



Der magische Kampf für 2 oder mehr Zauberer

Ein Anspruchsvolles aber leicht zu erlernendes Fantasy-Tabletop-Spiel, das man auch sehr gut mit 3 und mehr Spielern spielen kann.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Zauberers. Durch geschicktes Einsetzen von Zaubersprüchen und kluges Taktieren mit den erschaffenen Kreaturen versucht jeder Zauberer das Energiefeld des gegnerischen Zauberers zu zerstören und ihn damit zu besiegen. Natürlich wird der gegnerische Zauberer versuchen die Zahl der Feinde durch seine eigenen Kreaturen zu reduzieren.



Für das Spiel wird benötigt

20-seitiger Würfel, Bandmaß, Geländeteile, Figuren, Duellblätter, Bleistift und Radiergummi, Aufklebezahlen oder Lackstift, Spielfläche von ca. 80 x 1,00 (je größer und je mehr Gelände um so länger und spannender ist das Spiel)

Spielvorbereitung

Jede Figur erhält eine Nummer. Die Nummer kennzeichnet auch gleichzeitig, wo bei der Figur hinten ist (wichtig für den Sichtbereich). Das Gelände wird beliebig auf der Spielfläche verteilt. Jeder Spieler trägt einen Namen für seinen Zauberer auf dem Duellbogen ein. Die Kraft des Energiefeldes ist auf dem Bogen schon eingetragen, der Anfangswert ist 20. Er baut die Figur des Zauberers an seiner Seite am Rand des Spielfeldes auf. Die Entfernung zum gegnerischen Zauberer sollte so groß wie möglich sein. Nun kann das Spiel beginnen

Spielbeginn

Es wird ausgewürfelt, in welcher Reihenfolge die Spieler dran sind. Der Spieler mit der kleinsten Würfelzahl beginnt, danach ist der Spieler mit der nächsthöheren Zahl an der Reihe usw. Bei 2 Spielern

bleibt diese Reihenfolgen das ganze Spiel über gleich. Bei 3 und mehr Spielern wird in den folgenden Runden die Reihenfolge beibehalten aber der Startspieler ist immer ein neuer. Es beginnt nämlich der Spieler, der in der Runde vorher als 2. dran war.

Am Anfang einer neuen Runde wird beim Zauberer die Nummer der Runde eingetragen. Die 1 für die erste Runde ist schon eingetragen.

Eine Runde besteht immer aus 2 Teilen. Zuerst agieren alle Kreaturen - im 2. Teil die Zauberer. Da in der 1. Runde noch keine anderen Kreaturen im Spiel sind, agieren sofort die Zauberer.

Zauberer haben 2 Aktionen – eine Aktion zum Bewegen (maximal 15 cm), eine Aktion zum Verwenden seiner Magiepunkte in Form von Zaubersprüchen. Die Reihenfolge ist beliebig. Ein Zauberer baut in jeder Runde 100 Magiepunkte auf. Mit seiner Zauberkraft kann er alle vorhandenen Magiepunkte verbrauchen. Er darf sich maximal 150 Magiepunkte aufbewahren. Was nicht verbraucht wird, muss auf dem Duellbogen beim Zauberer unter Magiepunkte notiert werden.

Es gibt vier unterschiedliche Zaubersprüche.

Zaubersprüche

1. **Angriffszauber** auf den gegnerischen Zauberer, der das Energiefeld verletzt. Reichweite 20 cm, 10 Punkte Schaden am Energiefeld, kostet **90 Magiepunkte (MP)**
2. **Verteidigungszauber**, baut beim eigenen Energiefeld 10 Punkte auf (max. 50), kostet **90 MP**
3. **Heilungszauber** heilt 1 Wunden bis in einer Entfernung von max. 50 cm, kostet **15 MP**
4. **Wesenzauber**, der laut Übersicht Wesen erschafft, die in der folgenden Runde vom Zauberer gelenkt agieren. **Sie entstehen minimal 10 cm, maximal 20 cm vom Zauberer entfernt** und nicht direkt in einem Nahkampf. Es können so viele Wesen erschaffen werden, wie vorhanden sind. Vernichtete Figuren können also wieder ins Spiel gebracht werden. Für jede erschaffene Figuren wird eine neue Zeile auf dem entsprechenden Duellbogen angefangen, die Nummer der Figur notiert und die Runde in der sie erschaffen wurde. Beim 3 oder 2 Wesenzauber entstehen Kreaturen der gleichen Rasse, die in einer Gruppen erscheinen. Die Wesen dürfen nicht weiter als 2 cm von einander entfernt sein.

Der Verbrauch von Magiepunkten (MP) ist unterschiedlich.

- 3 Wesen** mit kleiner Waffe, die 4 Punkte Schaden macht (Messer, Faustkeil, ähnlich kleine oder improvisierter Waffe) **90 MP**
- 2 Wesen** mit normaler Waffe, die 6 Punkte Schaden macht (Schwert, Axt oder ähnliche Nahkampfwaffe) **80 MP**
- 1 Wesen** mit Fernkampfwaffe, die 4 Punkte Schaden macht (Bogen oder anderer Fernkampfwaffe) **70 MP**
- 1 große bewegliche Waffe**, die 9 Punkte Schaden macht **160 MP** (Kreaturen für die Bedienung müssen einzeln erschaffen werden)



Haben alle Zauberer ihre Aktionen verbraucht, beginnt die nächste Runde. Rundenzahl beim Zauberer eintragen und los geht's.

Auf dem Duellbogen sind die Werte der Rasse schon eingetragen: Kampfgeschick = K, Rüstung = R, Bewegung = B, eventuell auch noch rassenspezifische Besonderheiten bei „Besonderes“.

Alle Figuren haben 2 Aktionen, die beliebig zum Laufen oder Kämpfen verwendet werden können. Jeder Spieler darf abwechselnd (in der erwürfelten Reihenfolge) mindestens 1 maximal 4 Figuren agieren lassen (beiden Aktionen verbrauchen), dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Das geht so lange, bis jeder Spieler all seine Figuren benutzt hat.

Wenn eine Figur verwendet wurde, wird bei ihr die Nummer der Runde eingetragen. So ist jederzeit ersichtlich, ob die Kreatur schon benutzt wurde.

Wenn alle Figuren-Aktionen verbraucht sind, kommt der 2. Teil der Runde. In der bekannten Reihenfolge setzen alle Spieler die beiden Aktionen des Zauberers ein.

Aktionen von Kreaturen oder den Zauberern dürfen auch verfallen.

Angriff

Soll eine eigene Kreatur ein gegnerisches Wesen mit einer Nahkampfwaffe bekämpfen, muss dazu Basenkontakt hergestellt werden. Die eigene Figur geht für eine Aktion auf die gegnerische Figur zu - maximal so weit, wie sie Bewegung hat. Berühren sich die beiden Basen nach dieser Bewegung, können ab sofort Nahkampfwaffen verwendet werden – vom Gegner natürlich auch, wenn er dran ist.

Im Fernkampf wird zuerst angesagt, welche Kreatur auf welchen Gegner (oder auch Zauberer) schießen will. **Dann erst wird gemessen**, ob der Schuss innerhalb der Reichweite der Waffe liegt. Ist die Entfernung zu groß, kann nicht getroffen werden - die Aktion verfällt. Ansonsten kann die Waffe eingesetzt werden. **Im Nahkampf können keine Fernkampfwaffen benutzt werden.**

Das Energiefeld des gegnerischen Zauberers kann man auch durch einfaches **Laufen gegen das Energiefeld** (Basenkontakt zum Zauberer herstellen) angreifen und damit schwächen. Jedes Mal wenn sich die Stärke des Energiefeldes verändert, wird der neue Wert auf dem Duellbogen beim Zauberer in ein neues Kästchen eingetragen.

Schlagkraft (SK) der Kreaturen oder Waffen

Kreatur oder Waffe	SK	Schussweite bei Fernkampfwaffen
Laufen gegen das Energiefeld	3	
Messer oder Faustkeil	4	
Axt oder Schwert	6	
Bogen oder Armbrust	4	30 cm
Große bewegliche Waffen	9	50 cm

Um eine Figur oder den Zauberer mit einer Waffe zu treffen, muss auf den Wert Kampfgeschick gewürfelt werden. Dabei sind die „Besonderheiten“ zu beachten, denn sie verändern meist diesen Wert.

- Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem benötigten Wert, hat die Waffe getroffen.
- Von der Schlagkraft (SK) wird die Rüstung (R) der gegnerischen Figur abgezogen.
- Das Ergebnis sind die Treffer, die bei der getroffenen Figur als Wunden abgestrichen werden.

Sind alle Felder abgestrichen, ist die Figur vernichtet. Sie wird vom Spielfeld genommen und auf dem Duellbogen durchgestrichen oder ausradiert.

Werte der verschiedenen Rassen und schweren Waffe

Rasse	Gesinnung	Stärke	Rüstung	Wunden	Bewegung in cm	SK	Besonderheiten
Orks	B	15	1	5	6	4-6-4	Im Fernkampf nur Stärke 6
Goblins	N	13	1	5	8	4-6-4	Abzug beim Kampfgeschick des Gegner -1
Amazonen	G	14	1	5	7	4-6-4	
Schwere Bewegte Waffe	N	14	4	8	1 pro Mann Bedienung	9	3 Mann Bedienung für Kampf notwendig, die ihre Aktionen für den Einsatz verbrauchen, Nahkampf 0, 50 cm Reichweite. Bedienung verbraucht gemeinsam die Aktionen als 2 Aktionen der Waffe. Kampfgeschick des Gegner erhöht sich +2. Schießt über eigene Figuren hinweg

SK = Schlagkraft (kleine Waffe – normale Waffe – Fernkampfwaffe)

Weiterführende Regeln

Es dürfen nur Figuren mit gleicher oder neutraler Gesinnung für einen Zauberer kämpfen.

Es können nur Ziele angegriffen werden, die von der angreifenden Kreatur auch gesehen werden (180° Sichtbereich). Das gilt auch für den allwissenden Zauberer, der jedoch nur gegnerische Zauberer mit seinem Angriffszauber belegen kann.

Drehung ist Teil einer Bewegung nicht aber eines Kampfes.

Wegen seines Energieschirms kann ein Zauberer nicht in Wald oder Gebäude gehen.

Es zählt die Base bei allen Angaben über Entfernung und Sichtbarkeit.

Steht eine Figur hinter einer anderen Figur, einem Gebäude oder im Wald (mit mindestens der halben Base), ist sie für den Gegner nicht richtig zu sehen und kann nicht direkt angegriffen werden - diesen Gegner kann die Figur aber dann auch nicht direkt angreifen.

Für die Sichtbarkeit zum Gegner ist der Ausgangspunkt für die Betrachtung die Mitte der Base.

Bei Schüssen wird von Basenrand zu Basenrand gemessen.

Durch 2 gegnerische Kreaturen kann man nur hindurchbewegen, wenn wenigstens eine Basenbreite (3 cm) Platz ist. Zwischen eigenen Figuren kann man jederzeit hindurchgehen.

Jede Kreatur kann dort hingezaubert werden, wo ihre Base Platz zum stehen hat, auch in und auf Gebäude (ebenfalls diagonal nur max. 20 cm vom Zauberer entfernt). Ist dort aber keine Leiter, oder Treppe vorhanden, kann die Figur sich nicht mehr von dort fortbewegen. Außer sie kann für 1 Aktion nach unten springen (bis 5 cm).

Weitere Informationen - Die Kreaturen in Stichworten

Die erschaffenen Wesen haben unterschiedliche Stärken und Schwächen.

Zwerge sind die Erzfeinde des Chaos und wachsen beim Kampf dagegen über sich hinaus

Orks sind stark aber undiszipliniert und laufen daher nicht so schnell

Goblins sind klein und schnell aber nicht sehr stark

Untote sterben nicht so leicht sind aber empfindlich gegen Feuer.

Echsen sind im Fernkampf schwer zu treffen haben aber auch keine Fernkampfwaffen

Elfen sind gute Schützen

Chaos ist sehr stark, im Kampf gegen GUTE nicht mehr so ganz

Pygmeen sind kaum zu treffen aber auch ziemlich schwach

Menschen sind durchschnittlich

Oger, Riesen und Trolle schlagen sehr heftig zu und sind auch sonst nicht ohne

Drachen können Feuer spucken

Schwere Waffen haben enorme Feuerkraft, können sich im Nachkampf nicht verteidigen. Zum Kampf sind 3 Mann Bedienung notwendig, die zusätzlich erschaffen werden müssen - Schussweite 50 cm.

Zauberer

Runde

1

Energiefela

20

Magiepunkte



Eine Idee von Mic Schröder

Goblin

K 13 R 1 B 8

neutral

Besonderes
Abzug beim Kampfgeschick des
Gegners um -1

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

Ork

K 15 R 1 B 6

böse

Besonderes
Im Fernkampf nur Stärke 13

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

Amazone

K 14 R 1 B 7

gut

Besonderes

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

Schwere bew. Waffe

K 14 R 4 B x

neutral

Besonderes

K des Gegners +2, 3 Mann
Bedienung notwendig
verbrauchen ihre Aktionen,
schießt über eigene hinweg, SK
9, 50 cm, B 1 cm pro Bedienung

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

NR Runde Wunden

