



Impressum:

Studiomanager: Patric Götz

Chefredakteur: Marcin Malinowski

Projektleitung: Ilias Papadopoulos & Marcin Malinowski

Regeln: Martin Hood

Geschichte: Ilias Papadopoulos

Korrektorat: Jamie Lee

Layout und Typesetting: Dawid Kacperak & Kamil Kacperak

Illustrationen: Lily Abdullina, Phan Tuán Đạt, James Ellis, Janine Gase, Jakub Głąb, Teresa Guido, Dawid Kacperak, Kamil Kacperak, Marcin Konczakowski, Jorge Logrono, Robert Majewski, Paolo Parente, Parente Studios, Marta Polak, Jorge Fernández Sanz, Jamie Simms, Adrian Smith, Steve Tappin

3D-Sculptor: Barruz Studio, Modelarnia 3D, Time Verge Studio.

Betatester: Nikos Aimouchidis, Claudio Bellomo, Matteo Biguzzi, Alvar Castilla, Alan Davies, Dan Dedina, Karol Domański, Petros Iliadis, Krzysztof Jawor, Carl King, Michał Kończewski, Jamie Lee, Adrian Lesiczko, Kamil Lesiczko, Matej Mantlik, Marco Paolini, Pavlos Pantelidis, Łukasz Pić, Alessandro Pironi, Bartosz Skorupa, Daniel Warzkiewicz, Dimitris Vasileiou, Samuele Valentini, Szymon Uciński.

Miniaturenmaler: Martin Grandbarbe, Painting Knights Studio, Time Verge Studio, Kamil Lesiczko, Rafał Maj, Happy Koala Studio, Phantasos Studio, Silver Skull Painting Studio, Piotr Puchała, Kurt Dudley.

Gelände-Modellbauer: Cy Dudley

Mit Dank an Arkadiusz Grzeszczak für Fragen auf den letzten Drücker, die bei der Erstellung der Regeln sehr geholfen haben.

Übersetzung: Daniel Mayer, Jörg Löhnerz

Lektorat der deutschen Ausgabe: Sven Holz, Jörg Löhnerz

Layout der deutschen Ausgabe: Dawid Kacperak & Kamil Kacperak, Jörg Löhnerz





CHRONOPIA

Ein Blick in die Schatten der Zukunft...

Das Buch, das du gerade in den Händen hältst, ist nicht nur eine Spielanleitung, es ist ein Tor in die dunkle und unerbittliche Welt von Chronopia. Vor langer Zeit wurde dieses legendäre Spiel von Target Games auf die Welt losgelassen und faszinierte Krieger und Strategen gleichermaßen. Doch im Lauf der Zeit versank es im Nebel der Vergessenheit... bis jetzt.

Wir haben Chronopia dem Griff der Vergangenheit entrissen und es neu erschaffen, damit ihr euch erneut in seine gefährvollen Abgründe begeben könnt. Dies ist nicht nur ein Wiederauflebenlassen, es ist eine Wiedergeburt – eine Rückkehr brutaler Scharmützel, mächtiger Helden und des ewigen Kampfes um die Vorherrschaft.

Zahlreiche engagierte Schöpfer – Autoren, Miniaturengestalter, Illustratoren, Designer und Spieltester – haben unzählige Stunden in dieses Projekt investiert. Ihre Anstrengungen haben Chronopia neues Leben eingehaucht und dafür gesorgt, dass es stärker denn je zurückkehrt.

Auf diesen Seiten findest du vereinfachte Startregeln für kleine Heldenscharmützel und einen Einblick in die bekannte Welt von Chronopia als Grundlage für deine Schlachten. Im vollständigen Chronopia-Regelbuch findest du zahlreiche weitere Spielregeln und Elemente, wie mächtige Zauberei, Kriegsmaschinen, den Einfluss von Wettereffekten und natürlich viele weitere Einheiten der fünf mächtigen Fraktionen in ihrem immerwährenden Kampf um Dominanz und Herrschaft.

Die Elfenhäuser – Meister der Anmut, Präzision und elementarer Magie.

Die Zwergenc clans – Unnachgiebige Krieger, gehärtet durch Stein und Stahl.

Die Lakaaien – Verdorbene Diener der Dunkelheit, getrieben von unheiligen Mächten.

Die Schwarzblüter – Ein brutales und kriegserprobtes Reich der Orks, Trolle und Goblins.

Die Erstgeborenen – Die letzte Bastion der Menschheit, die darum kämpft, ihr Schicksal zurückzuerlangen.

Jede Fraktion verfügt über ein Arsenal an Grundeinheiten und Elitetruppen sowie über mächtige Zauberer und legendäre Helden, deren Namen in die Geschichte eingehen werden.

Das Schlachtfeld wartet, und Chronopia bietet fünf Spielstufen: Vom Heldenscharmützel mit 4 bis 6 Heldenmodellen auf jeder Seite bis hin zu riesigen Armeeschlachten, bei denen ganze Sammlungen ins Feld ziehen.

Für all jene, die auch dann den Ruhm im Kampf suchen, wenn sich ihnen kein Feind in den Weg stellt, bietet Chronopia eine Regelerweiterung für das Solo-Spiel.

Und wer die ultimative Herausforderung sucht, findet diese im Battle-Royale-Modus, einem blutigen Wettkampf, bei dem eine ungerade Anzahl von Spielern um die unangefochtene Vorherrschaft kämpft!

Das Reich von Chronopia ist wiederauferstanden. Die Zeit der Schlacht ist gekommen. **Wirst du dem Ruf folgen?**

Marcin Malinowski



Was ist Chronopia?

Chronopia ist ein dynamisches Tabletop, das es dir erlaubt, kleine Scharmützel mit Helden oder Schlachten mit gewaltigen Armeen in einer düsteren Fantasywelt zu spielen, dargestellt mit den wunderschönen Miniaturen des Uhrwerk-Verlags. Dieses Schnellstartregelwerk konzentriert sich auf die Grundlagen für „Spieler gegen Spieler“-Schlachten. In weiteren Veröffentlichungen findest du die vollständigen Grundregeln, Erweiterte Regeln, Regeln für Solospiele und für Gefechte mit ungerader Spielerzahl gegen äußere Bedingungen.

Im Dark-Fantasy-Universum von Chronopia gibt es acht mächtige Reiche, die um Gebiet und Vorherrschaft kämpfen, während Dämonen aus anderen Gefilden versuchen, in die Welt einzudringen und sie zu erobern. Du übernimmst die Kontrolle über eines dieser Reiche und versuchst, sein Schicksal durch ruhmreiche Kämpfe zu bestimmen.

Was ist ein Wurf mit einem W20?

Im Text werden zwanzigseitige Würfel als W20 bezeichnet. Ob ein hohes oder niedriges Ergebnis gewünscht ist, ist in den jeweiligen Regelabschnitten erklärt. Wenn beide Spieler nach Anwendung aller Modifikatoren das gleiche Ergebnis erzielen, sollte erneut gewürfelt werden. Wenn angegeben ist, dass eine EIGENSCHAFTSPROBE nötig ist, musst du gleich oder weniger als die modifizierte CHARAKTEREIGENSCHAFT würfeln.

Wenn ein Spieler eine natürliche 1 würfelt (der Wurf, bevor Modifikatoren angerechnet werden), ist dies ein „PERFEKTER ERFOLG“ und führt normalerweise zu einem positiven Ergebnis für das betroffene Modell. Wenn ein Spieler eine natürliche 20 würfelt, ist das ein „PATZER“, und hat normalerweise schädliche Folgen für das betroffene Modell.

Bei kleineren Gefechten empfehlen wir, die Würfel einzeln zu werfen. Bei größeren Gefechten ist es oft sinnvoll, dass die Spieler gleichzeitig würfeln, damit das Spiel reibungslos abläuft. Das ist völlig normal.

Maßeinheiten und das Schlachtfeld

Helden und Armeen brauchen einen Ort, an dem sie kämpfen können, und Schlachtfelder sind selten absolut eben. Schlachten können in jedem Winkel der Welt

stattfinden, von Wüsten, Dschungeln und Wäldern bis hin zu Städten, Dörfern oder sogar unter der Erde. Alle Merkmale, die das Schlachtfeld ausmachen, werden GELÄNDE genannt. Um GELÄNDE darzustellen, sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt Haushaltsgegenstände wie Bücher als Hügel oder Kaffebecher als Gebäude verwenden. Wichtig ist nur, dass du und dein Gegner euch einig seid, wofür etwas steht. Vielleicht habt ihr ein Spielefachgeschäft in der Umgebung und könnt einen der dortigen Tische verwenden. Selbst gebaute Thementische bieten den psychologischen Vorteil, mit „dem Gebiet“ vertraut zu sein.

Messwerkzeuge

Zum Spielen benötigst du ein Messwerkzeug, z.B. ein einfaches Maßband mit Angaben in Zoll. Wenn du den Abstand zwischen zwei Modellen ermitteln möchtest, misst du immer vom nächstgelegenen Rand der Base. Du darfst zu jedem Zeitpunkt des Spiels beliebige Entfernungen auf dem Tisch nachmessen.

Größe des Spieltisches

Ihr könnt Chronopia auf jeder flachen Oberfläche spielen, doch die empfohlene Tischgröße hängt von der Schlachtstufe des Spiels ab, die ihr spielen wollt. Auf den Stufen HELDENSCHARMÜTZEL und PATROUILLENKAMPF empfiehlt sich ein Spielfeld mit einer Größe von 1 mal 1 Meter. Bei allen anderen Spielstufen ist die empfohlene Größe 1,80 mal 1,20 Meter. Die meisten Missionen gehen von diesen größeren Tischen aus, aber wenn ihr auf einem Tisch mit anderer Größe spielen wollt, müsst ihr lediglich die für diese Mission angegebenen Entfernungen neu berechnen.

Das Spielfeld verlassen

Eure Modelle können mit einer BEWEGUNG das SPIELFELD nicht freiwillig verlassen. Einzelne Fähigkeiten oder Kräfte könnten eure Figuren jedoch dazu zwingen, das SPIELFELD zu verlassen, ebenso wie mögliche geheime Siegbedingungen der Missionen. Wenn dies geschieht, ist das Modell verloren und wird als Verlust gewertet.



Empfohlene Geländemenge für jede Schlachstufe

In Chronopia könnt ihr auf 4 verschiedenen SCHLACHTSTUFEN spielen. Jede hat leicht andere Szenarien mit unterschiedlichen Empfehlungen für die Menge an GELÄNDE auf dem Schlachtfeld.

HELDENSCHARMÜTZEL – In der Regel ein Spiel mit einigen wenigen Miniaturen. Es könnte in einer Stadt oder tief unter der Erde stattfinden und sich darum drehen, einen Feind auszuspionieren oder die Tochter eines feindlichen Generals zu entführen. Mindestens 75% des Schlachtfelds sollten von GELÄNDE bedeckt sein. Dies ist die empfohlene Größe für Gefechte mit diesem Schnellstarter.

PATROUILLENKAMPF – Ein Spiel mit ungefähr 15 bis 20 Miniaturen. Beispielsweise eine Erkundungsmission in der Nähe von Festungsmauern oder tief im Wald. Mindestens 50% des Schlachtfelds sollten von GELÄNDE bedeckt sein.

ARMEESCHLACHT – Ein Spiel mit bis zu 40 Miniaturen. Armeen treffen üblicherweise auf offenem Feld aufeinander, daher empfiehlt es sich, dass weniger als 25% des Schlachtfelds von GELÄNDE bedeckt ist. Es könnte sich um ein Sägewerk handeln, einen Weiher, einen kleinen Wald oder einen Tempel, der Zeuge des Blutvergießens sein wird.

GROSSE ARMEESCHLACHT – Eine epische Schlacht, bei der in der Regel mehr als 50 Miniaturen pro Seite zum Einsatz kommen. Es wird empfohlen, maximal zwei GELÄNDEELEMENTE zu verwenden, die den Schlachtverlauf nicht behindern, aber gezielt bereichern.

Miniaturen und Basegröße

Um eure Armee in Chronopia darzustellen, verwendet ihr detaillierte Miniaturen, die auf runden Basen stehen. Je größer das Modell, umso größer die benötigte Base. Alle Details über die Basegröße findest du in den Armeebüchern bei den EINHEITEN. Die Größe der Base hat nicht nur einen visuellen Aspekt, sondern spielt auch eine große Rolle im Spiel. Sie zeigt nicht nur an, wie schwer es ist, ein Modell zu treffen, sondern auch, wie hart es zurückschlagen wird. Hütet euch vor großen, auf euch zustürmenden Monstern!

Die übliche Basegröße beträgt 30 mm für INFANTERIE

und menschengroße Modelle. Größere Modelle wie Oger oder Niedere Dämonen verwenden Basen mit 40 mm. KAVALLERIE und kleine Monster verwenden Basen mit 50 mm Größe. Große Monster und KRIEGSMASCHINEN verwenden 80 mm oder 100 mm. Kleine Kreaturen wie Ratten verwenden Basen mit 25 mm.

Den jeweiligen Modifikator, der durch die Basegröße bestimmt wird, findest du im Abschnitt FERNKAMPF auf S. 11.

Ausrichtung der Modelle

Jedes Modell hat zwei Seiten, eine FRONTSEITE und eine RÜCKSEITE. Ziehe eine imaginäre Linie durch die Mitte der Base des Modells, um zu erkennen, welche Seite die Front ist. Wir raten dazu, den Übergang auf der Base zu markieren, um Verwirrungen zu vermeiden. Dies könnte durch eine kleine Linie oder unterschiedliche Farben für die beiden Hälften der Base umgesetzt werden.

Modelle ziehen die SICHTLINIE (siehe den folgenden Abschnitt) von ihrer FRONTSEITE und haben dort zudem eine höhere Verteidigung. Wenn die Ausrichtung eines Modells nicht klar ist, entspricht sie der Ausrichtung der Brust des Modells

	FRONTSEITE	RÜCKSEITE
Sichtlinie	Ja	Nein
Flinkheit	Ja	Nein
Kontrollzone	Ja	Nein
Verwendung eines Schilds	Ja	Nein
Angriffe auf gegnerische Modelle im Nahkampf	Ja	Ja

Sichtlinie

An vielen Stellen während des Spiels musst du prüfen, ob ein Modell ein Ziel sehen kann. Am einfachsten geht das, indem du dich auf „Augenhöhe des Modells“ begibst und schaust, ob du das Ziel sehen kannst, wobei du die Ausrichtung des Modells beachten musst. Wenn du diese Perspektive nicht einnehmen kannst, ziehe eine Linie zwischen dem Modell und seinem Ziel. Diese Linie sollte vom Mittelpunkt der eigenen Base aus gezogen werden und über die FRONTSEITE zu einem beliebigen Teil der Base des Ziels verlaufen, der einen wichtigen Teil des Modells abbildet. Dazu kannst du ein Maßband verwenden, wir raten aber zu einem kleinen Laserpointer. Jedes HINDERNIS (S. 11) auf dem Weg blockiert die SICHTLINIE (SL), entweder VOLLSTÄNDIG



oder TEILWEISE. Durch eine TEILWEISE BLOCKIERTE SL erhältst du negative Modifikatoren, eine VOLLSTÄNDIG BLOCKIERTE SL bedeutet, dass du keine SL hast. Wenn die Linie andere Modelle passiert (Verbündete oder Feinde), dann ist die SL VOLLSTÄNDIG BLOCKIERT, sofern sowohl die Base deines Modells als auch die Base des Zielmodells kleiner als 50 mm sind. Ist eines der beiden Modelle größer, ist die SL nur TEILWEISE BLOCKIERT. Wenn sich die Base eines verbündeten Modells in deiner KONTROLLZONE (S. 6) befindet, kannst du sie als DECKUNG BEANSPRUCHEN (S. 11), wenn ihre Basegröße nicht größer als deine eigene ist. In diesem Fall zählt sie für deine SL nicht als HINDERNIS. Du kannst dies nur mit einem einzigen verbündeten Modell tun.

Modelltypen

In Chronopia gibt es viele verschiedene TYPEN von Modellen. Bei jedem Modell ist der TYP im Profil der EINHEIT angegeben. Der TYP einer EINHEIT ist wichtig, um die Auswirkungen von ZAUBERN, WETTER, Waffen und anderen Spezialfähigkeiten zu bestimmen.

BESTIE – Eine Kreatur, die größer als ein Mensch ist, beispielsweise ein Troll oder ein Golem.

KAVALLERIE – Modelle, die beritten oder von ähnlicher Größe wie ein Reittier sind.

INFANTERIE – Menschengroße Modelle, die zu Fuß unterwegs sind.

MONSTER – Große Kreaturen, beispielsweise eine Blutbestie.

SCHWARM – Eine Gruppe kleiner, gemeinsam kämpfender Kreaturen, wie etwa Ratten oder Hunde.

KRIEGSMASCHINE – Ungewöhnlich große Modelle wie Bolzenwerfer, Streitwägen, Katapulte oder Belagerungsmaschinen.

Klassifikationen

Ein Modell in Chronopia gehört zu einer von vielen KLASSEKATIONEN, die du im Profil einer EINHEIT im Armeebuch finden kannst. Diese KLASSEKATIONEN werden vor allem verwendet, um die Verwundbarkeiten und Vorteile eines Modells zu ermitteln. Die KLASSEKATIONEN, zu denen ein Modell gehören kann, sind:

TIERE – Die meisten Reittiere, ausgebildete Haustie-

re und Rudel von Tieren.

GÖTTLICH – Kreaturen aus der oberen Dimension. Sie sind von göttlicher Macht erfüllt, nicht notwendigerweise wohlwollend, und sind Anathema für INFERNALISCHE Wesen.

DRACHISCH – Alle Spezies von Drachen.

ELEMENTAR – Wesen von den Elementarebenen oder solche, die mit elementaren Komponenten erschaffen werden.

INFERNALISCH – Kreaturen aus den niederen Ebenen. Sie sind mit der Macht des Bösen und der Dunkelheit erfüllt und ein Anathema für die Mächte des Lebens.

INSEKTEN – Alle Arten von Ungeziefer.

MASCHINE – Konstrukte und mechanische Apparaturen.

STERBLICH – Dies ist die Kategorie, zu der die meisten Armeen gehören werden. Sie stellt keine Volkszugehörigkeit dar, sondern einen Zustand des Seins, der von den Gesetzen des Alters und der Zeit reguliert wird.

UNTOT – Im Gegensatz zu INFERNALISCHEN Wesen sind UNTOTE Kreaturen, die nicht mehr leben und mit einem ZAUBER oder einer Macht wiederbelebt wurden.

VERZAUBERT – Diese Kategorie deckt viele Arten von Kreaturen ab, die durch magische Methoden erschaffen und mit Leben erfüllt werden.

Charaktereigenschaften

Jedes Modell in Chronopia hat ein Profil von CHARAKTEREIGENSCHAFTEN, die seine Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld beschreiben. Die Profile für die Modelle findest du in den entsprechenden Armeebüchern.

Jedes Profil beginnt mit dem Namen des Modelltyps, gefolgt von einer Reihe von Abkürzungen: Den „Profilwerten“. Diese decken die 11 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN des Modells ab.

Nahkampf (NK): Dies beschreibt, wie gut das Modell im Nahkampf ist, unabhängig davon, ob es natürliche Waffen wie Klauen verwendet oder NAHKAMPFWAFFEN wie Schwerter oder Streitkolben.

CHRONOPIA



R
E
S
E
I
N

Bewegung (BW): Dies gibt an, wie viele Zoll sich ein Modell BEWEGEN kann, wenn es eine BEWEGUNGSAKTION (S. 9) einsetzt.

Fernkampf (FK): Dies beschreibt die Fähigkeiten eines Modells im Umgang mit FERNKAMPFWAFFEN wie Bögen oder Wurfspeeren, anstellt.

Flinkheit (FL): Dieser negative Wert gibt an, um wie viele Punkte der NK deines Gegners reduziert wird, wenn er deine FRONTSEITE angreift. Unabhängig vom NK deines Modells wäre es beispielsweise schwieriger, die Verteidigung eines Verfluchten als einer Eisernen Garde zu durchdringen.

Gewandtheit (GEW): Dies misst Hand-Auge-Koordination, Reflexe und Gleichgewicht.

Stärke (ST): Dies beschreibt, wie stark ein Modell ist. Modelle mit hoher Stärke verursachen zusätzlichen SCHADEN im NAHKAMPF.

Willenskraft (WK): Dies beschreibt die Fähigkeit des Modells, psychische Kräfte wie ZAUBER und FLÜCHE zu wirken oder ihnen zu widerstehen. Wird in diesen Schnellstartregeln allerdings nicht verwendet.

Rüstung (R): Dies gibt an, wie gut geschützt das Modell gegen SCHADEN ist. Im Fall einiger Kreaturen kann dies für eine dicke Haut oder angeborene Robustheit stehen.

Führung (FG): Diese Charaktereigenschaft beschreibt, wie gut ausgebildet und diszipliniert ein Modell ist, und wie effektiv es andere Modelle in der EINHEIT anleiten kann.

Wunden (W): Dieser Wert gibt an, wie zäh das Modell ist und wie viele Treffer es einstecken kann, bevor es als Verlust entfernt wird. Die meisten Modelle haben nur eine WUNDE, aber mächtige Monster und einige Individuen haben mehr.

Basegröße (in mm): Dies gibt an, wie groß in Millimetern (mm) die Base ist, auf der das Modell platziert wird. Je größer die Base, umso größer die KONTROLLZONE (siehe rechte Spalte) des Modells.

Einheiten

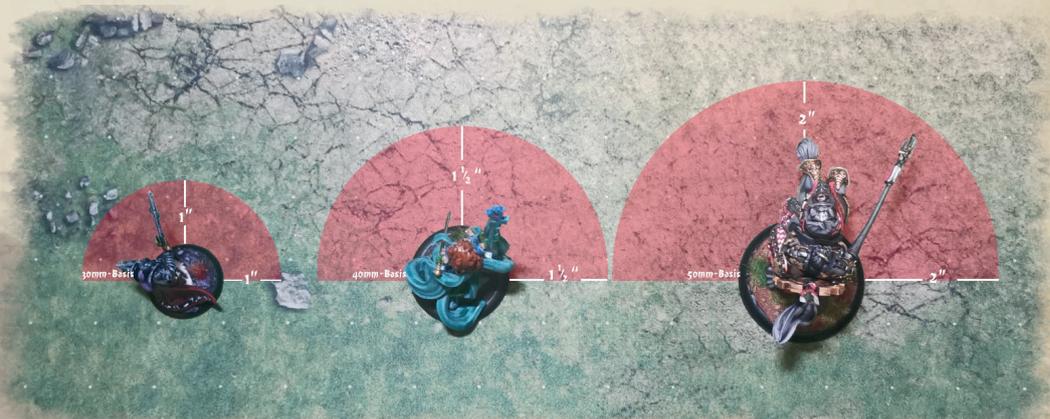
Eine „EINHEIT“ kann aus einem einzelnen Modell bestehen, beispielsweise ein MONSTER, oder aus mehreren Modellen, die als „KAMPFGRUPPE“ zusammen kämpfen.

Punktkosten

Jedes Modell in Chronopia hat einen Wert, der als PUNKTKOSTEN bezeichnet ist. Diese Punkte geben die relative Stärke des Modells an. Somit gilt ein Modell für 30 Punkte als mächtiger als ein Modell für 5 Punkte. Natürlich ist kein Punktesystem absolut perfekt, aber die PUNKTKOSTEN einer EINHEIT geben einen guten Anhaltspunkt.

Kontrollzone

Auch wenn die Modelle unbeweglich sind, stellen wir uns vor, dass sie im wirbelnden Strudel des Kampfes ziemlich dynamisch und kampfbereit sind. Um dies abzubilden, verfügt jedes Modell über eine KONTROLLZONE. Dies ist ein festgelegter Bereich in einem Halbkreis an der FRONTSEITE des Modells. Die Größe der KONTROLLZONE hängt von der Basegröße des Modells ab.





- Modelle mit einer Basegröße von weniger als 30 mm haben eine KONTROLLZONE von 0,5 Zoll.
- Modelle mit einer Basegröße von 30 mm haben eine KONTROLLZONE von 1 Zoll.
- Modelle mit einer Basegröße von 40 mm haben eine KONTROLLZONE von 1,5 Zoll.
- Modelle mit einer Basegröße von mehr als 40 mm haben eine KONTROLLZONE von 2 Zoll.

Wenn ein Modell bei einer BEWEGUNG die KONTROLLZONE eines feindlichen Modells erreicht, muss das Modell entweder anhalten oder den Feind in einen Kampf VERWICKELN, wenn es sich in WAFFENREICHWEITE befindet. Eine BEWEGUNG ZUM VERWICKELN ist kein STURMANGRIFF. Wenn sich das Modell bereits in einem NAHKAMPF befindet und BASE-AN-BASE (BAB) VERWICKELT ist, dann wird seine KONTROLLZONE aufgehoben, bis es nicht mehr BAB-VERWICKELT ist.

Rüstung

In den Profilen findest du eine Angabe für die ausgerüstete Rüstung eines Modells. Diese ist jedoch Teil der ERWEITERUNGSREGELN und wird daher an dieser Stelle nicht weiter erklärt und kann in den Profilen ignoriert werden.

Schilde

Auf dem Schlachtfeld bieten SCHILDE Schutz vor einer Vielzahl von Angriffen. Ein SCHILD hilft einem Modell dabei, SCHADEN durch Angriffe zu vermeiden und ist bei den Kämpfern von Chronopia weit verbreitet. Es gibt zwei übliche Arten von Schilden, die jeweils eine eigene Form von Schutz bieten.

Schild

- Ein Modell, das einen SCHILD trägt, profitiert von einem zusätzlichen Modifikator von -1 auf den Trefferwurf gegnerischer SCHUSSANGRIFFE gegen seine FRONTSEITE.
- Ein Schild gewährt seinem Träger zusätzlich -1 auf die FLINKHEIT.

Kriegsschild

- Ein Modell, das einen KRIEGSSCHILD trägt, profitiert von einem zusätzlichen Modifikator von -2 auf den Trefferwurf gegnerischer SCHUSSANGRIFFE gegen seine FRONTSEITE.
- Ein KRIEGSSCHILD gewährt seinem Träger zusätzlich -2 auf die FLINKHEIT.

Bewaffung

Wie Modelle haben auch Waffen ein Profil. Das Profil enthält den Namen der Waffe und einige Werte, die ihre WAFFENEIGENSCHAFTEN beschreiben. Obwohl die verschiedenen Völker unterschiedlich geformte Waffen nutzen, ist ein Schwert ein Schwert und hat unabhängig davon, wer es benutzt, die gleichen Werte. Waffen haben üblicherweise fünf WAFFENEIGENSCHAFTEN:

Name: Gibt den Namen der Waffe an.

Panzerbrechend (PB): Ist Teil der ERWEITERUNGSREGELN und kann für diesen Schnellstarter ignoriert werden.

Reichweite: Die effektive Reichweite der Waffe in Zoll. BaB bedeutet, dass die Waffe nur im direkten Base-an-Base-Kontakt genutzt werden kann.

AZ (Angriffszahl) - Die Zahl von Angriffen, die während eines SCHUSS- oder NAHKAMPFANGRIFFS durchgeführt werden können.

Kritischer Treffer: (X-Y) Wenn du zwischen X und Y würfelst (der sogenannte KRITISCHE BEREICH), erzielst du einen KRITISCHEN TREFFER. Dieser verursacht eine automatische WUNDE, gegen die keine HEILUNGSWÜRFE (S. 17) abgelegt werden können. RETTUNGSWÜRFE (S. 18) sind weiterhin möglich.

Schaden: Diese WAFFENEIGENSCHAFT gibt an, wie viel SCHADEN eine Waffe verursachen kann. Je höher der Wert, umso größer ist die Chance, die RÜSTUNG eines Gegners zu durchdringen und eine WUNDE zu verursachen. Die meisten NAHKAMPFWAFFEN addieren die STÄRKE (ST) auf den SCHADEN, was auf der Waffenkarte angegeben ist.

Spielablauf

Zugabfolge

Ein echtes Schlachtfeld ist voller verwirrender gleichzeitiger Aktivitäten. Um diese Verwirrung für das Spiel in eine gewisse Ordnung zu bringen, ist es in **RUNDEN** eingeteilt. Jede **SPIELRUNDE** ist wiederum in **PHASEN** unterteilt, die in einer bestimmten Reihenfolge stattfinden. Das Spiel dauert eine bestimmte Zahl von **SPIELRUNDEN**, die üblicherweise im jeweiligen Szenario angegeben sind. Ihr könnt euch auch vor Spielbeginn auf die Anzahl der **SPIELRUNDEN** und eine Siegbedingung einigen.

Phasen einer Spielrunde

- 1) Initiativephase – Spieler würfeln auf **INITIATIVE** für diese **SPIELRUNDE**.
- 2) Aktivierungsphase – Alle Spieler **AKTIVIEREN** abwechselnd ihre **EINHEITEN**.
- 3) Kampfphase – Spieler führen **NAHKAMPFANGRIFFE** aus und wickeln die Ergebnisse ab.
- 4) Endphase – **ENTFERNE MARKER** und weise neue **KOMMANDOPUNKTE** zu.

Initiative

Um zu ermitteln, wer für die **SPIELRUNDE** die **INITIATIVE** hat, würfeln beide Spieler mit einem **W20** und addieren die Zahl ihrer aktivierbaren **EINHEITEN** hinzu. Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis gewinnt. Bei einem Gleichstand geht die Initiative an den Spieler, der sie in der vorherigen **SPIELRUNDE** nicht hatte. Der Spieler, der die **INITIATIVE** gewonnen hat, kann entweder eine seiner **EINHEITEN** **AKTIVIEREN** oder einen gegnerischen Spieler auswählen, der dann eine seiner **EINHEITEN** auswählt und **AKTIVIERT**.

Erste Initiative

Wenn das Ergebnis ein Gleichstand ist, wenn du für die **ERSTE INITIATIVE** würfelst, wird der Wurf wiederholt, bis ein Gewinner feststeht. Der Spieler, der die **ERSTE INITIATIVE** gewonnen hat, kann entweder eine seiner eigenen **EINHEITEN** **AKTIVIEREN**, oder eine **EINHEIT** eines Gegners auswählen, die dieser zuerst **AKTIVIEREN** muss, sie aber ganz normal einsetzen kann. Dies ist nur mit der **ERSTEN INITIATIVE** zu Beginn des Spiels möglich. Zudem werden am Ende der **ERSTEN INITIATIVE** **KOMMANDOPUNKTE** zugewiesen (siehe rechte Spalte).

Kommandopunkte



Kommandopunkte-Marker

Jeder Spieler erhält spezielle Punkte, die im Lauf der **SPIELRUNDE** ausgegeben werden können. Wir nennen sie „**KOMMANDOPUNKTE**“ oder **KP**. Sie können in bestimmten Situationen eingesetzt werden, um deiner **ARMEE** zu helfen. In diesem Schnellstarter erhält jeder Spieler nach der **ERSTEN INITIATIVE** 3 **KOMMANDOPUNKTE**.

KOMMANDOPUNKTE können nicht für spätere **SPIELRUNDEN** aufgespart werden, in jeder **SPIELRUNDE** erhältst du neue **KP**. Wenn du sie nicht während der **SPIELRUNDE** ausgibst, verfallen sie am Ende der **ENDPHASE** und werden dann auf den Startwert zurückgesetzt (weitere Informationen hierzu findest du unter **ENDPHASE** auf S. 16).

Kommandopunkte verwenden

Du kannst **KOMMANDOPUNKTE** jederzeit während einer **SPIELRUNDE** verwenden. **KP** können auf die folgenden Arten eingesetzt werden:

- **3 KP** für eine Wurfwiederholung. Du kannst einen Wurf mit einem einzelnen **W20** wiederholen, den eines deiner Modelle durchführt. Eine Wurfwiederholung kann nur einmal pro Modell pro **SPIELRUNDE** durchgeführt werden. Du kannst eine Wurfwiederholung nicht noch einmal wiederholen. Du kannst keinen Initiativwurf neu werfen, da er nicht von einem spezifischen Modell abgelegt wird.
- **1 KP** für einen **GEGENANGRIFF**, wenn dein Modell in dieser **SPIELRUNDE** noch nicht **AKTIVIERT** worden ist, es sich nicht bereits in einem **NAHKAMPF** befindet und es als Ziel eines **STURMANGRIFFS** (nicht eines **VERWICKELNS**) durch einen Gegner in deiner **SICHTLINIE** benannt wird. Bewege beide Modelle aufeinander zu, wobei sie, sofern möglich, die gleiche Entfernung zurücklegen. Der **BEWEGUNGSWERT** eines Modells, das einen **GEGENANGRIFF** durchführt, spielt dabei keine Rolle. Neben beiden Modellen wird ein **STURMANGRIFFMARKER** platziert. Ein **GEGENANGRIFF** zählt als **AKTIVIERUNG**.
- **1 KP**, um auf ein Modell zu **SCHIESSEN**, das einen **STURMANGRIFF** ausführt. Dein Modell muss das Ziel dieses **STURMANGRIFFS** sein und es darf sich nicht bereits in einem **NAHKAMPF** befinden. Mache eine **FERNKAMPFPROBE** pro **AZ** mit einem Tref-



fermodifikator von -2. Du kannst keinen SCHUSS auf Modelle im STURMANGRIFF machen und dann einen weiteren KP für einen GEGENANGRIFF ausgeben, oder andersherum!

- **2 KP**, um einen SCHUSS nach einer ERWEITERTEN BEWEGUNG durchzuführen (**2 KP** pro Modell in einer EINHEIT).
- **1 KP** um IN DECKUNG zu SPRINGEN, wenn du Ziel eines SCHUSSANGRIFFS wirst und ein HINDERNIS (oder ein verbündetes Modell) in deiner Kontrollzone, aber nicht in der Linie des Schusses ist (siehe S. 11). Dies muss vor dem Trefferwurf angesagt werden.
- **1 KP**, um für einen Wurf +2 auf NAHKAMPF oder FERNKAMPF zu erhalten (nur einmal pro Wurf nutzbar).

Aktivierungsphase

Um etwas mit einer EINHEIT zu tun, musst du sie AKTIVIEREN. Dies wird „Eine EINHEIT AKTIVIEREN“ oder einfach „AKTIVIERUNG“ genannt. Wenn Mitglieder der EINHEIT sich in PANIK befinden, müssen diese zuerst AKTIVIERT werden und eine PANIK-ERHOLUNGSPROBE (S. 16) ablegen. Anschließend müssen eventuelle BENOMMENE (S. 15) Modelle aktiviert werden. Der Rest der Mitglieder der EINHEIT kann normal agieren. Dazu werden nacheinander beliebige Modelle der EINHEIT ausgewählt, die dann eine der folgenden Aktionen ausführen können:

- **Nichts tun**
- **Basisbewegung**
- **Erweiterte Bewegung**

Wenn das Modell eine FERNKAMPFWAFFE besitzt, stehen ihm zudem folgende Aktionen zur Verfügung:

- **Basisbewegung und Schussangriff**
- **Schussangriff und Basisbewegung**
- **Schussangriff**

Haben alle Modelle der Einheit gehandelt, AKTIVIERT nun der gegnerische Spieler eine EINHEIT. Das Spiel geht hin und her, bis alle EINHEITEN auf beiden Seiten AKTIVIERT worden sind. Wenn ein Spieler keine EINHEITEN mehr AKTIVIEREN kann, AKTIVIERT nun der Gegner seine verbliebenen EINHEITEN, eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge.

Bewegungsregeln

Modelle können sich nicht durch andere Modelle BEWEGEN. Um sich BEWEGEN zu können, muss jederzeit genug Platz für die Base des Modells sein,

sonst muss das Modell etwa um andere Modelle herum bewegt werden. Dein Modell kann die KONTROLLZONE von anderen verbündeten Modellen ignorieren, aber nicht die von gegnerischen Modellen. Alle freien Bereiche auf dem Schlachtfeld sind OFFENES GELÄNDE, das keine Modifikatoren auf BEWEGUNG bietet. Wenn sich dein Modell durch die Grundfläche eines GELÄNDES bewegt (beispielsweise Wald, See oder Ruine), dann können BEWEGUNGS-Modifikatoren gelten (S. 19).

Bewegungsaktionen

- **Basisbewegung** – BEWEGE die Miniatur bis zu „X“, wobei X die BEWEGUNG (BW) des Modells ist.
- **Verwickeln** – Eine BEWEGUNG ZUM VERWICKELN ist Teil einer BASISBEWEGUNG oder von RENNEN (ERWEITERTE BEWEGUNG). Wenn sich dein Modell in die KONTROLLZONE eines Gegners bewegt, muss es anhalten oder den Gegner VERWICKELN. Wenn sich das Modell für das VERWICKELN entscheidet, bewegt es sich, sofern genug Bewegung übrig ist, auf den Gegner zu, bis er in REICHWEITE einer Waffe des Modells ist. Ein BASE-AN-BASE-KONTAKT ist nicht nötig. Wenn deine Waffe eine größere REICHWEITE hat als die Waffe des Gegners, ist es empfehlenswert, sich nicht näher heran zu BEWEGEN. Es kann passieren, dass du versuchst, den Gegner zu VERWICKELN und deine BEWEGUNG außerhalb der KONTROLLZONE des gegnerischen Modells beendest. Das ist vollkommen in Ordnung. Alle Regeln gelten wie üblich.
- **Freies Aufschließen** – Dies kann ausgeführt werden, wenn sich dein Modell zu Beginn seiner AKTIVIERUNG in einem NAHKAMPF befindet. Sofern genug Platz für deine Base ist, kannst du dein Modell näher an die Modelle deines Gegners BEWEGEN, um deine Waffen in REICHWEITE zu bringen. Du kannst die Ausrichtung des Gegners nicht verändern und du kannst nicht von seiner FRONTSEITE an die RÜCKSEITE gelangen.
- **Weglaufen** – Dies kann ausgeführt werden, wenn sich dein Modell zu Beginn seiner AKTIVIERUNG in einem NAHKAMPF befindet. Du kannst diese Art von BEWEGUNG nicht durchführen, wenn sich einer oder mehrere STURMANGRIFFMARKER auf den Gegnern befinden, zu denen du BASE-AN-BASE-KONTAKT hast. Wenn keine STURMANGRIFFMARKER vorhanden sind, kannst du dein Modell in die entgegengesetz-



te Richtung zu den Modellen BEWEGEN, bis denen du kämpfst, bis zu deinem Wert in BEWEGUNG (BW).

Deine BEWEGUNG muss außerhalb von allen NAHKÄMPFEN enden. Nachdem du eine WEGLAUFEN-BEWEGUNG angesagt hast und bevor du dein Modell BEWEGST, können alle feindlichen Modelle, mit denen du VERWICKELT bist und in deren WAFFENREICHWEITE du dich befindest (egal, ob in BASE-AN-BASE-KONTAKT oder nicht) einen GELEGENHEITSANGRIFF (S. 14) ausführen.

- **Springen** – Ein Modell kann Hindernisse bis zum Maximum seines BEWEGUNGSWERTES (BW) überspringen. Du musst eine GEWANDTHEITPROBE (GEW) ablegen. Ein SCHILD gibt -1 auf die PROBE. Wenn sie misslingt, erleidet das Modell einen STURZ.
 - **Sturz** – Du kannst dich von einer Erhöhung herabstürzen, wenn du möchtest. Lege eine GEWANDTHEITPROBE ab, wenn das Objekt größer als deine Basegröße plus 1 Zoll ist. Modelle mit einer Basegröße von 40 mm und mehr müssen keine PROBE ablegen, wenn die Höhe bis zu 2,5“ beträgt. Wenn die PROBE misslingt, erleidet dein Modell einen Treffer mit SCHADEN gleich der Höhe des Sturzes x 4.
- **Klettern** – Ein Modell kann bis zu seinen halben BEWEGUNGSWERT (BW) KLETTERN. Dann muss es eine GEWANDTHEITPROBE (GEW) ablegen. Wenn die PROBE misslingt, erleidet das Modell einen STURZ. Wenn die PROBE erfolgreich ist und das Modell die Spitze noch nicht erreicht hat, kann es in der nächsten SPIELRUNDE weiter KLETTERN (markiere die Höhe, in der das Modell das KLETTERN beendet hat).
- **Schwimmen** – Ein Modell kann bis zu seinem halben BEWEGUNGSWERT (BW) SCHWIMMEN. Lege eine GEWANDTHEITPROBE (GEW) ab. Wenn die PROBE misslingt, erleidet das Modell einen Treffer mit SCHADEN 8. Das Modell kann in der nächsten SPIELRUNDE weiter SCHWIMMEN, wenn es das Ufer noch nicht erreicht hat.

Erweiterte Bewegung

- **Rennen** – BEWEGE die Miniatur bis zu X“, wobei X die doppelte BEWEGUNG (BW) des Modells ist.
- **Sturmangriff** – Um einen STURMANGRIFF zu machen, wähle ein einzelnes Modell als ZIEL. Du musst eine SICHTLINIE ZUM ZIEL haben und musst weiter entfernt sein als dein BEWEGUNGSWERT in Zoll. BEWEGE deine Miniatur bis zum doppelten deiner BEWEGUNG (BW). Um STURMAN-

GRIFF-Boni zu erhalten, muss der letzte Teil (eine Strecke, die mindestens deiner BW entspricht) der Bewegung zum Gegner in einer geraden Linie erfolgen und in BASE-AN-BASE-KONTAKT mit dem Ziel enden. Wenn dies gelingt, lege einen STURMANGRIFFMARKER neben dein Modell. Ansonsten wird der STURMANGRIFF in eine VERWICKELN-BEWEGUNG umgewandelt. Die jeweiligen Boni für den STURMANGRIFF findest du im Profil der EINHEIT. Weitere Regeln hierzu auf S. 15.

Fernkampf

Es gibt einige Bedingungen, die erfüllt werden müssen, ehe du einen SCHUSSANGRIFF ausführen kannst. Diese sind:

- Dein Modell muss mit einer FERNKAMPFWAFFE ausgerüstet sein.
- Du darfst dich nicht in einem NAHKAMPF befinden, sofern keine speziellen Regeln dies zulassen.
- Das Ziel deines SCHUSSANGRIFFS muss sich innerhalb der REICHWEITE deiner FERNKAMPFWAFFE befinden und du benötigst eine SICHTLINIE.

Zielpriorität

Du **musst** auf das nächststehende feindliche Modell innerhalb von 12“ schießen. Wenn sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 12“ befinden, kannst du dein ZIEL frei auswählen. Gegnerische Modelle, die sich in einem NAHKAMPF (S. 12) befinden, zählen nie als nächststehender Gegner.

- Wenn du auf ein Modell schießt, das sich innerhalb von 12“ befindet, erhältst du +2 auf FK.
- Du kannst versuchen, auch dann auf ein gegnerisches Modell zu schießen, wenn sich Gegner innerhalb von 12“ und näher zum Schützen befinden. Dafür muss eine FÜHRUNGPROBE gelingen. Wenn die PROBE misslingt, kann das Modell gar nicht schießen.

Trefferwürfe mit Fernkampfaffen

Für jeden Punkt AZ deiner FERNKAMPFWAFFE musst du eine FERNKAMPFPROBE ablegen. Wende alle Modifikatoren (negative und positive) auf den FK deines Modells an. Das Ergebnis ist die Zahl, die du mit einem W20 würfeln oder unterwürfeln musst, um das Ziel zu treffen.



Treffermodifikatoren

Es ist einfacher, ein großes Ziel zu treffen als ein kleines. Deshalb ist bei einem SCHUSSANGRIFF die Basegröße des ZIELS wichtig und gewährt Modifikatoren auf den Trefferwurf mit FERNKAMPFWAFFEN.

- Basegröße 25 mm: -1 TREFFERMODIFIKATOR
- Basegröße 30 mm: kein Modifikator
- Basegröße 40 mm: +1 TREFFERMODIFIKATOR
- Basegröße 50 mm: +2 TREFFERMODIFIKATOR
- Basegröße mehr als 50 mm +4 TREFFERMODIFIKATOR.

Perfekter Erfolg

Wenn du eine natürliche 1 mit dem W20 erzielst, wenn du einen SCHUSSANGRIFF machst, hast du einen PERFEKTEN ERFOLG erzielt. Das bedeutet, du triffst das Ziel, unabhängig von allen Modifikatoren. Wenn du in einen NAHKAMPF schießt (S. 12), kannst du entscheiden, wer getroffen wird. Vergiss nicht, den KRITISCHEN BEREICH deiner FERNKAMPFWAFFE zu überprüfen.

Patzer

Wenn du eine natürliche 20 mit dem W20 erzielst, wenn du einen SCHUSSANGRIFF machst, hast du einen PATZER gewürfelt. Nicht nur verfehlst du, die AKTIVIERUNG des Modells endet außerdem.

Deckung

Jedes HINDERNIS zwischen einem SCHIESSENDEN Modell und seinem ZIEL bringt einen Treffermodifikator von -2. Für DECKUNG wird der Grundriss jedes GELÄNDES gewertet. Der Schütze muss zumindest eine TEILWEISE SICHTLINIE auf das in DECKUNG befindliche ZIEL haben, um es BESCHIESSEN zu können.

Wenn die SICHTLINIE nicht mehr als 3" eines GELÄNDESTÜCKS wie Wälder oder hohes Gras (2 Zoll hoch) passiert, kann das feindliche Modell als ZIEL gewählt wer-



Beide Modelle erhalten DECKUNG mit einem Treffermodifikator von -2

den. Wenn sich ein Modell mehr als 3" innerhalb des Grundrisses eines solchen GELÄNDES befindet, kann es nicht gesehen werden. Vergiss nicht, dass auch die Base eines anderen Modells als DECKUNG zählt.



Diese Deckung blockiert die Sichtlinie vollständig.

Deckung beanspruchen

Wenn sich ein HINDERNIS in der KONTROLLZONE des Schützen befindet, kann er dieses als DECKUNG BEANSPRUCHEN. In diesem Fall zählt es nicht als HINDERNIS und blockiert auch nicht die SICHTLINIE. Modelle können maximal 1 HINDERNIS als DECKUNG beanspruchen.

In Deckung springen

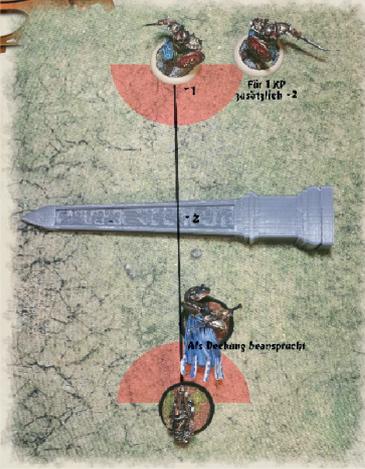
Wenn ein Modell Ziel eines SCHUSSANGRIFFS wird, kann es IN DECKUNG SPRINGEN, wenn sich ein HINDERNIS (das auch ein verbündetes Modell sein kann) innerhalb seiner KONTROLLZONE aber nicht in der SCHUSSLINIE befindet und du 1 KP bezahlst. Wenn du dies tust, gibt das HINDERNIS einen zusätzlichen Treffermodifikator. Dein Modell wird dadurch nicht bewegt. Du musst IN DECKUNG SPRINGEN ansagen, bevor der TREFFERWURF durchgeführt wird.

Schießen auf ein Modell mit Schild

Wenn du auf die FRONTSEITE eines Modells mit SCHILD schießt, musst du einen negativen Modifikator wie auf Seite 7 beschrieben hinnehmen.

Fernkampfbeispiel

(siehe die Grafik auf der nächsten Seite): Ein Langbogenschütze der Erstgeborenen schießt auf einen Ork-Schwertkämpfer. Das verbündete Modell vor ihm blockiert seine Sichtlinie nicht, weil es sich in seiner Kontrollzone befindet und er es als Deckung beansprucht. Das erste Hindernis ist der Felsen,



den die Sichtlinie des Langbogenschützen passiert. Dies bringt einen Treffermodifikator von -2. Der Ork-Schwertkämpfer hält einen Schild und der Schuss geht auf seine Frontseite, was einen weiteren Modifikator von -1 bringt. Weil der Ork-Schwertkämpfer außerdem

ein verbündetes Modell in seinem Kontrollbereich hat, das aber nicht die Schusslinie des Schützen beeinflusst, kann er in Deckung springen, indem sein Spieler 1 KP ausgibt, was ihm einen weiteren Modifikator von -2 bringt. Der Schuss ist in der Zielpriorität-Entfernung (12") und erhält daher einen Treffermodifikator von +2.

Der Gesamtmodifikator ist $-5 + 2 = -3$. Der FK des Erstgeborenen Langbogenschützen ist 9, also muss er eine 6 oder weniger würfeln (9-3). Wenn der Langbogenschütze auf einen anderen Ork-Schwertkämpfer schießen will, muss er zuerst eine Führungsprobe ablegen, da sich ein anderes gegnerisches Modell innerhalb von 12" und näher als das Ziel befindet. Wenn er die Probe schafft, kann er mit seinem FK mit kleineren Modifikatoren schießen.

In einen Nahkampf schießen

Es ist möglich, anstatt auf ein einzelnes Modell in einen NAHKAMPF zu schießen (die genaue Definition eines NAHKAMPFES findest du auf S. 13), aber dein Modell muss dafür eine FÜHRUNGPROBE schaffen. Wenn die PROBE gelingt, kann das Modell schießen. Wenn die PROBE misslingt, kann es in dieser SPIELRUNDE gar keine Schüsse abgeben. Zähle alle Modifikatoren normal, mit der Ausnahme, dass du nur den größten Basegröße-Modifikator aller in diesem NAHKAMPF befindlichen Modelle verwendest. Wenn du den NAHKAMPF triffst, musst du bestimmen, wen genau du triffst. Zähle die Zahl von eigenen Bases in diesem NAHKAMPF und ziehe diese Zahl von der Anzahl der Bases ab, die dein Gegner in dem NAHKAMPF hat. Dies ist der Modifikator für einen Wurf mit einem W20:

- 1-10: Der Schuss trifft ein gegnerisches Modell.
- 11-20: Der Schuss trifft ein eigenes Modell.

Wenn du weißt, welche Seite du getroffen hast, wird ermittelt, welches Modell getroffen wird:

- Wenn du eines deiner eigenen Modelle triffst,

kann dein Gegner auswählen, welches getroffen wird.

- Wenn du eines der Modelle deines Gegners triffst, entscheidest du, welches Modell getroffen wird.

Schaden durch Schussangriffe

Der GESAMTSCHADENSWERT (GSW), den du mit einem SCHUSSANGRIFF verursachst, entspricht der Angabe des SCHADENS im jeweiligen WAFENPROFIL zuzüglich eventueller Modifikatoren.

Rüstungswürfe

Für Treffer im FERNKAMPF müssen RÜSTUNGSWÜRFEL abgelegt werden, um WUNDEN zu vermeiden. Dies funktioniert genau wie im NAHKAMPF. Die Regeln dazu findest du auf S. 14.

Kampfphase

In der KAMPFFHASE gibt es keine ABWECHSELNDEN AKTIVIERUNGEN mehr. Stattdessen findet auf dem Schlachtfeld nur noch gleichzeitiges Blutvergießen statt. Kämpfer tauschen Treffer aus und versuchen, den Feind von der Front zurückzudrängen. Die KAMPFFHASE ist in kleine Unterphasen eingeteilt:

- Nahkämpfe ermitteln
- Gleichzeitige Kämpfe
- Kampfergebnisse

Die Reihenfolge, in der die NAHKÄMPFE abgewickelt werden, wird von dem Spieler bestimmt, der die INITIATIVE gewonnen hat. Nachdem alle NAHKÄMPFE abgewickelt wurden, folgt die ENDPHASE und dann die nächste SPIELRUNDE.

Nahkämpfe ermitteln

Ihr werdet viele Situationen haben, in denen sich zahlreiche verfeindete Modelle direkt gegenüberstehen. Dies ist ein „NAHKAMPF“.

Bevor du beginnst, deinem Gegner SCHADEN zuzufügen, ist es wichtig, herauszufinden, welche Modelle in einem Kampf VERWICKELT sind. Alle Modelle, die in unmittelbarer Nähe stehen, könnten einen NAHKAMPF bilden. Solange es keine Lücke zwischen den Modellen gibt, die größer ist als die REICHWEITE ihrer NAHKAMPFWAFFEN, befinden sie sich in einem gemeinsamen NAHKAMPF. Manchmal kann es Situationen geben, in denen ein Modell ein anderes treffen kann, die Waffen des gegnerischen Modells aber außer REICH-



WEITE sind. Sie sind im NAHKAMPF, aber das gegnerische Modell kann nicht zurückschlagen.

Definition eines Nahkampfes

Du befindest dich in einem NAHKAMPF, wenn deine NAHKAMPFWAFFEN oder die deines Gegners in REICHWEITE zu einem oder mehreren gegnerischen Modellen sind.

Nahkampfbeispiel



Hier siehst du einen einzigen großen Nahkampf. 4 Ork-Schwertkämpfer (I, II, III, IV) kämpfen gegen 3 Elfische Speerkämpfer (X, XI, XII). Ork I ist ein Erfahrener Ork-Schwertkämpfer mit einem zweihändigen Ork-Krummsäbel mit Reichweite 1". Er kann einen Schwungangriff (S. 18) gegen die Modelle X und XII durchführen, da er sie in einen Nahkampf verwickelt hat. Ork II ist ein gewöhnlicher Ork-Schwertkämpfer, daher besitzt seine Waffe nicht genug Reichweite, um Speerkämpfer X anzugreifen. Speerkämpfer X hat aber wiederum hat eine Reichweite von 1" und kann Ork II daher mühelos treffen. Die Orks III und IV haben Base-an-Base-Kontakt mit Elf XI. Da Speerkämpfer X auch Ork III treffen könnte (er ist in Waffenreichweite), bilden sie alle gemeinsam einen Nahkampf.

Hätte Speerkämpfer X eine Waffe mit lediglich Reichweite BaB, so wäre die Aufteilung dieses Beispiels wie folgt: Ork I und Elfen X und XII wären ein Nahkampf. Orks III und IV sowie Elf XI wären ein zweiter Nahkampf. Und Ork II wäre gar nicht im Nahkampf verwickelt.

Gleichzeitige Kämpfe

Sobald alle NAHKÄMPFE ermittelt sind, ist es Zeit, einige Schläge auszuführen. Modelle im NAHKAMPF führen ihre Angriffe gleichzeitig aus (obwohl ihr nicht alle Angriffe gleichzeitig würfelt). Daher wird ein Modell also nicht sofort ausgesch also ein Modell getötet wird, kann es dennoch zurückschlagen. Die Ausnahme sind Modelle mit den FERTIGKEITEN ERSTSCHLAG und LETZTER SCHLAG (S. 17).

Jedes Modell muss TREFFERWÜRFE entsprechend der AZ seiner genutzten NAHKAMPFWAFFE ablegen. Modelle können ihre Angriffe auf Feinde aufteilen, die in REICHWEITE ihrer WAFFEN sind. Für jeden Treffer muss der Gegner einen RÜSTUNGSWURF bestehen, um nicht eine WUNDE (S. 14) zu erleiden.

Du kannst nur mit einer NAHKAMPFWAFFE angreifen, unabhängig davon, wie viel Kriegsgerät dein Modell besitzt. Beachte, dass beispielsweise die beiden Zwillingsstreitäxte des Axtkriegers nur als eine NAHKAMPFWAFFE (mit AZ 2) gelten.

Trefferwürfe im Nahkampf

Du kannst deinen Gegner in einem NAHKAMPF treffen, wenn er sich in REICHWEITE deiner Waffe befindet und du noch nicht genutzte Angriffe aus deiner AZ hast. Du kannst Modelle sowohl auf deiner FRONTSEITE als auch deiner RÜCKSEITE treffen. Um zu treffen, musst du eine NAHKAMPFPROBE mit einigen Modifikatoren ablegen und du musst gleich oder unter deiner NAHKAMPF-CHARAKTEREIGENSCHAFT würfeln. Modifikatoren auf den Trefferwurf sind:

- Die FLINKHEIT des Gegners, wenn du seine FRONTSEITE angreiffst (sie senkt deinen NAHKAMPF).
- Eventuelle SCHILD-Modifikatoren, wenn du die FRONTSEITE angreiffst (S. 7).
- Du erhältst außerdem +1 auf den Trefferwurf (bis zu einem Maximum von +3) für jedes verbündete Modell im gleichen Nahkampf, das BASE-AN-BASE mit deinem Ziel VERWICKELT ist.
- Du erleidest -2 auf den Trefferwurf, wenn ein gegnerisches Modell sich hinter einem GELÄNDE-HINDERNIS befindet. Der Verteidiger muss sich in BASEKONTAKT mit dem HINDERNIS befinden. Der Angreifer muss sich mit seiner NAHKAMPFWAFFE in REICHWEITE zum gegnerischen Modell oder ebenfalls in BASEKONTAKT zum HINDERNIS (in unmittelbarer Nähe des Verteidigers) befinden.



Der Verteidiger misst die REICHWEITE seiner NAHKAMPFWAFFE nicht von seiner Base aus, sondern vom Ende des HINDERNIS-GRUNDRISSES. Wenn sich zu Beginn der SPIELRUNDE die beiden konkurrierenden Modelle bereits in Basekontakt mit dem HINDERNIS befanden, sind beide gleichzeitig Verteidiger und Angreifer (beide erleiden -2 auf den Trefferwurf).



In dieser Situation ist der Angreifer zu weit weg, aber der Verteidiger ist in Reichweite für einen Nahkampf.



Beide Modelle berühren das Hindernis, also können sie sich gegenseitig angreifen.

Kritische Treffer

Um einen KRITISCHEN TREFFER im NAHKAMPF zu verursachen, muss dir erst ein erfolgreicher TREFFERWURF gelingen. Wenn sich dein natürlicher Wurf zudem im KRITISCHEN BEREICH (S. 7) deiner genutzten NAHKAMPFWAFFE befindet, dann erzielt er einen KRITISCHEN TREFFER.

Ein KRITISCHER TREFFER verursacht eine automatische WUNDE. Modelle können keine RÜSTUNGSWÜRFE (siehe nebenstehende Spalte) oder HEILUNGSWÜRFE (S. 17) gegen KRITISCHE TREFFER durchführen. Nur RETTUNGSWÜRFE (S. 18) sind erlaubt.

Perfekter Erfolg

Wenn du versuchst, einen Gegner im NAHKAMPF zu treffen und eine natürliche 1 würfelst, triffst du automatisch, unabhängig von allen Modifikatoren. Vergiss nicht, den KRITISCHEN BEREICH deiner NAHKAMPFWAFFE zu überprüfen.

Patzer

Wenn du versuchst, einen Gegner im NAHKAMPF zu treffen und eine natürliche 20 würfelst, verfehlst du nicht nur, dein Modell greift auch so ungestüm an, dass es sich selbst trifft. Platziere einen BENOMMEN-MARKER (S. 15) neben deinem Modell. Du kannst ihn in der nächsten AKTIVIERUNG des Modells umdrehen und ihn in der ENDPHASE der nächsten SPIELRUNDE ent-

fernen. Der BENOMMEN-Effekt tritt am Ende der aktuell gleichzeitig stattfindenden Schläge ein (S. 13).

Beispiel: Dein Modell hat die Fertigkeit Erstschlag und würfelt eine natürliche 20. Der Effekt des Benommen-Markers kommt ins Spiel, wenn alle Modelle in diesem Nahkampf mit der Fertigkeit Erstschlag ihre Angriffe ausgeführt haben. Wenn ein Modell eine 20 während eines normalen Angriffs würfelt, profitieren nur Modelle mit Letzter Schlag vom Benommen-Marker.

Gelegenheitsangriff

Wenn dein Modell die BEWEGUNGSAKTION WEGLAUFEN verwendet, um sich aus einem Nahkampf zu lösen, kann jedes gegnerische Modell, dessen NAHKAMPFWAFFEN sich in REICHWEITE befinden, mit seiner gesamten AZ einen GELEGENHEITSANGRIFF durchführen. Wickle diese Angriffe gegen das WEGLAUFENDE Modell ab und behandle alle Treffer, als wären sie an der FRONTSEITE des Modells verursacht worden. Bewege erst dann das Modell. Der angreifende Spieler kann die genutzte NAHKAMPFWAFFE ebenso frei wählen wie die Reihenfolge der Angriffe, wenn mehrere Modelle beteiligt sind.

Schaden im Nahkampf

Im Gegensatz zu SCHUSSWAFFEN wird der GESAMTSCHADENSWERT (GSW) von NAHKAMPFANGRIFFEN mit verschiedenen Werten und Modifikatoren berechnet:

SCHADEN DER WAFFE + STÄRKE (ST) DES NUTZERS + STURMANGRIFFBONUS + ANDERE MODIFIKATOREN = GESAMTSCHADENSWERT (GSW).

Rüstungswürfe

Für jeden Treffer, der kein KRITISCHER TREFFER war, muss das gegnerische Modell einen RÜSTUNGSWURF ablegen. Dazu wird der GSW vom RÜSTUNGSWERT abgezogen, um den Wert für den RÜSTUNGSWURF zu ermitteln. Der kontrollierende Spieler muss dann mit einem W20 gleich oder weniger würfeln, damit das Modell keine WUNDE erleidet.

Wenn du eine natürliche 1 mit dem W20 würfelst, ist das ein PERFEKTER ERFOLG, und der RÜSTUNGSWURF gelingt auf jeden Fall.

Wenn du eine natürliche 20 mit dem W20 würfelst, ist das ein PATZER, und du erleidest die WUNDE, ohne dass weitere SCHUTZWÜRFE erlaubt wären, die in der Lage sind, die WUNDE zu verhindern.



Schutzwürfe

SCHUTZWÜRFE sind mögliche Würfe, um WUNDEN zu vermeiden. Der häufigste SCHUTZWURF ist der RÜSTUNGSWURF. Zudem gibt es den HEILUNGSWURF und den RETTUNGSWURF, die beide durch FERTIGKEITEN ermöglicht werden (S. 17 bzw. 18).

Ein Modell verwunden

Wenn ein Modell eine WUNDE erleidet, wird ein entsprechender MARKER neben das Modell gelegt, um diese WUNDE anzuzeigen. Wenn die Anzahl der WUNDMARKER den Wunden (W)-Wert des Modells erreicht, wird es aus dem Spiel entfernt.

Sturmangriffbonus

Wenn du einen erfolgreichen STURMANGRIFF gegen deinen Gegner durchführst, platziere einen STURMANGRIFFMARKER neben deinem Modell, um den STURMANGRIFFBONUS auszudrücken. Der STURMANGRIFFBONUS hängt vom Modell ab und du kannst ihn im Profil der EINHEIT finden. Ein STURMANGRIFFBONUS wird auf alle NAHKAMPFANGRIFFE in der SPIELRUNDE angewendet, in der das Modell den STURMANGRIFF durchgeführt hat.

Ein panisches Modell verwickeln

Wenn dein Modell ein PANISCHES (S. 16) Modell VERWICKELT (dies könnte ein normales VERWICKELN oder ein STURMANGRIFF sein), lege eine GEWANDTHEITPROBE ab. Wenn die PROBE erfolgreich ist, erleidet das PANISCHE Modell eine WUNDE, ohne dass ein Wurf erlaubt ist, der die Wunde verhindern könnte. Für jedes verbündete Modell in BASEKONTAKT mit einem PANISCHEN Modell erhältst du einen Bonus von +1 auf deine GEWANDTHEITPROBE (maximal +3).

Spezialangriffe

Einige FERTIGKEITEN gewähren dir die Fähigkeit, SPEZIALANGRIFFE durchzuführen. Im Rahmen dieses Schnellstarters ist dies der SCHWUNGANANGRIFF (S. 18). Du musst ansagen, ob du einen Spezialangriff verwenden willst, bevor der TREFFERWURF abgelegt wird.

Benommen

Die Auswirkungen einiger Waffen oder Angriffe können ein Modell BENOMMEN machen. Platziere den entsprechenden MARKER neben dem Modell.

Der Effekt hält bis zur nächsten AKTIVIERUNG des BENOMMENEN Modells an. Entferne den BENOMMEN-MARKER nicht während der ENDPHASE. Zu Beginn der AKTIVIERUNG eines BENOMMENEN Modells drehe den MARKER um. Wenn ein BENOMMEN-MARKER umgedreht ist, kann das Modell in dieser SPIELRUNDE nur die folgenden AKTIONEN ausführen:

- Nichts tun
- Basisbewegung
- Schussangriff mit einem negativen Modifikator von -2

Umgedrehte BENOMMEN-MARKER werden in der ENDPHASE der SPIELRUNDE entfernt. Ansonsten gelten sie für alle weiteren Regeln wie ein normaler BENOMMEN-MARKER

- Wenn ein Modell BENOMMEN ist, erleidet es -2 auf die CHARAKTEREIGENSCHAFTEN NK, FK und WK, und alle Gegner, die versuchen, es im NAHKAMPF zu treffen, erhalten +2 auf den Trefferwurf.
- BENOMMENE Modelle haben keine KONTROLLZONE und können weder KP noch ihre FLINKHEIT oder einen SCHILD benutzen.
- Wenn ein Modell mit einem umgedrehten BENOMMEN-MARKER BENOMMEN wird, drehe den MARKER einfach wieder auf die BENOMMEN-Seite um.
- Ein Modell kann mehrere BENOMMEN-MARKER erhalten, die oben genannten Abzüge gelten aber nur einmal.

Kampfergebnisse

Nachdem beide Seiten ihre Angriffe ausgeführt haben, wird der NAHKAMPF beendet. Um das KAMPFERGEBNIS zu ermitteln, werden für jede Seite die unten angegebenen Punkte addiert. Der Gewinner ist die Seite mit dem höheren Wert. Die Verliererseite muss eine FLUCHTPROBE ablegen, sofern die EINHEIT nicht IMMUN GEGEN PANIK ist oder eine ähnliche FERTIGKEIT besitzt (beispielsweise UNTOT).

+1 Punkt für jede verursachte Wunde.

+1 Punkt für ein verbündetes Banner innerhalb von 6" zum Kampf*.

**Du kannst maximal +1 Punkt erhalten, unabhängig davon wie viele Banner sich innerhalb von 6" aufhalten. Bannerträger sind Spezialisten der Einheiten (S. 19).*



Resein

Fluchtprobe

Wenn du das **KAMPFERGEBNIS** berechnet hast, ziehe die Punkte der Verliererseite von den Punkten der Gewinnerseite ab. Das Ergebnis ist ein negativer Modifikator, der auf den höchsten Wert in der **FÜHRUNG-EIGENSCHAFT** der Verliererseite in dem **NAHKAMPF** angewendet wird. Dies ist die Schwierigkeit der folgenden **FLUCHTPROBE**. Als nächstes würfle einen **W20**. Wenn der Wurf höher ist als die Schwierigkeit, müssen verbündete Modelle in diesem **NAHKAMPF** sofort eine **FLUCHTBEWEGUNG** (siehe rechts) durchführen. Modelle, die **IMMUN GEGEN PANIK** sind, können das Ergebnis der **FLUCHTPROBE** ignorieren.

Endphase

In der Endphase folgen beide Spieler einem festen Ablauf und führen die jeweils dort genannten Handlungen durch.

Ablauf der Endphase

- 1) Entferne **BEREITMACHEN-MARKER**, **STURMANGRIFF-MARKER** und umgedrehte **BENOMMEN-MARKER**. Sollten zwei **MARKER** einer Art vorhanden sein, entferne nur einen davon.
- 2) Entferne verbliebene **KOMMANDOPUNKTE** und erhalte für die nächste **SPIELRUNDE** neue **KOMMANDOPUNKTE** in Höhe des Wertes wie zu Spielbeginn.
- 3) Überprüfe die Siegbedingungen der Mission oder des Szenarios. Wenn ein Spieler die Bedingungen erfüllt, ist das Spiel vorbei und der Spieler gewinnt.
- 4) Wenn ihr eine **RUNDENBESCHRÄNKUNG** vereinbart habt und diese erreicht, beendet das Spiel. Wertet die vereinbarte Siegbedingung aus (beispielsweise meiste ausgeschaltete Modelle oder überlebende Einheiten) und bestimmt den Sieger.
- 5) Beginnt mit der **INITIATIVEPHASE** der nächsten **SPIELRUNDE**.

Psychologie

Panik

Wenn eine **EINHEIT** auf die Hälfte (oder weniger) der Modelle reduziert wird, mit denen sie das Spiel begonnen hat, muss sie eine **PANIKPROBE** ablegen. Jede **EINHEIT** kann maximal 1 **PANIKPROBE** pro **SPIELRUNDE** durchführen.

Würfle mit der höchsten **FÜHRUNG** in der **EINHEIT**. Bei

Erfolg passiert nichts. Wenn du allerdings in späteren **SPIELRUNDEN** weitere Modelle verlierst, musst du wieder eine **PANIKPROBE** ablegen. Wenn die **PROBE** misslingt, platziere einen **PANIKMARKER** neben den **PANISCHEN** Modellen und führe mit ihnen eine **FLUCHTBEWEGUNG** durch.



PANISCHE Modelle haben keine **KONTROLLZONE**.

Fluchtbewegung

Drehe jedes Modell um 180 Grad um und **BEWEGE** sie in gerader Linie direkt weg von dem **NAHKAMPF**. Sie legen eine Entfernung entsprechend ihres **BEWEGUNGSWERTES (BW)** zurück (alle Einschränkungen der Bewegung gelten ganz normal). Dann platziere einen **PANIK-MARKER** neben dem **MODELL**. Wenn **PANISCHE** Modelle keine andere Option haben, als sich durch die **KONTROLLZONE** eines Gegners zu bewegen, dann erleiden sie eine automatische **WUNDE** für jede **KONTROLLZONE**, die sie durchqueren. Beachte, dass Modelle im **BASE-AN-BASE-KONTAKT** in einem **NAHKAMPF** keine **KONTROLLZONE** besitzen.

Panische Modelle aktivieren

Wenn du eine **EINHEIT** aktivierst, in der sich **PANISCHE** Modelle befinden, musst du zuerst eine **PANIK-ERHOLUNGSPROBE** ablegen. Bei Erfolg kann die **EINHEIT** ganz normal handeln. Ist die Probe nicht erfolgreich, müssen die **PANISCHEN** Modelle der **EINHEIT** eine **RENNEN-BEWEGUNG** zum nächsten Tischrand machen, wobei alle Modifikatoren auf **BEWEGUNG** gelten. Wenn ein Modell den Tischrand erreicht, wird es als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Panik-Erholungsprobe

Bei einer **PANIK-ERHOLUNGSPROBE** würfelst du gegen die höchste **FG** in der **EINHEIT**. Wenn die **PROBE** erfolgreich ist, wird ein **PANIK-MARKER** entfernt. Das Modell kann in dieser **SPIELRUNDE** nur die folgenden **AKTIONEN** ausführen:

- Nichts tun,
- Basisbewegung,
- Schussangriff

Misslingt die Probe, verbleibt das Modell in **PANIK**. Modelle mit **IMMUN GEGEN PANIK** bestehen automatisch jede **PANIK-ERHOLUNGSPROBE**.



Gleichzeitig panische und benommene Modelle aktivieren

Wenn du eine EINHEIT AKTIVIERST, die sowohl PANISCH als auch BENOMMEN ist, lege eine normale PANIK-ERHOLUNGSPROBE ab. Bei Erfolg entferne einen PANIK-MARKER und dann entferne einen BENOMMEN-MARKER. Das Modell kann in dieser SPIELRUNDE sonst keinerlei AKTION durchführen. Wenn die PROBE misslingt, wird das Modell direkt als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Furcht

Wenn du eine BEWEGUNG ZUM VERWICKELN oder einen STURMANGRIFF gegen eine Kreatur mit der FERTIGKEIT FURCHT durchführen willst, musst du eine FÜHRUNGSPROBE für die gesamte EINHEIT ablegen, wobei du die höchste FG der EINHEIT verwendest und den FURCHT-WERT der Kreatur abziehst. Wenn die Probe misslingt, wird ein FURCHTMARKER mit dem FURCHT-WERT neben die Einheit gelegt. Der NK aller Modelle der EINHEIT (auch derjenigen, die nicht mit der Quelle der FURCHT interagieren) sinkt um den FURCHT-WERT. Wenn eine EINHEIT mit FURCHTMARKER aktiviert wird, kann sie erneut eine FÜHRUNGSPROBE ablegen, diesmal ohne den Abzug des FURCHT-WERTS auf die FG.

Fertigkeiten

In diesem Abschnitt findest du besondere Fähigkeiten von EINHEITEN, die wir „FERTIGKEITEN“ nennen. Einige FERTIGKEITEN sind fester Bestandteil des Profils, aber auch Waffen können ihrem Träger FERTIGKEITEN verleihen.

Fertigkeiten mit Attribut „X“

Einige FERTIGKEITEN haben einen „X“ in ihrem Namen. Die Details, was genau sich hinter X verbirgt, findest du in der Beschreibung der jeweiligen FERTIGKEIT.

Liste der Fertigkeiten

Adlerauge – Ein Modell mit dieser FERTIGKEIT kann die ZIELPRIORITÄT bei FERNKAMPFANGRIFFEN ignorieren und muss daher keine FÜHRUNGSPROBE ablegen, um ein gewünschtes Ziel anzugreifen. Schüsse in den NAHKAMPF sind davon nicht beeinflusst.

Bereitmachen – Du kannst BEREITMACHEN nur verwenden, wenn sich dein Modell nicht bewegt oder lediglich eine BASISBEWEGUNG ausgeführt hat. Zudem kannst du es verwenden, wenn dein Modell Ziel eines gegnerischen Sturmangriffes wird,

solange du zu Beginn des Sturmangriffes eine Sichtlinie zu dem Angreifer hast und 1 KP aus gibst. Platziere einen BEREITMACHEN-MARKER neben deinem Modell. Wenn ein Modell einen STURMANGRIFF gegen die FRONTSSEITE eines Modells mit BEREITMACHEN-MARKER ausführt, erhält es keinen STURMANGRIFFBONUS. Entferne den BEREITMACHEN-MARKER nach einem STURMANGRIFF oder während der ENDPHASE der SPIELRUNDE. Du musst den MARKER nicht in der ENDPHASE des SPIELZUGS entfernen, wenn du 1 KP bezahlst (nachdem neue KOMMANDOPUNKTE zugewiesen wurden).

Berserker – Die Fertigkeit ist nur aktiv, wenn das Modell 2 oder weniger WUNDEN übrig hat. Dann erhält das Modell auch dann einen STURMANGRIFFBONUS, wenn es einen Gegner BASE-AN-BASE in einen Kampf VERWICKELT.

Erstschlag – In der KAMPFFHASE greift ein Modell mit dieser FERTIGKEIT in einem NAHKAMPF zuerst an (haben mehrere Modelle diese FERTIGKEIT, handeln sie wiederum alle gleichzeitig).

Frostangriff – Wenn ein Modell von einem Angriff mit dieser FERTIGKEIT getroffen wird, muss es eine GEWANDTHEITPROBE ablegen, um nicht BENOMMEN zu werden.

Furcht [X] – Wird die Kreatur in einen Kampf VERWICKELT, muss der Angreifer gemäß der Regeln zu FURCHT (siehe links) eine FÜHRUNGSPROBE ablegen. Zudem erhält die Kreatur IMMUN GEGEN FURCHT, solange der FURCHT-WERT ihre eigene Furcht nicht übersteigt.

Heilen (X) – Ermöglicht HEILUNGSWÜRFEL. Würfel einen W20, nachdem ein Modell mit dieser FERTIGKEIT eine WUNDE erlitten hat. Wenn das Ergebnis X oder weniger ist, wird die WUNDE sofort geheilt. Diese FERTIGKEIT kann auch dann verwendet werden, wenn das Modell gerade seine letzte WUNDE verloren hat.

Immun gegen Furcht – Modelle mit dieser FERTIGKEIT werden niemals von FURCHT beeinflusst. Sie müssen keine FÜHRUNGSPROBE ablegen, wenn sie ein Modell mit FURCHT VERWICKELN oder einen STURMANGRIFF gegen es durchführen.

Immun gegen Panik – Das Modell ist immun gegen PANIK und muss niemals FLUCHTBEWEGUNGEN durchführen.

Immun gegen Schrecken – Das Modell ist immun gegen SCHRECKEN. Dies ist jedoch nicht Teil dieses Schnellstarters.

Kampfkunstmeister – Modelle mit dieser FERTIGKEIT können ihre FLINKHEIT auf jeder Seite ihrer Base



einsetzen. Im Nahkampf gilt ihre RÜCKSEITE als FRONTSEITE.

Lehrer [X] – Modelle mit dieser FERTIGKEIT gewähren Mitgliedern derselben EINHEIT die FERTIGKEIT (X), auch sich selbst.

Letzter Schlag – In der KAMPFFHASE greift ein Modell mit dieser FERTIGKEIT in einem NAHKAMPF zuletzt an (haben mehrere Modelle diese FERTIGKEIT, handeln sie wiederum alle gleichzeitig).

Mächtiger Hieb – Gegen Angriffe mit dieser FERTIGKEIT können keine SCHILDE eingesetzt werden.

Rammangriff – Diese FERTIGKEIT kann nur in der AKTIVIERUNGSPHASE eingesetzt werden, nachdem du einen STURMANGRIFF durchgeführt hast, der in BASE-AN-BASE-KONTAKT mit einem Modell des Typs INFANTERIE endete. Sofern du nicht 1 KP ausgibst, darf das Modell zudem keine Base haben, die größer ist als deine eigene. Das Ziel des RAMMANGRIFFS muss eine GEWANDTHEITPROBE ablegen, um nicht BENOMMEN zu werden.

Reihenbrecher – Wenn nach der Ermittlung des KAMPFERGEBNISSES noch Modelle mit der FERTIGKEIT REIHENBRECHER an dem NAHKAMPF beteiligt sind, werden alle feindlichen Modelle für jedes Modell mit der FERTIGKEIT REIHENBRECHER 1“ von ihnen wegbewegt. Anschließend werden die Modelle mit REIHENBRECHER für die gleiche Entfernung in Richtung des Feindes hinterherbewegt. Wenn auf beiden Seiten Modelle mit REIHENBRECHER beteiligt sind, heben sich einzelne Modelle gegenseitig auf und es wird in die Richtung bewegt, die mehr Modelle mit REIHENBRECHER in diesem NAHKAMPF hat. Die genaue Richtung der Bewegung wird anhand der Mitte der FRONTSEITE der Mehrheit der Modelle mit REIHENBRECHER bestimmt. Wenn es keine vorherrschende FRONTSEITE gibt, kann der Spieler, der den NAHKAMPF gewonnen hat, die Ausrichtung eines seiner Modelle mit REIHENBRECHER auswählen. Wenn es aus irgendeinem Grund keinen Platz gibt, die gegnerischen Feinde rückwärts zu BEWEGEN, werden sie BENOMMEN. Wenn sich ein Modell in BAB-KONTAKT mit einem BENOMMENEN Modell befindet, kann es sich entscheiden, ob es sich vorwärts BEWEGEN will oder nicht.

Rettungswurf [X] – Wenn alle möglichen SCHUTZWÜRFE gemacht sind und ein Modell mit dieser FERTIGKEIT noch eine oder mehrere WUNDEN erleiden würde, kann es für jede WUNDE einen RETTUNGSWURF versuchen. Wenn der Wurf X oder

weniger ist, wird die WUNDE verhindert. Dies ist der einzige SCHUTZWURF gegen einen KRITISCHEN TREFFER.

Schildmeister – Modelle mit dieser FERTIGKEIT können alle Vorteile ihres SCHILDES gegen NAHKAMPF-ANGRIFFE und SCHUSSANGRIFFE auch auf der RÜCKSEITE einsetzen

Schildwall – Ermöglicht Schildträgern, eine kompakte Formation zu bilden, ist jedoch nicht Teil dieses Schnellstarters.

Schwungangriff – Ein Modell mit dieser FERTIGKEIT kann einen SPEZIALANGRIFF namens SCHWUNGAN-ANGRIFF im NAHKAMPF durchführen. Ein SCHWUNGAN-ANGRIFF ersetzt die normale AZ der Waffe. Alle gegnerischen Modelle auf der FRONTSEITE des Modells und in REICHWEITE der NAHKAMPFWAFFE erleiden 1 Treffer. Würfle für jeden Gegner einen normalen TREFFERWURF.

Späher – Beeinflusst bestimmte Taktiken, die jedoch nicht Teil dieses Schnellstarters sind.

[X]-Schlächter – Alle Angriffe eines Modells mit dieser FERTIGKEIT gegen ein anderes Modell mit der KLASSIFIZIERUNG X verursachen +3 SCHADEN.

Zuchtmeister [X] – Solange das Modell in der ENDPHASE nicht in PANIK oder BENOMMEN ist, gewährt es dem Spieler X zusätzliche KOMMANDOPUNKTE für die nächste SPIELRUNDE.

Gelände

Geländemerkmale und die Bewegung von Modellen

Wenn ein Modell seine Base nicht flach auf einem GELÄNDE platzieren und dann selbstständig stehen kann, muss es seine Bewegung entsprechend anpassen.

Beispiel: Ein Oger-Infanterist erklimmt mit seiner 40 mm Base einen steilen Hügel. Die Base liegt zwar vollständig auf, aber der Oger beginnt, nach hinten zu rutschen. Du musst das Modell an einen Ort zurückbewegen, wo es stabil steht.

Arten von Gelände

Unabhängig davon, was GELÄNDE darstellen soll (Wälder, hohes Gras, Wasser, Ruinen) gibt es 3 Arten von GELÄNDE:

- **Offenes Gelände** – Jedes Gebiet auf dem Schlachtfeld, das nicht ein anderes GELÄNDE ist, ist automatisch OFFENES GELÄNDE. BEWEGUNGEN durch OFFENES GELÄNDE sind nicht eingeschränkt.



- **Schwieriges Gelände** – GELÄNDE, das die Bewegungen verlangsamt, wie beispielsweise Wälder, Hecken oder Tümpel.

Wenn die BEWEGUNG einer EINHEIT durch SCHWIERIGES GELÄNDE führt, dann erleidet sie einen Modifikator von -2" auf ihren BEWEGUNGSWERT (BW), egal ob sie die BEWEGUNG innerhalb oder außerhalb des SCHWIERIGEN GELÄNDES begonnen hat. Bei einer ERWEITERTEN BEWEGUNG beträgt der Abzug 3" auf die BEWEGUNG. Wenn ein Modell ein SCHWIERIGES GELÄNDE erreicht aber nicht genug BEWEGUNG übrig hat, um es voll zu betreten, kannst du seine Base halb auf den Umriss des GELÄNDES setzen.

Beispiel: Eine Einheit Erstgeborener Schwertkämpfer beginnt ihre Bewegung 2" von einem Wald entfernt. Sie wollen sich mit einer Basisbewegung durch den Wald bewegen. Der Wald ist 3" breit und der Bewegungswert der Schwertkämpfer beträgt 5". Es verbraucht also 2", um zum Umriss des Waldes zu kommen, so dass 3" übrig sind. Da er Schwieriges Gelände ist, zieht er 2" ab, also bewegen sie sich 1" in den Umriss des Waldes hinein und beenden ihre Bewegung. Hätten sie eine Erweiterte Bewegung gemacht, wäre ihre Bewegung 10" gewesen. Es sind 2" notwendig, um zum Wald zu kommen, so dass 8" übrig sind. Ziehe 3" für die Bewegung durch Schwieriges Gelände ab, so dass 5" übrig sind. Der Wald ist 3" breit, nachdem sie also zur anderen Seite marschiert sind, könnten sie noch 2" zurücklegen.

- **Unpassierbares Gelände** – Ein GELÄNDE, durch das keine reguläre BEWEGUNG möglich ist. Möglicherweise lässt sich das Gelände aber mit KLETTERN oder SPRINGEN überwinden.

Armeezusammenstellung

Jede Schlachtstufe hat leicht unterschiedliche Regeln zur Zusammenstellung eurer Armeen. Aber sie alle basieren auf Punktkosten, die du im Profil der Einheit findest. Dort ist auch angegeben, wieviele Modelle einer Art maximal zu einer Einheit zusammengefasst werden können.

Dieser Schnellstarter ist für das Heldenscharmützel vorgesehen. Wählt einfach eine der enthaltenen Fraktionen aus und nutzt alle enthaltenen Modelle.

Als Sonderregel im Heldenscharmützel gilt, dass jedes einzelne Modell als Individuum agiert und somit eine eigene Einheit bildet. Selbst wenn du also beispielsweise zwei Ork-Swertkämpfer ins Feld führst, gelten diese als zwei einzelne Einheiten mit

eigener Aktivierung.

Spezialisten

In den Profilen der Einheiten findet ihr häufig die Nennung von Spezialisten. Wenn ihr diese ausprobieren möchtet, deklariert einfach eines eurer Standardmodelle der Einheit als Spezialist. Dieser Schnellstarter enthält alle Regeln, die ihr braucht, um auch die Spezialisten einsetzen zu können.

Standartenträger

Der STANDARTENTRÄGER erhöht unter Umständen deine Punkte bei der Ermittlung des KAMPFERGEBNISSES. Siehe S. 15.

Barde

Wenn eine Einheit, in der sich ein BARDE befindet, eine PSYCHOLOGIEPROBE ablegen muss (PANIKPROBE, FLUCHTPROBE oder FÜHRUNGPROBE GEGEN FURCHT), kannst du einen weiteren W20 verwenden und einen Würfel auswählen, der für das Ergebnis der PROBE herangezogen wird.

Missionen

In diesem Schnellstarter sind zwei kurze Missionen enthalten:

- Schatzjagd (S. 39)
- Herren der Schlacht (S. 40)



Erstgeborene

EISERNE GARDE

Die Eiserne Garde, die Vollstrecker des Willens des Wahrhaftigen Königs in seinem Königreich, hat die Aufgabe, für innere Ordnung und Sicherheit zu sorgen und dem Feind auf dem Schlachtfeld gegenüberzutreten.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ III + Kriegsschild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Breitkopf-Speer
Einheitentyp:	Elitetruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 10 Punkte	Sturmangriffbonus:	+3 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
13	9	10	12	13
B	FL	ST	R	W
5	0	1	23	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 8 Modelle (86 Punkte) 3-5 Eiserne Gardisten

- Plus ein optionaler Anführer für 12 Punkte

Für je 3 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du einen Spezialisten für 12 Punkte kaufen:

- Zuchtmeister
- Standartenträger

Einheiten-Fertigkeiten:

- Immun gegen Panik
- Immun gegen Furcht
- Schildwall
- Rettungswurf (2)

Zuchtmeister:

- Fertigkeiten: Zuchtmeister (1), Lehrer: Bereithalten

BREITKOPF-SPEER				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	1	(1-2)	12 + ST



KRIEGSSCHILD

Spezialregeln:	In der Vorderen Ausrichtung: -2 auf FL und -2 Treffermodifikator gegen Schussangriffe.
----------------	--



Erstgeborene LANGBOGENSCHÜTZEN

Mit ihren meisterlich gefertigten Langbögen lassen sie mit unvergleichbarer Effizienz den Tod auf ihre Feinde herabregnen, und ihre schnell abgefeuerten Pfeile durchschlagen mühelos Rüstung, Sehnen und Knochen.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Langbogen; Handbeil
Einheitentyp:	Basistruppen (Fernkampftruppen)	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 7 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
10	9	11	10	11
B	FL	ST	R	W
5	0	0	20	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 9 Modelle
(64 Punkte) 4-8 Langbogenschützen

- Plus ein optionaler Anführer für 8 Punkte

Einheiten-Fertigkeiten:

- Keine

LANGBOGEN				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	24"	1	1	10



HANDBEIL				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	BZB	1	1	9 + ST



Erstgeborene



Erstgeborene

SCHWERTKÄMPFER

Die am weitesten verbreiteten Soldaten der Erstgeborenen sind die Schwertkämpfer. Sie erhalten schwere Klingen, wenn sie sich verpflichten, und durchlaufen eine fordernde Ausbildung, die sie auf dem Schlachtfeld in disziplinierte Soldaten verwandelt.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I + Schild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Breitschwert
Einheitentyp:	Basistruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 5 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
11	6	9	10	11
B	FL	ST	R	W
5	-1	0	21	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegverband: 12 Modelle (68 Punkte) 3-8 Schwertkämpfer

- Plus ein optionaler Anführer für 7 Punkte

Für je 3 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 7 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Großschwertkämpfer
- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Reihenbrecher

Großschwertkämpfer:

- Waffe: Zweihandschwert
- Kein Schild
- Schwungangriff

BREITSCHWERT

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	BZB	1	1	10+ST



ZWEIHANDSCHWERT

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	1	(1-2)	12+ST



SCHILD

Spezialregeln:	In der Vorderen Ausrichtung: -1 auf FL und -1 Treffermodifikator gegen Schussangriffe.
----------------	--



Kristalllotus-Elfen

LOTUSGARDE

Die Elitebruderschaft der Lotusgarde besteht aus niederen Adligen, die nicht die Mittel haben, einen Drachenreißer als Reittier zu unterhalten. Diese eng verbundene Bruderschaft von Kriegeren lässt alle ehemaligen Familienbande zurück, und ihre Loyalität gehört nur dem Schutz der Lotusplantagen.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ II
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Zwei Langschwerter
Einheitentyp:	Elitetruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 12 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden und Erstschlag

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
13	9	12	12	13
B	FL	ST	R	W
6	-3	0	21	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 6 Modelle (73 Punkte) 2-3 Lotusgardisten

- Plus ein optionaler Anführer für 13 Punkte

Für je 2 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 12 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Standartenträger
- Wächter

Einheiten-Fertigkeiten:

- Immun gegen Panik
- Immun gegen Furcht
- Schwungangriff
- Kampfkunstmeister
- Heilen (2)

Wächter:

- Fertigkeiten: Lehrer: Frostangriff

ZWEI LANGSCHWERTER				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	2	(1-2)	11 + ST



Kristalllotus-Elfen

BOGENSCHÜTZEN

Die Elfen, die nicht den strengen Regeln des militärischen Lebens folgen wollen, können sich einer der vielen umherstreifenden Abenteuerbanden anschließen. Diese Gruppen sind normalerweise leicht gerüstet und tragen einen Bogen.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Langbogen; Dolch
Einheitentyp:	Basistruppen (Fernkampftruppen)	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 7 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
10	10	12	10	12
B	FL	ST	R	W
6	-2	0	19	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 10 Modelle
(72 Punkte) 4-8 Bogenschützen

- Plus ein optionaler Anführer für 8 Punkte

Außerdem kannst du einen Spezialisten für 8 Punkte kaufen:

- Kundschafter

Einheiten-Fertigkeiten:

- Keine

Kundschafter:

- Späher
- Adlerauge

LANGBOGEN

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	24"	1	1	10



DOLCH

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	BZB	1	0	9 + ST
Waffenfertigkeit:		Addiere +3 Schaden wenn du ein Modell in der Hinteren Ausrichtung triffst.		





Kristalllotus-Elfen

SPEERKÄMPFER

Der Großteil der elfischen Truppen besteht aus einem halbprofessionellen Kader, bestehend aus jungen Freiwilligen, die für eine Zeit die Abenteuer erleben wollen, die die Welt bereit hält.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I + Schild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Speer
Einheitentyp:	Basistruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 6 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
11	7	10	10	12
B	FL	ST	R	W
6	-2	0	20	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 8 Modelle
(54 Punkte) 3-5 Speerkämpfer

- Plus ein optionaler Anführer für 8 Punkte

Für je 3 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 8 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Bereithalten
- Reihenbrecher

SPEER				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	1	1	11 + ST



K R I S T A L L L O T U S E L F E N

SCHILD

Spezialregeln:	In der Vorderen Ausrichtung: -1 auf FL und -1 Treffermodifikator gegen Schussangriffe.
----------------	--



Zwerge

AXTKRIEGER

Diese seltenen Einheiten verzichten auf Trivialitäten wie Rüstung und Schilde, und stürmen oft auf den Feind zu, ohne einen Befehl erhalten zu haben. Sie schwingen ihre beiden Äxte mit extremer Präzision und werfen sich in die Mitte der Schlacht.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ III
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Zwillings-Streitäxte
Einheitentyp:	Elitetruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 12 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
13	6	8	14	11
B	FL	ST	R	W
4	-2	1	22	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 10 Modelle
(126 Punkte) 3-7 Axtkrieger

- Plus ein optionaler Anführer für 14 Punkte

Für je 4 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 14 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Berserker
- Schwungangriff
- Kampfkunstmeister
- Immun gegen Panik
- Immun gegen Furcht

ZWILLINGS-STREITÄXTE

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	BZB	2	(1-2)	11 + ST





Zwerge

SCHWERTKÄMPFER-LEGION

Schwertkämpfer machen den Großteil der Legion der Gehörnten aus. Sie sind normalerweise besser ausgerüstet als die meisten anderen Streitkräfte der Welt, und verfügen über eine unerbittliche Sturheit, die es fast unmöglich macht, sie aus einer befestigten Position zu vertreiben.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ III + Schild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Schwert
Einheitentyp:	Basistruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 6 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden und Rammangriff

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
12	6	8	13	10
B	FL	ST	R	W
4	-1	1	22	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 10 Modelle (66 Punkte) 3-7 Schwertkämpfer

- Plus ein optionaler Anführer für 8 Punkte

Für je 4 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 8 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Reihenbrecher

SCHWERT				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	BZB	1	1	10 + ST



Gehörnten

SCHILD

Spezialregeln:	In der Vorderen Ausrichtung: -1 auf FL und -1 Treffermodifikator gegen Schussangriffe.
----------------	--



Zwerge

KRIEGSSCHILDE

Die Kriegsschilde bestehen ausschließlich aus Veteranen zahlreicher Schlachten und stellen den Anker dar, um den sich der Rest der zwerghischen Armee sammelt. Diese Krieger lassen einen beständigen Hagel von Armbrustbolzen herniedergehen, die jeden Angreifer niederstrecken können.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ III + Kriegsschild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Kriegshammer, Handarmbrust
Einheitentyp:	Elitetruppen (Fernkampftuppen)	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 14 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden; entferne Letzter Schlag

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
13	11	8	14	11
B	FL	ST	R	W
4	-1	1	23	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 10 Modelle
(146 Punkte) 3-7 Kriegsschilde

- Plus ein optionaler Anführer für 16 Punkte

Für je 4 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 16 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Immun gegen Panik
- Immun gegen Furcht
- Schildwall
- Drachenschlächter
- Schildmeister
- Zuletzt zuschlagen



KRIEGSHAMMER

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	1	(1-2)	12 + ST(x2)
Waffenfertigkeit:		Mächtiger Hieb		



HANDARMBRUST

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	20"	1	1	11

KRIEGSSCHILD

Spezialregeln:	der Vorderen Ausrichtung: -2 auf FL und -2 Treffermodifikator gegen Schussangriffe.
----------------	---



Schwarzblüter

OGER-INFANTERISTEN

Oger sind im Schnitt 2,5 Meter groß und mit starker Muskulatur gesegnet, und sie sind ein furchterregender Anblick für jeden Gegner. Auch wenn sie in der Schlacht riesige Krummsäbel schwingen, ist in Wahrheit ihre Waffe ihr unkontrollierter Zorn.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ II + Schild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Oger-Krummsäbel
Einheitentyp:	Elitetruppen	Basegröße:	40 mm
Punktkosten:	Je 12 Punkte	Sturmangriffbonus:	+3 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
14	10	7	12	12
B	FL	ST	R	W
6	-1	2	22	2

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 9 Modelle (116 Punkte)

2-5 Schwere Ogerinfanteristen

- Plus ein optionaler Anführer für 14 Punkte

Für je 2 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 14 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Oger-Schwertmeister
- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Immun gegen Panik
- Immun gegen Furcht
- Furcht (1)

Oger-Schwertmeister:

- Waffe: Zwei Oger-Krummsäbel
- Kein Schild
- Schwungangriff

OGER-KRUMMSÄBEL

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1½"	1	(1-2)	11 + ST



ZWEI OGER-KRUMMSÄBEL

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1½"	2	(1-2)	11 + ST



Ogerinfanteristen



Schwarzblüter

ORKISCHE SCHÜTZEN

Die armen und unterdrückten Mitglieder der Gesellschaft der Schwarzblüter tragen normalerweise keine Rüstung. Sie finden Arbeit in der Armee, um auf Kosten ihres Satrap jeden Tag etwas zu Essen zu haben. Sie sind mit einem Bogen bewaffnet und liefern entscheidende Unterstützung für ihre Vettern.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Ork-Bogen; Streitkolben
Einheitentyp:	Basistruppen (Fernkampftruppen)	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 7 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
9	9	11	10	11
B	FL	ST	R	W
5	0	1	20	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegverband: 9 Modelle
(65 Punkte) 4-8 Orkische Schützen

- Plus ein optionaler Anführer für 9 Punkte

Einheiten-Fertigkeiten:

- Keine

ORK-BOGEN

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	20"	1	1	11



STREITKOLBEN

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe 0	BZB	1	1	9 + ST
Waffenfertigkeit:		Addiere +2 Schaden wenn du ein Modell mit der Klassifikation Insekt triffst.		





Schwarzblüter

ORK-SCHWERTKÄMPFER

Der Großteil der Armeen der Schwarzblüter besteht aus jungen orkischen Männern, die willens sind, ihrem Lehnsherren zu dienen und in seinem Namen Ruhm zu sammeln.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I + Schild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Ork-Krummsäbel
Einheitentyp:	Basistruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 5 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
10	6	9	10	11
B	FL	ST	R	W
5	-1	1	21	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 12
Modelle (68 Punkte) 3-8 Orkische Schwertkämpfer

- Plus ein optionaler Anführer für 7 Punkte

Für je 3 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 7 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Orkischer Großschwertkämpfer
- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Reihentreiber

Orkischer Großschwertkämpfer:

- Waffe: Zweihändiger Ork-Krummsäbel
- Kein Schild
- Schwungangriff

ORK-KRUMMSÄBEL				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	BZB	1	1	10 + ST



ZWEIHÄNDIGER ORK-KRUMMSÄBEL				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	1	(1-2)	12 + ST



Schwarzblüter

SCHILD

Spezialregeln:	In der Vorderen Ausrichtung: -1 auf FL und -1 Treffermodifikator gegen Schussangriffe.
----------------	--



Lakaien

DIE VERFLUCHTEN

Die Anhänger der Propheten verlieren mehr und mehr ihre Menschlichkeit und werden zunehmend vom Effekt der Verdunkelung beeinflusst. Diejenigen, die es schaffen, lange genug am Leben zu bleiben, werden Erweiterungen des Willen des Finsteren.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ II
Klassifikation:	Untot	Waffe:	Streitaxt
Einheitentyp:	Elitetruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 12 Punkte	Sturmangriffbonus:	+3 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
13	8	10	12	14
B	FL	ST	R	W
5	-2	1	23	1

Zusammenstellung der Einheit:
Voller Kriegsverband: 8 Modelle
(96 Punkte) 4-8 Verfluchte

Einheiten-Fertigkeiten:

- Immun gegen Panik
- Immun gegen Furcht
- Immun gegen Schrecken
- Drachenschlächter
- Furcht (2)
- Schwungangriff
- Bannschutzwurf (2)

STREITAXT

PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	2	(1-2)	12 + ST





Lakaien ANHÄNGER

Diese Kämpfer rekrutieren sich aus dem Abschaum der Welt, normalerweise Deserteuren, Verbrechern und Degenerierten der Erstgeborenen, die Zuflucht in den Armeen der Propheten suchen. Für sie ist der Tod auf dem Schlachtfeld nur eine Methode, mit ihrem dunklen Gönner vereint zu werden.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I + Schild
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Schwert
Einheitentyp:	Basistruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 5 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
11	6	9	10	11
B	FL	ST	R	W
5	0	0	21	1

Zusammenstellung der Einheit:
Voller Kriegsverband: 12 Modelle (68 Punkte) 3-8 Anhänger

- Plus ein optionaler Anführer für 7 Punkte

Für je 3 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 7 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Heißsporn
- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Reihenbrecher

Heißsporn:

- Lehrer: Furcht (1)

SCHWERT				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe I	BZB	1	1	10 + ST



SCHILD

Spezialregeln:	In der Vorderen Ausrichtung: -1 auf FL und -1 Treffermodifikator gegen Schussangriffe.
----------------	--



Lakaien

ERFAHRENE SCHWERTKÄMPFER

Anhänger, die lange genug überleben, erhalten Zugriff auf die Schwarzen Arsenale der Propheten. Mit überlegener Rüstung und zweihändig geführten Großschwertern greifen sie mit wildem Eifer befestigte feindliche Positionen an.

Modelltyp:	Infanterie	Rüstung:	Typ I
Klassifikation:	Sterblich	Waffe:	Zweihandschwert
Einheitentyp:	Basistruppen	Basegröße:	30 mm
Punktkosten:	Je 7 Punkte	Sturmangriffbonus:	+2 Schaden

Charaktereigenschaften:

NK	FK	GEW	WK	FG
11	6	9	10	11
B	FL	ST	R	W
5	-1	0	21	1

Zusammenstellung der Einheit:

Voller Kriegsverband: 12 Modelle (92 Punkte)

3-8 Erfahrene Schwertkämpfer

- Plus ein optionaler Anführer für 9 Punkte

Für je 3 Nicht-Spezialisten-Modelle kannst du für 9 Punkte einen Spezialisten kaufen:

- Heißsporn
- Standartenträger
- Barde

Einheiten-Fertigkeiten:

- Reihenbrecher
- Schwungangriff

Heißsporn:

- Lehrer: Furcht (1)

ZWEIHANDSCHWERT				
PB	Reichweite	AZ	Kritischer Treffer	Schaden
Stufe II	1"	1	(1-2)	12 + ST

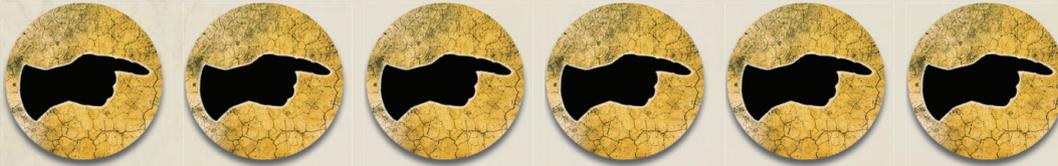


CHRONOPIA

Marker

Auf dieser Seite findet ihr eine Kopiervorlage für zahlreiche Marker. Alle Marker, die ihr für diese Schnellstartregeln (inklusive der beiden Missionen) benötigt, sind in ausreichender Menge für eure ersten Gefechte vorhanden.

Kommandopunkte



Benommen



Furcht und Panik



Sturmangriff

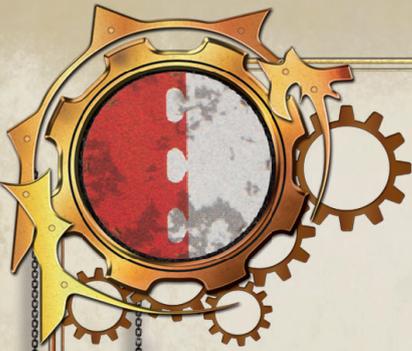


Bereitmachen und Wunden



Schatzmarker und Missionsziele





Ein weiterer Tag auf der Sageninsel

Die Insel war so abgelegen und von der Außenwelt abgeschottet, dass man sie für eine Legende hielt. Die mythische Insel war unter zahllosen Namen bekannt: die Erstgeborenen nannten sie die Sageninsel, die Schwarzblüter Jizir, die Elfen Edhellen, und es gab noch weitere Bezeichnungen. Die Reichtümer, die hier angeblich zu finden waren, lockten Vertreter aller Völker aus der ganzen Welt an, getrieben von dem Wunsch, die Insel zu finden und ihre Geheimnisse zu entschlüsseln. Für einen einzigen Blick auf die Insel waren sie bereit, ihr Leben zu riskieren.

Während all der Zeitalter konnte kein Abenteurer sicher sein, auf der richtigen Insel gelandet zu sein, denn im Archipel hinter den Drachenzähnen gab es so viele. Dennoch versuchten Angehörige aller Völker mit verschiedensten Lebenswegen, ihr Glück zu machen und die erwarteten Reichtümer auszubeuten. Man erzählte sich, dass am Anbeginn der Zeit die Schöpfer des Landes sich versammelten und eine Insel erschufen, die nur finden konnte, wer gewisse Eigenschaften aufwies. Und wenn sich jemand der Insel beweisen könnte, würden sich all seine Wünsche erfüllen. Für einige wäre dies eine majestätische Waffe, für andere ein lange verlorenes Buch voller Wissen und für den Großteil schlicht ein Haufen Gold. Jedes Geschenk sollte jedoch einzigartig für denjenigen sein, der es empfing, und das barg die größte Verheißung für die Abenteurer auf der Suche nach der Insel.

Quingolor konnte sich nicht sicher sein, ob sie am richtigen Ort waren, doch tief in seinem Herzen wusste er es. Die ganze Insel war mit dichten Dschungel bedeckt, und über dem Wipfeldach flogen Tiere, die niemand in seiner Kriegsschar kannte, mit den Schwingen eines Vogels und dem Kopf einer Echse. Völlig geräuschlos erschien seine Kundschafterin Mirthal wie ein Phantom des Todes aus der Reihe der Bäume. Ihr Antlitz war wunderschön, doch eiskalt. „Wir sind nicht allein“, verkündete sie.

„Wie viele?“, fragte der Lotusgardist und Anführer der Expedition ruhig.

„Ich habe drei gezählt, aber vielleicht sind es mehr. Ihrer Unbeholfenheit nach würde ich sagen Erstgeborene.“ Quingolor nickte und dachte einen Augenblick über seine nächsten Schritte nach.

„Wir werden ihnen eine Falle stellen und sie so schnell es geht zermalmen.“ Es folgte ein Moment Stille, und nur das Summen zahlloser Moskitos war zu vernehmen. Nachdem der Lotusgardist sichergestellt hatte, dass er die volle Aufmerksamkeit seiner Kampfgruppe hatte, fuhr er fort. „Creador und Ylyndar werden sich hinter Mirthal auf die Lauer legen. Wir müssen alle bis zum letzten Augenblick verborgen bleiben.“ Er schaute die Kundschafterin an. „Sobald sie in deine Reichweite kommen,feuerst du einen Pfeil auf ihren Anführer ab, dann greifen wir an.“

Alle in der Gruppe nickten zustimmend. „Vergesst nicht, dass Geschwindigkeit und Überraschung hier unsere Verbündeten sind. Ich will nicht, dass wir in endlose Duelle verstrickt werden.“ Er sah die Entschlossenheit in den Augen seiner Gruppe, und ließ Mirthal sie in das Gebiet vor ihrem Feind führen, wo sie Position bezogen und warteten.

Es sollte nicht mehr lange dauern. Jeden Augenblick sollte Quingolor den nahenden Feind auf dem Pfad, den sie beobachteten, sehen können. Er hatte einen Baum erklommen und alles perfekt im Blick. Seine Position war hervorragend, er sollte früh erkennen, wenn sich der Feind näherte. Unter ihm waren seine beiden Speerkämpfer eins mit dem Dschungel geworden, ihre Speere fest im Griff, bereit für alles, was auf sie zukommen könnte. Mithral konnten selbst seine scharfen Augen nicht erkennen. Er war sich sicher, dass sie irgendwo lauerte, wie eine Löwin, die ihrer Beute nachstellt. Plötzlich hörten die Vögel auf zu zwitschern, und massige Gestalten kamen in sein Blickfeld. Er zählte drei, doch statt der karierten Uniform der Erstgeborenen trugen sie markante weiße Roben und schwarze Rüstungen. „Lakaien!“, dachte er überrascht. „Was tun die hier? Ist es möglich, dass die Propheten die Mittel gefunden haben, die Geheimnisse von Erdhellen zu entschlüsseln?“ Schnell schob er die Gedanken beiseite und machte seine beiden Schwerter bereit.

Aus dem Nichts flog ein Pfeil heran und traf einen Lakaien des Finsteren direkt in die Brust. Der Lakai strauchelte, versuchte zu verstehen, was gerade passiert war, und griff mit beiden Händen nach dem hervorstehenden Pfeil, um ihn herauszuziehen. Ein zweites Geschoss traf den Kopf des Lakaien und drang durch den schmalen Sichtschlitz in den Schä-



del ein. Er ging sofort zu Boden. Seine verbleibenden Kameraden zogen sofort ihre Waffen und suchten nach der Bedrohung, und noch bevor sie sie erkannt hatten, stürmten sie blindlings vorwärts.

Die beiden elfischen Speerkämpfer warteten, bis die Lakaien an ihnen vorbeikamen und griffen aus dem Hinterhalt an. Es war das zweite Mal, dass die



Truppen des Herzogs das Überraschungsmoment auf ihrer Seite hatten, und der Lakai wurde in den Rippen und unter der Achsel getroffen. Er stolperte und stieß einen qualvollen Schrei aus, als lebenswichtige Organe durchbohrt wurden. Doch so schnell gab sich der Lakai nicht geschlagen. Er fand tief in sich die Stärke, einen Speerkämpfer mit seinem Schild wegzustoßen und ihn mit seinem grobschlächtigen Schwert niederzustrecken.

Der Lotusgardist zischte hinter seinem Helm und entschied sich, einzugreifen, ehe er noch mehr Soldaten verlor. Er sprang von oben herab und landete elegant hinter dem dritten Lakaien des Finsteren, der ein großes Zweihandschwert führte, und ließ einen Wirbelwind von Angriffen auf ihn niedergehen. Sein Feind erwies sich allerdings als beweglicher, als seine schwere Rüstung vermuten ließ. Der erste Schlag des Elfen verpasste dem hoch aufragenden Feind nur einen blutigen Kratzer, und der zweite prallte wirkungslos von seiner Rüstung ab. Dann war der Lakai an der Reihe. Er machte sein riesiges Schwert bereit und schwang es in einem tödlichen Bogen, doch Quingolor war kein Anfänger. Er duckte sich anmutig unter dem Hieb weg und stieß beide Schwerter nach oben. Das erste fand eine Öffnung in der Rüstung des Gegners und schnitt mühelos durch

weiches Fleisch. Das zweite erwischte den Gegner am Kinn und drang bis in sein Gehirn. Er brach sofort zusammen.

Bevor er seinen Sieg feiern konnte, verdunkelte sich die Sonne für Quingolor. Eine gewaltige Gestalt, die er zuvor nicht gesehen hatte, hielt ein monströses Kriegsbeil hoch in die Luft, zum Schlag bereit. Der Lotusgardist rollte zur Seite und kam kaum auf die Füße, doch der axtschwingende Riese blieb ihm auf den Fersen und traf ihn mit dem Knauf der Waffe an der Brust.

Der Elf stürzte und rang verzweifelt um Luft. Ylyndar ging dazwischen und griff den Verfluchten an, doch dieser bemerkte ihn kaum und teilte ihn mit einem Schwung seiner Axt in zwei Teile. Quingolor wurde vom Blut seines Gefährten übergossen. Der Verfluchte kehrte zurück, um seinem Gegner, der vor ihm auf dem Rücken lag, das Leben zu nehmen. Er genoss den Moment und hielt die Axt einen Augenblick lang still, ehe er sie herunterkrachen ließ. Quingolor brüllte, als sein Arm an der Schulter abgetrennt wurde. Er versuchte, bei Bewusstsein zu bleiben, und spürte, wie sein Gegner ihn vom Boden hob und einen Dolch gegen seine Kehle drückte.

„Stirb“, sagte der Lakai. Doch seine Kehle wurde nicht durchschnitten, stattdessen fiel der Loturgardist zu Boden. Dann folgten Dunkelheit und Stille. Er konnte fühlen, wie sein Blut ungehindert aus seiner offenen Wunde strömte. Er würde nicht lange überleben. Eine weibliche Stimme erklang im Hintergrund.

„Lebst du noch?“, fragte sie kalt. „Oh, gerade noch so“, antwortete sie sich selbst. Hatte Mirthal ihn gerettet? Er konnte es nicht sagen. Er fühlte nur noch Schmerzen. Mit Mühe gelang es ihm, seine Augen zu öffnen, und er sah die elfische Kundschafterin vor ihm. „Es wird nicht mehr lange dauern, weisst du“, verkündete sie. Dann plötzlich, mit seinen letzten Atemzügen, erblickte er sie. Eine erblühte Lotuspflanze, gesünder und prächtiger als jede, die er zuvor gesehen hatte. Was hatte eine Lotuspflanze auf dieser Insel zu suchen? Mirthal wandte sich um, um zu sehen, worauf ihr Anführer seinen Blick gerichtet hatte. Sie lächelte ganz leicht. „Es scheint, mein Freund, als ob die Insel dir genau das gegeben hat, was du am meisten begehrt.“ Der Lotusgardist hörte ihre Worte nicht, doch sein Tod war angenehmer, als er erwartet hatte. Er war dem Ziel seiner Begierde so nah.



CHRONOPIA

K
a
r
t
e





Szenario - Schatzjagd

Spieldauer und Siegbedingungen

Spieldauer: 7 Spielrunden.

Siegbedingungen: Du kannst entweder einen GROßEN SIEG oder einen KLEINEN SIEG erringen, niemals beides.

Großer Sieg: Sammle mehr SCHATZPUNKTE als dein Gegner und habe am Ende des Spiels mindestens 8.

Kleiner Sieg: Sammle mehr SCHATZPUNKTE als dein Gegner und habe am Ende des Spiels mindestens 5.

Gelände und Aufstellung:

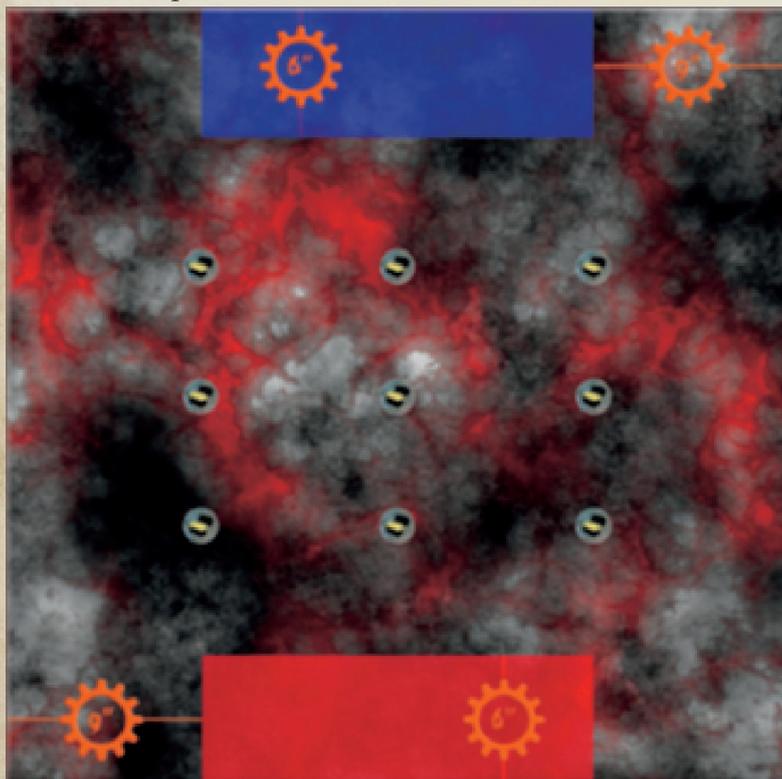
Es sollten etwa 75% des Spielfeldes mit GELÄNDE bedeckt sein. Beide Spieler können abwechselnd je ein GELÄNDETEIL aufstellen. Danach werden wie auf dem Bild 9 SCHATZMARKER platziert. Wenn beide Spieler mit der Aufstellung einverstanden sind, beginnt das Spiel mit der ERSTEN INITIATIVE.

Beginnend mit dem Gewinner der ERSTEN INITIATIVE stellen beide Spieler abwechselnd ihre Einheiten in

ihre AUFSTELLUNGSZONE (der Rote oder der Blaue Bereich).

Sonderregeln Schatzmarken

- Jedes Modell darf maximal 1 SCHATZMARKER tragen.
- Wenn ein Modell einen SCHATZMARKER aufnimmt und noch 5 oder weniger SCHATZMARKER auf dem Spielfeld verblieben sind, lege sofort einen neuen SCHATZMARKER auf das Spielfeld (so mittig wie möglich, aber mindestens 6 Zoll von einem anderen SCHATZMARKER und allen EINHEITEN entfernt).
- Um 1 SCHATZPUNKT zu erhalten, muss sich ein Modell mit einem SCHATZMARKER in den eigenen AUFSTELLUNGSBEREICH bewegen. Sobald es dort eine BEWEGUNG beendet, wird der SCHATZMARKER entfernt und der Spieler bekommt 1 SCHATZPUNKT.
- Ein Modell, das einen SCHATZMARKER trägt, wird behandelt, als bewege es sich durch SCHWIERIGES GELÄNDE.
- Ein Modell, das einen SCHATZMARKER trägt, kann keine FERNKAMPFANGRIFFE ausführen.



Nahkampf

Der NAHKAMPF folgt den normalen Regeln, mit einer Ausnahme. Modelle werden nicht ausgeschaltet, wenn ihre WUNDEN auf 0 reduziert werden. Stattdessen fliehen sie gemäß der Regeln der FLUCHIPROBE. Hat ein Modell in einem NAHKAMPF sogar 2 WUNDEN erhalten, muss es auf der Flucht eine Distanz wie bei RENNEN zurücklegen. Modelle, die auf diese Weise fliehen, lassen einen eventuellen SCHATZMARKER vor ihrer BEWEGUNG fallen.

Schaden aus anderen Quellen

Erhält ein Modell, das einen SCHATZMARKER trägt, eine WUNDE aus einer anderen Quelle als im NAHKAMPF, lässt es den SCHATZMARKER fallen und bewegt sich mit einer BASISBEWEGUNG von der Quelle des Schadens weg.

CHRONOPIA

Szenario - Kriegsherren

Spieldauer und Siegbedingungen

Spieldauer: 6 Spielrunden.

Siegbedingungen: Du kannst entweder einen GROSSEN SIEG oder einen KLEINEN SIEG erringen, niemals beides.

Großer Sieg: Kontrolliere am Ende des Spiels 2 oder mehr MISSIONSZIELE.

Kleiner Sieg: Kontrolliere am Ende des Spiels 1 oder mehr MISSIONSZIELE und mehr als dein Gegner.

Gelände und Aufstellung:

Es sollten etwa 75% des Spielfeldes mit GELÄNDE bedeckt sein. Beide Spieler können abwechselnd je ein GELÄNDETEIL aufstellen. Danach werden wie auf dem Bild 3 MISSIONSMARKER platziert. Diese müssen mindestens 12" voneinander und 10" von den AUFSTELLUNGSZONEN entfernt sein. Wenn beide Spieler mit der Aufstellung einverstanden sind, beginnt

das Spiel mit der ERSTEN INITIATIVE. Beginnend mit dem Gewinner der ERSTEN INITIATIVE stellen beide Spieler abwechselnd ihre EINHEITEN in ihre AUFSTELLUNGSZONE (der Rote oder der Blaue Bereich).

Sonderregeln

Kontrolle der Missionsziele

- Um zu entscheiden, wer ein MISSIONSZIEL KONTROLLIERT, zählen beide Spieler die Werte der übrigen WUNDEN aller ihrer EINHEITEN innerhalb von 6 Zoll um ein MISSIONSZIEL.

