

Die Familiare

Spielaufbau

Es wird auf einem 48 Zoll x 36 Zoll Spielfeld gespielt.

Die Spieler platzieren abwechselnd 6 Geländestücke, diese müssen sich mindestens 3 Zoll voneinander entfernt befinden. Wer beginnt wird zufällig ermittelt.

Jeder Spieler stellt dann 4 angereicherte Geländeelemente, die nicht mehr als 1 Zoll Durchmesser haben dürfen, auf. Die eines Spielers sind jeweils mit der Essenz des Volkes angereichert, das er spielt (Feuer, Erde, Wasser oder Luft). Es beginnt der Spieler, der die Geistprobe um das Aufstellen des Geländes verloren hat.

- 1 Element des Gegners der gegnerischen Seite.
- 1 Element des Gegners auf der eigenen Seite.
- 1 Eigenes Element auf der eigenen Seite.
- 1 Eigenes Element auf der gegnerischen Seite

Die angereicherten Geländeelemente müssen mindestens 10 Zoll voneinander und mindestens 3 Zoll von anderem Gelände entfernt sein.

Weiterhin werden für dieses Szenario von jeder Seite zwei Miniaturen oder Marker zur Darstellung der Familiare benannt.

Aufstellung

Die Spieler stellen an den langen Tischseiten auf. Die Aufstellungszonen der Spieler sind jeweils 4 Zoll vom langen Spielfeldrand entfernt. Die Familiare werden zusammen mit ihren Führern in maximal 2 Zoll Entfernung aufgestellt.

Siegebedingungen

Die Spieler müssen ihre Familiare auf die jeweils gegenüberliegende Seite retten, und gleichzeitig versuchen die gegnerischen Familiare ausschalten. Das Spiel endet, wenn sich kein lebendes Familiar mehr auf dem Spielfeld befindet.

Sonderregeln

Die Führer:

Vor der Aufstellung bestimmt jeder Spieler zwei seiner Karten. Diesen Karten dürfen nur jeweils eine Figur repräsentieren. Jeweils ein Familiar wird mit einer dieser Karten verbunden. Persönlichkeiten und Alchemisten dürfen nicht als Führer benannt werden.

Die Führer erhalten für dieses Spiel die Spezialfertigkeit 'Wächter' allerdings nur für ihr jeweiliges eigenes Familiar.

Der Führer und das Familiar müssen als Gruppe zusammen bleiben. Bei jeder Aktivierung der Karte eines Führers gelten für sie die folgenden Regeln:

Führer und Familiar werden gemeinsam aktiviert und beenden ihre Bewegung immer innerhalb von 2 Zoll voneinander, auch Reaktionsbewegungen dürfen nicht gegen diese Regel verstoßen.

Nachdem das Familiar ausgeschaltet oder in Sicherheit ist, wird sein Führer wieder normal aktiviert.

Die Familiare:

Jeder Spieler kontrolliert zwei Familiare. Ihre Referenzkarte wird nicht für die Aktivierungsfolge verwendet. Die Familiare gelten nicht als verbundene Figur und können deshalb nicht Ziel entsprechender Fertigkeiten oder Alchemistischen Formeln sein. Genauso wenig gelten sie für die gegnerische Partei als gegnerische Figur. Ist der Führer eines Familiars ausgeschaltet und es befinden sich weitere verbundene oder gegnerische Modelle (keine Persönlichkeiten oder Alchemisten) innerhalb von 4 Zoll um das Familiar wird für jedes Modell, angefangen beim am dichtesten stehenden Modell, ein roter Würfel geworfen. Bei einer 3 oder 4 wählt das Familiar dieses Modell als neuen Führer. Wird keine 3 oder 4 geworfen oder ist kein Modell in Reichweite, hat das Familiar für den Rest des Spiels nur noch einen AP pro Runde und wird weiter mit der letzten Führer-Karte aktiviert.

Profil eines Familiars:

AP: 2(1)

2|2|2

Luft: 7

Feuer: 1

Erde: 10

Wasser: 2

Bew: 4/4/8

Schaden 0|1|1|1|1|2

Größe: 1

Für das erste Familiar, das an der gegenüberliegende Seite das Spielfeld verlässt, erhält jeder ihn kontrollierende Spieler 3 Siegpunkte, für jedes weitere gibt es einen weiteren Siegpunkt. Für jedes ausgeschaltete gegnerische Familiar gibt es 2 Siegpunkte. Jedes kontrollierte Familiar gibt am Ende des Spiels 1 Siegpunkt.

Familiar



4/4/8

Größe 1

0 1 1 1 1 2

Detailed description: This is a game card for a 'Familiar' creature. It features a green dragon-like creature on the left. The top right has the word 'Familiar' and two rows of colored triangles (white, yellow, red). Below this is a circular emblem containing a 7, a 2, a 6, a 1, and a 10. At the bottom of the emblem is the text '4/4/8'. Below the emblem is the text 'Größe 1'. At the very bottom is a row of six icons: a cross, a 0, a 1, a 1, a 1, and a 2.

Familiar



4/4/8

Größe 1

0 1 1 1 1 2

Detailed description: This is a game card for a 'Familiar' creature. It features a small brown creature on the left. The top right has the word 'Familiar' and two rows of colored triangles (white, yellow, red). Below this is a circular emblem containing a 7, a 2, a 6, a 1, and a 10. At the bottom of the emblem is the text '4/4/8'. Below the emblem is the text 'Größe 1'. At the very bottom is a row of six icons: a cross, a 0, a 1, a 1, a 1, and a 2.