Ritter der Drachen

Das Brettspiel

Regelwerk



Ritter der Drachen

Das Brettspiel

Impressum

Idee: Matthias Friedewald
Chefeditor: Matthias Friedewald
Mithelfer bei der Entwicklung: Esther Leipold, Tim Leipold

Umschlag: Matthias Friedewald
Logo: Matthias Friedewald

Illustrationen: Zur Zeit noch Internet
Testspieler:

Druck: Muttlas Druckstudio
Vertrieb: Dark Skull Produktion
Originaltitel: Ritter Der Drachen – Die Welt von Tir Draco'Nis

Erste Ausgabe stammt aus dem Jahr 2008 und ist in groben Zügen die Vorlage für die zweite Edition. Inspiriert durch die Regeln von Rollenspielen (Pen and Paper).

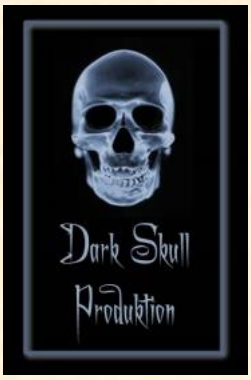
Es ist vollbracht. Lange hat es gedauert, doch nun haltet Ihr das neue Spielbrett und das neue Regelwerk in den Händen. Viele Überlegungen und Ideen standen im Raum und fanden schließlich den Weg in dieses Sammelsurium.

So manche Änderungen sind aufgebaut auf anderen Spielen, ich gebe es zu, ich habe abgeschaut. Vielleicht erkennt ihr welche Spiele Einfluss auf dieses Regelwerk hatten. Viel Spaß beim Raten.

Anders als in seinem Vorgänger, werden hier die Regeln in einer Geschichte erklärt.

© Copyright 2014, Ritter der Drachen – das Brettspiel. Alle Rechte vorbehalten. Der Inhalt dieses Werkes ist das geistige Eigentum von Dark Skull Produktion, insbesondere des Hauptautors Matthias Friedewald. Der Nachdruck und die Vervielfältigung dieses Werkes dürfen nur nach expliziter schriftlicher Genehmigung der Dark Skull Produktion erfolgen. Jegliche Veränderung des Werkes oder Übernahme in andere Werke, auch auszugsweise, nur mit expliziter schriftlicher Genehmigung der Dark Skull Produktion. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

Auch ist es untersagt, Teile dieses Werkes zum Download anzubieten oder anderweitig im Internet zu verbreiten. Link auf die Herkunftsseiten dieses Werkes sind jedoch explizit erlaubt. Von dieser Regelung ausgenommen ist nur die offizielle Seite im Internet (Adresse steht noch nicht fest).



„Wohlauf Schüler des Drachenordens. Macht euch bereit auf Abenteuer, Schrecken, Kampf und vor allem auf Drachen aller Art. Sie werden euren Weg kreuzen, euch begleiten und auch wieder verlassen. Sammelt Erfahrung, baut eure Fähigkeiten aus und erhaltet das Privileg auf die Einsame Insel zu gelangen. Dort wird sich euer Schicksal erfüllen! “

So steht es geschrieben in den alten Runen am Kristalltor der Dracheninsel. Seid Ihr bereit für euer Abenteuer?



Inhaltsverzeichnis

Prolog....4
Einstieg....7
Vorbereitung....7
Spielablauf....7
Ziel des Spieles....8
Spielfelder....10
Kartenarten....11
Monsterkarte....11
Schatzkarte....11
Drachenkarte....11
Dungeonkarten....12
Handel....12
Kampf....12
Heroisches Spiel....12
Spielmaterial....14
Dungeons und Gräber....16
Epilog....17

Prolog

Einst gab es eine Zeit, als Drachenritter für die Gerechtigkeit in allen Landen sorgten. Dort, wo die Not am Größten war, wurden die Ritter gerufen. Als diese herbeieilten, waren die Feinde wie erstarrt. Die Kämpfe kamen sehr schnell zum Erliegen, da sich keiner mit den Drachen und Ihren Rittern anlegen wollte. Es war eine Zeit des Friedens unter den Völkern.

Ich erinnere mich an das Ende dieses Zeitalters. Damals war ich noch jung an Sommern, 11 um es genau zu sagen. Meine Arbeit habe ich gerade erst aufgenommen im Orden, als die Menschenherrscher den Drachenorden auflösten. Sie wollten die Drachen unter allen aufteilen, doch der Orden machte diesem eine Strich durch ihre Rechnung. Die Drachen und Ritter verschwanden aus den Landen. Der Zutritt zur Dracheninsel ist seitdem jedem verwehrt.

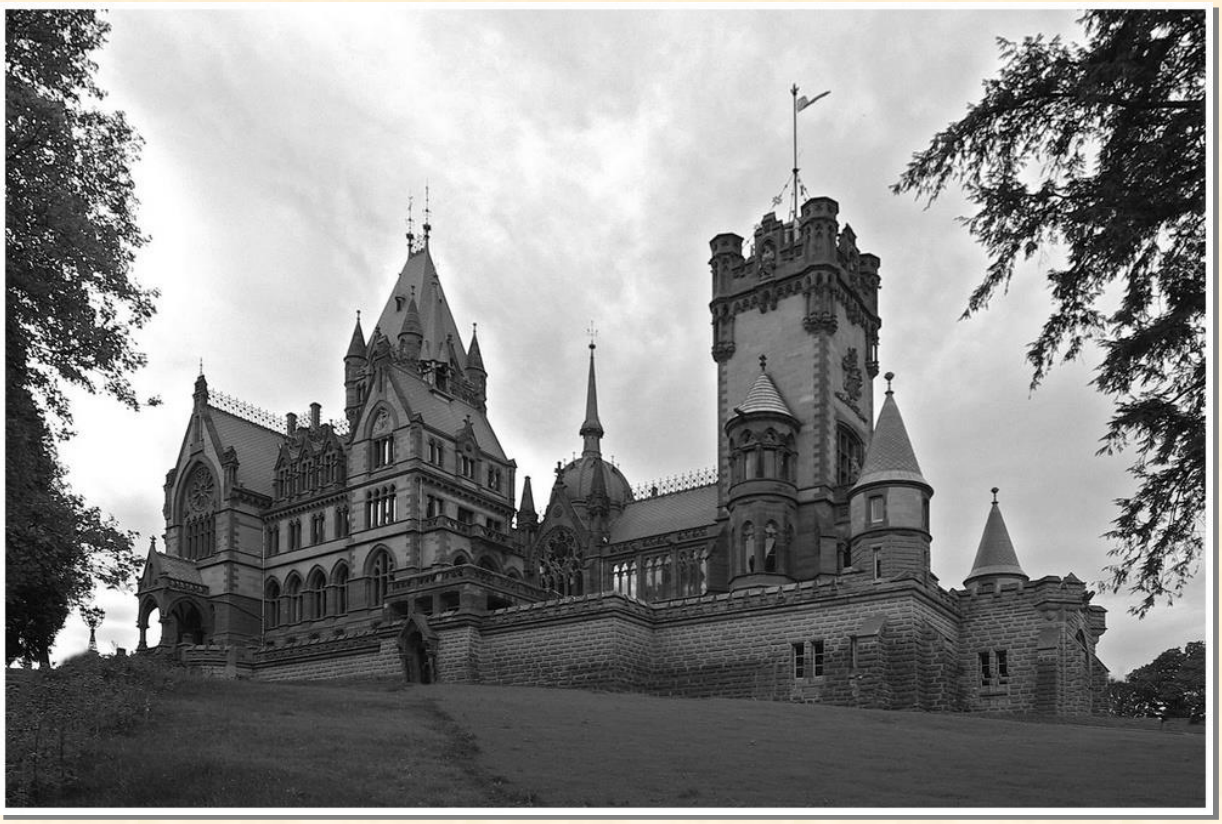
Es gab viele Versuche, per Schiff zu der Insel zu gelangen. Doch wie auch schon zuvor, war der Seeweg voller Gefahren, so dass die Schiffe niemals wieder in ihre Heimathäfen zurückkehrten. Auch die Kristalltore verweigerten den Reisenden Zutritt zu der Insel. Doch genug von der Gegenwart. Ich möchte etwas aus alter Zeit weitergeben. Oh, für alle, die mich noch nicht kennen. Mein Name ist Chroniculus, der XX. seines Namens. Als Schreiber und Chronist unseres Ordens erhielt ich den Namen meines Vorgängers. So ist es brauch. Meine wahren Namen habe ich nach all der Zeit vergessen. Nun gehen meine Tage auf dieser Welt zu Ende. Nach 90 Sommern als Chronist habe ich meine Ruhe verdient. Doch zuvor berichte ich Euch etwas aus der Geschichte.

Begeben wir uns in die Zeit zurück, als die Drachen und ihre Ritter noch unter uns weilten. Wir gehen in die Zeit, als die Menschen noch frisch in den Landen waren. Der Orden der Drachen suchte nun auch bei den Menschen nach aussichtsreichen Kandidaten für den Orden. Die Kinder wurden zur Ordensburg geholt und ausgebildet in den verschiedensten Fächern wie Kampf, Heilkunde, Reiten, Schrift und Sprachen, Theologie und auch Magie war darunter. Nach dem Abschluss ihrer Ausbildung stand das Drachenritual an. Was genau hier geschieht, blieb ein Geheimnis des Ordens.

Die Schüler begaben sich in den Drachentempel und stiegen dann einzeln und nacheinander in die Katakomben des Tempels hinab. Manche, die wieder herauskamen hatten das Drachenmal andere nicht. Diejenigen, die ohne das Mal herauskamen konnten wählen, ob sie dem Orden beitreten wollen oder zurück zu ihren Familien möchten. Die wenigsten entschieden sich für die Heimkehr zu ihren Familien. Die mit Mal wurden fortgeschickt. Die Meister brachten sie zu einem Kristalltor, dass sie zur Dracheninsel brachte. Dort wurde ihre Ausbildung fortgesetzt.

Gerne würde ich mehr über die Ausbildung erzählen, doch die Chroniken schweigen darüber. Es scheint so, als ob unsere Chronisten nichts niedergeschrieben haben. Oder oblagen die Chroniken in alten Tagen dem Orden der Drachenritter? Seltsam ist dies.

Chroniculus der 20. seines Namens.



Die Ordensburg des Drachenordens auf der Einsamen Insel

Vor einigen Tagen kamen neue Schüler auf die Insel.
Eheron der Erzmagier hatte die Ankömmlinge begrüßt.
Nun beginnt ihre eigentliche Ausbildung.

Sie müssen über die Insel reisen und unterschiedliche Aufgaben erfüllen, die ihre Fertigkeiten steigert. Auch werden Sie Drachen begegnen, die sie beurteilen werden. Nur diejenigen, die eine bestimmte Stufe ihrer Fähigkeiten erreicht haben, wird es gestattet, in die Drachenfestung auf der Einsamen Insel zu gelangen. Dort wird ein noch nicht geschlüpfter Drache seine Auswahl treffen.

Nicht jeder Schüler wird die vor ihm liegenden Aufgaben überleben. Dies ist nur zum Besten des Ordens.
Ich stelle mir die Fragen, wie wird es weitergehen?
Wann wird diese Zeit zu Ende sein?
Die Menschenherrscher trachten nach etwas, was ihnen nie gehören wird. Ich hoffe, dass es nicht soweit kommen wird.



Eintrag durch Vavenaul,
oberster Goldener Drache
Kanzler des Drachenrates
Oberster Lehrer

Einstieg



„Willkommen, Anwärter auf der Dracheninsel. Mein Name ist Theron. Ich bin der Erzmagier dieser Insel und im Rat der Drachen. Euer Weg wird beschwerlich. Erkundet die Insel, alleine oder in der Gruppe, und erweitert eure Fähigkeiten und Fertigkeiten. Nur wer am Ende als Würdig gefunden wird, darf dann zur „Einsamen Insel“ reisen, um die letzte Hürde der Prüfung zu meistern, die Wahl des Dracheneis.

Auf eurem Weg werdet Ihr Ausrüstung finden, gegen Monster oder noch schrecklicheres kämpfen und auch auf Drachen stoßen. Merkt euch dies: Die Drachen, die euch begleiten werden zum Schluss eurer Ausbildung euch bewerten.

Nun, es wird Zeit für euch in das letzte und größte Abenteuer aufzubrechen. Ich wünsche euch Glück, Geschick und Weisheit. Wir sehen uns hoffentlich nur am Ende eurer Ausbildung.“

Vorbereitung

Vor dem Beginn des Spieles wird ein Spielleiter gewählt. Dies kann demokratisch passieren oder durch das Glück mit einem Würfel. Der Spielleiter ist die wichtigste Person im Spiel. Er passt auf, dass die Regeln eingehalten werden, er ist der Schmied und der Händler und er führt durch die Welt der Gräber und Dungeons.

Jeder Spieler wählt eine Klasse für seine Figur aus. Es stehen zur Verfügung: Kämpfer, Kleriker, Magier, Dieb …. Danach sucht der Spieler sich seine Spielfarbe aus. Die Klassenkarte legt jeder Spieler vor sich sichtbar ab.

Die vier Kartenstapel (Dungeon-, Monster-, Schatz- und Drachenkarten) werden gemischt und verdeckt an den Spielfeldrand gelegt. Anders als bei vielen anderen Spielen, bekommen die Spieler am Anfang keine Handkarten. Auch während des Spieles darf der Spieler zum Ende seines Zuges keine Karten auf der Hand mehr haben.

Jeder Spieler bekommt 3 Lebensmarken und ___ Goldmünzen.

Entweder ein Blatt und einen Stift oder einen Stufenmarken (selbst gebastelt oder von einem anderen Spiel geliehen). Der Spieler beginnt bei Stufe 1.



Es wird reihum mit gewürfelt mit einem W6. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt und stellt seine Spielfigur auf den Startkreis.

Spielablauf

Der Spieler würfelt mit 1W6 und zieht seinen Spielentstein entsprechend der Augenzahl in die Richtung, die er möchte. Bei einer 6 darf der Spieler erneut würfeln.

Er darf bei den entsprechenden Feldern halt machen. Hat der Spieler während seiner Runde Schatz- oder Drachenkarten gezogen, so muss er diese entsprechend auslegen. Waffen, Rüstungsgegenstände, Verstärker und Drachen sind offen hinzulegen. Schatzkarten, die auf das Paktier des Spielers kommen, werden verdeckt hingelegt.

Drachenkarten, die zu viel sind, werden am Ende der Spielerrunde auf den Ablagestapel gelegt.

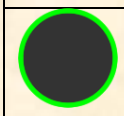
Ziel des Spieles

Das Spielziel ist es durch Kämpfe Stufen aufzusteigen. Die Stufe, die ein Spieler erreichen muss, um zur „Einsamen Insel“ zu gelangen, ist die Stufe 10. Natürlich besteht die Möglichkeit, die Stufe auf 20 hochzustellen. Dies erlaubt einen längeren Spielspaß. Wenn sich die Spielergemeinschaft für die Stufe 20 entscheidet, so gelten die Sonderregeln für ein „Heroisches Spiel“.


AQUAE MARINAE
VOLCANUS MARIUS
VICUS RUMUS
ARX JUSTUS
PORTO DRACO
TUSIS DEUS
SEE-STADT
RUINA POMPAJO
ARX EL-FUS
MONS ELFUS
DRACHEN-BURG
ELFEN-HOF
MONS BERGA
MARE THUL
BALDUR
FRISCHWAS-SERHAFEN
SCHWARZE STADT
NORX
ZIEL-
MARXA
ARX RE-XUS
BRACKS
ARX DRACO
LARO MAGORE
VIER FLÜSSE
LUVIUS MARINAE
MOS-GARTEN
WEISSE STADT
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

Spielfelder

Im Spiel gibt es folgende Spielfelder:

	*Normales Zugfeld*
	*Stadtfeld* In einer Stad kann der Spieler mit einem Händler Schatzkarten tauschen oder kaufen
	*Portalfeld+* Der Spieler kann seinen Zug hier beenden und in der nächsten Runde zu einem beliebigen anderen Portal springen anstatt einen 1W6 Wurf zu machen.
	*Wasserweg nur mit einem Drachen passierbar, der schwimmen kann*
	*Flugfeld, nur mit einem Drachen passierbar, der fliegen kann*
	*Dracheneifeld (ziehe die oberste Drachenkarte)*
	*Waffenfeld (ziehe die oberste Schatzkarte)*



Monsterfeld
(ziehe die oberste Monsterkarte und kämpfe gegen dieses)



Dungeon- oder Grabfeld
(Willst du hineingehen oder vielleicht doch nicht? Wer weiß, was dich dort erwartet)





Nur passierbar, wenn die Siegesbedingung erfüllt ist (Stufe des Spielers 10 oder 20)

Der Spieler kann auf folgenden Feldern seinen Zug vorzeitig beenden:
Monster-, Stadt-, Portal-, Waffen-, Drachenei- oder Dungeonfeld.

Kartenarten

Monsterkarte



Aberration
Fremdartiges Monster



Drache
Reptilienartige Kreatur



Externar
Kreatur aus einer anderen Existenzebene



Humanoider



Konstrukt
Durch Magie belebt



Magische Bestie



Monströser Humanoider



Schlick



Tier



Ungeziefer



Untoter

Schatzkarte



Waffen-karten



Artefakt-karten



Schmiede-karten



Fluch-karten



Tränke-karten



Pergament-karten



Verstärker-karten



Zauber-karten

Es gibt verschiedene Arten von Schatzkarten.

Unter anderem gibt es Waffenkarten. Ein Spieler kann folgende Karten vor sich auslegen: 2x 1 Hand oder 1x 2 Hand Waffe, 1x Schuhwerk, 1x, Kopfbedeckung, 1x Rüstung, xfache Verstärker und sonstige Karten. Die restlichen Schatzkarten kommen auf sein Packtier.

Drachenkarte



Feuerdrachenkarten



Wasserdrachenkarten



Erddrachenkarten

Bedenke dies: Ein Spieler darf nur von jeder Farbe einen Drachen in seinem Gefolge haben. Sobald ein zweiter gezogen wird, muss der Spieler bevor er seinen Zug beendet, einen Drachen auswählen, den er auf den Ablagestapel legt. Bei Verletzung dieser Regel droht dem Spieler der Verlust seiner Stufen und aller Drachen.

Dungeonkarten

Es gibt verschiedene Arten von Dungeons. Kleine, mittlere, große Dungeons und Grabkammern.

Handel

Handel ist wichtig, dafür gibt es die Märkte und Schmieden in den Städten und Dörfern der Insel. Untereinander dürfen die Spieler keine Karten tauschen oder handeln. Allerdings können Sie folgendes tun: Der erste Spieler hat einen Gegenstand, den Spieler zwei benötigt. Er kommt in die Stadt und verkauft den Gegenstand. Der zweite Spieler gelangt etwas später in der gleichen Stadt und kauft den Gegenstand vom Händler.

Kampf

Kommt es zu einem Kampf wird beim Spieler zu seiner Stufe die Bonusstufen der Schatzkarten und des Drachen gezählt, der am Kampf teilnimmt. Außer das Monster verhindert den Einsatz eines Drachens.

Dagegen wird das Monster mit seiner Stufe und eventuellen Bonus gezählt.

Hat der Spieler eine höhere Stufe inkl. Bonus, hat er gewonnen und bekommt den Gewinn. Dagegen, wenn das Monster höher ist, muss der Spieler weglaufen. Dazu 1W6 Wurf. Hat der Spieler 5 oder 6 als Augenzahl, ist er dem Monster entkommen. Ist das Wurfergebnis darunter, so passieren schlimme Dinge.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler.

Heroisches Spiel

Solltet Ihr euch dafür entschieden haben, so überlegt es euch gut. Denn die Monster werden dadurch stärker!

Zur Stärke eines Monsters laut der Karte kommt noch der Verstärker hinzu. Dazu würfelt der Spieler links vom Kämpfer mit 1W20. Die gewürfelte Augenzahl wird zur Stufe des Monsters hinzugezählt.

Ansonsten behalten die restlichen Regeln ihre Gültigkeit.

Spielmaterial

Würfel

1W4

1W10

1W20



Dungeonsabenteuer

Dungeons und Gräber

Epilog

Vielleicht gibt es noch Hoffnung. Diese jungen Anwärter haben gezeigt, dass die Menschen nicht nur auf ihr eigenes Volk bedacht sind, sondern, dass auch andere Völker neben sich akzeptieren.

Somit keimt in mir noch ein Funke Hoffnung, dass die Zukunft noch geändert werden kann. So hoffe ich es. Oder wir werden einige Generationen der Menschen lang, in Abgeschiedenheit leben, bis sich die Menschen wieder darauf besinnen, was diese jungen Anwärter gemeinsam geschafft haben.

Ich muss gestehen, dass die ein oder andere Hilfe von Leoni´Ri, der Ordensmeisterin in Magie, Alfrom, dem Waffenschmied und auch Eheron, Ordensmeister in Heilung und Magie kam. Ich war allerdings auch das eine oder andere Mal nicht untätig. Sollen die kommenden Generationen darüber urteilen, ob es rechtens war. Meine Gedanken galten immer des Zusammenhalts des Drachenordens.

Leider weiß ich noch nicht, ob ich die gemeinsame Zukunft, die es wieder geben wird, noch erlebe, oder ob mein Nachfolger das vierte Zeitalter mitbekommt.

Meine Wünsche gelten allen Ordensmitgliedern, auf dass sie auch in Zukunft ihre wichtige Aufgabe erledigen können.

Eintrag durch Vavenaul,
oberster Goldener Drache
Kanzler des Drachenrates
Oberster Lehrer