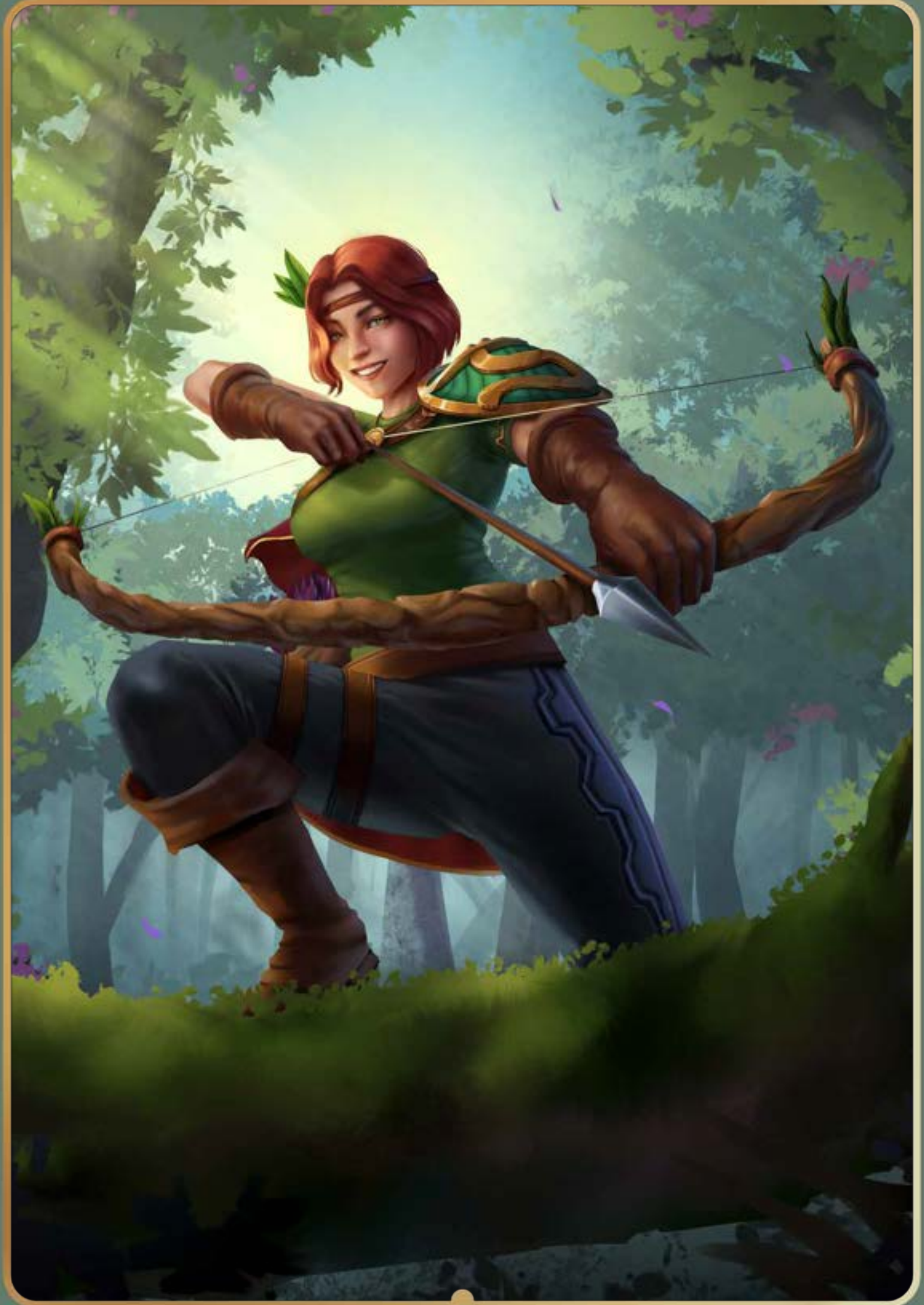




EIN SPIEL VON CHRISTOPH AULBACH

1.4 Jan 2024



PROLOG

Aus den geheimen Schriften des Erzdruiden Celtia:

Manche Menschen glauben, die Erde als Gesamtheit sei ein eigenes Wesen. Sie nennen es Gää. Gää scheint zu schlafen und sich nicht allzu sehr darum zu kümmern, wer auf ihr lebt und was dort geschieht. In den letzten 500 Millionen Jahren ist sie nur fünfmal unruhig geworden, weil sie unterbewusst wahrgenommen hat, dass die Entwicklung nicht in ihrem Sinne verläuft. Als sich das Immunsystem Gääs einmal gewehrt hatte, hat es die Dinosaurier hinweggefegt.

Zuletzt wurde Gää zu Beginn des 21. Jahrhunderts unruhig. Sie merkte, dass die Vielfalt ihrer Bewohner abnahm – um fast eintausend Spezies am Tag. Was war nur geschehen?

Die Menschen hatten sich über Gää ausgebreitet, aber sie hatten sich von der Natur entfremdet. Sie vergifteten und zerstörten alles und trieben Raubbau an Gääs Ressourcen. Die explosive Zunahme der menschlichen Bevölkerung engte den Lebensraum anderer Spezies immer weiter ein.

Als Gää beschloss, diese Entwicklung einzudämmen, brachen verheerende Umweltkatastrophen über die Menschheit herein. Vulkanausbrüche, Wirbelstürme und Sturmfluten zerstörten ganze Städte. Lieferketten wurden unterbrochen und die Fabriken, die nicht zerstört waren, mussten schließen. Die Menschen verarmten und keine Regierung der Welt konnte länger für die grundlegenden Bedürfnisse ihrer Bürger sorgen.

Die Unruhe wuchs in der Bevölkerung. Zuerst hatten die Menschen in den Städten Geschäfte geplündert, um an Nahrung zu gelangen, später waren sie wie Heuschrecken über die großen landwirtschaftlichen Betriebe in den ländlichen Regionen hergefallen. Als die Kämpfe um die letzten Konserven endeten, war von der Menschheit nicht mehr viel übriggeblieben. Ihre Infrastruktur war beinahe restlos zerstört und technische Errungenschaften gehörten der Vergangenheit an.

In den Naturkatastrophen war viel Wissen verlorengegangen. Viele der neuen Völker, die sich bildeten, als Gää wieder ruhiger wurde, verzichteten vollständig auf moderne Technologien. Nur ein Volk hält bis heute daran fest. Die meisten Menschen aber führen wieder ein einfaches Leben als Jäger und Sammler.

PROLOG

Auch die Natur brachte zu dieser Zeit Schöpfungen hervor, die zuletzt in längst vergessenen Zeiten existiert hatten.

Als die Völker wieder erstarkt waren, begannen sie gegeneinander zu kämpfen. Die Anzahl der wenigen Überlebenden wurde stetig geringer ... Bis ein rätselhafter Ort alles veränderte.

Zwei verfeindete Gruppen trafen dort aufeinander und kämpften bis zum Tod. Zumindest dachten sie das. Als aber ein jeder nach den tödlichsten Treffern wieder aufstand, erkannten sie, dass der Ort aus der alten Zeit stammen musste.

Später verkündeten Boten, dass an jenem Ort die großen Spiele der Exalted Ones abgehalten würden. Jedes Volk sollte seine besten Kämpfer auswählen und zum Kräfteressen in die Arena senden.

Bis heute ist niemandem bekannt, ob es eine heilende Technik oder gar Magie ist, die den Gefallenen wieder Leben einhaucht. Am Ende zählt für das Publikum aber auch nur die Unterhaltung und für die Kämpfer die Preise. Der Hauptgewinn der großen Spiele sind Lebenssplitter aus Glas, die voller Energie stecken. Schon wenige Splitter genügen, um eine ganze Siedlung für einen kompletten Mondumlauf mit Energie zu versorgen. Kein Wunder also, dass jedes Volk seine stärksten Krieger schickt, um an den Spielen teilzunehmen. Woher die Splitter kommen, ist ein wohlgehütetes Geheimnis der Veranstalter, die ebenso unbekannt und sagenumwoben sind wie die Herkunft der Siegerpreise.

Aber auch der Austragungsort der Spiele hat noch ganz andere Geheimnisse. Vielleicht war er schon vor dem Zerfall als Unterhaltungsort erbaut worden. Denn warum sonst sollte es solch mysteriöse Gebilde in den Farben blau und rot auf dem Areal geben? Da ist dieses Artefakt an jedem Ende der Arena, das die magischen Golems erschafft und zum Angriff in die Richtung des gegnerischen Artefakts schickt. Und diese beiden intelligenten Türme, die auf gegnerische Golems und bei Gefahr auch auf alles andere schießen. Als wäre all das nicht geheimnisvoll genug, stehen in der Arena nicht nur Menschen von den Toten auf. Auch die Bauwerke erneuern sich innerhalb eines Tages, wenn sie beschädigt oder gar zerstört werden.

Die Völker erfreuen sich gemeinsam, wenn sich *The Exalted Ones* zu den großen Spielen in der Arena einfinden.

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Das Spiel <i>The Exalted Ones</i>	6
2.	Spielvorbereitung	6
3.	Modelle	7
4.	Profilkarten	7
5.	Ausrüstungskarten	10
6.	Messen	11
7.	Spielvorbereitung und Aufbau	11
8.	Beginn des Spiels	13
9.	Ablauf einer Runde	14
10.	Aktionen	15
11.	Reaktionen	17
12.	Sichtlinie	19
13.	Reichweite und Trefferschablonen	20
14.	Level	22
15.	Gold	23
16.	Golems	24
17.	Türme	26
18.	Artefakte	27
19.	Neutrale Kreaturen und Monster	28
20.	Weitere Definitionen	29
21.	Heldenklassen	30
22.	Statuseffekte	31
23.	Marker	31
24.	Spielmodi	32
25.	Siegpunkte	32
26.	Fraktionen und Helden	33
27.	Index	41
28.	Credits	42



01. DAS SPIEL *THE EXALTED ONES*

The Exalted Ones ist ein Tabletop-Spiel, das an die berühmten MOBA-Spiele auf verschiedenen digitalen Plattformen angelehnt ist. Bei *The Exalted Ones* kämpfen 2 Teams, bestehend aus jeweils 5 Helden, in einer Arena um den Sieg.

Ein Spieler kontrolliert alle 5 Helden seines Teams. Im Laufe des Spiels können die Helden Erfahrung und Gold sammeln und so stärker werden und Ausrüstung kaufen.

Jedes Team hat ein Artefakt, das es beschützen muss. Die Artefakte werden zusätzlich von Türmen und Golems verteidigt. Gelingt es einem Team, das gegnerische Artefakt zu zerstören, gewinnt es sofort. Aber auch andere Wege führen zum Sieg. (Siehe 24. Spielmodi)

02. SPIELVORBEREITUNG

Um *The Exalted Ones* zu spielen, benötigst du:

- Eine Kopie dieser Spielregeln
- Mindestens 10 verschiedene Heldenmodelle mit den zugehörigen Profilkarten (für die ersten Spiele empfehlen wir, zwei Helden-Starterboxen zu verwenden)
- Kartenhüllen in Tarotgröße für die Profilkarten
- Einen wasserlöslichen Folienstift
- Eine *The Exalted Ones* Spielmatte (90 x 90 cm)
- Ein Kartendeck mit Ausrüstungskarten
- Ein Maßband oder anderes Messwerkzeug in Zoll
- Mindestens 10 Würfel (W6)
- Ein Set Pappaufsteller für Artefakte und Türme
- Ein Set Pappaufsteller für Golems
- Ein Set Pappaufsteller für Kreaturen und Monster
- Ein Set Trefferschablonen (T1, T2 und 3")

Empfohlenes Zubehör:

- Ein Set Artefakte-Modelle (1x rot, 1x blau)
- Ein Set Türme-Modelle (6x rot, 6x blau) – Optional können zerstörte Türme auch mit gekreuzten Streichhölzern auf den vorgesehenen Punkten der Matte markiert werden
- Ein Set Golem-Modelle (12x rot, 12x blau)
- Eine Dschungelbox (Modelle von Drako, Cydra, 2x Pantha, 2x Igu)
- Zwei *The Exalted Ones* Kartenmatten und Tracker für Mana, Gold, Siegpunkte und Aktionsphasen – Alternativ eignen sich dafür weitere Würfel, Glasperlen oder Holzwürfel
- Ein Set Effektmarker für die Statuseffekte im Spiel
- Ein Set Schadensmarker zum Anzeigen von Schaden an Artefakten, Türmen und Golems
- Ein Set Stepper-Schablonen für die Bewegung der Modelle

03. MODELLE

In *The Exalted Ones* werden Modelle verwendet, um die Helden in der Arena darzustellen. Zusätzlich gibt es Modelle, um die Golems, Türme, Artefakte, Kreaturen und Monster darzustellen. Diese Modelle lassen sich auch durch Pappaufsteller ersetzen.

Die Modelle müssen vor ihrem ersten Einsatz zusammengebaut werden. Zu jedem Modell wird eine Base mitgeliefert. Die Base-Größe ist für jedes Modell vorgegeben und darf für das Spiel nicht verändert werden.

Um das bestmögliche Spielgefühl zu erzielen, empfiehlt es sich, die Modelle zu bemalen.



04. PROFILKARTEN

Zu jedem Helden in *The Exalted Ones* gibt es eine Profilkarte. Die Profilkarte enthält alle Informationen über den Helden, die während des Spiels benötigt werden. Außerdem dient die Profilkarte dazu, Erfahrung, Level-Aufstiege und Lebenspunkte jedes Helden zu dokumentieren.

Sollten Texte auf Profilkarten in Konflikt mit dem Regelwerk treten, sind die Regeln auf den Profilkarten maßgeblich.

Um die Profilkarte zur Dokumentation zu nutzen, wird sie in eine durchsichtige Kartenhülle gesteckt und mit einem wasserlöslichen Stift beschrieben.



Beispiel: Profilkarte „Alice“

Name

In der oberen Zeile steht der Name des Helden. Diese Profilkarte zeigt die verrückte Punklady Alice.

Fraktion

Links vom Namen ist das Fraktionssymbol zu sehen. Alice ist eine Eridani. Das Fraktionssymbol dient zum Sortieren der Profilkarten. Für den Spielverlauf ist es nicht von Bedeutung.

Klasse

Direkt unter dem Fraktionssymbol findet sich das Klassensymbol des Helden. Alice ist Schütze.

Level (LVL)

In der unteren Kartenhälfte findet sich eine tabellarische Übersicht. LVL ist die Levelanzeige. Für die gesamte linke Seite der Tabelle gilt: Der am weitesten rechts befindliche nicht gestrichene Wert ist aktiv. Zu Beginn des Spiels steht Alice auf Level 1. Im Verlauf des Spiels sammelt Alice Erfahrungspunkte (EP) und kann somit auch im Level aufsteigen. Sobald Alice Level 3 erreicht, werden sämtliche Werte, die unter der 1 in der Zeile LVL stehen, gestrichen. Von nun an sind die Werte aktiv, die unter der 3 in der Zeile LVL stehen. Dies wiederholt sich, wenn Alice Level 5 erreicht. Nun werden die Werte gestrichen, die unter LVL 3 stehen, und die Werte unter LVL 5 sind aktiv.

Mana (MANA)

Um in *The Exalted Ones* Fähigkeiten einzusetzen, müssen Helden Mana investieren. Unter MANA ist angegeben, wie viel Mana Alice maximal zur Verfügung hat. Der maximale MANA-Wert verändert sich mit dem Level, auf dem Alice sich befindet (siehe LVL). Alice hat nicht immer ihr maximales Mana zur Verfügung. Ihr aktuell verfügbares Mana kann mit Spielsteinen oder mithilfe der *The Exalted Ones* Kartenmatte festgehalten werden.

Manaregeneration (MREG)

Zu Beginn jeder Runde (ab Runde 2), regeneriert Alice Mana in Höhe des MREG-Werts. Ihr Mana kann dadurch ihren MANA-Wert nicht übersteigen. Der MREG-Wert verändert sich mit dem Level, auf dem Alice sich befindet (siehe LVL).

Willenskraft (WK)

Magiebegabte Helden benötigen Willenskraft, um ihre mächtigen Zauber zu sprechen. Der WK-Wert spiegelt somit die magische Kraft eines Helden wider. Der WK-Wert verändert sich mit dem Level, auf dem

ein magiebegabter Held sich befindet (siehe LVL). Da Alice lieber auf Schusswaffen als auf Magie zurückgreift, hat sie keine Willenskraftwerte.

Fernkampf (FK) / Nahkampf (NK)

Alice ist eine Fernkampf-Heldin. Ihr FK-Wert gibt an, wie viele Würfel Alice beim Einsatz eines Basisangriffs (Fernkampf-Attacke) werfen darf. Der FK-Wert verändert sich mit dem Level, auf dem Alice sich befindet (siehe LVL). Bei Nahkämpfern steht hier NK statt FK.

Bewegung (BEW)

Der BEW-Wert zeigt die Entfernung in Zoll an, um die sich ein Held bewegen darf. Der rechte BEW-Wert gilt für eine Standardbewegung, der linke BEW-Wert für eine Rennen-Bewegung. Mit einer Standardbewegung kann Alice 4 Zoll gehen. Wenn Alice rennt, erhöht sich der Wert auf 8 Zoll.

Rüstung (RST)

Der RST-Wert gibt an, wie gut ein Held gegen physischen Schaden gerüstet ist. Bei Basisangriffen im Nah- und Fernkampf gegen einen Helden wird der RST-Wert von den erfolgreichen Angriffswürfeln abgezogen. Der verursachte Schaden wird somit um den RST-Wert verringert. Auch Fähigkeiten, die gegen die Rüstung eines Helden gerichtet sind, verursachen um den RST-Wert weniger Schaden. Alice hat einen RST-Wert von 0. Bei einem geglückten Angriff wird ihr der volle Schaden zugefügt. (Siehe 10. Aktionen, Basisangriffe)

Magieresistenz (MR)

Der MR-Wert gibt an, wie gut ein Held gegen magischen Schaden gewappnet ist. Fähigkeiten, die gegen die Magieresistenz eines Helden gerichtet sind, verursachen um den MR-Wert weniger Schaden. Von den erfolgreichen Angriffswürfeln wird also der MR-Wert abgezogen. Alice hat einen MR-Wert von 1. Bei einem geglückten Angriff wird also 1 Schadenspunkt von den erfolgreichen Angriffswürfeln abgezogen.

Agilität (AGIL)

Die Agilität eines Helden gibt an, wie leicht er durch Basisangriffe und Fähigkeiten getroffen werden kann. Je höher der AGIL-Wert eines Helden ist, desto schwieriger ist er zu treffen. Um einen Treffer zu landen, muss die Augenzahl eines Angriffswürfels mindestens genauso hoch sein, wie der AGIL-Wert des attackierten Helden. Alice ist eine sehr agile Heldin. Sie wird lediglich mit gewürfelten Fünfen und Sechsen getroffen.

Leben

Unterhalb der Tabelle zeigt eine Leiste die Leben eines Helden an. Wenn ein Basisangriff oder eine Fähigkeit Schaden an einem Helden verursacht, wird dieser Schaden von seinen Lebenspunkten (LP) abgestrichen. Dabei wird immer von rechts nach links abgestrichen. Hat ein Held keine LP mehr, wird er für den Rest der Runde vom Spielfeld genommen. Zu Beginn des Spiels hat Alice 6 LP. Wenn sie Level 3 und 5 erreicht, erhält sie je zwei weitere LP hinzu.

Erfahrung

Unterhalb der Leben zeigt eine Leiste die Erfahrung eines Helden an. Hier sind die erhaltenen Erfahrungspunkte (EP) von rechts nach links abzustreichen. Um von Level 1 auf Level 2 aufzusteigen, benötigt Alice 2 EP. Sind diese abgestrichen, kann oben in der Levelanzeige die 1 abgestrichen werden und Alice ist fortan auf LVL 2.

Die Rückseite der Profilkarten beschreibt die Fähigkeiten, die ein Held einsetzen kann.



Aktive Fähigkeit

Die Bezeichnungen Q, W und R sind ein Überbleibsel aus dem PC-Spiel-Genre. Die erste Fähigkeit wird dabei üblicherweise mit der Taste Q ausgelöst, die zweite mit W und die ultimative Fähigkeit mit R.

Vor dem Namen der Fähigkeit steht jeweils, ab welchem Level sie freigeschaltet wird. Denn zu Beginn des Spiels hat jeder Held nur eine aktive Fähigkeit (Q),

die er einsetzen kann. Bei Alice ist das der Schocker. Der Einsatz des Schockers kostet Alice 2 Mana. Das steht hinter der Bezeichnung der Fähigkeit. Im Text darunter steht, wie die Fähigkeit funktioniert und abgehandelt wird. Der Schocker trifft z. B. das erste Modell in gerader Linie. (Siehe 13. Reichweite und Trefferschablonen, Es gibt folgende abweichenden Regelungen)

RW gibt die Reichweite der Fähigkeit an. Beim Schocker sind das 6 Zoll. Alice kann also bis zu 6 Zoll weit schießen und trifft das erste Ziel in gerader Linie.

Unter **S** ist angegeben, wie der Schaden der Fähigkeit ermittelt wird. Die entsprechenden Werte sind auf der Vorderseite der Profilkarten zu finden. Beim Schocker ist dies FK > RST (Fernkampf gegen Rüstung). Der FK-Wert entspricht der Anzahl der Angriffswürfel des angreifenden Helden. Damit würfelt der angreifende Spieler. Jeder Würfel, der den AGIL-Wert des Ziels erreicht oder übersteigt, ist ein Treffer. Von den Treffern wird der RST-Wert des attackierten Helden abgezogen. Das Ergebnis entspricht dem Schaden, der von der Lebensleiste des attackierten Helden abgestrichen wird.

Befände Alice sich auf LVL 1 und würde sich selbst angreifen, hätte sie einen FK-Wert von 6. Sie würde also mit 6 Würfeln gegen den AGIL-Wert von 5 werfen. Jeder Wurf von 5 oder höher würde einen Treffer bedeuten, der um die Rüstung (RST) von 0 vermindert von der Lebensleiste abgestrichen wird.

Unter **Effekt** ist angegeben, ob beim getroffenen Helden ein Statuseffekt eintritt. Im Fall von Schocker wird der Held verlangsamt. Dies wird markiert, indem ein Effektmarker neben das betroffene Heldenmodell auf die Spielmatte gelegt wird. Der Effekt tritt allerdings nur ein, wenn mindestens ein Lebenspunkt durch den Einsatz der Fähigkeit abgestrichen wird.

Sobald Alice LVL 2 erreicht, kann sie auch den Sprungschuss einsetzen und ab LVL 4 ihre Spezialfähigkeit, den Cybershot.

Passive Fähigkeit

Jeder Held hat zusätzlich zu seinen aktiven Fähigkeiten eine passive Fähigkeit. Diese steht ganz unten auf der Rückseite der Profilkarte. Die passive Fähigkeit steht dem Helden ab Beginn des Spiels zur Verfügung. Alice ist z. B. zielsicher. Sie kann mit ihren Basisangriffen kritische Treffer verursachen. (Siehe 20. Weitere Definitionen, Kritische Treffer)

05. AUSTRÜSTUNGSKARTEN

Jeder Held in *The Exalted Ones* kann Ausrüstung erwerben, sofern er ausreichend Gold zur Verfügung hat. Ausrüstungskarten können vor und nach jeder Aktion eines Helden sowie in der Einkommensphase zu Beginn einer Runde erworben werden. Ausrüstungskarten können auch vor und nach einer Aktion des Gegenspielers erworben werden. (Siehe 9. Ablauf einer Runde, Aktivierungsphase)

Ausrüstung zu kaufen ist keine Aktion und kostet kein Mana.

Bei *The Exalted Ones* wird pro Spiel nur ein Kartendeck „Ausrüstungen“ verwendet. Dasselbe Ausrüstungsdeck bildet einen gemeinsamen Markt für beide Spieler. Ausrüstung ist nur begrenzt verfügbar. Ist eine Ausrüstungskarte nicht mehr auf dem Markt, kann sie auch nicht von einem Helden gekauft werden.

Sollten Texte auf Ausrüstungskarten in Konflikt mit dem Regelwerk treten, sind die Regeln auf den Ausrüstungskarten maßgeblich.

Beispiel: Ausrüstungskarten „Mondkristall“ und „Mondzepter“



Die Ausrüstung „Mondkristall“ kostet drei Gold und erhöht das maximale Mana eines Helden um eins. Es gibt auch Ausrüstungen, die zusätzlich zum Gold eine vorangegangene Ausrüstung kosten.

Um ein solches Upgrade zu erwerben, geht die alte Ausrüstung zurück in den Markt der verfügbaren Ausrüstungen.



Die Ausrüstung „Mondzepter“ kostet 4 Gold und den Mondkristall. Ein Held, der das Mondzepter erwerben möchte, benötigt also neben dem Gold auch die Ausrüstungskarte „Mondkristall“.

Um das Mondzepter zu erwerben, wird der Goldtracker des Helden um 4 verringert und der Mondkristall zurück in den Markt gelegt. Er steht jetzt wieder zum Kauf zur Verfügung.

Jeder Held kann bis zu drei Ausrüstungen gleichzeitig besitzen, aber ein Held kann keine Ausrüstung doppelt besitzen. Allerdings kann er z. B. den Mondkristall und das Mondzepter gleichzeitig besitzen, wenn er nach Erwerb des Mondzepters erneut den Mondkristall kauft.

Wenn beide Spieler gleichzeitig Ausrüstung kaufen wollen, darf jeder Spieler abwechselnd eine Ausrüstung kaufen, beginnend mit dem Spieler, der in dieser Runde die Initiative hat. (Siehe 9. Ablauf einer Runde, Initiative)

06. ENTFERNUNGEN MESSEN

Entfernungen dürfen in *The Exalted Ones* von jedem Spieler zu jeder Zeit gemessen werden.

Um die Entfernung für eine Bewegung zu messen, wird von der Kante der Base aus gemessen. Dieselbe Kante darf den ausgemessenen Zielpunkt unter, aber nicht überschreiten. Das Modell bewegt sich also maximal um so viele Zoll, wie bei der Bewegung angegeben. Die Breite der Base wird zu der Bewegung nicht hinzugefügt.

Wird eine Reichweite oder ein Abstand zwischen 2

Modellen gemessen, gilt der kürzeste Abstand zwischen den Bases. Alle Entfernungen werden ausschließlich horizontal gemessen. Das gilt auch für fliegende Figuren.

Zur leichteren Planung der Spielzüge gibt es zusätzlich zu den üblichen Messmitteln, wie Maßstäbe oder -bänder, auch Bewegungs- und Reichweitenschablonen. Wird mittels einer Schablone ermittelt, ob ein Modell von einem Effekt oder einer Fähigkeit betroffen ist, so genügt es, wenn die Schablone die Base des Modells berührt. Die Base muss nicht komplett bedeckt werden.

07. SPIELVORBEREITUNG UND AUFBAU

Die Arena in *The Exalted Ones* ist 90 x 90 cm groß. In zwei Ecken des Spielfelds befindet sich je eine Plattform: Eine für das blaue Team, eine für das rote Team. Hier befindet sich auch jeweils das **Artefakt**, das es für das Team zu beschützen gilt.



Ausgehend von den Plattformen führen drei Wege über das Spielfeld: Geradeaus, rechts und links. Auf jedem dieser Wege stehen zwei **Türme**.



In der Spielfeldhälfte des blauen Teams sind es Türme von Team blau, in der Spielfeldhälfte des roten Teams sind es Türme von Team rot.

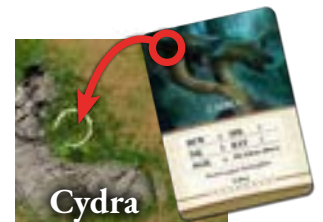
Zwischen den Wegen befinden sich Gebirge, die nur über kleine Dschungelpfade passierbar sind.



In diesen Gebirgen befinden sich neutrale Kreaturen und Monster, die dem Team Gold, Erfahrung und andere Boni bringen können. Die **Kreaturen** (Pantha und Igu) werden auf den 4 Plätzen mitten in den Gebirgen platziert. Pantha steht von der jeweiligen Plattform eines Teams aus im linken Gebirge, Igu im rechten Gebirge.



Die **Monster** (Drako und Cydra) werden am Gebirgsrand auf dem mittleren Weg platziert, der das Spielfeld in zwei Hälften teilt. Drako ist auf der Seite des blauen Teams und Cydra auf der Seite des roten Teams zu platzieren.



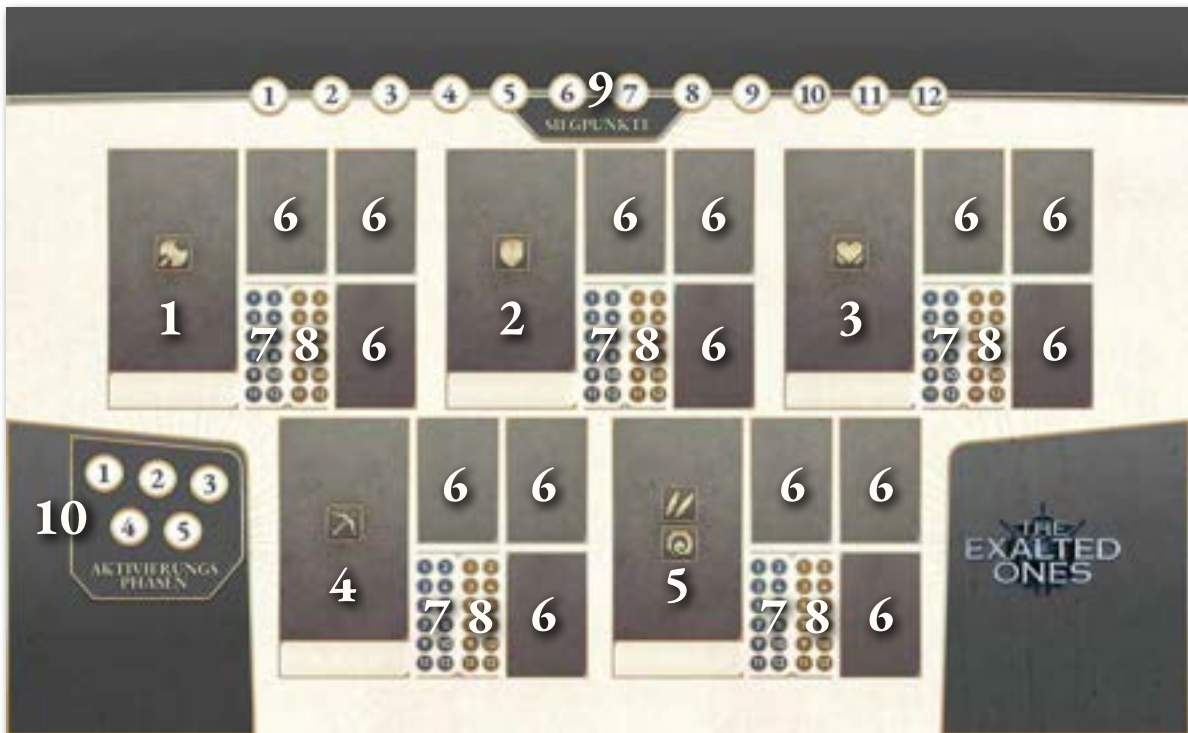
Zwischen 2 Türmen einer Farbe erscheinen in jeder Runde 2 **Golems** derselben Farbe. Zu Beginn des Spiels wird die Aufstellung wie folgt vorgenommen: Der Turm eines Teams, der auf einem Weg näher an der eigenen Plattform steht, gilt als innerer Turm. Der Turm, der auf demselben Weg weiter von der eigenen Plattform entfernt steht, gilt als äußerer Turm. Der erste Golem wird in 3 Zoll Entfernung zum inneren Turm auf der Linie zwischen dem inneren und

äußeren Turm platziert. Der zweite Golem wird so platziert, dass seine Base die Base des ersten Golems berührt. Der zweite Golem darf dabei nicht näher am inneren Turm platziert werden, als der Erste. Es empfiehlt sich, beide Golems auf der Linie zwischen dem inneren und äußeren Turm zu platzieren.

Auf diese Weise werden Golems auf allen Wegen platziert.



Neben der großen **Spielmatte** wird für jeden Spieler eine **Kartenmatte** ausgelegt.



Legende zur Kartenmatte:

- 1) Profilkarte des Kämpfers
- 2) Profilkarte des Bewahrers
- 3) Profilkarte des Unterstützers
- 4) Profilkarte des Schützen
- 5) Profilkarte des Assassinen oder Magiers
- 6) Platz für je drei Ausrüstungskarten pro Held
- 7) Manaleiste für jeden Helden
- 8) Goldleiste für jeden Helden

9) Siegpunkteleiste

10) Aktivierungsphasenfelder

Die **Ausrüstungskarten** werden zwischen den beiden Kartenmatten aufgedeckt ausgelegt, sodass sie für beide Spieler zugänglich sind. Sie bilden den Markt.

08. BEGINN DES SPIELS

Initiative

Zu Beginn wird bei *The Exalted Ones* die Initiative ermittelt. Dazu wirft jeder Spieler je einen Würfel (W6). Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Initiative. Er wählt seine Farbe (blau oder rot) und damit die Spielfeldseite. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

Team zusammenstellen

Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, wählt seinen ersten Helden. Anschließend wählt jeder Spieler abwechselnd 2 Helden, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative verloren hat. Zuletzt wählt der Spieler, der die Initiative verloren hat, einen letzten Helden.

Ein Team für *The Exalted Ones* muss immer einen Schützen, einen Heiler, einen Kämpfer, einen Bewahrer und entweder einen Magier oder einen Assassinen beinhalten. Jede Klasse darf nur einmal vertreten sein. Magier und Assassinen können nicht im selben Team gespielt werden. Ein Team darf beliebig aus Helden verschiedener Fraktionen zusammengestellt werden.

Alternative Teamzusammenstellung

1) Erschwerend können die Spieler vereinbaren, dass jeder Held nur einmal zur Verfügung steht. Der gleiche Held kann dann nicht von beiden Spielern gewählt werden.

2) Alternativ können die Spieler ihre Teams vorab zusammenstellen und mit einer fertigen Teamliste spielen.

Aufstellen der Helden

Nachdem jeder Spieler sein Team zusammengestellt hat, entscheidet der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, ob er in Runde 1 Startspieler sein möchte.

Zu Beginn von Runde 1 werden abwechselnd, beginnend mit dem Startspieler, die Heldenmodelle auf der eigenen Plattform platziert. Die Aufstellungszone wird von einer feinen schwarzen Linie begrenzt. Die Base eines Heldenmodells darf den äußeren Rand dieser Linie nicht überschreiten.



Mana verteilen

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Held Mana in Höhe des MANA-Wertes auf der zugehörigen Profilkarte (siehe 3. Profilkarten). Das Mana wird auf der Kartenmatte mittels eines Markers neben der Profilkarte festgehalten. Alternativ kann das Mana z. B. mit Glasperlen abgezählt werden.

Start Runde 1

Der Startspieler beginnt mit der ersten Runde. (Siehe 9. Ablauf einer Runde)

09. ABLAUF EINER RUNDE

Initiative (nicht in Runde 1)

Ab Runde 2 wird der Startspieler für jede Runde neu ermittelt. Dazu wirft jeder Spieler einen Würfel (W6). Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt die Initiative. Er entscheidet, ob er Startspieler sein möchte. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

Helden zurückbringen (nicht in Runde 1)

Wurde ein Held in der vorigen Runde ausgeschaltet, darf er jetzt zurück ins Spiel. Sein Modell wird wie zu Spielbeginn auf der eigenen Plattform positioniert. Der Held regeneriert sämtliche Lebenspunkte und Mana bis zu seinem MANA-Wert. Er kann sofort wieder ins Geschehen eingreifen.

Wenn beide Spieler Helden zurückbringen, wird immer abwechselnd ein Held aufgestellt, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative gewonnen hat.

Beginn der Runde

Alle Effekte oder Fähigkeiten mit dem Zusatz „Zu Beginn der Runde“ wirken jetzt.

Einkommensphase

In der Einkommensphase erhält jeder Held 1 Gold. Das Gold wird auf der Kartenmatte mittels eines Markers neben der Profilkarte festgehalten. Alternativ kann das Gold z. B. mit Holzwürfeln abgezählt werden.

Mana-Regeneration

Jeder Held erhält Mana in Höhe seines MREG-Wertes. Der MANA-Wert des Helden kann dabei nicht überschritten werden.

Aktivierungsphase

Jeder Spieler hat zu Beginn einer Runde 5 Aktivierungspunkte. Das heißt, jeder Spieler ist 5-mal pro Runde aktiver Spieler. Die Aktivierungspunkte werden auf der Kartenmatte mittels eines Markers festgehalten. Alternativ können die Aktivierungspunkte z. B. mit weiteren Würfeln abgezählt werden.

Der Startspieler beginnt seine erste Aktivierungsphase. Er darf nun zwei Aktionen ausführen. Er kann beide Aktionen mit einem Helden ausführen oder je eine Aktion mit zwei verschiedenen Helden. (Siehe 10. Aktionen)

Der andere Spieler ist nun der passive Spieler. Er kann auf jede Aktion reagieren. (Siehe 11. Reaktionen)

Wenn der Startspieler seine 2 Aktionen abgeschlossen hat, beginnt die Aktivierungsphase des anderen Spielers. Er ist nun aktiver Spieler und kann 2 Aktionen ausführen. So geht es im Wechsel weiter, bis beide Spieler 5 Aktivierungsphasen, also 10 Aktionen, abgeschlossen haben.

Ende der Runde

In der Endphase einer Runde werden die folgenden Schritte abgearbeitet:

- 1.) Die Golems werden bewegt.
 - 2.) Der Schaden der Golems an den Türmen wird verursacht.
 - 3.) Ausgeschaltete Golems und zerstörte Türme werden entfernt und Gold und EP verteilt.
 - 4.) Effekte und Fähigkeiten mit dem Zusatz „in der Endphase“ werden abgehandelt und entfernt.
 - 5.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
 - 6.) Neue Golems werden platziert.
 - 7.) Ausgeschaltete Kreaturen und Monster werden erneut platziert.
- (Siehe 16. Golems, 17. Türme und 19. Neutrale Kreaturen und Monster)

10. AKTIONEN

Aktionen

Die Helden des aktiven Spielers können in *The Exalted Ones* folgende Aktionen ausführen:

- 1.) Standardbewegung und Basisangriff
- 2.) Standardbewegung und Fähigkeit
- 3.) Rennen
- 4.) Teleport (kostet 2 Aktionen)

Ausnahmen gibt es, wenn der Held von einem dauerhaften Effekt (z. B. „betäubt“) betroffen ist. (Siehe 22. Statureffekte) Die Reihenfolge von Standardbewegung und Basisangriff bzw. Fähigkeit ist nicht festgelegt. Der Held kann zuerst seine Standardbewegung ausführen oder zuerst eine Fähigkeit nutzen oder eine Basisattacke durchführen.

Aktionen werden immer zuerst angesagt und dann ausgeführt.

AKTION	ANSAGE
Basisangriff	Angriffsziel
Bewegung + Basisangriff	Geplanter Weg + Angriffsziel
Fähigkeit	Genutzte Fähigkeit + Angriffsziel
Bewegung + Fähigkeit	Geplanter Weg + genutzte Fähigkeit + Angriffsziel
Rennen	Geplanter Weg

Standardbewegung als Teil einer Aktion

Bei einer Standardbewegung darf sich ein Heldenmodell um den rechten BEW-Wert auf der Profilkarte des Helden in Zoll bewegen. Ein Held muss sich beim Ausführen einer Aktion aber nicht bewegen.

Eine Standardbewegung muss nicht in gerader Linie stattfinden. Die Bewegungsrichtung kann bei einer Standardbewegung beliebig oft gewechselt werden, solange die Bewegungslinie maximal den BEW-Wert beträgt.

Ein Held kann sich durch Golems und Helden des eigenen Teams hindurchbewegen. An seinem Zielpunkt darf seine Base sich aber nicht mit der eines anderen Modells überschneiden.

Durch Gebirge, Türme, gegnerische Golems und gegnerische Helden sowie neutrale Modelle können Helden sich nicht hindurchbewegen.

Basisangriffe

Ein **Nahkämpfer** darf seinen Basisangriff gegen ein Ziel in bis zu **1 Zoll** Entfernung ausführen. Er wirft dafür die Anzahl an Würfeln, die seinem NK-Wert entspricht, gegen den AGIL-Wert des Ziels. Jeder Würfel, der den AGIL-Wert erreicht oder übersteigt, ist ein Treffer. Von den erzielten Treffern wird der RST-Wert des attackierten Ziels abgezogen. Das Ergebnis entspricht dem verursachten Schaden.

Zuletzt werden Lebenspunkte in Höhe des verursachten Schadens von der Leiste auf der Profilkarte des getroffenen Helden abgestrichen. Dasselbe gilt für Monster und Kreaturen. Verursachter Schaden an Türmen, Golems und Artefakten wird mit Schadensmarkern direkt auf dem Spielfeld nahe des entsprechenden Modells angezeigt. Alternativ zu Schadensmarkern können z. B. Streichhölzer verwendet werden.

Ein **Fernkämpfer** darf seinen Basisangriff gegen ein Ziel in bis zu **4 Zoll** Entfernung in Sichtlinie ausführen (siehe 12. Sichtlinie). Er wirft eine seinem FK-Wert entsprechende Anzahl an Würfeln gegen den AGIL-Wert des Ziels. Der verursachte Schaden wird wie bei einem Nahkämpfer berechnet und von den Lebenspunkten des getroffenen Helden abgestrichen.

Basisangriffe können nicht vollständig verfehlen. Dies gilt auch für die Reaktionsattacken von Kreaturen, Monstern, Golems und Türmen. Ergibt sich rechnerisch kein Schaden, verliert das Ziel eines Basisangriffs trotzdem 1 Lebenspunkt. Diese Regel gilt nicht für Fähigkeiten. Bei Fähigkeiten kann es vorkommen, dass kein Schaden verursacht wird.

Beispiel:

Alice führt einen Basisangriff gegen Elmar durch. Alice hat einen FK-Wert von 6 und Elmar einen AGIL-Wert von 3. Alice wirft also sechs Würfel mit folgenden Ergebnissen:

5 2 3 2 4 1

Jeder Wurf von 3 und höher ist ein Treffer. Alice hat also 3 Treffer erzielt.

Elmar hat eine Rüstung (RST) von 2. Von den 3 Treffern werden 2 abgezogen und Alice verursacht einen Schaden von 1 an Elmar. Von Elmars Lebenspunkteleiste wird 1 Punkt abgestrichen.

Fähigkeiten

Der Held darf die Fähigkeiten, die auf der Rückseite seiner Profilkarte notiert sind, entsprechend seines Levels nutzen.

Ein Spieler darf aber eine Fähigkeit eines Helden nicht zweimal hintereinander nutzen. Die Fähigkeiten unterliegen einer Abklingzeit. Setzt ein Held z. B. seine LVL-1-Fähigkeit ein, muss sein Spieler zuerst eine beliebige andere Aktion ausführen, bevor er die LVL-1-Fähigkeit desselben Helden wieder verwenden darf.

Für die R-Fähigkeit jedes Helden gilt zusätzlich, dass diese nur einmal pro Runde eingesetzt werden darf.

Beispiel 1:

Der aktive Spieler setzt Alice für seine Aktionen ein. Alice nutzt als erste Aktion den Schocker. Mit der zweiten Aktion führt Alice einen Basisangriff aus. Der gegnerische Spieler führt in seiner nächsten Aktivierungsphase in der ersten Aktion eine Nahkampf-Attacke auf Alice aus. Alice kann als Reaktion bereits wieder Schocker nutzen.

Beispiel 2:

Der aktive Spieler setzt Alice für seine Aktionen ein. Alice nutzt als erste Aktion den Schocker. Für seine zweite Aktion setzt der aktive Spieler Gavin ein. Gavin führt einen Basisangriff aus. Der gegnerische Spieler führt in seiner nächsten Aktivierungsphase in der ersten Aktion eine Nahkampf-Attacke auf Alice aus. Alice kann als Reaktion bereits wieder Schocker nutzen, da Gavin zuvor eine Aktion für einen Nahkampfangriff verwendet hat.

Beispiel 3:

Der gegnerische Spieler führt mit der zweiten Aktion seiner Aktivierungsphase eine Fernkampf-Attacke auf Alice aus. Alice reagiert mit dem Schocker.

Nun beginnt die Aktivierungsphase des anderen Spielers. Er führt mit seiner ersten Aktion zunächst eine Rennen-Aktion mit Lucina aus. Erst mit seiner zweiten Aktion kann er wieder den Schocker von Alice nutzen.

Rennen

Rennen ist eine Bewegung um den linken BEW-Wert auf der Profilkarte des Helden. Rennen ist eine eigene Aktion und kann nicht mit einem Basisangriff oder einer Fähigkeit kombiniert werden. Im Beispiel von Alice (siehe 3. Profilkarten) wäre eine Rennen-Aktion eine Bewegung um 8 Zoll. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für eine Standardbewegung.

Teleport

Ein Held kann sich von der eigenen Plattform aus zu einem beliebigen Turm seines Teams teleportieren. Das kostet den Spieler, der Teleport einsetzt, 2 Aktionen. Das Heldenmodell wird dann innerhalb von 1 Zoll rund um den Turm platziert. Wurde ein Turm bereits zerstört, darf ein Held sich zur Markierung des zerstörten Turms teleportieren. Auch hier wird das Modell innerhalb von 1 Zoll rund um die Markierung platziert.

Bei einer Teleportaktion wird das Modell auf der Plattform aus der Arena entfernt und an der neuen Position platziert. Auf den Start- und Zielpunkt des Helden darf normal reagiert werden. Da der Held sich während des Teleports nicht in der Arena befindet, darf der passive Spieler nicht auf den „Weg“ des Modells reagieren.

11. REAKTIONEN

Der passive Spieler darf in *The Exalted Ones* auf Aktionen des aktiven Spielers reagieren. Reaktionen werden genau wie Aktionen immer zuerst angesagt und dann ausgeführt. (Siehe 10. Aktionen)

Jeder Held des passiven Spielers, der eine Sichtlinie zu dem Helden, der eine Aktion ausführt, ziehen kann, darf eine Reaktion ausführen. (Siehe 12. Sichtlinien) Es darf insgesamt nur eine Reaktion pro Aktion ausgeführt werden.

Beispiel:

Der aktive Spieler führt mit einem Helden einen Fernkampfangriff aus. 4 Heldenmodelle des passiven Spielers sehen das angreifende Heldenmodell. Nur eines der Modelle darf darauf reagieren. Mit der zweiten Aktion führt der aktive Spieler mit einem anderen Helden eine Rennen-Aktion aus. Dabei gelangt er nie in Sichtlinie eines Modells des passiven Spielers. Der passive Spieler darf nicht reagieren. In dieser Aktivierungsphase darf also insgesamt nur eine Reaktion ausgeführt werden.

Der passive Spieler darf als Reaktion eine beliebige Aktion wählen (Basisangriff, Fähigkeit). Er muss diese mit den üblichen Mana-Kosten bezahlen. Als Reaktion darf ein Held keine Bewegung ausführen. Einzige Ausnahme: Die Bewegung ist Teil einer eingesetzten Fähigkeit.

Wird ein Held, für den der passive Spieler eine Reaktion angesagt hat, vor dem Ausführen der Reaktion ausgeschaltet, verfällt die Reaktion. Der passive Spieler darf keinen anderen Helden für eine Reaktion wählen.

Reaktionen werden ausgeführt, nachdem sich der aktive Held bewegt hat. Somit werden die Sichtlinie und die Reichweite für Reaktionen anhand der Endposition des aktiven Helden ermittelt.

Auf Reaktionen kann nicht reagiert werden.

Ablauf einer Aktion mit Reaktion

- 1.) Effekte und Fähigkeiten zu Beginn der Aktivierungsphase wirken.
- 2.) Der aktive Spieler benennt den Helden, der eine Aktion ausführen soll.
- 3.) Beide Spieler haben die Möglichkeit, Ausrüstung zu kaufen.
- 4.) Der aktive Spieler sagt die geplante Aktion seines Helden an.
- 5.) Der passive Spieler sagt die geplante Reaktion eines seiner Helden an.
- 6.) Der aktive Spieler führt die angesagte Aktion aus.
- 7.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 8.) Der passive Spieler führt die angesagte Reaktion aus, sofern das noch möglich ist.
- 9.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 10.) Ggf. reagiert eine Kreatur, ein Monster oder Golem auf die Aktion des aktiven Spielers.
- 11.) Ggf. reagiert eine Kreatur, ein Monster oder Golem auf die Reaktion des passiven Spielers.
- 12.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt.
- 13.) Effekte und Fähigkeiten zum Ende der Aktivierungsphase wirken.
- 14.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 15.) Beide Spieler haben die Möglichkeit, Ausrüstung zu kaufen.
- 16.) Die Aktion endet.

Auch ausgeschaltete Helden erhalten Erfahrung und Gold.

Auf Bewegungen reagieren

Der aktive Spieler sagt im Rahmen einer Aktion eine Bewegung seines Helden an. Der passive Spieler kann eine Reaktion nur mit einem seiner Helden ausführen, der das aktive Heldenmodell im Laufe seiner Bewegung sieht. Die Reaktion kann den aktiven Helden allerdings nur treffen, wenn der aktive Held seine Bewegung in der Reichweite des reagierenden Helden beendet. Andernfalls kann zwar eine Reaktion angesagt werden, Ziel dieser Reaktion muss aber ein anderes Modell in Reichweite des reagierenden Helden sein.

Sagt der aktive Spieler im Rahmen einer Aktion eine **Standardbewegung** an, die dazu führt, dass sein aktiver Held die NK- oder FK-Reichweite eines Helden des passiven Spielers verlässt, so kann der passive Spieler darauf mit einem Basisangriff reagieren. Dieser wird abgehandelt, bevor das Modell des aktiven Helden bewegt wird. Wenn der aktive Held durch diese Reaktion ausgeschaltet wird, endet die Aktion des aktiven Spielers. Andernfalls wird die Aktion wie üblich abgehandelt.

Gleiches gilt, wenn eine **Rennen**-Aktion angesagt wird, durch die der Held des aktiven Spielers die NK- oder FK-Reichweite eines Helden des passiven Spielers verlässt.

Nicht interaktive Fähigkeiten

Der passive Spieler darf auch auf Fähigkeiten ohne Interaktion mit anderen Modellen reagieren.

Beispiel:

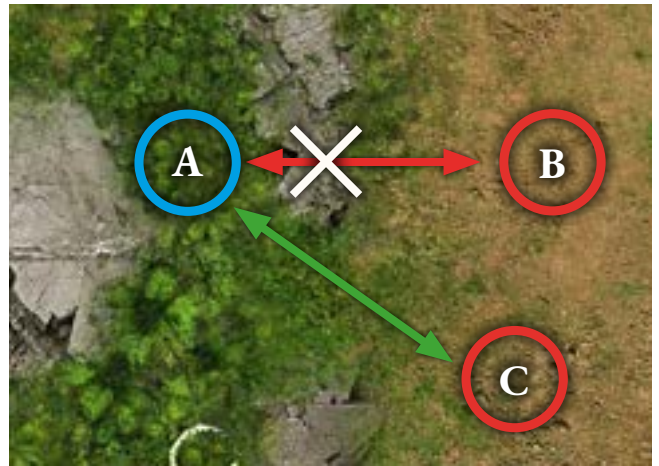
Majvi hat die Fähigkeit „Schlingpfeil“. Mit dieser Fähigkeit erhöht sie lediglich den Schaden künftiger Basisangriffe und erhält für Basisangriffe den Effekt „festhalten“. Auch auf den Einsatz dieser Fähigkeit kann der passive Spieler reagieren.



12. SICHTLINIEN

Eine Sichtlinie besteht grundsätzlich zwischen allen Modellen, die nicht weiter als 10 Zoll voneinander entfernt stehen. Die Sichtlinie wird in einer geraden Linie von einem Modell zu einem anderen gezogen. Es genügt, wenn ein Teil der Base eines Modells im Sichtfeld eines anderen Modells liegt.

Ausnahme: Das Gebirge blockiert die Sicht der Helden. Liegt ein Gebirge auf der Sichtlinie zwischen zwei Modellen, können sie sich nicht sehen. Andere Modelle oder Türme blockieren die Sicht nicht.



Beispiel:

A und B sehen sich hier nicht. Sie können sich gegenseitig nicht im Fernkampf oder mit Fähigkeiten angreifen.

A und C sehen sich hier. Das Gebirge verdeckt je nur einen Teil der Base von A aus Sicht von C und umgekehrt. Somit können sich A und C gegenseitig angreifen.

13. REICHWEITE UND TREFFERSCHABLONEN

Basisangriffe

Jeder Held mit einem NK-Wert hat eine **Nahkampfreichweite von 1 Zoll**. Jeder Held mit einem FK-Wert hat eine **Fernkampfreichweite von 4 Zoll**.

Das Modell eines gegnerischen Helden ist in Reichweite, wenn ein Teil seiner Base sich innerhalb eines Radius⁴ von 1 bzw. 4 Zoll befindet.

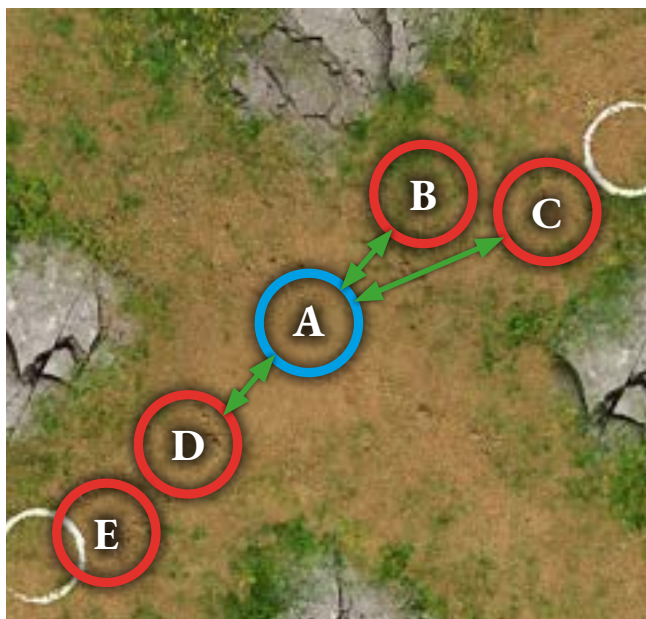
Fähigkeiten

Die Reichweiten für Fähigkeiten sind auf den Profilkarten angegeben. Sofern nichts anderes vorgegeben wird, gelten dieselben Regeln wie für Basisangriffe.

Es gibt folgende abweichenden Regelungen:

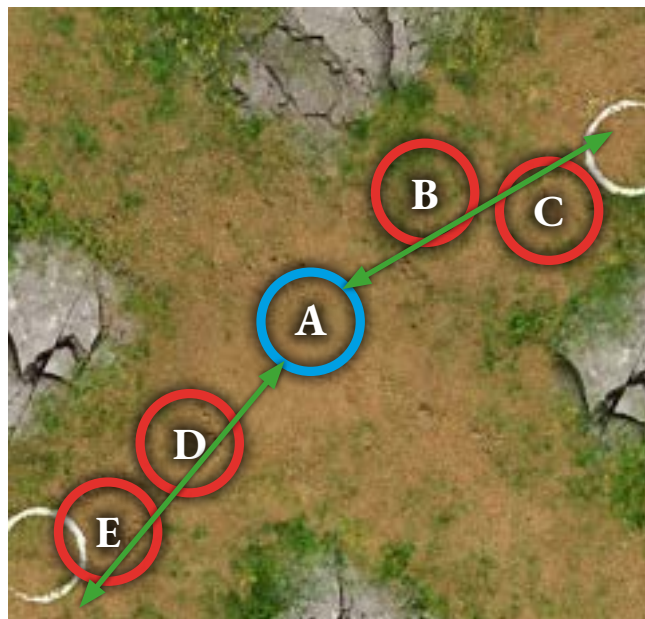
Trifft das erste Ziel in gerader Linie: Vom angreifenden Modell wird eine gerade Linie in eine beliebige Richtung gezogen. Diese ist maximal so lang wie die Reichweite der Fähigkeit. Getroffen wird das Modell, das dem angreifenden Helden auf dieser Linie am nächsten steht. Ein Modell in zweiter Reihe kann nicht getroffen werden.

Beispiel: A kann eine gerade Linie zu B, C und D ziehen und diese angreifen. Die Base von E wird komplett durch D verdeckt. E steht somit in zweiter Reihe und kann nicht angegriffen werden.



Trifft alle Ziele in gerader Linie: Vom angreifenden Modell wird eine gerade Linie in eine beliebige Richtung gezogen. Diese ist maximal so lang wie die Reichweite der Fähigkeit. Getroffen werden alle Modelle, deren Base die Linie berührt.

Beispiel: Für A liegen entweder B und C oder D und E auf einer geraden Linie. A kann sich entscheiden, welche beiden Modelle angegriffen werden.



Trefferschablonen

Bei *The Exalted Ones* gibt es die Trefferschablonen T1 und T2 sowie den 3"-Kreis. Diese werden verwendet, wenn es unter der Reichweite einer Fähigkeit angegeben ist.

Die Schablonen T1 und T2 sind immer direkt an der Base des aktiven Heldenmodells anzulegen, um ihren Trefferbereich zu ermitteln.

Wird für eine Fähigkeit der 3"-Kreis benötigt, so darf er bei einer Reichweite von 6 Zoll maximal bis an die 6-Zoll-Grenze angelegt werden. Die effektive Reichweite des Helden liegt somit bei bis zu 9 Zoll.

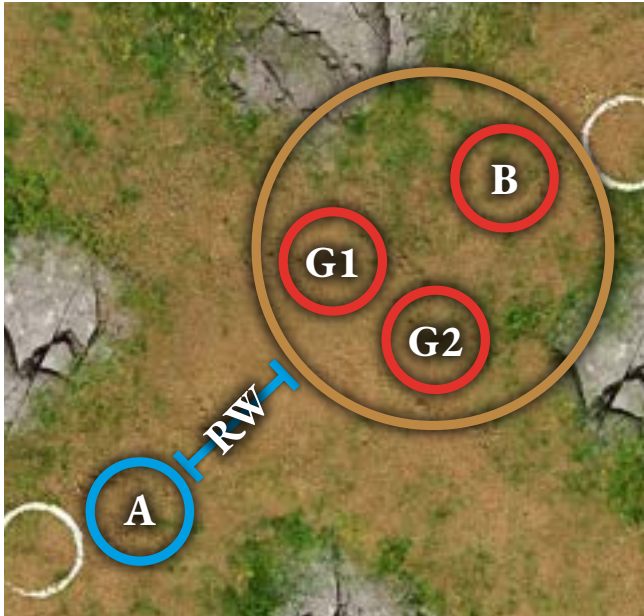
Um ein gegnerisches Heldenmodell zu treffen, genügt es, wenn ein Teil seiner Base im Bereich der verwendeten Trefferschablone ist.

Beispiel 1

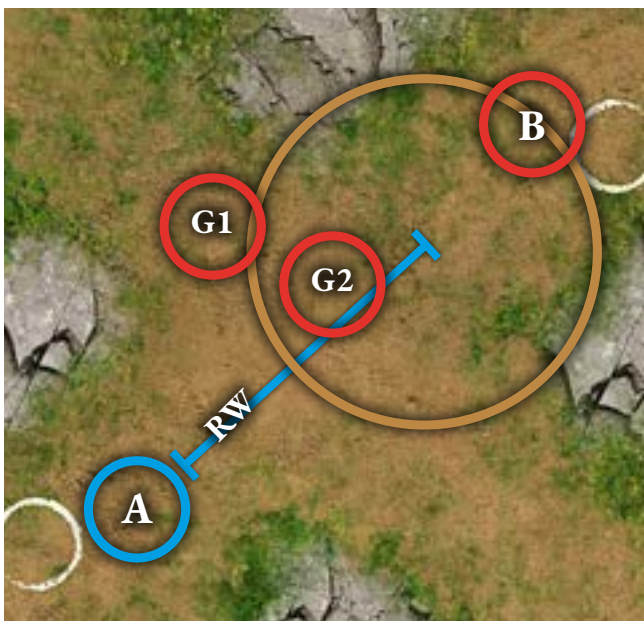
A ist der aktive Held und kann mit einer Fähigkeit

die 3"-Schablone so platzieren, dass zwei Golems (G1 und G2) und B in seinem Trefferbereich liegen. Hier würde A den Trefferwurf seiner Fähigkeit jeweils gegen G1, G2 und B separat ausführen.

Beispiel 2



A muss hier nicht die maximale Reichweite seiner Fähigkeit ausnutzen. A kann die 3"-Schablonen beliebig innerhalb seiner Reichweite platzieren. So trifft A auch hier die beiden Golems (G1 und G2) sowie B.



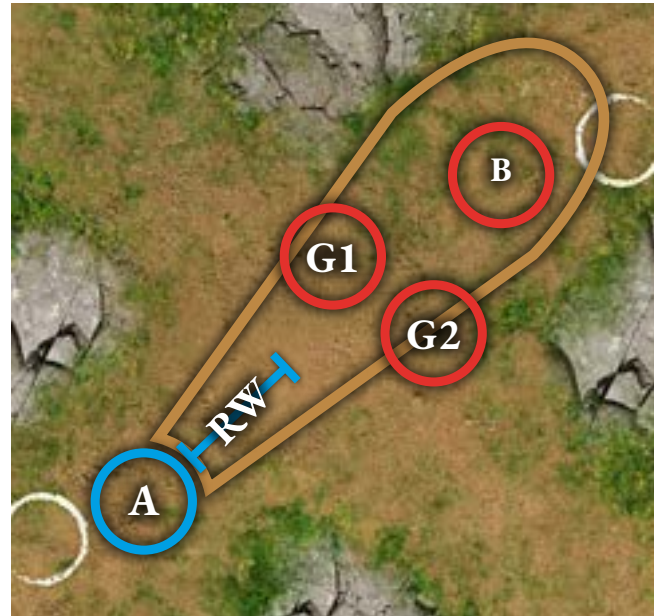
Beispiel 3

A nutzt eine Fähigkeit mit der Schablone T1. Die

Schablone wird dafür direkt an die Base von A gelegt. Die Fähigkeit trifft im Beispiel G1, G2 und B.

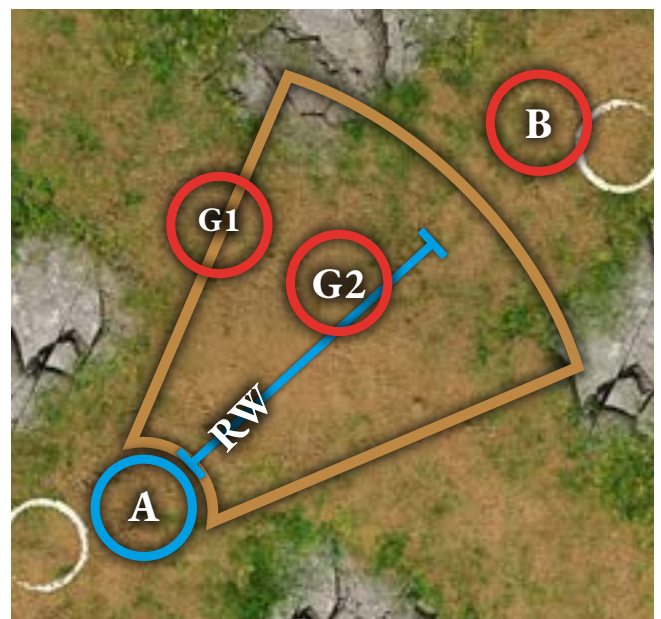
A würde den Trefferwurf seiner Fähigkeit jeweils gegen G1, G2 und B separat ausführen.

Beispiel 4



A nutzt eine Fähigkeit mit der Schablone T2. Die Schablone wird dafür direkt an die Base von A gelegt. Die Fähigkeit trifft im Beispiel G1 und G2. B steht außerhalb des Trefferbereichs.

A würde den Trefferwurf seiner Fähigkeit jeweils gegen G1 und G2 separat ausführen.



14. LEVEL

Um in *The Exalted Ones* im Level aufzusteigen, muss ein Held Erfahrungspunkte (EP) sammeln. Helden können EP durch eigene Aktionen erlangen oder von Aktionen anderer Helden ihres Teams profitieren.

EP werden nach folgender Tabelle verteilt:

Ereignis	EP Held	EP Team
Golem ausschalten	1	
Kreatur ausschalten	1	
Unterstützung Kreatur ausschalten (in 2 Zoll)	1	
Monster ausschalten	2	1
Turm zerstören		2
Helden ausschalten	3	
Unterstützung Helden ausschalten (in 4 Zoll)	1	

Erläuterung EP-Tabelle

Der Held, der einen Golem ausschaltet, erhält 1 EP.

Der Held, der eine Kreatur ausschaltet, erhält 1 EP.

Jeder Held seines Teams innerhalb von 2 Zoll um die Kreatur erhält ebenfalls 1 EP für die Unterstützung.

Der Held, der ein Monster ausschaltet, erhält 2 EP. Jeder Held seines Teams erhält 1 EP. Auch der Held, der das Monster besiegt hat. Er erhält also insgesamt 3 EP.

Jeder Held eines Teams erhält 2 EP, wenn ein Turm des gegnerischen Teams zerstört wird. Natürlich auch der Held, der den Turm ausgeschaltet hat.

Der Held, der einen gegnerischen Helden ausschaltet, erhält 3 EP. Jeder Held seines Teams innerhalb von 4 Zoll um den ausgeschalteten Helden erhält 1 EP für die Unterstützung. Wird ein Held durch einen Statuseffekt in der Endphase der Runde ausgeschaltet, erhält der Held 3 EP, der den Statuseffekt verursacht hat. Die anderen Helden seines Teams erhalten dann keine EP für Unterstützung.



15. GOLD

Helden benötigen in *The Exalted Ones* Gold, um sich Ausrüstung zu kaufen.

Gold wird nach folgender Tabelle verteilt:

Ereignis	Held	Team
Rundenbeginn	1	
Golem ausschalten	1	
Helden ausschalten	3	
Unterstützung Helden ausschalten (in 4 Zoll)	1	
Kreaturen ausschalten	2	
Monster ausschalten	1	2
Turm zerstören		2

Erläuterung Gold-Tabelle

Jeder Held beider Teams erhält zu jedem Rundenbeginn 1 Gold.

Der Held, der einen Golem ausschaltet, erhält 1 Gold.

Der Held, der einen gegnerischen Helden ausschaltet, erhält 3 Gold. Jeder Held seines Teams innerhalb von 4 Zoll um den ausgeschalteten Helden erhält 1 Gold für die Unterstützung.

Der Held, der eine Kreatur ausschaltet, erhält 2 Gold.

Der Held, der ein Monster ausschaltet, erhält 1 Gold. Jeder Held seines Teams erhält 2 Gold. Auch der Held, der das Monster besiegt hat. Er erhält also insgesamt 3 Gold.

Wird ein Turm zerstört, erhält jeder Held des gegnerischen Teams 2 Gold.

Wird ein Modell in der Endphase durch einen Statuseffekt ausgeschaltet, erhält der Held das Gold, der den Statuseffekt verursacht hat. Die anderen Helden seines Teams erhalten dann kein Gold für Unterstützung.

16. GOLEMS

Jeder Golem hat folgende Profilwerte:

	Golem
NK	3
BEW	3
AGIL	4
RST	0
MR	0
LEBEN	2

Runde 1:

Zu Spielbeginn erscheinen auf jedem Weg je zwei Golems vor dem inneren Turm derselben Farbe. (Siehe 7. Spielvorbereitung und Aufbau)

In der Endphase von Runde 1 marschieren alle Golems zum eigenen äußeren Turm ihres jeweiligen Weges und bleiben 3 Zoll vor dem eigenen äußeren Turm (in Richtung Gegner) stehen. Gleichzeitig erschafft das Artefakt je zwei neue Golems pro Weg, die vor den inneren Turm marschieren. In der Spielpraxis werden dafür einfach zwei Golems vor dem äußeren Turm platziert.

Golems vor den äußeren Türmen sind wie folgt zu platzieren:

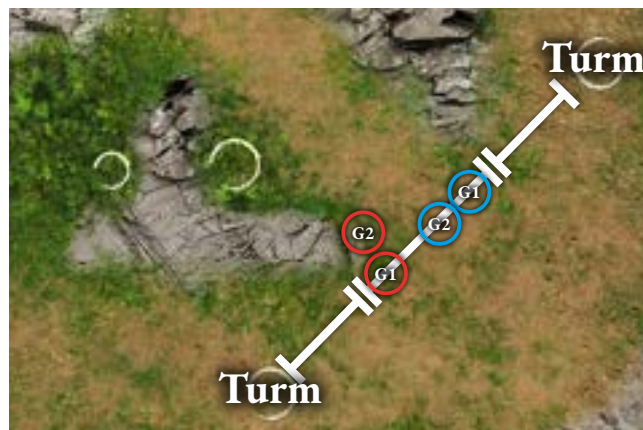
Ein Golem muss in 3 Zoll Abstand zum eigenen Turm auf der Geraden zwischen dem eigenen Turm und dem gegnerischen äußeren Turm desselben Weges platziert werden.

Der zweite Golem wird in Basekontakt zum ersten platziert. Der zweite Golem darf nicht näher am eigenen Turm platziert werden als der erste Golem.

Beispiel 1

Aus taktischen Gründen kann es in der Spielfeldmitte von Vorteil sein, die Golems nicht beide auf der Geraden zu platzieren. So kann es für gegnerische Helden schwerer werden, beide Golems auf einmal zu treffen. Gegnerische Golems greifen sich immer erst gegenseitig an, bevor sie einen Turm attackieren, unabhängig von ihrem Standort.

Die roten Golems werden vom roten Spieler platziert, die blauen Golems vom blauen Spieler.



Beispiel 2

Der blaue Spieler hat seine Golems zulässig auf dem mittleren Weg platziert. Der rote Spieler hat seinen zweiten Golem zwar in Basekontakt zum ersten (3 Zoll vom Turm entfernten) Golem platziert. Der zweite Golem steht allerdings näher am eigenen Turm als der erste. Das ist unzulässig.



Beispiel 3

Die Position auf dem mittleren Weg, an der der blaue Spieler seinen ersten Golem platzieren müsste, ist belegt. In diesem Fall ist der Golem am nächsten Punkt zur regulären Position in 3 Zoll Entfernung zum Turm zu platzieren. Für den zweiten Golem gelten die üblichen Platzierungsregeln.



Ab Runde 2:

Am Ende jeder Runde marschieren alle überlebenden Golems weiter in Richtung Gegner. Die 2 Golems vor den eigenen äußeren Türmen marschieren jeweils auf den gegnerischen äußeren Turm zu. Die 2 Golems vor dem eigenen inneren Turm rücken vor den eigenen äußeren Turm auf.

Treffen die Golems auf ihrem Weg auf gegnerische Golems, zerstört jeweils ein roter Golem einen blauen und umgekehrt. Treffen also gleich viele Golems aufeinander, bleibt keiner übrig.

Golems, die auf feindliche Türme treffen, verursachen pro Golem 1 Schadenspunkt und verenden dann am feindlichen Turm.

Ist der äußere gegnerische Turm bereits zerstört, marschieren die Golems weiter zum inneren gegnerischen Turm. Werden sie auf dem Weg nicht von gegnerischen Golems aufgehalten, treffen sie auf den inneren gegnerischen Turm, verursachen jeweils 1 Schadenspunkt und verenden.

Befindet sich auf einem Weg kein gegnerischer Turm mehr, marschieren die Golems bis zum gegnerischen Artefakt. Werden sie auf dem Weg nicht von gegnerischen Golems aufgehalten, treffen sie auf das Artefakt, verursachen daran jeweils 1 Schadenspunkt und verenden.

Reaktionen der Golems

Wenn ein Golem von einem Helden im Nahkampf attackiert wird, reagiert er auf diese Attacke mit einem NK-Angriff, sofern er sie überlebt. Der andere Golem seines Zweiertrupps reagiert ebenfalls. Befindet sich der andere Golem nicht in NK-Reichweite (1 Zoll), marschiert er um seinen BEW-Wert auf den angreifenden Helden zu und attackiert ihn, sofern er in NK-Reichweite gelangt. Pro Golem wird ein NK-Wert von 3 gegen den RST-Wert des attackierten Helden angerechnet.

Wenn ein Golem im Fernkampf attackiert wird, marschieren die überlebenden Golems des Zweiertrupps um ihren BEW-Wert auf den Angreifer zu. Haben sie NK-Reichweite (1 Zoll) hergestellt, so attackieren sie den Angreifer ebenfalls mit ihrem NK-Wert von 3. Kann keine NK-Reichweite zum angreifenden Helden hergestellt werden, zu einem Helden desselben Teams aber schon, wird der Held in NK-Reichweite attackiert.

Gleiches gilt, wenn Helden Golems mit Fähigkeiten attackieren.

Golems greifen nie von selbst an. Auch nicht, wenn gegnerische Modelle innerhalb ihrer NK-Reichweite stehen. Solange sie nicht angegriffen werden, sind Golems nur auf gegnerische Golems und Türme fixiert.

17. TÜRME

In *The Exalted Ones* wird zwischen inneren und äußeren Türmen unterschieden. Innere Türme sind die, die näher an ihrem gleichfarbigen Artefakt stehen. Äußere Türme sind die, die näher an der gegnerischen Spielfeldhälfte stehen.

Die Türme haben folgende Profilwerte:

	Innere Türme	Äußere Türme
FK	9	7
AGIL	3	3
RST	3	3
LEBEN	8	5

Türme haben eine **FK-Reichweite von 4 Zoll**. Ein Turm attackiert einen gegnerischen Helden sofort, wenn der Held in FK-Reichweite des Turms gelangt. Dies gilt unabhängig davon, wie er dorthin gelangt und ob seine Bewegung in FK-Reichweite des Turms endet oder nur hindurchführt. **Türme, deren Golems ausgeschaltet wurden, können keine Helden mehr attackieren.**



Türme, deren Golems noch nicht ausgeschaltet wurden, schießen nach jeder Aktion des gegnerischen Spielers auf alle gegnerischen Helden, die sich in ihrer FK-Reichweite befinden.

An Türmen kann erst ab Runde 2 Schaden verursacht werden.

Ein Turm kann erst angegriffen werden, wenn kein Golem mehr vor ihm steht.

Ein innerer Turm kann erst angegriffen werden, wenn der äußere Turm desselben Weges bereits zerstört wurde. Um den inneren Turm angreifen zu können, dürfen sich keine gegnerischen Golems mehr auf dem entsprechenden Weg befinden.

Türme erleiden allein durch Basisangriffe (NK- und FK-Angriffe) Schaden. **Fähigkeiten können keinen Schaden an Türmen verursachen.** Auch wenn die Regel einer Fähigkeit eine NK- oder FK-Attacke beinhaltet (z. B. „platziere in 4 Zoll und führe eine NK-Attacke aus“), ist dies kein Basisangriff und verursacht somit keinen Schaden am Turm.

Der AGIL Wert von Türmen kann nicht manipuliert werden.

18. ARTEFAKTE

Das Artefakt ist bei *The Exalted Ones* die Quelle der Golems und außerdem das wichtigste Bauwerk eines jeden Teams. Deshalb gilt es, dieses um jeden Preis zu verteidigen.

Das gegnerische Artefakt kann genau wie ein Turm nur mit Basisangriffen getroffen werden. (Siehe 17. Türme) Das Artefakt kann erst angegriffen werden, wenn auf einem der drei Wege beide Türme zerstört wurden. Der AGIL Wert des Artefaktes kann nicht manipuliert werden.

Fähigkeiten können keinen Schaden an Artefakten verursachen.

Am Ende jeder Runde regeneriert das Artefakt zwei Lebenspunkte. Die Lebenspunkte können dadurch aber 15 nicht übersteigen.



	Artefakt
FK	0
AGIL	3
RST	3
LEBEN	15



19. NEUTRALE KREATUREN UND MONSTER

Die Kreaturen in *The Exalted Ones* sind Pantha und Igu, die Monster sind Cydra und Drako. Die Profilwerte jeder Kreatur und jedes Monsters sind den entsprechenden Profilkarten zu entnehmen.

Wenn Kreaturen oder Monster durch Basisangriffe oder Fähigkeiten attackiert werden, reagieren sie mit einem Basisangriff auf den angreifenden Helden. Wenn der Held nicht in ihrer Reichweite ist, bewegen sie sich als Reaktion um ihren jeweiligen BEW-Wert auf den Angreifer zu und führen dann einen Basisangriff gegen ihn aus. Gelangt die Kreatur oder das Monster nicht in Reichweite zum angreifenden Helden, zu einem Helden desselben Teams aber schon, wird der Held in Reichweite attackiert.

Reagiert eine Kreatur oder ein Monster auf eine Aktion, auf die auch der passive Spieler eine Reaktion angesagt hat, wird zunächst die Reaktion des passiven Spielers abgehandelt, dann die der Kreatur bzw. des Monsters.

Kreaturen und Monster greifen niemals von selbst einen Helden an. Auch nicht, wenn der Held in ihrer NK- oder FK-Reichweite steht.

Drako

Wird Drako getötet, so erhält das Team, das ihn getötet hat, bis zum Ende der Runde sein Modell (Drache). Dieses wird auf der Plattform des Teams platziert.

Bis zum Ende der Runde erhält jeder Held des Teams +1 NK/FK.

Am Ende der Runde kehrt Drako auf seine Ausgangsposition auf dem Spielfeld zurück. (Siehe 7. Spielvorbereitung und Aufbau)

Drako ist gegen Statuseffekte immun.

Cydra

Wird Cydra getötet, so erhält das Team, das sie getötet hat, bis zum Ende der Runde ihr Modell (zweiköpfige Cobra). Dieses wird auf der Plattform des Teams platziert.

Bis zum Ende der Runde erhält jeder Held des Teams +1 RST und +1 MR.

Am Ende der Runde kehrt Cydra auf ihre Ausgangsposition auf dem Spielfeld zurück. (Siehe 7. Spielvorbereitung und Aufbau)

Cydra ist gegen Statuseffekte immun.

Pantha und Igu

Wenn eine Kreatur (Pantha oder Igu) ausgeschaltet wird, wird sie vom Spielfeld entfernt.

Pantha und Igu sind nicht gegen Statuseffekte immun.



20. WEITERE DEFINITIONEN

Verletzt

Jedes Modell, das bereits Schaden erlitten hat, dessen Lebenspunkte also nicht mehr voll sind, gilt als verletzt.

Heilen

Bestimmte Fähigkeiten können verletzte Helden heilen. Andere Modelle (Artefakte, Türme, Golems, Monster und Kreaturen) können nicht geheilt werden. Geheilte Helden erhalten entsprechend der Angaben unter der Fähigkeit Lebenspunkte zurück. Durch Heilen kann ein Held nicht mehr Lebenspunkte erhalten, als er seinem Level entsprechend zur Verfügung hat.

Ausgeschaltet

Sinken die Lebenspunkte eines Helden, eines Bauwerks, eines Golems, einer Kreatur oder eines Monsters auf 0, ist es ausgeschaltet und sein Modell wird aus der Arena entfernt.

Ausgeschaltete **Türme** können nicht in die Arena zurückkehren. (Siehe 17. Türme)

Ausgeschaltete **Golems** können ebenfalls nicht in die Arena zurückkehren. Aber das Artefakt erschafft neue Golems am Ende einer Runde. (Siehe 16. Golems)

Ausgeschaltete **Kreaturen** und **Monster** kehren am Ende einer Runde auf ihre Ausgangspositionen in der Arena zurück. (Siehe 19. Neutrale Kreaturen und Monster)

Ausgeschaltete **Helden** kehren zu Beginn einer Runde in der Phase „Helden zurückbringen“ in die Arena zurück. Jeder Spieler darf die zurückkehrenden Helden seines Teams wieder beliebig auf der Plattform platzieren. (Siehe 7. Spielvorbereitung und Aufbau, Aufstellen der Helden)

Kritische Treffer

Manche Fähigkeiten oder Basisangriffe können kritische Treffer verursachen. Kritisch trifft eine Attacke oder Fähigkeit immer dann, wenn mit einem Angriffswürfel eine 6 geworfen wird. Für jede gewürfelte 6 wird ein zusätzlicher Schadenspunkt zugefügt.

Bewegungen

Auf ein Modell zu: Das Modell befindet sich am Ende der Bewegung näher an dem Modell, auf das es zubewegt wird.

Von einem Modell weg: Das Modell befindet sich am Ende der Bewegung weiter von dem Modell entfernt, von dem es wegbewegt wird.

Direkt auf ein Modell zu: Je von der Mitte der Base aus gemessen, wird das Modell in gerader Linie auf das andere Modell zubewegt.

Direkt von einem Modell weg: Je von der Mitte der Base aus gemessen, wird das Modell in gerader Linie von dem anderen Modell wegbewegt.

Stoß

Ein Held kann gegnerische Helden und Golems sowie Monster und Kreaturen stoßen, wenn eine Fähigkeit mit dem entsprechenden Effekt mindestens einen Schadenspunkt verursacht. Der Gestoßene wird in gerader Linie um den Stoß-Wert direkt vom angreifenden Helden weggestoßen. Durch Stoßen kann kein Modell die Matte verlassen. Würde durch Stoßen ein Modell von der Matte gestoßen, endet der Stoß am Rand der Matte.

Trifft ein gestoßenes Modell durch den Stoß auf ein anderes Modell oder Gebirge, endet die Stoßbewegung in Basekontakt mit dem anderen Modell oder Gebirge.

Betören

Ein Held kann gegnerische Helden und Golems sowie Monster und Kreaturen betören, wenn eine Fähigkeit mit dem entsprechenden Effekt mindestens einen Schadenspunkt verursacht. Der Betörte bewegt sich um den Betören-Wert direkt auf den betörenden Helden zu. Trifft ein betörtes Modell durch Betören auf ein anderes Modell oder Gebirge, endet die Betörenbewegung in Basekontakt mit dem anderen Modell oder Gebirge.

Platzieren

Ein Modell, das platziert wird, gilt nicht als bewegt. Es erscheint am neuen Ort. Modelle können nicht auf Gebirge oder überlappend auf anderen Bases platziert werden. Wird ein Modell platziert, darf zwischen Ausgangspunkt und Zielpunkt der Base des platzierten Modells maximal die angegebene Distanz in Zoll liegen

Basekontakt

Zwei Modelle befinden sich in Basekontakt, wenn sich deren Bases berühren. Sie dürfen dabei nicht aufeinander stehen.

Befreundet

Als befreundete Helden gelten alle Helden eines Teams. Das heißt auch, dass ein Held mit sich selbst befreundet ist. Auch die Golems und Türme des eigenen Teams gelten als befreundete Modelle.

Fliegend

Fliegende Modelle lösen die gleichen Bewegungsreaktionen aus wie nichtfliegende Modelle. Auch beim Fliegen wird nur die horizontale Entfernung gemessen.

Anders als nichtfliegende Modelle können sich fliegende Modelle auch über Gebirge und sämtliche Modelle hinwegbewegen. Dabei darf eine Bewegung nicht auf einem Gebirge oder der Base eines anderen Modells enden.

21. HELDENKLASSEN

Bei *The Exalted Ones* gibt es 6 verschiedene Heldenklassen.



Kämpfer

Kämpfer sind auf den Nahkampf ausgelegt. Sie sind etwas robuster als Schützen und Magier. Da sie gut zu Fuß sind, eignen sie sich auch für einen kurzen Einsatz im Dschungel zwischen den Gebirgen.



Schütze

Schützen sind geübte Fernkämpfer und nicht besonders resilient. Sie versuchen, aus sicherer Entfernung möglichst viele Treffer zu landen.



Bewahrer

Bewahrer stehen bei Kämpfen meistens an vorderster Front, da sie am besten gepanzert sind. Durch ihre starken defensiven Fähigkeiten sind sie auch hilfreich für Teamkämpfe.



Magier / Assassine

Magier und Assassine können schnell sehr hohen Schaden durch ihre Fähigkeiten verursachen. Sie gehören unterschiedlichen Klassen an, übernehmen aber die gleiche Aufgabe im Spiel. In einem Team können niemals gleichzeitig ein Magier und ein Assassine sein.



Unterstützer

Unterstützer helfen den anderen Helden ihres Teams. Sie bewahren sie mit ihren mächtigen Fähigkeiten vor Schaden oder erleichtern es ihnen, selbst Schaden zu verursachen.

22. STATUSEFFEKTE

Manche Fähigkeiten haben besondere Statuseffekte. Diese sind dann in der Beschreibung der Fähigkeit angeführt.

Es gibt folgende Statuseffekte:



Schweigen

Ein Held, der zum Schweigen gebracht wurde, darf in der nächsten Aktivierungsphase seines Spielers keine aktiven Fähigkeiten verwenden.



Blenden

Ein Held, der geblendet wurde, hat bis zum Ende der nächsten Aktivierungsphase seines Spielers -2 NK/FK. Wird der Held durch eine Reaktion geblendet, endet das Blenden trotzdem erst nach der nächsten Aktivierungsphase seines Spielers.



Betäuben

Ein Held, der betäubt wurde, ist für die nächste Aktivierungsphase seines Spielers handlungsunfähig. Wird der Held durch eine Reaktion betäubt, endet die Betäubung trotzdem erst nach der nächsten Aktivierungsphase seines Spielers. Um die Betäubung früher zu beenden, kann der Spieler ihn wecken. Das kostet ihn eine Aktion.



Festhalten

Ein Held, der festgehalten wurde, darf bis zum Ende der nächsten Aktivierungsphase seines Spielers nicht bewegt werden. Um das Festhalten früher zu beenden, kann der Spieler ihn lösen. Das kostet ihn eine Aktion.



Verlangsamen

Ein Held, der verlangsamt wurde, hat für seine nächste Bewegung -2 BEW. Dies gilt sowohl für Standardbewegungen als auch für Rennen. Verlangsamen hat aber keinen Einfluss auf die Bewegung mittels Fähigkeiten.



Bluten

Bluten wirkt sich erst am Ende einer Runde auf das Spiel aus. Dann verursacht Bluten 2 Schadenspunkte am blutenden Helden und verschwindet von selbst. Es ist nicht möglich, den Effekt zu verstärken.



Brennen

Brennen wirkt sich erst am Ende einer Runde auf das Spiel aus. Dann verursacht Brennen 1 Schadenspunkt am brennenden Helden und verschwindet von selbst. Es ist nicht möglich, den Effekt zu verstärken.

23. MARKER

Bei *The Exalted Ones* werden Acrylmarker verwendet, um verschiedene Ereignisse anzuzeigen. Sie werden direkt auf die Spielmatte gelegt.

Für jeden Statuseffekt gibt es einen **Effektmarker** mit dem entsprechenden Symbol. (Siehe 22. Statuseffekte) Der Effektmarker wird an das betroffene Modell angelegt.

Manche Helden verfügen über Fähigkeiten, die einzigartige Effekte auslösen. Für diese werden spezielle **Fähigkeitsmarker** mitgeliefert. Die Fähigkeitsmarker werden wie Effektmarker an das betroffene Modell angelegt.

Artefakte, Türme und Golems haben keine Profilkarten. Daher wird mit **Schadensmarkern** angezeigt, wenn sie beschädigt wurden. Die Schadensmarker werden entsprechend der Höhe der Schadenspunkte am beschädigten Modell angelegt.

24. SPIELMODI

Bei *The Exalted Ones* kann zwischen vier verschiedenen Spielmodi bzw. Szenarien gewählt werden.

Standardspiel

Ziel des Standardspiels ist, als erster Spieler 12 Siegpunkte zu erzielen. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht. (Siehe 25. Siegpunkte)

Bis zum Ende

Ziel des Bis-zum-Ende-Spiels ist, als erster Spieler das Artefakt des Gegners zu zerstören. Das Spiel endet sofort, wenn ein Artefakt zerstört wurde.

Trophäensammler

Ziel des Trophäensammler-Spiels ist, als erster Spieler 3 Monster zu erlegen. Als Monster gelten Cydra und Drako. Es ist nicht nötig, dreimal dasselbe Monster zu erlegen. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler sein drittes Monster erlegt hat.

Wilderer

Das Wilderer-Spiel geht über 4 Runden. Wer nach 4 Runden die meisten Siegpunkte erzielt hat, gewinnt. (Siehe 25. Siegpunkte)

25. SIEGPUNKTE

Siegpunkte erhält ein Team bei *The Exalted Ones* entsprechend der folgenden Tabellen:

Standardspiel

Ereignis	Siegpunkte
Einen Helden ausschalten	1
Einen Turm zerstören	2
Cydra ausschalten	2
Drako ausschalten	3
Artefakt zerstören	6

Wilderer

Ereignis	Siegpunkte
Eine Kreatur im eigenen Gebirge ausschalten	1
Eine Kreatur im gegnerischen Gebirge ausschalten	2
Ein Monster ausschalten	3



Alisanen

Das Volk lebt im Einklang mit der Natur und meidet die Verstrickungen der Zivilisation. Andere Menschen nennen sie Alisanen und verachten sie ob ihrer einfachen Lebensweise. Gleichzeitig fürchten sie sie aber, denn die Natur hat ihnen große Macht verliehen. Die magischen Energien, die die Welt seit dem großen Zerfall heimsuchen, haben die Alisanen verändert. Einige von ihnen gar so stark, dass sie den Wesen aus alten Legenden ähneln.

Leandros (Kämpfer)

ist in einer Zentaurenherde im östlichen Alisan aufgewachsen. Zentauren haben ein ausgeprägtes Gemeinschaftsgefühl und sind sehr auf den Schutz ihrer Herde bedacht. Ein Grund, weshalb sie oft als Leibwächter eingesetzt werden. So wurde Leandros zum Anführer der Leibgarde des Stammeshäuptlings der Alisanen. Da sein Volk sehr zurückgezogen in seinen Wäldern lebt, gibt es allerdings nicht viel für ihn zu tun. Daher ist Leandros regelmäßig mit seiner Einheit an den Grenzen Alisans unterwegs, um sich ein Bild von der Lage im angrenzenden Umland zu verschaffen.



Linnea (Magier)

ist eine der ältesten bekannten Baumnympfen. Als sie miterleben musste, wie ihre Schwestern mitsamt einem ganzen Wald abgeholzt wurden, entschied sie sich, zur Beschützerin der Wälder zu werden. Seither vertreibt sie Eindringlinge mithilfe ihrer Magie. So ragte schon mehr als einem Holzfäller plötzlich eine Ranke aus der Brust. Als Linnea erfuhr, dass die *Exalted Ones* Lebenssplitter erhalten, begann sie an den Spielen teilzunehmen. Die Splitter sammelt und verwendet sie, um magische Fallen zu bauen. Diese sollen das Eindringen in ihre Wälder auch ohne ihre Anwesenheit unmöglich machen. Für Linnea kann es nie genug Fallen geben, also kämpft sie immer öfter und verbissener in der Arena.



Ylvie (Unterstützer)

ist ein Faun. Man könnte sie als eine Kreuzung aus Mensch und Reh beschreiben. Die wenigen verbliebenen Faunstämme leben zumeist im Amariwald und sind als die besten Heilkundigen von ganz Alisan bekannt. Elmar fand Ylvie einsam als Kleinkind in den Wäldern nahe seiner Höhle. Ihrer Familie musste etwas zugestoßen sein, also nahm er sie als seine Schülerin bei sich auf. Faune sind sehr sensible Lebewesen, die auch die schwächsten arkanen Felder in der Natur wahrnehmen können. Viele Druiden unterweisen daher bevorzugt Faune. Im Bereich der Heilzauber sind sie gegenüber einfachen Menschen klar im Vorteil. Ylvie ist in den Wäldern von Alisan für ihre Barmherzigkeit bekannt. Sie würde keinem Lebewesen auch nur ein Haar krümmen.

Majvi (Schütze)

ist die Tochter einer alten Pflanzenkundigen und wuchs in einer abgeschiedenen Waldhütte auf. Von ihrer Mutter lernte sie bereits als Mädchen einfache Tränke und Gifte aus den heimischen Pflanzen herzustellen. Als Jugendliche wurde ihr das Einsiedlerleben zu langweilig und es zog sie hinaus in die Wälder. Heute ist Majvi eine der wenigen verbliebenen Waldläuferinnen von Alisan. Sie kennt jeden noch so schmalen Pfad und versteckten Unterschlupf in den dichten Wäldern ihrer Heimat. Flink wie ein Wiesel bewegt sie sich durch das Dickicht. Daher ist sie auch gefragt, wenn es darum geht, dringliche Nachrichten zu überbringen.



Elmar (Bewahrer)

ist mit seinen 386 Jahren der wohl erfahrenste Bewohner Alisans. Er ist Druiden in zwölfter Generation und seine Erfahrung mit Kräutertränken ist genauso unübertroffen wie seine Künste in der Herstellung magischer Rüstungen. Er lebt allein in einer uralten Höhle am Rande eines Sees tief im Amariwald. Alle 50 Jahre nimmt er einen Lehrling bei sich auf, um sein Wissen weiterzugeben. Doch bisher hat noch niemand seine uralten Künste in derselben Perfektion erlernen können. Über 300 Jahre Erfahrung sind eben auch mit dem besten Lehrmeister nur schwer aufzuholen.





Leyla (Kämpfer)

wurde von ihrem Vater, dem besten Jäger des Dorfes, ausgebildet. Er hatte sich immer einen Sohn gewünscht, den er als seinen Nachfolger zum Dorfjäger heranziehen könnte. Als dieser Wunsch unerfüllt blieb, versuchte er es schweren Herzens mit Leyla. Dass sie ihn mit ihren Fähigkeiten sogar einmal übertreffen würde, hätte er nie erwartet. Heute ist es keine Seltenheit, dass Leyla in die umliegenden Dörfer gerufen wird, wenn ein Tier selbst den Kriegern zu gefährlich wird. Feindliche Bestien, egal ob vier- oder zweibeinig, geht sie am liebsten direkt an, um ihnen in die Augen zu blicken. Das gilt auch in der Arena.



Alsahraa

Im Herzen der Wüste blieb dieses Volk weitgehend unbehelligt vom großen Zerfall. Die Alsahraa konnten ihre Kultur in der Abgeschiedenheit ihrer Oasen nicht zuletzt aufgrund der ihnen unterstellten arkanen Kräfte aufrechterhalten. Ihre Märkte und Basare sind bei den wenigen Überlebenden längst zur Legende geworden.



Djamila (Magier)

ist die älteste Tochter des Sultans von Alsahraa. Zu seinem Leidwesen interessiert sie sich für Politik aber nicht im Geringsten. Djamila treibt sich lieber auf den Basaren der Oasendörfer außerhalb des Palastes herum. Als Kind begegnete sie dort einer fahrenden Bauchtänzerin und ging heimlich bei ihr in die Lehre. Bauchtänzerinnen ziehen die Zuschauer nicht nur mit ihrem Tanz in ihren Bann, meist bedienen sie sich hierzu auch der Magie. Von einfachen Liebeszaubern bis hin zu gefährlichen Unterwerfungszaubern ist alles möglich. Aber Djamila hält von Liebe und Unterwerfung nichts. Ihr hat es das Feuer angetan. Während ihres wahrlich bezaubernden Tanzes umspielen Flammen ihre Bewegungen. Djamilas Vorführungen auf den Basaren Alsahraas



Halef (Unterstützer)

ist fahrender Händler. Mit seinem Kamel Frieda durchkämmt er die Wüste und zieht von Oase zu Oase, um seine Waren auf den berühmt-berühmten Märkten feilzubieten. In seinem riesigen Rucksack trägt er den richtigen Trank für jede Gelegenheit und das richtige Pülverchen für jeden Schabernack mit sich. Auf seinen Reisen bekommt er auch hin und wieder alte Waffen angeboten, die er seinem Sortiment dann hinzufügt. Halefs frohes Gemüt macht ihn zu einem der beliebtesten und bekanntesten Händler Alsahraas. An nahezu jedem Gegenstand in seinem Rucksack hängt eine Geschichte, die Halef besonders dramatisch zu erzählen weiß, um ihn möglichst teuer zu verkaufen. Es gibt kein Kind in Alsahraa, das nicht bereits von ihm gehört hat.

Yassir (Schütze)

ist kein gebürtiger Alsahraa. Ein Händler brachte ihn als kleines Kind von einer Reise mit in sein Oasendorf. Kein Mensch weiß, wo seine Wurzeln liegen, aber aufgewachsen ist Yassir wie ein richtiger Alsahraa. Der Händler nahm ihn zu so vielen Reisen durch die Wüste mit, dass er hier jeden Brunnen und jede Oase kennt. Als Jugendlicher ging Yassir zur Leibwache des Sultans und wurde dort ausgebildet. Bereits nach einem Jahr konnte er besser mit dem Chakram umgehen, als der Chakrammeister selbst. Nachdem er 7 Jahre im Dienst des Sultans verbracht und seine Technik mit dem Chakram perfektioniert hat, arbeitet er nun als Leibwächter oder Assassine



Zahit (Bewahrer)

machte sich zuerst als Soldat, dann als Palastwache und nun als Fechtmeister des Sultans einen Namen. Kürzlich wurde er zu Djamilas Leibwächter ernannt. Dass die Tochter des Sultans nicht gerade der Auffassung ist, einen Leibwächter zu brauchen, macht ihm allerdings das Leben schwer. Ständig verschwindet sie auf den Basaren und er findet sie erst wieder, wenn eine ihrer Flammensäulen mehr als nur die Zelte erleuchtet. Zahit ist geübt im Umgang mit allem, was Klängen hat, bevorzugt aber sein Hilal Ay, ein doppelseitiges gekrümmtes Schwert. Mit dieser Waffe treibt er nicht nur aufgebrachte Händler und Attentäter, sondern auch die anderen Teilnehmer in der Arena zurück.





Jasper (Kämpfer)

hatte nie viel übrig für die wissenschaftlichen Arbeiten, die Dr. Markovic ihm aufzwängte, weil er in dem Jungen ein Genie sah. Dabei ist der junge Mann in der Tat ein Genie. Aber nur wenn er unbeobachtet ist, arbeitet er mit den flachen Geräten, die er immer in seinem Rucksack mit sich führt. Es ist ein streng geheimes Projekt, das einmal großen Einfluss auf das Geschehen der Welt haben wird. Zumindest ist das Jaspers Meinung. Schon seit seiner Kindheit hat er einen Hang dazu, seinen Kopf auf gewalttätige Weise durchzusetzen, selbst gegenüber den größeren Kindern. Heute nutzt er dazu gerne seinen Schläger. Die Lebenssplitter, die er bei den Spielen sammelt, braucht er entweder für sein Projekt oder für die Kinder in seiner Nachbarschaft. Die sollen es mal besser haben als er.



Eridani

In riesigen unterirdischen Bunkeranlagen haben Regierungsmitglieder, Wissenschaftler und Soldaten die Krise überlebt. Mit gefährlichen gentechnischen Eingriffen in die Natur erzeugten sie Nahrung und passten auch sich selbst an die neuen Umweltbedingungen an, die sie durch ihre selbst verursachten Klimaveränderungen eingeläutet hatten. Die Eridani, wie sie sich selbst nennen, experimentieren auch mit technischen Hilfsmitteln, um ihre Körper zu verbessern.



Lucina (Magier)

war noch ein Kind, als sie Opfer eines Anschlags wurde. Schwerste Verletzungen fesselten sie für viele Jahre an den Rollstuhl. Dass sie sehr viel Zeit am PC verbracht hat, machte sie zu einer der gefragtesten Hackerinnen Eridans. Als sich kein Kybernetiklabor ihrer annehmen wollte, verschaffte sie sich einen Platz, indem sie die Daten eines Forschungsprojekts fälschte und sich selbst auf die Probandenliste setzte. So erhielt Lucina zunächst einen neuen rechten Arm und wenig später zwei mechanische Beine. Dass sie sich nun frei von ihrem Rollstuhl bewegen kann, hat an ihren Interessen allerdings wenig geändert. Lucina hat sich mittlerweile auf Biohacking spezialisiert. Sie ist fest davon überzeugt, dass auch der menschliche Körper nur eine Maschine ist, die sich mit den richtigen Zugangsdaten auch von außen steuern lässt.



Dr. Markovic (Unterstützer)

ist einer der talentiertesten Wissenschaftler seiner Zeit. Er gilt unter den Eridani als Anführer und Lehrmeister und hat schon mehr als einen der *Exalted Ones* unterrichtet. Wenn er sich nicht gerade tief in seine Forschungen und Experimente stürzt, nimmt Markovic selbst an den Spielen teil. Die Lebenssplitter geben ihm einen kurzzeitigen Schub, mit dem es ihm leichter fällt, seine Ideen voranzubringen. Sein hoher und stetiger Konsum treibt ihn in letzter Zeit immer häufiger in die Arena. Mithilfe seiner zwei zusätzlichen mechanischen Arme legt er seinen Verbündeten dort temporäre Rüstungen auf die Haut. Unter ihrem Schutz bringen sie die Gegner um Waffen oder Rüstungsteile. Nach einem Kampf fallen Marcovics Rüstungen restlos ab und geben den Kämpfern in Windeseile ihre Bewegungsfreiheit zurück.

Alice (Schütze)

ist auf den Straßen des Armenviertels von Zetus, Eridans Hauptstadt, aufgewachsen. Sie hat schon in jungen Jahren gelernt sich zu behaupten. Das musste sie auch, denn die Kriminalitätsrate in ihrem Viertel ist die höchste von ganz Eridan. Diese Umstände (sowie die stattliche Prämie) brachten Alice dazu, sich im zarten Alter von 16 Jahren für ein Forschungsprojekt in einem Biotechlabor zu melden. Aufgrund ihres jungen Alters erhielt sie lediglich ein einfaches Gesichtsimplantat, das ihre Sehkraft vervielfacht. Damit kann Alice über mehrere hundert Meter weit scharf wie ein Falke sehen. Seither ist sie eine der gefragtesten Scharfschützinnen Eridans. Da sie keiner Seite richtig zu- oder abgewandt ist, erledigt Alice mal Jobs für die Regierung, mal für die Banden in den Straßen ihres Viertels.



Gavin (Bewahrer)

sah als Kind mehr als einen Nachbarn verschwinden, der sich über die Arbeitszuteilungen beschwert hatte. Bis heute hat er kein Vertrauen in die Eridani-Führung gefasst, die versucht die Menschen mit aller Gewalt zu kontrollieren. Er kann einfach nicht glauben, dass nur die komplette Kontrolle eine stabile Gesellschaft ermöglichen soll. Als er älter war, half Gavin den Hungernden und Schwachen gegen die ausführende Gewalt. Er sieht sich selbst als Held des Volks. Die Lebenssplitter, die er bei den Spielen gewinnt, spendet er.





Shi Weng (Kämpfer)

wurde als Sohn von Teebauern auf Wei-Long geboren. Schon als Kind arbeitete er von früh bis spät auf den Teefeldern, was ihn zu einem kräftigen jungen Mann heranwachsen ließ. Da er sich mit dem Tee-geschäft nicht identifizieren konnte, ging er im Alter von 16 Jahren ins Kloster. Hier fand Shi Weng seine Bestimmung, denn neben dem Glauben an die alten Götter wird in den Klöstern von Wei-Long auch die traditionelle Kampfkunst der Wuwei gelehrt. Mit Anfang 30 wurde Shi Weng der jüngste Abt, den ein Kloster der Wuwei je gesehen hatte. Die Kampf-mönche leben zurückgezogen in ihren Klöstern, um sich ganz ihrem Glauben und der Entwicklung ihrer mentalen und körperlichen Fähigkeiten zu widmen. Sie haben nur selten Kontakt zur Außenwelt, aber hin und wieder erledigen die Mönche einen Auf-trag der Regierung außerhalb der Klostermauern. So auch Shi Weng. Denn die Aufträge sind sehr gut bezahlt und sichern den Mönchen ihren Lebens-unterhalt.



Wuwei

Auf der anderen Seite der Erde überlebte das Volk der Wuwei auf der einsamen Insel Wei-long. Ihre Abgeschiedenheit rettete sie vor Plünderungen und erlaubte ihnen nahezu unbehelligt von der welt-weiten Krise ihr bisheriges Leben fortzuführen. So pflegten die Wuwei weiterhin den Anbau von seltenen Pflanzen und Kräutern. Aber in den vielen Jahren, die seither vergangen sind, entwickelten sie sich auch zu einem Volk von Seefahrern. Der Kampf mit den Urkräften der See machte sie stark und erbarmungslos und im Laufe der Zeit verkauften immer mehr Wuwei ihre Dienste als Krieger und Kämpfer.



Ayumi (Assassine)

wurde von ihrer armen Familie als Kleinkind an die Vipernsekte verkauft, die sie zur Assassine erzog. Ihr schierer Wille war es, der sie das harte Training überleben ließ. Der Großmeister der Vipern erkann-te schnell, dass das Mädchen genauso kaltblütig wie effektiv war. Nach 15 Sommern schickte er Ayumi zu ihrem ersten Auftrag, den sie kompromisslos er-ledigte. Heute gilt sie als jüngste Meisterin und wird nur noch vom alten Viper übertroffen. Ihre Waffen sind eigentlich auf die Selbstverteidigung ausgelegt, aber Ayumi nutzt sie, um zu töten. Sie benötigt dafür keine Angriffswaffen. Die Spiele dienen ihr, um ihr Talent zu zeigen und sich in Form zu halten. Enttäuscht ist sie nur davon, dass ihre Opfer in der Arena nicht sterben, wie sie es gewohnt ist.



Nian Mingli (Unterstützer)

gilt als einer der gebildetsten Männer der Region. Übertroffen nur von Mu Kong Lao, dessen Schriftrollen und Rezepte er mit sich führt. Nian vermag es mit seinen Tränken, Tinkturen und Salben seine Verbündeten zu stärken, aber auch seine Gegner zu schwächen. Mehr als einmal verlor ein Gegner ein Duell, weil er nicht mehr die Kraft hatte, einen Schlag zu parieren, nachdem er ein Fläschchen gegen die Brust bekommen hatte. Und mehr als einmal konnte ein Verbündeter nach einem Schluck aus Nians Ampulle mit gestärkter Kraft die Waffe eines Gegners zerbrechen.

Tian Feng (Schütze)

war schon als Kind von Schusswaffen fasziniert. Sobald er alt genug war, schrieb er sich in die örtliche Schützengilde ein und studierte den Bau und Gebrauch der Waffen. Über die Jahre hinweg stieg er in der Gilde immer weiter auf und erlangte solch einen hervorragenden Ruf, dass ihn die Dorfbewohner zu ihrem Dorfältesten ernannten. Heute ist er der Großmeister der Schützengilde von Wei Long und zeigt sein Können auch häufig in der Arena. So mancher hörte den lauten Knall nicht mehr, bevor er schon von einem Geschoss zu Boden gerissen wurde. Und wenn ein Schuss mal nicht trifft, lädt Tian schnell genug nach, um seinem überraschten Gegner noch ein Geschoss mit auf den Weg zu geben.



Chen Lu (Bewahrer)

ist als einziges Mädchen unter 9 Kindern aufgewachsen und hat in ihrer Jugend bereits alle Beleidigungen der Welt in allen Sprachen gehört. Früh trat sie dem Militär bei und dient heute den Long, dem Herrscherhaus der Region. Den Drachen, das Symbol des Hauses, trägt sie stolz auf ihrer Rüstung. Wie es die Drachenkrieger gelehrt wird, blockt und kontert sie jeden Angriff. Selbst Geschosse kann sie von sich fernhalten. Und im geeigneten Moment schlägt sie dann zu. Ihr Gegner ist bis dahin meist erschöpft oder vom plötzlichen Schlag überrumpelt. Ihr ausgeprägtes Vokabular nutzt Chen auch in Kämpfen, um ihre Feinde zum kopflosen Angriff zu verleiten.



27. INDEX

Agilität	8	Initiative	13,14	Team zusammenstellen	13
Aktionen	15	Innere Türme	12,26	Teleport	16
Aktive Fähigkeit	9			Trefferschablonen	20
Aktivierungsphase	14	Kämpfer	30	Trophäensammler	32
Alle Ziele in gerader Linie	20	Kartenmatte	12	Türme	26
Artefakte	27	Klasse	8,30		
Assassine	30	Kreaturen	28	Unterstützer	30
Auf Bewegungen reagieren	18	Kritische Treffer	29		
Aufbau	11			Verlangsamern	31
Aufstellen der Helden	13	Leben	9	Verletzt	29
Ausgeschaltet	29	Level	8,22		
Ausrüstungskarten	10			Wilderer	32
Äußere Türme	12,26	Magier	30	Willenskraft	8
		Magieresistenz	8		
Basekontakt	30	Mana	8,13		
Basisangriffe	15	Mana-Regeneration	8,14		
Befreundet	30	Marker	31		
Beginn der Runde	14	Messen	11		
Beginn des Spiels	13	Modelle	6		
Betäuben	31	Monster	28		
Betören	29				
Bewahrer	30	Nahkampf	8,15		
Bewegung	8,29	Nahkampfreichweite	15,20		
Bis zum Ende	32	Nicht interaktive Fähigkeiten	18		
Blenden	31				
Bluten	31	Passive Fähigkeit	9		
Brennen	31	Platzieren	30		
		Profilkarten	7		
Effekt	9	Prolog	3		
Effektmarker	31				
Einkommensphase	14	Reaktionen	17		
Ende der Runde	14	Reichweite	14,20		
Erfahrung	9	Rennen	16		
Erstes Ziel in gerader Linie	20	Rüstung	8		
Fähigkeiten	8,16	Schaden	8		
Fähigkeitsmarker	31	Schadensmarker	31		
Fernkampf	8,15	Schütze	30		
Fernkampfreichweite	14,19	Schweigen	31		
Festhalten	31	Sichtlinie	19		
Fliegend	30	Siegpunkte	32		
Fraktion	8	Spielmodi	32		
		Spielvorbereitung	11		
Gold	23	Standardbewegung	15		
Golems	24	Standardspiel	32		
		Statuseffekte	31		
Heilen	29	Stoß	29		
Helden zurückbringen	14				
Heldensklassen	30				

28. CREDITS

Miniaturbemalung

Clemens Hugo – Vitrinenminiaturen
Daniel Bergmann – Vitrinenminiatur (Leandros)
Fane of Illusion www.faneofillusion.de – Messe –
Demominiaturen

3D-Sculpts

Andre Kling David AKD-Arts
www.instagram.com/klingandre:
*Alice, Lucina, Gavin, Jasper, Dr. Markovic, Majvi,
Linnea, Leandros, Shi Weng, Nian Mingli, Ayumi*

Alex Kuzin:
*Tian Feng, Chen Lu, Yassir, Djamila, Leyla, Zahit,
Halef, Moura, Ivriniel, Türme, Artefakte*

Alexander Kuzmenko:
Pantha, Igu, Cydra, Drako

Mehedi Hasan Rakib:
Elmar

Charakter-Illustrationen und Artworks

Petr Donát
www.artstation.com/donyk:
Elmar, Linnea, Ylvia, Majvi, Leandros

BeeBros Team www.artstation.com/beebrosteam:
*Alice, Lucina, Gavin, Jasper, Dr. Markovic, Shi Weng,
Nian Mingli, Ayumi, Chen Lu, Tian Feng, Moura,
Ivriniel, Yassir, Zahit, Halef, Leyla*

Alice_from_Foxland
<https://www.artstation.com/mikamika128>:
*Drako, Cydra, Pantha und diverse
Ausrüstungsgegenstände*

Patricia Moj
Diverse Ausrüstungsgegenstände

Layout und Illustration

Maximilian Gotthold
www.maxgotthold.de
Besonderer Dank an Max, der sehr viel Geduld mit
mir haben musste. Er ist zuständig für alle Kartenlay-
outs, das Regelheft, die Kartenmatte und vieles vieles
mehr ...

Texte & Lektorat

Für die Hintergrundstory geht besonderer Dank an
Karl E. Aulbach und Lukas Pawlak.

Die Charaktergeschichten stammen aus der Feder
von Christoph Aulbach und Lukas Pawlak.

Bei den Regeln geht ein ganz großes Dankeschön an
Thomas Glas, der mir bei den Formulierungen und
dem ersten Layouten eine riesen Hilfe war. Er hat
auch die Erstkorrektur vorgenommen.

Lektoriert wurde das Regelwerk von
Tamara Haschke
www.satzbaum.de

Produktion

Ein weiteres ganz großes Dankeschön geht an:
Ramon Jahn von De Tinnen Roos, der auch sehr viel
Geduld mit mir hatte. Sämtliche Miniaturen wurden
von ihm produziert.
www.detinnenroos.nl

Sämtliche Statusmarker und Schablonen wurden von
Christoph Hahn produziert.
www.roostermodel.de

Fotos

Clemens Hugo

Vielen Dank auch an meine Vereinskollegen Huscho,
Thorsten und Henry, die mich während der Entwick-
lungsphase immer wieder kräftig unterstützt haben.

Last but not least einen riesen Dank an meine Frau
Angela, die in den letzten 6 Jahren meine miese Lau-
ne ertragen musste, wenn mal wieder etwas nicht so
funktioniert hat, wie es hätte sollen, und die mich die
ganze Zeit bei diesem Mammutprojekt unterstützte.

Spielidee und Regeln

Christoph Aulbach

Copyright

Christoph Aulbach
CA-Games
An der Leite 20
63872 Heimbuchenthal
www.cagames.de

SCHNELLREFERENZ

EFFEKTE:



Verlangsamen

nächste Bewegung -2 Zoll



Schweigen

Bis Ende nächste Aktivierung
keine Fähigkeiten



Betäuben

Bis Ende nächste Aktivierung handlungs-
unfähig (oder 1 Aktion opfern)



Bluten

Ende der Runde 2 Schaden
(verschwindet)



Brennen

Ende der Runde 1 Schaden
(verschwindet)



Blenden

Bis Ende nächste Aktivierung
-2 NK/FK



Festhalten

Bis Ende nächste Aktivierung keine
Bewegung (oder 1 Aktion opfern)

REICHWEITEN:

Nahkampf 1 Zoll

Fernkampf 4 Zoll

AKTIONEN:

- 1.) Standardbewegung und Basisangriff
- 2.) Standardbewegung und Fähigkeit
- 3.) Rennen
- 4.) Teleport (kostet 2 Aktionen)

WEITERE DEFINITIONEN:

Kritische Treffer: Jede gewürfelte 6 verursacht 2 Schadenspunkte

Stoß: Das getroffene Modell wird den Stoß-Wert in gerader Linie vom stoßenden Modell wegbewegt.

Betören: Das getroffene Modell wird den Betören-Wert in gerader Linie auf das betörende Modell zubewegt.

ABLAUF EINER AKTION MIT REAKTION:

- 1.) Effekte und Fähigkeiten zu Beginn der Aktivierungsphase wirken.
- 2.) Der aktive Spieler benennt den Helden, der eine Aktion ausführen soll.
- 3.) Beide Spieler haben die Möglichkeit, Ausrüstung zu kaufen.
- 4.) Der aktive Spieler sagt die geplante Aktion seines Helden an.
- 5.) Der passive Spieler sagt die geplante Reaktion eines seiner Helden an.
- 6.) Der aktive Spieler führt die angesagte Aktion aus.
- 7.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 8.) Der passive Spieler führt die angesagte Reaktion aus, sofern das noch möglich ist.
- 9.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 10.) Ggf. reagiert eine Kreatur, ein Monster oder Golem auf die Aktion des aktiven Spielers.
- 11.) Ggf. reagiert eine Kreatur, ein Monster oder Golem auf die Reaktion des passiven Spielers.
- 12.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt.
- 13.) Effekte und Fähigkeiten zum Ende der Aktivierung wirken.
- 14.) Ausgeschaltete Modelle werden entfernt und Gold und EP verteilt.
- 15.) Beide Spieler haben die Möglichkeit, Ausrüstung zu kaufen.
- 16.) Die Aktion endet.

SCHNELLREFERENZ

EP

Ereignis	EP Held	EP Team
Golem ausschalten	1	
Kreatur ausschalten	1	
Unterstützung Kreatur ausschalten (2 Zoll)	1	
Monster ausschalten	2	1
Turm zerstören		2
Helden ausschalten	3	
Unterstützung Helden ausschalten (in 4 Zoll)	1	

Gold

Ereignis	Held	Team
Rundenbeginn	1	
Golem ausschalten	1	
Helden ausschalten	3	
Unterstützung Helden ausschalten (in 4 Zoll)	1	
Kreaturen ausschalten	2	
Monster ausschalten	1	2
Turm zerstören		2

Standardspiel

Ereignis	Siegpunkte
Einen Held ausschalten	1
Einen Turm zerstören	2
Cydra ausschalten	2
Drako ausschalten	3
Artefakt zerstören	6

Türme

	Innere Türme	Äußere Türme
FK	9	7
AGIL	3	3
RST	3	3
LEBEN	8	5

Golem

	Golem
NK	3
BEW	3
AGIL	4
RST	0
MR	0
LEBEN	2