



WARPATH

**Regeln für epische
Science Fiction-Schlachten
von Alessio Cavatore**

Erste Edition

mantic

**TABLETOP
INSIDER**



Mantics **Warpath** ist ein neues Tabletopspiel für SciFi-Massenschlachten – ein Spiel das einfach zu lernen und schnell zu spielen ist, das aber trotzdem Zeit und Erfahrung benötigt, wenn man es meistern will. Dank kurzer und einfacher Regeln steht Spaß und Gemetzel wenig im Weg. **Warpath** ist ein herausforderndes Spiel voller Strategie, bei dem du dich mit deinem Gegner messen kannst, ohne die Hälfte deines Verstandes mit einer Vielzahl komplizierter Regeln zu beschäftigen.

Und das ist noch nicht alles! **Warpath** nutzt dieselbe innovative Rundenstruktur wie Mantics Fantasy-System **Kings of War**. Dies erlaubt es dir, die Zeit bei deinen Spielen mit einer Stopp- oder Schachuhr zu messen. Während die Sekunden verstreichen, steigen Druck und Spannung, wodurch das Spiel eine völlig neue Dimension erhält.

Das Spiel folgt demselben erfolgreichen Veröffentlichungsplan, welcher schon bei **KoW** zum Einsatz kam. Wir haben beschlossen, **Warpath** in einem sehr frühen Stadium zu veröffentlichen, auch wenn die Regeln und vor allem die Armeelisten noch Feintuning benötigen... und hier kommst du ins Spiel!

Bitte spiele so viele Spiele, wie du kannst, und gib uns dein Feedback unter

[www.manticgames.com/
forum.html](http://www.manticgames.com/forum.html)

Im Gegenzug halten wir dein Regelbuch auf dem neusten Stand, posten alle neuen und verbesserten Versionen auf unserer Website zum kostenlosen Download. Am Ende erhalten wir so ein Spiel von Spielern für Spieler!



INHALT

Dieses Heft enthält alle Regeln für **Warpath**.

03 Seiten 3-5 beschreiben die im Spiel vorkommenden Einheiten.

06 Die Seiten 6-24 erklären wie man Einheiten bewegt, mit ihnen schießt und kämpft.

24 Die Seiten 24 und 25 erklären dir, wie du deine Miniaturensammlung zu einer Armee zusammenfügst und wie Spiele mit Zeitlimit funktionieren.

26 Auf den Seiten 26 und 27 steht, wie man den Spieltisch und die Armeen vorbereitet und wie am Ende der Sieger ermittelt wird.

28 Zu guter Letzt wird auf den Seiten 28 bis 31 ein einfaches Demospiele vorgestellt, das die Truppen aus dem **Warpath**-Starterset nutzt.



EINHEITEN

Alle Einheiten bestehen aus Modellen. Diese müssen auf die mitgelieferten Bases geklebt und wie unten beschrieben zu Einheiten zusammengefügt werden. Jede Einheit gehört einer der folgenden Kategorien an:

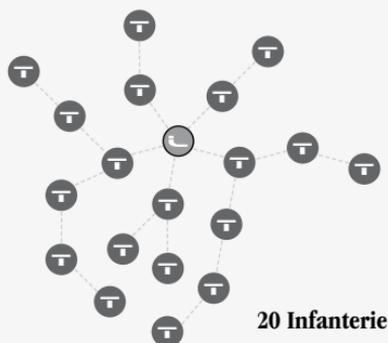
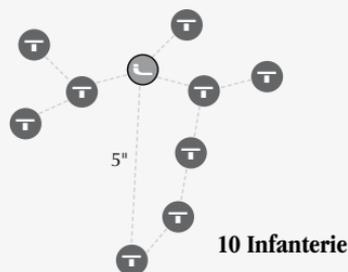
Infanterie (Inf)

Infanterieeinheiten bestehen in der Regel aus 5 bis 20 Modellen, wie im Diagramm A gezeigt wird. Die Zahl der Modelle, aus denen eine Einheit besteht, wird in ihrem Profil festgelegt (die Profile werden später erklärt) und entspricht in der Regel der Figurenanzahl in den Boxen von Mantic. Alle Modelle einer Einheit müssen sich immer innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell derselben Einheit befinden und außerdem innerhalb von 5 Zoll um den Anführer. Siehe Diagramm A.

Helden und Monster (H/M)

Ein Held oder Monster ist eine Einheit, die aus einem einzelnen Modell besteht. Entweder einem mächtigen Kommandanten oder einer großen Bestie – oder einer Kombination aus beidem, z.B. einem Helden auf seinem Reittier.

Diagramm A: Einheiten



Würfeln

Wenn wir in diesen Regeln von einem oder mehreren Würfeln sprechen, dann meinen wir einen sechsseitigen Würfel, den wir W6 nennen. Manchmal sprechen wir auch von einem W3 (das Ergebnis eines W6 geteilt durch 2 (aufgerundet), oder W6+1 (wirf einen W6 und addiere 1 zum Ergebnis, oder 2W6 (wirf zwei W6 und addiere die Ergebnisse).

Wiederholungswürfe

Wenn dir ein Wiederholungswurf erlaubt wird, nimm einfach die Zahl an Würfeln, die du wiederholen darfst, und wirf sie noch einmal. Das zweite Ergebnis ist bindend, auch wenn es schlechter ist als das erste.

Geschütze (Ge)

Eine Geschützeinheit besteht aus einer einzelnen mächtigen Kanone und einigen Crewmitgliedern. Die Crew dient rein dekorativen Zwecken und sollte innerhalb von 1 Zoll um das Geschütz platziert werden.

Panzerfahrzeuge (Pz)

Gepanzerte Fahrzeuge bestehen aus einem einzelnen Modell. Ihre Größe variiert von mächtigen Kampfpanzern bis zu kleineren Truppen transportern. Sie beinhalten außerdem gepanzerte PKW und andere leichte Fahrzeuge.

Flieger (Fl)

Diese Fahrzeuge fliegen mit hoher Geschwindigkeit und können auf einem Schlachtfeld nicht landen. Hierzu gehören Jäger und Jagdbomber.

PROFIL

Jede Einheit bei **Warpath** hat einen Namen und eine ganze Reihe verschiedener Profilwerte. Diese bilden zusammen ihr Profil. Es gibt folgende Werte:



Typ: Die Kategorie, zu der die Einheit gehört und die Anzahl der Modelle, aus denen sie besteht. Einzelmodelle haben keinen Zahlenwert.

Bewegung (Be): Wie weit sich die Einheit bewegen kann (in Zoll).

Trefferwurf (Tw): Das Ergebnis, das die Einheit sowohl beim Fernkampf als auch beim Nahkampf für Treffer benötigt.

Feuerkraft (Fk): Die Zahl der Angriffswürfel bei Fernkampfattacken.

Reichweite (Rw): Die Reichweite der normalen Fernkampfattacken der Einheit (in Zoll).

Attacken (At): Die Zahl der Angriffswürfel bei Nahkampfattacken.

Verteidigung (Ve): Das Ergebnis, das der Gegner benötigt, um die Einheit zu verwunden.

Moral (Mo): Eine Kombination aus Einheitengröße, Ausbildung und Disziplin. Dieser Profilwert zeigt an, wie gut die Einheit Schaden verkraftet.

Spezial: Das Profil einer Einheit beinhaltet auch alle besonderen Ausrüstungsgegenstände und ihre Sonderregeln.

Stahlkrieger der Schmiedeväter (Trupp)

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Inf (5)	4	4+	8	24	5	5+	11/13

Spezial: Starrköpfig

Stahlkrieger der Schmiedeväter (Gruppe)

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Inf (10)	4	4+	16	24	10	5+	14/16

Spezial: Starrköpfig

Stahlkrieger der Schmiedeväter (Zug)

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Inf (20)	4	4+	32	24	20	5+	21/23

Spezial: Starrköpfig

ANFÜHRER

Der Anführer einer Einheit ist sehr wichtig und sollte von einem entsprechend eindrucksvollen Modell dargestellt werden, damit er sich deutlich vom Rest der Einheit unterscheidet. Der Anführer ist der Kommandant der Einheit, er gibt die Befehle, und er wird deshalb im Spiel bei vielen Gelegenheiten als wichtiger Referenzpunkt genutzt. Wenn eine Einheit aus einem einzelnen Modell besteht (z.B. bei einem Panzerfahrzeug, einem Helden oder Monster), dann gilt natürlich dieses Einzelmodell als Anführer.

SICHTLINIE

Während des Spiels wirst du regelmäßig prüfen müssen, ob eine deiner Einheiten eine andere Einheit (in der Regel einen Feind, den sie angreifen oder beschießen will) sehen kann oder nicht.

Wenn es nicht anders beschrieben wird, haben Modelle immer ein 360 Grad-Sichtfeld, unabhängig von ihrer Ausrichtung.

Natürlich können Geländestücke und andere Einheiten immer noch im Weg stehen und Ziele verdecken. Um zu bestimmen, ob eine Einheit ein Ziel sehen kann, lehne dich einfach auf den Spieltisch herunter und schaue dem Anführer

der Einheit über die Schulter. Wenn dieser den Torso eines beliebigen Modells der Zieleinheit »sehen« kann (ignoriere dabei Waffen, Banner, Köpfe, Flügel oder andere Extremitäten), dann kann seine gesamte Einheit das Ziel sehen. In Wirklichkeit kann es zwar sein, dass einige Mitglieder der Einheit kein Feindmodell sehen, aber wir gehen in diesem Fall davon aus, dass sie in die grobe Richtung feuern wie der Rest der Einheit. Ignoriere beim Prüfen der Sichtlinie andere Modelle aus der Einheit des Anführers und stelle sie – wenn nötig – kurzzeitig beiseite (in der Realität würde der Anführer ihnen vermutlich befehlen, sich zu ducken).

Wenn du nicht sicher bist, ob der Anführer ein Ziel sehen kann, oder nicht, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 4+ kann er das Ziel sehen, bei 3 oder weniger nicht.

DER SPIELZUG

Ähnlich wie Schach wird auch **Warpath** zugweise gespielt. Werft einfach einen Würfel, um zu bestimmen, wer den ersten Zug hat. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf wählen. Der erste aktive Spieler bewegt seine Truppen, schießt und schlägt im Nahkampf zu – danach endet der erste Zug. Im Anschluss ist sein Gegner an der Reihe

Entfernungen messen

Du kannst Entfernungen jederzeit abmessen. Zwischen zwei Modellen wird sie zwischen den einander am nächsten liegenden Punkten ihrer Bases gemessen. Wenn ein Modell keine Base hat, nutze stattdessen den nächstgelegenen Punkt seines Rumpfes oder Torsos.

Die Entfernung zwischen zwei Einheiten wird zwischen den beiden nächstgelegenen Modellen der Einheiten gemessen.

Um Verwirrung zu vermeiden, halte deine Einheiten immer mehr als ein Zoll von allen anderen Einheiten entfernt (außer beim Angriff, siehe *Angriff!*).

(Spielzug 2), und so wechseln sich die Spieler ab, bis ein bestimmtes Zeit- oder Zuglimit erreicht ist. Ein Spielzug umfasst drei Phasen:

1. Bewegungsphase
2. Schussphase
3. Nahkampfphase

Im Folgenden wollen wir uns diese Phasen genauer anschauen.

BEWEGUNG

In der Bewegungsphase deines Spielzugs wählst du nacheinander deine Einheiten aus, und gibst ihnen je einen der folgenden Befehle.

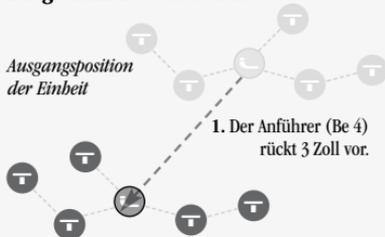
Halt! Die Einheit bewegt sich überhaupt nicht.

Vorrücken! Bewege jedes Modell der Einheit in eine Richtung deiner Wahl. Die maximale Bewegungsdistanz entspricht dabei dem Bewegungswert der Einheit. Während dieser Bewegung kann die Einheit beliebig oft die Richtung wechseln, so lange dadurch kein Modell weiter als seinen Bewegungswert vorrückt. Denke daran, dass alle Modelle innerhalb von 1 Zoll zu einem anderen Modell der Einheit und innerhalb von 5 Zoll um den Anführer bleiben müssen. Siehe Diagramm B.

Eilmarsch! Die Einheit kann sich bewegen, wie unter *Vorrücken!* beschrieben. Die maximale Bewegungsdistanz entspricht nun allerdings ihrem doppelten Bewegungswert. Siehe Diagramm C.

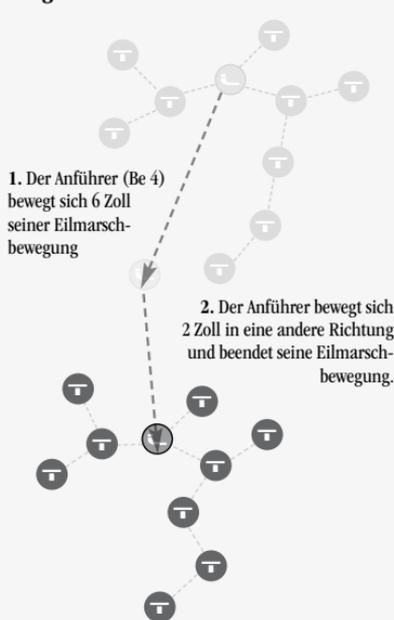
Angriff! Dies ist der spannendste Befehl. Es ist außerdem der komplizierteste, deshalb wird er später genauer erklärt. Siehe Diagramm D.

Diagramm B: Vorrücken!



2. Alle anderen Modelle der Einheit bewegen sich bis zu 4 Zoll (ihr Bewegungswert) und beenden ihre Bewegung nicht weiter als 5 Zoll vom Anführer entfernt und innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell der Einheit.

Diagramm C: Eilmarsch!



3. Alle anderen Modelle der Einheit bewegen sich bis zu 8 Zoll (ihr doppelter Bewegungswert), wobei sie ihre Bewegung nicht weiter als 5 Zoll vom Anführer entfernt und innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell der Einheit beenden müssen.

Einheiten durchqueren

Eine Einheit kann sich durch befreundete Einheiten hindurchbewegen, aber sie kann ihre Bewegung nicht auf einer anderen Einheit beenden. Du musst also sichergehen, dass der Bewegungswert einer Einheit ausreicht, um die andere Einheit vollständig zu passieren. Feindliche Einheiten blockieren die Bewegung deiner Einheiten, sie können nicht durchquert werden.

Achte für mehr Übersicht darauf, dass immer mindestens ein Abstand von 1 Zoll zwischen be-

freundeten und verfeindeten Einheiten besteht. Auf diese Weise können du und dein Gegner sie besser auseinanderhalten.

Angreifen

Eine Angriffsbewegung ist die einzige Möglichkeit, wie deine Einheiten in Kontakt mit dem Feind kommen können. Eine Einheit kann eine einzelne Feindeinheit (»das Ziel«) angreifen, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

Der Anführer kann das Ziel sehen.

Der Abstand zwischen der Einheit und dem Ziel beträgt maximal die doppelte Bewegungsweite der Einheit, und die Einheit kann sich in Kontakt mit dem Ziel bewegen (wie bei *Angreifer bewegen* beschrieben).

Die Einheit kann das Ziel tatsächlich im Nahkampf verwunden oder beschädigen.

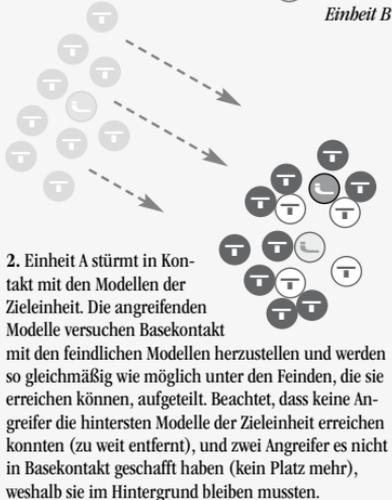
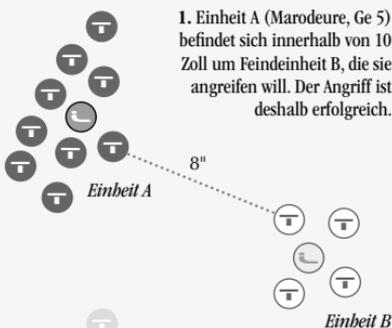
Angreifer bewegen

Beginne die Angriffsbewegung, indem du die Bewegung des Modells abmisst, das der Zieleinheit am nächsten ist. Umgehe dabei blockierendes Gelände und andere Feindeinheiten.

Während der Angriffsbewegung kann sich eine Einheit über Hindernisse und durch schwieriges Gelände bewegen, ohne dass ihre Bewegung reduziert wird, aber im folgenden Nahkampf erleidet die gesamte Einheit einen kleinen Malus (mehr dazu später).

Wenn das nächstgelegene Modell der angreifenden Einheit alle Hindernisse umgehen und das Ziel erreichen kann, ohne seine doppelte Bewegungsweite zu überschreiten, dann ist der Angriff erfolgreich. Andernfalls kann die Einheit nicht angreifen (und darf stattdessen einen anderen Befehl erhalten).

Diagramm D: Angriff!



Wenn der Angriff erfolgreich ist, bewege das erste Modell der Einheit in Kontakt mit dem Ziel. Bewege danach alle anderen Angreifer ebenfalls in Basekontakt mit Modellen der Zieleinheit und nimm dabei den kürzest möglichen Weg. Diese Bewegung folgt den Regeln für eine normale Eilmarschbewegung (abgesehen davon, dass schweres Gelände die Modelle nicht verlangsamt). Die Modelle müssen ihre Bewegung deshalb ganz normal innerhalb von 5 Zoll um den Anführer und innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell der Einheit beenden. Bringe die Angreifer möglichst gleichmäßig in Kontakt mit den Modellen der Zieleinheit, die sie erreichen können. Wenn kein Platz für all deine Modelle ist, oder wenn einige Modelle die Zieleinheit nicht erreichen können, dann platziere sie so nahe wie möglich hinter ihren Kameraden. Beachte, dass die tatsächliche Position der einzelnen Modelle auf den Nahkampf keine Auswirkung hat. Die Bewegungsregeln sollen nur sicherstellen, dass alle Modelle eine finale Position einnehmen und das Ganze cool aussieht.

Die Modelle der Zieleinheit werden nicht bewegt, da sie sich auf den Ansturm vorbereiten.

Bei einer Angriffsbewegung müssen Einheiten ihre Bewegung nicht 1 Zoll von befreundeten und feindlichen Einheiten entfernt beenden. Dies bedeutet, dass sie einer oder mehreren Feindeinheiten, die sie gar nicht angegriffen haben, sehr nahe kommen können. (z.B. wenn sie sehr dicht beieinander stehende Einheiten angreifen). Achte in diesem Fall darauf, dass die angreifenden Modelle nur mit Modellen der tatsächlichen Zieleinheit in Basekontakt gelangen.

Mehrere Angriffe gegen das gleiche Ziel

Du darfst einer deiner Einheiten befehlen, ein Ziel anzugreifen, das bereits von einer (oder mehreren) anderen Einheit angegriffen wurde. Handle den Angriff ganz normal ab und behandle befreundete Modelle dabei wie blockierendes Gelände. Du kannst so lange Einheiten gegen eine einzelne Feindeinheit schicken, wie du mindestens ein Modell in Kontakt bringen kannst.

GELÄNDE

Geländeelemente lassen den Spieltisch nicht nur besser aussehen, sie machen auch das Spiel komplexer, weshalb ihr in eurem ersten **Warpath**-Spiel nicht zu viel Gelände nutzen solltet. Bei Tabletopspielen fällt Gelände in der Regel in zwei Kategorien: einzelne Geländestücke oder ein Geländegebiet. Die Regeln für beide Varianten werden weiter unten erklärt. Vor einem Spiel ist es sinnvoll, dass du mit deinem Gegenspieler für jedes Geländeelement festlegst, wie ihr es im Spiel behandeln wollt.

Einzelne Geländestücke

Darunter fallen individuelle Geländestücke wie ein einzelner Baum, ein Haus, ein Felsen oder eine Mauer. Sie sind entweder blockierendes Gelände, ein Hindernis, oder dekoratives Gelände.

- **Blockierendes Gelände:** Einheiten können sich nicht über blockierendes Gelände hinwegbewegen und müssen es umgehen. Wir empfehlen, dass Ihr Gebäude, hohe Mauern und andere große Geländestücke als blockierendes Gelände behandelt.

- **Hindernisse:** Hindernisse sind lange und schmale Geländestücke wie niedrige Mauern, Zäune, Hecken oder ein Fluss. Dinge, über die ein menschengroßes Modell hinwegblicken und die es überqueren kann. Einheiten können sich über Hindernisse hinwegbewegen (sie dürfen ihre Bewegung aber nicht auf ihnen beenden), allerdings nicht wenn sie einen *Eilmarsch!*-Befehl erhalten haben.
- **Dekoratives Gelände:** Eine Einheit kann sich über dekoratives Gelände beliebig hinwegbewegen. Es ist aber trotzdem besser, wenn du darauf achtest, dass deine Modelle ihre Bewegung nicht darauf beenden. Diese Kategorie eignet sich am besten für kleine Geländestücke wie einzelne Büsche oder Bäume.

Gebiete aus schwierigem Gelände

Diese Geländekategorie umfasst Dinge wie verfallene Gebäude, außerirdische Dschungel, Kraterfelder, felsiges Gelände, Schrottdetonen oder ähnliches. Sie werden meistens gebaut, indem man kleinere Geländestücke auf eine große Base klebt. Auf diese Weise wird gleichzeitig ohne viel Aufwand angezeigt, welchen Bereich das schwierige Gelände bedeckt – die gesamte Base gilt als schwieriges Gelände. Einheiten können sich durch schwieriges Gelände hindurchbewegen, aber jedes so zurückgelegte Zoll zählt als zwei Zoll.

SCHIESSEN

Wenn du deine Einheiten bewegt hast, ist es Zeit mit allen zu schießen, die das können (und sollen). Wähle eine Einheit nach der anderen, wähle ein Ziel und – Feuer!

Bewegen und Schießen

Einheiten, die einen *Eilmarsch!*-Befehl erhalten haben, können in dieser Runde nicht feuern. Einige unhandliche Waffen können nur dann schießen, wenn sie in dieser Runde den Befehl *Halt!* erhalten haben. Dies wird in ihren jeweiligen Regeln festgelegt.

Nahkampf und Schießen

Einheiten, von denen eines oder mehrere Modelle in Basekontakt mit feindlichen Einheiten sind, dürfen in dieser Runde nicht schießen und nicht beschossen werden.

Ein Ziel wählen

Eine Einheit kann eine einzelne feindliche Einheit als Ziel für ihre Fernkampfatacke wählen, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

Der Anführer kann das Ziel sehen.

Die Entfernung zwischen den Einheiten ist gleich groß oder kleiner als die Waffenreichweite (Rw) der Einheit.

Reichweite

Im Profil jeder Einheit findest du auch ihre Waffenreichweite.

Schießen und das Ziel treffen

Wenn das Ziel gewählt wurde, wirf eine Anzahl Würfel, die der Feuerkraft (Fk) der Einheit entspricht. Um zu treffen, müssen die Wurfresultate unter Berücksichtigung aller Modifikationen gleich oder größer sein als der Trefferwurf-Wert deiner Einheit. Alle Würfel, die darunter liegen, entfallen.

Modifikationen

Eine ganze Menge verschiedener Faktoren kann einen Treffer erschweren. Die häufigsten sind:

- *-1 extreme Entfernung*: Das Ziel ist weiter als die Hälfte der Reichweite (Rw) der Einheit entfernt.
- *-1 weiche Deckung*: Das Ziel befindet sich in weicher Deckung (siehe unten).
- *-2 harte Deckung*: Das Ziel befindet sich in harter Deckung (siehe unten).
- *-1 bewegt*: Die schießende Einheit hat in diesem Zug den Befehl *Vorrücken!* erhalten.
- *-1 versprengt*: Die schießende Einheit hat eine Anzahl an Schadensmarkern gesammelt, die gleich groß oder größer ist als ihr Moralwert.

Ziehe für jeden dieser Faktoren den entsprechenden Wert vom Wurfresultat ab. Wenn deine Einheit etwa eine 4+ zum Treffen benötigen würde, aber auf ein Ziel in weicher Deckung feuert, dann brauchst du stattdessen Ergebnisse von 5 oder mehr. Wenn sich das Ziel außerdem in extremer Entfernung befindet, würdest du sogar 6en benötigen.

Ein Wurfresultat von 1 ist immer ein Fehlschlag, unabhängig von allen Modifikationen. Wenn die Modifikationen dazu führen, dass eine Einheit ein höheres Ergebnis als 6 zum Treffen benötigen würde, dann kann sie zwar immer noch feuern, aber die Zahl der Würfel entspricht nur ihrer halben Feuerkraft (Eine Einheit mit Feuerkraft 1 kann unter diesem Umständen nicht schießen!).

Deckung

Um zu ermitteln, ob sich eine Einheit in Deckung befindet, blicke den schießenden Modellen über die Schulter. Ignoriere dabei immer Modelle der schießenden Einheit – sie sind darauf trainiert sich gegenseitig Platz zu machen. Auch Modelle der Zieleinheit werden ignoriert, man kann schließlich nicht die eigenen Kameraden als Deckung missbrauchen!

- Wenn mindestens die Hälfte der Modelle in der Zieleinheit aus Sicht von mindestens der Hälfte der feuernden Modelle keine Deckung haben, dann befindet sich das Ziel nicht in Deckung.
- Wenn mindestens die Hälfte der Modelle der Zieleinheit aus Sicht von mindestens der Hälfte der feuernden Modelle vollständig oder teilweise durch Gelände oder andere Einheiten (Freund oder Feind) verdeckt sind, dann befindet sich das Ziel in Deckung.
- Wenn sich die Mehrheit der Modelle der Zieleinheit in, oder in Basekontakt mit einem Gebiet aus schwierigem Gelände befindet, dann ist das Ziel in Deckung.
- Wenn die Mehrheit der Schüsse der feuernden Modelle 3 oder mehr Zoll an schwierigem Gelände passieren müssen, dann gilt das Ziel als in Deckung.
- Wenn der Großteil der Deckung aus Dingen besteht, die die Einheit zwar verdecken, aber weder Kugeln noch Schrapnelle oder ähnliche Geschosse aufhalten würden, dann gilt dies als weiche Deckung. Andernfalls gelten die Regeln für harte Deckung. Einigt euch vor dem Spiel darauf, was als weiche Deckung zählt und was als harte.
- Wenn Ihr euch nicht sicher seid, ob sich eine Einheit in Deckung befindet, dann werft einen W6. Bei einer 4+ befindet sie sich nicht in Deckung, bei 3 oder weniger schon.

Das Ziel verwunden

Nachdem du alle Würfel, die nicht getroffen haben, zur Seite gelegt hast, wirfst du die übrigen Würfel noch einmal, um die Zieleinheit zu verwunden. Das benötigte Wurfresultat entspricht dem Verteidigungswert (V_e) des Ziels.

Dieser Wurf kann manchmal von Sonderregeln modifiziert werden. Manche Einheiten (in der Regel Panzerfahrzeuge) haben beispielsweise einen Verteidigungswert von 7 oder mehr, so dass sie nicht verwundet werden können, es sei denn, der Angreifer erhält Boni durch positive Modifikationen.

Ein Wurfresultat von 1 verwundet nie, unabhängig von Modifikationen.

Schadenspunkte vermerken

Platziere für jeden Treffer, der das Ziel verwundet hat, einen Schadensmarker neben der Einheit. Diese Marker stellen physischen Schaden und Verluste, sowie die schwindende Moral der Einheit dar.

Wenn eine Einheit mehr Schaden anhäuft, kann es praktischer sein, den Schaden aufzuschreiben, oder einen Würfel zu verwenden (nach Möglichkeit einen mit einer etwas ausgefalleneren Form oder Farbe, damit du ihn nicht mit den normalen Würfeln verwechselst). Auch spezielle Wundmarker sind eine Möglichkeit.

Moraltests

Am Ende der Schussphase kannst du für jede Einheit, der du in dieser Phase Schaden zugefügt hast, einen Moraltest durchführen. Dieser Test wird auf Seite 13 beschrieben, aber im Grunde entscheidet er darüber, ob die beschädigte Einheit standhält, niedergehalten oder zerstört wird.

BFG

Manchmal kann eine Einheit aufgewertet werden, indem man eines oder mehrere Modelle mit einem Ballistischen-Feuerkraft-Generator – kurz BFG – ausstattet. Dies sind besonders mächtige, tragbare Waffensysteme, die sich je nach Volk massiv voneinander unterscheiden können. Üblicherweise steigern sie entweder die Feuerkraft der Einheit, oder sie werden genutzt, um gepanzerte Ziele auszuschalten.

Jeder BFG verfügt über ein eigenes Profil, das seine Feuerkraft, Reichweite und andere Sonderregeln beinhaltet. Ein Beispiel:

Typ	Fk	Rw	Spezial
Laserkanone	1	60	Durchbohren (6)

Unabhängiges Feuer

BFG werden immer unabhängig von ihrer Einheit abgefeuert und können entweder auf dasselbe Ziel oder auf ein anderes feuern. Die Reihenfolge der unterschiedlichen Fernkampftackten kannst du frei wählen, aber du musst alle Fernkampftackten einer Einheit abhandeln, bevor du zur nächsten Einheit wechseln kannst.

Wenn du beispielsweise eine Einheit mit zwei BFG hast, dann kannst du zuerst BFG 1 auf Ziel A abfeuern und Treffer- und Schadenswürfe abhandeln. Danach wählst du Ziel B für den normalen Beschuss der Einheit und zu guter Letzt feuert der zweite BFG wieder auf Ziel A.

Beachte, dass die Modelle, die die BFG abfeuern, die Feuerkraft ihrer Einheit nicht reduzieren – ihre Kameraden gleichen das aus.

Sichtlinie

Wenn du einen BFG abfeuerst, bestimme Sichtlinie und Deckung immer, indem du am Lauf der

Waffe entlang, oder dem Modell, das die Waffe trägt, über die Schulter schaut. Ignoriere auch hierbei Modelle aus der Einheit des feuernenden Modells.

NAHKAMPF

Wenn du mit all deinen Einheiten geschossen hast, wird es für die Einheiten, die einen Gegner angegriffen haben, Zeit im Nahkampf zuzuschlagen. In der Wirklichkeit würden die gegnerischen Krieger natürlich zurückschlagen, aber der Einfachheit halber gehen wir davon aus, dass die Angreifer wegen ihres Schwungs das Zuschlagen übernehmen. Wenn der Feind nicht zerstört wird, dann ziehen sich deine Krieger ein Stück zurück und erwarten den Gegenangriff ihrer Feinde.

Zuschlagen

Um im Nahkampf zu attackieren, wirf eine Anzahl an Würfeln, die den Attacken (At) der angreifenden Einheit entspricht.

Treffen

Dies funktioniert genau wie bei Fernkampfwaffen, aber es gelten die unten aufgeführten Modifikationen.

Modifikationen

Eine ganze Menge verschiedener Faktoren kann einen Treffer erschweren. Die häufigsten davon sind:

- *-1 defensive Position/unterbrochener Angriff*: Das Ziel befindet sich hinter einem Hindernis, und/oder die Angriffsbewegung der Einheit führte teilweise durch oder über mehrere schwierige Geländestücke/Hindernisse.

- *-1 versprengt*: Die angreifende Einheit hat eine Anzahl an Schadensmarkern gesammelt, die gleich groß oder größer ist als ihr Moralwert.

Das Ziel verwunden

Dies funktioniert genau wie im Fernkampf.

Schadenspunkte vermerken

Dies funktioniert genau wie im Fernkampf.

Moraltests

Am Ende jedes einzelnen Nahkampfes musst du einen Moraltest für die feindliche Einheit ablegen, wenn du ihr in diesem Nahkampf Schaden zugefügt hast. Dieser Test (weiter unten beschrieben) entscheidet darüber, ob die beschädigte Einheit standhält oder zerstört wird (siehe Anschlusskampf). Beachte, dass ein *Niedergehalten*-Ergebnis im Nahkampf als *standhaft* behandelt wird.

Neu formieren und Anschlußkampf

Neu formieren

Wenn deine Einheit ihren Gegner zerstört hat, kann sie am Ende des Nahkampfs entweder ihre Position beibehalten, oder sich W6 Zoll in eine beliebige Richtung bewegen. Es gelten dabei die normalen Bewegungsregeln.

Falls es deiner Einheit hingegen nicht gelungen ist, ihr Ziel zu zerstören, dann muss sie sich zurückziehen und eine Bewegung von W6 Zoll durchführen (wie oben beschrieben). Die Feindeinheit bleibt an Ort und Stelle.

Anschlusskampf

Wenn eine Einheit von einem angreifenden Feind nicht zerstört wurde, dann kann sie in ihrem nächsten Zug nur den Befehl *Eilmarsch!*

erhalten oder sie muss einen *Angriff?* gegen eine der Einheiten, die sie im letzten Zug attackiert hatten, durchführen. Dies stellt dar, dass sie sich entweder aus dem Kampf zurückzieht oder ihn fortsetzt und zurückschlägt.

MORALTESTS

Wenn eine Einheit Schadenspunkte sammelt, dann wird es immer wahrscheinlicher, dass sie den Zusammenhalt verliert und womöglich sogar vom Schlachtfeld flieht.

Wann getestet wird

Am Ende deiner Bewegungs- und Schussphase führst du für jede Einheit, der du in dieser Phase Schaden zugefügt hast, einen Moraltest durch. Im Nahkampf werden diese Tests allerdings am Ende jedes einzelnen Nahkampfes durchgeführt.

Wie getestet wird

Jede Einheit hat bei ihrem Moralwert zwei Zahlen. Die erste Zahl ist das *Niedergehalten-Limit*, die zweite ist das *Zerstört-Limit*.

Um einen Moraltest für eine Feindeinheit abzulegen, wirf 2W6 und addiere die bisher gesammelten Schadenspunkte dieser Einheit sowie mögliche Modifikationen (z.B. durch Sonderregeln) zu dem Ergebnis. Mit diesem Gesamtergebnis »attakierst« du den Moralwert der gegnerischen Einheit. Es wird dann mit dem Moralwert verglichen.

- Wenn das Gesamtergebnis gleich oder größer ist als das *Zerstört-Limit* der Einheit, dann erleidet diese das Ergebnis *Zerstört!* (siehe unten).
- Wenn das Gesamtergebnis kleiner als das *Zerstört-Limit* ist, aber größer oder gleich groß wie das *Niedergehalten-Limit*, dann er-

leidet die Einheit das Ergebnis *niedergehalten* (siehe unten).

- Wenn das Gesamtergebnis kleiner ist als das *Niedergehalten-Limit*, dann ist die Einheit *standhaft*, was bedeutet, dass der Schaden sie kalt lässt und sie ganz normal weiterkämpft.

Du legst beispielsweise einen Moraltest gegen eine Einheit ab, deren Moralwert 11/13 beträgt und die bereits 3 Schadenspunkte erlitten hat. Wenn du eine 7 (oder weniger) würfelst, dann ist dein Gesamtergebnis 10 (oder weniger), und die Einheit bleibt standhaft. Bei einer 8 oder 9 ist das Gesamtergebnis 11 bzw. 12, und der Feind wird niedergehalten. Bei einer 10 oder mehr liegt das Gesamtergebnis mindestens bei 13, und die Feindeinheit wird zerstört.

Niedergehalten

Die Einheit kämpft weiter, aber sie geht erst einmal zu Boden und sucht Deckung. In ihrer nächsten Bewegungsphase kann sie nur den Be-

Besondere Wurf Ergebnisse

Doppelsechs: Wir sind verloren!

Wenn du beim Moraltest eine Doppelsechs würfelst und die Einheit nicht zerstört wird, dann wird sie in jedem Fall *niedergehalten*.

Doppeleins: Haltet stand!

Wenn du beim Moraltest eine Doppeleins würfelst, dann ist die feindliche Einheit von wahren Heldenmut erfüllt und bleibt auf jeden Fall *standhaft*, unabhängig von allen Modifikationen.

fehl *Halt!* bekommen. Außerdem ist sie so durcheinander, dass sie in ihrer nächsten Schussphase nicht feuern kann. Es ist normalerweise eine gute Idee, niedergehaltene Einheiten mit einem Marker zu kennzeichnen.

Wenn der Moraltest durch einen Nahkampfangriff hervorgerufen wurde, behandle ein *Niedergehalten*-Ergebnis stattdessen als *standhaft* (im Nahkampf ist es keine gute Idee, sich flach auf den Boden zu legen...).

Zerstört

Die Einheit wird aufgegeben, ergibt sich oder ist schlicht ausgelöscht. Entferne sie aus dem Spiel.

PANZERFAHRZEUGE

Gepanzerte Fahrzeuge folgen denselben Regeln wie andere Einheiten, aber sie bestehen aus einem einzelnen Modell und für sie gelten einige Sonderregeln.

Panzerfahrzeuge bewegen

Gepanzerte Fahrzeuge bewegen sich anders als normale Einheiten. In der Bewegungsphase können sie folgende Befehle erhalten:

Halt! Dieser Befehl funktioniert genau wie bei normalen Einheiten. Das Panzerfahrzeug bleibt stationär.

Hartes Wendemanöver! Das Panzerfahrzeug wendet auf der Stelle, um sich in eine andere Richtung auszurichten. Siehe Diagramm E.

Manövrieren! Das Panzerfahrzeug kann sich in einer geraden Linie vorwärts oder rückwärts

bewegen. Die maximale Bewegungsdistanz ist ihr Bewegungswert in Zoll. An einem beliebigen Punkt dieser Bewegung (zu Beginn, am Ende oder irgendwann dazwischen) kann sich das Panzerfahrzeug außerdem um bis zu 90 Grad drehen. Siehe Diagramm F.

Volle Kraft voraus! (oder einfach: Volle Kraft!)

Das Panzerfahrzeug bewegt sich in einer geraden

Diagramm E: Hartes Wendemanöver!

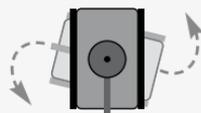


Diagramm F: Manövrieren!



Diagramm G: Volle Kraft!



Diagramm H: Überfahren



Linie vorwärts, ohne dabei zu irgendeiner Zeit die Richtung zu wechseln. Die maximale Bewegungsdistanz ist ihr doppelter Bewegungswert in Zoll. Siehe Diagramm G.

Kollidieren und Überfahren

Du hast vermutlich gemerkt, dass Panzerfahrzeuge keine Angriffsbewegung durchführen können. Sie können sich deshalb nicht in Kontakt mit anderen Einheiten bewegen (egal ob Freund oder Feind), da dies zu gefährlich wäre. Wenn sie sich aber mit voller Kraft bewegen, dann können sie sich in Kontakt mit gegnerischen Panzerfahrzeugen (Krach!) und sogar mitten durch Infanterie und andere Einheiten (Matsch!) bewegen. Sie haben extra für diesen Zweck einen Wert für zerschmetternde Kraft. . . lies einfach weiter.

Kollisionen

Bei einer Kollision bewegt sich ein Panzerfahrzeug mit voller Kraft in ein anderes Panzerfahrzeug. Eine Kollision verursacht W6 automatische Treffer bei beiden Fahrzeugen. Wirf für jedes Fahrzeug einen separaten W6 und führe danach jeweils Verwundungswürfe durch. Wenn eines der Fahrzeuge dadurch beschädigt wird, führe einen Moraltest durch. Dies gilt auch für dein eigenes Fahrzeug!

Es versteht sich von selbst, dass es deutlich besser ist, wenn deine am besten gepanzerten Fahrzeuge mit den schwächlichen, leicht gepanzerten Fahrzeugen des Gegners kollidieren. Andernfalls riskierst du, dass deine Einheit mehr Schaden nimmt als der Gegner.

Überfahren

Wenn sie sich mit voller Kraft bewegen, dürfen Panzerfahrzeuge sich durch feindliche Einheiten

hindurchbewegen (nicht durch Panzerfahrzeuge, vgl. dazu *Kollisionen*).

Wenn du dies tust, dann musst du sicherstellen, dass das Panzerfahrzeug die Einheit komplett passieren, und seine Bewegung mindestens 1 Zoll hinter der Einheit beenden kann. Wenn das unmöglich ist und das Fahrzeug seine Bewegung auf der Einheit beenden würde, dann überschreite seine maximale Bewegungsdistanz um so viel, dass die Bewegung 1 Zoll hinter der Einheit endet. Wenn auch das nicht möglich ist, dann bewege die feindlichen Modelle gerade so viel, dass sie Platz für das Panzerfahrzeug machen. Siehe Diagramm H.

Jede feindliche Einheit, über die sich das Fahrzeug bewegt hat, erleidet W6 automatische Treffer. Dies stellt dar, wie Soldaten überfahren werden und die Moral der Einheit durch den Ansturm des stählernen Kolosses erschüttert wird.

Gelände

Panzerfahrzeuge können sich mit normaler Geschwindigkeit durch alle Arten von Gelände (abgesehen von blockierendem Gelände) bewegen. Wenn sie sich aber mit voller Kraft über ein Hindernis oder in ein Gebiet aus schwierigem Gelände bewegen, dann wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 wird das Fahrzeug lahmgelegt – sobald es in Kontakt mit dem Hindernis kommt oder sich (möglichst) vollständig innerhalb des schwierigen Geländes befindet. Wenn dies passiert, kann es sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen (und muss immer den Befehl *Halt!* erhalten).

Auf Panzerfahrzeuge schießen

Panzerfahrzeuge sind gegenüber Beschuss, der sie in die Flanken oder das Heck trifft, normalerweise verwundbarer, da ihre Panzerung dort

dünnere ist als in der Front. Außerdem befinden sich dort empfindlichere Teile wie der Motor oder der Tank.

Wenn du auf ein Panzerfahrzeug schießt, musst du deshalb zunächst feststellen, ob die Schüsse die Front, das Heck oder eine Flanke des Ziels treffen. Um zu ermitteln, wo diese Bereiche liegen, nutzt du einfach zwei imaginäre Linien, die sich rechtwinklig im Zentrum des Modells kreuzen, wie in Diagramm I gezeigt.

Verlängere diese Linien so lange, bis klar wird, aus welchem Bereich die Schüsse kommen. Bei Einheiten, die aus mehreren Modellen bestehen, treffen die Schüsse den Bereich, in dem sich die Mehrheit der Modelle aufhält. Beachte, dass BFG immer unabhängig vom Rest der Einheit abgehandelt werden.

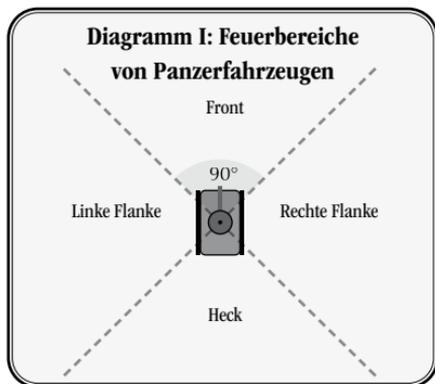
Jede Waffe, die die *Durchbobren*-Sonderregel hat (also besonders durchschlagskräftig ist), erhält einen Bonus von +1 auf ihren *Durchbobren*-Wert, wenn sie eine Flanke des Ziels trifft und sogar einen Bonus von +2, wenn sie das Heck trifft.

Waffen ohne die *Durchbobren*-Sonderregel erhalten diese Boni *nie*! Sie sind schlicht zu schwach, um eine Panzerung einfach zu durchschlagen, egal woher ihre Schüsse kommen.

Offensichtliche Ziele

Da sie sehr groß und nicht sehr gut darin sind, Deckung auszunutzen, erhalten feindliche Einheiten, die auf ein Panzerfahrzeug schießen, einen Bonus von +1 auf ihren Trefferwurf.

Zusätzlich gelten Panzerfahrzeuge nur dann als in Deckung, wenn sie aus Sicht der Mehrheit der feuernenden Modelle zu mindestens 50 Prozent verdeckt sind.



Fernkampf mit Panzerfahrzeugen

Dank ihrer fortgeschrittenen Zielerfassungssysteme (oder den zahlreichen Crewmitgliedern), kann ein Panzerfahrzeug seinen Beschuss auf unterschiedliche Ziele aufteilen. Das bedeutet, dass du alle Waffen in beliebiger Reihenfolge einzeln abfeuerst – sie sind alle als BFG klassifiziert.

Feuerbereiche

Jede Waffe an einem Panzerfahrzeug kann nur auf Ziele feuern, die zumindest teilweise in ihrem Feuerbereich liegen (siehe Diagramm I). Jede Waffe hat in ihrem Profil einen Vermerk, der angibt, in welche Bereiche sie feuern kann. Diese können sein: [F] für Front, [L] für linke Flanke, [R] für rechte Flanke und [H] für Heck. Manche Waffen können in verschiedene Bereiche feuern. Dies kann beispielsweise so: [F/L/R] aussehen, oder sogar so: [A], wenn die Waffe in alle Bereiche feuern kann.

Sichtlinie

Ermittle bei jeder Waffe einzeln die Sichtlinie (und Deckung des Ziels), indem du an ihrem Lauf entlangblickst, genau wie bei einem BFG.

Gehe bei Fahrzeugwaffen immer davon aus,

dass sie soweit schwenkbar sind, wie es das Design der Waffe andeutet. Wenn du beispielsweise den Turm deines Panzers festgeklebt hast, gehe trotzdem immer noch davon aus, dass er schwenkbar ist.

Nahkampf gegen Panzerfahrzeuge

Gepanzerte Fahrzeuge treffen

Bei Trefferwürfen im Nahkampf gegen gepanzerte Fahrzeuge gelten folgende Modifikationen:

- *+2 stationäres Ziel:* Das Ziel hat sich in seinem letzten Zug nicht bewegt oder ist *beschädigt* (siehe weiter unten).
- *-2 schnelles Ziel:* Das Ziel ist nicht *beschädigt* und hat sich in seinem letzten Zug mehr als 12 Zoll bewegt.

Panzerfahrzeuge und Anschlusskämpfe

Anders als normale Einheiten können Panzerfahrzeuge in ihrem nächsten Zug normal handeln, wenn sie einen Nahkampf überlebt haben.

Moraltests bei Panzerfahrzeugen

Systeme ausgefallen

Dieses Ergebnis hat die gleichen Auswirkungen wie *Niedergehalten*, es gilt aber sowohl bei Treffern im Nah- als auch im Fernkampf.

Beschädigt

Wenn du bei einem Moraltest gegen ein Panzerfahrzeug genau das *Zerstört-Limit* erreichst, dann wird das Fahrzeug nicht »zerstört«. Stattdessen gilt es fortan als *beschädigt*. Es hat einen kritischen Schaden am Antrieb oder den Ketten/Rädern erlitten und kann für den Rest des Spiels nur noch den Befehl *Halt!* erhalten.

Wenn dasselbe Fahrzeug ein weiteres *Beschädigt*-Ergebnis erhält, wird es endgültig zerstört.

Beachte, dass dies nur passiert, wenn du genau das *Zerstört-Limit* eines Panzerfahrzeugs erreichst. Wenn das Ergebnis darüber liegt, wird das Fahrzeug ganz normal zerstört.

GESCHÜTZE

Geschütze folgen den zuvor beschriebenen Regeln, es gibt aber ein paar Ausnahmen. Wir dachten, es sei praktischer, sie alle in einer eigenen Rubrik aufzulisten, damit sie einfacher zu finden sind.

Bewegung

Alle Geschütze haben die Sonderregel *schwerfällig* und können deshalb die Befehle *Eilmarsch!* und *Angriff!* nicht erhalten.

Geschütze behandeln alle Arten von Gelände als blockierendes Gelände. Sie können zu Spielbeginn in einem Gebiet aus schwierigem Gelände aufgestellt werden, dürfen sich dann aber für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen.

Schießen

Da sie so massiv sind, dürfen Geschütze nur feuern, wenn sie in dieser Runde den Befehl *Halt!* erhalten haben.

Wenn du ein Geschütz abfeuern willst, drehe es erst auf der Stelle, so dass es auf sein Ziel ausgerichtet ist (dies zählt nicht als Bewegung), und prüfe dann seine Sichtlinie entlang des Laufs.

Nahkampf

Geschütze sind im Nahkampf komplett nutzlos. Jede Einheit, die ein Geschütz angreift, verdreifacht ihre Attackenzahl.

Wenn du ein Geschütz angreifst, ist es schöner, wenn du deine Modelle auch mit der Crew in Kontakt bringst. Spieltechnisch macht dies keinen Unterschied (die Crew wird meistens ohnehin niedergemetzelt), aber es sieht definitiv besser aus.

Da sie keine Eilmarsch- oder Angriffsbewegung durchführen können, müssen Geschütze, die tatsächlich einen Nahkampf überlebt haben, im nächsten Zug *Vorrücken!* – sie versuchen verzweifelt, hinter befreundeten Einheiten Schutz zu suchen.

Beachte, dass Geschütze nicht sehr gut darin sind, heranrasenden Panzerfahrzeugen aus dem Weg zu gehen. Wenn sie überfahren werden erleiden sie 3W6 Treffer anstelle von W6 – Rums!!

HELDEN UND MONSTER

Helden und Monster folgen ebenfalls den zuvor beschriebenen Regeln, sie bestehen aber aus einem einzelnen Modell anstelle einer Gruppe von Miniaturen.

Darüber hinaus sind auch sie *offensichtliche Ziele*, wie bei den Panzerfahrzeugen beschrieben.



FLIEGER

Auch Flieger folgen weitgehend den zuvor beschriebenen Regeln, sie bestehen aus einem einzelnen Modell und haben eine ganze Liste von Ausnahmeregeln.

Bewegung

Ein Flieger wird nie zu Spielbeginn aufgestellt. Zu Beginn deines zweiten Spielzugs wird der Flieger einfach irgendwo auf dem Schlachtfeld platziert (dies gilt als *Manövrieren!*-Befehl), aber nicht auf anderen Einheiten oder jedweder Art von Gelände.

Zu Beginn des nächsten Spielzugs wird die Einheit wieder vom Spieltisch entfernt, sie benötigt einen vollen Zug, um hochzuziehen und einen neuen Anflug zu beginnen.

Zu Beginn eines beliebigen folgenden Spielzugs kannst du den Flieger dann wieder irgendwo auf dem Spieltisch platzieren, genau wie oben beschrieben. Im nächsten Zug wird er wieder entfernt und so weiter.

Ein Flieger kann nicht kollidieren oder überfahren.

Auf Flieger schießen

Wenn du auf einen Flieger schießt, musst du immer 18 Zoll zur abgemessenen Entfernung hinzuaddieren. Auf diese Weise wird der Höhenunterschied dargestellt.

Um darüber hinaus zu zeigen, dass der Flieger in großer Höhe operiert, erhält er niemals Deckung und weder Gelände noch andere Einheiten blockieren die Sichtlinie zu ihm.

Mit Fliegern schießen

Waffen an Fliegern sind BFG und folgen denselben Regeln wie die Waffen von Panzerfahrzeugen.

Alle Flieger haben die Sonderregel *Stabilisatoren*, weshalb sie nie einen -1 Abzug erleiden, wenn sie sich vor dem Schießen bewegt haben.

Wenn Flieger auf ein Panzerfahrzeug schießen, gilt das immer als Treffer in die rechte/linke Flanke, da sie die dünner gepanzerte Oberseite treffen.

Nahkampf

Flieger können keine Angriffsbewegung durchführen und auch nicht angegriffen werden (und sie können auch nicht kollidieren!).

Moraltests

Flieger können nicht niedergehalten werden, weshalb sie kein *Niederhalten-Limit* haben. Wir gehen davon aus, dass sich ein Pilot in diesem Fall einfach zurückzieht, abgeschreckt vom heftigen Anti-Luft-Feuer.

Bei einem *Zerstört!*-Ergebnis werden Flieger ganz normal zerstört.

TRANSPORTER

Manche Einheiten (in der Regel Panzerfahrzeuge oder Monster) können Infanterieeinheiten in den Kampf transportieren.

Wenn eine Einheit die Sonderregel *Transportkapazität (n)* hat, dann kann sie eine einzelne Infanterieeinheit transportieren, deren Modellanzahl kleiner oder gleich groß ist wie (n), und/oder ein einzelnes Modell mit der Sonderregel *Individuum*.

Einsteigen

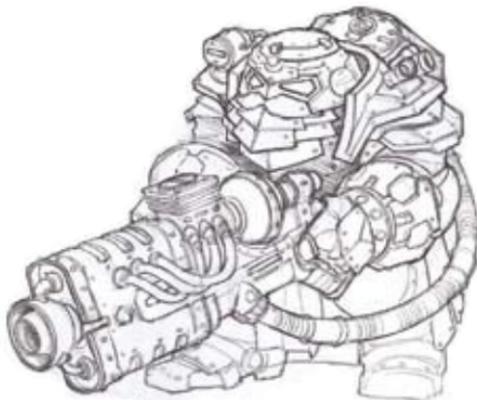
Eine Einheit kann schon bei Spielbeginn in einem Transporter aufgestellt werden. Sie kann aber auch während des Spiels einsteigen, indem

sie sich innerhalb von 1 Zoll um einen Transporter bewegen, der in dieser Runde den Befehl *Halt!* bekommen hat. Transportierte Einheiten werden vom Spieltisch entfernt – kennzeichne eindeutig, welche Einheit sich in welchem Transporter befindet, so dass dein Gegner dies erkennen kann.

Bis sie wieder aussteigen, hören transportierte Einheiten für das Spiel auf zu existieren. Während sie sich im Inneren des Transporters befinden, können sie keinen Schaden erleiden, aber wenn ihr Transporter zerstört wird, werden sie an der Stelle des Transporters platziert und erleiden sofort W6 Treffer mit der Sonderregel *Durchbobren (1)*.

Aussteigen

Damit eine transportierte Einheit aussteigen kann, muss der Transporter den Befehl *Halt!*, *Hartes Wendemanöver!* oder *Vorrücken!* erhalten haben. Danach platziert du den Anführer der Einheit 1 Zoll vom Transporter entfernt und den Rest der Einheit ganz normal um ihn herum. Die Einheit muss dann den Befehl *Vorrücken!* erhalten.



SONDERREGELN

Einheiten oder ganze Armeen besitzen manchmal etwas, das wir Sonderregeln nennen. Jede Sonderregel ist eine Ausnahme von den normalen Regeln. Die häufigsten von ihnen werden hier aufgelistet, aber im Lauf der Zeit werden zweifellos noch weitere folgen.

Aufklärer

Diese Einheit ist darauf geschult, vor der Hauptstreitmacht zu operieren und dabei Informationen über das Gelände und den Feind zu sammeln.

Die Einheit kann nach der Aufstellung, aber bevor die Spieler auswürfeln, wer den ersten Zug hat, eine einzelne *Eilmarsch!-/Volle Kraft voraus!*-Bewegung durchführen.

Wenn beide Spieler Einheiten mit dieser Sonderregel besitzen, wirf einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis entscheidet, wer die erste Aufklärungseinheit bewegt. Danach wechseln die Spieler sich ab, bis alle Aufklärer bewegt wurden.

Dakka-Dakka

Diese Waffe wurde speziell dafür konstruiert, schnelle Ziele wie Flieger zu erfassen und zu vernichten.

Wenn die Einheit in diesem Spielzug den Befehl *Halt!* erhalten hat, dann entfallen die zusätzlichen 18 Zoll Entfernung beim Schießen auf Flieger.

Durchbohren (n)

Besonders mächtige Fernkampfwaffen verfügen über diese Sonderregel. Sie haben eine bessere Chance, das Ziel zu verwunden und Panzerung zu durchschlagen.

Alle Treffer dieser Einheit erhalten einen Bonus von +(n) auf ihre Verwundungswürfe.

Elite

Eliteeinheiten sind wahre Meister des Krieges.

Immer wenn die Einheit einen Treffer- oder Verwundungswurf durchführt, kann sie einen verpatzten Würfel erneut werfen.

Explosiv (n)

Boooooooooommmmm!

Würfle ganz normal Treffer- und Verwundungswürfe aus. Multipliziere danach jeden einzelnen Schadenspunkt individuell mit dem Wert in der Klammer.

Feige

Nicht jeder ist zum Krieger geboren...

Wenn die Einheit den Befehl *Angriff!* erhält, dann wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 2+ erfolgt der Angriff planmäßig. Bei einer 1 gibt es ein kleines »Missverständnis« und die Einheit bleibt stattdessen an Ort und Stelle stehen.

Flammenwolke (n)

Diese Sonderregel wird für Flammenwerfer und andere Waffen verwendet, bei denen eine große Menge brennender Flüssigkeiten oder giftiger Gase ein bestimmtes Gebiet füllt.

Die Einheit hat eine Fernkampfatacke, für die du (n) Würfel wirfst, anstatt die Feuerkraft (Fk) der Einheit zu verwenden. Diese Attacke hat eine Reichweite von 12 Zoll und trifft immer bei einem Ergebnis von 4+, unabhängig von allen Modifikationen.

Getarnt

Die Einheit ist extrem gut darin, sich zu

ihre Bewegungsweite anstatt sie zu verdoppeln. Alle schnellen Einheiten haben außerdem die Sonderregel *wendig*.

Schwerfällig

Manche Maschinen sind nicht für Geschwindigkeit gebaut, sondern setzen voll auf überlegene Feuerkraft.

Die Einheit kann die Befehle *Eilmarsch!* oder *Volle Kraft voraus!* nicht erhalten. Auch ihre Angriffreichweite ist halbiert und entspricht somit ihrer normalen Bewegungsreichweite.

Sprungtruppen

Manche Truppen nutzen Antigravitationssysteme, Sprungmodule, Teleporter oder noch exotischere Ausrüstung, die es ihnen erlaubt, das Schlachtfeld mit beeindruckender Geschwindigkeit zu überqueren. Dabei ignorieren sie Freund, Feind und Gelände.

Die Einheit kann sich entweder normal am Boden bewegen und dabei ihren Bewegungswert nutzen, oder sie aktiviert die Sprungmodule. In diesem Fall steigt ihr Bewegungswert auf 10 (also 20 Zoll bei Eilmarschbewegungen) und sie kann sich über alles hinwegbewegen ohne verlangsamt zu werden (blockierendes Gelände, feindliche Einheiten etc.). Sie kann aber nach wie vor nicht auf diesen Dingen landen. Wenn die Einheit auf diese Weise angreift, erleidet sie nie den Abzug von -1 für einen Angriff gegen eine defensive Position oder durch schwieriges Gelände.

Stabilisatoren

Diese Waffe wurde dafür gebaut, in Bewegung abgefeuert zu werden.

Auch wenn die Einheit den Befehl *Vorrücken!*, *Manövrieren!* oder *Hartes Wendemanöver!* erhalten hat, wird sie beim Schießen behandelt, als hätte sie den Befehl *Halt!* erhalten.

Starrköpfig

»Ich habe keine Zeit zu bluten!«

Wenn diese Einheit einen Spielzug niedergehalten beginnt, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 4+ schüttelt sie den Effekt einfach ab und kann normal handeln.

Unerschütterlich

Niemals zurückweichen! Niemals aufgeben!

Die Einheit behandelt das Ergebnis *niedergehalten* bei Moraltests stattdessen als *standhaft*.

Zapp! (n)

Dies stellt alle möglichen exotischen Fernkampfangriffe dar, beispielsweise die Fähigkeit eines Aliens, das Gehirn des Gegners zu grillen.

Die Einheit hat eine Fernkampfattacke, für die du (n) Würfel wirfst, anstatt die Feuerkraft (Fk) der Einheit zu verwenden. Diese Attacke hat eine Reichweite von 24 Zoll und trifft immer bei einem Ergebnis von 4+ (unabhängig von allen Modifikationen). Außerdem hat sie *Durchbobren (1)*.

Zerschmetternde Kraft (n)

Diese Regel zeigt an, dass diese Einheit oder Kreatur im Nahkampf mit verheerender Kraft zuschlägt, entweder weil sie extrem stark ist, oder weil sie spezielle Nahkampfwaffen trägt.

Jeder Nahkampftreffer dieser Einheit erhält beim Verwundungswurf einen Bonus von +(n).

Sonderregeln für Panzerfahrzeuge

Die folgenden Sonderregeln gelten in der Regel für Panzerfahrzeuge.

Antigrav

Dies wird für Fahrzeuge genutzt, die in geringer Höhe über das Schlachtfeld gleiten oder auf der Stelle schweben, ähnlich einem Helikopter oder Antigravpanzer.

Die Einheit kann sich ohne Abzüge über alles (blockierendes Gelände, schwieriges Gelände, feindliche Einheiten etc.) hinwegbewegen, aber nicht darauf landen. Als Folge daraus kann sie keine feindlichen Einheiten überfahren und kann nur Kollisionen mit anderen Antigravfahrzeugen herbeiführen. Die Einheit kann erst im Nahkampf angegriffen werden, wenn sie *beschädigt* ist.

Die Einheit besitzt außerdem die Sonderregel *wendig*.

Offen

Diese Regel wird für Fahrzeuge genutzt, die nur eine weiche Außenhaut haben oder gar keine Deckung bieten. Crew und Passagiere sind dem Feindfeuer ungeschützt ausgesetzt.

Transportierte Truppen können aus diesen Einheiten ihre Waffen abfeuern – platziere den Anführer und alle BFG auf dem Transporter, um die Sichtlinie und Reichweite zu ermitteln. Wenn der Transporter den Befehl *Manövrieren!* erhält, gilt dies für die transportierten Truppen als *Vorrücken!*, *Volle Kraft voraus!* gilt als *Eilmarsch!*.

Darüber hinaus können transportierte Truppen nach dem Aussteigen auch die Befehle *Angriff!* und *Eilmarsch!* erhalten.

Der Preis all dieser Vorteile ist, dass offene Fahrzeuge einen deutlich niedrigeren Verteidi-

gungswert als andere Fahrzeuge haben, da feindlicher Beschuss Passagiere, Crew und kritische Systeme treffen kann.

Wendig

Diese Regel wird für leicht gepanzerte Fahrzeuge verwendet und macht sie deutlich beweglicher.

Wenn diese Einheit den Befehl *Manövrieren!* oder *Volle Kraft voraus!* erhält, dann darf sie an einem beliebigen Punkt der Bewegung ein einzelnes zusätzliches *Hartes Wendemanöver!* durchführen.

VERSTÄRKUNGEN

Zu Beginn deines ersten Spielzugs, bevor du den ersten Befehl gibst, wirf für jede Einheit, die du als Verstärkung zurückgelassen hast (vgl. Seite 27), einen W6. Wenn du eine 1 würfelst, erscheint die Einheit auf dem Schlachtfeld. Zu Beginn deines zweiten Zugs wirfst du erneut für jede noch nicht erschienene Einheit einen Würfel. Diesmal erscheinen sie bei einer 1 und einer 2. In deinem dritten Zug erscheinen Verstärkungen bei einer 1, 2, oder 3. Verfahre so auch für deinen vierten und fünften Zug. In deinem sechsten Spielzug erscheinen alle verbliebenen Verstärkungen automatisch.

Wenn eine Verstärkungseinheit ankommt, wähle sofort einen Eintrittspunkt für sie. Dieser kann an einem beliebigen Punkt deiner Tischkante liegen oder an einer der beiden äußeren Tischkanten. In letzterem Fall darf der Eintrittspunkt für jeden Spielzug 12 Zoll von deiner Tischfeldkante entfernt liegen. Stell dir vor, dass die Einheit sich vorher außerhalb des Schlachtfelds vorwärtsbewegt.

In deinem dritten Spielzug kann der Eintrittspunkt also entweder an deiner Tischkante oder an einer der Längsseiten und bis zu 36 Zoll von deiner Kante entfernt liegen. Im fünften Zug kann der Eintrittspunkt auch an der Spielfeldkante des Gegners liegen, allerdings maximal 12 Zoll von einer der Ecken entfernt (bei einem Spielfeld mit 48 Zoll Tiefe). Im sechsten Zug darf der Punkt bis zu 24 Zoll von den Ecken entfernt liegen (die Einheit hat die feindlichen Stellungen umgangen).

Platziere den Anführer der Einheit in Kontakt mit dem Eintrittspunkt und die übrigen Modelle ganz normal um ihn herum. Danach muss die Einheit sofort den Befehl *Vorrücken!* erhalten (oder *Manövrieren!*, wenn es sich um ein Panzerfahrzeug handelt).

EINE ARMEE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst **Warpath** schon mit einigen wenigen Einheiten spielen, ohne dir Gedanken über gleich starke Armeen zu machen. Das ist toll, um das Spiel zu lernen, aber nachdem du die Regeln gelernt und genug Modelle gesammelt hast, willst du vermutlich ein größeres Spiel ausprobieren, bei dem sich gleichstarke Armeen gegenüberstehen, damit beide Spieler gleiche Siegchancen haben.

Um dies zu gewährleisten, müssen du und dein Gegner vor dem Spiel eine Armee zusammenstellen. Zunächst einigt ihr euch auf eine Punktgröße, z.B. 2.000 Punkte. Danach wählt ihr eure Einheiten aus den Mantic-Armeelisten – jede Einheit kostet dabei eine bestimmte Menge an Punkten (hinzu kommen Punkte für besondere Ausrüstungsgegenstände wie BFG). Ein Regiment kostet beispielsweise rund 100 Punkte. Beim Zu-

sammenstellen der Armee addierst du die Punkte deiner Truppen, bis der vereinbarte Wert erreicht ist. Du kannst natürlich auch weniger Punkte auswählen, was sehr mutig ist.

Um absurd zusammengestellte Armeen skrupelloser Spieler zu verhindern, gibt es eine einzige Einschränkung: Für jede »volle Einheit« (mindestens 10 Infanteriemodelle) kannst du ein Geschütz, einen Flieger, ein Panzerfahrzeug, einen Helden oder ein Monster in die Armee aufnehmen. Eine Armee mit 3 vollen Einheiten könnte also 3 Geschütze, 3 Flieger, 3 Panzerfahrzeuge und 3 Helden oder Monster beinhalten.

Manche Einheiten haben außerdem eine [1] hinter ihrem Namen. Diese Einheiten dürfen nur einmal in einer Armee enthalten sein.

Verbündete Armeen

Du kannst Einheiten verschiedener Rassen in deine Armee aufnehmen, denke aber daran, dass du eine volle Einheit eines Volkes benötigst, um ein Geschütz, einen Flieger, ein Panzerfahrzeug, einen Helden oder ein Monster dieses Volkes aufnehmen zu können.

Du kannst dich auch mit Freunden verbünden und gemeinsam mit ihnen in die Schlacht ziehen, solange die Armeen auf beiden Seiten gleich groß sind.

Allianzen zwischen Völkern, die dem **Warpath**-Hintergrund zufolge erbitterte Feinde sind, sind allerdings nicht sehr stimmig. Aus diesem Grund haben wir jedem Volk eine Liste möglicher Verbündeter gegeben.

Halte dich deshalb bitte an diese Richtlinien und nimm keine Einheiten in deine Armee auf, deren Volk kein Alliiertes deiner Armee ist. Wenn dein Gegner zustimmt, kannst du natürlich eine Ausnahme machen.

SPIELE MIT ZEITLIMIT

Warpath in einer entspannten Atmosphäre mit epischer Musik, Bier, Pizza und den unvermeidbaren Wortgefechten zu spielen, macht enormen Spaß. Trotzdem haben wir das Spiel so gestaltet, dass man eine weitere Dimension hinzufügen kann: Die Zeit. Auf diese Weise könnt ihr den Zeitdruck und die Hektik einer echten Schlacht nachempfinden, wenn schnelle Entscheidungen über Sieg und Niederlage entscheiden.

Schachuhren

Die beste Möglichkeit für Spiele mit Zeitlimit ist der Einsatz einer Schachuhr, die die verfügbare Zeit gleichmäßig zwischen beiden Spielern aufteilt. Auf diese Weise entsteht ein wirklich faires und ausgeglichenes Tabletopspiel.

Einigt euch einfach auf eine Rundenzahl und die verfügbare Zeit und stellt die Uhr entsprechend ein. Für ein Spiel mit 2.000 Punkten empfehlen wir sechs Spielzüge und eine Stunde pro Spieler, aber die finale Entscheidung liegt bei den Spielern. Nachdem feststeht, welcher Spieler mit der Aufstellung beginnt, startet seine Schachuhr. Sobald er die erste Einheit platziert hat, stoppt er seine Uhr und aktiviert die des Gegners.

Nachdem die Aufstellung beendet ist, werden beide Uhren angehalten und entschieden, wer den ersten Zug hat. Die Uhr dieses Spielers wird erneut gestartet und sobald sein Zug beendet ist, hält er sie an, startet die Uhr des Gegners und so weiter.

Das Spiel endet nach der vereinbarten Rundenzahl, und es wird ganz normal das Spielergebnis berechnet. Wenn allerdings einem Spieler vorher seine Zeit ausgeht, dann endet das Spiel ebenfalls, und die gesamte Armee dieses Spielers ergreift die Flucht. Entferne sofort all seine

verbleibenden Einheiten, als ob sie bei einem Moraltest das Ergebnis *Zerstört!* erhalten hätten. Danach wird das Spielergebnis berechnet.

Andere Zeitmesser

Wenn du keine Schachuhr zur Verfügung hast, ist das kein Grund zur Sorge – eine Stoppuhr, ein Handy oder sogar eine Eieruhr funktionieren ebenfalls. In diesem Fall erhalten die Spieler für jeden ihrer Spielzüge eine vorher vereinbarte Zeitmenge (einigt euch zunächst auf die Zahl der Spielzüge). Wir empfehlen, dass jeder Spielzug pro 500 Punkte in der Armee zwei oder drei Minuten dauern sollte (bei 2.000 Punkten bieten sich 10 Minuten pro Zug an).

Wenn einem Spieler während seines Zuges die Zeit ausgeht, endet sein Zug sofort und jeder Nahkampf, der noch nicht abgehandelt wurde, verfällt – bewege die Angreifer 1 Zoll zurück. Denkt daran, auch für die Aufstellung ein Zeitlimit zu setzen (30 Sekunden pro Einheit funktionieren gut).

Seid nett zueinander!

Natürlich ist es nur fair die (Schach-)Uhr anzuhalten, wenn einer der Spieler kurzzeitig abgelenkt ist (z.B. durch einen Anruf), oder wenn ein Spieler etwas in den Regeln nachschlagen oder eine Sichtlinie prüfen muss.

Außerdem ist es am besten, wenn der Gegner Einheiten, die du während deines Zuges zerstörst, zu Beginn seines nächsten Zuges zusammen mit allen Markern vom Spielfeld entfernt.

Natürlich können du und dein Gegner die verfügbare Zeit jederzeit variieren, aber wenn du ein bisschen so denkst wie wir, dann wirst du die Anspannung bei Spielen mit Zeitlimit lieben – Zeit ist im Krieg eben ein seltener Luxus.

DAS KAMPFSZENARIO

1. Die Armeen

Zuallererst müsst ihr eure Armeen mit der vereinbarten Größe zusammenstellen, wie im Kapitel »Eine Armee zusammenstellen« beschrieben.

2. Das Schlachtfeld

Am besten spielt man **Warpath** auf einem 1,80m auf 1,20m (72 Zoll auf 48 Zoll) großen Spieltisch, oder einer anderen glatten Oberfläche, z.B. dem Fußboden.

3. Gelände: Fremde Welten

Vor dem Spiel solltet ihr einige Geländestücke auf dem Schlachtfeld verteilen. Versucht dabei eine futuristische oder außerirdische Welt nachzustellen, in der eure Armeen sich bekriegen. Bedenkt auch, dass **Warpath** mit mehr Gelände gleich viel mehr Spaß macht. Idealerweise benötigt ihr einige große Geländestücke, die den Modellen vollständig die Sicht blockieren, damit die Einheiten sich um sie herumbewegen müssen.

Darüber hinaus benötigt ihr eine solide Menge kleinerer Geländestücke, die euren Einheiten Schutz vor feindlichem Beschuss bieten. Ohne genug Gelände könnten die Einheiten sich einfach nur gegenüberstehen und sich gegenseitig zusammenschießen. Spaß macht das nicht – vor allem dem nicht, der das Feuer einstecken muss! Es ist eine gute Idee, das Gelände von einem neutralen Dritten aufbauen zu lassen. Zu diesem Zeitpunkt müsst ihr euch außerdem darüber einigen, wie jedes einzelne Geländestück im Spiel behandelt wird – ist es blockierendes Gelände, schwieriges Gelände oder einfach nur Dekoration?

4. Länge des Spiels

Einige dich mit deinem Gegner darauf, ob das Spiel eine bestimmte Zahl an Spielzügen dauern soll (wir empfehlen 12 Züge, also 6 pro Spieler) oder eine bestimmte Zeit (empfehlenswert sind zwei Stunden, nach denen das Spiel noch so lange weitergeht, bis beide Spieler gleich viele Züge hatten). Alternativ könnt ihr auch – wie oben beschrieben – eine Schachuhr benutzen.

5. Siegbedingungen

Aber wer hat eigentlich gewonnen, wenn das Spiel schließlich zu Ende ist? Um das zu bestimmen, wirf vor Spielbeginn einen Würfel:

W6 Siegbedingung

- 1-2 Fleischwolf!
- 3-4 Verbrannte Erde!
- 5-6 Totale Kontrolle!

Fleischwolf

Am Ende des Spiels addiert jeder für sich die Punkte aller gegnerischen Einheiten, die ihr jeweils zerstört habt. Dann vergleicht ihr die Werte. Wenn der Abstand zwischen den Punkten mindestens 20 Prozent der Armeegröße beträgt, hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen, andernfalls endet das Spiel unentschieden (in einem 2.000-Punkte-Spiel brauchst du mindestens 400 Punkte mehr als dein Gegner).

Verbrannte Erde!

Platziert W6+1 Missionsziele auf dem Schlachtfeld. Dabei kann es sich um Marker (z.B. Münzen) oder Geländestücke handeln, die sich bereits auf dem Spielfeld befinden. Jeder Spieler wirft einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Ergebnis platziert den ersten Marker oder erklärt ein Geländestück zum Missionsziel. Danach platzieren oder markieren die Spieler abwechselnd

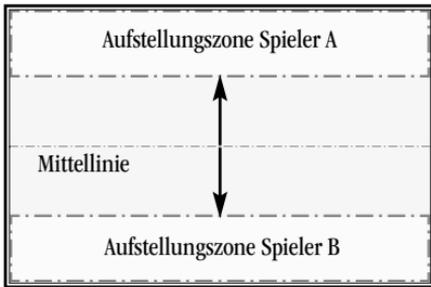


Diagramm J: Die Aufstellung

Missionsziele, die jeweils mehr als 12 Zoll Abstand zueinander haben müssen.

Wenn ein Spieler am Ende des Spiels eine Einheit in 3 Zoll um ein Missionsziel hat und der Gegner nicht, dann kontrolliert er es. Eine einzelne Einheit kann mehrere Missionsziele kontrollieren. Wenn du zwei Ziele mehr kontrollierst als dein Gegner, dann hast du gewonnen. Ansonsten endet das Spiel unentschieden.

Totale Kontrolle!

Verfährt wie bei *Verbrannte Erde!* beschrieben, aber am Ende des Spiels zählt ihr wie bei *Fleischwolf!* beschrieben die Siegpunkte für vernichtete Einheiten. Alle Missionsziele, die ein Spieler kontrolliert (siehe *Verbrannte Erde!*), bringen ihm zusätzlich 250 Punkte.

6. Aufstellung

Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis wählt eine der beiden Längsseiten des Spielfelds und platziert dort eine seiner Einheiten. Der Abstand zu Mittellinie muss dabei mindestens 12 Zoll betragen (siehe Diagramm J). Sein Gegner tut dasselbe auf der gegenüberliegenden Tischseite.

Im Anschluss wechseln sich die Spieler ab, bis alle Einheiten platziert sind oder sie erklären, dass die übrigen Einheiten als Verstärkungen zurückgehalten werden (siehe Seite 23).



7. Der erste Zug

Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis entscheidet, welcher Spieler den ersten Zug hat.

Los geht's!

DAS DEMO-SZENARIO

ERSTKONTAKT

Das nachfolgende Szenario zeigt dir, wie du deine erste Schlacht bei **Warpath** austragen kannst. Am besten nutzt du dabei den Inhalt des Startersets **Das Schicksal des Schmiedesterns**. Das Szenario ist ein idealer Weg, um die Spielregeln kennenzulernen, da es eine überschaubare Anzahl an Einheiten verwendet, die zu drei Kategorien gehören: Infanterie, Geschütze und Panzerfahrzeuge.

Das Szenario eignet sich außerdem für schnelle Demospiele, beispielsweise in einem Club, Laden oder auf einer Messe.

Abgesehen vom Inhalt des Startersets benötigst du nur noch ein Maßband oder ein vergleichbares Messwerkzeug, sowie ein 48 Zoll auf 48 Zoll großes Spielfeld. Wir empfehlen außerdem einige Geländestücke um Sichtlinien zu blockieren und das Demospiele spannender zu gestalten.

Wenn du **Das Schicksal des Schmiedesterns** nicht besitzt, kannst du dieses Szenario natürlich trotzdem benutzen, wir empfehlen eine Armeegröße von 300 bis 400 Punkten pro Spieler.

Die Einheiten zusammenbauen

Das Starterset enthält eine kleine Streitmacht der Schmiedeväter und der Marodeure. Bevor du mit dem Spiel beginnst, musst du die Modelle zusammenkleben und sie wie im nachfolgenden Bild zu Einheiten zusammenstellen.

Die Profile der Einheiten werden der Übersicht halber ebenfalls unter dem Bild zusammengefasst, damit du sie während des Spiels nicht nachschlagen musst.

Das Spiel aufbauen

Die Spieler stehen sich hinter zwei Tischkanten gegenüber. Zuerst stellt der Spieler der Schmiedeväter seine Modelle innerhalb von 3 Zoll von



seiner Tischkante auf. Danach macht der Spieler der Marodeure auf seiner Tischseite dasselbe.

Los gehts!

Die Marodeure haben den ersten Spielzug. Der Spieler bewegt seine Truppen, schießt mit ihnen und handelt alle Nahkämpfe ab (nicht dass es in Zug 1 welche geben würde...). Danach ist der Spieler der Schmiedeväter an der Reihe, und das Spiel geht fortan ganz normal weiter, bis ein Spieler den Gegner komplett vernichtet hat und (logischerweise) das Spiel gewinnt.

Seitenwechsel

Der einfachste Weg, um herauszufinden, ob du wirklich besser bist als dein Gegner, ist es, nach dem ersten Spiel die Seiten zu wechseln. Auf diese Weise kannst du ihm zeigen, wie man das wirklich macht!

Etwas Zeitdruck gefällig?

Eine weitere spaßige Möglichkeit um dem Spiel eine neue Dimension hinzuzufügen ist es, den Spielern für ihre Spielzüge ein Zeitlimit zu setzen. Wir empfehlen 3 Minuten pro Zug. Wenn dir die Zeit ausgeht, beende deine derzeitige Aktion und im Anschluss beginnt der Zug des Gegners.

Andere Möglichkeiten

Es ist sehr einfach, dem Spiel mit dem Inhalt des Startersets mehr Abwechslung und Tiefe zu verleihen. Wenn die Marodeure beispielsweise zu oft verlieren, dann kannst du ihre Maschinengewehre gegen panzerbrechende Gewehre tauschen. Wenn hingegen die Schmiedeväter den Kürzeren ziehen, kannst du den Stahlkriegern einen BFG mitgeben.

Wenn du dich wirklich bereit für die Schlacht fühlst, wird es Zeit den nächsten Schritt zu tun und mehr über **Warpath** zu erfahren. Füge dem Spielfeld mehr Gelände hinzu (und/oder spiele auf einem größeren Spielfeld). Das Beste ist es jedoch, einen Helden zu kaufen und so deine Streitmacht zu verstärken. Danach vielleicht noch ein Geschütz, mehr Infanterie, ein Panzerfahrzeug oder sogar einen Flieger! Du kannst deine erste Armee so lange ausbauen, bis du eine wahrhaft furchterregende Armee deines Lieblingsvolkes dein Eigen nennst.

Viel Spaß!

Impressum

Design & Produktion:

River Horse (Europe) Ltd.

Spieldesign:

Alessio Cavatore

Übersetzung:

 Christian Schlumpberger

(4clarity Studio)

Lektorat:

 Burkhard Bechtluft,

Martin Ellermeier

Layout:

 Martin Ellermeier

Druck:

 Buch- und Offsetdruckerei Häuser

KG • Venloer Straße 1271 • 50829 Köln



Wir danken den Forenmitgliedern bei Mantic und Beasts of War, Josh Roberts, Chris Palmer... oh ja, und Ronnie auch!

Copyright © Mantic Entertainment Ltd. 2011

Copyright © 2011 der deutschen Über-

setzung Verlag Martin Ellermeier und

Christian Schlumpberger

Die Einheiten aus *Das Schicksal des Schmiedesterns* zusammengebaut, bemalt und bereit für den Kampf!



SCHMIEDEVÄTER

Alle Einheiten sind *starrköpfig*. Alle Fernkampf-
waffen haben die Sonderregel *durchbohren* (1),
es sei denn, ihre Regeln besagen etwas anderes.

1 Stahlkrieger (Gruppe)

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Inf (10)	4	4+	16	24	10	5+	14/16

Spezial: Ein Hitzehammer (siehe unten)

1 Donnersturm-Veteranen (Trupp)

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Inf (5)	4	3+	4	24	5	5+	11/13

Spezial: Zwei Hitzekanonen – BFG (siehe unten)

Zwei schwere Hagelsturmkanonen – BFG (siehe
unten)

Ein Hitzehammer (siehe unten)

1 Schwere Jotun-Hagelsturmkanone

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Ge	4	4+	16	60	–	6+	10/12

Spezial: Durchbohren (2)

Waffenkammer

Hagelsturmkanone

Typ	Fk	Rw	Spezial
Hagelsturmkanone	4	36	Durchbohren (2)

Hitzekanone

Typ	Fk	Rw	Spezial
Hitzekanone	1	24	Explosiv (W3), Durchbohren (7)

Hitzehammer

Wirft im Nahkampf einen gesonderten Extrawürfel
für die Einheit. Wenn diese Attacke trifft, erhält sie
beim Verwundungswurf *zerschmetternde Kraft* (6).



MARODEURE

Alle Einheiten haben die Sonderregel zerschmetternde Kraft (1), es sei denn, ihr Profil besagt etwas anderes.

4 Frontschweine (Gruppe)

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Inf (10)	5	4+	8	12	20	4+	13/15

Spezial: Ein Maschinengewehr (siehe unten)

Einmal Reißklauen (siehe unten)

1 Raptor

Typ	Be	Tw	Fk	Rw	At	Ve	Mo
Pz	12	4+	*	*	-	6+	9/11

Spezial: Schnell, Offen, Zerschmetternde Kraft (1)

Eine Panzerabwehrwaffe (siehe unten)

Waffenkammer

Maschinengewehr

Typ	Fk	Rw	Spezial
Maschinengewehr	5	36	Durchbohren (1)

Panzerabwehrwaffe

Typ	Fk	Rw	Spezial
Panzerabwehrwaffe	1	36	Explosiv (W3), Durchbohren (5)

Reißklauen

Wirf im Nahkampf zwei gesonderte Extrawürfel für die Einheit. Wenn diese Attacken trifft, erhalten sie beim Verwundungswurf *zerschmetternde Kraft* (5).



TABLETOP INSIDER



➤ Dein Magazin für
**MINIATUREN &
TABLETOSPIELE**

- **Spielberichte, Szenarien
und Neuheiten u.a. zu**
DUST Tactics, Dystopian Wars, Eden, Fire-
storm Armada, Freebooter's Fate, Hordes,
Infinity, Kings of War, Malifaux, MERCS,
Uncharted Seas, Warhammer 40.000,
Warhammer, Warmachine, Warpath usw.
- **Armee-Schaukästen**
- **Bemalen & Modellieren**
- **Geländebau**
- **und vieles mehr...**

NEU!
Für nur
4,95€

Überall
im Fach-
handel
oder direkt
bei uns



#05 April/Mai 2011



#06 Aug/Sept 2011

Jetzt anklicken und bestellen!
www.mephisto.name/m-shop



www.tabletop-insider.de