

WARHAMMER

REFERENZBOGEN

SPIELZUG-ABFOLGE

1. BEWEGUNG
2. SCHIESSEN
3. NAHKAMPF
4. MAGIE

BEWEGUNG

Während Deines Spielzuges kannst Du alle Truppen bewegen. Die Bewegungen werden in der folgenden Reihenfolge ausgeführt:

1. ANGRIFFE ANSAGEN
2. FLIEHENDE TRUPPEN SAMMELN
3. PFLICHTBEWEGUNGEN
1. ANGREIFER BEWEGEN
5. ÜBRIGE BEWEGUNGEN

ANGRIFFE UND REAKTIONEN

Angriff! Einheiten, die einen Angriff ausführen, verdoppeln ihre Bewegungsfähigkeit. Vor dem Ansagen eines Angriffs darf nicht nachgemessen werden. Wenn eine Einheit ihren Angriff nicht vollenden kann, bewegt sie sich mit normaler Geschwindigkeit in die beabsichtigte Richtung. Sobald ein Angriff angesagt wurde, kann sich der Mitspieler für eine der möglichen Reaktionen entscheiden. Abgesehen von einem Schwenk, der die Angreifer in eine gerade Linie zu ihren Gegnern bringt, dürfen Angreifer nicht manövriren.

Stehen und Schießen. Deine Truppen können nur stehen und schießen, wenn die Angreifer sich aus mehr als der Hälfte ihrer maximalen Angriffsreichweite nähern. Ermittle das Ergebnis des Beschusses und daraus resultierende Reaktionen sofort.

Angriff annehmen. Die Einheit bleibt stehen und stellt sich dem Angriff. Wenn Deine Truppen keine Schußwaffen besitzen, stellt dies die normale Reaktion dar.

Flucht! Die Einheit ergreift die Flucht. Die Einheit wird sofort um ihre Fluchtdistanz (2W6") oder (3W6") in gerader Linie von den Angreifern weg bewegt. Fliehende Truppen dürfen nicht schießen.

MANÖVER

Schwenk. Eine Einheit kann beliebig viele Schwenks ausführen. Eine Ausnahme bilden Angriffe, bei denen die Einheit nur einmal schwenken darf, um sich dem Feind gegenüberzustellen. Die Bewegungsdistanz des Modells auf der Außenseite des Schwenks bestimmt die Bewegungsfähigkeit der gesamten Einheit.

Drehung. Eine Einheit kann sich während der Bewegung einmal umdrehen. Alle Modelle verbleiben an Ort und Stelle, drehen sich entweder 90 Grad nach links oder rechts oder führen eine Kehrtwende um 180 Grad aus. Eine Einheit muß für die Drehung ein Viertel ihrer Bewegungsfähigkeit aufgeben.

Formationsänderung. Eine Einheit kann die Anzahl der Glieder ihrer Formation um jeweils 1 verringern oder erhöhen, indem sie die Hälfte ihrer Bewegung opfert. Eine Einheit kann die Anzahl der Glieder ihrer Formation, um 2 verringern oder erhöhen, indem sie ihre gesamte Bewegung aufgibt.

GELÄNDE UND HINDERNISSE

Truppen durchqueren schwieriges Gelände mit halber Bewegungsfähigkeit. Hierzu zählen Wälder und die meisten Geländestücke einschließlich steiler Hügel. Einfache Hügel werden nicht als schwieriges Gelände angesehen und können mit normaler Geschwindigkeit überquert werden.

Truppen bewegen sich mit einem Viertel ihrer normalen Geschwindigkeit über sehr schwieriges Gelände. Hierzu zählen steile Abhänge und sehr dichte Wälder. Sehr schwieriges Gelände erscheint selten auf Spielfeldern.

Hindernisse. Hierzu zählen Zäune, Mauern, Hecken und sonstige lineare Geländestücke. Zum Überqueren eines Hindernisses müssen Truppen die Hälfte ihrer Bewegungsfähigkeit opfern.

MARSCHIEREN

Marschierende Truppen schlurften ihre Waffen und bewegen sich mit doppelter Geschwindigkeit fort. Eine Einheit darf nicht marschieren, wenn sich Feinde im Umkreis von 8 Zoll befinden. Wenn sich marschierende Truppen dem Feind bis auf 8 Zoll annähern, müssen sie sofort stehenbleiben und sich auf die Begegnung vorbereiten. Eine marschierende Einheit darf keine Wende oder Formationsänderungen ausführen, kann aber schwenken. Eine marschierende Einheit darf etwaige Schußwaffen nicht benutzen. Kriegsmaschinen wie z.B. Streitwagen dürfen nicht marschieren.

FLIEHENDE TRUPPEN

Während ihrer Bewegungsphase fliehende Truppen bewegen sich in Richtung der nächsten Tischkante und vermeiden dabei nach Möglichkeit Feindkontakt und hinderliches Gelände. Truppen mit einer Bewegungsfähigkeit von 6 Zoll oder weniger flüchten 2 W6 Zoll weit. Truppen mit einer Bewegungsfähigkeit von mehr als 6 Zoll bewegen sich um 3W6 Zoll fort. Fliehende Einheiten weisen keine geordnete Formation auf - sie werden in einer ungeordneten Horde von Modellen aufgestellt und besitzen keine reguläre Formation.

SCHIESSEN

Während Deines Spielzuges können alle Truppen Deiner Armee, die Schußwaffen besitzen, diese abfeuern. Du benennst jeweils eine einzelne Einheit die daraufhin schießt. Die Auswirkungen des Beschusses werden sofort ermittelt.

WAFFE	REICHWEITE	STÄRKE	ANMERKUNGEN
Kurzbogen	16 Zoll	3	-
Bogen	24 Zoll	3	-
Langbogen	30 Zoll	3	-
Armbrust	30 Zoll	4	Kann sich nicht bewegen und schießen
Repetierarmbrust	24 Zoll	3	Kann zweimal schießen - jedoch mit -1 Modifikation auf den Trefferwurf
Muskete	24 Zoll	4	Kann sich nicht bewegen und schießen. Kann oder Arkebuse nicht zwei Spielzüge hintereinander schießen. -2 Mod. auf den Rettungswurf
Wurfspeer	8 Zoll	8	Stärke wie das werfende Modell

TREFFERWÜRFE

BF*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
W6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

(* Ballistische Fertigkeit)

- +1 Schuß auf ein großes Ziel
- 1 Schuß bei gleichzeitiger Bewegung
- 1 Schuß auf einen angreifenden Gegner
- 1 Schuß über große Entfernung (über halbe Reichweite)
- 1 Schuß auf ein einzelnes Charaktermodell
- 1 Ziel befindet sich hinter weicher Deckung - wie etwa Hecke oder Wald
- 1 Ziel befindet sich hinter fester Deckung - wie etwa Mauer oder Gebäude

SCHADENSWÜRFE

WIDERSTANDSFÄHIGKEIT DES ZIELS

STÄRKE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

RETTUNGSWÜRFE

RÜSTUNG	OHNE SCHILD	MIT SCHILD	BERITTEN	BERITTEN MIT SCHILD
Kein	Kein	6	6	5 oder 6
Leicht	6	5 oder 6	5 oder 6	4, 5 oder 6
Schwer	5 oder 6	4, 5 oder 6	4, 5 oder 6	3, 4, 5 oder 6

MODIFIKATIONEN DES RETTUNGSWURFS

STÄRKE	MODIFIKATION	STÄRKE	MODIFIKATION	STÄRKE	MODIFIKATION
4	-1	7	-4	10	-7
5	-2	8	-5		
6	-3	9	-6		

NAHKAMPF

Alle Modelle, deren 'Base' das 'Base' eines feindlichen Modells berühren, können kämpfen. Ein Modell kann so viele Attacken durchführen, wie in seinem Profil dargestellt sind. Falls das Modell mit zwei Nahkampfwaffen kämpft, erhält es eine zusätzliche Attacke (+1 A).

Reihenfolge der Angriffe

Modelle, die in diesem Spielzug einen Angriff durchgeführt haben, attackieren zuerst. Ansonsten greifen Modelle nach abnehmender Initiative an.

Trefferwürfe

Schau in der Treffertabelle nach welche Augenzahl Du auf einem W6 benötigst, um einen Treffer zu landen. Würfel für jede Attacke einen W6. Lege die Würfel beiseite, die Treffer verzeichnet haben.

Schadenswürfe

Schau in der Beschädigungstabelle nach welche Augenzahl Du auf einem W6 benötigst, um das Ziel zu verletzen. Würfle für jeden verzeichneten Treffer einen W6. Greife die Würfel heraus, die Beschädigungen verzeichnet haben.

Rettungswürfe

Wenn die gegnerischen Truppen einen Rettungswurf besitzen, wird dieser durchgeführt bevor die Modelle entfernt werden. Würfle einen W6 pro abgezogenem Lebenspunkt. Das benötigte Wurfergebnis auf einem W6 kannst Du in der Rettungswurftabelle nachschauen.

Kampfergebnis ermitteln

Sobald alle beteiligten Truppen gekämpft haben, bestimme welche Seite siegreich war. Siehe hierzu untenstehende Modifikationen des Kampfergebnisses.

TREFFERWÜRFE

Vergleiche das Kampfgeschick des Angreifers mit dem des Verteidigers, um zu ermitteln, welches Wurfergebnis Du mit einem W6 für einen Treffer benötigst.

KG DES ANGREIFERS		KAMPFGESCHICK DES VERTEIDIGERS									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5		
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5		
3	3	3	4	4	4	5	5	5	5		
4	3	3	3	4	4	4	4	5	5		
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4		
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4		
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4		
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4		
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4		
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4		

Verteidigtes Hindernis. Falls der Feind sich hinter einem verteidigten Hindernis befindet, brauchst Du eine 6, um einen Treffer zu landen.

KAMPFERGEBNIS

Jede Seite bestimmt die von ihr vernichtete Anzahl von Lebenspunkten und addiert alle folgenden Modifikationen die zutreffen. Die Seite mit den höheren Gesamtergebnissen ist siegreich.

- +1 Gliederbonus. Addiere +1 für jedes volle Glied hinter dem ersten bis maximal +3.
- +1 Standarten. Falls kämpfende Einheiten Standarten besitzen.
- +1 Armeestandarte. Falls die Armeestandarte mitkämpft.
- +1 Hohes Gelände. Wenn Du Dich bergauf von Deinem Gegner befindest.
- +1 Flankenangriff. Wenn Du einen Feind in der Flanke angreifst.
- +2 Angriff von hinten. Wenn Du einen Feind von hinten angreifst.

Aufrieb-Test. Der Verlierer muß sich für jede am Kampf beteiligte Einheit einem Aufrieb-Test unterziehen. Vergleiche die Kampfergebnisse und ziehe den niedrigeren Wert vom höheren ab. Das entsprechende Ergebnis wird vom Moralwert des Verlierers abgezogen. Der Aufriebtest wird nun mit 2 W6 gegen den verringerten Mw ausgeführt. Wenn das Wurfergebnis kleiner oder gleich dem benötigten Wert ist, hat die Truppe den Test bestanden. Bei einem höheren Ergebnis wurde der Test verpatzt, die Einheit gilt als aufgerieben und flieht. Aufgeriebene Einheiten fliehen sofort nach den Kampfhandlungen.

Freundliche gesinnte Einheiten binnen 12 Zoll einer Einheit, die aufgerieben wird, müssen sich einem Panik-Test unterziehen, um zu bestimmen, ob sie auch fliehen. Diese Tests werden durchgeführt, sobald alle Kampfhandlungen vorüber sind, allerdings noch bevor irgendwelche aufgeriebenen Einheiten fliehen.

AUFRIEBEN UND FLIEHEN

Truppen, die aufgerieben werden und fliehen, bewegen sich 2 W6 Zoll von ihrem Feind weg, wenn sie eine Bewegungsfähigkeit von 6 Zoll oder weniger haben, oder 3 W6 Zoll, wenn sie eine Bewegungsfähigkeit von mehr als 6 Zoll haben. Fliehende Einheiten werden, wenn von ihren Verfolgern eingeholt, wie folgt vernichtet.

Fliehende Truppen bewegen sich weiterhin 2W6 Zoll oder 3W6 Zoll in ihrer eigenen Fortbewegungsphase in Richtung nächste Tischkante fort. Fliehende Truppen können nichts anderes tun. Wenn sie den Tisch verlassen, werden sie entfernt. Wenn sie erneut angegriffen werden, gelten sie, wenn eingeholt, automatisch als vernichtet.

Eine fliehende Einheit darf versuchen, sich zu Beginn ihrer Fortbewegungsphase zu sammeln. Würfle 2 W6. Wenn der Punktestand kleiner oder gleich dem Mw der Einheit ist, hat sie sich gesammelt, ansonsten setzt sie ihre Flucht fort. Eine Einheit, die sich gesammelt hat, darf ihre Formation ändern, kann in diesem Spielzug aber weiter nichts tun. Um sich sammeln zu können, müssen von einer Einheit noch mindestens 25% ihrer ursprünglichen Modelle übrig sein.

VERFOLGUNG

Truppen, die einen Kampf gewinnen, müssen ihre Feinde, wenn diese fliehen, normalerweise verfolgen. Sobald fliehende Truppen bewegt wurden, würfeln die Verfolger, um zu sehen, wie weit ihre Verfolgung sie führt. Truppen mit einer Bewegung von 6 Zoll oder weniger würfeln 2 W6, Truppen mit einer Bewegung von mehr als 6 würfeln 3W6. Wenn die Verfolger sich weiter als die fliehenden Truppen fortbewegen, haben sie ihre Feinde eingeholt, und die fliehenden Truppen werden vernichtet. Verfolger werden die volle angezeigte Distanz vorwärts bewegen.

Wenn Verfolger auf einen neuen Feind treffen, wird im folgenden Spielzug eine normale Nahkampfrunde ausgefochten - die Verfolger zählen nun als Angreifer.

Truppen können eine Verfolgung abbrechen, indem sie gegen ihren Mw testen. Wenn der Spieler ein Wurfergebnis kleiner oder gleich dem Mw der Einheit hinlegt, braucht sie nicht zu verfolgen.

UMZINGELN

Wenn eine Einheit eine Kampfhandlung siegreich beendet, kann sie Modelle aus ihren hinteren Gliedern nach vorne verlegen, um ihre Vorderreihe um zwei Modelle pro Glied zu erweitern.

Falls Deine Vorderreihe bereits über die feindliche Formation hinaus ragt, kannst Du stattdessen die Seite der feindlichen Einheit umzingeln.

PSYCHOLOGIE

Mit Ausnahme von Haß, wofür kein Test vonnöten ist, werden psychologische Tests gegen den Mw ausgewürfelt. Würfle 2W6 - wenn Du ein Wurfergebnis kleiner oder gleich dem Moralwert Deiner Truppen erzielst, hast Du bestanden. Wenn Du über den angegebenen Wert würfelst, gilt der Test als verpatzt.

PANIK

1. Prüfe zu Beginn Deines Spielzuges ob sich innerhalb von 4" fliehende Freunde befinden.
2. Prüfe ob eine freundlich gesinnte Einheit binnen 12" im Nahkampf aufgerieben wurde.
3. Prüfe ob Gegner Dich in der Flanke oder von hinten angreifen, während Du Dich bereits im Nahkampf befindest.
4. Prüfe ob Du 25% Verluste (oder mehr) durch Beschuß in einer einzigen Schußphase erlitten hast.

Eine Einheit, die an einem Panik-Test scheitert, flieht auf dieselbe Weise wie eine im Nahkampf aufgeriebene Einheit oder eine Einheit, die aufgrund eines gegnerischen Angriffs flieht.

ANGST

1. Teste zur Überwindung der Angst, wenn ein Feind angreift der Angst einflößt. Nimm diesen Test vor, sobald der Feind seinen Angriff erklärt. Falls die testende Einheit die Angst nicht überwindet, muß sie, wenn die Angreifer in der Überzahl sind, fliehen. Sind die Gegner nicht in der Überzahl, kann eine Einheit, die an einem Angst-Test scheitert, weiterkämpfen, braucht aber 6-er Wurfergebnisse, um in der ersten Kampfrunde Treffer zu landen.
- 2.. Teste, wenn Du einen Gegner angreifen willst der Angst verursacht. Wenn Du an dem Test scheiterst, kannst Du nicht angreifen und mußt in diesem Spielzug stehenbleiben.

Eine Einheit, die eine Nahkampfrunde gegen einen Feind verloren vor dem sie Angst hat, wird automatisch aufgerieben (kein Test!), wenn sie zahlenmäßig unterlegen ist.

ENTSETZEN

Im Spielverlauf wird eine Einheit immer nur einem Entsetzenstest unterzogen - sobald er durchgeführt wurde, sind keine weiteren derartigen Tests nötig. Truppen, die an ihrem Entsetzenstest scheitern, fliehen sofort genauso wie Truppen, die im Kampf aufgerieben wurden oder vor einem Angriff fliehen.

1. Teste zur Überwindung des Entsetzens, wenn Du von einem Feind, der Entsetzen einjagt, angegriffen wirst oder ihn angreifen willst.
2. Teste, wenn sich zu Beginn Deines Spielzuges innerhalb von 8 Zoll ein Gegner aufhält, der Entsetzen verursacht.

BLÖDHEIT

Teste zu Beginn jedes Spielzuges für betroffene Modelle. Wenn Truppen an ihrem Test scheitern:

1. Falls im Nahkampf befindlich, hört die Hälfte aller Kreaturen einfach auf zu kämpfen.
2. Wenn nicht im Nahkampf befindlich, würfle einen W6.
 - 1-3 Die Wesen bewegen sich schleppend, mit halber Geschwindigkeit vorwärts.
 - 4-6 Die Wesen bleiben lätenlos stehen oder legen sich ein Bißchen hin

RASEREI

Von Raserei betroffene Truppen müssen sich wie folgt verhalten. Du kannst die Raserei durch einen erfolgreichen Moraltest verhindern.

1. Rasende müssen Feinde innerhalb ihrer Angriffsreichweite immer angreifen.
2. Rasende kämpfen im Nahkampf mit verdoppelten Attacken.
3. Rasende müssen Flüchtlinge immer verfolgen und können eine Verfolgung nicht abbrechen.
4. Rasende sind gegen andere psychologische Reaktionen immun.
5. Wenn Rasende im Nahkampf aufgerieben wurden, endet ihre Raserei für den restlichen Spielverlauf.

HASS

Truppen, die ihre Widersacher hassen, können beliebige Aufriebtests gegen einen unmodifizierten Moralwert von 10 durchführen. Im Laufe der ersten Nahkampfrunde können sie alle verfehlten Attacken einmal neu würfeln.

GENERAL UND ARMEESTANDARTE

General. Jede beliebige Einheit Deiner Armee in 12 Zoll Umkreis des Generals kann auf seinen Moralwert testen.

Gefechtsstandarte. Jede beliebige Einheit im Umkreis von 12 Zoll der Armeestandarte darf einem gescheiterten Aufrieb-Test den Wurf einmal wiederholen.