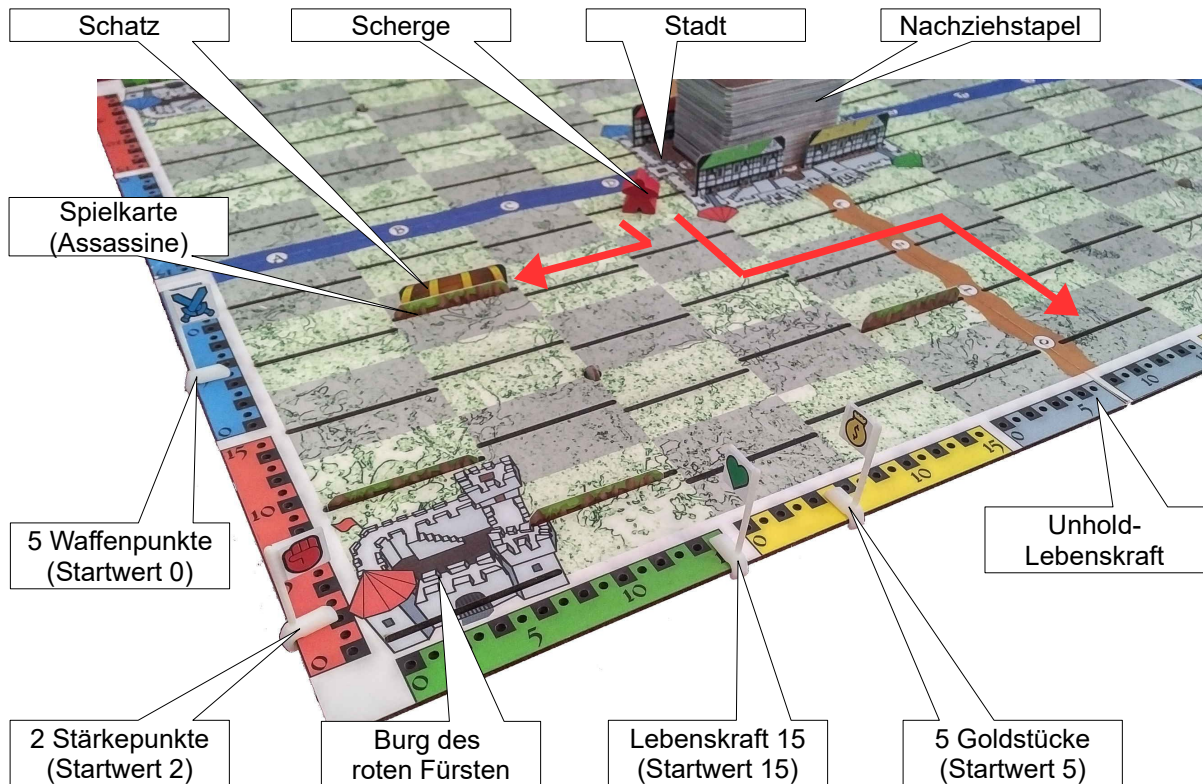


Beispielzug inklusive Kampf



1 Die Reise des Schergen

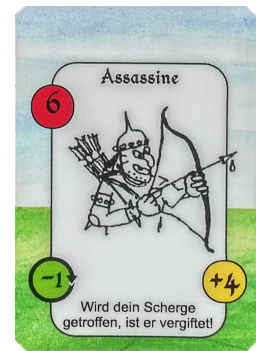
Du spielst den roten Fürsten, bist am Zug und stehst vor der oben gezeigten Situation. Dein Scherge hat offensichtlich schon ein paar Tage erfolgreich überstanden, denn Du hast bereits einen Schatz auf der Hand und er hat neben den Startwerten von fünf Gulden, der vollen Lebenskraft und zwei Stärkepunkten schon fünf Waffepunkte gefunden. Du hast zudem noch eine Gifffalle, einen Lähmungszauber und den Lageplan für das Feld F0 auf der Hand.

Dein Scherge ist auf dem Weg zurück in die rote Burg um den Schatz dort abzulegen. Er steht auf dem Feld D4. Es bietet es sich an, auf dem Weg den Schatz von F0 auch noch mitzunehmen. Du würfelst um deinen Schergen entlang der langen roten Route dorthin reisen und den Schatz heben zu lassen, dafür ist allerdings eine 6 erforderlich. Du würfelst nur eine 4, und änderst deinen Plan, denn auf B3 liegt eine Karte in Reichweite, bei der ein Schatz eingesteckt ist. Zu reizvoll...

2 Aufdecken der Karten

Du steuerst deinen Schergen dorthin und deckst die Karten auf. Hast Du vergessen, dass ein Assassine den Schatz bewacht, den er zuvor einem anderen Spieler abgerungen hat? Mit einer Kampfkraft von 6 greift er jedenfalls nach üblicher Unholdmanier er sofort an. Du entscheidest dich das Duell zu fechten, schließlich ist dein Scherge mit einer Kampfkraft von 7 (2 Stärkepunkte + 5 Waffenpunkte) um einen Punkt im Vorteil und es warten neben dem Schatz auch noch vier Gulden als Belohnung.

Einer deiner Mitspieler übernimmt den Angriff für den Assassinen und stattet einen der beiden Unhold-Lebenskraftzähler mit 15 Punkten aus. Den nun folgenden Kampf kannst Du in der Tabelle unten zusammengefasst nachvollziehen.



3 Kampf

Dein Scherge hat also einen Vorteil von 1 bezüglich der Kampfkraft. Du würfelst eine 5, dein Gegenspieler nur eine 2. Durch die Würfeldifferenz von 3 ist der Vorteil deines Schergen nun also auf 4 angewachsen, sein Schlag kommt somit durch und vermindert die Lebenskraft des Assassinen entsprechend auf 11. Allerdings geht ein Waffenpunkt verloren.

Es folgt der zweite Schlagabtausch. Durch den Verlust des Waffenpunktes ist der Vorteil deines Schergen dahin, die Kampfkraft der Kontrahenten ist gleich. Allerdings würfelt der Assassine diesmal eine 6 und Du eine 3. Der Assassine ist also erfolgreich und die Differenz von 3 geht jetzt von der Lebenskraft deines Schergen ab, die damit auf 12 sinkt. Zudem hat der Assassine die Verletzung mit seiner vergifteten Waffe zugefügt, was mittelfristige Folgen haben wird. Zur Mahnung klemmst Du den Giftmarker an deine Burg.

Beim dritten Schlagabtausch hat dein Gefolgsmann bereits einen Kampfkraftnachteil von 1, denn er verlor einen weiteren Waffenpunkt. Die Würfel zeigen jetzt 4 zu 3 gegen den Assassinen, durch den Nachteil ergibt sich aber ein Gleichstand der Schlaghärte, kein Schlag kommt durch und kein Lebenspunkt geht verloren. Allerdings, wie bei jedem Schlagabtausch, verliert dein Scherge noch einen Waffenpunkt.

4 Flucht

Dein Scherge wird aufgrund der Vergiftung noch am Ende dieses und jedes folgenden Spielzugs einen weiteren Lebenspunkt verlieren. Zudem hat er mittlerweile einen Kampfkraftnachteil von 2. Daher triffst Du jetzt die Entscheidung zur Flucht, worauf der Assassine noch einen Schlag ausführen kann, der nur gegen die verbleibende Kampfkraft deines Schergen (2 Stärkepunkte + 2 Waffenpunkte = 4) verglichen wird. Es droht dadurch ein Verlust von bis zu 8 Lebenskraftpunkten! (2 Kampfkraftnachteil + maximal 6 vom Würfel)

5 Der Zug des Fürsten

Ursprünglich hattest Du vor, auf Feld E0 den Lageplan vorzuzeigen und deinen Schergen den Schatz heben zu lassen. Auch einem deiner Mitspieler die giftige Falle vor dessen Burg einzustecken, wäre noch eine attraktive Möglichkeit gewesen, deinen Fürstenzug zu nutzen. In Anbetracht der Situation entscheidest Du dich nun aber dafür, deinem Schergen mit dem Lähmungszauber zu Hilfe zu kommen. Dann kann der Assassine nicht zuschlagen und der weitere Verlust von Lebenspunkten wird abgewendet. Da Du noch keine Karte ausgespielt hast, und Zauber jederzeit in deinem Zug ausspielen kannst, zeigst Du die Karte einfach vor und wirfst sie danach auf die Ablage.

Schlagabtausch		1	2	3	4
Assassine	Kampfkraft	6	6	6	6
	+ Würfel	2	6	3	-
	= Schlaghärte	8	12	9	-
Scherge	Stärke	2	2	2	2
	+ Waffen	5	4	3	2
	= Kampfkraft	7	6	5	4
	+ Würfel	5	3	4	-
	= Schlaghärte	12	9	9	-
Differenz der Schlaghärten =		4	-3	0	-
→Lebenskraft Assassine		11	11	11	11
→Lebenskraft Scherge		15	12	12	12

Vergiftung X
Lähmung X

6 Zug beenden

So gelingt die Flucht ohne weitere Verluste und dein Scherge kann im nächsten Zug mit immer noch 12 Lebenspunkten das Feld verlassen. Zum Glück weißt Du noch, wo in der Nähe Du den Entgiftungstrank platziert hattest und kannst deinen Gefolgsmann bald dorthin lenken. Oder soll er doch zunächst noch den Schatz heben, für den Du den Lageplan hast? Der Assassine jedenfalls bleibt mit seinem Schatz an Ort und Stelle und erholt sich rasch für den nächsten Kampf, den er wieder mit voller Lebenskraft beginnt. Vielleicht sieht er deinen Schergen, weiter gestählt und besser vorbereitet, bald wieder.