

SUMMONERS



SUMMONERS

Beta-Grundregelwerk 1.1

20.08.2017

Ein Fantasy-Tabletop von
4Clarity Studio
und Neverrealm Industry.

Vorwort

Es ist geschafft! Seit die Idee zu Summoners erstmals aufkam, sind mehrere Jahre ins Land gezogen, doch nun liegt die Beta-Fassung des Grundregelwerks erstmals in gedruckter Form vor. Feuer, Wasser, Erde und Luft warten nur noch darauf, von möglichst vielen Spielern in die Schlacht um die Manaquellen geschickt zu werden.

Angefangen hat alles mit einem Kartenspiel, das aber nie über einige Ideen und Entwürfe hinausgekommen ist, erst später beschloss ich, die Idee zu einem vollständigen Tabletop-Regelwerk auszubauen. Es folgten erste Planspiele und Ideen, aber richtig Fahrt nahm das Projekt erst auf, als ich László kennenlernte. Der Gedanke, tatsächlich eigene Modelle für Summoners zu haben, setzte die Energie frei, die bis dahin vielleicht noch gefehlt hatte, und so kam die Arbeit endlich voran. Feuer und Wasser besitzen inzwischen eine mehr als ansehnliche Modellpalette und mit Erde und Luft stehen bereits die nächsten Fraktionen in den Startlöchern.

In diesem Buch findet Ihr alles, was Ihr für Eure ersten Spiele in der Scherbenwelt benötigt, also Grundregeln, Szenarios und Profilwerte für die ersten vier Fraktionen. Da es sich um ein Beta-Regelwerk handelt, hoffe ich auf Euer Feedback und Eure Ideen, eine entsprechende Facebook-Gruppe ist bereits im Aufbau und auch im Fantasybereich der Tabletopwelt wird man Summoners schon bald antreffen.

Nun bleibt mir nur noch Euch allen viel Spaß zu wünschen. Möge die Magie Euch hold sein!

Christian Schlumpberger

Impressum

Autor: Christian Schlumpberger

Coverillustration: Levente Rückert

Fotos: Christian Schlumpberger

Gelände: László Juhász, Christian Schlumpberger, unterstützt von NOCH GmbH & Co. KG

Modelle: László Juhász

Miniaturenbemalung: László Juhász, Christian Schlumpberger

Layout: Christian Schlumpberger

Lektorat und zusätzliche Ideen: László Juhász

Wir bedanken uns bei: Hódi Dániel, Sandra Franck, Stephan Franck, Martin Ellermeier, NOCH GmbH & Co. KG, der Tabletopgruppe Allgäu und allen Testspielern, die noch kommen werden!

Beta-Testgruppe

Werdet Teil unserer Community und helft dabei, Summoners noch besser zu machen: <https://www.facebook.com/groups/1829639817362583/>

Vorwort	2
Impressum	2
Die Scherbenwelt	5
Das Spiel	8
Was Ihr zum Spielen braucht.....	8
Das Spielfeld.....	8
Würfelpuben	9
Ein Spiel beginnen	10
Spielablauf	11
Startphase.....	11
Aktivierungsphase.....	12
Endphase.....	12
Einheiten und Profile	13
Profilwerte	13
Attackenprofile	14
Der Beschwörer	16
Magische Energie	16
Kreaturen	17
Eine Kreatur beschwören.....	17
Eine Kreatur aktivieren.....	18
Magische Vertraute	20
Aktionen	21
Sichtlinien	23
Sichtlinien bestimmen:	23
Entfernungen messen	23
Nahkampf	24
Kontakt.....	24
Nahkampfmodifikatoren:	24
Fernkampf	26
Fernkampfmodifikatoren	26
Fernkampfreaktionen	26
Sonderregeln	28
Szenarios	30
Missionsziele.....	30

Gelände	30
Szenario 1: Bis zum bitteren Ende.....	32
Szenario 2: Kontrolle ist alles.....	33
Szenario 3: Der Brunnen.....	34
Shael-ra, die Feuerebene	35
Tungolheim, die Frostmark.....	36
Elendis, das Windreich	37
Yolcathan, die Erdlande	38

Die Scherbenwelt

Am Anbeginn der Zeit, tobte die Magie roh und zügellos durch die Welt, und wo ihre Kraft wütete konnte nichts sein. Tosende Wogen der entfesselten Energien rissen jedes aufkeimende Leben in Stücke, und so blieb die Welt öde und leer. Die Götter sahen das Chaos und die zerstörerische Macht der Magie, und so brachten sie all ihre Kraft auf, um die wirbelnden Energien zu bündeln und in ein einziges, mächtiges Gefäß zu verbannen. So entstand der große Kristall, und um ihn herum schufen sie die Welt Kalundra.

Rund um die Herzberge breiteten sich schon bald zahllose Länder aus, von der verschneiten Tundra Tungolheims im hohen Norden, bis zu den feuergezeichneten Eben von Shael-ra im Süden, Vom windgepeitschten Wüstenreich Elendis im Osten, bis hin zu den fruchtbaren Dschungeln der Erdlande von Yolcathan im Westen. Das Leben blühte, und niemand ahnte, was sich im wachenden Schatten der Herzberge verbarg.

Über viele Generationen blieb der Kristall unentdeckt, doch nach und nach drangen die Reiche der Sterblichen immer weiter in die Berge vor, getrieben von der Gier nach Macht und Bodenschätzen. Eines Tages öffneten unwissende Bergarbeiter der Menschen tief im Inneren des Gebirges die verborgene Kammer des Kristalls. Eine magische Woge ungekannten Ausmaßes brach sich Bahn, und alles Leben in ihrem Pfad zerfiel binnen eines Augenblicks zu Staub. Erst nach mehreren Tagen ebte die Flut ab, und fortan strömte die Magie wie ein ruhiger Fluss einmal mehr in die Welt. So geschah es, dass das Zeitalter der Zauberer anbrach.

Über viele Jahrhunderte blieb die aufgebrochene Höhle des Kristalls hinter einem undurchdringbaren Nebelschleier verborgen. Doch nach und nach machten sich immer mehr Expeditionen auf den Weg in die Herzberge, und unter Aufbietung enormer magischer Kräfte gelang es einem Erzmagier, dessen Name in Vergessenheit geratenen ist, schließlich, den Nebel zu durchdringen. Die Höhle des großen Kristalls wurde einmal mehr aufgedeckt, und Magier aus aller Herren Länder begannen mit der Erforschung seiner Kräfte.

Die Macht des Kristalls weckte die Gier in den Herzen vieler Wesen, und immer wieder versuchten Zauberer, Könige und Kriegsherren, sich seine Macht untertan zu machen. Heere wurden entsandt und trafen in den Tälern der Herzberge aufeinander. Schlacht folgte auf Schlacht, und nie konnte ein Reich die Kontrolle über die Kristallhöhle länger als ein paar Monate für sich in Anspruch nehmen. Tief im Inneren der Berge künden die Überreste der zahllosen Gefallenen noch heute von dieser Zeit.

Nach Jahren des Krieges bemerkten die Zauberer Kalundras erstmals eine Veränderung im Inneren des Kristalls. Wo in den Jahren nach seiner Entdeckung helle, leuchtende Farben die Kammer im Herzen der Berge erleuchtet hatten, bemächtigten sich immer häufiger Schatten und Düsternis des Kristalls. Bei ihren Nachforschungen entdeckten sie außerdem tausende feinsten Risse auf der ehemals spiegelglatten Oberfläche – der Kristall begann von innen heraus zu zerspringen.

Um den Kristall zu schützen, und das Gleichgewicht in der Welt zu erneuern, gründeten die Herrscher Kalundras die Bruderschaft der Wächter, und über dem

Eingang zur Kammer des Kristalls erbauten sie eine mächtige Klosterfestung. Über Generationen hinweg bewahrte die Bruderschaft den Kristall vor dem Zugriff der Machthungrigen und beruhigte durch ihre Meditation die Magie in seinem Inneren. Und doch lauerte in den Reihen der Bruderschaft bereits die verborgene Saat des Verrats...

Die Finsternis im Herzen der Kristallhüter offenbarte sich nach Generationen des Friedens und überraschte die Bruderschaft in tiefster Nacht. Wie viele Brüder insgeheim den Untergang ihres Ordens geplant hatten, ist im Nebel der Zeit verloren gegangen, doch das Gemetzel war furchtbar, und nach erbitterten Kämpfen mussten die letzten Verteidiger in die Kammer des großen Kristalls zurückweichen. Sofort bemerkten sie die unheilvolle Veränderung, die sich des gewaltigen Steins bemächtigt hatte. In seinem Inneren zogen schwarze Schleier umher, zahllose Risse überzogen seine Oberfläche und ein unheilvolles Summen erfüllte die Kammer. Verzweifelt versuchten sie die Kammer zu versiegeln und den Kristall durch rituelle Gesänge zu beruhigen, doch es war zu spät. Als die Angreifer die Kammer aufbrachen und der letzte Verteidiger sein Leben ließ, schien die Zeit für einen quälend langen Moment still zu stehen. Und dann zerbarst der Kristall...

Die Schockwelle der Explosion fraß sich wie ein hungriges Tier durch die Herzberge, und in ihrem Gefolge zuckten unkontrollierte Entladungen reiner Magie in die Welt. Gipfel barsten und auf den Ebenen öffneten sich kilometertiefe Schluchten. Immer weiter tobte die Woge der Vernichtung, bis sie schließlich selbst die äußersten Regionen Kalundras erfasste. Magier aller Nationen boten ihr Können auf, um die ungezügelten magischen Kräfte zu ordnen, doch selbst die besten unter ihnen vermochten den Sturm nicht aufzuhalten. Abertausende fielen dem Inferno zum Opfer, und schließlich brach die Welt selbst auseinander. Kalundra wurde in unzählige Bruchstücke zerrissen, die fortan ziellos zwischen den Sternen umhertrieben. Aus einer Welt waren tausende geworden.

Die Fragmente des großen Kristalls gingen wie ein magischer Regen auf die Scherben Kalundras nieder, und die Alten glauben, dass ihre Magie es war, die verhinderte, dass nur öde Felsbrocken von unserer Welt übrig blieben. Selbst auf den kleinsten Fragmenten gab es noch immer Tag und Nacht, Luft zum Atmen und dasselbe Klima wie in der Zeit vor dem Zusammenbruch. Als sich das Chaos schließlich gelegt hatte, kehrte das Leben auch auf viele der kleinen Scherben zurück. Doch nicht alle Bruchstücke der alten Welt waren klein. Wo sich die Magier der großen Nationen dem Sturm entgegengeworfen hatten, waren die Bruchstücke größer, und so trieben ganze Reiche wie gewaltige Inseln durch die Leere. Und obwohl viele Zauberer den Kampf gegen den magischen Mahlstrom mit ihrem Leben bezahlt hatten, waren noch immer genug übrig, um die alten Akademien wieder aufzubauen...

Getrieben von der Energie der Kristallfragmente hat die Magie bis heute auf den Scherben überdauert, und in allen Reichen sind mächtige Magieschulen entstanden. Welche von ihnen schließlich das erste Portal auf eine andere Welt öffnete, ist nicht bekannt, doch inzwischen reisen Gesandte aller großen Nationen von Scherbe zu Scherbe, um neue Länder zu erkunden, und verborgene Fragmente des großen Kristalls zu finden. Die Reisen sind gefährlich, und ein Magier kann den Weg durch ein Portal stets nur alleine antreten, doch in Zeiten der Gefahr können sie dennoch auf Hilfe aus der Heimat hoffen. Durch magische Tore können sie wilde Kreaturen aus ihrer eigenen Welt zu ihrem Schutz herbeirufen, und auch wenn für jede dieser

Beschwörungen kostbare Magie aufgewendet werden muss, so bilden die unfreiwilligen Helfer doch oft die letzte Verteidigungslinie für bedrohte Magier. Dies ist das Zeitalter der Beschwörer, und solange jedes einzelne der Scherbenreiche nach immer mehr Magie hungert, wird die Jagd nach den Kristallfragmenten niemals enden.

Das Spiel

Summoners ist ein Skirmish-Tabletop für 2 oder mehr Spieler. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über einen machtvollen Beschwörer, mit dem er die versprengten Scherben Kalundras bereist. Im Verlauf eines Spiels können diese Beschwörer zahlreiche Kreaturen zu ihrer Unterstützung herbeirufen, doch dazu benötigen sie magische Energie, die überall auf dem Schlachtfeld in Form magischer Fragmente des großen Kristalls verborgen liegt. Ohne diese Managemmen ist kein Beschwörer in der Lage Magie zu wirken oder Portale zu öffnen, und dementsprechend verbissen ringen verfeindete Beschwörer um diese lebenswichtige Ressource. Nur wer die Fähigkeiten seiner Kreaturen optimal nutzt, und seinen Energievorrat stets im Auge behält, kann die Arena als Sieger verlassen.

Was Ihr zum Spielen braucht

Um Summoners zu spielen, benötigt Ihr zunächst natürlich entsprechende Modelle. Am wichtigsten ist der Beschwörer, aber darüber hinaus braucht Ihr noch einen ausreichenden Fundus an Kreaturen, die Ihr im Lauf des Spiels beschwören könnt. Welche Kreaturen den Beschwörern der verschiedenen Magieschulen dabei zur Verfügung stehen, könnt Ihr den Armeelisten am Ende dieses Regelwerkes entnehmen. Weitere Spielmaterialien sind achtseitige Würfel (W8), ein Maßband sowie verschiedene Marker. Besonders wichtig sind dabei die Managemmen, die die magische Energie der Beschwörer symbolisieren. Hierfür bieten sich beispielsweise farbige Glassteine an.

Das Spielfeld

Neben diesen zentralen Komponenten benötigt Ihr natürlich einen Spieltisch, den Ihr ganz nach Euren Wünschen gestalten könnt. Für den Anfang reicht eine einfache Tischplatte oder eine grüne Tischdecke mit einigen Hindernissen, aber später könnt Ihr Eurer Fantasie freien Lauf lassen. Die Scherben Kalundras sind enorm vielfältig, von sengen Wüsten über dichte Dschungel bis hin zu eisigen Frostlanden ist alles denkbar!

Die ideale Größe für ein Spielfeld liegt bei 90cm Seitenlänge (rund 36 Zoll), aber für größere Spiele (Meisterlevel, siehe S. 7) sind auch Spielfelder mit 120 cm Kantenlänge möglich.

Würfelproben

In bestimmten Situationen kann es sein, dass Beschwörer oder ihre Kreaturen Würfelproben ablegen müssen, um den Erfolg einer Aktion zu ermitteln. Dabei gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten:

Vergleichende Würfelproben
Profilproben

Vergleichende Würfelproben

Vergleichende Würfelproben richten sich immer gegen einen gegnerischen Profilwert oder das Ergebnis einer gegnerischen Würfelprobe. So wird beispielsweise bei Nahkampfprouben gegen den Reflexwert des Gegners gewürfelt, und jeder Wurf, der diesen Wert erreicht oder übertrifft, gilt als Erfolg. Es ist auch denkbar, dass beide Spieler eine vergleichende Würfelprobe durchführen und im Anschluss die Zahl ihrer Erfolge vergleichen.

Profilproben

Die sogenannten Profilproben beziehen sich immer auf einen bestimmten Profilwert des aktiven Charakters, beispielsweise auf seinen Reflexwert oder den Widerstandswert. Profilproben werden immer mit drei Würfeln durchgeführt und jeder Würfel, der gleich oder unter den entsprechenden Profilwert würfelt, gilt als Erfolg. Die Zahl der für einen Gesamterfolg benötigten Erfolge, ist bei der jeweiligen Profilprobe angegeben.

Automatische Fehlschläge

Die meisten Würfelprouben bei Summoners unterliegen einer einfachen Regel: Eine gewürfelte 1 ist immer ein Fehlschlag, unabhängig von allen Modifikatoren. Dies gilt aus naheliegenden Gründen NICHT für Profilproben.

Ein Spiel beginnen

Zu Beginn eines neuen Spiels müssen zunächst mehrere Entscheidungen getroffen werden. Zuerst müssen die Spieler festlegen, welche Stufe ihre Beschwörer in diesem Spiel haben sollen (beide sollten dieselbe Stufe haben, dies ist aber NICHT verpflichtend und kann zu interessanten Herausforderungen für den rangniederen Beschwörer führen). Es stehen drei Stufen zur Auswahl, die festlegen, wie viele Managemmen ein Beschwörer maximal tragen darf und wie viele er zu Spielbeginn besitzt (siehe Tabelle unten).

Beschwörerstufe	Novize	Adept	Meister
Managemmen zu Spielbeginn	10	15	20
Maximale Managemmen	20	30	40

Darüber hinaus müssen sich die Spieler auf ein Szenario einigen (siehe: „Szenarios“), ihren Spieltisch entsprechend der Szenariobeschreibung vorbereiten, und ihre ersten Modelle in der im Szenario festgelegten Aufstellungszone platzieren. Sobald dies geschehen ist, beginnt die erste Runde des Spiels mit der Startphase.

Spielablauf

Eine Partie Summoners gliedert sich in mehrere Runden, die wiederum in drei Phasen unterteilt sind. Die wichtigste Phase ist die Aktivierungsphase, aber auch in Start- und Endphase werden wichtige Weichen für den Spielverlauf gestellt.

Startphase

Die Startphase bildet den Auftakt für jede Spielrunde. Hier werden die Weichen für die neue Runde gestellt und die eigentliche Spielrunde vorbereitet. Die Startphase besteht aus vier Schritten, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

Manavorrat auffüllen

Zu Beginn jeder Runde können die Beschwörer ihren Manavorrat erneuern und neue Kräfte sammeln. Dabei gibt es zwei zentrale Möglichkeiten:

Astrale Regeneration: Jeder Beschwörer generiert zu Beginn einer Spielrunde automatisch 2 Managemme für seinen Vorrat.

Manaquellen anzapfen: Jede kontrollierte große Manaquelle generiert zu Beginn der Spielrunde 2 Managemmen für den Vorrat des kontrollierenden Beschwörers. Jede kontrollierte kleine Manaquelle generiert zu Beginn der Spielrunde 1 Managemme für den Vorrat des kontrollierenden Beschwörers.

Effekte abhandeln

Alle Statuseffekte, bei denen zu Beginn einer neuen Runde Veränderungen eintreten, werden jetzt abgehandelt. So verlieren Einheiten mit Eismarkern einen dieser Marker und vergiftete oder brennende Einheiten legen die entsprechenden Widerstandstests ab.

Bleibende Zauber kanalisieren

Manche Zauber erzeugen bleibende Effekte, die über mehrere Runden im Spiel bleiben können. In der Regel kostet dies jedoch zu Beginn jeder Runde eine bestimmte Menge an Managemmen. In diesem Schritt können die Beschwörer entweder die benötigten Kosten bezahlen, oder beschließen den Zauber zu beenden.

Aktivierungsreihenfolge und Initiative

Jedes Modell bei Summoners wird mit einer Profilkarte ausgeliefert, auf der Ihr alle relevanten Informationen zu ihm findet. Zu Beginn jeder Runde bilden die Spieler aus den Profilkarten der Beschwörer und all ihrer derzeit auf dem Schlachtfeld befindlichen Kreaturen einen verdeckten Aktivierungsstapel. Kreaturen desselben Typs werden immer gleichzeitig aktiviert, und deshalb nur durch eine einzelne Karte im Stapel repräsentiert.

Nachdem beide Spieler ihren Aktivierungsstapel festgelegt haben, werfen sie je einen W8 und addieren den Initiativbonus ihres Beschwörers zum Wurfresultat. Zusätzlich können beide Spieler verdeckt eine bestimmte Anzahl an Managemmen aus ihrem Vorrat aufwenden, um ihr Gesamtergebnis zu erhöhen. Die erste Managemme steigert das Ergebnis um 1, für die zweite Steigerung werden 2 Gemmen benötigt. Der Spieler mit dem höheren Gesamtergebnis darf entscheiden, welcher Beschwörer in dieser Runde die erste Karte aktiviert, bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Beschwörer den höheren Initiativbonus besitzt (inklusive eventueller Steigerungen). Herrscht auch hier Gleichstand, wird der Wurf wiederholt.

Aktivierungsphase

Die Aktivierungsphase bildet den wichtigsten Teil einer Spielrunde. Die Spieler aktivieren in dieser Phase ihre Truppen und führen verschiedene Handlungen mit ihnen durch.

Der in der Startphase ermittelte Spieler, deckt zuerst die oberste Karte seines Aktivierungsstapels auf, und aktiviert nacheinander die durch sie repräsentierten Einheiten (falls es mehrere sind). Sollte(n) die durch die Karte repräsentierte(n) Einheit(en) zuvor bereits ausgeschaltet worden sein, deckt der aktive Spieler sofort eine weitere Karte auf und aktiviert stattdessen diese Einheit(en). Jede Einheit muss ihre Aktivierung vollständig abhandeln, bevor die nächste aktiviert werden kann. Nachdem alle aktivierten Einheiten ihre Aktionen abgeschlossen haben, ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt nun seinerseits die oberste Karte seines Aktivierungsstapels auf.

Aktivierungen verzögern

Wenn ein Spieler an der Reihe ist eine seiner Karten aufzudecken, kann er stattdessen beschließen, diese Karte verdeckt neben seinen Aktivierungsstapel zu legen und zu passen. Sobald er wieder an der Reihe ist, kann er entweder die zurückgestellte Karte aktivieren, oder die oberste Karte seines regulären Aktivierungsstapels aufdecken. Solange noch eine Karte in Verzögerung gehalten wird, darf ein Spieler keine weitere Karte auf diese Weise zurückhalten, dies ist erst wieder möglich, nachdem die zuvor beiseitegelegte Karte aktiviert wurde.

Aktionen durchführen

Im Verlauf ihrer Aktivierung können Einheiten Aktionspunkte ausgeben, um verschiedene Handlungen durchzuführen (siehe: „Aktionen“).

Endphase

Nach Abschluss der Aktivierungsphase verfallen alle zu diesem Zeitpunkt noch nicht ausgegebenen Aktionspunkte.

Im Anschluss werden – falls erforderlich – die aktuellen Siegpunkte ermittelt und die Siegbedingungen des Szenarios geprüft.

Einheiten und Profile

Profilwerte

Alle Einheiten bei Summoners (also Beschwörer und Kreaturen) verfügen über ein Profil, das ihre Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld definiert. Folgende Profilwerte sind dabei maßgeblich:

Aktionspunkte (AP)

Gibt die Zahl der Aktionspunkte an, die der Kreatur pro Runde zur Verfügung stehen.

Bewegung (B)

Dieser Wert ist zweigeteilt. Die erste Zahl gibt die maximale Gehen-Distanz der Einheit in Zoll an, die zweite Zahl gibt die maximale Rennen-Distanz in Zoll an.

Reflexe (R)

Der Reflexwert einer Kreatur gibt an wie schwer die Einheit im Nah- und Fernkampf getroffen wird.

Widerstand (W)

Die Widerstandsfähigkeit einer Einheit setzt sich aus verschiedenen Faktoren zusammen, darunter ihre natürliche Schadensresistenz und eine eventuelle Panzerung durch Rüstungsteile oder natürliche Panzerplatten. Dieser Wert entscheidet darüber, um wie viel der Schaden durch gegnerische Attacks reduziert wird.

Initiativbonus (I)

Die Initiative des Beschwörers gibt an, wie beweglich und gedankenschnell er ist. Dieser Wert ist lediglich in der Startphase einer neuen Runde von Bedeutung.

Lebenspunkte (LP)

Die Zahl der Schadenspunkte, die eine Einheit erleiden kann, bevor sie ausgeschaltet wird. Sie werden in Form eines Lebensbalkens angegeben, der in zwei Abschnitte unterteilt ist: Weiß und Rot. Sobald die Lebenspunkte einer Einheit in den roten Bereich fallen, gilt sie als verletzt und erleidet einen Abzug von 1 auf Bewegung, Nahkampfwert, Fernkampfwert, Reflexe und Initiativbonus. Die Werte können durch diesen Malus nicht unter 0 fallen.

Manavorrat (M)

Dieser Wert bestimmt die Zahl von Managemmen, mit denen ein Beschwörer das Spiel beginnt. Im Verlauf des Spiels werden diese Gemmen ausgegeben und durch das Anzapfen magischer Quellen ersetzt. Die zweite Zahl unter diesem Profileintrag gibt dabei die maximale Zahl von Managemmen an, die ein Beschwörer speichern kann.

Spezial (Spezial)

Mögliche Sonderregeln der Einheit werden hier aufgelistet.

Beschwörungskosten (Kosten)

Dieser Wert gibt die Beschwörungskosten einer Kreatur an. Er setzt sich meist aus einer bestimmten Anzahl Managemmen (Mg) und einer bestimmten Anzahl

Kreaturenstufen (Ks) zusammen. Falls eine Beschwörung Kreaturenstufen erfordern sollte, bedeutet dies, dass zusätzlich zu den Manakosten Kreaturen geopfert werden müssen, deren addierte Kreaturenstufe mindestens den angegebenen Wert erreicht.

Schwer verletzte Einheiten

Sobald eine Einheit keine weißen Lebenspunkte mehr besitzt, gilt sie als schwer verletzt. Ab diesem Zeitpunkt werden die folgenden Profilwerte um 1 reduziert:

- Bewegung (beide Werte)
- Nahkampfwert
- Fernkampfwert
- Reflexe
- Initiativbonus

Die Werte können durch diesen Malus nicht unter 0 fallen.

Beschwörer und Profilwerte

Beschwörer können Managemmen nutzen, um bestimmte Profilwerte (im Profil markiert) kurzzeitig zu steigern (um bis zu 2 Punkte). Die erste Steigerung kostet dabei 1 Managemme, die zweite kostet 2 Managemmen.

Diese Steigerungen können zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Runde ausgelöst werden und gelten jeweils für die nächste Würfelprobe, bei der der Profilwert zum Einsatz kommt. Wenn Profilwerte als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff gesteigert werden sollen, muss dies angesagt werden, BEVOR der Gegner Treffer- oder Schadenswürfe durchführt!

Attackenprofile

Die Kampfwerte einer Einheit können sich je nach Attacke unterscheiden. Aus diesem Grund sind sie nicht Teil des Einheitenprofils, sondern werden bei der jeweiligen Attacke der Einheit ausgewiesen. Einheiten, die über mehrere Attacken verfügen, müssen bei jedem Angriff entscheiden welche Attacke sie nutzen möchten. Das Attackenprofil einer Einheit besteht aus folgenden Werten:

Nahkampf (NK)

Der Nahkampfwert einer Einheit stellt ihre Fähigkeiten im Nahkampf dar. Je höher dieser Wert ist, desto leichter fällt es einer Einheit, ihre Gegner im Nahkampf zu treffen oder ihren Attacken auszuweichen.

Fernkampf (FK)

Dieser Wert gibt Auskunft über Fähigkeiten im Umgang mit Fernkampfwaffen. Je größer dieser Wert, desto leichter fällt es einer Einheit, ihre Feinde im Fernkampf zu treffen.

Wenn eine Attacke keinen Fernkampfwert besitzt, wird dies durch einen Strich ("–") gekennzeichnet und die Attacke kann lediglich im Nahkampf eingesetzt werden.

Reichweite (RW)

Die maximale Reichweite einer Waffe in Zoll. Reine Nahkampfwaffen werden hier durch den Eintrag "NK" gekennzeichnet.

Spezial (Spezial)

Mögliche Sonderregeln der Attacke werden hier aufgelistet.

Der Beschwörer

Die Völker der Scherbenwelt versuchen bereits seit Generationen ihre Reiche hinter sich zu lassen, und neue Wege auf fremde Welten zu erforschen. Da ausschließlich die magisch begabten Beschwörer die Grenzen der Scherben durchbrechen können, wären Angriffe auf die großen Reiche dabei reiner Selbstmord, doch neben den großen Heimatscherben der Beschwörer gibt es zahlreiche kleine und große Fragmente, die nur darauf warten erforscht zu werden. Oftmals liegen in diesen weitgehend unbewohnten Gebieten noch reiche Vorkommen der begehrten Managemmen, die in den großen Scherbenreichen bereits weitgehend geborgen wurden, doch auch umherstreifende Kreaturen aller Art lassen sich dort finden – und nicht alle sind friedfertig...

Magische Energie

Für alle Zauber und Beschwörungen wird magische Energie benötigt, die die Beschwörer in besonderen Kristallen, den sogenannten Managemmen, speichern. Durch das Zerschmettern einer Managemme wird ihre Energie freigesetzt und kann vom Beschwörer geformt werden. Wie viele Gemmen für einen Zauber geopfert werden müssen, hängt von seiner Komplexität ab.

Managemmen

Alle Managemmen enthalten einen Teil der magischen Energie des großen Kristalls. Beschwörer können sie sammeln und anzapfen, um Kreaturen zu beschwören und ihre Kräfte zu beeinflussen. Bei einer Beschwörung werden die benötigten Managemmen in den Beschwörungskosten der Kreatur genannt

Magische Quellen

Magische Quellen sind arkane Fokuspunkte, an denen die Fragmente des großen Kristalls in größerer Zahl niedergegangen sind. Nur hier können die begehrten Managemmen gefunden werden, und so verwundert es nicht, dass die Beschwörer in einem ewigen Wettstreit um die profitabelsten Quellen stehen. Es gibt sowohl große als auch kleine Manaquellen. Erstere bringen mehr Managemmen und sind in der Regel besonders begehrte Ziele. Auf dem Schlachtfeld werden alle Quellen durch runde Marker mit einem Durchmesser von rund 30mm dargestellt.

Quellen kontrollieren

Um eine magische Quelle zu kontrollieren, müssen sich der Beschwörer oder eine seiner Kreaturen in Basekontakt mit dem entsprechenden Quellmarker befinden. Im Anschluss muss die Miniatur, die die Quelle übernehmen möchte, einen Aktionspunkt ausgeben, um die Quelle zu übernehmen. Ab Beginn der nächsten Runde generiert die Quelle Managemmen für den sie kontrollierenden Beschwörer. Eine Quelle, die sich bereits unter der Kontrolle eines anderen Beschwörers befindet, kann nicht ohne weiteres übernommen werden. Zunächst muss die entsprechende Einheit die Kontrolle des anderen Beschwörers brechen, was ebenfalls einen Aktionspunkt kostet. Erst danach kann sie (oder eine andere Einheit) für einen weiteren Aktionspunkt die Kontrolle über die Quelle übernehmen.

Kreaturen

Da bis zum heutigen Tag ausschließlich Beschwörer die Grenzen der Sphären durchbrechen und ihre Heimscherbe verlassen können, ist es ihnen nicht möglich normale Krieger ihres Volkes mitzunehmen. Aus diesem Grund dienen magisch beschworene Kreaturen den Scherbenwanderern auf ihren Reisen als bewaffneter Arm. Sie tragen ihre Kämpfe aus und schützen sie vor gegnerischen Angriffen. Um magische Kreaturen herbeizurufen und zu kontrollieren, benötigen die Beschwörer allerdings die begehrten Managemmen. Und gerade die besonders mächtigen Kreaturen lassen sich nur selten ohne Opfer und Risiken herbeirufen...

Kreaturenstufen

Jede Kreatur verfügt über eine Stufe, die Auskunft über ihre Stärke gibt und außerdem festlegt, wie kompliziert ihre Beschwörung ist. Höherstufige Monster verlangen in der Regel ein Opfer, um sich auf das Schlachtfeld rufen zu lassen, und sie neigen eher dazu sich der Kontrolle durch den Beschwörer zu widersetzen. Ihre enorme Macht gleicht diese Nachteile jedoch mehr als aus.

Die Zahl der Kreaturen, die ein Beschwörer kontrollieren kann, ist begrenzt und ergibt sich aus der Summe ihrer Kreaturenstufen. Übersteigt die Zahl der Stufen das Limit, erhält der Beschwörer für jede Stufe über dem Maximum einen Malus von -1 auf seine Kontrollwürfe.

<u>Beschwörerstufe</u>	<u>Novize</u>	<u>Adept</u>	<u>Meister</u>
Maximale Kreaturenstufen	10	15	20

Eine Kreatur beschwören

Eine Kreatur aus ihrer Sphäre herbeizurufen und dem Willen des Beschwörers zu unterwerfen, ist ein komplizierter und anstrengender Vorgang. Für eine erfolgreiche Herbeirufung muss der Beschwörer zum einen die Beschwörungskosten bezahlen, die auf der Karte des zu beschwörenden Modells angegeben sind. Viele Kreaturen verlangen außerdem ein Opfer in Form niederer Kreaturen. Dies führt einerseits dazu, dass ihr Einsatz wohlüberlegt sein will, und außerdem dazu, dass sie meist erst recht spät im Spiel herbeigerufen werden können. Die Anzahl der benötigten Opfer hängt von der Kreaturenstufe der geopferten Kreaturen ab. Wenn bei den Beschwörungskosten einer Kreatur beispielsweise 2 Ks gefordert werden, kann der Spieler entweder zwei Kreaturen mit Kreaturenstufe 1 oder eine Kreatur mit Kreaturenstufe 2 opfern.

Beispiel: Die Beschwörungskosten eines Feuerelementars lauten 3 Mg + 2 Ks. Für seine Beschwörung muss der Spieler also 3 Managemmen ausgeben und außerdem entweder 2 Monster mit Kreaturenstufe 1, oder 1 Monster mit Kreaturenstufe 2 opfern.

Eine beschworene Kreatur muss in direktem Basekontakt mit dem Beschwörer platziert werden, wenn dies nicht möglich ist, scheitert die Beschwörung automatisch. Sollte für die Beschwörung eine Kreatur geopfert worden sein, darf die neu beschworene Kreatur auch in Basekontakt mit der geopferten Kreatur platziert werden, bevor diese dann aus dem Spiel entfernt wird. So platzierte Kreaturen dürfen in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit aufgestellt werden.

Nach der Platzierung muss der Beschwörer einen ersten Kontrollwurf absolvieren, um die Kreatur seinem Willen zu unterwerfen (siehe: Der Kontrollwurf). Der Spieler darf dabei ganz normal weitere Würfel kaufen, um den Wurf zu erleichtern. Scheitert der Wurf, erhält die Kreatur sofort einen Kontrollverlustmarker und kann in dieser Runde keine Aktionen durchführen.

Nach einem erfolgreichen Kontrollwurf, darf die neu beschworene Kreatur sofort eine Gehen-Aktion durchführen und gilt danach als aktiviert. Angreifen darf sie frühestens in der nächsten Runde (ihre Bewegung darf somit kein Sturmangriff sein, der sie in Kontakt mit einem feindlichen Modell bringt).

Unabhängig davon, ob der erste Kontrollwurf ein Erfolg ist oder nicht, besitzt eine Kreatur in der Runde, in der sie beschworen wurde keine Aktionspunkte (die Gehen-Aktion nach einem erfolgreichen Kontrollwurf ist kostenlos und benötigt keinen Aktionspunkt).

Eine Kreatur aktivieren

Beschworene Kreaturen zu befehligen ist selbst für erfahrene Beschwörer ein anstrengender Prozess, der ihnen ein hohes Maß geistiger Disziplin abverlangt. Die meisten Kreaturen lassen sich nur widerwillig einem fremden Willen unterwerfen und selbst viele gutmütige oder besonders pflichtbewusste Geschöpfe müssen immer wieder an den Willen des Beschwörers gebunden werden, um sie in der Sphäre der Sterblichen zu halten.

Bevor eine Kreatur aktiviert wird, muss ihr Beschwörer durch einen sogenannten Kontrollwurf feststellen, ob er die Kontrolle über seine Kreatur auch in dieser Runde weiter aufrecht-erhalten kann.

Der Kontrollwurf

Immer wenn ein Beschwörer eine seiner Kreaturen aktivieren möchte, muss er zunächst seine Kontrolle über das Wesen erneuern. Zu diesem Zweck führt der Spieler mit 1W8 einen Kontrollwurf durch, dessen Schwierigkeit sich aus zwei Faktoren ergibt: Der Kreaturenstufe und der Entfernung zwischen Beschwörer und Kreatur.

Dabei gilt: Kreaturenstufe + Entfernungsmodifikator = benötigter Kontrollwurf

Die Entfernungsmodifikatoren lauten wie folgt:

Innerhalb von 6 Zoll um den Beschwörer: 1

Innerhalb von 12 Zoll um den Beschwörer: 2

Weiter als 12 Zoll um den Beschwörer: 3

Beispiel: Um einem Feuerelementar (Kreaturenstufe 3), das sich 13 Zoll vom Beschwörer entfernt befindet (Entfernungsmodifikator 3), einen Befehl zu erteilen, müsste der Spieler demnach zunächst einen Kontrollwurf von 6+ absolvieren.

Magischer Fokus:

Um besonders schwierige oder wichtige Kontrollwürfe zu erleichtern, kann ein Beschwörer seinen Energievorrat anzapfen, um zusätzliche Würfel für seinen Kontrollwurf zu kaufen. Für je eine Managemme kann ein zusätzlicher Würfel gekauft werden. Die Würfel müssen alle gleichzeitig geworfen werden, das addierte Wurfresultat bildet dann das Ergebnis des Kontrollwurfs.

Beispiel: Der Beschwörer will das Feuerelementar aus unserem oben genannten Beispiel unbedingt aktivieren. Aus diesem Grund kauft er für eine Managemme einen weiteren Würfel, so dass er den Kontrollwurf mit 2W8 durchführen darf. Er würfelt

eine 3 und eine 2, was ein Gesamtergebnis von 5 bedeutet. Der Kontrollwurf von 6+ wurde somit knapp verpatzt und das Feuerelementar verliert für diese Runde einen Aktionspunkt (es erhält außerdem einen Kontrollverlustmarker, siehe unten).

Kontrollverlust

Jedes Mal, wenn der Kontrollwurf für eine beschworene Kreatur scheitert, schwindet das magische Band, das die Kreatur in der Welt der Sterblichen hält. Eine Kreatur, deren Kontrollwurf gescheitert ist, verliert in dieser Runde einen Aktionspunkt und erhält außerdem einen Kontrollverlustmarker, der dieses geschwächte Band symbolisiert. Sobald eine Kreatur den zweiten Marker erhält, löst sich das magische Band auf, und die Kreatur wird aus dem Spiel entfernt.

Beispiel: *Das Feuerelementar, dessen Kontrollwurf gerade verpatzt wurde, erhält einen Kontrollverlustmarker. Aus einer früheren Runde, trägt es bereits einen solchen Marker, so dass es nun zwei Marker trägt und aus dem Spiel entfernt wird.*

Magische Vertraute

Viele Beschwörer werden auf ihren Reisen von einer besonders treuen Kreatur begleitet, die oft schon seit langer Zeit an ihrer Seite weilt und im Falle eines Falles gezielt neu herbeigerufen werden kann. Diese sogenannten Vertrauten dienen den Beschwörern oftmals als verlängerter Arm auf dem Schlachtfeld, und obwohl sie in der Regel eher schwache Wesen sind, können sie im richtigen Moment von entscheidender Bedeutung für ihren Meister sein.

Für alle Vertrauten gelten die üblichen Regeln für magische Kreaturen, zusätzlich folgen sie aber einigen Sonderregeln:

Magische Vertraute beginnen das Spiel auf dem Schlachtfeld und in Basekontakt mit dem Beschwörer.

Ein magischer Vertrauter muss nie einen Kontrollwurf ablegen.

Falls eine Sichtlinie vom Beschwörer zu seinem Vertrauten besteht, können neu beschworene Kreaturen statt in Kontakt mit dem Beschwörer oder der geopferten Kreatur auch in Basekontakt mit dem Vertrauten platziert werden.

Magische Rückkopplung

Zusätzlich zu einer oftmals engen Freundschaft besteht zwischen Vertrauten und ihren Meistern ein magisches Band, das weit über normale Beschwörungen hinausgeht. Aus diesem Grund ist der „Tod“ eines Vertrauten, der das Band zwischen ihnen gewaltsam zerreißt und den Vertrauten zurück in seine Heimatwelt schleudert, für beide ein traumatisches Erlebnis. Wenn ein Vertrauter ausgeschaltet wird, verliert der ihn kontrollierende Beschwörer sofort 3 Lebenspunkte.

Vertraute zurückholen

Wenn ein Vertrauter auf seine Heimatscherbe zurückverbannt wurde, kann er von seinem Beschwörer erneut herbeigerufen werden. Dies kostet ganz normal Managemmen. Beachtet, dass der Lebenspunktverlust durch die magische Rückkopplung dadurch nicht geheilt wird. Es darf sich nie mehr als ein Vertrauter pro Beschwörer auf dem Schlachtfeld befinden.

Aktionen

Im Verlauf ihrer Aktivierung können Kreaturen und Beschwörer verschiedene Aktionen durchführen, die jeweils einen oder mehrere Aktionspunkte kosten. Sie müssen dabei nicht alle Aktionspunkte ausgeben, sondern können eine beliebige Zahl ihrer Aktionspunkte aufsparen, um im weiteren Verlauf der Runde auf gegnerische Angriffe reagieren zu können.

Kreaturen, die am Ende der Runde noch über zwei oder mehr Aktionspunkte verfügen, können einen dieser Punkte ausgeben, um noch ein weiteres Mal aktiviert zu werden. Falls mehrere Kreaturen dies tun wollen, werden sie in Initiativreihenfolge aktiviert. Kreaturen, die nur noch über einen einzigen Aktionspunkt verfügen, können nicht mehr aktiviert werden und ihr Aktionspunkt verfällt. Folgende Aktionen stehen Kreaturen und Beschwörern zur Auswahl:

Gehen (1AP)

Die Einheit darf sich eine Strecke bewegen, die maximal ihrem ersten Bewegungswert in Zoll entspricht. Die Strecke muss nicht in einer geraden Linie zurückgelegt werden. Diese Aktion darf pro Runde nur einmal durchgeführt werden.

Rennen (2AP)

Die Einheit darf sich eine Strecke bewegen, die maximal ihrem zweiten Bewegungswert in Zoll entspricht. Die Strecke muss nicht in einer geraden Linie zurückgelegt werden. Diese Aktion darf pro Runde nur einmal durchgeführt werden.

Sturmangriff (2 AP)

Die Einheit führt eine Bewegung durch, die maximal ihrem zweiten Bewegungswert in Zoll entspricht, und sie in einer geraden Linie in Kontakt mit einem Gegner bringen muss. Zu Beginn der Bewegung muss eine Sichtlinie zum Ziel des Sturmangriffs bestehen. Direkt im Anschluss an die Bewegung darf die Figur einen Nahkampfangriff durchführen, für den sie einen Bonuswürfel erhält (siehe „Nahkampf“). Diese Aktion darf pro Runde nur einmal durchgeführt werden.

Nahkampfattacke (1 AP)

Wenn sich eine Figur in Basekontakt mit einer gegnerischen Figur befindet, darf sie einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Nahkampfattacke gegen diese Figur durchzuführen (siehe „Nahkampf“).

Fernkampfattacke (1 AP)

Die Figur führt eine Fernkampfattacke gegen eine gegnerische Figur durch, die sich in Reichweite befindet und zu der sie eine Sichtlinie besitzt (siehe „Fernkampf“).

Zielen (1 AP)

Die Figur konzentriert sich und visiert ihr nächstes Ziel an. Solange sie sich nicht bewegt, erhält sie für alle Fernkampfattacken dieser Runde einen Bonuswürfel.

Zauber wirken (1 AP)

Diese Aktion steht in der Regel nur Beschwörern zur Verfügung und ermöglicht es dem Beschwörer einen seiner Zauber zu wirken.

Manaquelle erobern (1 AP)

Die Figur nimmt eine Manaquelle, mit der sie sich in Basekontakt befindet, in Besitz. Sie befindet sich ab sofort unter der Kontrolle des Beschwörers und produziert ab der folgenden Runde Managemmen für seinen Vorrat. Um eine Manaquelle zu übernehmen, die sich im Besitz eines anderen Beschwörers befindet, muss zunächst dessen Kontrolle über die Quelle gebrochen werden, was ebenfalls einen Aktionspunkt kostet.

Interagieren (1 AP)

In manchen Szenarien müssen Kreaturen mit Gegenständen auf dem Schlachtfeld interagieren, z.B. mit Manaquellen, Truhen oder ähnlichen Dingen. Sofern nicht anders angegeben kostet dies einen Aktionspunkt, und die Kreatur muss sich in Basekontakt mit dem betreffenden Objekt befinden.

Sichtlinien

Für viele Aktionen bei Summoners ist es notwendig, dass die handelnde Figur ihr Ziel sehen kann. Das beste Beispiel hierfür sind Fernkampfangriffe, aber auch Sturmangriffe und die meisten Zauber benötigen eine Sichtlinie zum Ziel der Aktion.

Sichtlinien bestimmen:

Um zu prüfen, ob eine Einheit ihr Ziel sehen kann, wird eine direkte Linie von ihrem Kopf zu ihrem Ziel gezogen (am besten begeben Sie sich dazu auf Höhe des Spieltisches, und blicken Sie über die Schulter). Wenn es möglich ist, eine gerade Linie zu einem beliebigen Punkt des Körpers des Ziels zu ziehen, dann kann die handelnde Einheit es sehen („es besteht eine Sichtlinie“). Beachtet, dass nur Teile des Körpers (einschließlich Kleidung) als Zielpunkte für Sichtlinien dienen können, aber keine ausgestreckten Waffen (es sei denn diese sind gewachsene Bestandteile des Körpers). Auch Zaubereffekte wie Feuer oder Rauch sind nicht Teil des Ziels und ermöglichen keine Sichtlinie. Weder Waffen noch Zaubereffekte können Sichtlinien zu ihrem Träger blockieren, sie werden einfach ignoriert.

Deckung:

Eine Einheit, deren Körper (siehe „Sichtlinie bestimmen“) zu mindestens 50 Prozent von einem Geländestück oder einer anderen Kreatur (auch hier zählt nur der Körper) verdeckt ist, ist schwerer zu treffen. Fernkämpfer, die auf eine Kreatur in Deckung schießen, verlieren einen Würfel für ihre Fernkampfattacken (vgl. „Fernkampf“).

Entfernungen messen

Alle Entfernungen bei Summoners dürfen zu jeder Zeit abgemessen werden. Entfernungen zwischen zwei Modellen werden gemessen, indem man die kürzeste Strecke zwischen den Basierändern der beiden Modelle misst. Bei Geländestücken gilt hierbei die äußere Umrandung des Geländestücks bzw. der Geländezone.

Nahkampf

Um mit einem seiner Modelle eine normale Nahkampfattacke gegen eine feindliche Figur in Kontakt durchzuführen, wirft der kontrollierende Spieler eine Anzahl von W8, die dem Nahkampfwert der gewählten Attacke entspricht. Die Ergebnisse vergleicht er mit dem Reflexwert des Ziels, und jedes Wurfresultat, das diesen Wert erreicht oder übertrifft, gilt als Erfolg. Durch verschiedene Umstände können angreifende Figuren bei ihren Attacken Bonuswürfel erhalten (z.B. im Rahmen eines Sturmangriffs oder durch Sonderregeln).

Um den angerichteten Schaden zu bestimmen, wirft der Spieler für jeden Erfolg einen W8 und reduziert jedes Wurfresultat um den Widerstandswert des Ziels. Die so ermittelten Ergebnisse werden addiert und ergeben den Gesamtschaden, der von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen wird.

Kontakt

Um eine gegnerische Einheit im Nahkampf attackieren zu können, muss sich ein Modell in Kontakt mit ihr befinden. Normalerweise bedeutet dies, dass sich die Bases der beiden Modelle berühren müssen, aber in bestimmten Ausnahmefällen kann es sein, dass ein Modell bereits ab einem gewissen Abstand als „in Kontakt“ gilt.

Um sich aus dem Kontakt mit einem oder mehreren Modellen lösen zu können, muss eine Einheit eine Gehen- oder Rennen-Aktion nutzen und eine Reflexprobe (2) bestehen. Verfügt keines der gegnerischen Modelle, mit denen sich die Einheit in Kontakt befindet mehr über Aktionspunkte, muss stattdessen lediglich eine Reflexprobe (1) abgelegt werden.

Falls die Probe scheitert, ist die Aktion der Einheit verloren und sie muss in Kontakt bleiben.

Nahkampfmodifikatoren:

Die Zahl der verfügbaren Nahkampfwürfel wird normalerweise durch den Nahkampfwert einer Attacke festgelegt, unter bestimmten Umständen können allerdings Bonuswürfel hinzukommen.

Sturmangriff: +1 Würfel:

Für die kostenlos in einem Sturmangriff enthaltene Attacke, erhält das angestürmte Modell einen Bonuswürfel (für eventuell folgende Attacken nicht).

Überzahl: +1 Würfel:

Wenn ein Spieler mehr Modelle an einem Nahkampf beteiligt hat als sein Gegner, dann erhalten seine Modelle einen Bonuswürfel für ihre Attacken. Alle Modelle, deren Nahkampfbereiche sich in einer durchgehenden Kette verbinden lassen, gelten als im selben Nahkampf befindlich. In der Regel bedeutet dies, dass sich alle beteiligten Modelle mit mindestens einem beteiligten feindlichen Modell in Basekontakt befinden. Modelle mit der Sonderregel „Reichweite“ gelten als mit allen Modellen in Kontakt, die sich innerhalb von 1 Zoll um sie herum befinden.

Nahkampfreaktionen

Wenn eine Figur, die noch über Aktionspunkte verfügt, Ziel eines Nahkampfangriffs wird, kann sie auf verschiedene Arten auf den Angriff reagieren. Für den Angreifenden wird es somit deutlich schwieriger und auch riskanter das Ziel zu bekämpfen.

Gegenschlag

Das Angriffsziel kann einen Aktionspunkt ausgeben, um die Attacke des Angreifers mit einer eigenen Attacke zu erwidern, für die dieselben Regeln gelten wie für eine normale Nahkampfattacke. Die Zahl der geworfenen W8 entspricht ebenfalls dem Nahkampfwert der Einheit, kann aber unter Umständen durch Modifikatoren verändert werden.

Beide Spieler führen ihre Angriffswürfe durch und ermitteln die Zahl ihrer Erfolge. Im Anschluss bestimmen sie ganz normal den angerichteten Schaden. Beachtet, dass beide Attacken gleichzeitig abgehandelt werden, es ist somit durchaus möglich, dass beide Kreaturen getötet werden.

Beispiel: Ein Erdgolem mit einem Nahkampfwert von 2 führt nach einem Sturmangriff eine Nahkampfattacke gegen ein Eiselementar durch. Er erhält einen Bonuswürfel und darf somit 3W8 werfen. Das Eiselementar mit Nahkampfwert 3 erhält keinerlei Boni und wirft deshalb bei seinem Gegenschlag ebenfalls 3W8. Bei den Angriffswürfen erzielt der Erdgolem nur einen Erfolg, das Eiselementar erzielt hingegen hingegen zwei Erfolge. Nun ermitteln beide Kreaturen wie üblich den angerichteten Schaden.

Parade

Das Angriffsziel kann einen Aktionspunkt ausgeben, um die Attacke des Angreifers mit seinen Waffen abzuwehren. Im Fall einer Parade führt der Angreifer wie üblich seine Attacke durch und ermittelt die Zahl seiner Erfolge. Im Anschluss führt der Verteidiger ebenfalls eine Nahkampfprobe durch und ermittelt die Zahl seiner Erfolge. Jeder Erfolg der parierenden Kreatur reduziert die Zahl der Erfolge des Angreifers um 1.

Wenn der Angreifer auch nach Abzug der Erfolge des Verteidigers noch eigene Erfolge übrig hat, darf er für diese ganz normal Verwundungswürfe durchführen. Wenn der Verteidiger hingegen gleich viele oder mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, dann hat er die Attacke vollständig pariert und es werden keine Verwundungswürfe durchgeführt.

Passiv

Eine Kreatur, die keine Aktionspunkte mehr besitzt, kann nicht auf eine Nahkampfattacke reagieren und verhält sich passiv. Der Angreifer führt ganz normal Treffer- und Verwundungswürfe durch.

Fernkampf

Um mit einem seiner Modelle eine normale Fernkampfattacke gegen eine feindliche Figur durchzuführen, wirft der kontrollierende Spieler eine Anzahl von W8, die dem Fernkampfwert seiner Einheit entspricht. Die Ergebnisse vergleicht er mit dem Reflexwert des Ziels, und jedes Wurfresultat, das diesen Wert erreicht oder übertrifft, gilt als Erfolg. Durch verschiedene Umstände können schießende Figuren bei ihren Attacken Bonuswürfel erhalten (z.B. durch einen gezielten Schuss).

Um den angerichteten Schaden zu bestimmen, wirft der Spieler für jeden Erfolg einen W8 und reduziert alle Wurfresultate um den Widerstandswert seines Ziels. Die so ermittelten Ergebnisse werden addiert und ergeben den Gesamtschaden, der von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen wird. Einheiten, die sich in Kontakt mit einem gegnerischen Modell befinden, können keine Fernkampfattacken nutzen.

Fernkampfmodifikatoren

Die Zahl der verfügbaren Fernkampfwürfel wird normalerweise durch den Fernkampfwert einer Attacke festgelegt, unter bestimmten Umständen können allerdings Bonuswürfel hinzukommen oder Würfel verloren gehen.

Schießen in den Nahkampf: -1 Würfel

Ziele, die sich in Kontakt mit einer anderen Einheit befinden werden schwerer getroffen. Der Schütze verliert einen Würfel für seine Fernkampfattacke.

Ziel in Deckung: -1 Würfel

Fernkämpfer, die auf eine Kreatur in Deckung schießen, verlieren einen Würfel für ihre Fernkampfattacken (vgl. „Deckung“)

Zielen: +1 Würfel

Eine Figur, die vor ihrem Schuss die Zielen- Aktion genutzt und sich nicht bewegt hat, erhält einen Bonuswürfel für alle Fernkampfattacken dieser Runde.

Fernkampfreaktionen

Wenn eine Figur, die noch über Aktionspunkte verfügt, Ziel eines Fernkampfangriffes wird, kann sie auf verschiedene Arten auf den Angriff reagieren.

Gegenschuss

Das Ziel der Fernkampfattacke kann einen Aktionspunkt ausgeben, um die Attacke des Angreifers mit einer eigenen Fernkampfattacke zu erwidern, für die dieselben Regeln gelten wie für eine normale Fernkampfattacke. Die Zahl der geworfenen W8 entspricht ebenfalls dem Fernkampfwert der Einheit, kann aber unter Umständen durch Modifikatoren verändert werden.

Beide Spieler führen ihre Trefferwürfe durch und ermitteln die Zahl ihrer Erfolge. Im Anschluss bestimmen sie ganz normal den angerichteten Schaden. Beachtet, dass beide Attacken gleichzeitig abgehandelt werden, es ist somit durchaus möglich, dass beide Kreaturen getötet werden.

Deckung suchen

Das Ziel der Fernkampfattacke kann einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Gehen-Bewegung durchzuführen, durch die sie sich in Deckung begibt. Diese Fernkampfreaktion ist nur möglich, wenn die Einheit sich am Ende der Bewegung tatsächlich in Deckung befindet und in dieser Runde noch keine Gehen-Aktion genutzt hat. Eine Einheit, die sich bereits in Deckung befindet, kann diese Reaktion nicht wählen. Sollte sich die Einheit am Ende der Bewegung außerhalb der Sichtlinie des Schützen befinden, darf er den Schuss trotzdem noch durchführen, und das Ziel gilt lediglich als in Deckung.

Sturmangriff

Das Ziel der Fernkampfattacke kann zwei Aktionspunkte ausgeben, um einen Sturmangriff gegen den Schützen durchzuführen. Diese Fernkampfreaktion ist nur möglich, wenn die Einheit mit keinem Modell in Kontakt ist, den Schützen in einer geraden Linie tatsächlich erreichen kann und in dieser Runde noch keinen Sturmangriff durchgeführt hat.

Der Schuss wird zunächst ganz normal durchgeführt, und eventuelle Trefferwurfmodifikatoren (z.B. für einen gezielten Schuss) kommen zum Tragen. Sollte der Schuss das Ziel töten, verfällt der Sturmangriff. Sollte das Ziel den Schuss überleben, führt es direkt im Anschluss einen Sturmangriff gegen den Schützen durch und erhält wie üblich eine kostenlose Nahkampfattacke. Falls der Schütze noch Aktionspunkte übrig hat, kann er seinerseits wie üblich auf diese Nahkampfattacke reagieren.

Sonderregeln

Ätherisch

Kreaturen mit dieser Sonderregel erhalten einen Schutzwurf gegen alle Treffer, die sie erleiden. Bevor Schadenswürfe durchgeführt werden, wird für jeden erlittenen Treffer ein W8 geworfen. Bei einem Ergebnis von 7+ wird der Treffer ignoriert.

Doppelschlag

Die Kreatur kann für einen einzelnen Aktionspunkt zwei Angriffe durchführen. Diese Angriffe dürfen gegen unterschiedliche Ziele gerichtet sein, sie müssen aber gleichzeitig angesagt werden und dürfen nicht durch eine andere Aktion unterbrochen werden.

Eis

Die Attacke hüllt das Ziel in eisige Kälte und verlangsamt es. Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich einen Vereisungsmarker. Vereiste Einheiten erleiden verschiedene Mali (kumulativ):

1 Vereisungsmarker: -1 R, -1 I

2 Vereisungsmarker: -1 BW (beide Werte)

3 Vereisungsmarker: -1 AP

In der Startphase einer neuen Runde wird von allen vereisten Einheiten 1 Vereisungsmarker entfernt. Einheiten Tungolheims sind gegen diesen Effekt immun.

Feuer

Die Attacke setzt das Ziel in Brand und verursacht kontinuierlich weiteren Schaden. Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich einen Feuermarker (max. 3 Feuermarker pro Einheit). Brennende Einheiten legen in der Startphase jeder Runde einen Widerstandstest ab. Jeder Erfolg entfernt einen Marker, für jeden verbliebenen Marker erleidet die Einheit 1W4 automatische Schadenspunkte und muss in der nächsten Startphase erneut testen. Einheiten Shael-ras sind gegen diesen Effekt immun.

Flieger

Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen. Sie muss ihre Bewegung aber auf passierbarem Gelände beenden. Eine Flugbewegung darf Teil eines Sturmangriffs sein und Nahkämpfe einleiten.

Giftig

Für jeden erfolgreichen Treffer mit einer giftigen Attacke erhält das Ziel einen Giftmarker. In der Startphase jeder Runde darf ein vergiftetes Modell eine Widerstandsprüfung durchführen und für jeden Erfolg einen Giftmarker entfernen. Im Anschluss verliert sie für jeden noch vorhandenen Giftmarker einen Lebenspunkt.

Mächtig (x)

Attacken mit dieser Sonderregel sind besonders verheerend und durchschlagen selbst schwere Panzerplatten. Sie erhalten einen Bonus von x auf den Verwundungswurf.

Schockwelle

Diese Attacke wird nicht gegen ein einzelnes Ziel gerichtet, stattdessen breitet sie sich ringförmig um den Verursacher aus. Die Trefferwürfe werden gegen einen

festen Zielwert von 5 abgehandelt, und jeder Erfolg verursacht bei allen Modellen (auch befreundeten) im Umkreis von 1 Zoll einen Schadenswurf.

Seelensammler

Immer wenn die Kreatur eine andere Kreatur tötet, kann sie deren Lebensessenz absorbieren und erhält einen Seelenmarker, den sie auf ihren Beschwörer überträgt. Der Beschwörer, der die Kreatur kontrolliert, kann diese Marker anstelle eigener Kreaturen bei Beschwörungen opfern. Jeder Marker ersetzt dabei eine Kreatur mit Monsterstufe 1.

Todesfurcht

Die Kreatur fürchtet den Tod mehr als andere Wesen und wird sich niemals einem unnötigen Risiko aussetzen. Dies betrifft nicht zwangsläufig nur feige Wesen, auch Kreaturen mit einer besonders hohen Lebenserwartung fürchten den Tod auf dem Schlachtfeld oft mehr als normalsterbliche Krieger.

Sobald die Lebenspunkte der Kreatur unter 50% sinken, wird ihr Kontrollwurf um 1 erschwert.

Treu

Die Kreatur dient dem Beschwörer aus freien Stücken und ist daher deutlich leichter zu kontrollieren. Der Beschwörer erhält einen Bonus von +2 auf alle Kontrollwürfe für diese Kreatur.

Verteidiger

Kreaturen im Umkreis von 1 Zoll um diese Kreatur erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Widerstandswert. Die Effekte mehrerer Verteidiger sind nicht kumulativ.

Widerspenstig:

Die Kreatur verfügt über ein hohes Maß an eigener Intelligenz und wehrt sich besonders heftig gegen die Kontrollversuche des Beschwörers. Der Beschwörer erhält einen Malus von -1 auf alle Kontrollwürfe für diese Kreatur.

Szenarios

Wenn sich zwei Beschwörer auf einer der zahlreichen Scherben begegnen, kommt es nicht zwangsläufig sofort zum Kampf, doch alte Rivalitäten, wertvolle Ressourcen oder nahegelegene Kristallfragmente führen nicht selten zu offenen Konflikten oder Kämpfen auf Leben und Tod.

Die folgenden Szenarios stellen einige der gängigsten Konfliktsituationen dar, und können Euch dabei helfen, Eure Summoners-Spiele zu strukturieren. Jedes Szenario enthält neben Vorgaben zum Gelände auch ein zentrales Missionsziel und Angaben zu Siegpunkten und Spieldauer. Zusätzlich können die Spieler geheime Sekundärziele ziehen, die bei ihrer Erfüllung zusätzliche Siegpunkte bringen.

Ein Szenario vorbereiten

Vor Spielbeginn werden bei allen Szenarios die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Aufstellungspunkte der Beschwörer festlegen.
2. Missionsziele und sonstige Marker positionieren.
3. Anzahl der Geländestücke ermitteln und diese auf dem Schlachtfeld platzieren.
4. Beide Spieler werfen einen W8: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf sich einen der Aufstellungspunkte aussuchen und seinen Beschwörer darauf platzieren.
5. Magische Vertraute platzieren (falls sie zum Einsatz kommen sollen)

Im Anschluss beginnt das Spiel mit der Startphase der ersten Runde.

Missionsziele

Summoners nutzt bei seinen Szenarios zahlreiche verschiedene Geländestücke, die je nach gewähltem Szenario auf dem Schlachtfeld verteilt werden. In der Regel handelt es sich dabei entweder um normales Gelände, das sich beispielsweise auf die Bewegung und den Sichtbereich von Modellen auswirken kann, oder um Missionsziele, die häufig erobert und gehalten werden müssen. Während es Form und Größe von normalen Geländestücken kaum feste Vorgaben gibt, werden Missionsziele häufig auf Bases platziert, für die es feste Größenvorgaben gibt. Dies sind die wichtigsten Missionsziele mit ihren dazugehörigen Basegrößen:

Missionsziel	Basegröße
Kleine Manaquelle	30mm
Große Manaquelle	40mm
Relikt der alten Welt	50mm

Gelände

Die vielfältigen Scherben Kalundras können zahllose Formen annehmen und sie unterscheiden sich in ihrem Aussehen beträchtlich voneinander. Gewaltige Ruinenstädte sind ebenso bekannt wie dichte Dschungel, höhlendurchzogene Gebirge und windgepeitschte Eiswüsten. Die Spieler haben bei der Gestaltung ihrer Spieltische deshalb weitgehend freie Hand, und sie können eine fast unbegrenzte Vielzahl verschiedener Geländestücke nutzen: Ruinen, Wälder, Lavatümpel, Flüsse,

Formationen aus schwebenden Felsen – alles ist denkbar. Der Einfachheit halber sollten die Spieler vor Spielbeginn aber für alle Geländestücke drei elementare Fragen klären:

1. Welche Fläche bedecken sie?
2. Wie beeinflussen sie die Bewegung von Einheiten?
3. Wie beeinflussen sie Sichtlinien?

Die erste Frage ist in der Regel recht leicht zu klären, entweder, weil die Geländestücke ohnehin klar definiert sind (z.B. im Fall von Gebäuden) oder weil sie eine Base besitzen. Da beispielsweise Wälder in der Regel durch eine Hand voll Bäume dargestellt werden, bietet sich hierbei eine Base als Untergrund an, ansonsten müssen die Spieler einfach eine möglichst genaue Umrisslinie festlegen.

In Bezug auf die Beeinflussung der Bewegung von Einheiten, gibt es drei Möglichkeiten

1. Das Geländestück kann ohne Auswirkungen durchquert werden.
2. Das Geländestück ist unpassierbar.
3. Das Geländestück ist schweres Gelände und verlangsamt die Bewegung aller Einheiten um die Hälfte. In diesem Fall gilt jedes in diesem Geländestück zurückgelegte Zoll als 2 Zoll (Sonderregeln können diesen Effekt negieren).

Auch auf Sichtlinien können Geländestücke sich verschieden auswirken. Hier gibt es ebenfalls drei Möglichkeiten:

1. Das Geländestück beeinflusst Sichtlinien nicht.
2. Das Geländestück blockiert Sichtlinien vollständig.
3. Das Geländestück behindert Sichtlinien. Einheiten, können bis zu drei Zoll weit in diese Geländestücke hinein-, aus ihnen heraus- oder durch sie hindurchsehen. Verläuft eine Sichtlinie für einen Fernkampfangriff durch ein Geländestück, das Sichtlinien behindert, gilt das Ziel als in Deckung.

Geländestücke auf Objekten platzieren

In nahezu allen Szenarios werden Missionsziele und Marker (Manaquellen, Relikte, etc.) vor den normalen Geländestücken platziert. Es ist grundsätzlich möglich, Geländestücke auf diesen Objekten zu platzieren (z.B., so dass sich eine Manaquelle in einem Wald befindet), hierbei gilt lediglich eine wichtige Einschränkung: Unpassierbare Geländestücke dürfen niemals auf Missionszielen und Markern platziert werden.

Szenario 1; Bis zum bitteren Ende

Seit Jahren war er keinem Bewohner Shael-ras mehr begegnet, doch er hatte die Geschichten über die Aschekriege nicht vergessen. Was die Bewohner der Feuerebene seinem Volk angetan hatten, konnte nie vergeben werden. Hier und heute würde er ein neues Kapitel der Rache Tungolheims aufschlagen.

Das Schlachtfeld

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 3 große Manaquellen auf der Mittellinie des Schlachtfelds platziert. Eine Quelle wird auf dem exakten Spielfeldmittelpunkt platziert, die beiden anderen in 12 Zoll Abstand rechts und links daneben.

Zusätzlich werden zwei kleine Manaquellen platziert. In jeder Spielfeldhälfte wird eine dieser Quellen auf dem Mittelpunkt eines zufällig ermittelten Spielfeldviertels platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario 2W4+2 Geländestücke platziert (am besten wirft jeder Spieler einen W4). Die Spieler wählen abwechselnd ein verfügbares Geländestück und platzieren es auf dem Schlachtfeld. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu allen anderen Geländestücken halten.
- Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu den Tischkanten halten.
- Auf den Aufstellungspunkten dürfen keine Geländestücke platziert werden.

Siegbedingungen

Der Spieler, dem es gelingt, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, gewinnt das Spiel. Es gibt keine Sekundärziele.

Anmerkung: Dieses Szenario stellt eine tödliche Konfrontation zwischen zwei verfeindeten Beschwörern dar. Das alleinige Ziel besteht darin, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten und so das Spiel zu gewinnen. Es werden keine Siegpunkte ermittelt.

Aufgrund seiner einfachen Struktur ist es perfekt für Spieler geeignet, die sich erst genauer mit den Spielregeln vertraut machen wollen, oder ein unkompliziertes, brutales Spektakel suchen.

Szenario 2: Kontrolle ist alles

Die Fragmente des großen Kristalls waren jetzt ganz nah. Er konnte das sanfte Knistern magischer Entladungen in der Luft fühlen und spürte förmlich, wie seine magischen Kräfte zunahmen. Es konnte sich nur noch um wenige Meter handeln. Doch da war noch etwas anderes... Eine Präsenz, die nur auf einen mächtigen Magieanwender hindeuten konnte. Er war nicht mehr allein...

Das Schlachtfeld

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Manaquellen: Es werden 3 große Manaquellen auf der Mittellinie des Schlachtfelds platziert. Eine Quelle wird auf dem exakten Spielfeldmittenpunkt platziert, die beiden anderen in 12 Zoll Abstand rechts und links daneben.

Zusätzlich werden zwei kleine Manaquellen platziert. In jeder Spielfeldhälfte wird eine dieser Quellen auf dem Mittelpunkt eines zufällig ermittelten Spielfeldviertels platziert.

Alle Manaquellen sollten einen Durchmesser von 30mm haben.

Relikte der alten Welt: Es werden 2 Relikte der alten Welt platziert. Sie werden auf den Mittelpunkten der beiden noch verfügbaren Spielfeldviertel platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario 2W4+2 Geländestücke platziert (am besten wirft jeder Spieler einen W4). Die Spieler wählen abwechselnd ein verfügbares Geländestück und platzieren es auf dem Schlachtfeld. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu allen anderen Geländestücken halten.
- Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu den Tischkanten halten.
- Auf den Aufstellungspunkten dürfen keine Geländestücke platziert werden.

Siegbedingungen

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler einen Siegpunkt für jede große Manaquelle, die sich unter ihrer Kontrolle befindet. Die Kontrolle über das Relikt in der eigenen Spielfeldhälfte bringt am Ende jeder Runde 1 Siegpunkt, das Relikt in der gegnerischen Spielfeldhälfte ist jede Runde 3 Siegpunkte wert.

Das Spiel endet nach 6 Runden, im Anschluss werden die finalen Siegpunkte ermittelt.

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der sechsten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.

Szenario 3: Der Brunnen

Seit er denken konnte, hatten sich Abenteurer und Reisende wilde Geschichten von magischen Brunnen und machtvollen Quellen erzählt, die all jenen, die von ihnen tranken, wahlweise ewiges Leben, große Macht oder schlicht gewaltigen Reichtum versprochen. Er hatte nie viel auf diese Geschichten gegeben, vor allem auch deshalb, weil er auf seinen zahllosen Reisen bisher weder auf solche Brunnen noch auf ewig lebende Menschen gestoßen war. Doch hier war tatsächlich irgendetwas Seltsames zugange. Seit er die kleine Quelle entdeckt hatte, die der Umgebung magische Kraft zu entziehen schien, war er einem dünnen Strom reiner Energie gefolgt, der ihn schließlich direkt zu diesem halb verfallenen Brunnen geführt hatte. Aus allen Himmelsrichtungen führten weitere Energieströme hierher, und mit einem Mal wusste er, was zu tun war...

Das Schlachtfeld

Aufstellungspunkt: Die Aufstellungspunkte der Beschwörer befinden sich auf dem Mittelpunkt der eigenen Spielfeldkante.

Der Brunnen: Platziert einen Brunnenmarker oder ein passendes Geländestück auf der Spielfeldmitte. Wir empfehlen einen Durchmesser von 50mm-60mm.

Die Brunnenquellen: Auf den Mittelpunkten aller vier Spielfeldviertel wird je eine Brunnenquelle mit einem Durchmesser von 30mm platziert.

Geländestücke: Insgesamt werden in diesem Szenario 2W4 Geländestücke platziert (am besten wirft jeder Spieler einen W4). Die Spieler wählen abwechselnd ein verfügbares Geländestück und platzieren es auf dem Schlachtfeld. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu allen anderen Geländestücken und dem Brunnen halten.
- Jedes Geländestück muss mindestens 4 Zoll Abstand zu den Tischkanten halten.
- Auf den Aufstellungspunkten dürfen keine Geländestücke platziert werden.

Siegbedingungen

Die vier Quellen können wie normale Manaquellen von Einheiten der Spieler in Besitz genommen werden. Am Ende jeder Runde generieren die Quellen je 1 Siegpunkt für die sie kontrollierenden Spieler. Zu Beginn jeder Runde generieren kontrollierte Quellen je 2 Managemmen für die sie kontrollierenden Spieler.

Der Brunnen kann wie ein Relikt aus alter Zeit durch in 1 Zoll Umkreis anwesende Einheiten kontrolliert werden, er generiert 2 Siegpunkte pro Runde. Zu Beginn jeder Runde generiert der Brunnen 2 Managemmen für den ihn kontrollierenden Spieler.

Solange ein Spieler 3 Quellen kontrolliert, kann sein Beschwörer den Brunnen in Besitz nehmen und so dauerhaft unter seine Kontrolle bringen. Zu diesem Zweck muss der Beschwörer sich in Basekontakt mit dem Brunnen befinden und einen Aktionspunkt ausgeben, um den Brunnen zu übernehmen. Gelingt ihm dies, erhält er sofort 5 Siegpunkte und das Spiel endet.

Gelingt es einem Spieler den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er sofort 5 Siegpunkte und das Spiel endet.

Wird keine der beiden Bedingungen erfüllt, endet das Spiel nach 6 Runden, und es werden wie üblich die finalen Siegpunkte beider Spieler ermittelt.

Shael-ra, die Feuerebene

Vulkanische Bergmassive, aschebedeckte Ebenen und eine sengende Sonne – die Feuerebenen von Shael-ra gehören zweifellos zu den unwirtlichsten Regionen Kalundras, und auch nach dem Kataklysmus hat sich daran nichts geändert. Nur ausgesprochen gut angepasste Kreaturen können hier überleben, und auf Menschen wirken die weiten Ebenen nahezu unbewohnbar – doch kaum ein Land verbirgt seine Schätze gründlicher als Shael-ra. Überall auf den Feuerebenen und sogar in einigen Bereichen der Berge stößt man auf tiefe Schluchten, deren Wände oft fast senkrecht abfallen. Am Grund dieser gewaltigen Abgründe liegen vergleichsweise kühle Täler, und allzu oft sammelt sich hier auch das wenige Wasser der Feuerlande und verwandelt diese Gebiete in fruchtbare Oasen.

Verborgen in diesen Tälern liegt das Königreich von Shael-ra, eine uralte und verschlossene Zivilisation, deren Gebäude oft direkt in die Felswände der Oasentäler gehauen sind. Größere Anlagen erstrecken sich mitunter meilenweit in die Felsen und es gibt sogar Gerüchte über verborgene Gänge, die die Talstädte miteinander verbinden. Nur die reichsten Adelsfamilien können es sich leisten, einen Teil der kostbaren Talfläche zu bebauen und im Freien gelegene Paläste anzulegen, doch diejenigen, denen ein solches Privileg zuteilwird, schmücken die Flachdächer ihrer terrassenförmig angelegten Anwesen nur allzu gerne mit ausufernden Gärten.

Obwohl jedes Tal eine gewisse Autonomie genießt und in der Regel von einer oder mehreren Adelsfamilien regiert wird, unterstehen doch alle Täler dem Königshof von Adera-shael. Die gewaltige Schlucht erstreckt sich als eine der wenigen bis tief in die Vulkanberge, und ist zweifellos die größte Ansiedlung der gesamten Feuerebene. An einigen Stellen ist sie so tief, dass das Licht mit Spiegeln in die Tiefe gelenkt werden muss, und ihre südlichsten Ausläufer reichen so nah an den heiligen Berg Korarat heran, dass sie immer wieder kleineren Lavaströme durchzogen werden.

Hier liegt die große Magieschule des Flammentempels, die jeder aufstrebende Feuermagier einmal in seinem Leben für ein Jahr besuchen muss. Seine Künste vermag er unter Umständen auch in den kleineren Tempeln der übrigen Täler zu schulen, doch erst die heiligen Rituale und Prüfungen am Korarat machen ihn zu einem vollwertigen Abgesandten des Flammentempels.

Im Kampf gehören die Diener der Feuerebene zu den gefährlichsten Gegnern, denen ein Beschwörer gegenüberstehen kann. Ihre verheerenden Zauber bündeln die ungezügelte Wut lodernder Flammen und die Kreaturen, die ihnen zur Seite stehen, sind schnell und tödlich wie einer Lavaeruption.

Tungolheim, die Frostmark

Endlose Nadelwälder und schneebedeckte Gipfel prägen die Landschaft der eisigen Weiten Tungolheims. Die kurzen Sommer können die kalten Winter stets nur für kurze Zeit unterbrechen, und in besonders kalten Jahren kann der Frost das Land auch durchgehend in seinem festen Griff halten. Und doch gibt es überall in der Frostmark Dörfer und Städte, die mitunter schon seit Jahrtausenden bestehen. Auch Wildtiere findet man in den Wäldern und Ebenen Tungolheims in großer Zahl, darunter gewaltige Hirschrudel die nicht nur den Menschen als Nahrung dienen, sondern auch Nebelwölfen und Frostbären, die auf der Suche nach Beute die Wälder durchstreifen.

Ermöglicht wird diese Fülle an Leben durch ein enormes Netzwerk heißer Quellen, die überall in Tungolheim aus dem Boden hervorbrechen und ihre Umgebung dem Griff der Kälte entreißen. Sie speisen Flüsse, tauen den gefrorenen Boden, und in den nebelumhüllten Gebieten, die sie umgeben, wachsen zahllose Pflanzen, die Mensch und Tier gleichermaßen als Nahrung dienen. Die Bewohner Tungolheims lernten früh, sich die Kräfte dieser Quellen zunutze zu machen. Ihr Wasser spendet Nahrung, wärmt Häuser und schützt die Bewohner der Frostmark so vor dem eisigen Klima ihrer Heimat.

Als der große Kristall zerbarst und der magische Mahlstrom überall in Kalundra Tod und Verwüstung brachte, wurde auch Tungolheim schwer getroffen. Zwar hatten die Magier der Frostmark zum Schutz vor Katastrophen und Feinden schon seit Generationen mächtige Runensteine im Land errichtet, deren schützende Zauber auch die Energien des Mahlstroms schwächen konnten, doch die Verheerungen des Kataklysmus brachten das natürliche Gleichgewicht Tungolheims in Unordnung, und zahlreiche Quellen versiegten. Zwar war die Frostmark als solche fast vollständig erhalten geblieben, doch in den Jahren, die folgten, herrschten vielerorts Hunger und Tod, als die Kälte wie ein hungriges Raubtier über die nun schutzlosen Gebiete hereinbrach. In den vergangenen Jahren wurden zwar an verschiedenen Stellen des eisigen Landes neu hervorgebrochene Quellen entdeckt, doch es wird noch lange dauern, bis die Spuren der Katastrophe vollständig verschwunden sind.

Die Magier Tungolheims machen sich auch im Kampf die Kräfte des Wassers zunutze, und verweben sie mit der eisigen Kälte ihrer Heimat. Sie gebieten über Schneestürme und verschiedenste Eiskreaturen, die ihre Feinde oft mitten in der Bewegung erstarren lassen können.

Elendis, das Windreich

Kaum ein anderes Reich wurde vom Kataklysmus Kalundras so schwer getroffen wie die windgepeitschten Wüsten von Elendis. Die Bewohner der trockenen Ebenen lebten schon seit Generationen in kleinen Nomadenverbänden, und nur an den wenigen Oasen gab es größere Städte. Die Magie der Luft war zwar ein steter und machtvoller Begleiter des Wüstenvolks, große Akademien oder gar arkane Priesterkönige wie in Yolcathan suchte man hier aber vergebens. Die Luftmagier von Elendis waren stets mächtige Einzelgänger gewesen, und so fiel es ihnen im Moment des Zusammenbruchs schwer, eine koordinierte Verteidigung aufzubauen. Überall auf der Windebene stemmten sich kleinere Gruppen oder gar einzelne Magier gegen den Sturm, und letztlich gelang es ihnen nicht, ihr Reich zusammenzuhalten.

Die weitläufige Wüstenebene zerbrach in mehrere kleine Scherben, doch anstatt sich in alle Himmelsrichtungen zu zerstreuen und dem Reich Elendis ein endgültiges Ende zu bereiten, wurden die Bruchstücke durch die gebündelte Magie der Windmagier zusammengehalten. Als sich der magische Sturm gelegt hatte, war eine gewaltige Gruppe schwebender Inseln entstanden, die teilweise nur wenige Meter voneinander getrennt, teilweise aber auch von der Nachbarinsel kaum noch zu sehen waren. Im Laufe der folgenden Jahrhunderte gelang es den Magiern von Elendis die schwebenden Inseln mit Brücken und Portalen zu verbinden, und nach und nach entstand wieder ein zusammenhängendes Reich mit einem weiten Himmel zwischen den einzelnen Bruchstücken. Vögel und flugfähige Kreaturen aller Art ziehen zwischen den Fragmenten hin und her, und noch immer pritscht der Wind über die Ebenen.

Trotz all dieser Erfolge ist das einst weitläufige Reich durch wegbrechende Trümmer geschrumpft, und die Überlebenden sind dichter zusammengerückt. Auf vielen Inseln sind größere Städte mit reich verzierten Palästen entstanden, und die Windmagier sammeln sich immer regelmäßiger in großen Akademien. Viele Nomadenstämme des alten Reiches haben sich den Städten auf ihren Inseln angeschlossen und die dort herrschenden Wesire bilden zusammen den großen Inselrat.

Yolcathan, die Erdlande

Tief verborgen in satt grünen Dschungeln liegt das Erdreich von Yolcathan. Gewaltige Tempelstädte und tief in den Boden hinein gegrabene Höhlensiedlungen dienen den Einwohnern der Erdlande als Heimat, und nirgends ist man der Seele Kalundras so nah wie hier. Vor dem Auseinanderbrechen der Welt war die Magie in kaum einem Land so präsent wie hier, und magisch angetriebene Steinkonstrukte waren in den Städten Yolcathans ein alltäglicher Anblick. Für die arkanen Priesterkönige und ihre Untergebenen war das Land, auf dem sie standen, und in das sie ihre Städte gruben zutiefst heilig, und auch ihre Magie zogen sie aus den Grundfesten der Erde. Als der Kataklysmus über Kalundra hereinbrach, sorgte diese tiefe Verbundenheit mit ihrer Heimat dafür, dass die Magierpriester Yolcathans den schlimmsten Schaden von ihren drei großen Städten abwenden konnten. Dank ihrer stabilisierenden Magie gelang es ihnen, eine der größten Scherben überhaupt zusammenzuhalten, an drei Ecken bewacht von den großen Tempelstädten Chimala, Tenokeli und Huaca Itza. Die weite Ebene zwischen den Städten ist fast vollständig von einem dichten Dschungel bedeckt, in dem neben zahllosen Tierarten auch viele magische Schöpfungen des alten Großreiches überdauert haben. Kunstvolle Wächterstatuen und gewaltige Elementarwesen durchstreifen die Wälder, genährt von den uralten Energien der Erde selbst.

Obwohl große Teile Yolcathans die Katastrophe des großen Zusammenbruchs überstanden haben, wurden gerade an den Grenzen der Erdlande zahlreiche Festungen, Tempel und Höhlensiedlungen in die Leere gerissen. Diese Orte beherbergen auch heute noch zahllose Artefakte von uralter Macht, und die Beschwörer Yolcathans sind stets auf der Suche nach diesen Relikten ihres alten Reiches.