


DRACHENTÖTER

Ein Szenario für die Bretonen

Drachentöter ist ein heiteres Szenario von Gav Thorpe für 2-6 Spieler, präsentiert von Phil Kelly. Es stellt die vielgerühmte bretonische Ritterlichkeit gegen einen mächtigen Drachen. Leg deine Lanze ein!



Lange bevor Gilles le Breton auf die Herrin des Sees traf und ihren Segen fand, wurden seine Länder schwer von einem großen Feuerwurm namens Smearghus erschüttert. Große Teile des Lehens von Bastonne standen dank des unbändigen Hungers der Bestie nach Gewalt und Schrecken in Flammen. Obwohl gesagt wurde, dass die Bestie so groß wie Burg Sinelle sei und ohne weiteres ein Pferd im Ganzen hinunterschlingen könne, wusste Gilles, dass er etwas unternehmen musste, denn Mut und Ehre pulsierten stark in den Adern des jungen Mannes. Er schwor seinem Hof, dass er zurückkehren werde, sei es nun als Sieger oder in einem Sarg.

Im Hochsommer erspähte Gilles eine große Rauchwolke, die über der kleinen Stadt Sinelle stand. Er machte sein Schlachtross bereit, ein herrliches Tier bar jeder Angst, legte seine Rüstung an und ritt durch das Hochland, um den Drachen zu stellen. Als er die Ausläufer der Hügel vor Sinelle überquert hatte und auf die bedrängte Siedlung hinsah, erblickte er die langgezogene Gestalt des Drachen, der auf dem Marktplatz brüllend und sich windend systematisch jedes Haus mit einer Feuerlanze aus seinem Rachen entzündete. Selbst von seinem Beobachtungspunkt auf den Hügeln aus konnte Gilles die Schreie der entsetzten Bewohner hören. Der Drache trieb sie zusammen wie ein Wolf, der Schafe jagt, und seine Flammenstöße schufen einen Ring aus Feuer im Zentrum des Städtchens, aus dem die Bevölkerung

nicht entkommen konnte. Gilles biss die Zähne zusammen, schwor Rache für all jene, die er nicht hatte rechtzeitig retten können, und stürmte die Hügel hinab.

Die leuchtende Schabrache von Gilles' mächtigem Schlachtross flatterte wild, als sich der große Wurm Smearghus in die Lüfte schwang und schwer im Zentrum des Feuerrings landete. Als Gilles durch die Straßen ritt, musste er mit ansehen, wie einer der unglücklichen Einwohner hoch in die Luft geworfen wurde, bevor ein schlangentartiger Hals nach oben schnellte und der Drache den Mann mit einem Bissen verschlang. In den Steigeisen stehend und mit einem Schrei wilden Zornes auf den Lippen brach Gilles durch den Ring aus Feuer und ritt direkt auf den Marktplatz der Stadt. Die dem Untergang geweihten Bauern, die in der Falle des Drachen gefangen waren, fuhren herum und erblickten eine leuchtende, gepanzerte Gestalt auf einem mächtigen, schnaubenden Schlachtross durch die Flammen brechen. Flammen leckten an seinen Haaren und umgaben ihn wie einen feurigen Nimbus.

Als sich der Drache umwandte, um den Herausforderer zu stellen, rief Gilles die Menschen auf, zu den Waffen zu greifen und zu kämpfen. So majestätisch war des bretonischen Herzogs Erscheinung, dass viele der Bauern Hellebarde und Bogen ergriffen, um an der Seite ihres Herrn zu kämpfen. Pfeile flogen von der anderen Seite des Platzes heran und stachen in den Hals des Drachen, doch sie konnten die Bestie nicht für eine Sekunde bremsen. Der Drache öffnete mit einem titanischen Schlagen seine gefalteten Schwingen, schwang sich in die Luft und landete ein weiteres Mal, um sich des Ritter anzunehmen. Seine Klauen zermalmten die Pflastersteine, und sein gewaltiger Schädel senkte sich herab.

Gilles trieb sein Schlachtross voran und senkte mit einem Fluch auf den

Lippen seine Lanze. Ein scharfes Zischen erklang, als der Drache tief Atem holte. Gilles wusste, dass ein direkter Treffer des Drachenfeuers seine Rüstung wie Quecksilber zerfließen lassen und sein Fleisch von den Knochen brennen würde. Ihm blieb nur ein Augenblick, um seinen Angriff zu vollenden, und er wusste, dass es nicht reichen würde.

Unversehens bäumte sich die Bestie mit einem ohrenbetäubenden Brüllen auf. Der lange Schaft eines Pfeiles ragte aus seinem Auge. Für den Bruchteil einer Sekunde war sein bleicher Bauch Gilles' Angriff schutzlos dargeboten. Die Lanze des Ritters traf ihr Ziel, durchbrach die Schuppen und drang tief in das Herz des Drachen, bevor sie zerbrach und Gilles durch die Wucht des Aufpralls aus dem Sattel geschleudert wurde. Mit einem Kreischen, das die Bauern in Deckung fliehen ließ, stürzte der Drache in sein eigenes Feuer. Ohne Furcht trat Gilles in die Flammen, und mit einem mächtigen Schrei trieb er sein Schwert zwischen die Augen der sterbenden Bestie. Die Gefahr war ein und für alle Mal gebannt.

Nach einigen Stunden harter Arbeit und der Hilfe des Schmiedes gelang es Gilles endlich, den Kopf des Wurms vom Hals abzutrennen und einige der eisenharten Schuppen für seinen Mantel zu entfernen. An diesem Tage ritt er im Triumph zurück nach Hause. Der Kopf des Drachen war an sein mächtiges Schlachtross gekettet, und von diesem Tage an wurde der Drache ein Teil von Gilles' Heraldik. Jeder, der an diesem Tage Zeuge von Gilles' Sieg wurde, wusste, dass er zu Großem bestimmt war, aber niemand von ihnen ahnte auch nur, dass eines Tages alle Bretonen unter den Farben des jungen Ritters geeint sein würden.

Die meisten von uns sind mit dem Bild vom mutigen Ritter, der auf seinem stolzen Schlachtrösser ausreitet, um einen niederträchtigen Drachen zu erlegen, wohl vertraut. Es ist der klassische Kampf strahlender Held gegen böses Monster, und es ist eine der schönsten Darstellungen für die Ritterlichkeit überhaupt. Natürlich kam uns irgendwann mal der Gedanke, dass es ein perfektes Thema wäre, um ein Szenario für die Bretonen zu erschaffen. Es ist so großartig und tief in der Welt der Fantasie verwurzelt, dass nichts anderes besser für die Bretonen geeignet wäre. Und nicht nur das – vor vielen Jahrhunderten tötete der größte Ritter von allen, Gilles le Breton, als junger Mann tatsächlich einen mächtigen Feuerdrachen.

In diesem Spiel übernimmst du die Rolle eines mutigen bretonischen Ritters und seines Gefolges aus Bogenschützen und Landsknechten. Ein Drache sucht das Land heim, und du hast zusammen mit deinen dich begleitenden Rittern geschworen, ihn zu erschlagen und mit seinem Kopf auf der Lanze zurückzukehren!

Was du benötigst

- Einen oder mehr Spieler
- Eine Spieloberfläche (ein Küchentisch ist ausreichend!)
- Einige sechseitige Würfel
- Einen guten Sinn für Humor
- Einen Drachen!

Jeder Spieler benötigt einen berittenen Ritter und eine Anzahl von Bauern, die von der Anzahl der Spieler abhängt.

Jeder Spieler erhält eine der „Ritter und Bauern“-Referenzkarten (4 sind hier abgedruckt). Leg die Aktionsmarker des Drachen in einen Becher oder ein anderes geeignetes Gefäß. Du benötigst außerdem die Drachen-Referenzkarte und die tränenförmige Schablone.

Spieleranzahl	Bogenschützen	Landsknechte
1	8	8
2	4	4
3	3	3
4	2	2
5	2	1
6	1	1

Das Spiel beginnen

Um das Spiel zu beginnen, stellst du den Drachen im Zentrum des Spielfelds auf. Wenn du ein bisschen Gelände verwenden möchtest, um dem Spiel mehr Atmosphäre zu verleihen, stellst du es am Rande der Spielfläche auf; Gelände spielt im Szenario *Drachentöter* keine große Rolle. Der Rand der Spielfläche markiert die Gebäude, die durch das Drachenfeuer in Flammen stehen: die Modelle können sich nicht vom Spielfeld bewegen.

Die Modelle jedes Spielers werden in drei Gruppen aufgeteilt (der Ritter, seine Bogenschützen und seine Landsknechte), die „Einheiten“ genannt werden. Alle Modelle einer Einheit müssen sich im Umkreis von 2 Zoll um das nächste Modell derselben Einheit befinden. Trotzdem kämpfen die Modelle individuell im Nahkampf.

Jeder Spieler würfelt anschließend einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält den Marker des Ersten Ritters. Beginnend mit dem Ersten Ritter stellt jeder Spieler im Uhrzeigersinn dann seinen Ritter und seine Bauern irgendwo auf dem Spieltisch auf, allerdings nicht näher als 18 Zoll an den Drachen heran. Die Bogenschützen und die Landsknechte müssen sich zu Beginn des Spiels innerhalb von 8 Zoll um ihren Ritter befinden. Wenn das Spiel beginnt, können sie sich normal vom Ritter weg bewegen, wenn sie das wollen.

Nun bist du bereit, deinen ersten Drachen zu töten!

Die Spielzugabfolge

Das Spiel *Drachentöter* ist in Spielzüge unterteilt, in denen die Spieler sich mit ihren Rittern und Bauern bewegen und kämpfen können. Jeder Spielzug ist weiterhin in verschiedene Phasen unterteilt, wie unten gezeigt wird. Beginne mit dem Ersten Ritter und arbeite dich im Uhrzeigersinn durch die verschiedenen Spieler. In jedem Spielzug kann sich der Spieler mit seinem Ritter und seinen Bauern bewegen und kämpfen, wie in der Spielzugabfolge unten angegeben. Am Ende des Spielzugs geht die Marke des Ersten Ritter an den Spieler zur Linken des Ersten Ritters weiter und der nächste Spielzug beginnt.

1. Ritterphase

- Bewegung
- Schießen
- Nahkampf
- Drachenreaktionsphase

Legale & illegale Formationen



Alle Modelle müssen sich innerhalb von 2 Zoll zum nächsten befreundeten Modell befinden.

2. Drachenphase

- Ziehe Drachenaktionsmarke.
- Führe Drachenaktionen aus.

Bewegung

Ein Ritter kann sich bis zu 6 Zoll in eine beliebige Richtung bewegen. Wenn der Ritter seine Bewegung im Umkreis von 12 Zoll um den Drachen beginnt, kann er sich dazu entscheiden, diesen anzugreifen. Ein angreifender Ritter kann sich dann bis zu 12 Zoll weit bewegen und muss in direkten Kontakt mit dem Drachen gelangen und ihn bekämpfen.

Bogenschützen und Landsknechte dürfen sich bis zu 4 Zoll bewegen. Wenn die Einheit ihre Bewegung innerhalb von 8 Zoll um den Drachen beginnt, kannst du erklären, dass sie den Drachen angreifen. Eine angreifende Einheit kann sich dann bis zu 8 Zoll bewegen und muss in direkten Kontakt mit dem Drachen gelangen und ihn bekämpfen.

Beachte, dass eine Einheit, die sich bereits in Kontakt mit dem Drachen befindet, nicht gebunden ist und sich aus dem Nahkampf lösen kann. Modelle, die sich bereits im Nahkampf mit dem Drachen befinden, zählen in ihrem Spielzug als Anfreifer; es wird angenommen, dass das Wogen des Kampfes ihnen genug Spielraum für einen neuen Angriff lässt.





Schießen

Bogenschützen, die sich nicht bewegen, dürfen ihre Bögen auf ein Ziel abschießen, wenn sie sich nicht weiter als 18 Zoll davon entfernt befinden, selbst wenn der Drache in direktem Kontakt mit einem anderen Modell ist. Wenn sie sich weiter als 18 Zoll vom Drachen entfernt befinden, sind sie außerhalb der Reichweite und haben keinen Effekt. Für jeden Bogenschützen in Reichweite würfelst du einen W6; bei einem Ergebnis von 6 hat der Pfeil getroffen und kann eine Verwundung verursachen. Siehe die Lebenspunkt- und Rüstungswurftabelle unten. Jedes Ergebnis von 5 oder weniger kann den Drachen nicht verwunden.

Nahkampf

Ein Modell, das mit seinem Base das Base des Drachen berührt, darf diesen mit seinen Nahkampfwaffen angreifen. Dies wird wie folgt durchgeführt:

Ein angreifender Ritter wirft drei Würfel. Jedes Ergebnis von 4, 5 oder 6 verwundet den Drachen. Alle Ergebnisse unter 4 gehen daneben. Ein angreifender Bogenschütze oder Landsknecht wirft einen Würfel. Jedes Wurfresultat von 6 trifft und verwundet den Drachen. Ergebnisse von 5 oder weniger haben keinen Effekt und können den Drachen nicht verwunden.

Drachenreaktionsphase

Nachdem jeder Spieler seinen Spielzug beendet hat, müssen sie sehen, ob der Drache auf ihre Taten reagiert. Der Spieler wirft einen W6 und zieht die Lebenspunkte, die der Drache während des Spielzugs verloren hat, ab. Bei einem Ergebnis von 1 oder weniger reagiert der Drache! Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr reagiert der Drache (diesmal ...) nicht sofort.

Wenn der Drache reagiert, nimmst du einen Drachen-Aktionsmarker aus dem Becher und wendest ihn augenblicklich an (siehe *Drachenphase* weiter unten um zu sehen, was jeder Marker bedeutet).

Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt seine Einheiten und den Drachen spielen muss, übernimmt der Spieler zu seiner Linken die Rolle des Drachen und führt alle Würfe, Aktionen usw. der Bestie aus. Es ist nun einmal nicht besonders spannend mitanzusehen, wie jemand gegen sich selber kämpft.

Drachenphase

Ob der Drache nun in der Ritterphase reagiert hat oder nicht, er darf sich auf jeden Fall noch in der Drachenphase bewegen und kämpfen. Was der Drache unternimmt, hängt von den Drachenmarkern ab, die nachfolgend erklärt werden. Der Spieler zur Linken des Ersten Ritters kontrolliert den Drachen in der Drachenphase.

Drachen-Aktionsmarken ziehen

Leg alle Aktionsmarken in den Becher. Ziehe anschließend 3 Drachen-Aktionsmarken und leg sie verdeckt in einer Linie auf den Tisch, ohne sie dir vorher anzuschauen.

Drachenaktionen ausführen

Beginne mit der Spielmarke zu deiner Linken und dreh die Aktionsmarke herum, um zu sehen, was der Drache tut. Was der Marker bedeutet, wird unten erklärt. Wenn du die Aktion ausgeführt hast, wendest du den zweiten an und führst die zweite Aktion durch. Anschließend wendest du den dritten und letzten Aktionsmarker an und führst auch diese Aktion aus. Der Spielzug endet anschließend und der nächste Spielzug beginnt mit der Bewegung des Ersten Ritters.

Drachen ausrichten

Es ist sehr wichtig, in welche Richtung der Drache gerade schaut, da Attacken aus der Flanke oder von hinten das Monster eher verletzen können. Der Kopf des Drachen muss in die Richtung zeigen, in die er sich zuletzt bewegt oder in die er zum letzten Mal Feuer gespielen hat.

Gegner, die den Drachen im Nahkampf (nicht durch Beschuss) von der Seite her angreifen, dürfen einen zusätzlichen Würfel werfen. Modelle, die den Drachen im Rücken angreifen, dürfen zwei zusätzliche Würfel werfen.

Gewinnen und Verlieren

Wenn der Drache von einem Ritter getötet wird, hat der Spieler einen überragenden Sieg errungen.

Wenn der Drache von einem Bauern dieses Spielers getötet wird, hat der Spieler einen knappen Sieg errungen.

Beim heiligen Georg, ein Drache!

Einigen Lesern wird diese Situation sehr vertraut vorkommen. Der Schutzpatron von England, der heilige Georg

(St. George), erschlug einen Drachen, der eine kleine Stadt terrorisierte und deren Kinder verschlang. Sankt Georg erreichte die Stadt gerade, als die Prinzessin der Stadt dem Drachen geopfert werden sollte. Es gelang ihm jedoch, die Prinzessin zu verteidigen, indem er gegen den Drachen ritt und ihn mit seiner Lanze durchbohrte. Diese Szene wurde auf unzähligen religiösen Friesen und Bildern dargestellt. Es ist allerdings nicht ganz so bekannt, dass Sankt Georg die Prinzessin bat, ihren Gürtel abzulegen, den er der Bestie um den Hals schlang, um den verwundeten Drachen – nun so zahm wie ein Lamm – zurück zu den Stadtbewohnern zu bringen, wo er ihm den Gnadenstoß versetzte.

Ähnliche Szenen gibt es ohne Zweifel auch in den Legenden von Bretonia: Questritter geben ihr Leben für diese Art von Abenteuer. Sie reisen weit auf der Suche nach dem Gral, stehen den Hilfsbedürftigen bei und erschlagen oder vertreiben alle Arten von Monstern, von den Horden der Untoten bis hin zu gigantischen Drachen. Als Ergebnis davon ist es durchaus in Ordnung, wenn du eines deiner regulären bretonischen Charaktermodelle als Drachentöter verwendest. Wer weiß, vielleicht möchtest du einen Drachen in seine Heraldik einfügen, wenn er die Bestie erschlagen hat wie einst Gilles le Breton. Für all jene, die es sich noch nicht zutrauen, von Hand einen Drachen in die Heraldik einzugliedern, gibt es eine Menge Abziehbilder für die Bretonen mit Drachenmotiven. Also, schnapp dir ein paar Freunde und Würfel und erwecke den Kampf zwischen titanischem Monster und stolzem Ritter wieder zum Leben!

Denn welchen Ritter verlangt es nicht danach, den Titel eines Drachentöters zu führen?

Lebenspunkte und Rüstungswürfe

Jedes Mal, wenn ein Modell getroffen wird, sei es durch einen Pfeil oder im Nahkampf, darf es versuchen, die Verwundung zu vermeiden. Wirf einen Würfel für jeden Treffer. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als das benötigte Ergebnis liegt wird die Verwundung ignoriert. Liegt es stattdessen darunter, erleidet das Modell eine Verwundung.

Modell	Rüstungswurf
Drache	3+
Ritter	4+
Landsknecht	5+
Bogenschütze	6

Modell	Lebenspunkte
Drache	10
Ritter	2
Bauer	1

Beachte:

Ein Modell kann eine bestimmte Anzahl von Verwundungen einstecken (d.h. eine bestimmte Menge Lebenspunkte verlieren). Verliert ein Modell sie alle, ist es tot!

Ausgeschaltete Bauern werden vom Spielfeld entfernt und haben keinen Effekt. Wenn ein Ritter fällt, ist sein Spieler aus dem Spiel – seine Bauern ergreifen entsetzt die Flucht!

FEUER SPEIEN

FEUER SPEIEN

RASEREI

BEWEGEN

BEWEGEN

BEWEGEN

ANGRIFF

ANGRIFF

ANGRIFF

ANGRIFF

ENTSETZEN

ENTSETZEN

FLIEGEN

FLIEGEN

RASEREI

Drachen-Aktionsmarker

Bewegen

Wenn sich der Drache nicht in direktem Kontakt mit einem Gegner befindet, bewegt er sich 6 Zoll auf den nächsten Ritter oder Bauern zu. Wenn sich zwei Ziele im gleichen Abstand zum Drachen befinden, kann der Spieler des Drachen entscheiden, auf welches Ziel er zuläuft. Wenn sich der Drache in direktem Kontakt oder im Umkreis von 1 Zoll um einen Gegner befindet, bewegt er sich 6 Zoll direkt von ihnen weg und blickt in diese Richtung. Der Drache darf sich nicht in direkten Kontakt mit einem Gegner bewegen. Wenn seine Bewegung ihn in direkten Kontakt mit einem Modell bringen würde, bleibt er 1 Zoll vor dem Modell stehen. Wenn sich mehr als ein Modell innerhalb von 1 Zoll befindet oder in direktem Kontakt ist, darf sich der Spieler des Drachen entscheiden, von welchem er sich wegbewegt.

Angriff

Der Drache bewegt sich 12 Zoll auf den nächsten Ritter oder Bauern zu. Wenn sich zwei Gegner im gleichen Abstand zum Drachen befinden, kann der Spieler des Drachen entscheiden, welchen er angreift. Der Drache greift sie dann im Nahkampf an. Befindet sich der Drache bereits im Nahkampf, so verlässt er diesen und greift das nächste Ziel in 12 Zoll Umkreis an. Wenn sich kein anderer Gegner in 12 Zoll Entfernung aufhält, greift er wieder das Modell an, mit dem er sich bereits im Nahkampf befunden hat.

Der Drache würfelt sechs Würfel; er benötigt eine 6, um einen Ritter zu treffen, eine 5 oder 6, um einen Landsknecht zu treffen, und für einen Bogenschützen 4, 5 oder 6. Führe Rüstungswürfe wie bereits beschrieben aus. .

Feuer speien

Der Drache speit enorme Flammen auf das nächste gegnerische Modell. Wenn sich zwei oder mehr Modelle im gleichen Abstand zum Drachen befinden, kann der Spieler des Drachen entscheiden, auf welchen Gegner er Feuer speit. Platziere die besondere Drachenfeuer-Schablone so, dass das spitze Ende den Drachen berührt und das andere Ende über dem Ziel liegt. Wirf einen Würfel für jedes Modell, das von der Schablone berührt wird. Der Drache benötigt eine 2 oder mehr, um einen Ritter oder Bauern zu verwunden. Modelle, die getroffen werden, dürfen einen normalen Rüstungswurf ablegen oder erleiden einen Lebenspunktverlust.

Fliegen

Wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 drehst du den Drachen um 90° nach links, bei einem von 4, 5 oder 6 um 90° nach rechts. Der Drache bewegt sich anschließend 18 Zoll nach vorne und dreht sich um 180°, um in die Richtung zu starren, aus der er gekommen ist. Wenn er die Spielfeldkante dadurch erreicht, hält er an und dreht sich mit dem Kopf zur Spielfeldmitte um.

Entsetzen

Wirf einen Würfel für jede Einheit Bauern im Umkreis von 12 Zoll um den Drachen. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 ist die Einheit entsetzt: wirf zwei Würfel und addiere die beiden Ergebnisse zusammen. Das Resultat ist die Entfernung in Zoll, welche sich die Bauern sofort vom Drachen entfernen. Sie dürfen in ihrem nächsten Spielzug normal agieren. Bei einer 4, 5 oder 6 bleibt die Einheit standfest.

Bewegen & Feuer speien

Der Drache bewegt sich wie oben beschrieben und speit dann auf den nächsten Gegner Feuer.

Raserei!

Dies kombiniert die Effekte von drei der anderen Drachen-Aktionsmarker. Erst bewegt sich der Drache 6 Zoll auf den nächsten Gegner zu. Dann speit er auf den nächsten Gegner Feuer, und anschließend greift er den nächsten Gegner (falls übrig) in 12 Zoll Entfernung an!

Den Spieltisch verlassen

Modelle dürfen das Spielfeld nicht verlassen. Wenn ein Modell normalerweise das Spielfeld verlassen würde, beendet es seine Bewegung am Spielfeldrand, da das Drachenfeuer den Kampfplatz eingeschlossen hat.

W

W

W

W

W

W

W

W

W

ERSTER RITTER

DRACHE

Ritter und Bauern Referenzkarte

Tot! 1 2

- RITTER:** Darf sich 6 Zoll bewegen und 12 Zoll angreifen. Darf 3 Würfel beim Angriff werfen, die 4, 5 oder 6 zum Treffen benötigen. Rüstungswurf gelingt bei 4, 5 oder 6.
- BOGENSCHÜTZE:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Darf 18 Zoll weit schießen, wenn er sich nicht bewegt hat. Benötigt eine 6 zum Treffen. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 6.
- LANDSKNECHT:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 5 oder 6.

Ritter und Bauern Referenzkarte

Tot! 1 2

- RITTER:** Darf sich 6 Zoll bewegen und 12 Zoll angreifen. Darf 3 Würfel beim Angriff werfen, die 4, 5 oder 6 zum Treffen benötigen. Rüstungswurf gelingt bei 4, 5 oder 6.
- BOGENSCHÜTZE:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Darf 18 Zoll weit schießen, wenn er sich nicht bewegt hat. Benötigt eine 6 zum Treffen. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 6.
- LANDSKNECHT:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 5 oder 6.

Ritter und Bauern Referenzkarte

Tot! 1 2

- RITTER:** Darf sich 6 Zoll bewegen und 12 Zoll angreifen. Darf 3 Würfel beim Angriff werfen, die 4, 5 oder 6 zum Treffen benötigen. Rüstungswurf gelingt bei 4, 5 oder 6.
- BOGENSCHÜTZE:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Darf 18 Zoll weit schießen, wenn er sich nicht bewegt hat. Benötigt eine 6 zum Treffen. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 6.
- LANDSKNECHT:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 5 oder 6.

Ritter und Bauern Referenzkarte

Tot! 1 2

- RITTER:** Darf sich 6 Zoll bewegen und 12 Zoll angreifen. Darf 3 Würfel beim Angriff werfen, die 4, 5 oder 6 zum Treffen benötigen. Rüstungswurf gelingt bei 4, 5 oder 6.
- BOGENSCHÜTZE:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Darf 18 Zoll weit schießen, wenn er sich nicht bewegt hat. Benötigt eine 6 zum Treffen. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 6.
- LANDSKNECHT:** Bewegt sich 4 Zoll, greift 8 Zoll an. Wirft einen Würfel im Nahkampf, trifft bei einer 6. Rüstungswurf 5 oder 6.

Drachen Referenzkarte

- BEWEGUNG** Bewegt sich 6 Zoll auf den nächsten Gegner zu. Bleibt 1 Zoll vor dem Gegner stehen, falls er in Kontakt kommen würde. Bewegt sich 6 Zoll weg, wenn er in direktem Kontakt oder im Umkreis von 1 Zoll um den Gegner ist.
- ANGRIFF** Bewegt sich 12 Zoll auf den nächsten Gegner zu. Der Drache greift dann im Nahkampf an. Wenn der Drache in direktem Kontakt mit einem Gegner ist, greift er das nächste Ziele innerhalb von 12 Zoll an. Wenn kein Gegner in Reichweite ist, kämpft der Drache gegen das Ziel in direktem Kontakt.
- Der Drache würfelt sechs Würfel im Nahkampf und benötigt eine 6, um einen Ritter zu treffen, eine 5 oder 6 für einen Landsknecht und eine 4, 5 oder 6 für einen Bogenschützen.
- FEUER SPEIEN!** Der Drache speit auf den nächsten Gegner Feuer. Platziere die Flammenschablone über dem nächsten feindlichen Modell. Wirf einen Würfel für jedes Modell, das die Schablone berührt. Feuer benötigt eine 2 oder mehr, um einen Ritter oder einen Bauern zu verwunden.
- RASEREI!** Kombiniertes Effekt aus drei Drachenaktionen. Der Drache bewegt sich 6 Zoll auf den nächsten Gegner zu. Anschließend speit er Feuer auf den nächsten Gegner und greift danach den nächsten überlebenden Gegner im Umkreis von 12 Zoll an!
- FLIEGEN** Wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 drehst du den Drachen um 90° nach links, bei einem von 4, 5 oder 6 um 90° nach rechts. Der Drache bewegt sich anschließend 18 Zoll nach vorne und dreht sich um 180° in die Richtung, aus der er gekommen ist.
- ENTSETZEN** Wirf einen Würfel für jede Einheit Bauern im Umkreis von 12 Zoll um den Drachen. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 ist die Einheit entsetzt: wirf zwei Würfel und addiere die beiden Ergebnisse zusammen. Das Resultat ist die Entfernung in Zoll, welche die Bauern sich sofort vom Drachen entfernen. Bei einer 4, 5 oder 6 bleibt die Einheit standfest.
- LEBENSUNKTE** Der Drache besitzt einen Rüstungswurf von 3+.

Tot! 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10