
A SKY FULL OF
DRAGONS


A SKY FULL OF
DRAGONS

Willkommen zu unserer nächsten Iteration der MECHWORLD Fanprojekte.

Dies sind unsere jährlich wechselnden Szenarien, welche die Vielseitigkeit unseres Hobbys feiern. In diesem Jahr wollen wir zeigen, dass Full Thrust nicht nur mit Raumschiffen funktioniert. Außerdem hatten wir ein paar Drachenminiaturen übrig.

Dragon Thrust beruht auf den Full Thrust Light Regeln, welche auf www.mechworld.de kostenlos zum Download bereitstehen. Alles, was wir ergänzt oder aus anderen Full Thrust Regelwerken für dieses Szenario herangezogen haben, findet sich in diesem Booklet. Dragon Thrust ist als einfaches Pick up and Play Spiel konzipiert und ermöglicht einen leichten Einstieg in die Welt der Full Thrust Regeln.

Ziel dieses Projekts ist es, erneut die Flexibilität des Systems zu zeigen – und zu beweisen, dass selbst eine scheinbar dumme Idee, basierend auf ein paar Drachenminiaturen, zu einem großartigen Hobbyprojekt werden kann.

Viel Spaß mit diesem Booklet!

Aus den Chroniken des Zeitalters der Drachen“

Erzählt von Meister Althoran an der Hohen Akademie zu Al’Kareth

„Setzt euch, Schüler! Heute sprecht ihr nicht von Königen oder Kriegen – heute gedenkt ihr einer Zeit, da unsere Welt noch einer anderen Ordnung folgte. Einer Ordnung der Drachen.

Ehe Banner wehten und Städte wuchsen, war dies eine Welt im Schatten uralter Wesen. Die Drachen – hochintelligente, stolze, magisch begabte Geschöpfe – herrschten uneingeschränkt. Jeder von ihnen beanspruchte ein eigenes Reich, das er mit Klauen, Zähnen und Zaubermacht verteidigte. Sie hausten auf den höchsten Berggipfeln, in weiten Höhlen oder auf uralten Baumriesen. Ihre Reviere reichten über Täler, Flüsse, ja ganze Königreiche hinweg. Und wehe dem, der es wagte, einem Drachen zu nahe zu kommen – besonders seinem Hort, seinem Ei oder seinem Nest.

Doch nicht alle Drachen waren gleich. Einige duldeten die sterblichen Völker in ihren Gebieten, solange man ihnen Respekt zollte. Manche ließen sich verehren, forderten Gaben und Gesänge. Andere hingegen jagten jeden, der sich zu nahe wagte.

In seltenen Fällen schlossen sich Drachen zusammen. Schwärme, wie sie genannt wurden, bildeten sich, wenn es galt, Eindringlinge zu vertreiben oder ein besonders wertvolles Gebiet zu beanspruchen.

Solche Zusammenschlüsse waren selten – denn Drachen sind stolz und streitsüchtig –, doch wenn sie sich erhoben, erzitterte selbst der Himmel. Ihre Körper waren gewaltig: sechs Glieder, vier Beine, zwei Schwingen, ein langer Schweif, scharfe Zähne und krallenbewehrte Pranken.

Ihre Farben reichten von glühendem Gold bis zu düsterem Violett. Aus ihren Mäulern spieen sie Feuer, Eis, Blitze oder andere todbringende Kräfte – abhängig von Art und Herkunft.

Besonders gefürchtet war eine Unterart: die Windenkriecher. Flügellose Drachen, schlangenartig, aber voller Magie. Sie schwebten auf arkanen Strömen, lautlos, doch mit tödlicher Präzision.

Die Völker – Elfen, Zwerge, Menschen und andere – lebten in steter Anpassung. Manche in Furcht, andere in Verehrung, wieder andere in Hoffnung, eines Tages frei von ihrer Übermacht zu sein.

Doch wie alles, währte auch ihre Herrschaft nicht ewig. Ob sie sich zurückzogen oder vergingen – niemand weiß es gewiss. Vielleicht schlummern sie noch, tief in Höhlen oder jenseits unserer Sicht.

Darum merkt euch, Schüler: Die Drachen waren nicht bloß Tiere. Sie waren Herrscher einer Welt, die vor der unseren lag. Und wer heute durch Nebel wandert oder fremde Gipfel erklimmt, der sollte stets ein Auge zum Himmel richten.

Denn wenn sie wiederkehren – und manche sagen, das tun sie – dann wird sich zeigen, ob wir ihre Lektion gelernt haben.“



Von den Winden der Magie“

Erzählt von Meister Althoran der Hohen Akademie zu Al’Kareth

„Hört gut zu, meine Schüler, denn heute sprecht ihr nicht nur über Magie – ihr begegnet ihrem Wesen.

Magie, oder wie die Alten sie nannten: Mana, ist der unsichtbare Strom, der durch alles fließt – durch Stein und Baum, durch Blut und Geist. Hoch oben, über den Wolken, wo selbst die Lüfte dünn werden, wehen die Winde der Magie frei. Dort sammeln sie sich mitunter, ballen sich wie Nebel, bis sie als schwebende Mana-Essenzen am Firmament erscheinen – leuchtend, schimmernd, voller urtümlicher Kraft.

Diese Essenzen sind den Drachen heilig. Wenn sie davon zehren, stärkt dies nicht nur ihren Leib, sondern nährt auch ihre arkanen Kräfte. Ihre Flammen brennen heißer, ihre Zauber werden gewaltiger, ihre Lebensspanne wächst. Es heißt, manche Drachen lebten Jahrhunderte allein durch den Genuss solcher Essenzen.
Doch wo solch Macht ruht, da wächst auch Streit. Drachen, sonst in ihrer Einsamkeit zufrieden, geraten in Zwist, wenn eine neue Essenz erscheint. Kämpfe entbrennen, Himmel zerreißen, und die Lüfte beben vom Zorn ihrer Schwingen.

Auch Sterbliche gieren danach – Magier, Alchimisten, Könige. Doch ich warne euch: Was einem Drachen Stärke schenkt, kann für uns den Tod bedeuten. Reine Magie ist kein Spielzeug für Menschenhände.

So bewahrt Ehrfurcht vor den Winden der Magie. Erkennt, dass sie nicht euch gehört – und dass der Schleier zwischen Macht und Maß oft dünner ist, als ihr glaubt.“

Die Regeln

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, beruht dieses Szenario auf den **Full Thrust Light Regeln**, welche auf **www.mechworld.de** kostenlos zum Download bereitstehen.

Um jedoch ein stimmungsvolles Drachenszenario zu zeichnen, müssen wir einige Regeln ändern und Regeln aus dem vollständigen **Full Thrust – Admiral's Handbook** heranziehen. Diese Regeln werden in diesem Abschnitt erläutert, damit du, lieber Leser, das Szenario nachspielen kannst.

Wir gehen davon aus, dass du mit den **Full Thrust Light Regeln** vertraut bist und werden nicht alles wiederholen. Wir heben nur das hervor, was verändert oder ergänzt wurde.

Der Rundenablauf

Der Rundenablauf entspricht grundsätzlich dem von Full Thrust Light. Für dieses Szenario verwenden wir jedoch andere Begriffe und ergänzen eine zusätzliche Phase.

1) **Planungsphase**
   Die Drachen legen ihre Taktik für diese Runde fest.
   Die Spieler tragen ihre geplante Bewegung ein.
2) **Bewegungsphase**
   Zu Beginn der Bewegungsphase wird der Initiativwurf durchgeführt. Anschließend bewegen sich die Drachen nacheinander. Der Spieler mit der Initiative beginnt.
   Warum wir das geändert haben, liest du weiter unten.
3) **Feuerphase**
   In dieser Phase setzen die Drachen ihre besonderen Fähigkeiten ein.
4) **Erholungspause**
   In dieser Phase haben Drachen die Möglichkeit, Schäden abzuschütteln oder durch ihre magischen Fähigkeiten Verletzungen zu heilen. Dafür führen sie **Erholungswürfe** durch (später beschrieben).

Initiative und Nahkampfangriffe

Drachen haben mächtige Klauen und dornenbewährte Schwänze, welche dafür geschaffen sind im Nahkampf schwere Schäden zu verursachen. Nahkämpfe werden in der Bewegungsphase ausgefochten, wenn zwei Drachen in der Luft kollidieren.

Eine **Kollision** geschieht dann, wenn ein Drache mit seiner Base über die Mitte der Base eines anderen Drachen hinwegfliegen würde oder ihre Bewegung so endet das sich ihre Bases überlappen würden.* Der Drache, der sich grade bewegt, beendet dann seine Bewegung so nah vor der Base des gerammten Drachen wie es die Miniaturen zulassen – im besten Fall im Base-Kontakt.

* ***Anmerkung:*** *Dies sind neue Regeln, welche speziell für dieses Szenario und die verwendeten Base-Größen konzipiert wurden. Wenn ihr mit kleineren Bases spielt, könnt ihr hier einen beliebigen Wert in ME setzen, der euch zusagt (z.B. 2 ME) auf die sich ein Drache näher muss, bevor es zu einer Kollision kommt.*

Der Initiativwurf

Aus diesem Grund wird am Anfang der Bewegungsphase bereits der Initiative Wurf durchgeführt. So kann ein Drache einen anderen Angreifen welcher sich noch nicht bewegt hat oder einen Gegner abfangen, welcher sich bereits bewegt hat, da er dessen Manöver vorhergesehen hat.

Zu Beginn der Bewegungsphase wird der Initiativwurf durchgeführt. Jeder Spieler bestimmt zunächst den Drachen seines Schwarms mit dem höchsten **Instinkt-Wert** (*Siehe die Anatomie eines Drachen*). Anschließend würfelt jeder Spieler **1W6** und addiert den Instinkt Wert dieses Drachen.

Der Spieler mit dem höheren Ergebnis erhält die Initiative.

Unabsichtlichen Kollisionen

Kollidieren zwei Drachen, die demselben Schwarm angehören kommt es nicht zu einem Kampf. Es handelt sich eher um eine **unabsichtliche Kollision** und beide Drachen erhalten **1W6 Schadenspunkte**. Sollte der gerammte Drache sich noch nicht bewegt haben, kann er seine Bewegung wie geplant ausführen.

Wir gehen davon aus das der rammende Drache noch stark genug abbremsen konnte, um schlimmeres zu vermeiden. Dessen Bewegung endet allerdings so nahe an der Base des gerammten Drachen wie möglich (ohne dass sich die Bases überschneiden) und seine Geschwindigkeit halbiert sich.

Einen Nahkampf durchführen

Eine Kollision führt dann zu einem **Nahkampf**, wenn ein Drache mit einem gegnerischen Drachen zusammenstößt.

Der rammende Drache – also der, welcher grade die Bewegung durchführt, gilt als **Angreifer**. Der Drache, der gerammt wird, gilt als **Verteidiger**. Es gibt keine multiplen Nahkämpfe. Der Drache, der zuerst in der Flugbahn des bewegenden Drachen liegt, wird in die Kollision verwickelt.

Um den Nahkampf durchzuführen, würfeln beide Spieler 1W6 und addieren etwaige Boni. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt dabei den Nahkampf. Wir dabei ein Gleichstand erzielt, wird erneut gewürfelt. Ein Nahkampf wir so lange weitergekämpft (gewürfelt) bis es einen Gewinner gibt.

Für den Nahkampf gelten folgenden Boni:

+1 für Angreifer beim ersten Angriffswurf
+1 für den Angreifer, wenn der Verteidiger sich schon bewegt hat.
+1 für den Verteidiger sollte dieser sich noch nicht bewegt haben.
+1 für den Verteidiger, sollte der erste Angriffswurf ein unentschieden ergeben haben. Dieser Bonus gilt für jeden weitern Wurf. Der Verteidiger hat reagieren könne und ist dem Angreifer jetzt überlegen!
Für jede bereits durchgestrichene Lebenszeile erhält ein beteiligter Drache einen -1 auf den Wurf.

Die Auswirkungen eines Nahkampfs

Wenn der Angreifer gewinnt, erhält der Verteidiger 1W6 Schadenspunkte + die aktuelle Geschwindigkeit des Angreifers. Der Verteidiger wehrt sich allerdings und der Angreifer erhält ebenfalls 1W3 Schadenspunkte.

Nachdem der Schaden abgehandelt wurde, wird der Verteidiger 1W3+3 ME in die Flugrichtung vom Angreifer weggestoßen und kann sich diese Runde nicht weiter bewegen da er damit beschäftigt ist nicht abzustürzen. Der Angreifer halbiert die bei ihm eingetragene Geschwindigkeit.

Gewinnt der Verteidiger so hat er den Angreifer kommen sehen und einen überraschenden Konterangriff eingeleitet. Der Angreifer erhält nun 1W6 Schadenspunkte und setzt seine Geschwindigkeit auf 0. Außerdem wird er W3 MW in die Richtung gestoßen, aus der er gekommen ist. Der Verteidiger erhält keinen Schaden und darf sich noch bewegen sollte er das noch nicht getan haben.

Die Anatomie eines Drachen

Ein Drache ist ein mächtiges magischen Wesen – aber dennoch verletzlich. Im Kampf kann es dazu kommen, dass er Wunden davonträgt. Egal ob im Fern- oder Nahkampf.

Dies funktioniert genau wie die Schadenskontrolle, die auf Seite 16 im **Full Thrust light** beschrieben wird. Hier gehen wir darauf ein, wo ein Drache eine Verletzung davontragen kann.

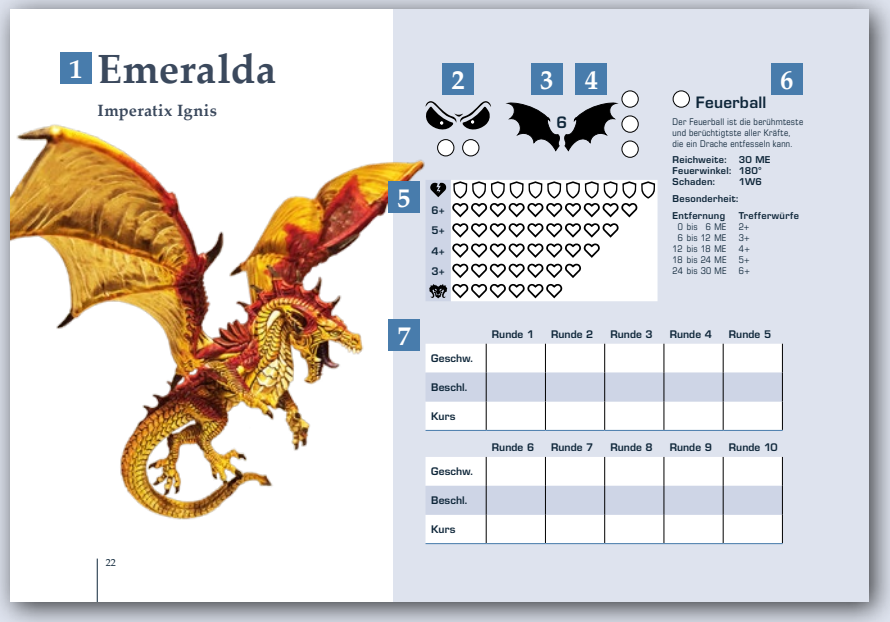
Die Instinkte eines Drachen 

Schwere Wunden können die Reaktionszeit oder die Konzentration eines Drachen stören. Die Instinkt-Marker eines Drachen entsprechend den Feuerleitsystemen in Full Thrust. Die Anzahl aller unverletzten **Instinkt-Marker** eines Drachen werden auch als Instinkt-Wert bezeichnet.

Die Fähigkeiten der Drachen

Jeder Drache hat besondere Fähigkeiten. Dies kann alles vom Erzeugen von Feuerbällen bis zur Kontrolle über Elemente umfassen. Diese Fähigkeiten werden durch Symbole repräsentiert und entsprechen den Waffen aus Full Thrust. Diese werden später näher erläutert.

Beispiel Status-Display



1. **Name und Titel des Drachen**
2. **Die Instinkte des Drachen**
3. **Die Winde der Magie (weise Flügel)**
4. **Die Flügel des Drachen (schwarze Flügel)**
5. **Schuppenpanzer und Lebenspunkte**
6. **Die Drachen-Fähigkeit**
7. **Die Plan-Tabelle für die Bewegung**

Die Flügel der Drachen 

Die meisten Drachen halten sich durch die Kraft ihrer Flügel in der Luft. Die Flügel entsprechen den Antrieben bei Full Trust. Ein Unterschied zu den normalen Regeln ist, das eine Wunde an den Flügeln nicht zum totalen Versagen eben jener führt. Stattdessen haben die Flügel eines Drachen 3 Wunden. Für jede Wunde verliert der Drache 2 Beschleunigungs-Punkte (Schubpunkte). Dies ist vergleichbar mit drei Antrieben, die alle jeweils 2 Schubpunkte haben.

Die Winde der Magie 

Manche Drachen haben gelernt die Winde der Magie für ihre Fortbewegung zu nutzen. Manche von ihnen haben nicht einmal mehr Flügel, sondern gleiten ausschließlich auf den Winden! Die Winde der Magie funktionieren wie die Flügel der Drachen. Nur das für Drachen, die auf den Winden gleiten die Regeln für Verbesserte Antriebe gelten. Das bedeutet das diese Drachen alle ihre Beschleunigungs-Punkte für Richtungswechsel ausgeben können, nicht nur die Hälfte wie bei „normalen“ Flügeln.

Schuppenpanzer und Lebenspunkte

Jeder Drache ist durch einen **Schuppenpanzer** geschützt. Dieser kann unterschiedlich stark ausfallen, ist aber bei jedem Drachen vorhanden. Der Schuppenpanzer wird durch Schuppensymbole dargestellt und entsprechen der Panzerung des normalen Full Thrust. Wenn nicht anders angegeben wird, wird Schaden erst von dem Schuppenpanzer abgezogen und dann erst von den Lebenspunkten.

Die **Lebenspunkte** eines Drachen werden durch Herzen dargestellt und sind vergleichbar mit den Strukturpunkten. Die Anordnung der Lebenspunkte weicht etwas von den normalen Regeln ab, sie funktionieren aber genauso.

Der Erholungswurf

In der Erholungsphase kommt die übernatürliche Zähigkeit der Drachen oder ihr magisches Talent zur Selbstheilung zum Tragen. Diese Phase ist vergleichbar mit der Reparaturphase des Regulären Full Thrust, ist aber deutlich vereinfacht.

Ein Drache hat in dieser Phase immer **2 Erholungswürfe**. Dafür sucht er sich eine verwundete Stelle auf seinem Statusbogen raus und würfelt einen W6. Ob dieser erfolgreich ist, hängt davon ab wie verletzt der Drache bereits ist.

1 zerstörte Lebensreihe	Erfolg auf 4+
2 zerstörte Lebensreihe	Erfolg auf 5+
3 zerstörte Lebensreihe	Erfolg auf 6+

Sollte ein Drache am Ende einer Phase keine Lebenspunkte oder nach der Erholungsphase drei Wunden an den Flügeln haben, stürzt er ab und ist aus dem Spiel.

Die Drachen-Fähigkeiten

Die meisten Drachen sind sich im Großen und Ganzen sehr ähnlich und sie greifen alle auf die Winde der Magie als Quelle ihrer Kraft zurück. Doch je nach dem, in welchem Umfeld ein Drache groß geworden ist, haben sich unterschiedliche Fähigkeiten in Ihnen ausgebildet.

Hier folgt eine Übersicht über die Fähigkeiten der Drachen wie sie in diesem Szenario verwendet werden. Diese basieren auf Waffen, die in den vollständigen Full Thrust Regeln zu finden sind. Als Referenz stehen die Full Thrust Waffen Namen in Klammern unter dem Namen der Drachen-Fähigkeit.

Die Feuerlanze

(Full Thrust Waffensystem: Graser)

Die Feuerlanze ist ein fokussierter Strahl heißen Feuers welcher Stahl schmelzen kann.

Die Lanze kann auf Ziele innerhalb **18 ME** und einem **Feuerbereich von 180°** eingesetzt werden. Ein Treffer wird bei einer **4+ auf einem W6** erzielt.

Ein erfolgreicher Trefferwurf resultiert in **W6 Punkten Schaden**.

Die Manabombe

(Full Thrust Waffensystem: Plasmawerfer)

Die **Manabombe** ist ein zerstörerischer Projektionsangriff, der auf einer komprimierten Entladung roher Magie basiert.

Nach der Planungsphase aber **vor der Bewegungsphase** kann der Spieler einen Marker platziert, welcher die projizierte Manabombe darstellt. Dieser Marker kann innerhalb von **30 ME im Feuerbereich von 180°** an einer Stelle vor dem Drachen platziert werden welche der Drache sehen können muss.

Am Ende der Bewegungsphase explodiert die Manabombe. **Jeder** Drache dessen Base Mitte sich dann **innerhalb von 6 ME um die Manabombe** befindet erhält sofort 1W6 Schadenspunkte.

Nachdem der Drache diese Fähigkeit potenziert hat, muss er erstmal wieder zu Kräften kommen. Deshalb darf die Manabombe **nur jede zweite Runde** verwendet werden.

Der Feuerball

(Full Thrust Waffensystem: Pulstorpedo)

Der **Feuerball** ist die berühmteste und berüchtigtste aller Kräfte, die ein Drache entfesseln kann.

Dies ist ein Fernangriff mit einer **Maximalreichweite von 30 ME** und einem **Feuerbereich von 180°**. Ob der Feuerball sein Ziel trifft, wird anhand der **Trefferwurftabelle** bestimmt, wobei die erforderliche Augenzahl mit zunehmender Entfernung steigt.

Bei einem Treffer werden **W6 Punkte Schaden** verursacht. Die Hälfte der Punkte (aufgerundet) werden auf die Panzerung angewendet der Rest direkt auf die Lebenspunkte.

Treffertabelle Feuerball und Hitzestrahl:

Entfernung	Trefferwurf auf 1W6
0 bis 6 ME	2+
6 bis 12 ME	3+
12 bis 18 ME	4+
18 bis 24 ME	5+
24 bis 30 ME	6+

Der Hitzestrahl

(Full Thrust Waffensystem: Kinetische Geschütze, Klasse 4)

Der **Hitzestrahl** ist ein präziser Angriff fokussierter Energie, der die Schuppenpanzerung von Drachen mit Leichtigkeit durschlagen kann.

Der Strahl hat eine **Maximalreichweite von 30 ME** und einem **Feuerbereich von nur 60°**. Ob der Hitzestrahl sein Ziel trifft, wird anhand der **Trefferwurftabelle** bestimmt, wobei die Entfernung zum Ziel den erforderlichen Wurf beeinflusst.

Trifft der Hitzestrahl, wird erneut **ein W6 gewürfelt**. Folgende Tabelle zeigt wie viel Schaden der Treffer verursacht:

Entfernung	Trefferwurf auf 1W6
1 bis 4	8
5	4
6	1

Der Hitzestrahl ist so fokussiert das dieser die Panzerung eines Drachen mit Leichtigkeit durchdringt. Nur der erste Schadenspunkt des Treffers wirkt auf die Panzerung, der Rest geht direkt auf die Lebenspunkte.

Die Sturmwolke

(Full Thrust Waffensystem: sechs Klasse 1 Geschütze)

Der Drache umgibt sich mit der Kraft des Sturms und ist in der Lage mehrere Blitze zu erzeugen, welche auf nahegelegene Ziele überspringen können. Die Sturmwolke ist in der Lage **sechs Blitze** auszulösen. Jeder Blitz trifft ein Ziel bei einer **4+ auf einem W6**. Ein Treffer verursacht **1 Schadenspunkt**. Ist das Trefferergebnis aber eine 6 werden **2 Schadenspunkte** verursacht und ein erzeugt einen weiteren Trefferwurf (*Explodierende Sechsen*).

Jeder Punkt Schaden welcher auf der Sturmwolke abgestrichen wird, verringert die Anzahl der geworfenen Würfel um 1.

Der Säureschwall

(Full Thrust Waffensystem: Impulsgeschütz, Einstellung M)

Der Drache spuckt einen Schwall aus stinkender, ätzender Säure auf seine Gegner.

Dieser Säureschwall kann auf Ziele innerhalb von **24 ME in einem Feuerbereich von 180°** gerichtet werden. Jeder Schwall erzeugt dabei 2 Trefferwürfe welche bei einer **4+ auf einem W6** treffen. Ist das Trefferergebnis dabei eine 6 wird ein weiterer Trefferwurf erzeugt da sich die Säure tief in das Ziel frisst. (Explodierende Sechsen)



Gelände

Wolken

Wolken stellen an sich kein Hindernis für einen Drache da und können von ihnen sogar aufgelöst werden, wenn sie mit kräftigen Flügelschlägen hindurch fliegen. Wenn ein Drache durch eine Wolke fliegt oder seine Bewegung in dieser beendet, wird die Wolke aufgelöst und aus dem Spiel genommen. Als Referenz dafür wird die Base der Wolke herangezogen. Das Einzige, was Wolken machen, ist die Sicht versperren. So verhindern sie möglicherweise das Drachen ihre Fähigkeiten voll ausnutzen können.

Große Wolken

Große Wolken sind einfach zwei Wolkenbases nebeneinander. Wenn ein Drache durch eine große Wolke fliegt oder seine Bewegung in dieser beendet zerteilt er diese, anstatt sie aufzulösen. Wenn dies passiert, werden die Wolkenbases in etwa 90° zur Flugrichtung des Drachen 1W3+3 Zoll verschoben. Wenn eine Wolkenbase dabei in einen Drachen gedrückt wird, löst sie sich auf. Wird sie in eine andere Wolke gedrückt – bildet sich eine neue große Wolke.

Sturmwolken

Sturmwolken verhalten sich wie normale Wolken. Nur wenn ein Drache hindurchfliegt oder seine Bewegung innerhalb einer Sturmwolke beendet wird, ebenfalls aufgelöst und der Drache erhält 1W6 Schadenspunkte.

Kristallines Mana

In den Höhen des Himmels fließen die Winde der Magie ungehindert. Wenn zwei Strömungen aufeinandertreffen, kann es dabei zu Verwirbelungen kommen. Unter den richtigen Umständen sind diese so stark, dass sich dabei **Mana-Kristalle** formen, welche der verwirbelten Magie eine feste Form geben. Diese Kristalle schweben in großer Höhe auf den Winden der Magie und sind bei den Drachen hoch begehrt. Sie stellen eine potenzierte Machtquelle da die auf vielerlei Weise genutzt werden kann. Mana Kristalle dienen in der Regel als Siegpunkt-Generator in Szenarien und können als **Modell** oder **Marker** dargestellt werden.

Szenarien

1. Die Konfrontation

Ein Schwarm oder ein einzelner Drache dringt in das Territorium eines anderen ein und es beginnt ein Kampf um die Vorherrschaft.

Die Spieler einigen sich darüber auf welcher Seite des Spielfeldes sie ihren Schwarm oder Drachen aufstellen werden. Diese Seiten sollten sich gegenüber liegen.

Spielt einfach so lange bis alle Drachen einer Seite besiegt sind oder sich zurückziehen (also eine Seite Aufgibt).

2. Die Mana Ernte

Nach dem Ende eines magischen Sturms ist eine Ansammlung Kristallinen Manas entstanden das die Aufmerksamkeit verschiedener Drachenschwärme erregt hat.

Aufbau:
Vor dem Aufbau einigen sich die Spieler darüber auf welcher Seite des Spielfeldes sie ihren Schwarm aufstellen werden. Diese Seiten sollten sich gegenüber liegen. Dann legt einen Marker in die Mitte des Spielfeldes und 2 weitere Marker jeweils 12 ME von der Mitte entfernt. Die drei Marker sollten eine Linie bilden welche Parallel zu den Spielfeldseiten liegt, an denen die Spieler ihren Schwarm aufstellen. Die Marker stellen das Kristalline Mana da auf das es die Drachen abgesehen haben.

Als nächstes können die Spieler bis zu 4 Wolken frei verteilen. Werft einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis beginnt damit.

Dann stellt ihr abwechselnd euren Schwarm auf. Jeder Danach muss dabei mindestes 18 ME von einem Marker entfernt aufgestellt werden. Alle Drachen starten mit einer Geschwindigkeit von 6.

Siegbedingung:
Wenn ein Drache seine Bewegung innerhalb von 4 ME zu dem kristallinen Mana (Marker) beendet, kann er diesem in der Erholungsphase Magie entziehen. Markiere auf dies auf dem Drachenbogen.

Das ist aber nur möglich, wenn der Drache näher an dem Marker ist als alle andren. Die Seite, die am Ende des Spieles am meisten Mana abgezogen hat, gewinnt das Szenario.

Beachtet aber das, wenn ein Drache so stark verwundet, wird das er abstürzt geht auch das von ihm gesammelte Mana verloren.

Spiellänge:
Gespielt wird 6 Runden – danach löst sich das Mana auf und die Schwärme verlieren das Interesse.

3. Die Jagd nach dem chaotischen Mana

Ein großer, aber flüchtiger chaotischer Mana Kristall hat sich gebildet. Die Schwärme müssen jetzt schnell handeln um die Kraft des Kristalls zu Ernten.

Aufbau:
Vor dem Aufbau einigen sich die Spieler darüber auf welcher Seite des Spielfeldes sie ihren Schwarm aufstellen werden. Diese Seiten sollten sich gegenüber liegen.

Dann legt ihr einen Marker in die Mitte des Spielfeldes. Dieser Marker stellt den chaotischer Mana Kristall da auf den es die Drachen abgesehen haben.

Als nächstes können die Spieler bis zu 4 Wolken frei verteilen. Werft einen W6, der Spieler mit dem höheren Ergebnis beginnt damit.
Danach stellt ihr abwechselnd euren Schwarm auf. Jeder Danach muss dabei mindestes 18 ME von einem Marker entfernt aufgestellt werden. Alle Drachen starten mit einer Geschwindigkeit von 6.

Siegbedingung:
Wenn ein Drache seine Bewegung innerhalb von 4 ME zu dem kristallinen Mana (Marker) beendet, kann er diesem in der Erholungsphase Magie entziehen. Markiere auf dies auf dem Drachenbogen. Das ist aber nur möglich, wenn der Drache näher an dem Marker ist als alle andren.

Nachdem das Mana abgezogen wurde, würfele einen W12 und einen W6+6. Der Mana Kristall teleportiert sich so an einen neuen Standort. Der W12 bestimmt die Richtung auf der Kurs-Uhr und der W6+6 die Entfernung.

Sollte die neue Position nicht mehr auf dem Spielfeld sein, würfelt erneut.

Spiellänge:
Wenn eine Seite 3 Mana gesammelt hat, endet das Szenario. Wenn ihr länger spielen wollt, passt einfach die Menge des Manas an das gesammelt werden muss.

4. Vom Hunger zerrissen!

Ein verderbter Mana Kristall mit hat sich gebildet und treibt alle Drachen, die sich ihm nähern in einen Fressrausch. Hier gibt es keine Loyalität – jeder Drache jagt für sich!

Aufbau:
Dies ist ein Szenario für 4-6 Spieler.

Legt einen Marker in die Mitte des Spielfeldes. Dieser Marker stellt den chaotischer Mana Kristall da auf den es die Drachen abgesehen haben. Danach würfeln alle Spieler ihre Initiative aus. Gleichstände müssen erneut gewürfelt werden, bis es eine Reihenfolge gibt.

Der Spieler der Gewonnen hat positioniert seinen Drachen frei auf dem Spielfeld, muss aber mindestens 12 ME-Abstand zu dem Kristall halten. Danach stellen die anderen Spieler in Reihenfolge ihre Drachen auf und müssen dabei mindestens 12 ME-Abstand zu dem Kristall und den anderen Drachen halten.

Siegbedingung:
Wenn ein Drache seine Bewegung innerhalb von 4 ME zu dem Marker beendet, kann er diesem in der Erholungsphase Magie entziehen. Markiere auf dies auf dem Drachenbogen. Der Drache, der dies als erstes in Spiel Mana abzieht, erhält 2 Mana-Punkte. Danach gibt es pro Mana Abzug zur 1 Punkt.

Das ist aber nur möglich, wenn der Drache näher an dem Marker ist als alle andren.

Nachdem das Mana abgezogen wurde, zerspringt der Kristall in zwei Teile. Würfele für jeden einen W12 und einen W6+6. Die Kristall Teile teleportieren sich an einen neuen Standort. Der W12 bestimmt die Richtung auf der Kurs-Uhr und der W6+6 die Entfernung.

Sollte die neue Position nicht mehr auf dem Spielfeld sein, würfelt erneut.

Spiellänge:
Der Drache, der nach der Erholungsphase 3 Mana auf seinem Bogen notiert hat, gewinnt.

Die Drachen

Die von uns verwendeten Miniaturen sind aus der Reihe **„Dungeons and Lasers“** von **Archon Studios**:
www.archon-studio.com/shop/products/dungeons-lasers/dragons

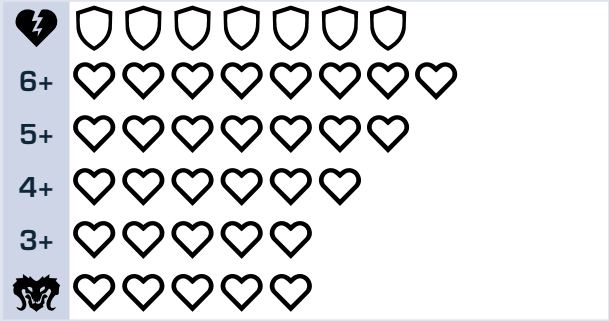


Xian-Long

Die unsterbliche Weisheit







Manabombe

Die Manabombe ist ein zerstörerischer Projektionsangriff, der auf einer komprimierten Entladung roher Magie basiert.

Reichweite: 30 ME
Feuerwinkel: 180°
Schaden: 1W6

Besonderheit:

- Markerwaffe, kein Trefferwurf notwendig.
- Platzierung nach Planung aber vor Bewegung
- Nach Bewegung: Jeder Drache im 6 ME zum Marker erleidet Schaden
- Nur jede 2te Runde einsetzbar

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

	Runde 6	Runde 7	Runde 8	Runde 9	Runde 10
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

Pyrophax

Die Klaue des Kerns





6+	
5+	
4+	
3+	

Feuerlanze

Die Feuerlanze ist ein fokussierter Strahl heißen Feuers welcher Stahl schmelzen kann.

Reichweite: 18 ME
Feuerwinkel: 180°
Schaden: 1W6 je Treffer

Besonderheit:

- Treffer auf 4+
- Zwei Einsätze pro Runde
- Wenn eine Wunde zugeteilt wird nur noch einen Einsatz

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

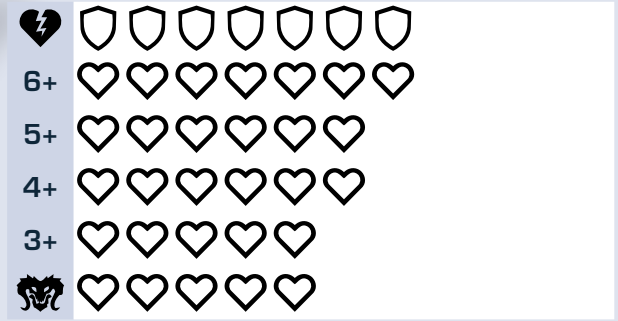
	Runde 6	Runde 7	Runde 8	Runde 9	Runde 10
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

Emeralda

Imperatix Ignis







○ Feuerball

Der Feuerball ist die berühmteste und berüchtigtste aller Kräfte, die ein Drache entfesseln kann.

Reichweite: 30 ME
Feuerwinkel: 180°
Schaden: 1W6

Besonderheit:

Entfernung	Trefferwürfe
0 bis 6 ME	2+
6 bis 12 ME	3+
12 bis 18 ME	4+
18 bis 24 ME	5+
24 bis 30 ME	6+

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

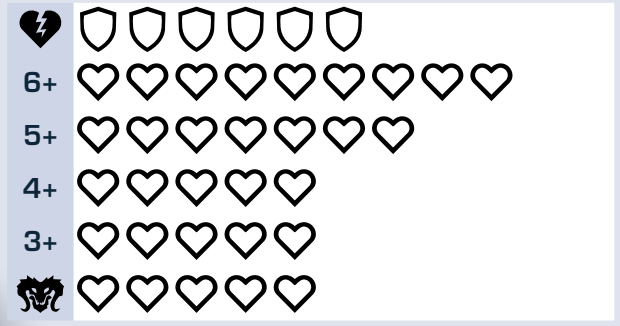
	Runde 6	Runde 7	Runde 8	Runde 9	Runde 10
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

Silvanus

Fürst des Forstes







○○ Säureschwall

Silvanus spuckt einen Schwall aus stinkender, ätzender Säure auf seine Gegner.

Reichweite: 24 ME
Feuerwinkel: 180°
Schaden: 1 je Treffer

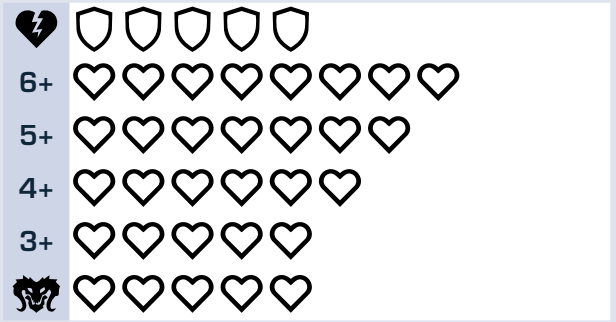
Besonderheit:
- Zwei Einsätze pro Runde
- 2 x 2 Trefferwürfe
- Treffer auf 4+
- Explodierende 6en
- Wenn eine Wunde zugeteilt wird nur noch einen Einsatz

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

	Runde 6	Runde 7	Runde 8	Runde 9	Runde 10
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					







Sturmwolke

Vyrex umgibt sich mit der Kraft des Sturms und ist in der Lage Blitze zu erzeugen.

Reichweite: 12 ME
Feuerwinkel: 360°
Schaden: 1

Besonderheit:

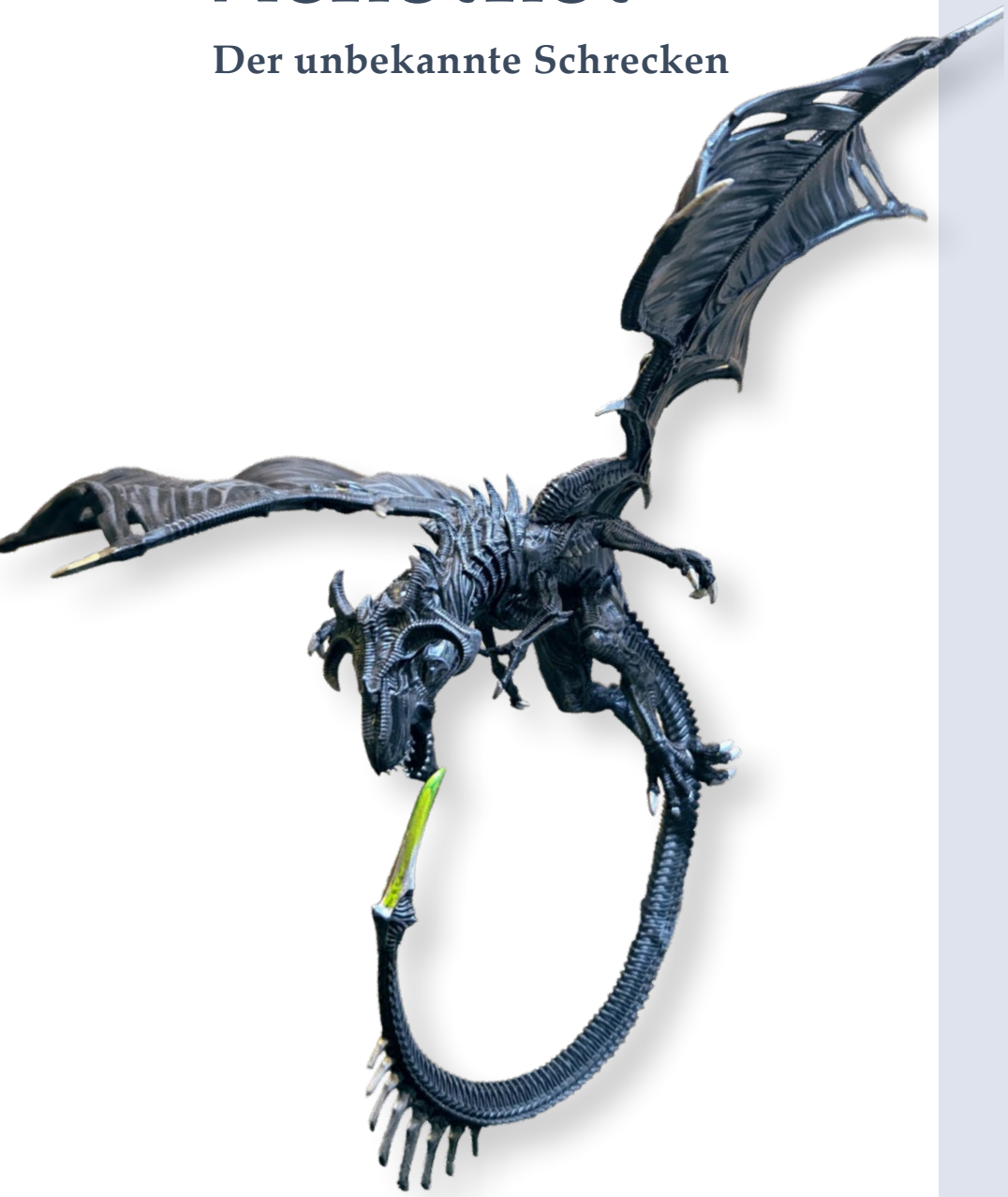
- Sechs Einsätze wenn unverletzt.
- Jeder Punkt Schaden -1 Einsatz.
- Trefferwurf auf 4+
- Explodierende 6en
- Trefferergebnis von 6 = 2 Punkte Schaden

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

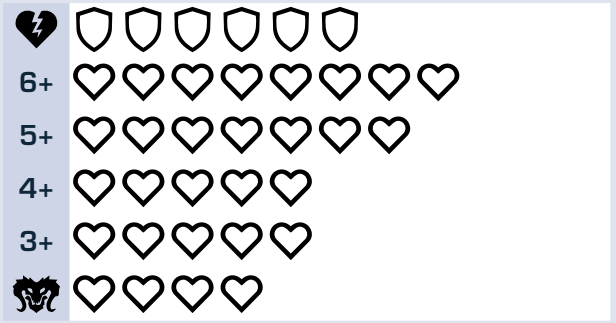
	Runde 6	Runde 7	Runde 8	Runde 9	Runde 10
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

Xenothot

Der unbekannte Schrecken







Hitzestrahl

Ein präziser Angriff fokussierter Energie der die Panzerung durschlagen kann.

Reichweite: **30 ME**
Feuerwinkel: **60°**

Besonderheit:

1W6	Schaden
1-4	8
5	4
6	1

- Schadenspunkt Nr.1 auf Panzer
- Der Rest auf die Lebenspunkte

Entfernung	Trefferwürfe
0 bis 6 ME	2+
6 bis 12 ME	3+
12 bis 18 ME	4+
18 bis 24 ME	5+
24 bis 30 ME	6+

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					

	Runde 6	Runde 7	Runde 8	Runde 9	Runde 10
Geschw.					
Beschl.					
Kurs					











MECHWORLD
MINIATURE GAMING

GZG
GROUND ZERO GAMES

Herausgeber:
Mechworld – Stephan Ludewig, Sascha Keunecke,
Christian Weiß, Stephan Kammerer GbR

Litzowstr. 9 · 22041 Hamburg
shop@mechworld.de · www.mechworld.de