

Steine der Macht

Spielaufbau

Das Spiel wird auf einer Fläche von 48x48 Zoll gespielt. Zunächst wird der Mittelpunkt des Spielfeldes bestimmt. Ein Gebiet von 6 Zoll Radius um den Mittelpunkt herum wird markiert. Dies ist die Ausgrabungsstätte. Sie zählt als schwieriges Gelände und jede Figur darin gilt als in Deckung der Größe 1.

Danach wird normal Gelände platziert, allerdings immer mindestens 4 Zoll von der Ausgrabungsstätte entfernt.

Jeder Spieler besitzt 2 mit seinem Element angereicherte Geländeteile.

Die Spieler platzieren abwechselnd je eines davon in der eigenen Aufstellungszone und das andere in der gegnerischen Tischhälfte, aber außerhalb der Aufstellungszonen und der Ausgrabungsstätte.

Aufstellung

Die Aufstellungszone der Spieler ist jeweils 12 Zoll tief und die Zonen liegen auf jeweils gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes.

Die Spieler stellen ihre Figuren abwechselnd auf, beginnend mit dem Spieler der die meisten Karten besitzt. Besitzen beide Spieler dieselbe Anzahl Karten, entscheidet ein Würfelwurf.

Siegbedingungen

Die Spieler müssen versuchen so viele Steine wie möglich zu bergen und gleichzeitig verhindern, dass der Gegner welche bekommt. Und es könnte auch nicht schaden, wenn die gegnerische Armee dabei verloren werden würde.

Es wird eine zufällige Anzahl von Runden gespielt. Der Spieler, der am Ende die meisten Siegpunkte erhält hat gewonnen.

Sonderregeln

Kaptn, mein Kaptn...

Jeder Spieler muss zu Beginn des Spieles ein Charaktermodell geheim zum Anführer seiner Truppe bestimmen.

Es ist schon spät...

Die Sonne steht schon tief. Das Spiel dauert 5+3 (würfelt mit 1W6 und halbiert die Augenzahl (aufrunden)) Runden.

Steine der Macht...

Jede Figur, welche sich in dem Gebiet der Ausgrabungsstätte befindet und frei von Gegnern ist darf für 2 Aktionspunkte graben. Sie erhält dafür eine entsprechende Menge an Steinen der Macht:

Alchemist des inneren Kreises: 3

Alchemist des äußeren Kreises: 2

jeder andere: 1

Jede Figur kann bis zu 3 Steine der Macht tragen und darf auch weniger Steine nehmen als sie bekommen würde.

Trägt ein "normaler Kämpfer" (also kein Alchemist) 2 Steine, so muss er zu Beginn der Runde 3 Würfel werfen. Erreicht oder betrifft die Summe des Würfelergebnisses den Verteidigungswert der Miniatur, so erhält die Figur die Differenz zwischen Würfelwurf und Verteidigungswert an Schadenspunkten, mindestens aber 1 Schadenspunkt. (Beispiel: Verteidigungswert 10, es wird eine 14 gewürfelt. Die Figur wird für 4 Schadenspunkte verletzt.) Die Steine gehen dabei verloren.

Trägt er 3 Steine, so würfelt er bei der Probe 4 Würfel und nimmt den niedrigsten Würfel weg. Die Steine sind ebenfalls alle verloren.

Alchemisten dürfen erst ab 3 Steinen der Macht und dann auch nur so, als wären sie 2 Steine besitzen. Sollten sie verletzt werden, verlieren sie ebenso wie normale Kämpfer alle Steine der Macht, die sich in ihrem Besitz befinden.

Ein Alchemist, der Steine der Macht besitzt, kann diese für seine Alchemistischen Formeln verwenden. Sie besitzen eine Wertigkeit von 2 alchemistischen Steinen. Sie können im Verhältnis 1:1 als Ersatz für alchemistische Komponenten benutzt werden und man kann mit ihnen Formeln verstärken, wobei hier ein Stein der Macht 2 alchemistische Steine ersetzt, allerdings nur in Bezug auf die Kosten! Gegen das Limit an einsetzbaren Steinen um Formeln zu verstärken zählt er nur als ein einzelner Stein. Es ist also möglich mit ihnen mächtigere Formeln als üblich abzubrennen! Auf diese Art verbrauchte Steine gehen natürlich nicht in die Kalkulation der Siegpunkte mit ein.

Wird eine Figur, welche Steine der Macht trägt im Nahkampf getötet, so kann der Sieger dem Opfer einen Stein sofort abnehmen. Besitzt das Ziel mehrere Steine oder wird im Fernkampf getötet, so wird ein Marker auf dem Feld platziert, der die verbliebenen Steine repräsentiert. Eine Figur, die in Basenkontakt mit einem solchen Marker steht, kann für 1 AP so viele der Steine an sich nehmen wie sie möchte, muss aber natürlich das Tragelimit beachten.

Eine Figur kann für 1 AP eine beliebige Anzahl Steine, die sie trägt an eine befreundete Miniatur in Basenkontakt geben.

Sichert die Steine...

Eine Armee, die mehr als 50% ihres Startwertes in Punkten verloren hat, beginnt sich zurückzuziehen.

Jede verbliebene Figur muss alle ihre Aktionen dazu verwenden durch die Tischkante ihrer Aufstellungszone zu fliehen. Jede geflohene Figur zählt nicht als Verlust und die Steine der Macht, die sie trägt werden dem Spieler für Siegpunkte angerechnet.

Siegepunkte:

1 Siegpunkt für den Spieler, der am Ende die meisten Steine der Macht in seinem Besitz hat.

1 Siegpunkt für den Spieler, dessen Gegner keinen Stein aufgrund der Sonderregel "Sicherheit die Steine..." in Sicherheit gebracht hat.

1 Siegpunkt für den Spieler, der den Anführer seines Gegners getötet hat.

Epilog:

Nachdenklich wog der Anführer der siegreichen Armee den großlich gefärbten Stein in der Hand. Es schien eine angenehme Wärme davon auszugehen und er verspürte ein leichtes Kribbeln.

"Ist es wirklich sicher, dass sie keinen davon mitgenommen haben?"

"Nein, wir konnten sie davon abhalten. Sie sind Hals über Kopf geflohen und haben alles von sich geworfen um schneller zu sein." Der Soldat konnte sich ein hämisches Grinsen nicht verkneifen.

"Gut. Dann beginnt. Ihr kennt die Befehle. Das wird eine lange Nacht."

Der Soldat vollführte einen militärischen Gruß und lief zu seinen wartenden Kameraden.

"Befehle? Welche Befehle?" fragte der Alchemist sichtlich verwirrt.

"Dies hier...", sagte der Anführer und hielt ihm den Stein entgegen, "ist zu mächtig als dass wir zulassen könnten, dass es in die falschen Hände gerät."

"Ihr meint... Nein... NEIN! Das kann nicht euer Ernst sein! Ihr könnt nicht..."

Der Rest der Worte des Alchemisten ging in einem ohrenbetäubenden Knall unter, welcher weit über das Tal hinaus zu hören war. Es sollte nur der erste von vielen in dieser Nacht sein.

Einige Tage später sitzen in einer dunklen Ecke einer Taverne zwei distere Gestalten und flüstern verschwörerisch miteinander:

"Seid Ihr euch da sicher?"

"Ja, bin ich. Fühlt Ihr es denn nicht?"

"Ja. Ja... es ist wie ein leichtes Kribbeln in meiner Hand."

"Und da wo herkommt, gibt es noch mehr!"

Die andere Gestalt schob ihrem Gegenüber etwas zu und einen kurzen Moment konnte ein aufmerksamer Beobachter das aufblitzen von großlich gefärbten Stein erkennen.

"Nennt mir Euren Preis."