

RUNDENABLAUF

STARTPHASE:

- ▶ Aktionspunkte auffüllen
- ▶ Aktivierungsreihenfolge festlegen
- ▶ Initiative ermitteln

AKTIVIERUNGSPHASE:

- ▶ Abwechselnd Aktivierungskarten aufdecken und jeweils alle entsprechenden Einheiten aktivieren (Kontrolltests nicht vergessen!)
- ▶ Aktionen mit aktivierten Einheiten durchführen

ENDPHASE:

- ▶ Effekte abhandeln
- ▶ Siegbedingungen prüfen
- ▶ Manovorrat auffüllen
- ▶ Bleibende Zauber kanalisieren

Seite 15

PROFILWERTE

- ▶ Aktionspunkte (AP)
- ▶ Bewegung (B)
- ▶ Reflexe (R)
- ▶ Widerstand (W)
- ▶ Größe (G)
- ▶ Lebenspunkte (LP)
- ▶ Beschwörungskosten, unterteilt in Managemmen (Mg) und Kreaturenstufen (Ks)
- ▶ Spezial

Seite 16

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*

ATTACKENPROFILWERTE

- ▶ Nahkampfwert (NK)
- ▶ Fernkampfwert (FK)
- ▶ Reichweite (RW)
- ▶ Spezial

Seite 17

KONTROLLWÜRFEL

SCHWIERIGKEIT ERMITTELN:

Kreaturenstufe + Reichweitenband = benötigter Kontrollwurf

- ▶ 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

KONTROLLVERLUST:

Neu beschworene Kreatur: Kostenlose Bewegung entfällt, 1 Kontrollverlustmarker

Vorhandene Kreatur: -1 Aktionspunkt, Kontrollverlustmarker
Sobald eine Kreatur ihren zweiten Kontrollverlustmarker erhält, wird sie aus dem Spiel entfernt.

TOTALE KONTROLLE

Sollte ein Beschwörer bei einem Kontrollwurf für eine Kreatur, die bereits Kontrollverlustmarker trägt, eine natürliche 8 würfeln, dann verschwindet ein Kontrollverlustmarker.

Seite 20

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

- ▶ **Konzentrieren** +1 Würfel
- ▶ **Sturmangriff** +1 Würfel
- ▶ **Überzahl** +1 Würfel

Seite 29

LÖSEN

LÖSEN-PROBE:

Reflexprobe (2):
3 Würfel, mindestens 2 müssen ein Ergebnis zeigen, das gleich groß oder kleiner ist als der Reflexwert der testenden Einheit.

LÖSEN-MODIFIKATOREN:

- ▶ **Überzahl** +1 Würfel
- ▶ **Macht durch Masse** +1 Würfel
- ▶ **Keine Aktionspunkte** +1 Würfel
- ▶ **Kampfbereich** +1 Würfel
- ▶ **Umschlingen** -1 Würfel
- ▶ **Unterzahl** -1 Würfel

Seite 31

AKTIONEN

- ▶ **Gehen** (1 AP, Bewegung)
- ▶ **Rennen** (2 AP, Bewegung)
- ▶ **Sturmangriff** (2 AP, Bewegung)
- ▶ **Konzentrieren** (1 AP)
- ▶ **Nahkampfattacke** (1 AP)
- ▶ **Fernkampfattacke** (1 AP)
- ▶ **Zauber wirken** (1 AP)
- ▶ **Beschwören** (1 AP)
- ▶ **Interagieren** (1 AP)

Seite 24

SCHADENSMODIFIKATOREN NAHKAMPF

- ▶ **Mächtig (X)**
+X auf jeden Würfel des Schadenswurfs
- ▶ **Überlegen (Kreaturenstufe der attackierenden Einheit größer als die des Ziels):**
+1 auf jeden Würfel des Schadenswurfs

Seite 30

NAHKAMPFREAKTIONEN

- ▶ **Abweherschuss** (1 AP)
- ▶ **Gegenschlag** (1 AP)
- ▶ **Parade** (1 AP)
- ▶ **Passiv** (0 AP)

Seite 32

FERNKAMPFMODIFIKATOREN

- ▶ **Konzentrieren** +1 Würfel
- ▶ **Schießen in den Nahkampf** -1 Würfel
- ▶ **Ziel in Bewegung** -1 Würfel
- ▶ **Ziel in Deckung** -1 Würfel

Seite 33

SCHADENSMODIFIKATOREN FERNKAMPF

- ▶ **Mächtig (X)**
+X auf jeden Würfel des Schadenswurfs

Seite 33

FERNKAMPFREAKTIONEN

- ▶ **Gegenschuss** (1 AP)
- ▶ **Deckung suchen** (X AP)
- ▶ **Sturmangriff** (2 AP)

Seite 34

MISSIONSZIELE

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

Seite 43