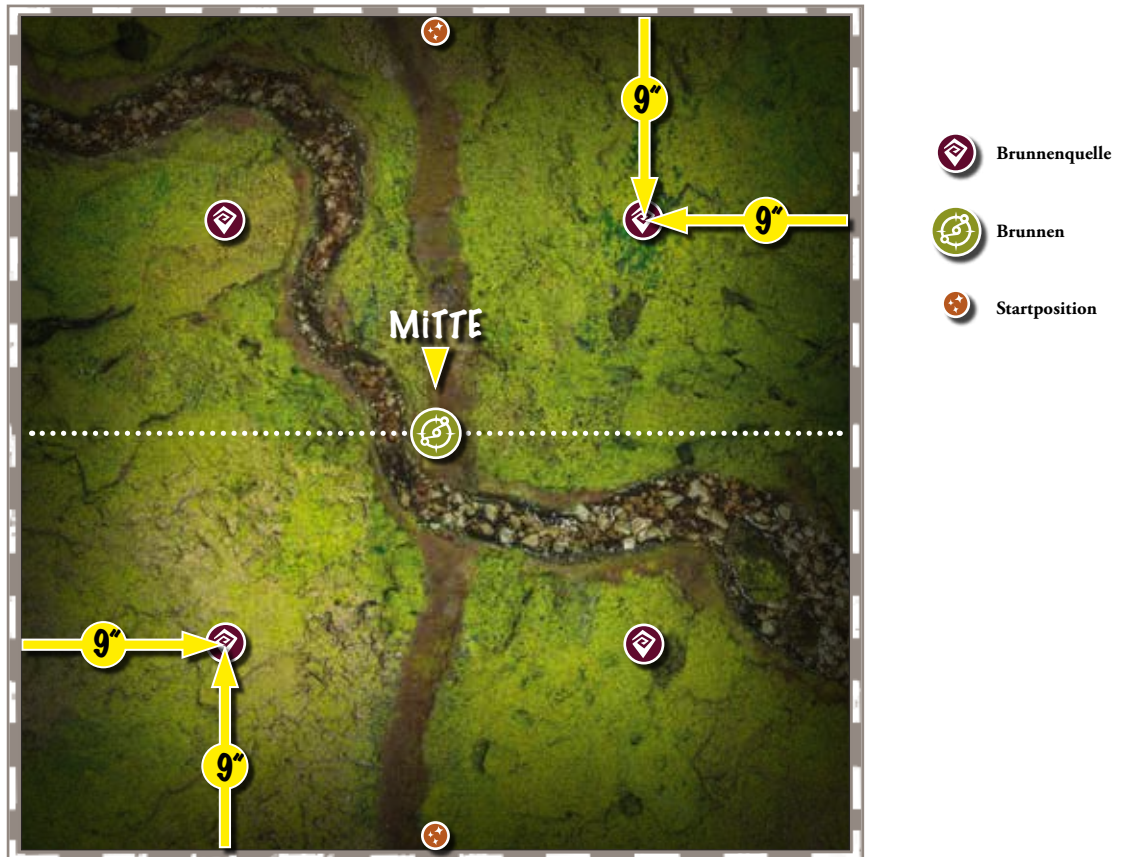
Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.



DER BRUNNEN

Seit er denken konnte, hatten sich Abenteurer und Reisende wilde Geschichten von magischen Brunnen und machtvollen Quellen erzählt, die all jenen, die von ihnen tranken, wahlweise ewiges Leben, große Macht oder schlicht gewaltigen Reichtum versprachen. Er hatte nie viel auf diese Geschichten gegeben, vor allem auch deshalb, weil er auf seinen zahllosen Reisen bisher weder auf solche Brunnen noch auf ewig lebende Menschen gestoßen war. Doch hier war tatsächlich irgendetwas Seltsames zugange. Seit er die kleine Quelle entdeckt hatte, die der Umgebung magische Kraft zu entziehen schien, war er einem dünnen Strom reiner Energie gefolgt, der ihn schließlich direkt zu diesem halb verfallenen Brunnen geführt hatte. Aus allen Himmelsrichtungen führten weitere Energieströme hierher, und mit einem Mal wusste er, was zu tun war...



DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Der Brunnen: Platziert einen Brunnenmarker oder ein passendes Geländestück auf der Spielfeldmitte. Der Brunnen gilt regeltechnisch als Relikt, weshalb wir einen Basedurchmesser von 50mm empfehlen.

Die Brunnenquellen: Auf den Mittelpunkten aller vier Spielfeldviertel wird je eine Brunnenquelle platziert. Sie folgen den Regeln für große Manaquellen.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+3 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede Brunnenquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet.

Die Kontrolle über den Brunnen in der Spielfeldmitte bringt am Ende jeder Runde 2 Siegpunkte. Der Brunnen generiert außerdem am Ende jeder Runde 1 Managemme für den ihn kontrollierenden Spieler.

Solange ein Spieler 3 Quellen kontrolliert, kann sein Beschwörer den Brunnen in Besitz nehmen und ihn so dauerhaft unter seine Kontrolle bringen. Zu diesem Zweck muss sich der Beschwörer in Basekontakt mit dem Brunnen befinden und einmal mit ihm interagieren (siehe „Aktionen“, Seite 24), um den Brunnen zu übernehmen. Gelingt ihm dies, erhält er sofort 5 Siegpunkte und das Spiel endet.

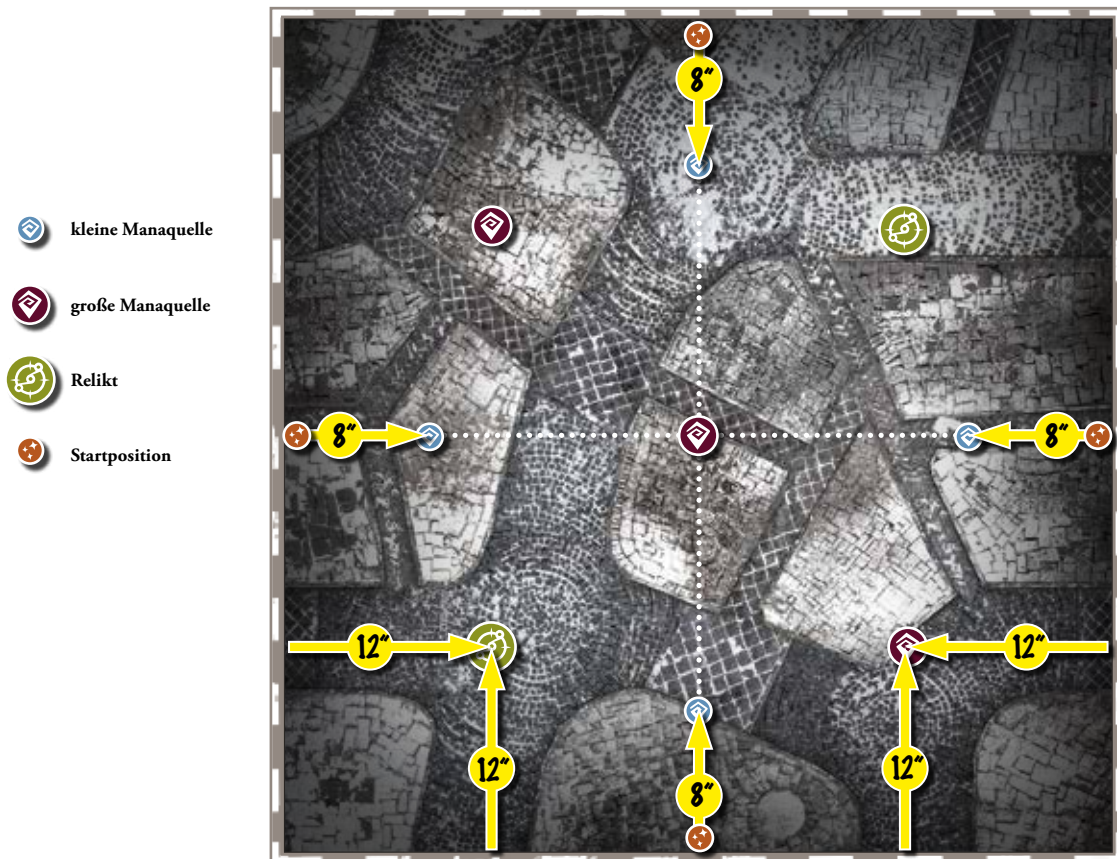
Gelingt es einem Spieler, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er sofort 5 Siegpunkte und das Spiel endet.

Wird keine der beiden Bedingungen erfüllt, endet das Spiel nach 6 Runden.

In jedem Fall werden nach Ende des Spiels die finalen Siegpunkte beider Spieler ermittelt.



4-SPIELER-VARIANTE: KONTROLLE IST ALLES



-  kleine Manaquelle
-  große Manaquelle
-  Relikt
-  Startposition

DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt ihrer jeweiligen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 3 große Manaquellen auf dem Schlachtfeld platziert. Eine Quelle wird auf dem exakten Spielfeldmittelpunkt platziert, die beiden anderen auf den Mittelpunkten zweier diagonal gegenüberliegender Spielfeldviertel.

Zusätzlich werden 4 kleine Manaquellen platziert, jede auf einer geraden Linie zwischen dem Mittelpunkt ihrer Spielfeldkante und dem Mittelpunkt des Spielfelds und jede genau 8 Zoll von ihrer jeweiligen Spielfeldkante entfernt.

Relikte der alten Welt: Es werden 2 Relikte der alten Welt platziert (optional Portale). Sie werden auf den Mittelpunkten der beiden noch verfügbaren Spielfeldviertel platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+4 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

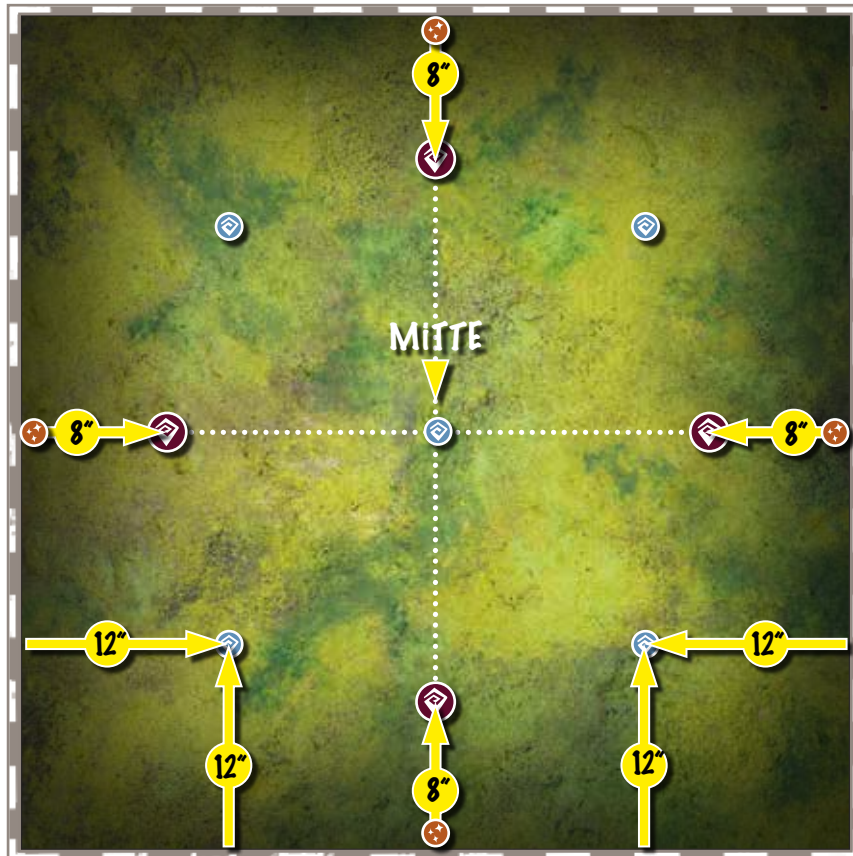
Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Die Kontrolle über ein Relikt bringt am Ende jeder Runde 2 Siegpunkte.

Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, einen gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 Siegpunkte. Das Spiel endet sofort, wenn sich nur noch ein Beschwörer auf dem Spielfeld befindet (oder nur noch Beschwörer eines Teams, falls es sich um ein Teamspiel handelt). Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.

10

4-SPIELER-VARIANTE: DIE GROSSE JAGD



-  kleine Manaquelle
-  große Manaquelle
-  Startposition

DAS SCHLACHTFELD

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt ihrer jeweiligen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 4 große Manaquellen auf dem Schlachtfeld platziert, jede auf einer geraden Linie zwischen dem Mittelpunkt ihrer Spielfeldkante und dem Mittelpunkt des Spielfelds und jede genau 8 Zoll von ihrer jeweiligen Spielfeldkante entfernt.

Zusätzlich werden 5 kleine Manaquellen platziert, eine auf der Spielfeldmitte und je eine auf den Mittelpunkten aller Spielfeldviertel.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario W4+4 Geländestücke platziert.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Zusätzlich erhalten die Spieler 1 Siegpunkt für jede ausgeschaltete gegnerische Kreaturenstufe (eine ausgeschaltete Kreatur der Stufe 2 würde also sofort 2 Siegpunkte bringen). Auch Kreaturen, die durch indirekt verursachte Schadenspunkte sterben (z.B. durch die Nachwirkungen von Inneres Feuer) gelten diesbezüglich als ausgeschaltet und bringen Siegpunkte. Geopferte Kreaturen oder aufgrund von Kontrollverlusten verschwundene Kreaturen geben hingegen keine Siegpunkte.

Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, einen gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 Siegpunkte. Das Spiel endet sofort, wenn sich nur noch ein Beschwörer auf dem Spielfeld befindet (oder nur noch Beschwörer eines Teams, falls es sich um ein Teamspiel handelt). Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.