



Apokalypse Drachen Regeln

Gültig ab 01.05.2005

Änderungen wurden in [blau](#) markiert.

Der Apokalypse Drache

Im Zeitalter der Nebel gebar der Apokalypse Drachen tausender Mage Spawn und führte sie auf einem Chaoszug um das ganze Land zu verwüsten. Der Drache wurde letztendlich von mächtigen Helden in einer epischen Schlacht besiegt durch die die ganze Welt erschüttert wurde. Das Ei das überlebte wurde von den Drakoniern seit dem für Jahrhunderte bewacht, so das niemand es ausbrüten konnte. Doch nun haben die Shyft das Ei erobert und der Apokalypse Drache wurde wiedergeboren! Als der Chaoszug erneut beginnt müssen sich die Helden und Kriegsherren des Landes sich erneut dem Drachen entgegenstellen.

Mit Ausnahme dieser Regeln unterliegt der Apokalypse Drache allen Großfiguren Regeln.

Die Kampfscheiben

Der Apokalypse Drache hat vier Sektionen, jede mit einer eigenen Kampfscheibe so dass man gegen drei verschiedene Stufen des Drachens kämpfen kann. Die vordere und hintere Kampfscheibe haben je 20 Klicks und die seitlichen (rechts und links) je 12 Klicks. Der Spieler des Apokalypse Drachen wählt die Anzahl der aktiven Kampfscheiben um somit den Punktwert und die Stärke des Drachen.

Kampfscheiben die im Spiel genutzt werden sind aktive Kampfscheiben. Wenn die Kampfscheibe einer Sektion nicht genutzt wird dreht man sie so lange bis der Name der Stufe auf der er gespielt wird im Sichtfenster erscheint; dies ist eine nicht benutzte Kampfscheibe. Wenn eine aktive Kampfscheibe so gedreht wird das drei  Symbole erscheinen ist dies eine inaktive Kampfscheibe. Einer inaktiven Kampfscheibe können keine Aktionen gegeben werden. Wenn die angegebene Anzahl an Schädelnsymbolen in den Sichtfenstern der inaktiven Kampfscheiben erscheint zählt der Drache als ausgeschaltet.

Punktwert	Kraftstufe	Aktive Sektionen	Aktionen pro Spielzug	Benötigte Schädel zum Ausschalten
600	Angry (Ärgerlich)	Vorne	1	3
900	Furious (Wütend)	Vorne, Links, Rechts	3	6
1,200	Rampaging (Tobend)	Vorne, Links, Rechts, Hinten	4	9

Dem Drachen gegenübertreten

Schlachten die den Apokalypse Drachen beinhalten sind entweder einzlene Armeen gegen den Drachen oder mehrere kleine Armeen die zusammen versuchen den Drachen zu besiegen. Die addierte Gesamtpunktezahl aller gegnerischen Armeen darf den Punktwert des Drachens auf der benutzen Kraftstufe übersteigen. Es ist ratsam das man die verfügbaren Punkte in 100er Schritten den einzelnen Spielern zur Verfügung stellt.

Das Basis Szenario

Im Basis Szenario erkennen die Krieger der einzelnen Fraktionen des Landes die Notwendigkeit den Apokalypse Drachen zu besiegen. In diesem Szenario zählen allerdings nur die Krieger ein und der selben Armee als freundlich zueinander und nur der Drache zählt als gegnerischer Krieger.

Den Drachen Spielen

In diesem Szenario kann ein einzelner Spieler den Drachen kontrollieren so wie es in diesen Regeln erläutert wird. Alternativ können alle Spieler eine gegnerische Armee mitbringen. In diesem Fall wird der Drache im ersten Spielzug von dem Spieler kontrolliert dessen Armee die wenigsten Punkte gekostet hat. Die Kontrolle des Drachen geht jeweils zu Beginn des Spielzuges des Drachen an den Spieler zur Linken des gegenwärtigen Drachenspielers weiter.

Aufstellung

Drehe jede aktive Kampfscheibe des Drachens so weit dass das grüne Startsymbol im Sichtfenster erscheint. Platziere keine Missionsmarken auf dem Schlachtfeld. Der Spieler der den Drachen im ersten Spielzug kontrolliert platziert ihn so das sein Mittelpunkt auf dem Mittelpunkt des Schlachtfeldes ist. Es wird ein Geländeteil weniger für jede der aktiven Sektionen des Drachens platziert.

Das Szenario gewinnen

Sobald das Szenario beginnt dauert es an bis entweder alle gegnerischen Krieger ausgeschaltet wurden, oder der Drache ausgeschaltet wurde, oder eine vorher festgelegte Zeitspanne abgelaufen ist. Wenn alle gegnerischen Krieger ausgeschaltet wurden gewinnt der Spieler der den Drachen kontrolliert das Szenario. Wenn ein gegnerischer Krieger den Drachen ausschaltet gewinnt der Spieler der diesen Krieger kontrolliert das Szenario. Wenn die festgelegte Zeitspanne abgelaufen ist ziehe 300 Punkte für jede Kampfscheibe die nach Ablauf der Zeitspanne inaktiv ist aber das Spiel aktiv begann vom Punktwert des Drachens ab. Welche Seite danach die meisten Punkte auf dem Schlachtfeld hat (beim Drachen zählt die Brut nicht mit, siehe dazu die Brutmutter Spezialfähigkeit weiter unten) gewinnt das Spiel.

Spezialregeln

- Wenn der Drache eine Aktion bekommt wird diese einer aktiven Sektion zugewiesen und diese Sektion bekommt eine Aktionsmarke. Führe die Aktion mit der Kampfscheibe der Sektion, deren Kampfwerte und Spezialfähigkeiten aus.
- Der Drache bekommt keinen Überanstrengungsschaden wenn eine aktive Sektion überanstrengt wird.

- Wenn einer Sektion in einem Spielzug keine Aktionsmarke gegeben wird so werden alle Aktionsmarken am Ende der Runde von dieser Sektion entfernt.
- Zu Beginn der Befehlsphase des Spielers der den Drachen kontrolliert kann dem Drachen eine freie Aktion gegeben werden um ihn eine maximale Distanz der Summe der Bewegungswerte aller aktiven Sektionen zu bewegen. Wenn dem Drachen diese freie Aktion gegeben wird darf ihm in diesem Spielzug keine Bewegungsaktion gegeben werden.
- Der Drache benutzt keine Bewegungsschablone wenn er sich bewegt.
- Der Drache ignoriert Gelände während der Bewegung. Seine Basis darf kein Geländeteil überlagern wenn er auf dem Schlachtfeld platziert wird.
- Eine aktive Sektion mit der Zauberstab Angriffsart kann das Talent Zauberbann benutzen, selbst wenn sie eine Aktionsmarke hat.
- Der Drache kann sich ohne Würfelwurf lösen.
- Wenn ein gegnerischer Krieger sich in Basenkontakt mit einer aktiven Sektion des Drachens befindet, so kann der Drache trotzdem einen Fernkampfangriff ausführen.
- Wenn ein gegnerischer Krieger dem Drachen Schaden verursacht kann der Drache sofort einen Nah. Oder Fernkampfangriff gegen diesen Krieger durchführen.
- Der Drache ist mit hochfliegenden Kriegern in Basenkontakt wenn er mit ihren Flugzylindern in Basenkontakt ist.
- Der Drache ignoriert den Höhenmodifikator wenn er angreift.
- Wenn einem Krieger eine Aktion gegeben wird die eine inaktive Sektion des Drachen zum Ziel hat so bekommt der Krieger -3 auf seinen Angriffswert für diese Aktion.
- Wenn ein gegnerischer Spieler die Kontrolle über den Drachen gewinnt hört diese Kontrolle auf sobald dieser Spieler eine Aktion mit dem Drachen abgewickelt hat.
- Jede Fähigkeit oder Effekt der eine der Spezialfähigkeiten des Drachen ignoriert oder kontert endet zu Beginn der Endphase des Drachen.
- Wenn ein gegnerischer Krieger einen erfolgreichen Angriff mit Vernichtender Schlag oder Durchschlagskraft gegen den Drachen ausführt wirft einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1-4 werden die Verteidigungsspezialfähigkeiten des Drachen nicht ignoriert.
- Der Drache kann nur ausgeschaltet werden wenn die erforderliche Anzahl an Schädel im Sichtfenster der aktiven Sektionen erscheint.
- Wenn er als Teil einer Armee außerhalb des Basis Szenarios gespielt wird so zählt man den der Stufe entsprechenden Punktwert zum Gesamtpunktwert der Armee hinzu, der Drache gibt aber nur die bei der Stufe angegebene Anzahl an Aktionen.

Kräfte der Apokalypse

Der Apokalypse Drache kann auf mehrere Spezielle Kräfte, je nach Kraftstufe, zugreifen:

- Ärgerlich: Brutmutter, Kontrolle
- Wütend: Brutmutter, Kontrolle, Hungersnot, Pest, Krieg
- Tobend: Brutmutter, Kontrolle, Tod, Hungersnot, Pest, Zerquetschen, Krieg

Um eine dieser Kräfte zu benutzen gib einer aktiven Sektion die nicht über zwei Aktionsmarken verfügt eine Aktion. Wenn nicht anders angegeben ist diese Sektion

die Quelle der Aktion und ihr Blickwinkel der Blickwinkel für die Kraft. Jede Kraft kann nur einmal pro Spielzug benutzt werden.

Brutmutter Wirf einen Würfel und ziehe 2 vom Ergebnis ab mit einem Mindestergebnis von 1. Bringe eine Anzahl an Mage Spawn Krieger (jeder mit einem Punktwert von 40 oder weniger) entsprechend dem Ergebnis innerhalb von 3 Zoll zur äußeren Kante der Sektion ins Spiel; diese Mage Spawn werden Brut genannt. Wenn die Brut im Spiel ist und der Drache seine Aktionen für diesen Spielzug abgewickelt hat erhält der kontrollierende Spieler des Drachens fünf Aktionen die er in diesem Spielzug an die Brut geben kann. Jede Aktion die in diesem Spielzug nicht an die Brut vergeben wurde ist verloren.

Kontrolle Nehme einen einzelnen gegnerischen Krieger zum Ziel eines Fernkampfangriffes. Wenn der Angriff gelingt verursache keinen Schaden. Stattdessen wird das Ziel vom Drachen kontrolliert. Jedes mal wenn dem kontrollierten Ziel eine Aktion gegeben wird wirf zwei Würfel. Bei einem Ergebnis von 2-7 verliert der Drache die Kontrolle über das Ziel nachdem die Aktion abgewickelt wurde. Die maximale Anzahl an Zielen die durch diese Kraft betroffen werden kann entspricht der Anzahl der aktiven Kampfscheiben des Drachens.

Hungersnot Wirf einen Würfel. Nehme eine Anzahl an Figuren entsprechend des Ergebnisses innerhalb der Reichweite der Sektion zum Ziel. Verursache jedem Ziel Überanstrengungsschaden entsprechend der Anzahl an Aktionsmarken bei diesem Ziel und entferne dann alle Aktionsmarken von den Zielen.

Tod (optional) Wenn der Drache oder eine Brut einer gegnerischen Zielfigur Schaden verursacht der das Ziel ausschalten würde übernehme stattdessen Kontrolle über das Ziel, drehe seine Kampfscheibe auf die Starteinstellung und gib ihm eine Nah- oder Fernkampfaction mit einer einzelnen gegnerischen Figur als Ziel. Nachdem die Aktion abgewickelt wurde entferne das Ziel aus dem Spiel. Die Sektion der die Aktion gegeben wurde um diese Kraft zu aktivieren bekommt keine Aktionsmarke.

Pest Führe einen Nahkampfangriff gegen alle gegnerischen Figuren innerhalb von 8 Zoll zu dieser Sektion aus. Für jede Figur die von diesem Angriff getroffen wurde heile eine aktive Sektion um einen Schaden.

Zerquetschen Jede Figur innerhalb von 8 Zoll zu dem Drachen die einen Ausrüstungsgegenstand oder ein Relikt trägt muss einen Würfel werfen und ihren Angriffsbonus (sofern vorhanden) zu dem Ergebnis addieren; für jeden Ausrüstungsgegenstand und jedes Relikt wird einzeln gewürfelt. Wenn das Ergebnis einer Figur 6 oder weniger ist lässt sie den Ausrüstungsgegenstand bzw. das Relikt fallen.

Krieg Nehme eine gegnerische Figur mit keinen Aktionsmarken innerhalb der Reichweite einer Sektion zum Ziel. Übernimmt die Kontrolle über das Ziel und gib ihm eine Nahkampfaction die eine einzelne gegnerische Figur zum Ziel hat. Gib dem Ziel keine Aktionsmarke und verursache ihm keinen Überanstrengungsschaden.