

finkandora

Ankandora

fireclaw © 2020-2021

Die Geschichte finkandoras

finkandora, ein Land voller Abenteuer. Viele haben bereits die großen Weiten bereist, haben versucht die gigantischen Bergketten zu erklimmen oder sind in einer der Städte und Dörfer ansässig geworden und haben dort ein neues Leben begonnen.

Immer wieder zieht es neue Abenteuerer, Forscher und auch Gauner und anderes Gesindel nach finkandora, da immer noch vieles von diesem Land unerforscht ist und es jede Menge Möglichkeiten bietet sich zu entfalten. Durchstreift die Weiten des Landes, schlendert durch die Straßen der Stadt, hilft den Bewohnern des Landes und sammelt die verborgenen Schätze. Doch seit gewarnt, es ist nicht ungefährlich sich durch das Land zu bewegen, überall lauern gefährliche Monster und Gesindel die nur darauf warten, den nächsten unvorsichtigen Wanderer zu überfallen. Wenn ihr also auf euren Reisen andere Abenteuerer treffen solltet, so tut ihr gut daran euch mit ihnen zu verbünden um als Gruppe gegen die Gefahren anzukommen. Es sei denn ihr seid ein einsamer Wolf und wollt allein auf eurer Wanderschaft sein. Wieso solltet ihr euer Hab und Gut auch mit anderen teilen?

Wenn ihr wirklich die Strapazen überstehen und eure Reise überleben solltet, so warten Ruhm und Wohlstand auf euch. Ihr könnt die verschiedensten Wege einschlagen, werdet ihr womöglich der nächste Erzmagier an der Universität, ein geschätzter Kaufmann, der Anführer einer Diebesbande oder sogar der nächste König von finkandora?

Wo auch immer es euch hinziehen wird, es ist nun Zeit für euch eurem Schicksal entgegenzutreten.

Was werdet ihr sein?

Zu Beginn des Spiels

Faltet das Spielbrett auf und legt es vor euch aus.

Sucht euch eine Spielfigur aus.

Nehmt euch eine Inventar-Platte.

Nehmt Ausrüstung entsprechend eurer Klasse und setzt sie in die Fächer eurer Inventar-Platte.

Wählt eine Schwierigkeitsstufe.

Ziel des Spiels

Es gibt mehrere Varianten das Spiel zu spielen und zu gewinnen. Im folgenden werden zwei Varianten aufgezeigt wie ihr spielen könnt.

Varianten können auch miteinander verbunden werden oder ihr denkt euch selbst weitere Varianten aus und setzt eigene Zielvorgaben.

Allgemeines

Bewegen

Um sich auf dem Spielfeld zu bewegen würfelt jeder Spieler um seine mögliche Zugweite zu erfahren. Jedes Feld hat eine gewisse Zahl, wenn ein Spieler ein Feld erreicht, wird dessen Zahl von der gewürfelten Zugweite abgezogen. Ein Spieler kann sich so weit über verbundene Felder bewegen bis ihm die Punkte ausgehen.

Auf einem Feld können mehrere Spieler gleichzeitig stehen. Platziert diese einfach kreisförmig um das Feld.

Aufgabenfelder

Erreicht ein Spieler ein Aufgabenfeld, kann er gegen den entsprechenden Gegner des Feldes kämpfen. Der Kampf muss nicht sofort beginnen, der Spieler kann auch auf andere Spieler warten die sich dem Kampf anschließen.

Zieht dann die Karte mit dem Selben Symbol wie auf dem Feld zu sehen ist um den Kampf zu beginnen.

Kämpfe

1. Initiative würfeln. Vergleicht diesen dann mit dem des Gegners auf der Karte. Der mit dem Höheren Wert beginnt den Angriff.
2. Angriff Würfeln. Zählt die gewürfelten Punkte und den Angriffswert des Angreifers zusammen. Ist dieser gleich oder höher den Lebenspunkten des Verteidigers wurde dieser besiegt. Liegt der Wert darunter wechseln sich Angreifer und Verteidiger ab.
3. Wird ein Spieler im Kampf besiegt, kann er durch einen Heiltrank wieder geheilt und in den Kampf zurückgebracht werden.

Variante 1: Helft dem Land

In dieser Variante müssen alle Aufgaben der entsprechenden Spielfelder gemeistert werden.

Gruppen

Spieler können sich in Gruppen bewegen. Dabei werden alle Figuren einer Gruppe bei jedem Zug gleichzeitig bewegt.

Aufgaben

Regeln für Gruppenkämpfe

1. Jeder Spieler würfelt die Initiative und kommt entsprechend vor oder nach dem Gegner dran.
2. Der Gegner greift immer alle Spieler einer Gruppe gleichzeitig an.
3. Wird ein Spieler besiegt, kann er von Mitspielern mit einem Heiltrank wieder zurück in den Kampf gebracht werden. Verwenden eines Heiltranks beendet den Zug.

Wird der Gegner besiegt, gilt die Aufgabe als bestanden.

Besiegte Spieler einer siegreichen Gruppe sind wieder geheilt.

Besiegte Solospieler oder Gruppen scheiden aus dem Spiel aus.

Levelaufstieg

Wurden 4 Aufgabenmarken gesammelt, dürfen alle Spieler ihre Ausrüstung auf Level 2 drehen.

Ende

Sind alle Aufgaben des Landes abgeschlossen oder alle Spieler besiegt endet das Spiel.

Variante 2: Wer wird König

Alle Spieler versuchen zum Ende Feld zu gelangen. Wer dort ankommt und die Aufgabe besteht wird König.

Spieler gegen Spieler kämpfe

Landen zwei Spieler auf dem Selben Feld, können diese sich duellieren.

Regeln für Duelle:

Bei einem Duell wird von beiden Kontrahenten die Initiative gewürfelt. Derjenige mit der Höheren Zahl beginnt. Würfelt so oft bis ein eindeutiges Ergebnis feststeht.

Ansonsten gelten die allgemeinen Kampfregeln

Der Verlierer des Duells muss die nächste Runde aussetzen.

Aufgabenfelder

Landet ein Spieler auf einem Aufgabenfeld, muss dieser diese annehmen. Wurde eine Aufgabe abgeschlossen, gilt dies auch für alle anderen Spieler. Wird der Spieler Besiegt setzt er eine Runde aus.

Levelaufstieg

Sobald ein Spieler die untere Kartenhälfte erreicht hat, darf dieser seine Ausrüstung auf Level 2 drehen. Diese Spieler dürfen nicht mehr auf die Erste Kartenhälfte zurückkehren.

Ende

Sobald ein Spieler das Ende Feld erreicht und die dortige Aufgabe besteht, wird er zum König gekrönt.

Charakter Klassen

Jede Spielfigur hat besondere Fähigkeiten.

Diese gelten nicht in Duellen!

Krieger

Der Schild und seine Starke Rüstung schützen den Krieger wodurch er den ersten Schlag des Gegners einfach ignoriert.

Schütze

Durch seine hohe Reichweite erhält der Schütze die Erstschlag Fähigkeit, welche es ihm ermöglicht, immer zuerst anzugreifen, egal wie hoch die Initiative des Gegners ist.

Dieb

Der geschickte und schnelle Dieb kann mit seinen Waffen in der ersten runde gleich zwei mal hintereinander angreifen.

Magier

Mit gefundenen Materialien auf dem Schlachtfeld und der umliegenden Gegend kann der Magier nach jedem erfolgreichen Kampf seine Heiltränke wieder um einen Trank aufstocken. Dies geht nur solange Platz im Inventar ist.

Ankandora

Notizen

Ankandora

Ankandora

Ankandora