

15.6 ZAUBER-ÜBERSICHT

2. GRAD – Create Hazard: Ein beliebiges Hazard taucht an einer unbesetzten Stelle auf dem Schlachtfeld auf, ersetzt ein bereits vorhandenes oder entfernt es. Dies bezieht nur auf Hazard-Felder, nicht auf Hazard-Kanten.

Shield: Für den kompletten nächsten gegnerischen Rückschlag wird eine eigene Figur gegen jeglichen Schaden immun.

Shockwave: Alle gegnerischen Figuren erhalten 3 Würfel Schaden mit Intelligenz 2.

Wimps Vacation: Alle gegnerischen Kreaturen der untersten Rekrutierungsebene gelten sofort als geschlagen und kommen nach der Wertung des Kampfes zurück in den persönlichen Pool.

3. GRAD – Footsore: Alle Figuren der eigenen Armee fliegen für den Rest des Kampfes.

Quake: Alle gegnerischen Figuren erhalten 3 Würfel Schaden mit Intelligenz 3.

Teleport: Der Magiebegabte darf jede beliebige Figur (auch sich selbst) auf ein unbesetztes, zugängliches Feld teleportieren.

Timewarp: Der Rundenmarker darf entweder eine Stelle nach vorn oder eine Stelle nach hinten bewegt werden. Trotz Timewarp darf der Verteidiger nur einmal nachrekrutieren, auch wenn die vierte Kampfrunde zweimal durchlaufen wird. Wird sie übersprungen, darf der Verteidiger in der fünften nachrekrutieren.

4. GRAD – Chaos: Die gegnerische Armee kann beliebig durch paarweises Austauschen der Figuren untereinander geändert werden. Dies ist auch dann möglich, wenn sie sich bereits im Nahkampf befinden.

Homeland: Alle Figuren der eigenen Armee werden heimisch für den Rest des Kampfes.

Inferno: Alle gegnerischen Figuren erhalten 3 Würfel Schaden mit Intelligenz 4.

Summon: Auf einem zugänglichen Feld wird ein roter Demon beschwört. Während jeder Schlagphase erhält er einen Schadenspunkt. Sinkt dadurch seine Lebensenergie auf 0, darf er noch einmal schlagen. Selbst wenn er den Kampf überlebt, wird er entfernt.

5. GRAD – Deadlock: Alle gegnerischen Figuren werden an den Boden gefesselt (fliegende werden flugunfähig). Für jedes zurückgelegte Feld erhalten sie einen Schadenspunkt. Besitzen sie nur noch einen Lebenspunkt, müssen sie stehen bleiben.

Landscaping: Das gesamte Schlachtfeld wird durch ein anderes ersetzt. Dabei darf das neue Schlachtfeld beliebig vom Zaubern den ausgerichtet werden. Alle Figuren bleiben jedoch auf ihren Positionen stehen. Alle Figuren, die sich nun auf einem Hazard befinden, auf dem sie regulär nicht stehen dürften, verlieren eine Intelligenz und erhalten in jeder Schlagphase einen Schadenspunkt, so lange sie auf dem Hazard stehen.

Painchain: Eine gegnerische Figur wird durch beliebig viele Würfel mit Intelligenz 5 verletzt. Alle erzeugten Schadenspunkte werden in Form von Würfeln mit Intelligenz 5 auf eine angrenzende, gegnerische Figur weiter gegeben, usw. Stirbt eine Figur, ist der Zauber beendet. Figuren dürfen nur einmal verletzt werden.

Slavery: Eine gegnerische Figur kämpft sofort auf der eigenen Seite mit. Überlebt sie den Kampf, folgt sie wieder ihrer ursprünglichen Armee. Würde diese jedoch zerschlagen, wird die Figur entfernt und entsprechend gewertet.

16.5 FIGUREN MIT SONDERFERTIGKEITEN

Nachfolgend sind alle Kreaturen mit Sonderfertigkeiten und die anderen Figuren-Gruppen komplett aufgeführt. Ihre Fertigkeiten sind entsprechend des Erklärungstextes durchzuführen.

KREATUREN

Nur in der Figuren-Gruppe der Kreaturen gibt es Figuren, die einmalige Sonderfertigkeiten (✦) besitzen. Sie dürfen nur einmal pro Kampf zusätzlich zur Attacke angewendet werden, auch wenn sich die Figur nicht im Nahkampf befindet. Allerdings sind einige von ihnen dann nutzlos.

Basilisk: Stone Cold – Nach jeder Attacke kann sich der Basilisk entscheiden, ob er den Würfelwurf akzeptiert oder ihn komplett verwirft und sich versteinert. Die Versteinigung hält bis die nächste eigene Manöverphase beginnt an. In dieser Zeit kann sich der Basilisk weder bewegen, noch attackieren und ist nur durch Magie (magische Fernschüsse oder Zauber) verwundbar.

Deathbringer: Reaper's Call – Eine beliebige gegnerische Figur wird vom Deathbringer geschlagen. Dabei fügt er sich selbst doppelt so viele Schadenspunkte zu, wie er zum Schlagen dieser Figur benötigt. Er darf sich dabei nicht selbst schlagen.

Demon: Final Blow – Der Demon regeneriert durch das Schlagen eines Gegners die Anzahl der noch zu setzenden Treffer in Lebenspunkten bis zu seinem Maximum von 9. Ein Übertrag ist dann nicht möglich. Sollte es dem Demon misslingen, seinen Gegner so zu schlagen, ist dennoch der Final Blow verbraucht.

Nightmare: Fear – Hat der Nightmare in seinem Angriff seine Sonderfertigkeit eingesetzt, dürfen alle angrenzenden gegnerischen Figuren ihren nächsten Rückschlag nur mit der Hälfte ihrer Stärke (abgerundet) ausführen.

Phoenix: Flameburst – Alle angrenzenden gegnerischen Figuren erhalten einen zusätzlichen Schadenspunkt. Das bezieht sich auch auf Figuren, die durch eine Klippe vom Phoenix getrennt sind.

Plaque: Cuff – Verursacht einen zusätzlichen Schadenspunkt zur normalen Attacke.

Unicorn: Decoy – Erschafft auf einem angrenzenden freien Feld für eine Kampfrunde (bis die nächste eigene Manöverphase beginnt) einen Baum.

MENSCHEN

Die Menschen sind durch Zahlung von Lebenssteinen in City und Dungeon zu rekrutieren. Einige besitzen permanente Sonderfertigkeiten, die sich auf die Kreaturen in ihren Armeen auswirken.

Novice (kostenlos)

Knight (50 Lebenssteine) – Der Knight erhöht im Kampf gegen schwarze und neutrale (graue) Armeen seine Kampfstärke um 2.

Amazon (50 Lebenssteine)

Pixie (75 Lebenssteine) – Der Pixie ist auf allen Schlachtfeldern heimisch. Er kann als heimischer Verteidiger immer anstelle einer normalen Nachrekrutierung in der 4. Kampfrunde die stärkste Kreatur der eigenen Armee nachrekrutieren, auch wenn diese Kreatur auf dem Schlachtfeld nicht heimisch sein sollte. Beispiel: In den Mountains eine Hydra für eine Hydra. Dies ist ebenso möglich, wenn der Verteidiger den Kampf gewinnt und in der 4. Kampfrunde nicht nachrekrutieren konnte oder wollte.

Aquarian (75 Lebenssteine) – Der Aquarian darf auf Coast-Feldern einen Dolphin rekrutieren und sich als Schwimmer auch

über Sea-Felder bewegen. Die landfähigen See-Kreaturen (🐙) Octopus und Seaserpent folgen ihm aufs Festland. Selbst nachdem die See-Armeen aufs Festland gegangen sind (27.4), darf die Aquarian-Armee rekrutieren.

Priestess (100 Lebenssteine) – Die Priestess besitzt die Fähigkeit des magischen Fernschusses und gibt allen Kreaturen in ihrer Armee einen zusätzlichen Würfel bei Fernschüssen.

Warlord (100 Lebenssteine) – Der Warlord erhöht den Bewegungsfaktor aller Kreaturen in seiner Armee um 1 (12.3).

Priest (150 Lebenssteine) – Der Priest gibt allen Kreaturen in seiner Armee einen zusätzlichen Würfel bei Nahkampfatacken.

HALBGÖTTER

Die Halbgötter sind zu Beginn der Partie in den neutralen Armeen. Einige von ihnen besitzen permanente Sonderfertigkeiten. Wurden sie im Kampf geschlagen, können sie entweder mit 50 Lebenssteinen wiederbelebt (19.0) oder mit 200 Lebenssteinen beschworen (22.4) werden. Sollte es weitere Möglichkeiten oder Einschränkungen zur Rekrutierung geben, ist dies angeben.

Chimera, Start: jeder Darktower – Die Chimera passt ihre Intelligenz immer an die ihrer Gegner an. Sie trifft jede gegnerische Figur also mit Mindestwurf 4. Einflüsse durch Hazards werden anschließend berücksichtigt.

Executer, Start: Beliebige Armee, die eine Endkreatur mit mindestens 36 Punkten opfert. Die geopfert Kreatur wird aus der Armee entfernt und kommt zurück in den persönlichen Pool. Jedem Spieler steht nur der Executer seiner Farbe zur Verfügung. Für jeden vernichteten gegnerischen Gott oder Herrscher erhöht sich die Kampfstärke des Executers um 1. Vernichtete Götter/Herrscher-Figuren erhält der Executer-Spieler als Trophäe in seinen persönlichen Pool und dürfen nicht mehr verwendet werden. Neue Boni/Trophäen erhält der Executer erst nach dem Kampf und nur dann, wenn er selbst den Kampf überlebt hat. Wurde der Executer geschlagen, darf er gemäß den Halbgott-Regeln mit Lebenssteinen wiederbelebt oder beschworen werden. Dann beginnt er allerdings wieder mit seinem Grundwert 8 und alle gesammelten Trophäen gehen an ihre Besitzer zur Wiederverwendung zurück. Wird der Titan oder das Phantom vom Executer vernichtet, ist die Partie sofort für den Titan-Spieler beendet, auch wenn er noch ein Element besaß (24.7). In diesem Fall gilt der Darklord ebenso als vernichtet (23.10).

Guardian, Start: jeder Tower und Fort – Die Kampfstärke des Guardians erhöht sich durch bestimmte Figurenklassen, die sich zu Beginn der Schlacht in seiner Armee befinden. Er erhält folgenden Bonus: Mensch +1, Halbgott +2, Element +3, Gott +4, Herrscher +5. Es gilt immer nur der höchste Bonus.

Immortal, Start: jede Ruin – Der Immortal schließt sich automatisch (ohne Wiederbelebung durch Lebenssteine) der Siegerarmee an, doch er darf das Ruin-Feld nicht verlassen. Überschreitet die Armee mit dem Immortal die maximale Armeegröße, muss eine andere Figur entfernt werden, um für ihn Platz zu schaffen.

Jabberwok, Start: Eine Startarmee des Darklords – Der Jabberwok darf anstelle eines Gottes in einen Kampf gerufen werden. Im Kampf gegen eine Armee mit einem Element verdoppelt sich seine Kampfstärke auf 8.

Locker, Start: jeder Citytower – Der Locker lässt sich nur mit doppelten Kosten wiederbeleben (100 Lebenssteine) bzw. beschwören (400 Lebenssteine).

Pegasus, Start: jeder Citytower und Fort – Der Pegasus wird ebenso wie Herrscher-Figuren nicht zur Armeegröße hinzugezählt. Das bedeutet, dass eine Armee mit einem Pegasus 8 (eine

offengelegte Titan/Phantom-Armee sogar 9) Figuren umfassen darf. Alle Figuren außer Kreaturen dürfen auf dem Pegasus fliegen. Hierzu wird die Figur zusammen mit dem Pegasus auf das selbe Feld auf dem Schlachtfeld gelegt und beide Figuren gemeinsam mit dem Bewegungsfaktor des Pegasus gezogen. Trotzdem kämpfen beide getrennt mit ihren eigenen Werten. Der Reiter darf erst dann attackiert werden, wenn der Pegasus geschlagen ist. Der Pegasus und sein Reiter gelten im Nahkampf niemals als gefesselt und können sich daher immer bewegen.

Siren, Start: jede Ruin – Die Siren darf auf Coast-Feldern einen Dolphin rekrutieren und sich als Schwimmer auch auf den Sea-Feldern bewegen. Die landfähigen See-Kreaturen (🐙) Octopus und Seaserpent folgen ihr aufs Festland.

Sunray, Start: jeder Citytower

Warlock, Start: jeder Darktower und Ruin – Der Warlock besitzt die Fähigkeit des magischen Fernschusses.

ELEMENTE

Die drei Elemente starten die Partie in den Start-Armeen der Titan-Spieler und nur der Darklord kann sie vernichten.

Asher, Start: Startarmee eines Titan-Spielers

Golem, Start: Startarmee eines Titan-Spielers
Der Golem ist immun gegen nicht-magische Fernschüsse.

Zephyra, Start: Startarmee eines Titan-Spielers

GÖTTER

Angel, Erscheint alle 200 Kampfpunkte

Archangel, Erscheint alle 600 Kampfpunkte

Necromancer, Erscheint alle 1800 Kampfpunkte – Zu Beginn jeder eigenen Schlagphase verursacht der Necromancer bei einer beliebigen gegnerischen Figur einen Schadenspunkt zusätzlich zu seiner normalen Attacke. Gleichzeitig erhöht sich seine Kampfstärke um 1 (in der selben Runde). Er beginnt allerdings jeden Kampf mit der Kampfstärke von 6. Diese Fähigkeit gilt als magischer Fernschuss ohne Entfernungsbegrenzung.

HERRSCHER

Titan, Start: Startarmee eines Titan-Spielers
Die Kampfstärke des Titans entspricht einem Hunderstel der Kampfpunkte abgerundet, allerdings mindestens 6.

Phantom, Start: Dungeon (Dark-Phantom) bzw. beliebige Armee, wenn der Titan geschlagen wurde (Titan-Spieler-Phantome)
Die Kampfstärke des Phantoms entspricht einem Hunderstel der Kampfpunkte abgerundet, allerdings mindestens 6. Es ist unzerstörbar solange der Dark-Titan nicht erschienen ist (24.5).

Dark-Titan, Start: Beliebige schwarze Land-Armee, wenn der Darklord alle drei Elemente vernichten konnte.
Die Kampfstärke des Dark-Titans entspricht einem Hunderstel der Kampfpunkte abgerundet, allerdings mindestens 6.

God, Start: Skycastle (Brettzentrum)
Die Lebensenergie der God-Figur beträgt 100 minus der Kampfstärke aller noch in der Partie befindlichen Titane (auch Dark-Titan). Er besitzt keinen Intelligenzwert und kann somit weder angreifen noch sich bewegen. Sämtliche auf ihn angerichtete Schadenspunkte werden automatisch von seiner Lebensenergie abgezogen. Er kann nur von der Dark-Titan-Armee attackiert werden. Gelingt es dem Darklord den God zu vernichten, ist die Partie beendet und das Böse triumphiert (28.6).