

18. Orte und Schätze

18.1 Grundsätzliches

Grundsätzliches

In Orten kann man Schätze (Gold, Zaubersprüche sowie magische Waffen und Rüstungen) erbeuten.

Aufstellung

Vor Beginn des Spiels, aber nach dem Aufbau der Figuren durch die Spieler, wird der Standort eines Ortes durch Zufall ermittelt. Zwischen den Orten sollen 12 Kleinfelder Abstand sein. Ein Ort darf nicht innerhalb eines Turmes, einer Burg oder eines Burghofes oder vor einem Tor aufgestellt werden. Wird ein Ort auf einem Wasser-Kleinfeld aufgestellt, so entsteht dort eine Tiefland-Insel. Durch die Insel darf keine Meerenge oder ein Strom blockiert werden. Ein Ort muss so aufgestellt werden, dass dadurch ein Fabelwesen nicht von einem Teil seines Aufenthaltsgebietes abgeschnitten wird.

Die Anzahl der Orte sollte der Teilnehmeranzahl der Spieler entsprechen. Es ist auch möglich, die Orte bevorzugt auf Kleinfeldern zu platzieren, die schwer erreichbar (Bergland) oder gefährlich sind (Eiswüste, Wüste oder Sumpf) oder in ein Gebiet, in dem sich ein Fabelwesen aufhält oder auf das sich seine Wirkung erstreckt (Vulkan oder Riese).

Aufenthalt und Bewegung

Ein Ort bewegt sich nicht und verbraucht keine Raumeinheiten. Befindet sich der Ort auf einem Bergland-, Wald-, Eiswüsten-, Wüsten- oder Sumpf-Kleinfeld, gelten die Aufenthaltsregeln (Kapitel 4.2) für alle Figuren, die sich auf dem Kleinfeld mit dem Ort aufhalten.

Eroberung, Kampf, Trampeln, Selbstvernichtung, Onager

Ein Ort kann nicht erobert oder in Besitz genommen werden. Ein Ort kann nicht beschädigt, zerstört oder selbstvernichtet werden.

Zauberer

Ein Ort kann nicht verzaubert werden, jedoch die Figuren, die sich auf dem Kleinfeld mit einem Ort aufhalten.

Ort erforschen

Hält sich ein Fürst auf einem Kleinfeld mit einem Ort auf, kann dieser den Ort erforschen. Das Erforschen eines Ortes ist eine Handlung. Der Fürst muss ums Leben würfeln.

Schätze finden

Überlebt der Fürst wird mit zwei Würfeln die Anzahl der Schätze ermittelt, die der Spieler erhält. Die Schätze werden nach dem Zufallsprinzip aus dem Hort ermittelt. Es wird empfohlen, die Schätze in Form von Spielsteinen aus einem Beutel zu ziehen. Befindet sich im Schatz ein Fluch und stirbt der Fürst, wird kein Schatz erbeutet und alle Schätze gehen zurück in den Hort.

Wurde ein Ort erfolgreich erforscht, d.h., es wurden Schätze erbeutet und der Fürst hat überlebt, verschwindet der Ort und der Spielstein wird aus dem Spiel genommen. Befindet sich der Ort auf einem Wasser-Kleinfeld, versinkt die Insel (oder Halbinsel) nach der Bewegungsphase der darauffolgenden Runde des Spielers, der erfolgreich Schätze geborgen hat.

18.3 Schätze

Gegenstände

Gold, Waffen und Rüstungen sind Gegenstände. Sie können sich überall dort aufhalten wo sich ein Krieger aufhalten darf. Gegenstände haben keine Raumeinheiten und keine Transporteinheiten. Gegenstände sind einem bestimmten Krieger zugeordnet und werden mit ihm mitbewegt. Stirbt der Krieger, verbleibt der Gegenstand auf dem Kleinfeld.

Madragon-Regeln

Ein Krieger kann nur eine magische Waffe benutzen, aber gleichzeitig alle Rüstungsteile jeweils einer Art (Helm, Rüstung und Schild) tragen. Benutzt ein Krieger eine magische Waffe oder Rüstung in einem Kampf, muss er nach jedem verlorenen Kampf (Angriff oder Verteidigung) mit drei Würfeln würfeln, ob der Gegenstand seine Magie verloren hat. Er mislingt mit einem Wurf von 12.

Für die Eroberung und den Besitzwechsel von Gegenständen gelten sinngemäß die Regeln wie für Tiere (Kapitel 6.3).

Ein Gegenstand kann nicht durch Nah- oder Fernkampf, Trampeln, Überrollen oder Onagertreffer beschädigt oder zerstört werden. Fabelwesen haben keinen Einfluss auf Schätze. Ein Schatz kann jedoch selbstvernichtet werden. Es gelten die Regeln in Kapitel 14.8; die Mindestzahl beträgt 9.

Ist ein Gegenstand im Besitz eines Kriegers, so geht er mit dem Krieger unter. Besitzlose Schätze gehen mit dem Schiff unter.

Gegenstände können nicht verzaubert werden. Werden Figuren durch einen Zauber bewegt, werden die Gegenstände, die sich auf dem Kleinfeld befinden, mitbewegt.

Nach Beendigung des Spiels bleiben die Gegenstände im Besitz des Spielers, der sie als letzter besaß.

Manatränke und Zaubersprüche

Die Zaubereinheiten von Manatränken werden sofort dem Zauberer des Spielers gutgeschrieben. Die Spielsteine gehen zurück in den Hort.

Die Zaubersprüche kann der Spieler an sich nehmen und später anwenden. Zaubersprüche wirken einmal; sie können nur von Zauberern angewendet werden; es gelten dabei die Regeln, wie in den Kapiteln 16.3, 16.4 und 16.5 beschrieben. Nach Anwendung ist der Zauberspruch verbraucht und der Spielstein kommt zurück in den Hort.

Der Magierstab

Der Magierstab ist einmalig. Er kann nur von Zauberern verwendet werden. Bei einem Zauberduell beginnt immer der Magier, der den Zauberstab in seinem Besitz hat. Wird der Zauberer für sterblich erklärt, wird der Magierstab auf dem gleichen Kleinfeld wie der sterbliche Zauberer platziert; darf sich der Zauberer auf dem Kleinfeld nicht aufhalten oder fällt er ins Wasser, ist der Magierstab vernichtet und der Spielstein kommt zurück in den Hort. Wird der Zauberer nach einem Zauberduell versetzt, erhält ihn (Ausnahme!) der Gewinner, auf dessen Kleinfeld er platziert wird.


Fluch

Wird aus dem Hort ein Fluch gezogen, werden die Schätze zusätzlich von einem Ungeheuer verteidigt, mit dem solange ein Nahkampf geführt wird, bis entweder das Ungeheuer oder der Fürst tot ist. Stirbt der Fürst, gehen alle gewonnenen Schätze zurück in den Hort; Fluch-Spielsteine gehen immer zurück in den Hort.






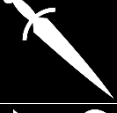










Schätze

Alle Schätze, die aufgebraucht, zerstört, untergegangen oder auf andere Weise aus dem Spiel genommen wurden, kommen in den Hort.

Die folgende Tabelle führt die möglichen Schätze auf:

	Schatz	Anzahl	Bemerkungen
	1 Gold	40	

Madragon-Regeln

	3 Gold	20	
	5 Gold	10	
	10 Gold	1	1 Gold-Spielstein kommt in den Hort.
	magische Axt	3	+1 GP (nur H, R, A, keine Ph)
	magische Lanze	3	+1 GP (nur H, R, L, keine Ph)
	magisches Schwert	3	+1 GP (nur H, R, S, keine Ph)
	magischer Bogen	3	+1 (nur B)
	magische Rüstung	3	+1 Verteidigung
	magischer Helm	3	+1 Verteidigung
	magischer Schild	3	+1 Verteidigung
	Manatrank (klein)	6	4 ZEH
	Manatrank (mittel)	4	8 ZEH
	Manatrank (groß)	2	12 ZEH
	Zauberspruch 1: „Angst“	3	wie „Panik“
	Zauberspruch 2: „Brücke“	3	lässt eine Brücke entstehen
	Zauberspruch 3: „Drachenfeuer“	3	wie Brandpfeil

Madragon-Regeln

	Zauberspruch 4: „große Feuerkugel“	3	wie Rammstoß mit SK
	Zauberspruch 5: „kleine Feuerkugel“	3	wie Rammstoß mit Wi
	Zauberspruch 6: „Reparatur“	3	repariert beschädigte Geräte und Gebäude innerhalb eines Kleinfelds (2 BEH)
	Zauberspruch 7: „Säure“	3	wie Pechguss (nur von Plattform möglich)
	Zauberspruch 8: „Springen“	3	Bewegung über eine Mauer möglich (+ 1 Schritt)
	Zauberspruch 9: „Wand“	3	lässt für die Dauer eines Spieles eine Mauer entstehen
	Zauberspruch 10: „Wasser und Brot“	3	verringert das Hungern um 1
	Zauberspruch 11: „Rüstung“	3	Deckung +1
	Zauberspruch 12: „Einschüchtern“	3	Majorität +1
	Zauberspruch 13: „Kraftakt“	3	2 zusätzliche TEH
	Zauberspruch 14: „Waffentanz“	3	2x Nahkampf (wie „Wuchtschlag“)
	Zauberspruch 15: „Wasserwandeln“	3	1x Bewegung über Wasser (wie über Tiefland)
	Magierstab	1	
	einfacher Fluch	6	Oger verteidigt Schatz mit 2 GP
	mittlerer Fluch	2	Dämon verteidigt Schatz mit 4 GP
	großer Fluch	1	Hydra verteidigt Schatz mit 6 GP

18.4 Spielende und neues Spiel

Am Ende des Spieles wird festgestellt, welche Gegenstände und Zaubersprüche dem jeweiligen Spieler gehören. Waffen, Rüstungen und der Zauberstab bleiben nach Beendigung des Spieltages weiterhin im Besitz des Reiches und werden zusammen mit dem anderen Rüstgut zum nächsten Spiel auf einem beliebigen Kleinfeld, auf dem sich ein Krieger aufhalten darf, aufgestellt und jeweils einem bestimmten Krieger zugeordnet. Zaubersprüche werden neben dem Spielfeld ausgelegt und können auch in nachfolgenden Spielen vom Zauberer angewendet werden.

Gold kann vor der Rüstung in Krieger und Baueinheiten umgewandelt werden, wobei gilt: 1 BEH = 2 Gold, 1 Mn = 4 Gold, 1 R = 12 Gold, 1 H = 24 Gold. Die Spieler dürfen zwischen den Spielen mit den Gegenständen handeln.