

# AGS

A Generic Skirmisher

Von Timotheus Wischniowski.

Alle Rechte vorbehalten.

Version 0.3

1 Grundlagen von A Generic Skirmisher.....	6
1.1 Über das Spiel A Generic Skirmisher.....	6
1.2 Mit AGS anfangen.....	6
1.3 Grundbegriffe.....	7
1.3.1 Truppe.....	7
1.3.2 Modell.....	7
1.3.3 Der General.....	7
1.3.4 Proxen von Modellen.....	7
1.3.5 Konflikt.....	7
1.3.6 Marker.....	7
1.4 Anheuern einer Fraktion.....	8
2 Grundregeln.....	10
2.1 Profile.....	10
Fraktion:.....	10
Name:.....	10
Klasse:.....	10
Limit:.....	10
Heuerkosten:.....	10
Basengröße:.....	10
Trefferpunkte:.....	10
Bewegung:.....	11
Verteidigung:.....	11
Willenskraft:.....	11
Ausrüstung und Tags:.....	11
Fähigkeiten:.....	11
2.2 Aktivierungen.....	11
2.3 Aktionen und Fähigkeiten.....	11
2.3.1 Bewegungsaktionen.....	12
1"-Regel:.....	13
Gehen:.....	13
Rennen:.....	13
Springen (weit):.....	13
Klettern:.....	13
Fallen/Runterspringen:.....	13
Schwimmen:.....	13
2.3.2 Angriffsaktionen.....	14
Sturmangriff:.....	14
Stoßen:.....	14
Zertrümmern:.....	14
2.3.3 Taktische Aktionen.....	14
Fokussieren:.....	15
Verteidigen:.....	15
Interaktion:.....	15
TT-Marker platzieren:.....	15
TT-Marker entfernen:.....	15
2.4 Würfel, Proben und Duelle.....	15
2.4.1 Standard-Würfel.....	15
2.4.2 ATT-Proben.....	15
2.4.3 DEF-Proben.....	15
2.4.4 WIL-Proben.....	16
2.4.5 Furcht-Probe.....	16
2.4.6 Kritische Verteidigung.....	16
2.4.7 Wiederholungswürfe.....	16
2.4.8 ATT vs. DEF Duell.....	16
2.4.9 ATT vs. WIL Duell.....	17
2.4.10 WIL vs. WIL Duell.....	17
2.4.11 WIL vs. Zielwert Duell.....	17
2.4.12 W6 vs. Zielwert Duell.....	17
2.4.13 Duell gegen ein eigenes Modell.....	17
2.4.14 Weitere Duelle.....	17
2.5 Verwendung von Anführer-Token.....	17
Aufwertung des Initiativwurfs:.....	18
Würfelwurfaufwertungen:.....	18
Wiederholungswürfe:.....	18
Zusätzliche Aktion:.....	18
Zweite Spezielle Aktion:.....	18
Passen:.....	18
2.6 Ausschalten, Opfern und Entfernen.....	18
Ausschalten:.....	18

Opfern:	18
Entfernen:	19
2.7 Sichtlinie und Deckung	19
Sichtlinie (LoS):	19
Deckung:	19
Weiche Deckung:	19
Harte Deckung:	19
2.8 Kontakt, Reichweiten und Zaubersprüche	19
2.8.1 Entfernungen messen	20
2.8.2 Kontakt und Nahkampf	20
Fähigkeiten mit Nah (#)	20
Unterstützung:	20
2.8.3 Reichweite von Fernkampfangriffen und von Zaubersprüchen	20
2.8.4 Zaubern und Schießen in Nahkämpfe	20
2.8.5 Aura (#)	21
2.8.6 Area (#)	21
2.9 Ausrüstung	21
Rüstung (X):	21
Schild:	21
2.10 Zustände	21
Blutend:	21
Brennend:	22
Fokussierend:	22
Gebunden:	22
Geschockt:	22
Geschwächt:	22
Magisch Gesegnet:	22
Verdammt:	22
Verfroren:	22
Vergiftet:	22
Verschattet:	23
Verteidigend:	23
Verwirrt:	23
2.11 Immunitäten	23
2.12 Tags	24
Armee:	24
Beschworen:	24
Furchteinflößend (X):	24
Licht und Schatten:	24
Kein CM:	25
Kontrolliert:	25
Körperlos:	25
Magischer Schaden:	25
Manaschild:	25
Mob:	25
Mutig (X):	26
Plänkler:	26
Präzision (X):	26
Regeneration:	26
Rüstungsbrechend (1):	26
Schwer:	27
Tarnung:	27
Willensstark:	27
Zäh:	27
2.13 Gelände	27
Schwieriges Gelände:	27
Gefährliches Gelände:	27
Unpassierbares Gelände:	28
Loses Kleingelände:	28
Gebäude:	28
Gewässer:	28
Wälder:	28
3 Spielvorbereitung	29
3.1 Konflikt vorbereiten	29
3.1.1 Festlegen der Konfliktgröße	29
3.1.2 Truppe anheuern und vorstellen	29
3.1.3 Gelände definieren und platzieren	29
3.1.4 Aufstellungszonen ermitteln	29
Abbildungen: Aufstellungszonen	30

3.1.5 Taktik ermitteln	31
3.1.6 Tasks ermitteln und auswählen	31
3.1.7 Truppe aufstellen	31
3.2 Den Konflikt gewinnen	31
3.3 Runden	31
3.3.1 Beginn der Runde	31
3.3.1.1 Anführer-Token (LT) ermitteln	31
3.3.1.2 Initiative	32
3.3.2 Aktivierungen	32
3.3.3 Ende der Runde	32
3.3.3.1 Zustände auflösen	32
3.3.3.2 Siegpunkte ermitteln	32
3.3.3.3 Ende des Konflikts	32
4 Taktiken und Tasks	33
Taktiken und Taktik-Tasks	33
4.1.1 Der Schrein (W6 Ergebnis: 1)	34
Taktik-Tasks zu Der Schrein	34
4.1.1.1 Schrein untersuchen	34
4.1.1.2 Schrein einnehmen	34
4.1.1.3 Schrein vernichten	34
4.1.2 Die Befragung (W6 Ergebnis: 2)	36
Taktik-Tasks zu Die Befragung	36
4.1.2.1 Gefangene befreien	36
4.1.2.2 Rache üben	37
4.1.2.3 Unrecht ausmerzen	37
4.1.3 Die Leuchtfeuer (W6 Ergebnis: 3)	38
Taktik-Tasks zu Die Leuchtfeuer	38
4.1.3.1 Übertritt	38
4.1.3.2 Markierung	38
4.1.3.3 Ablenkung	38
4.1.4 Das unbekannte Land (W6 Ergebnis: 4)	40
Taktik-Tasks zu Das unbekannte Land	40
4.1.4.1 Lagersuche	40
4.1.4.2 Wegmarkierung	40
4.1.4.3 Allein unterwegs	40
4.1.5 Der Tausch (W6 Ergebnis: 5)	42
Taktik-Tasks zu Der Tausch	42
4.1.5.1 Wege abschneiden	42
4.1.5.2 Attrappe	42
4.1.5.3 Habgier	43
4.1.6 Das Lager (W6 Ergebnis: 6)	44
Taktik-Tasks zu Das Lager	44
4.1.6.1 Proviant vernichten	44
4.1.6.2 Proviant erbeuten	44
4.1.6.3 Lager aufreiben	44
4.2 Neben-Tasks	46
Erster Nebentask	46
4.2.1 Eilige Botschaft (W6 Ergebnis: 1)	46
4.2.2 Falle (W6 Ergebnis: 2)	46
4.2.3 Gefangener (W6 Ergebnis: 3)	46
4.2.4 Provokation vermeiden (W6 Ergebnis: 4)	47
4.2.5 Personenschutz (W6 Ergebnis: 5)	47
4.2.6 Falsche Fährte (W6 Ergebnis: 6)	47
Zweiter Nebentask	48
4.2.7 Einschüchtern (W6 Ergebnis: 1)	48
4.2.8 Kopfgeld (W6 Ergebnis: 2)	48
4.2.9 Erstschatz (W6 Ergebnis: 3)	48
4.2.10 Kräfteressen (W6 Ergebnis: 4)	48
4.2.11 Verdrängen (W6 Ergebnis: 5)	48
4.2.12 Schlächterfest (W6 Ergebnis: 6)	48
4.3 Völker-Tasks	50
4.3.1 Taks der Ritter des Königreichs: Anspruch erheben	50
4.3.2 Task des Ordens des Königreichs: Magische Kräfte	50
4.3.3 Task der Steamers: Rohstoffe abbauen	50
4.3.4 Task des Kleinen Volkes: Umzingeln	50
4.3.5 Task der Flüsterer: Geisterstunde	50
4.3.6 Task der Läufer: Zeit der Knochen	51
4.3.7 Task der Wächter: Aufforstung	51
4.3.8 Task der Riesen: Überleben	51

4.3.9 Task des Schwarms: Eintritt verboten	51
4.3.10 Task der Schatten: Schattenreich	51
4.3.11 Task der Horde: Ab ins Gemetzel	52
4.3.12 Task der Wusler: Vergiften	52
5 Die Welt von Generic	53
5.1 Primal	53
5.1.1 Das Königreich	53
Ritter des Königreichs:	53
Orden des Königreichs:	53
5.1.2 Die Steamers	54
5.1.3 Das Kleine Volk	54
5.1.4 Die Flüsterer	54
5.1.5 Die Läufer	54
5.1.6 Die Wächter	55
5.1.7 Die Riesen	55
5.1.8 Der Schwarm	55
5.1.9 Die Schatten	55
5.1.10 Die Horde	55
5.1.11 Die Wusler	56
5.2 Ausklang	56

# 1 Grundlagen von A Generic Skirmisher

## 1.1 Über das Spiel A Generic Skirmisher

*A Generic Skirmisher* ist ein Skirmish-Tabletop-Spiel für zwei Spieler, das in einer fantastischen Welt namens *Generic* spielt. Diese wird von unzähligen Völkern bewohnt; das können Elfen, Zwerge, Goblins, Rattenmenschen, Ritter, Oger, Untote oder auch Geister, Dämonen, Steampunker, Pilzmenschen oder sogar Schlümpfe sein. Von Zeit zu Zeit passiert es, dass die Parteien aneinandergeraten.

Das Ziel des Regelwerks ist es, einen Rahmen für ein leicht zu erlernendes Spiel mit einer Lernkurve für abwechslungsreiche, taktische Spiele zu bilden, die auch Gelegenheitsspieler in etwa zwei Stunden abwickeln können. Außerdem soll es ein Auffangbecken für die ganzen schönen Miniaturen sein, die sich mit der Zeit angesammelt haben, aber in keinem Spiel oder zu selten verwendet werden. Schließlich soll die generische Welt mit den hier vorgegebenen Armeelisten Platz für die Umsetzung eigener Projekt- und Volkideen bieten.

## 1.2 Mit AGS anfangen

Um mit *A Generic Skirmisher* anzufangen, werden einige Dinge benötigt.

### **Spielfläche**

Zunächst wird eine Spielfläche mit einer Größe von 36" x 36" bzw. 90 cm x 90 cm benötigt. Dies kann eine Tischoberfläche, ein selbstgebautes Spielfeld oder eine Spielmatte sein.

### **Miniaturen**

Die beiden Spieler benötigen je nach Volk ca. 6 bis 10 thematisch passende Miniaturen. Jede Miniatur erhält ein Profil, welches den Profilkarten entnommen werden kann.

### **Gelände**

25 % bis 30 % des Spielfeldes sollten Gelände enthalten. Das Gelände kann durch zweidimensionale Objekte dargestellt werden. Schöner sind natürlich plastische Geländestücke, wie Bäume, Teiche, Gebäude, Felsen oder andere Dinge, die der eigenen Vorstellung von einer fantastischen Welt entsprechen. Nicht begehbare Geländestücke sollten nicht größer als 6" x 6" sein. Weiterhin machen sich Kleinteile wie Felsen, Zäune oder Fässer auf jedem Spielfeld gut.

### **Maßband**

Es wird ein Maßband in Zoll zur Ermittlung von Beschuss-, Bewegungs-, Zauberspruch- und Effektreichweiten benötigt.

### **Würfel**

*A Generic Skirmisher* verwendet sechsseitige Würfel (W6). Jeder Spieler sollte etwa sieben W6 haben. Da Angriffs- und Verteidigungswürfe anders gewertet werden, wären jeweils sieben Würfel in zwei Farben von Vorteil.

Weitere Würfel können genutzt werden um den aktuellen Stand von Trefferpunkten oder Zuständen bei den einzelnen Modellen anzuzeigen.

Weitere Informationen zu Würfeln gibt es im Kapitel *Würfel*.

## 1.3 Grundbegriffe

### 1.3.1 Truppe

Eine Truppe ist eine Zusammenstellung von Modellen einer Fraktion, welche ein Spieler anführt und steuert. Das Zusammenstellen der Truppe ist Teil eines Konflikts und ein Spieler heuert seine Modelle vor dem eigentlichen Spiel an.

Jeder Spieler muss ein Anführer-Modell offen zum General der Truppe erklären.

### 1.3.2 Modell

Die Regeln bezeichnen Miniaturen als *Modell*. Jedes Modell im Spiel hat ein eigenes Profil, welches alle relevanten Werte enthält. Die Werte werden in unterschiedlichen Situationen im Spielablauf verwendet.

Es gibt zwei Sorten von Modellen: Anführer und Rekruten. *Anführer* sind mächtige Krieger, Zauberer oder Strategen. Sie können zu Generälen ernannt werden. *Gefolgsleute*, auch *Gefolge* genannt, sind Experten, die oft besondere Fähigkeiten auf einem Spezialgebiet verfügen, oder gewöhnliche Kämpfer, welche die Basis der Truppe stellen.

Wenn eine Formulierung von "das Modell" spricht, so bezieht sie sich stets auf das Modell, dessen Profil vorliegt.

### 1.3.3 Der General

Jeder Spieler muss vor Beginn des Spiels ein Anführer-Modell zum General ernennen. da er für etwaige Spielabläufe, z.B. in bestimmten Tasks, von Bedeutung sein kann.

### 1.3.4 Proxen von Modellen

Das Proxen von Modellen stellt kein Problem dar, so denn vor dem Spiel bzw. vor dem Aufstellen der Truppe dem Gegenüber deutlich dargelegt wird, welches Modell welches Profil verwendet.

### 1.3.5 Konflikt

Ein *Konflikt* ist die Simulation der Begegnung zweier rivalisierender Truppen, von denen jede ihre eigenen Ziele verfolgt. Zu Beginn des Spiels ermitteln die Spieler die Art des Konflikts, welcher sich in Missionen (Taktiken und Tasks), Siegesbedingungen, Gelände und Aufstellung unterscheiden kann.

### 1.3.6 Marker

In *A Generic Skirmisher* werden Marker verwendet, um eine Abhandlung eines Modells, einen zurückgelassenen Gegenstand, eine Markierung oder Ähnliches darzustellen. Die Verwendung wird in den *Taktiken und Tasks* beschrieben. Diese Marker sind rund, haben einen Durchmesser von 30mm, keine Höhe, können von Modellen ungehindert passiert werden, blockieren nicht die Sichtlinie und werden TT-Marker genannt.

Weiterhin gibt es Leichenmarker (30mm, *Corpse Marker* im Englischen), welche in Basenkontakt zu einem ausgeschalteten Modell platziert werden, bevor dieses vom Spielfeld entfernt wird. Körperlose Modelle hinterlassen keine Corpse Marker. Auch andere Modelle können keine Corpse Marker hinterlassen und entsprechende Hinweise sind in ihrem Profil enthalten. Corpse Marker werden mit CM abgekürzt.

Es gibt weitere Marker, deren Bedeutung und Eigenschaften an der entsprechenden Regelstelle

beschrieben werden.

## **1.4 Anheuern einer Fraktion**

Das Regelwerk sieht zurzeit elf Fraktionen mit je eigener Einheitenliste und Sonderregeln vor. Jede der Fraktionen stellt ein Volk von *Generic* dar: das Königreich mit den Rittern und dem Orden, die Steamers, das Kleine Volk, die Flüsterer, die Läufer, die Wächter, die Riesen, der Schwarm, die Schatten, die Horde und die Wusler.

Die Regeln und Sonderregeln der einzelnen Modelle werden in gesonderten Kapiteln weiter hinten aufgeführt.

Dem Autoren schweben Repräsentanten eines jeden Volks vor, aber es gibt keine klare Definition welche Miniaturen welche Völker darstellen sollen. Vielmehr soll ein jeder selbst genug Raum für Fantastereien haben, sodass eine der acht Listen sich durch die von ihm ausgesuchten Modelle darstellen lässt.

Es folgt eine Aufzählung potentieller Miniaturen, welche das jeweilige Volk darstellen könnten.

### Die Ritter des Königreichs:

Menschen, Elfen, Samurai, antike Griechen, Römer.

### Der Orden des Königreichs:

Zauberer jeglicher Art, Wachsoldaten.

### Die Steamers:

Zwerge, Chaoszwerge, Menschen, Steampunk Völker, technische Völker, Pilzmenschen, Ägypter.

### Das Kleine Volk:

Goblins, Ratten, Halblinge, Gnome, Pilzmenschen, Insekten, die Minions, Schlümpfe ;).

### Die Flüsterer:

Beschwörer, Geister, Vampire, Illusionisten, technische Beschwörer, Roboter und Maschinen, asiatische Geister, Eiswesen, Elementare, Dämonen, Whitewalker.

### Die Läufer:

Barbaren, Tiermenschen, Orks, Chaos, indigene Völker, Husaren, Aurloks, Werwölfe, Schlangenmenschen, Vampire, Untote, Eiswesen, Elementare, Whitewalker.

### Die Wächter:

Elfen, Waldwesen, indigene Völker, Trolle, Echsenmenschen, Insekten, asiatische Geister, Dämonen, antike Griechen, Mongolen, Husaren.

### Die Riesen:

Golems, Wölfe, Oger, Riesen, Trolle, Monster, große Tiermenschen, große Dämonen, gepanzerte Reiterei, Minotauren.

### Der Schwarm:

Insekten, Dämonen, Kreaturen, Creeps, Tyraniden, Replikatoren, Goblins.

### Die Schatten:



Elfen, Dunkelelfen, Dämonen, Geisterwesen, Drow.

Die Horde:

Orks, Barbaren, Menschenkrieger.

Die Wusler:

Skaven, Rattenmenschen, Gnolle, Goblins, Zwerge, Chaoszwerge.

## 2 Grundregeln

### 2.1 Profile

Jedes Modell in *A Generic Skirmisher* hat sein eigenes Profil, in welchem die Fähigkeiten und Attributwerte festgehalten werden. Neben einer Beschreibung finden sich folgende Angabe im Profil des Modells:

Fraktion, Name, Heuerkosten, Attributwerte: Trefferpunkte (HP: Hitpoints), Bewegung( MOV: Movement), Verteidigung (DEF: Defense), Willenskraft (WIL: Willpower), Basengröße (BS: Base Size), Ausrüstung und Tags sowie Fähigkeiten.

Die Werte MOV, DEF (DEF-Stärke), WIL (WIL-Stärke) und ATT (ATT-Stärke) können nie mehr als bis auf 1 gesenkt und nie mehr als bis auf 7 gehoben werden.

Die Schwierigkeiten von DEF, WIL und ATT können nie besser als 3+ und nie schlechter als 5+ sein.

#### Fraktion:

Es gibt elf Fraktionen/Völker in *A Generic Skirmisher*: das Königreich mit den Rittern und dem Orden, die Streamers, das Kleine Volk, die Flüsterer, die Läufer, die Wächter, die Riesen, die Schwärme, die Schatten, die Horde und die Wusler. Ein Modell kann immer nur von einer Truppe angeheuert werden, die zu seinem Volk gehört.

#### Name:

Jedes Modell hat einen *Namen* bzw. eine Bezeichnung, sodass es eindeutig identifiziert werden kann.

#### Klasse:

Es gibt Anführer und Gefolge. Ein Trupp muss mindestens einen Anführer enthalten und genau ein Anführer muss zum General ernannt werden.

#### Limit:

In einer Truppe dürfen nicht mehr als das Limit angibt von diesem Modell angeheuert werden. Ein „-“ oder eine Null bedeuten, dass es kein Limit gibt.

#### Heuerkosten:

Die Heuerkosten besagen den Wert, der für das Modell zu den Truppenheuerkosten zusammengerechnet werden muss. Die Truppenheuerkosten werden vor dem Spiel vereinbart und kein Spieler darf die vereinbarte Höhe überschreiten.

#### Basengröße:

*A Generic Skirmisher* sieht runde Basen mit drei Größen vor: klein (S) mit einem Durchmesser von etwa 25mm bis 40mm (Standard 30mm), mittel (M) ab 41mm und bis 74mm (Standard 50mm) und groß (L) ab 75mm (Standard 80mm).

#### Trefferpunkte:

Trefferpunkte werden mit *HP* abgekürzt. Ein Modell kann so viel Schaden erleiden, wie dieser Wert hoch ist, bevor es als ausgeschaltet gilt und vom Spielfeld entfernt werden muss.

Ein Modell kann nie mehr als seine ursprünglichen, im Profil vermerkten HP erhalten bzw. heilen,

außer dies wird ausdrücklich erwähnt.

### Bewegung:

Der Wert für Bewegung, abgekürzt mit MOV, besagt, wie weit sich dieses Modell in Zoll bewegen kann. Der angegebene Wert entspricht dem Maximum. Eine Bewegung kann auch mit weniger als dem angegebenen Wert durchgeführt werden.

### Verteidigung:

Der linke Zahlenwert für Verteidigung, abgekürzt mit DEF, besagt, wie viele Würfel dieses Modell für Verteidigungswürfe verwenden darf, die DEF als Ziel haben und der rechte Zahlenwert besagt, ab welcher Höhe Würfelresultate als Erfolg zählen. Ein Modell mit

**DEF: 4/5+**

wirft also 4 Würfel und alle Würfel mit einem Ergebnis von 5 oder mehr zählen als Erfolg. Der linke Zahlenwert wird *DEF-Stärke* und der rechte *DEF-Schwierigkeit* genannt.

### Willenskraft:

Der linke Zahlenwert für Willenskraft, abgekürzt mit WIL, besagt, wie viele Würfel dieses Modell für Willenskraftwürfe verwenden darf und der rechte Zahlenwert besagt, ab welcher Höhe Würfelresultate als Erfolg zählen. Ein Modell mit

**WIL: 3/4+**

wirft also 3 Würfel und alle Würfel mit einem Ergebnis von 4 oder mehr zählen als Erfolg. Der linke Zahlenwert wird *WIL-Stärke* und der rechte *WIL-Schwierigkeit* genannt.

### Ausrüstung und Tags:

Unter Tags werden die Ausrüstung und zusätzliche Fähigkeiten aufgeführt.

### Fähigkeiten:

In diesem Teil des Profils werden die Fähigkeiten samt Sonderregeln aufgeführt, welche diesem Modell zur Verfügung stehen. Die Regeln von Fähigkeiten sind höherwertig als die Grundregeln; d.h. eine unter Fähigkeiten aufgeführte Regel kann im Widerspruch zu einer Grundregel stehen und hebt diese für den konkreten Fall auf.

## **2.2 Aktivierungen**

Der erste Spieler aktiviert eins der Modelle aus seiner Truppe, das noch nicht aktiviert wurde. Nachdem die Aktivierung abgehandelt ist, aktiviert der zweite Spieler eins seiner Modelle, welches noch nicht aktiviert wurde. Die Spieler wechseln sich so lange mit den Aktivierungen ab, bis ein Spieler keine nicht-aktivierten Modelle mehr hat. Der andere Spieler führt dann eventuelle Aktivierungen seiner bisher nicht aktivierten Modelle durch.

## **2.3 Aktionen und Fähigkeiten**

Im Profil eines jeden Modells werden Fähigkeiten aufgelistet, die das Modell tätigen kann, wenn es dafür eine Aktion durchführt. Bei jeder Fähigkeit ist angegeben, ob sie eine *Normale Aktionen* -> [Norm] oder ob sie eine *Spezielle Aktionen* -> [Spez] erfordert.

Die in den nächsten Abschnitten erläuterten Aktionen *Bewegungsaktionen*, *Angriffsaktionen* und

*Taktische Aktionen* kann jedes Modell als *Normale Aktion* durchführen, außer das wird an einer Regelstelle ausdrücklich untersagt.

Ein aktiviertes Modell kann während seiner Aktivierung bis zu zwei *Aktionen* durchführen. Das können zwei *Normale Aktionen* sein oder eine *Normale Aktion* und eine *Spezielle Aktion*. Somit darf ein Modell nie mehr als eine *Spezielle Aktion* pro Aktivierung durchführen, außer eine Sonderregel erlaubt dies explizit.

Andere Fähigkeiten sind passiv -> [Pass]. Sie verbrauchen keine Aktionen und treten dann in Kraft, wenn die entsprechenden Bedingungen erfüllt sind. Dies kann auch außerhalb der Aktivierung des Modells sein.

Nachdem ein Modell alle seine Aktionen getätigt hat oder keine weiteren mehr tätigen möchte, gilt seine Aktivierung als beendet. Jedes Modell kann und muss genau ein mal pro Runde aktiviert werden.

Fast alle Aktionen haben ein „Ziel“ welches das Ziel der Aktion ist. Ist das Ziel „alle frendl. Modelle“, so ist das aktive Modell nicht mit eingeschlossen, außer das Ziel ist zusätzlich „dieses Modell“.

dieses Modell	Das Modell, welches gerade aktiv ist und die Fähigkeit verwendet
feindl. Modell	Ein feindliches Modell ist das Ziel der Fähigkeit
freundl. Modell	Ein freundliches Modell ist das Ziel der Fähigkeit
ein beliebiges Modell	Ein feindliches oder freundliches Modell ist das Ziel der Fähigkeit
ein Punkt	Ein beliebiger Punkt auf dem Spielfeld ist der Ausgangspunkt der Fähigkeit
alle feindl. Modelle	Alle feindlichen Modelle sind Ziele der Fähigkeit
alle freundl. Modelle	Alle freundlichen Modelle sind Ziele der Fähigkeit
ein/zwei/drei freundl. TT-Marker	Einer, zwei oder drei freundliche TT-Marker sind Ziele der Fähigkeit
ein/zwei/drei feindl. TT-Marker	Einer, zwei oder drei feindliche TT-Marker sind Ziele der Fähigkeit
ein/zwei/drei beliebige/r TT-Marker	Einer, zwei oder drei freundliche und/oder feindliche TT-Marker sind Ziele der Fähigkeit
alle TT	Alle freundlichen und feindlichen TT-Marker sind Ziele der Fähigkeit
ein CM	Ein Corpse Marker ist Ziel der Fähigkeit
alle CM	Alle Corpse Marker sind Ziel der Fähigkeit

Ob sich ein Modell, ein Punkt oder ein Marker als Ziel eignen, kann zudem von der Reichweite und der LoS abhängen. Falls das eine und/oder das andere erforderlich ist, um eine Fähigkeit wirken zu können, so wird dies stets mit angegeben.

### 2.3.1 Bewegungsaktionen

Dieses Modell kann eine [Norm] Aktion durchführen, um bis zu MOV Zoll bewegt zu werden. Modelle können sich nicht durch feste Objekte oder andere Modelle hindurch bewegen.

Um sich zu bewegen, wird von einem beliebigen Punkt der Base oder vom Base-Rand des Modells gemessen. Nach der Bewegung darf kein Punkt der Base weiter als MOV Zoll vom Ursprung der Messung entfernt sein.

Objekte auf dem Spielfeld mit einer Höhe von bis zu 1“ können während der Bewegung ignoriert werden.

### 1"-Regel:

Kommt ein sich bewegendes Modell während einer Bewegung an 1“ oder näher an ein feindliches Modell heran, so muss es seine Bewegung unterbrechen. Es wird in Base-Kontakt mit dem feindlichen Modell geschoben und zählt nun als *Im Nahkampf befindlich*. Dies muss auch erfolgen, wenn die eigentliche Bewegungsreichweite nicht mehr ausreichen würde. Hat das bewegendes Modell keinen Sturmangriff angesagt, darf es keine Attacke durchführen.

### Gehen:

**[Norm] Gehen**

**Gelingt autom., Bewegung, dieses Modell**

*Bewege das Ziel um bis zu MOV.*

### Rennen:

In manchen Fällen kann es sinnvoll sein, ein mal zu *Rennen* anstelle zwei mal zu *Gehen*. Insbesondere Bewegungen, die *Springen* oder *Klettern* enthalten, können unter Umständen erst sinnvoll mit einem *Rennen* abgehandelt werden.

**[Norm]+[Norm] Rennen**

**Gelingt autom., Bewegung, dieses Modell**

*Diese Aktion verbraucht zwei [Norm] Aktionen. Bewege das Ziel um bis zu zwei Mal MOV.*

### Springen (weit):

Ein Modell kann zwischen zwei Punkten auf dem Feld springen, die bis zum seinem einfachen MOV Wert auseinander entfernt sind.

Ein Sprung (weit) ist stets Teil einer Gehen- oder Rennen-Aktion.

### Klettern:

Um 1“ hoch oder runter zu klettern, muss ein Modell 2“ von seinem MOV Wert aufwenden.

Berittene Modelle können nur Höhenunterschiede von 2“ überwinden.

Bei Leitern oder Treppen mit einer Höhe von bis zu 3“ wird die Entfernung horizontal gemessen und es wird 1“ vom MOV Wert abgezogen, um das Modell die Höhe überwinden zu lassen.

Klettern ist stets Teil einer Gehen- oder Rennen-Aktion.

### Fallen/Runterspringen:

Falls ein Modell von einer Anhöhe, die höher als 1“ ist, runtergestoßen wird oder im Zuge einer Bewegung runterspringt (0 MOV für die vertikale Bewegung), so erleidet es Schaden (aufgerundet), der der Höhe des Falls/Sprungs entspricht. Gegen den Schaden kann ein DEF-Wurf geworfen werden. Außerdem kann der Schaden durch ein *Manaschild*, *Zäh* etc. reduziert bzw. verhindert werden.

Runterspringen ist stets Teil einer Gehen- oder Rennen-Aktion.

### Schwimmen:

Um sich 1“ durch eine Gewässer zu bewegen, welches tiefer als 1“ ist, muss ein Modell 2“ von seinem MOV Wert aufwenden.

Schwimmen ist stets Teil einer Gehen- oder Rennen-Aktion.

### 2.3.2 Angriffsaktionen

Die meisten Modelle haben in ihrem Profil unter Fähigkeiten eine oder mehrere Angriffsaktionen aufgeführt. Ein Beispiel für einen simplen Nahkampfangriff ist:

#### **[Norm] Hieb**

##### **ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

Das Modell macht eine Aktion und führt eine Attacke mit 4 Angriffswürfeln aus, die vom Gegner mit DEF verteidigt werden. Die Reichweite (Klammerwert), hierzu später mehr, beträgt maximal 1“.

#### Sturmangriff:

##### **[Norm] Sturmangriff**

##### **gelingt autom., Bewegung und Nah, dieses Modell**

*Das Ziel erhält MOV, am Ende der Bewegung kann eine Nah-Angriffsaktion durchgeführt werden. Sollte die gewählte Aktion LT erfordern, so sind diese zu entrichten.*

*Ein Sturmangriff kann nur durchgeführt werden, wenn eine Sichtlinie gezogen werden kann. Auf der „Lauflinie“, also dem Bewegungskorridor zwischen dem angreifenden und dem angegriffenen Modell, dürfen sich keine Hindernisse (größer 1“) oder anderen Modelle befinden.*

#### Stoßen:

##### **[Norm] Stoßen**

##### **ATT #/3+ vs. DEF, Nah (0), ein belieb. Modell in Kontakt**

*# leitet sich von der Basegröße ab:*

*BS (S): ATT 5/3+*

*BS (M): ATT 6/3+*

*BS (L): ATT 7/3+*

*Bei mindestens einem Erfolg wird kein Schaden verursacht, sondern das Ziel wird 2“ gestoßen wenn dieses Modell eine kleinere Base hat, 3“ wenn dieses Modell und das Ziel gleich große Basen haben und 4“ wenn dieses Modell eine größere Base als das Ziel hat. Die Stoßrichtung muss vor der Probe angesagt werden.*

#### Freier Stoß

Ein Freier Stoß wird wie ein regulärer Stoß abgehandelt. Jedoch zählt der Freie Stoß nicht als Aktion und somit auch nicht zu den Aktionsbeschränkungen.

#### Zertrümmern:

##### **[Norm] Zertrümmern**

##### **ATT #/3+ vs. TN 0, Nah (0), loses Gelände in Kontakt**

*# leitet sich von der Basegröße ab:*

*BS (S): ATT 4/3+*

*BS (M): ATT 5/3+*

*BS (L): ATT 6/3+*

*Wenn das Ziel Schaden erleidet, wird es vom Spielfeld entfernt.*

### 2.3.3 Taktische Aktionen

Einige Modelle haben in ihrem Profil unter Fähigkeiten Taktische Aktionen, wie Sprüche, Heilungen etc. Die Bedingungen und Effekte stehen an der jeweiligen Stelle.

Fokussieren:

**[Norm] Fokussieren**

**gelingt autom., dieses Modell**

*Das Ziel erhält den Fokussierend Zustand.*

Verteidigen:

**[Norm] Verteidigen**

**gelingt autom., dieses Modell**

*Das Ziel erhält den Verteidigend Zustand.*

Interaktion:

**[Norm] Interaktion**

**gelingt autom., Nah (0), beliebiges Modell, Marker oder Gegenstand**

*Führe eine Interaktion mit dem Ziel durch.*

Einige Interaktionen sind von Typ [Spez].

TT-Marker platzieren:

**[Norm] TT-Marker platzieren**

**Gelingt autom., Nah (0), TT-Marker**

*Platziere einen TT-Marker in Kontakt (0).*

TT-Marker entfernen:

**[Norm] TT-Marker entfernen**

**Gelingt autom., Nah (0), TT-Marker**

*Entferne einen TT-Marker in Kontakt (0).*

## 2.4 Würfel, Proben und Duelle

### 2.4.1 Standard-Würfel

In A Generic Skirmisher werden herkömmliche W6-Würfel verwendet. Manche Proben erfordern einen W3. Hierfür wird ein W6 geworfen, das Ergebnis wird durch zwei geteilt und bei ungeraden Ergebnissen aufgerundet.

### 2.4.2 ATT-Proben

ATT-Proben werden genutzt, um festzustellen ob ein Angriff getroffen und ob er Schaden verursacht hat. Ein Beispiel für eine ATT-Probe ist:

**[Norm] Hieb**

**ATT 4/3+ vs. DEF, Nah (0), feindl. Modell in Kontakt**

Analog zum DEF- oder WIL-Attribut wird der linke Zahlenwert *ATT-Stärke* und der rechte *ATT-Schwierigkeit* genannt. Am Beispiel von *Hieb* ist die ATT-Stärke = 4 und die ATT-Schwierigkeit = 3+. Um eine ATT-Probe durchzuführen, werden also 4W6 gewürfelt und alle Würfel mit einem Ergebnis von 3 oder höher zählen als Erfolg.

### 2.4.3 DEF-Proben

DEF-Proben werden genutzt, um Angriffe, die DEF als Ziel haben, abzuwehren. Um eine DEF-Probe

durchzuführen, wird die Anzahl an W6 gewürfelt, die neben dem DEF Wert im Profil des verteidigenden Modells steht und die zweite Zahl gibt an, welches Würfelergebnis erforderlich ist, um als Erfolg zu gelten. Eine DEF-Probe für das nachfolgende Profil wird wie folgt durchgeführt:

**DEF: 4/5+**

Der Spieler des Modells würfelt 4W6 und alle Würfel mit einem Ergebnis von 5 oder höher zählen als Erfolg.

#### **2.4.4 WIL-Proben**

WIL-Proben werden genutzt, um Angriffe, die WIL als Ziel haben, abzuwehren. Um eine WIL-Probe durchzuführen, wird die Anzahl an W6 gewürfelt, die neben dem WIL Wert im Profil des verteidigenden Modells steht und die zweite Zahl gibt an, welches Würfelergebnis erforderlich ist, um als Erfolg zu gelten. Eine WIL-Probe für das nachfolgende Profil wird wie folgt durchgeführt:

**WIL: 3/4+**

Der Spieler des Modells würfelt 3W6 und alle Würfel mit einem Ergebnis von 4 oder höher zählen als Erfolg.

#### **2.4.5 Furcht-Probe**

Jedes mal wenn ein Modell zum ersten Mal in der laufenden Runde einen Angriff gegen ein Modell mit Furchteinflößend (X) ansagt und noch bevor der Angriff oder Sturmangriff durchgeführt wird, muss das angreifende Modell eine Furcht-Probe bestehen. Diese sieht wie folgt aus:

**WIL vs. TN X, mit X von *Furchteinflößend (X)* des Ziels**

Bei bestandener Probe kann das furchteinflößende Modell wie gewohnt angegriffen werden. Bei einer misslungenen Probe wird das furchteinflößende Modell angegriffen, jedoch müssen alle Erfolge erneut gewürfelt werden. Dies zählt nicht als Wiederholungswurf.

#### **2.4.6 Kritische Verteidigung**

Kritische DEF-Verteidigung:

Zeigen alle Würfel des Verteidigers in einem ATT vs. DEF Duell dieselbe Zahl, wehrt das verteidigende Modell sämtlichen Schaden und alle Effekte ab.

Kritische WIL-Verteidigung:

Zeigen alle Würfel des Verteidigers in einem ATT vs. WIL Duell oder einem WIL vs. WIL Duell dieselbe Zahl, wehrt das verteidigende Modell sämtlichen Schaden und alle Effekte ab.

#### **2.4.7 Wiederholungswürfe**

Würfelwürfe können durch Sonderregeln oder durch das Ausgeben von Anführer-Token wiederholt werden (vgl. Kapitel *Wiederholungswürfe* weiter unten). Würfelwürfe dürfen unabhängig vom Grund für die Wiederholung nur einmalig wiederholt werden.

#### **2.4.8 ATT vs. DEF Duell**

Jeder Spieler würfelt für sein Modell. Bei einem ATT vs. DEF Duell würfelt zuerst der Angreifer die Anzahl an W6 nebst dem ATT-Wert der verwendeten Aktion und zählt seine Erfolge. Anschließend wirft der Verteidiger die Anzahl an W6, die neben seinem DEF-Wert im Profil steht und zählt ebenfalls die Erfolge.

Ein Modell zählt dann als vom Angreifer getroffen, wenn der Angreifer mehr Erfolge hat als der



Verteidiger. Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt, entspricht der Unterschied der Erfolge dem Schaden, den der Verteidiger erleidet. Der Schaden kann unter Umständen durch Fähigkeiten, wie *Zäh*, gemindert werden und wird dann von der Anzahl der HP des Verteidigers abgezogen.

#### **2.4.9 ATT vs. WIL Duell**

Jeder Spieler würfelt für sein Modell. Bei einem ATT vs. WIL Duell würfelt zuerst der Angreifer die Anzahl an W6 nebst dem ATT-Wert der verwendeten Aktion und zählt seine Erfolge. Anschließend wirft der Verteidiger die Anzahl an W6, die neben seinem WIL-Wert im Profil steht und zählt ebenfalls die Erfolge.

Ein Modell zählt dann als vom Angreifer getroffen, wenn der Angreifer mehr Erfolge hat als der Verteidiger. Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt, entspricht der Unterschied der Erfolge dem Schaden, den der Verteidiger erleidet. Der Schaden kann nicht durch Fähigkeiten, wie *Zäh*, *Körperlos* etc., gemindert werden und wird dann von der Anzahl der HP des Verteidigers abgezogen.

#### **2.4.10 WIL vs. WIL Duell**

Ein WIL vs. WIL Duell läuft ähnlich wie ein ATT vs. WIL Duell ab. Beide Modelle verwenden den WIL Wert aus ihrem Profil und werten ihre Erfolge. Hat der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger, gelingt die Aktion und der Effekt wird angewandt. Hat er gleich viele oder weniger Erfolge, gelingt die Aktion nicht.

#### **2.4.11 WIL vs. Zielwert Duell**

WIL vs. Zielwert Duelle werden oft zur Ermittlung eines Erfolgs bei Sprüchen oder anderen Taktischen Aktionen genutzt. Ein Beispiel ist:

*[Spez] Heilung*

**WIL vs. TN 1, Spruch (8), freundl. Modell in Reichweite**

*Das Ziel heilt W3 HP.*

Nach dem Durchführen der Speziellen Aktion würfelt der Spieler des Modells W6 in Anzahl seines WIL-Profilwertes. Hat er mehr Erfolge als der Zielwert (TN = Target Number), gelingt die Aktion und der Effekt wird angewandt. Hat er gleich viele oder weniger Erfolge, gelingt die Aktion nicht. Im Beispiel von *Heilung* müssen also mindestens zwei Erfolge gewürfelt werden, damit der Effekt angewendet werden kann.

#### **2.4.12 W6 vs. Zielwert Duell**

Bei einem W6 vs. TN (=Zielwert) Duell wird ein W6 geworfen. Wenn das Ergebnis höher als der Zielwert ist, zählt die Probe als Erfolg.

#### **2.4.13 Duell gegen ein eigenes Modell**

Ist ein eigenes Modell Ziel einer Aktion, welche gegen WIL oder DEF zielt und die keinen Schaden verursacht, darf das eigene Modell die Probe automatisch verlieren.

#### **2.4.14 Weitere Duelle**

Einige Fähigkeiten erfordern andere Duelle. Die genaue Funktionsweise der weiteren Duelle wird an der jeweiligen Regelstelle beschrieben.

### **2.5 Verwendung von Anführer-Token**

Anführer-Token (LT) können für die Aufwertung des Initiativwurfs, den Einsatz spezieller Fähigkeiten ([Spez]), Würfelwürfaufwertungen, Wiederholungswürfe, für zusätzliche Aktionen und das für Passen verwendet werden. Im Kapitel zu den Runden wird beschrieben, wann sie verteilt werden.

#### Aufwertung des Initiativwurfs:

Beide Spieler legen gleichzeitig und einmalig beim Initiativwurf fest, ob sie Anführer-Token für die Aufwertung des eigenen Initiativwurfs aufwenden möchten. Pro ausgegebenem Anführer-Token wird ein zusätzlicher Würfel für den Initiativwurf verwendet. Wiederholungswürfe bei Gleichstand des Initiativwurfs profitieren weiterhin von einer Aufwertung des ersten Wurfs, ohne weitere Anführer-Token ausgeben zu müssen.

#### Würfelwürfaufwertungen:

Ein Spieler kann vor einem ATT-, DEF- oder WIL-Würfelwurf 1 Anführer-Token ausgeben, um dem jeweiligen Wurf bis zu zwei Würfeln hinzuzufügen.

#### Wiederholungswürfe:

Ein Spieler kann unmittelbar nach einem Würfelwurf einen Anführer-Token ausgeben, um diesen einmalig zu wiederholen. Dabei müssen alle Würfel des Würfelwurfs neu gewürfelt werden.

#### Zusätzliche Aktion:

Ein Spieler kann zu Beginn einer Aktivierung eines seiner Modelle zwei Anführer-Token ausgeben, um eine zusätzliche, dritte Aktion ([Norm] oder [Spez]) mit dem Modell durchzuführen. Die Summe aller Aktionen eines Modells während einer Aktivierung darf nie mehr als drei betragen.

#### Zweite Spezielle Aktion:

Ein Spieler kann während einer Aktivierung eines seiner Modelle einen Anführer-Token ausgeben, um eine zweite Spezielle Aktion durchzuführen, sofern es noch keine zweite Aktion durchgeführt hat.

#### Passen:

Ein Spieler kann durch das Ausgeben eines Anführer-Tokens *passen*. D.h. er nimmt seine Aktivierungspflicht wahr, aktiviert aber keins seiner Modelle und der andere Spieler ist wieder mit seiner nächsten Aktivierung dran.

## **2.6 Ausschalten, Opfern und Entfernen**

#### Ausschalten:

Wenn die HP eines Modells auf 0 oder weniger sinken, so zählt das Modell sofort als ausgeschaltet. Platziere einen Corpse Marker in Kontakt (0) mit dem Modell und entferne das Modell.

#### Opfern:

An einigen Regelstellen wird davon gesprochen, ein Modell zu opfern. Geopferte Modelle werden ebenfalls vom Spieltisch genommen, zählen aber nicht als ausgeschaltet. Das kann bei Tasks oder an anderen Regelstellen relevant sein. Wenn ein Modell geopfert wird, platziere einen Corpse Marker in Kontakt (0) mit dem Modell und entferne das Modell.

### Entfernen:

Ausgeschaltete oder geopferte Modelle werden vom Spielfeld entfernt und finden in dem laufenden Spiel keine Verwendung mehr.

## **2.7 Sichtlinie und Deckung**

### Sichtlinie (LoS):

Die Sichtlinie wird mit *LoS* (Englisch für Line of Sight) abgekürzt. Falls eine Aktion LoS erfordert, so steht dies immer dabei.

Einige Flächeneffekte benötigen zwar zum Anvisieren des Ziels LoS, aber zu anderen Modellen im Wirkungsbereich muss dann kein LoS mehr bestehen.

LoS ist dann gegeben, wenn von einem Punkt der Base des Modells eine Linie zur Base des Ziels gezogen werden kann.

Modelle auf kleinen Basen sind nicht sichtbar, wenn sie hinter einem 2“ hohen Objekt sind, Modelle auf mittleren Basen, wenn sie hinter einem 3“ hohen Objekt sind und Modelle auf größeren Basen, wenn sie hinter einem 4“ hohen Objekt sind. Befindet sich ein Modell hinter einem Objekt, das die eben genannten Größen unterschreitet, so gelten die Regeln für *Harte Deckung*.

Modelle auf gleich großen Basen können die LoS nie gänzlich verhindern. Ein Modell kann sich hingegen hinter einem anderen „verstecken“, wenn das andere Modell auf einer größeren Base steht.

### Deckung:

Ein Modell kann immer nur entweder von *Weicher Deckung* oder von *Harter Deckung* profitieren.

Die folgende Aufzählung gilt für beide Deckungs-Arten:

- Sprüche, die DEF als Ziel haben, werden durch Deckung beeinflusst.
- Sprüche, die WIL als Ziel haben, werden nicht durch Deckung beeinflusst.
- Angriffe mit FERN, werden durch Deckung beeinflusst.
- Auras werden nicht durch Deckung beeinflusst.
- Area Angriffe werden durch Deckung beeinflusst; ihre etwaigen Effekte hingegen nicht.

### Weiche Deckung:

Falls zwei Modellen LoS haben, aber mindestens eine Linie zwischen dem angreifenden und dem verteidigenden Modell durch ein Objekt oder ein anderes Modell unterbrochen wird und das verteidigende Modell näher an dem Objekt oder anderen Modell ist als das angreifende, so hat das verteidigende Modell Weiche Deckung.

Ein Modell in Weicher Deckung erhält DEF+1/-1, bis zu einem Maximum von DEF 7/3+.

### Harte Deckung:

Befindet sich ein verteidigendes Modell hinter einem massiven Objekt, z.B. einer Mauer oder einem Felsen, das sich zwischen ihm und dem Angreifer befindet und das das Modell und das verteidigende Modell näher an dem Objekt ist als das angreifende, so befindet es sich in Harter Deckung.

Ein Modell in Harter Deckung erhält DEF+2/-2, bis zu einem Maximum von DEF 7/3+.

## **2.8 Kontakt, Reichweiten und Zaubersprüche**

### 2.8.1 Entfernungen messen

Entfernungen im Spiel werden in Zoll angegeben und gemessen. Jeder Spieler kann zu jeder Zeit messen. Eine Entfernung wird auf dem kürzesten Weg von Base zu Base gemessen.

### 2.8.2 Kontakt und Nahkampf

Kontakt ist gegeben, wenn zwei Modelle oder ein Modell und ein Objekt Base-Kontakt zueinander haben. Die Regeln sprechen hier von *Kontakt (0)*. Der vertikale Abstand zwischen zwei Basen darf nicht mehr als 2“ sein, damit die Modelle als in Kontakt gelten. Dabei müssten sich die Basen, wenn sie auf einer Ebene wären, berühren oder überschneiden bzw. die Angabe zur Entfernung bei Kontakt (X) muss eingehalten werden.

Handelt es sich um zwei zueinander feindliche Modelle, so gelten sie als *Im Nahkampf befindlich*.

Modelle können einen Nahkampf nicht verlassen, wenn sie Base-Kontakt zu einem oder mehreren feindlichen Modellen haben. Um einen Nahkampf zu verlassen, müssen alle feindlichen Modelle mindestens 1“ weit entfernt sein. Um dies zu erreichen, ist z.B. ein Aktion *Stoßen* möglich.

Bewegungen im Nahkampf sind möglich, wenn am Ende der Bewegung alle feindlichen Modell weiterhin in Kontakt sind, die schon vor der Bewegung in Kontakt zu dem sich bewegenden Modell waren.

Verfeindete Modelle, die in einem Nahkampf befindlich sind, können sich mit Nah-Aktionen angreifen. Die Aktionen Sturmangriff, Interaktion, Fern- und Spruch-Attacken sowie TT-Marker platzieren oder entfernen sind im Nahkampf nicht erlaubt.

Ist ein Modell nur in Kontakt (0) mit einem Objekt, zählt es nicht als im Nahkampf befindlich.

Einige Modelle haben Fähigkeiten mit einer Nahkampfreichweite von 2“ oder 3“. In der Fähigkeitsbeschreibung steht an entsprechender Stelle ein *Nah (2) oder Nah (3)*. Ein Modell mit einer derartigen Fähigkeit kann sich bis zu 2“ bzw. 3“ entfernt vom Ziel befinden, um die Fähigkeit nutzen zu können. Befindet es sich zudem mehr als 1“ entfernt vom Ziel, so zählt es nicht als *Im Nahkampf befindlich*.

Fähigkeiten mit Nah (0) können nur durchgeführt werden, wenn Base-Kontakt zum Ziel besteht.

#### Unterstützung:

Befindet sich ein angreifendes Modell im Nahkampf, so prüfe die Anzahl aller eigenen Modell und aller feindlichen Modelle, die sich in dem selben Nahkampf befinden. Befinden sich mehr eigene Modell im selben Nahkampf, so erhält das angreifende Modell ATT+1/#.

### 2.8.3 Reichweite von Fernkampfangriffen und von Zaubersprüchen

Fernkampfangriffe (kurz: Fern) und Zaubersprüche (kurz: Spruch) werden mit einer Entfernungsangabe versehen. Ein Beispiel ist *Schuss (Fern (10))*. In diesem Fall muss das Ziel 10“ oder weniger vom angreifenden Modell entfernt sein, gemessen von Base zu Base, damit das angreifende Modell den *Schuss* durchführen kann.

Falls eine Sichtlinie (LoS) erforderlich ist, so steht dies immer dabei.

Fern-Attacken sind nicht möglich, wenn sich das angreifende Modell in einem Nahkampf befindet.

### 2.8.4 Zaubern und Schießen in Nahkämpfe

Ein Modell, welches ein Ziel, das sich im Nahkampf befindet, mit einem Fern-Angriff oder einem Spruch mit Reichweite angreifen möchte, der DEF zum Ziel hat, erleidet pro zusätzlichem Modell, welches sich neben dem Ziel im Nahkampf befindet, einen Malus von  $ATT-1/\#$  bis zu einem Minimum von  $ATT 1/\#$ .

### **2.8.5 Aura (#)**

Um den Wirkkreis einer Aura (#) zu ermitteln, wird die jeweilige Schablone mit dem #-Wert zentriert über das Modell mit der Aura gelegt. Alle Modelle, die ganz oder teilweise von der Schablone bedeckt werden, sind vom Aura-Effekt betroffen.

Anstelle der Schablone kann die Entfernung zentral vom Modell, z.B. vom Kopf aus, gemessen werden. Dabei entspricht # der Entfernung in Zoll.

Eine Aura gilt immer nur in der Ebene des Modells von dem sie ausgeht und hat eine Höhe von 2“.

### **2.8.6 Area (#)**

Um den Wirkkreis einer Area (#) zu ermitteln, wird die jeweilige Schablone mit dem #-Wert zentriert über das Ziel gelegt. Alle Modelle, die ganz oder teilweise von der Schablone bedeckt werden, sind vom Area-Effekt betroffen.

Anstelle der Schablone kann die Entfernung zentral vom Ziel gemessen werden. Dabei entspricht # der Entfernung in Zoll. Bei Areas muss das Ziel kein Modell sein, außer die entsprechende Regelstelle fordert dies explizit. Bei dem Ziel kann es sich auch um ein Objekt oder einen Punkt auf dem Spielfeld handeln.

Eine Area gilt immer nur in der Ebene des anvisierten Ziels und hat eine Höhe von 2“.

## **2.9 Ausrüstung**

### Rüstung (X):

Ein Modell mit Rüstung (X) ist besser geschützt als eins ohne. Das Ergebnis, welches bei einem DEF-Wurf erforderlich ist, um als Erfolg zu gelten, wird um X verbessert. Zum Beispiel hat ein Modell ohne Rüstung DEF 4/5+. Dasselbe Modell mit Rüstung erhält DEF 4/4+.

Der durch Rüstungen verbesserte Profil-Wert ist stets im Profil enthalten.

### Schild:

Der Träger eines Schildes kann seine DEF-Würfe wiederholen, ohne Anführer-Token dafür auszugeben.

### **2.10 Zustände**

Ein Modell kann als Ergebnis einer Aktion, einer Aura oder sonstiger Regeln einen Zustand erhalten. Die Regelbeschreibung eines Zustands enthält immer Angaben zur Wirkung und zum Ende des Zustands.

### Blutend:

Am Ende der Runde würfelt der feindliche Spieler eines Modells mit dem *Blutend* Zustand einen W6. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 erleidet das Modell 1 Schaden. Der Wurf darf nicht wiederholt werden. Der Schaden kann nicht verhindert oder

vermieden werden. *Blutend* bleibt bis zum Spielende erhalten und endet nur, wenn ein Modell HP erhält; z.B. durch Regeneration oder Heilung.

#### Brennend:

Am Ende der Runde würfelt der feindliche Spieler eines Modells mit dem *Brennend* Zustand einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 endet der Zustand. Bei einem Ergebnis von 2, 3 oder 4 erleidet das Modell 1 Schaden und der Zustand endet. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 erleidet das Modell 2 Schaden und der Zustand endet. Der Wurf darf nicht wiederholt werden. Der Schaden kann nicht verhindert oder vermieden werden. *Körperlos* reduziert nicht die Schadenshöhe.

#### Fokussierend:

Ein Modell mit dem *Fokussierend* Zustand erhält für seinen nächsten Angriff ATT+2/# und WIL+2/#. *Fokussierend* endet nach der Attacke oder am Ende der Runde.

#### Gebunden:

Ein Modell mit dem *Gebunden* Zustand kann keine Bewegungsaktionen durchführen. *Gebunden* endet, wenn das Modell mit dem *Gebunden* Zustand oder ein freundliches Modell in Kontakt (0) mit dem Modell eine [Norm] Interaktion durchführt.

Ein Modell mit dem *Gebunden* Zustand kann im Nahkampf zurückgelassen werden, ohne dass die 1“-Regel greift.

Gebundene Modelle können nicht gestoßen werden.

#### Geschockt:

Ein Modell mit dem *Geschockt* Zustand behandelt alle Aktionen wie [Spez] Aktionen. *Geschockt* endet am Ende der Runde.

#### Geschwächt:

Ein Modell mit dem *Geschwächt* Zustand erhält ATT-1/+1 für alle seine ATT-Aktionen bis zu einem Minimum von ATT 1/5+. *Geschwächt* endet am Ende der Runde.

#### Magisch Gesegnet:

Ein Modell mit dem *Magisch Gesegnet* Zustand erhält für seinen nächsten Angriff *Magischen Schaden*. *Magisch Gesegnet* endet nach einem Angriff oder am Ende der Runde.

#### Verdammt:

Jedes Mal, wenn ein Modell mit dem *Verdammt* Zustand Schaden erleidet, erleidet es 1 Schaden zusätzlich. *Verdammt* endet am Ende der Runde.

#### Verfroren:

Ein Modell mit dem *Verfroren* Zustand erhält für die Dauer des Zustands MOV-2 und DEF-1/#, jeweils bis zu einem Minimum von 1. *Verfroren* endet am Ende der Runde.

#### Vergiftet:

Am Ende der Runde würfelt der feindliche Spieler eines Modells mit dem *Vergiftet* Zustand einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 endet der Zustand. Bei einem Ergebnis von 3, 4, 5 oder 6 erleidet

das Modell 1 Schaden und der *Vergiftet* Zustand wird beibehalten. Der Wurf darf nicht wiederholt werden. Der Schaden kann nicht verhindert oder vermieden werden.

#### Verschattet:

Ein Modell, welches sich teilweise oder vollständig innerhalb von 4“ um einen TT-Marker der Schatten befindet, erhält den *Verschattet* Zustand. *Verschattet* beginnt sofort, wenn ein Modell in den Wirkungsbereich kommt und endet, wenn das Modell den Wirkungsbereich verlässt oder der TT-Marker entfernt wird. Anders kann *Verschattet* nicht beendet werden.

Handelt es sich um den Wirkungsbereich eines eigenen TT-Markers, wird dies *Eigener Verschattet Zustand/Wirkbereich* genannt.

Befindet sich ein feindliches Modell in dem eigenen *Verschattet* Wirkungsbereich, so wird dies *Feindlicher Verschattet Zustand/Wirkbereich* genannt.

Eigene und zueinander feindliche *Verschattet* Wirkungsbereiche können sich überlappen.

#### Verteidigend:

Ein Modell mit dem *Verteidigend* Zustand erhält DEF+2/#. *Verteidigend* endet, wenn sich das Modell bewegt oder zu Beginn seiner nächsten Aktivierung.

#### Verwirrt:

Ein Modell mit dem *Verwirrt* Zustand muss alle erfolgreichen Würfel eines WIL-Wurfs erneut würfeln. *Verwirrt* endet am Ende der Runde.

## **2.11 Immunitäten**

Einige Modelle haben Immunitäten, z.B. *Immun gegen Brennend*. Eine Immunität besagt, dass das Modell keine Effekte durch Fähigkeiten, Zustände o.ä. erfährt bzw. diese gar nicht erst zum Tragen kommen.

#### Immun gegen Blutend:

Dieses Modell erhält nie den Blutend Zustand.

#### Immun gegen Brennend:

Dieses Modell erhält nie den Brennend Zustand.

#### Immun gegen Vergiftet:

Dieses Modell erhält nie den Vergiftet Zustand.

#### Immun gegen Gebunden:

Dieses Modell erhält nie den Gebunden Zustand.

#### Immun gegen Geschockt:

Dieses Modell erhält nie den Geschockt Zustand.

#### Immun gegen Verdammt:

Dieses Modell erhält nie den Verdammt Zustand.

#### Immun gegen Verfroren:

Dieses Modell erhält nie den Verfroren Zustand.

Immun gegen Verschattet:

Dieses Modell erhält nie den Verschattet Zustand.

Immun gegen Verwirrt:

Dieses Modell erhält nie den Verwirrt Zustand.

Immun gegen Furcht:

Dieses Modell muss nie eine Frucht-Probe durchführen.

## 2.12 Tags

Armee:

Einige Modelle der Ritter des Königreichs haben den Tag *Armee*. Alle eigenen Modelle mit dem Tag *Armee* profitieren von den Fähigkeiten *Formation* und *Marsch*.

Beschworen:

Dieses Modell kann nicht angeheuert werden, sondern es wird während des Spiels durch bestimmte Aktionen auf dem Spielfeld platziert.

Furchteinflößend (X):

*Das Wesen hat ein Aussehen oder strahlt eine Präsenz ab, sodass andere Modelle verunsichert und furchtsam werden.*

Vor einem Angriff gegen ein Modell mit Furchteinflößend (X) muss das angreifende Modell eine Furcht-Probe durchführen.

Greift ein Modell mit Furchteinflößend (#) ein anderes Modell mit Furchteinflößend (X) an, so wird bei der Furcht-Probe der Zielwert TN X um X vom angreifenden Modell reduziert. Wird der Zielwert so auf Null oder weniger gesenkt, ist keine Furcht-Probe erforderlich.

Beispiele:

Greift Modell A mit Furchteinflößend (1) Modell B mit Furchteinflößend (2) an, so muss es eine Furcht-Probe mit WIL vs. TN 1 durchführen (da  $2-1=1$ ).

Greift Modell A mit Furchteinflößend (1) Modell C mit Furchteinflößend (1) an, so muss es keine Furcht-Probe durchführen (da  $1-1=0$ ).

Greift Modell B mit Furchteinflößend (2) Modell A mit Furchteinflößend (1) an, so muss es keine Furcht-Probe durchführen (da  $1-2=-1$ ).

Licht und Schatten:



Einige Modelle der Schatten haben den Tag *Licht und Schatten*. Diese Modelle haben zwei Profilwerte. Der *Schatten*-Profilwert ist gültig, wenn das Modell sich teilweise oder vollständig innerhalb eines *Eigenen Verschattet Wirkbereiches* befindet.

Der *Licht*-Profilwert ist gültig, wenn das Modell sich nicht teilweise oder vollständig innerhalb eines *Eigenen Verschattet Wirkbereiches* befindet.

Beginnt ein eigenes Modell eine Aktion im *Eigenen Verschattet Wirkbereich*, so gilt für diese Aktion der *Schatten*-Profilwert; auch dann, wenn das Modell in Folge dieser Aktion den *Eigenen Verschattet Wirkbereich* verlässt.

#### Kein CM:

Dieses Modell hinterlässt keinen Corpse Marker (CM).

#### Kontrolliert:

Dieses Modell kann nur eine Aktion pro Runde durchführen.

#### Körperlos:

Dieses Modell reduziert den erlittenen Schaden, den es bei Angriffen die gegen DEF zielen, um 1 bis zu einem Minimum von 0.

Körperlose Modelle können sich durch Gelände hindurch bewegen, auch durch Unpassierbares Gelände. Allerdings darf die Bewegung nicht in einem solchen Objekt beendet werden, sondern das Modell muss vollständig außerhalb des Geländes aufgestellt werden.

#### Magischer Schaden:

Magischer Schaden ignoriert *Körperlos* und *Zäh*, sodass körperlose und zähe Modelle keine Schadensreduktion erfahren. Außerdem kann *Manaschild* keinen Schaden verhindern, der durch *Magischen Schaden* entsteht.

#### Manaschild:

Dieses Modell kann, wenn es Schaden erleidet, einen Anführer-Token ausgeben, um den Schaden um 1 zu reduzieren. Dies geschieht bevor eventuelle Effekte und/oder Zustände auftreten.

#### Mob:

Mindestens zwei und bis zu vier Modelle des Kleinen Volkes mit dem Tag *Mob* können zu einem Mob zusammengeschlossen werden. Ein Modell eines Mobs muss immer Kontakt (0) zu einem anderen Modell des Mobs haben, ansonsten zählt der Mob als aufgelöst.

Haben mehrere Mobs Kontakt (0) zu einander, so muss vor der nächsten Aktivierung eines der Mobs eindeutig geklärt werden, welche Modelle zu welchem Mob gehören.

Schließt ein Modell mit der Fähigkeit *Mob* zu einem Mob mit weniger als vier Modellen auf, so kann es sofort in den Mob aufgenommen werden. Falls der Mob in der Runde noch nicht aktiviert wurde, werden sämtliche neu aufgenommenen Modelle mit aktiviert.

Ein Mob agiert wie ein Modell (eine Aktivierung, zwei Aktionen etc.). Um einen Mob zu bewegen, wird ein Modell des Mobs vor der Bewegung bestimmt. Dieses wird nach den gewohnten Regeln bewegt. Anschließend werden alle anderen Modelle des Mobs in Kontakt (0) mit dem ersten Modell platziert. Jedoch darf keines der Modelle des Mobs in Laufrichtung weiter als das erste Modell bewegt werden.

Wird ein Mob angegriffen, muss der Angreifer ein konkretes Modell (in Reichweite) des Mobs als

Ziel benennen. Es werden die Profilwerte des Mobs und der HP-Wert des konkreten Modells genutzt. Verliert ein Modell des Mobs alle seine HP, zählt es als ausgeschaltet und wird vom Spieltisch entfernt. Mögliche Boni, welche das Modell generiert, entfallen sofort. Entsteht so eine Lücke in den Reihen des Mobs, sodass z.B. ein Modell des Mobs keinen Kontakt (0) mehr zu einem anderen Modell des Mobs hat, so gehört das Modell ohne Kontakt nicht mehr dem Mob an und seine möglichen Boni verfallen ebenfalls.

Boni im Mob sind kumulativ. So ändert sich z.B. die Attacke, wenn z.B. zwei Little Spearman im Mob sind, auf ATT 5/3+ vs. DEF und Nah (2).

Ein Modell kann sich aus einem Mob lösen und wieder eigenständig agieren, wenn dies angesagt wird und wenn der Mob und das sich lösende Modell in dieser Runde noch nicht aktiviert worden ist.

Ein Mob hat ein eigenes Grundprofil.

### Mutig (X):

Dieses Modell erhält bei jeder Furcht-Probe WIL+X/#.

### Plänkler:

Dieses Modell erhält keine Bewegungsabzüge in Schwierigem Gelände.

### Präzision (X):

#### **Präzision (Nah)**

Dieses Modell darf jeden seiner ATT-Würfe von seinen Nah-Aktionen einmalig wiederholen, ohne Anführer-Token auszugeben.

#### **Präzision (Fern)**

Dieses Modell darf jeden seiner ATT-Würfe von seinen Fern-Aktionen einmalig wiederholen, ohne Anführer-Token auszugeben.

#### **Präzision (Spruch)**

Dieses Modell darf jeden seiner WIL-Würfe von seinen Spruch-Aktionen einmalig wiederholen, ohne Anführer-Token auszugeben.

#### **Präzision (Fluch)**

Dieses Modell darf jeden seiner WIL-Würfe von seinen Fluch-Aktionen einmalig wiederholen, ohne Anführer-Token auszugeben.

#### **Präzision (Aura)**

Dieses Modell darf jeden seiner ATT-/WIL-Würfe von seinen Aura-Aktionen einmalig wiederholen, ohne Anführer-Token auszugeben.

### Regeneration:

Dieses Modell heilt zu Beginn der Runde 1HP.

### Rüstungsbrechend (1):

Falls das Ziel einer rüstungsbrechenden Attacke ein Modell mit Rüstung ist, verschlechtert sich die DEF-Schwierigkeit des verteidigenden Modells um 1.

Zum Beispiel verschlechtert sich DEF 4/4+ auf DEF 4/5+ und DEF 3/3+ verschlechtert sich auf DEF

3/4+.

Bei Modellen ohne Rüstung hat *Rüstungsbrechend* keinen Effekt.

#### Schwer:

Dieses Modell kann nicht Ziel der Aktionen Stoßen sein.

#### Tarnung:

*Ein getarntes Modell verschwimmt mit seiner Umgebung.*

Alle Fern- und Spruch-Angriffe gegen dieses Modell, die LoS benötigen, werden mit einer ATT- bzw. WIL-Schwierigkeit mehr bis zu einem Maximum von #/5+ durchgeführt.

#### Beispiel:

Ein Schuss gegen ein Modell mit Tarnung wird anstelle von ATT 4/4+ mit ATT 4/5+ durchgeführt.

#### Willensstark:

Dieses Modell reduziert den Schaden, den es durch Attacken erlitten hat, die gegen WIL zielen, um 1 bis zu einem Minimum von 1.

#### Zäh:

Dieses Modell reduziert den erlittenen Schaden den es durch Attacken erlitten hat, die gegen DEF zielen, um 1 bis zu einem Minimum von 1.

## **2.13 Gelände**

In einem typischen *A Generic Skirmisher* Spiel sollten 25% bis 30% des Spieltisches von Gelände bedeckt sein. Im Schritt *Gelände definieren und platzieren* sollen beide Spieler das vorhandene Gelände durchgehen und sich auf die Geländeeigenschaften einigen. Basen für das Gelände können helfen eindeutige Grenzen des Geländes darzustellen.

Gelände kann gern durch plastische Gebilde, wie Gebäude, Bäume, Felsen etc. dargestellt werden. Auch gut, wenn auch weniger schön, eignet sich 2D Gelände.

#### Schwieriges Gelände:

Dichte Wälder, flache Gewässer wie z.B. Sümpfe oder Weizenfelder können als Schwieriges Gelände definiert werden. Ein Modell, welches sich durch Schwieriges Gelände bewegt, muss 2“ von seinem MOV Wert aufwenden, um sich 1“ zu bewegen.

#### Gefährliches Gelände:

Toxische Seen, giftiger Nebel, Treibsand oder ein lebender Wald können als Gefährliches Gelände definiert werden. Ein Modell, dass Gefährliches Gelände betritt oder in dem Gefährlichen Gelände aktiviert wird, erleidet sofort und einmalig pro Runde W3 Schaden, der nicht verringert oder vermieden werden kann.

Gefährliches Gelände kann auch andere Zusätze, wie Schwierig oder Gewässer erhalten.

### Unpassierbares Gelände:

Felsformationen, Wände, Kluften, Gebäude, Gewässer oder andere massive Geländestücke können als Unpassierbares Gelände deklariert werden. Modelle, außer körperlose, können nicht durch Unpassierbares Gelände bewegt werden.

### Loses Kleingelände:

Geländeteile, die bis zu etwa 1“ hoch und 4“ breit sind, gelten als Loses Kleingelände. Modelle, die in Kontakt (0) mit einem Losen Kleingelände sind, qualifizieren sich für *Deckung*.

Beispiele für Loses Kleingelände sind kleine Felsen, Baumstümpfe, Fässer, Barrikaden und Zäune.

### Gebäude:

Falls Gebäude auf dem Spielfeld platziert werden, sollen sich beide Spieler absprechen, ob durch Türen und Fenster LoS gezogen werden kann (Standard: Türen: Nein, Fenster: Ja), ob das Gebäude durch Türen (Standard: Ja) oder Fenster (Standard: Nein) betreten und verlassen werden kann, ob Türen oder Fenster „immer offen“ (Standard: Nein) sind oder ob eine [Norm] Interaktion (Standard: Ja) angewendet werden muss, um diese zu öffnen und ob diese nach dem Öffnen offenbleiben (Standard: Ja), oder von selbst wieder zufallen (Standard: Nein).

Modelle, die sich in einem Gebäude befinden und von außen beschossen werden, profitieren immer von Deckung.

Modelle auf L-Basen sollten Gebäude nicht betreten können, außer es gibt Tore oder Türen, die tatsächlich ebenfalls etwa 80mm oder breiter sind.

### Gewässer:

Modelle, die sich in einem Gewässer aufhalten, erleiden ATT-1/#, DEF-1/# und müssen 2“ vom MOV Wert aufwenden, um sich 1“ zu bewegen.

### Wälder:

Sobald ein Modell einen Wald betritt, reduziert sich seine Bewegung um 1 auf MOV-1. Gemessen von der Basekante des Waldes wird ein 1“ breiter Streifen als Waldrand definiert.

Befindet sich ein Modell mit seiner Base teilweise oder vollständig im Waldrand, so zählt als in Weicher Deckung. Modelle im Waldrand können Attacken durchführen, welche LoS erfordern, und erhalten für eventuelle Sichteinschränkungen des Waldrandes keine Modifikationen.

Befindet sich ein Modell vollständig im Wald und nicht im Waldrand, so kann es von außerhalb des Waldes nicht gesehen werden und es selbst kann nicht aus dem Wald sehen. Die Sicht innerhalb des Waldes beträgt 6“.

Unabhängig von der Breite eines Waldes kann nie eine LoS durch einen Wald gezogen werden.

## 3 Spielvorbereitung

Um eine Partie AGS zu spielen, werden einige Modelle, ihre Profile, sieben oder mehr W6, ein Maßband in Zoll, eine 36“ x 36“ große Spielfläche und etwas Gelände benötigt.

### 3.1 Konflikt vorbereiten

Die folgenden Schritte sind nötig, um einen Konflikt bzw. eine Konfliktsimulation vorzubereiten:

- Festlegen der Konfliktgröße
- Truppe anheuern und vorstellen
- Gelände definieren und platzieren
- Aufstellungszonen ermitteln
- Taktik inklusive Taktik-Tasks ermitteln
- Neben-Tasks ermitteln und auswählen
- Truppe aufstellen

#### 3.1.1 Festlegen der Konfliktgröße

Die beiden Spieler vereinbaren ein Heuerlimit. Es wird empfohlen Konflikte mit Heuerkosten von 50 pro Spieler zu bestreiten.

#### 3.1.2 Truppe anheuern und vorstellen

Jeder Spieler heuert seine Truppe an. Dabei dürfen die Heuerkosten aller eigenen Modelle nie mehr als das im Vorschrift vereinbarte Limit sein.

Nachdem beide Spieler ihre Truppe zusammengestellt haben, stellen sie sich kurz gegenseitig die Modelle und die dazugehörigen Profile vor.

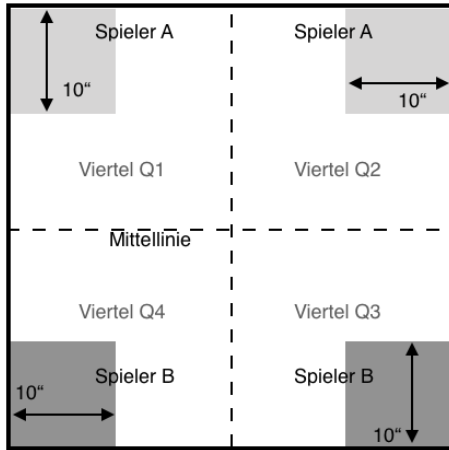
#### 3.1.3 Gelände definieren und platzieren

25% bis 30% des Spielfeldes sollten mit Gelände bedeckt sein. Beide Spieler platzieren abwechselnd Geländestücke oder einigen sich über im Vorfeld platzierte Geländestücke. Die Geländestücke werden besprochen und ihre Eigenschaften und ihre Grenzen werden benannt; z.B. ob es sich um Schwieriges Gelände handelt, wo es anfängt und wo es endet. Zudem sollen große freie Plätze und lange Korridore durch Loses Kleingelände limitiert werden.

In ausgewogenen Spielen sollten mindestens drei verschiedene Arten von Gelände vorkommen (Wälder, Gewässer, Schwieriges Gelände, Gebäude etc.). In Freundschaftsspielen sind auch Themenplatten mit weniger Geländearten legitim.

#### 3.1.4 Aufstellungszonen ermitteln

Beide Spieler würfeln einen W6. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist Spieler A, der andere Spieler ist Spieler B. Spieler A würfelt nun einen W6, um die Aufstellungszonen für dieses Spiel zu ermitteln.

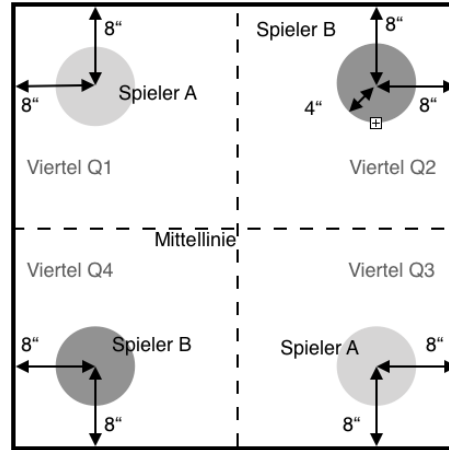


**Geteilte Aufstellung (W6 Ergebnis = 1):**

Spielfeldhälfte Spieler A: Q1 und Q2

Spielfeldhälfte Spieler B: Q3 und Q4

Beide Aufstellungszonen eines jeden Spielers zählen regeltechnisch als „Aufstellungszone“. Taktiken und Tasks können in beiden oder in einer von beiden erfüllt werden.

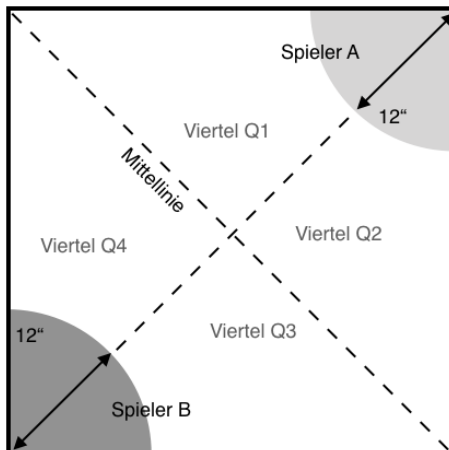


**Inselaufstellung (W6 Ergebnis = 2):**

Spielfeldhälfte Spieler A: Q1 und Q3

Spielfeldhälfte Spieler B: Q2 und Q4

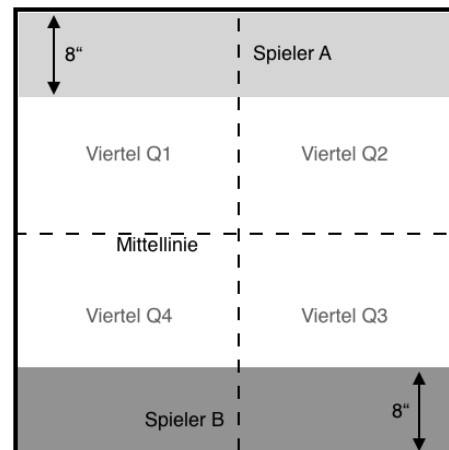
Beide Aufstellungszonen eines jeden Spielers zählen regeltechnisch als „Aufstellungszone“. Taktiken und Tasks können in beiden oder in einer von beiden erfüllt werden.



**Eckaufstellung (W6 Ergebnis = 3):**

Spielfeldhälfte Spieler A: Q1 und Q2

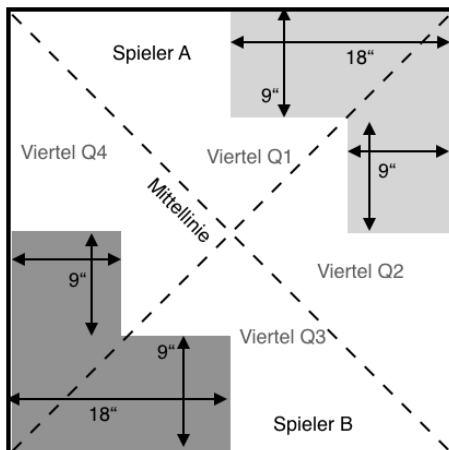
Spielfeldhälfte Spieler B: Q3 und Q4



**Standardaufstellung (W6 Ergebnis = 4):**

Spielfeldhälfte Spieler A: Q1 und Q2

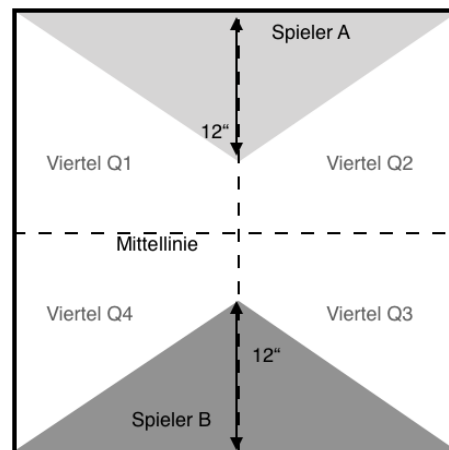
Spielfeldhälfte Spieler B: Q3 und Q4



**Flankenaufstellung (W6 Ergebnis = 5):**

Spielfeldhälfte Spieler A: Q1 und Q2

Spielfeldhälfte Spieler B: Q3 und Q4



**Pyramidenaufstellung (W6 Ergebnis = 6):**

Spielfeldhälfte Spieler A: Q1 und Q2

Spielfeldhälfte Spieler B: Q3 und Q4

### **3.1.5 Taktik ermitteln**

Spieler B würfelt einen W6 um die Taktik und die drei Taktik-Tasks für das Spiel zu ermitteln. Die Details hierzu befinden sich im Kapitel *Taktiken und Taktik-Tasks*.

### **3.1.6 Tasks ermitteln und auswählen**

Jeder Spieler würfelt einen weiteren W6. Das Ergebnis von Spieler A steht für den ersten Neben-Task und der von Spieler B für den zweiten Neben-Task, die dann in diesem Spiel gemeinsam mit den Taktik-Tasks und dem jeweiligen Völker-Task einen Pool aus sechs Tasks pro Spieler bilden.

Jeder Spieler wählt für sich im Geheimen zwei Tasks aus dem Pool aus und vermerkt dies entsprechend; z.B. als Notiz oder indem er eventuell vorhandene Task-Karten beiseite legt. Dabei muss ein Task ein Taktik-Task und ein Task ein Neben- oder Völker-Task sein. An dieser Stelle müssen sich die Spieler auch entscheiden, ob entsprechende Tasks offengelegt werden. Weitere Details sind in dem Kapitel *Taktiken und Tasks* zu finden.

### **3.1.7 Truppe aufstellen**

Beide Spieler würfeln einen W6. Falls das Ergebnis ein Gleichstand ist, wird der Wurf so lange wiederholt, bis ein Sieger – der Spieler mit dem höheren Ergebnis – feststeht. Der Sieger sucht sich aus, wer das erste Modell in seiner Aufstellungszone platziert.

Spieler A beginnt mit der Platzierung seines ersten Modells in der eigenen Aufstellungszone. Anschließend platziert der Spieler B sein erstes Modell in der eigenen Aufstellungszone. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis ein Spieler keine Modelle mehr hat. Der andere Spieler platziert dann seine verbleibenden Modelle.

## **3.2 Den Konflikt gewinnen**

Ein Spiel endet nach fünf Runden. Sieger ist, wer die meisten Siegpunkte (VP) erzielt hat. Wenn beide Spieler gleich viele VP erzielt haben, endet das Spiel mit einem Gleichstand.

Wenn ein Spieler keine Modelle mehr auf dem Spielfeld hat, müssen sich die Spieler einigen, ob sie das Spiel abbrechen, oder ob der verbleibende Spieler weitere Aktionen bis zum Ende der Runde 5 durchführt, um eventuelle VP zu erzielen.

## **3.3 Runden**

Ein Spiel geht über fünf Runden. Jede Runde hat mehrere Phasen, die im Folgenden aufgeführt werden:

### **1 Beginn der Runde**

1.1 Anführer-Token (LT) ermitteln

2.2 Initiative

### **2 Aktivierungen**

### **3 Ende der Runde**

3.1 Zustände auflösen

3.2 Siegpunkte (VP) ermitteln

3.3 Ende des Konflikts

### **3.3.1 Beginn der Runde**

#### **3.3.1.1 Anführer-Token (LT) ermitteln**

Beide Spieler überprüfen die Profile ihrer ins Feld geführten Modelle, die auf dem Spieltisch stehen. Jeder Spieler erhält zu Beginn einer jeden Runde einen Anführer-Token (Leader-Token = LT) pro eigenem Anführer-Modell, welches sich noch auf dem Spielfeld befindet.

Ausschließlich in der ersten Runde vergleichen beide Spieler die genaue Höhe der Heuerkosten mit der Konfliktgröße. Falls die Heuerkosten geringer sind, erhält der entsprechende Spieler den Unterschied der Heuerkosten als LT. Wenn also bei einem Spiel mit einer Konfliktgröße von 50 Spieler A einen Trupp für 49 und Spieler B für 48 Heuerkosten auf das Feld führt, so erhält Spieler A 1LT und Spieler B 2LT in der ersten Runde zusätzlich.

Zu Beginn einer jeden Runde vergleichen beide Spieler die Anzahl an Modellen ihres Trupps, die auf dem Spielfeld stehen. Hat ein Spieler weniger Modelle, so erhält er 1LT zusätzlich.

Anführer-Token verfallen nicht und können somit in die nächsten Runden mitgenommen werden.

### **3.3.1.2 Initiative**

Beide Spieler würfeln W6 in Höhe von WIL ihres Generals (WIL vs. WIL Duell). Der Spieler mit den meisten Erfolgen gewinnt die Initiative und entscheidet, wer die erste Aktivierung macht. Bei einem Gleichstand wird der Wurf so lange wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

Wurde der General ausgeschaltet, wird der WIL-Wert eines eigenen Modells mit dem höchsten WIL-Wert verwendet, welches noch nicht ausgeschaltet wurde.

Jeder Spieler kann für sich entscheiden durch das Ausgeben von LT die Anzahl seiner eigenen Würfel für den Initiativewurf zu erhöhen; vergleiche hierzu *Anführer-Token für die Aufwertung des Initiativewurfs* weiter oben. Anschließend folgt die Aktivierungsphase.

### **3.3.2 Aktivierungen**

Es können nur Modelle aktiviert werden, die in der laufenden Runde noch nicht aktiviert wurden. Der beginnende Spieler aktiviert sein erstes Modell. Nachdem dieses alle seine Aktionen durchgeführt hat, aktiviert der zweite Spieler sein erstes Modell. Die Spieler wechseln sich nun mit der Aktivierung ihrer Modelle ab, bis ein Spieler kein Modell mehr aktivieren kann. Der andere Spieler aktiviert nun alle seine verbleibenden noch nicht aktivierten Modelle.

Anstelle einer Aktivierung kann ein Spieler *Passen*, sofern er die LT dazu hat.

Nachdem alle Modelle aktiviert wurden, endet die Aktivierungsphase und die Phase *Ende der Runde* beginnt.

### **3.3.3 Ende der Runde**

#### **3.3.3.1 Zustände auflösen**

Es werden alle Modelle auf Zustände geprüft. Zustände mit dem Vermerk *Am Ende der Runde* werden nun aufgelöst.

#### **3.3.3.2 Siegpunkte ermitteln**

Es werden die Punkte-Bedingungen der Taktik und der Tasks geprüft und eventuelle VP vermerkt.

#### **3.3.3.3 Ende des Konflikts**

Falls es sich um das Ende der Runde 5 handelt oder die Spieler sich auf das Beenden geeinigt haben, endet das Spiel. Andernfalls wird mit der nächsten Runde fortgefahren.



## 4 Taktiken und Tasks

Eine Taktik ist das allgemeine Thema des Konflikts. Sie gilt für beide Spieler und die VP können kontinuierlich über die Runden erworben werden. Weiter unten wird aufgeführt, wie eine Taktik ermittelt wird und was die Punkte-Bedingungen sind. Zu jeder Taktik gibt es drei thematische Taktik-Task.

Weiterhin werden zwei Neben-Task ermittelt und schließlich steht jedem Volk noch ein Völker-Task zur Verfügung, welcher vom jeweiligen Volk anstelle eines Neben-Tasks gewählt werden kann.

Bei der Konflikt-Vorbereitung sucht sich jeder Spieler verdeckt jeweils einen Taktik-Task und einen Neben-Task bzw. den Völker-Task aus, sodass er insgesamt zwei Task hat. Je nach Task gibt es verschiedene Möglichkeiten VP zu bekommen.

Durch eine Taktik können nie mehr als 4 VP und durch einen einzelnen Task können nie mehr als 3VP erzielt werden.

Ein TT-Marker kann immer nur für eine Taktik oder für einen einzigen Task punkten.

### Taktiken und Taktik-Tasks

Würfle einen W6, um die Taktik für das Spiel zu bestimmen. Die untenstehende Tabelle gibt an, bei welchem Ergebnis des Wurfs welche Taktik für das Spiel gilt. Aus der Taktik ergeben sich zudem die drei Taktik-Tasks.

W6 Ergebnis	Taktik	Taktik-Tasks
1	Gebietskontrolle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schrein untersuchen</li> <li>• Schrein vernichten</li> <li>• Schrein einnehmen</li> </ul>
2	Die Befragung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gefangene befreien</li> <li>• Rache üben</li> <li>• Unrecht ausmerzen</li> </ul>
3	Die Leuchtfeuer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übertritt</li> <li>• Markierung</li> <li>• Ablenkung</li> </ul>
4	Das unbekannte Land	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagersuche</li> <li>• Wegmarkierung</li> <li>• Allein unterwegs</li> </ul>
5	Der Tausch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wege abschneiden</li> <li>• Attrappe</li> <li>• Habgier</li> </ul>
6	Das Lager	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proviant vernichten</li> <li>• Proviant erbeuten</li> <li>• Lager aufreiben</li> </ul>

### **4.1.1 Der Schrein (W6 Ergebnis: 1)**

*Deine Späher haben von einem arkanen Schrein zu hören bekommen, von dem es heißt, er würde zusätzliche Kräfte verleihen. Schicke einen Trupp aus, um dieses den Ort des Gerüchts zu prüfen.*

Platziere einen 50mm Marker oder ein Geländestück in vergleichbarer Größe in der Mitte des Spielfeldes. Dieser bzw. dieses zählt als Schrein. Ein Modell in Kontakt (0) mit dem Schrein kann folgende Aktion durchführen:

**[Norm] Schrein würdigen**

**WIL vs. TN 2, Nah (0), Schrein in Kontakt**

*Erhalte 1LT.*

Modelle mit der Fähigkeit *Eigene Absichten* dürfen nicht *Schrein würdigen* durchführen.

Am Ende jeder Runde außer der ersten erhält ein Spieler 1VP, wenn er mindestens 1LT vom Schrein erhalten konnte.

### **Taktik-Tasks zu Der Schrein**

#### **4.1.1.1 Schrein untersuchen**

*Um herauszufinden, ob der Schrein tatsächlich über magische Eigenschaften verfügt, muss ein Magiedetektor in seiner Nähe platziert werden.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels 2VP, wenn sich im Abstand von 6“ vom Schrein zwei TT-Marker befinden.

Erhalte am Ende des Spiels 3VP, wenn sich im Abstand von 6“ vom Schrein drei TT-Marker befinden. Der Abstand zwischen den Markern muss in beiden Fällen mindestens 6“ betragen.

#### **4.1.1.2 Schrein einnehmen**

*Das Gerücht hat sich bewahrheitet. Der Schrein ist voller Magie. Sichere ihn.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels für jedes freundliche Modell in Kontakt (0) mit dem Schrein 1VP (max. 2VP), das keinen Kontakt (0) zu feindlichen Modellen hat.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn du mehr Modelle in Kontakt (0) mit dem Schrein hast als dein Gegner, die keinen Kontakt (0) zu einem Feind haben.

#### **4.1.1.3 Schrein vernichten**

*Deinem Trupp ist klar geworden, dass der Schrein von bössartiger Natur ist. Vernichte ihn um zu verhindern, dass andere Kräfte ihn in ihren Besitz nehmen.*

Erhalte für jeden Schadenspunkt, den du dem Schrein zufügst, 1VP. Auf diese Weise kann ein Spieler nie mehr als 2VP erhalten. Lege diesen Task offen, sobald du den ersten Schaden am Schrein

verursacht hast.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn der Schrein am Ende des Spiels vollständig vernichtet ist.

Der Schrein hat 3HP und kann nur mit der folgenden Aktion angegriffen werden:

***[Norm] Schrein angreifen***

**WIL vs. TN 1, Nah (0), Schrein in Kontakt**

*Wenn das Ziel Schaden erleidet, erleidet dieses Modell 1 Magischen Schaden, der nicht verhindert oder vermieden werden kann.*

### 4.1.2 Die Befragung (W6 Ergebnis: 2)

*Eine Diebesbande hat dir wichtigen Proviant gestohlen. Einige der Bandenmitglieder wurden später verhaftet und landeten über Umwege bei Sklavenhändlern. Suche die Sklavenhändler auf und befrage die Gefangenen nach dem Rückzugsort der Bande.*

Platziere innerhalb von 6“ um den Spielfeldmittelpunkt vier Miniaturen oder 30mm-Marker, welche die Gefangenen darstellen. Verteile sie gleichmäßig auf die vier Spielfeldviertel. Platziere weiterhin nicht weiter als 6“ vom Spielfeldmittelpunkt, aber möglichst nahe an den Aufstellungszonen der beiden Spieler, jeweils einen Sklavenhändler oder einen 50mm-Marker.

Erhalte in jeder Runde außer der ersten höchstens 1VP für einen Gefangenen, den du befragt hast. Ein Spieler kann während des Spiels nicht zwei mal denselben Gefangenen befragen. Um einen Gefangenen zu befragen, muss das befragende Modell in Kontakt (0) mit dem Gefangenen sein und es darf kein anderes Modell Kontakt (0) zu dem Gefangenen haben. Dann kann es eine [Norm] Interaktion durchführen, um den Gefangenen zu befragen.

#### **Sklavenhändler**

HP: 4, MOV: 4, DEF: 4/4+ und WIL: 4/4+

**Tags:** Fiese Handwaffe, Fiese Armbrust, Rüstung (1), immun gegen alle Zustände

#### **Fähigkeiten:**

##### **[Pass] Fieser Gegenschlag**

**ATT 5/3+ vs. DEF, Aura (12) , Angreifer / Befreier in Reichweite**

*Rüstungsbrechend (1).*

##### **[Pass] Selbst Schuld**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Jedes Mal, wenn dieses Modell oder ein Gefangener Ziel eines Angriffs ist, wenn ein Gefangener befreit wird oder wenn eine Kampfhandlung zwischen zwei Modellen innerhalb von 4“ um einen Gefangenen oder Sklavenhändler stattfindet, führen alle Sklavenhändler wenn möglich sofort danach einen Fiesen Gegenschlag gegen den Angreifer bzw. Befreier bzw. die Kampfhandlenden durch. Sklavenhändler können aus dem Nahkampf schießen. Sklavenhändler treffen immer das anvisierte Ziel und sind nicht von Zaubern und Schießen in Nahkämpfe betroffen.*

##### **[Pass] Nachtragend**

**Gelingt autom., Passiv (-), dieses Modell**

*Verliert dieses Modell seinen letzten HP, wird es nicht entfernt. Es bleibt im Spiel und wird erst am Ende der Runde entfernt.*

### **Taktik-Tasks zu Die Befragung**

#### **4.1.2.1 Gefangene befreien**

*Du kannst das Leid der Gefangenen nicht ertragen. Befreie sie, indem du sie von der Flucht überzeugst und die Angriffe der Sklavenhändler abwehrst.*

Erhalte pro befreiten Gefangenen 1VP. Auf diese Weise können nicht mehr als 3VP erzielt werden. Um einen Gefangenen zu befreien, muss die Aktion **Gefangenen befreien** erfolgreich und ohne Schaden zu nehmen durchgeführt werden. Decke den Task auf, sobald du die Aktion **Gefangenen befreien** zum ersten Mal durchführst.

Achtung! Befreite Gefangene können nicht mehr befragt werden!

#### ***[Norm] Gefangenen befreien***

**WIL vs. TN 1, Nah (0), verursacht bei Erfolg keinen Schaden, Gefangener in Kontakt**

*Wenn die Probe erfolgreich ist, wird dieses Modell wenn möglich von den Sklavenhändlern mit Fieser Gegenschlag angegriffen. Nur wenn dieses Modell dadurch keinen Schaden erleidet, gilt der Gefangene als befreit. Andernfalls ist er weiterhin gefangen.*

#### **4.1.2.2 Rache üben**

*Sorge für Gerechtigkeit und vernichte die Diebe!*

Erhalte pro Gefangenen, den du im Nahkampf ausschaltest, 1VP. Auf diese Weise können nicht mehr als 3VP erzielt werden.

Jedes Mal, wenn ein Gefangener angegriffen wird, reagieren wenn möglich alle Sklavenhändler mit einem **Fiesen Gegenschlag**.

Ein Gefangener wert sich nie selbst und hat folgendes Profil: HP: 3, DEF: 3/5+, WIL: 3/5+.

#### **4.1.2.3 Unrecht ausmerzen**

*Sklavenhandel ist nicht zu tolerieren! Schalte die Sklavenhändler aus.*

Erhalte für den ersten Sklavenhändler, den du ausschaltest, 2VP. Erhalte 1VP zusätzlich, wenn am Ende des Spiels beide Sklavenhändler ausgeschaltet wurden.

Nachdem alle Sklavenhändler ausgeschaltet wurden, würfle für jeden verbleibenden Gefangenen eine W6 vs. TN 2 Probe. Bei Erfolg flieht der Gefangene, wird vom Spielfeld entfernt und kann somit nicht mehr befragt werden.

### **4.1.3 Die Leuchtf Feuer (W6 Ergebnis: 3)**

*Im umkämpften Grenzland sollen Kontrollpunkte errichtet werden. Entfache an den entsprechenden Punkten magische Feuer, welche in den Fraktionsfarben leuchten, um den Anspruch auf das Gebiet klarzumachen.*

Platziert auf dem Spielfeldmittelpunkt und jeweils links und rechts davon jeweils zwei 30mm-Leuchtf Feuer-Marker. Der Abstand zwischen zwei Leuchtf Feuer beträgt 6“.

Ein Modell kann einen Leuchtf Feuer entzünden, wenn es in Kontakt (0) mit ihm ist und eine [Norm] Interaktion durchführt. Ein entzündetes Leuchtf Feuer kann vom Gegenspieler durch eine eigene [Norm] Interaktion übernommen werden.

Am Ende jeder Runde außer der ersten erhält ein Spieler 1VP, wenn er mindestens zwei entzündete Leuchtf Feuer besitzt.

### **Taktik-Tasks zu Die Leuchtf Feuer**

#### **4.1.3.1 Übertritt**

*Bringe den Feind zusätzlich in Bedrängnis, indem du in seine Gebiete vorstößt.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil. Erhalte am Ende des Spiels 1VP für jedes freundliche Modell, welches sich vollständig innerhalb der gegnerischen Aufstellungszone befindet. Auf diese Weise kann ein Spieler nie mehr als 3VP erhalten.

#### **4.1.3.2 Markierung**

*Bringe im Lager des Feindes weitere Leuchtf Feuer an, sodass dieses in der Nacht unter Beschuss genommen werden kann.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn sich ein eigener TT-Marker in der feindlichen Aufstellungszone befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn sich ein zweiter eigener TT-Marker in der feindlichen Aufstellungszone befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn der Abstand zwischen den zwei entferntesten eigenen TT-Markern in der feindlichen Aufstellungszone größer als 8“ ist.

#### **4.1.3.3 Ablenkung**

*Sorge für Ablenkung beim Feind, damit ein anderer Trupp unbemerkt ins Feindesland vorrücken kann.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn sich mindestens ein eigenes Modell in der gegnerischen Hälfte befindet und wenn sich keine feindlichen Modelle in der feindlichen Aufstellungszone befinden.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn sich mindestens ein eigenes Modell in der gegnerischen Hälfte befindet und wenn alle feindlichen Modelle in der gegnerischen Hälfte im Nahkampf gebunden sind

oder sich keine feindlichen Modelle in der gegnerischen Hälfte befinden.

Erhalte am Ende des Spiels zusätzlich 1VP, wenn sich mindestens ein eigenes Modell in der gegnerischen Hälfte befindet und wenn sich keine feindlichen Modelle in der gegnerischen Hälfte befinden.

#### **4.1.4 Das unbekannte Land (W6 Ergebnis: 4)**

*Schicke einen Trupp wurde los, um das Land am Rande von Primal, welches kaum mehr unter dem Einfluss des Imperiums steht, zu vermessen und zu kartografieren.*

Erhalte 1VP, indem deine Modelle eine erfolgreiche Messung vornehmen. Um eine Messung vorzunehmen, platziere je einen TT-Marker in zwei verschiedenen Spielfeldvierteln. Am Ende der Runde muss sich an jedem der beiden eigenen TT-Marker ein eigenes Modell in Kontakt (0) befinden und die Entfernung zwischen den beiden Markern muss mindestens 12“ betragen. Dann gilt die Messung als erfolgreich.

TT-Marker können für mehrere Messungen verwendet werden. Jedoch darf nie zwei mal die gleiche Spielfeldviertelkombination vermessen werden; d.h. für jede weitere erfolgreiche Messung müssen jeweils andere Spielfeldviertel vermessen werden als in allen Runden zuvor. In der ersten Runde kann keine Messung vorgenommen werden. In jeder außer der ersten Runde darf jeweils nur eine Messung durchgeführt werden.

#### **Taktik-Tasks zu Das unbekannte Land**

##### **4.1.4.1 Lagersuche**

*Durchsuche das unbekannte Gebiet nach einem geeigneten Lagerplatz.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels für zwei Geländestücke, die sich vollständig in der gegnerischen Hälfte befinden und an denen sich ein eigener TT-Marker in Kontakt (0) befindet, 2VP. Erhalte am Ende des Spiels für drei Geländestücke, die sich vollständig in der gegnerischen Hälfte befinden und an denen sich ein TT-Marker in Kontakt (0) befindet, 3VP.

##### **4.1.4.2 Wegmarkierung**

*Markiere die Wege, die du in dem unbekanntem Gebiet beschreitest.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel 2VP, wenn du mindestens einen TT-Marker in der eigenen Aufstellungszone (Zone 1), mindestens einen auf der Mittellinie (Zone 2) und einen in einer gegnerischen Aufstellungszone (Zone 3) platziert hast.

Lege den Task offen, sobald du TT-Marker in den drei Zonen platziert hast.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn am Ende des Spiels in jeder Zone mindestens ein TT-Marker vorhanden ist.

##### **4.1.4.3 Allein unterwegs**

*Stelle sicher, dass dir bei der weiteren Erkundung des unbekanntes Landes niemand in den Rücken fällt.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Lege den Task offen, sobald du den ersten VP erhältst.



Erhalte pro Runde außer der ersten, in der du mindestens zwei feindliche Modelle ausschaltest, 1VP.  
Auf diese Weise kann ein Spieler nie mehr als 3VP erhalten.

### **4.1.5 Der Tausch (W6 Ergebnis: 5)**

*Du verabredest dich mit dem Feind zur Übergabe eines kostbaren arkanen Gegenstandes. Im Gegenzug sollst du auch einen solchen bekommen. Führe den Handel durch und stelle sicher, dass der Gegenstand authentisch ist.*

Zu Beginn des Spiels erhält ein Modelle von jedem Spieler einen 30mm-Marker, welcher jeweils eigenen Gegenstand darstellt. Legt die Gegenstände auf die Profilkarte der Modell. Ein Modell kann den Gegenstand durch eine [Norm] Interaktion auf einer freien Stelle auf dem Spielfeld platzieren oder einem anderen Modell in Kontakt (0) übergeben. Befindet sich der Gegenstand auf dem Spielfeld, so kann er durch eine [Norm] Interaktion von einem Modell aufgehoben werden. Sobald das Modell, das den Gegenstand trägt, vom Spielfeld entfernt wird, wird der Gegenstand zuvor in Kontakt (0) mit dem Modell platziert.

Erhalte 1VP, sobald ein eigenes Modell den feindlichen Gegenstand hat.

Erhalte 1VP, sobald der Feind den eigenen Gegenstand hat oder der eigene Gegenstand in der feindlichen Aufstellungszone platziert worden ist.

Erhalte 1VP, sobald ein freundliches Modell den feindlichen Gegenstand in der eigenen Aufstellungszone bei sich hat.

Erhalte 1VP, sobald der feindliche Gegenstand in der eigenen Aufstellungszone untersucht worden ist. Um den Gegenstand zu untersuchen, muss das untersuchende Modell den Gegenstand bei sich haben und eine [Norm] Interaktion durchführen.

### **Taktik-Tasks zu Der Tausch**

#### **4.1.5.1 Wege abschneiden**

*Stelle sicher, dass beim Tauschgeschäft alles mit rechten Dingen zugeht. Sichere das umliegende Gebiet.*

Das Offenlegen dieses Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn sich innerhalb von 4“ um einen Schnittpunkt zwischen Spielfeldmittellinie und Spielfeldkante ein eigenes Modell ohne Kontakt zu einem feindlichen Modell befindet.

Erhalte weiterhin 1VP, wenn sich ein zweites eigenes Modell ohne Kontakt zu einem feindlichen Modell innerhalb von 4“ um den gegenüberliegenden Schnittpunkt zwischen Spielfeldmittellinie und Spielfeldkante befindet.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn beide Modelle nicht weiter als 2“ von dem jeweiligen freundlichen TT-Marker entfernt sind.

#### **4.1.5.2 Attrappe**

*Du hast dich entschlossen, den Handel mit einer Attrappe durchzuführen, damit sich der Feind nicht mit seinem Gegenstand davon macht. Sorge nun, nachdem du den feindlichen Gegenstand erhalten hast, dafür, dass niemand von deiner Finte erfährt.*

Das Offenlegen dieses Tasks bringt keinen Vorteil. Um die im Folgenden aufgeführten VP zu erhalten, muss der Feind zunächst den eigenen Gegenstand erhalten haben.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn der Feind den eigenen Gegenstand nicht untersucht hat.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn der Feind den eigenen Gegenstand nicht besitzt.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn eins der eigenen Modelle den feindlichen Gegenstand besitzt.

### **4.1.5.3 Habgier**

*Dir fällt plötzlich ein, dass zwei arkane Gegenstände besser als ein arkaner Gegenstand sind. Besorge beide Gegenstände!*

Das Offenlegen dieses Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn ein eigenes Modell den feindlichen Gegenstand besitzt und es sich in der eigenen Aufstellungszone befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn ein eigenes Modell den eigenen Gegenstand besitzt und es sich in der eigenen Aufstellungszone befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP zusätzlich, wenn die eigenen Modelle beide Gegenstände besitzen.

#### **4.1.6 Das Lager (W6 Ergebnis: 6)**

*Der Gegner hat unweit sein Lager aufgeschlagen. Verunsichere ihn durch stete Präsenz.*

Beide Spieler platziert einen 50mm-Marker innerhalb ihrer Aufstellungszone und mindestens 4“ von den Spielfeldkanten entfernt, der den Proviant darstellt.

Erhalte am Ende jeder Runde außer der ersten 1VP, wenn sich mindestens 1 eigenes Modell in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

#### **Taktik-Tasks zu Das Lager**

##### **4.1.6.1 Proviant vernichten**

*Platziere Brandsätze am feindlichen Proviant.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Der Proviant gilt als vernichtet, wenn am Ende einer Runde zwei eigene TT-Marker in Kontakt (0) mit dem 50mm-Proviant-Marker sind.

Erhalte am Ende des Spiel 1VP, wenn ein eigener TT-Marker in Kontakt (0) mit dem 50mm-Proviant-Marker ist.

Erhalte am Ende des Spiel 2VP, wenn zwei eigene TT-Marker in Kontakt (0) mit dem 50mm-Proviant-Marker sind bzw. der Proviant vernichtet ist.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn der Proviant am Ende von Runde 4 oder früher vernichtet worden ist.

##### **4.1.6.2 Proviant erbeuten**

*Während der Feind üppige Vorräte zu haben scheint, neigen sich deinem dem Ende zu. Bessere sie auf.*

Um feindlichen Proviant zu entnehmen, muss sich ein eigenes Modell in Kontakt (0) mit dem feindlichen Proviant-Marker befinden, es darf keinen Kontakt zu einem feindlichen Modell haben und es muss eine [Norm] Interaktion durchführen. Sobald ein Modell Proviant mit sich führt, sinkt seine Bewegung auf MOV-1. Stelle den mitgeführten Proviant mit einem 30mm-Marker o.Ä. dar.

Ein Modell kann den Proviant durch eine [Norm] Interaktion auf einer freien Stelle auf dem Spielfeld platzieren oder einem anderen Modell in Kontakt (0) übergeben. Befindet sich der Proviant auf dem Spielfeld, so kann er durch eine [Norm] Interaktion von einem Modell aufgehoben werden.

Sobald das Modell, das den Proviant trägt, vom Spielfeld entfernt wird, wird der Proviant zuvor in Kontakt (0) mit dem Modell platziert.

Erhalte 1VP, wenn du feindlichen Proviant entnommen hast.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn sich der entnommene feindliche Proviant-Marker in Kontakt (0) zum eigenen Proviant-Marker befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn der Feind keinen Proviant von dir in seinem Besitz und nicht in Kontakt (0) mit seinem Proviant-Marker hat.

##### **4.1.6.3 Lager aufreiben**

*Verhindere, dass der Gegner sich dauerhaft in dieser Gegend etabliert.*

Erhalte am Ende des Spiels 2VP, wenn sich kein feindliches Modell in der feindlichen Aufstellungszone befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP zusätzlich, wenn sich kein feindliches Modell in der feindlichen Spielfeldhälfte befindet.

## 4.2 Neben-Tasks

Nach dem Ermitteln der Taktik werden die beiden Neben-Tasks erwürfelt. Hierfür würfeln beide Spieler einen W6 und Spieler A beginnt. Vergleicht das Ergebnis in der Reihenfolge der Würfe mit der unten stehenden Tabelle, um die beiden Neben-Taks für das Spiel zu ermitteln.

Ergebnis erster Wurf	Ergebnis zweiter Wurf
1: <i>Eilige Botschaft</i>	1: <i>Einschüchtern</i>
2: <i>Falle</i>	2: <i>Kopfgeld</i>
3: <i>Gefangener</i>	3: <i>Erstschlag</i>
4: <i>Provokation vermeiden</i>	4: <i>Kräfte messen</i>
5: <i>Personenschutz</i>	5: <i>Verdrängen</i>
6: <i>Falsche Fährte</i>	6: <i>Schlächterfest</i>

### Erster Nebentask

#### 4.2.1 Eilige Botschaft (W6 Ergebnis: 1)

*Überbringe schnell eine Botschaft an den gegnerischen General.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Um dem feindlichen General eine Nachricht zu überbringen, muss ein Modell in Kontakt (0) mit diesem sein und eine [Norm]+[Norm] Interaktion durchführen.

Erhalte 3VP, wenn du die Botschaft in Runde 1 oder 2 überbracht hast.

Erhalte 2VP, wenn du die Botschaft in Runde 3 überbracht hast.

Erhalte 1VP, wenn du die Botschaft in Runde 4 überbracht hast.

#### 4.2.2 Falle (W6 Ergebnis: 2)

*Locke den Feind in eine präparierte Falle.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Innerhalb eines Geländestücks bedeutet für diesen Task, dass sich das Modell oder der TT-Marker tatsächlich in dem Geländestück befindet, also z.B. in einem Haus oder in einem Wald o.Ä., oder dass das Modell oder der TT-Marker Kontakt (0) zu dem Geländestück hat.

Erhalte am Ende des Spiels 2VP, wenn sich ein mindestens feindliches Modell innerhalb eines Geländestücks in der eigenen Spielfeldhälfte befindet, in dem sich auch mindestens ein freundliches Modell befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP zusätzlich, wenn sich in demselben Gebäude auch mindestens ein eigener TT-Marker befindet.

#### 4.2.3 Gefangener (W6 Ergebnis: 3)

*Nehme einen konkreten Feind für eine spätere Befragung gefangen.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Notiere verdeckt und unbemerkt eindeutig ein feindliches Modell.

Erhalte am Ende des Spiels 2VP, wenn sich ein freundliches Modell in Kontakt (0) mit dem notierten feindlichen Modell befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP zusätzlich, wenn sich ein zweites freundliches Modelle in Kontakt (0) mit dem notierten feindlichen Modell befindet.

#### **4.2.4 Provokation vermeiden (W6 Ergebnis: 4)**

*Konzentriere dich auf deine eigentliche Aufgabe. Vermeide möglichst jegliche Konfrontation mit dem Feind.*

Lege diesen Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte am Ende des Spiels 3VP, wenn du höchstens ein gegnerisches Modell ausgeschaltet hast.

Erhalte am Ende des Spiels 2VP, wenn du höchstens zwei gegnerische Modelle ausgeschaltet hast.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn du höchstens drei gegnerische Modelle ausgeschaltet hast.

#### **4.2.5 Personenschutz (W6 Ergebnis: 5)**

*Dich begleitet eine wichtige, aber hilflose Person, an der der Feind Interesse hat. Bringe sie zu ihrem Ziel.*

Lege diesen Task zu Beginn des Spiels offen.

Platziere einen 30mm-Marker oder ein neutrales Modell, welches die Person darstellt, in Kontakt (0) mit einem deiner Modelle. Die Person kann an ein anderes freundliches Modell übergeben werden, indem das freundliche Modell in Kontakt (0) mit der Person tritt. Die Person wird immer mit dem Modell mitbewegt, welches sie gerade begleitet. Begleitet niemand die Person, so bleibt sie an Ort und Stelle.

Die Person kann nicht mit Nahkampfattacken, Fernkampfattacken oder Sprüchen angegriffen werden, solange sich eins deiner Modelle in Kontakt mit ihr befindet. Die Person wird von Flächeneffekten und -schäden betroffen.

Die Person hat HP 3, DEF 3/5+ und WIL 3/4+.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn die Person nicht ausgeschaltet wurde.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP zusätzlich, wenn sich die Person in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP zusätzlich, wenn eins deiner Modelle die Person begleitet.

#### **4.2.6 Falsche Fährte (W6 Ergebnis: 6)**

*Lege falsche Spuren, die den Feind verwirren sollen.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP (max. 3VP) für jeden deiner TT-Marker, die dein Gegner entfernt hat.

## **Zweiter Nebentask**

### **4.2.7 Einschüchtern (W6 Ergebnis: 1)**

*Demonstriere dem Feind deine Schlagfertigkeit.*

Erhalte 2VP, wenn du in einer Runde drei feindliche Modelle ausschaltest.  
Erhalte 1VP zusätzlich, wenn du den Task zu Beginn des Spiels offenlegst.

### **4.2.8 Kopfgeld (W6 Ergebnis: 2)**

*Schalte den Anführer des feindlichen Trupps aus, um die Tätigkeiten des Feindes für längere Zeit einzudämmen.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.  
Erhalte 3VP, wenn du den feindlichen General vor oder in der 3. Runde ausschaltest.  
Erhalte 2VP, wenn du den feindlichen General in der 4. Runde ausschaltest.  
Erhalte 1VP, wenn du den feindlichen General in der 5. Runde ausschaltest.

### **4.2.9 Erstschlag (W6 Ergebnis: 3)**

*Stichele den Feind indem du im zuvorkommst.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.  
Erhalte einmalig pro Runde 1VP (max. 3VP), wenn eins deiner Modelle mindestens einen Schadenspunkt bei einem Feind zugefügt hat, bevor eins deiner Modelle einen oder mehrere Schadenspunkte erlitten hat.

### **4.2.10 Kräftemessen (W6 Ergebnis: 4)**

*Erprobe die Stärke es Feindes indem zu ihm im Kampf begegnest.*

Erhalte 1VP, wenn zu einem Zeitpunkt im Spiel alle Modelle des Feindes zeitgleich von mindestens einem deiner Modelle im Nahkampf verwickelt sind.  
Erhalte 1VP zusätzlich, wenn die gleichzeitige Verwicklung in Runde 3 oder vorher erfolgt.  
Erhalte 1VP zusätzlich, wenn du den Task zu Beginn des Spiels offenlegst.

### **4.2.11 Verdrängen (W6 Ergebnis: 5)**

*Lasse nicht zu, dass der Feind weiter vordringt.*

Ein vorzeitiges Offenlegen des Tasks bringt keinen Vorteil.  
Erhalte am Ende des Spiels 2VP, wenn sich kein feindliches Modell in der eigenen Spielfeldhälfte befindet, dass nicht in einen Nahkampf verwickelt ist.  
Erhalte am Ende des Spiels 1VP zusätzlich, wenn sich kein feindliches Modell in der eigenen Spielfeldhälfte befindet.

### **4.2.12 Schlächterfest (W6 Ergebnis: 6)**



*Heute ist das Schlächterfest. Dieses Fest ist heidnischen Ursprungs, freut sich aber noch großer Beliebtheit. Zum Dank für die reichhaltige Ernte des letzten Jahres wird Blut um die Feierstätte vergossen, das der Erde ihre Nährstoffe zurückgeben soll.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte in jeder Runde 1VP (höchstens 3VP), wenn mindestens zwei Modelle innerhalb von 6“ um den Spielfeldmittelpunkt ausgeschaltet wurden. Dabei muss es sich um mindestens ein feindliches Modell handeln.

### **4.3 Völker-Tasks**

Schließlich hat jedes Volk einen Völker-Task. Dieser steht dem jeweiligen Volk immer zur Verfügung und kann anstelle der erwürfelten Neben-Tasks gewählt werden.

#### **4.3.1 Taks der Ritter des Königreichs: Anspruch erheben**

*Das Selbstverständnis des Königreichs ist es, dass es nur das eine Königreich gibt. Sämtliche neuen Gebiete müssen schnellstmöglich unter königliche Kontrolle gebracht werden. Platziere Königliche Fahnen!*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte 2VP, sobald du in jedem Spielfeldviertel mindestens einen eigenen TT-Marker platziert hast. Der Abstand zwischen zwei Markern muss mindestens 8“ betragen.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn sich am Ende des Spiels in jedem Spielfeldviertel mindestens ein eigener TT-Marker befindet. zwischen zwei Markern muss mindestens 8“ betragen.

#### **4.3.2 Task des Ordens des Königreichs: Magische Kräfte**

*Entfessele die Macht der Magie um deinen Feind zu bezwingen!*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte für jeden Feind 1VP (höchstens 3VP), den du durch einen Spruch ausschaltest.

#### **4.3.3 Task der Steamers: Rohstoffe abbauen**

*Baue Rohstoffe für die Werkstätten der Verrauchten Stadt an. Nutze hierfür die Abbauapparaturen.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte am Ende einer Runde 1VP (höchstens 3VP), wenn sich zwei eigene TT-Marker in Kontakt (0) zu einem oder zu verschiedenen Geländestücken befinden, welche vollständig in der gegnerischen Hälfte liegen. Weiterhin muss sich an jedem der TT-Marker ein eigenes Modell in Kontakt (0) befinden.

#### **4.3.4 Task des Kleinen Volkes: Umzingeln**

*Nutze deine zahlenmäßige Überlegenheit und gib dem Feind das Gefühl hilflos zu sein.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte einmalig in einer Runde 1VP (höchstens 3VP), sobald sich vier eigene Modell in einem Nahkampf mit genau einem feindlichen Modell befinden. Bei einem Mob wird die tatsächliche Modellanzahl gewertet; er zählt jedoch immer höchstens als 3 Modelle.

#### **4.3.5 Task der Flüsterer: Geisterstunde**

*Verschrecke den Feind mit den Geistern seiner Ahnen! Beschwöre Mare und Geister!*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte 2VP, wenn sich zu einem Zeitpunkt im Spiel zeitgleich drei oder mehr eigene Geister und/

oder Mare auf dem Spielfeld befinden.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn sich am Ende des Spiels zeitgleich drei oder mehr eigene Geister und/oder Mare auf dem Spielfeld befinden.

#### **4.3.6 Task der Läufer: Zeit der Knochen**

*Die Magie ist stark heute! Nutze sie, um deinen Feind zu bezwingen!*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte 1VP, sobald du 2 Skelette beschworen hast.

Erhalte 1VP zusätzlich, sobald du insgesamt 4 Skelette beschworen hast.

Erhalte 1VP zusätzlich, sobald du insgesamt 6 Skelette beschworen hast.

#### **4.3.7 Task der Wächter: Aufforstung**

*Wirke der fortgehenden Zerstörung des Waldes entgegen und platziere neue Setzlinge.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte am Ende des Spiels 1VP, wenn sich zwei eigene TT-Marker innerhalb von 6“ um den Spielfeldmittelpunkt befinden.

Erhalte am Ende des Spiels 2VP, wenn sich drei eigene TT-Marker innerhalb von 6“ um den Spielfeldmittelpunkt befinden.

Erhalte am Ende des Spiels 3VP, wenn sich vier eigene TT-Marker innerhalb von 6“ um den Spielfeldmittelpunkt befinden.

#### **4.3.8 Task der Riesen: Überleben**

*Das Volk der Riesen war einst zahlreich. Doch mittlerweile ist ein jedes Individuum ein kostbarer Teil der Gesellschaft. Vermeide Verluste.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte für diesen Task zu Beginn des Spiels 3VP. Für jedes deiner Modelle, das im Laufe des Spiels ausgeschaltet wird, erhältst du 1VP weniger bis zu einem Minimum von Null.

#### **4.3.9 Task des Schwarms: Eintritt verboten**

*Verjage die Eindringlinge aus deinem Revier!*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte einmalig in pro Runde 1VP (höchstens 3VP), wenn sich kein feindliches Modell in der eigenen Spielfeldhälfte befindet.

#### **4.3.10 Task der Schatten: Schattenreich**

*Etabliere einen Ausläufer des Schattenreichs.*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Verbinde ein eigene und eine feindliche Aufstellungszone mit eigenen Schattenauren, welche von den eigenen TT-Markern ausgehen. Der Abstand zwischen zwei Markern darf somit nicht größer als 8“ sein, um als verbunden zu gelten. Zudem muss sich mindestens je ein eigener verbundener TT-Marker vollständig sowohl in der eigenen als auch in der feindlichen Aufstellungszone befinden.

Erhalte 2VP, sobald du die Verbindung hergestellt hast.

Erhalte 1VP zusätzlich, wenn du eine Verbindung am Ende des Spiels weiterhin bestehst.

#### **4.3.11 Task der Horde: Ab ins Gemetzel**

*Die Mitglieder deines Trupps brennen auf den bevorstehenden Kampf. Entfesselt die Kampfeslust!*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte für diesen Task zu Beginn des Spiels 3VP. Wenn du bis zum Ende einer Runde kein feindliches Modell ausgeschaltet hast, erhältst du 1VP weniger bis zu einem Minimum von Null.

#### **4.3.12 Task der Wusler: Vergiften**

*Es ist nicht immer die pure Kraft, die einen Kampf entscheidet. Schwäche den Gegner mit Gift!*

Lege den Task zu Beginn des Spiels offen.

Erhalte einmalig in einer Runde 1VP (höchstens 3VP), sobald zwei feindliche Modelle mindestens 1HP durch Gift verloren haben.

# 5 Die Welt von Generic

## 5.1 Primal

*Primal* ist der bekannte Kontinent der Welt von *Generic*, dem Schauplatz von *A Generic Skirmisher*. Seine Ausdehnung ist länglich in West-Ost-Richtung. Im Westen wird er durch das Westmeer und im Norden durch das Nordmeer begrenzt. Am westlichsten Ausläufer ist bei gutem Wetter die Insel der Riesen am Horizont zu erkennen. Die östlichen Gebiete gehen in eine Steppe über, die immer karger wird und die am Hohen Gebirge enden, welches die natürliche Grenze darstellt. Im südöstlichen Eck des Reiches befindet sich im Osten der Hohe Berg zu dessen Füßen die Verrauchte Stadt und der Spiegelsee liegt. Am südlichen Ufer beginnt der Finsterwald, ein mystischer Teil des Großen Waldes, welcher die südliche Grenze bildet. Der Große Wald scheint sich endlos in den Süden zu ziehen und je weiter diese Richtung beschritten wird, desto mehr ändert sich die Flora von einem Mischwald, über Sumpfbereiche zu einem Tropenwald. Expeditionen, die resignierend zurückgekehrt sind, berichteten, dass sie auch nach mehr wöchigen Reisen nicht an das Ende des Großen Waldes gekommen sind.

### 5.1.1 Das Königreich

Vor langer Zeit wanderten wilde, sich bekriegende Nomadenstämme durch Primal. Sie lebten von einem Tag auf den anderen und folgten den Tierherden und den Jahreszeiten durch das Land. Eines Tages tauchte ein unbekannter Held auf, der einen Stammesführer nach dem anderen besiegte und so die Stämme vereinte. Das war der erste König, dessen Name heute nicht mehr bekannt ist. Er brachte den Nomaden die Sesshaftigkeit bei, gründete Städte und verband diese mit Straßen. Er führte Gesetze und Richter ein und zeigte den Bewohnern die Schrift. Auf diesem Fundament konnten das Land gedeihen und die heutige Zivilisation, welche sich selbst als „Das Königreich“ bezeichnet, entwickelte sich in den darauffolgenden Jahrhunderten.

Heute wird das Königreich von der Kapitale aus regiert, welche im nordwestlichen Teil liegt, etwa drei Tagesritte vom Westmeer und vom Nordmeer entfernt. Es herrscht überwiegend Frieden und Wohlstand im Reich, den die Paladine und Erzmagier bewahren. Nur gelegentlich kommt es in den Außenbereichen zu Konflikten mit anderen Völkern.

#### Ritter des Königreichs:

Die Ritter des Königreichs sind für Ordnung und Gerechtigkeit im Inneren und im Äußeren zuständig. Sie schützen die Stadttore, patrouillieren, treiben Steuern ein, verjagen Feinde in den Grenzlanden und werden immer dann ausgeschickt, wenn es etwas Handfestes zu erledigen gibt.

#### Orden des Königreichs:

Der Orden ist ein Bund von Gelehrten und von Magiern, die zusätzlich eigene Kampftruppen beschäftigen. Der Orden untersteht zwar formell dem König, tatsächlich handelt es sich aber eine eigene Institution neben der Monarchie.

Der Orden hat sich zur Aufgabe gemacht religiöse Angelegenheiten, Fragen zur Weltanschauung und die Anwendung von Magie im Königreich zu bewachen und zu kontrollieren damit sich eine Situation, wie der Kampf mit den Flüsterern, nicht wiederholt. Der Orden schickt seine Abgesandten auch immer dann los, wenn eine neue Entdeckung gemacht wird, wie z.B. die Dampfkraft in der Verrauchten Stadt.

### **5.1.2 Die Steamers**

Vor einigen Dekaden wurden große Kohlevorkommen unter dem Hohen Berg entdeckt. Bewohner aus ganz Primal zogen herbei, um ein Stück vom erwarteten Reichtum abzubekommen. Schnell wuchs am Fuße des Berges, direkt am Spiegelsee und fernab der Hauptstadt, eine große Stadt mit Gruben, Werkstätten und Schmelzöfen heran. Schon bald legte sich ein permanenter Dunst und Rauchschleier um die Stadt und so kam sie auch zu ihrem Namen: Die Verrauchte Stadt. Innerhalb kürzester Zeit entstanden hier neue Technologien und Maschinerien, manche mit so besonderen Fähigkeiten, dass die Sittenwächter des Reiches, welche oft Erzmagier sind, darauf aufmerksam wurden. Es kam zum Zwist zwischen letzteren und den Bewohnern der Stadt, der zu einem anhaltenden Konflikt ausuferte, als die Stadt ihre Unabhängigkeit erklärte. Nach mehreren misslungenen Versuchen die Stadt unter Kontrolle zu bringen, unterzeichneten die Führer des Königreichs und die Bewohner der Stadt, die sich fortan die Steamers nannten, ein Friedensabkommen – zumindest offiziell. Denn im Schutz der Dunkelheit oder in entlegenen Gebieten kommt es immer wieder zu Scharmützeln zwischen beiden Parteien.

### **5.1.3 Das Kleine Volk**

In den Städten des Reiches wimmelt es tagsüber von kleinen Helfern, welche die „großen Leute“ für simple Tätigkeiten anheuern, wie Bring- und Holdienste, Küchenhilfen, Reparatur- und Reinigungsarbeiten. Die kleinen Helfer gehören unterschiedlichsten Rassen an, fallen im Alltag jedoch kaum auf, zumal sie nicht als vollwertige Bürger betrachtet werden. Auch hat das Kleine Volk nicht die vollen Rechte. So dürfen seine Mitglieder keine Vertreter für bedeutende Ämter stellen, nicht an Universitäten studieren und keine Magie ausüben.

Wenn die Nacht beginnt und die Straßen sich leeren, verschwinden die Mitglieder des Kleinen Volks plötzlich und es scheint sie nie gegeben zu haben. Dann nämlich werkeln sie an ihren eigenen Städten unter den Städten und ihren eigenen Straßen unter den Straßen, verborgen vor den Augen der Oberflächenbewohner.

### **5.1.4 Die Flüsterer**

In den frühen Jahren nach der Gründung der ersten Magieschulen gab es noch keine Vorgaben und keine Ethik, die den Umgang mit der Magie regelten. Magier experimentierten in alle Richtungen mit der Magie. So gab es Magier, die sich dem Studium der Urmagie, also der Knochenmagie widmeten. Andere ergründeten die elementaren Kräfte. Und wiederum andere experimentierten mit der Essenz des Lebens und des Todes, den sogenannten Dunklen Künsten. Diese Magier gehörten einst zu den mächtigsten des Königreiches. Nach einem gewissen Vorfall – die Chroniken verschweigen die Details – bei dem viele Bewohner einer Stadt ums Leben kamen, kam es zur Auseinandersetzung zwischen den Erzmagiern und den Verfechtern der Dunklen Künste. Es dauerte Jahre, bis die Flüsterer, so nannte man die Magier der Dunklen Künste, als bezwungen galten. Die wenigen, die überlebt haben, leben nun zurückgezogen an geheimen Orten und werden nur sporadisch gesichtet.

### **5.1.5 Die Läufer**

Alle Jahre wieder werden von einem Tag auf den anderen Gruppen der Läufer im Königreich gesichtet.

Man sagt sie seien Nachfahren der nomadischen Stämme, welche der unbekannte Held einst vereint hat. Niemand weiß woher sie kommen und wohin sie gehen. Auch der Grund des Kommens ist unbekannt. Innerhalb kürzester Zeit durchqueren sie die Ländereien und verschwinden so schnell wie sie gekommen sind. Die Bewohner des Königreichs ziehen sich vor ihnen zurück, denn die Urmagie,

welche allgegenwärtig unter den Läufern ist, lässt Knochen der Verstorbenen wieder auferstehen und das flößt den Bewohner große Ängste ein.

### **5.1.6 Die Wächter**

Der Spiegelsee trennt die Verrauchte Stadt vom Finsterwald. Der große Hunger der Stadt nach Rohstoffen bringt die Bewohner der Stadt gelegentlich dazu auf die andere Seite des Sees überzusetzen, um Holz für ihre technischen Werke und Maschinerien zu beschaffen. Zuhause angekommen berichten sie von Begegnungen von gespenstischen, elfen- und tierhaften Wesen oder aber auch von lebendigen Bäumen, die versuchen die Holzfäller loszuwerden indem sie sie tiefer in den Wald locken oder sie aus ihm vertreiben.

### **5.1.7 Die Riesen**

Der Wind an der Westküste kommt immer vom Westen. Von den Ausläufern dieser Küste aus gesehen kann man am Rande des Horizonts und bei gutem Wetter die Insel der Riesen erkennen. Aufgrund des wilden Wassers und der steinigen Küste ist ein Übersetzen per Schiff nicht möglich. Die Riesen hingegen schaffen es in der kurzen Zeit der Ebbe zu gelegentlichem Handeln ans Festland zu kommen. Mit schier unglaublichem Tempo sieht man sie dann vor der herannahenden Flut herbei rasen. Bei ihrer Ankunft dampfen ihre oft zwei-Mann großen Körper vor Hitze wie die Schloten der Verrauchten Stadt und nicht selten hört man sie in ihrem seltsamen Akzent nach dem Wald fragen, in dem es niemals hell wird.

### **5.1.8 Der Schwarm**

In den schwach besiedelten Gebieten des Königreichs scheint die Natur oft unüberwindbar und die Ordnung und Gesetze des Königreichs sind schwächer. So gibt es dichteste Wälder oder morastige Sümpfe. Doch auch diese sind bewohnt - allerdings nicht von Menschen. Sobald man eine unsichtbare Grenze überschreitet, kann es passieren, dass man von kleinen Wesen attackiert wird. Diese kämpfen vehement gegen alle Eindringlinge. Je weiter die Eindringlinge vorrücken, desto größer werden die Wesen, die sie bekämpfen. Ihnen ist gemein, dass sie von einer einzelnen Instanz gelenkt zu sein scheinen. In den ferneren, südlicheren Gebieten des Großen Waldes sind diese Wesen besonders oft anzutreffen.

### **5.1.9 Die Schatten**

Blickt man nachts bei hellem Mond auf einen verschatteten Bereich eines stillen Gewässers, so erkennt man Gelegentlich eine Bewegung im Schatten. Bei genauerem Hinsehen entpuppen sich die Bewegungen als Wesen, die ihrem Alltag nachzugehen scheinen. Das undeutliche Bild ist wie ein Spiegel, der einem einen Blick in eine andere Welt erlaubt. Doch man sollte vorsichtig sein! Das ein ander andere Mal entdecken diese humanoiden Wesen, dass sie beobachtet werden und sie schreiten dann auf den Beobachter zu. Hat der Beobachter Glück, wird er ebenfalls nur betrachtet. Hat er es nicht, so scheint es als würde ein flüchtige Hand aus dem immer noch reglosem Wasser nach ihm greifen, die von einer Aura umgeben ist, die das verbleibende Licht der Nacht noch weiter zu schlucken scheint.

### **5.1.10 Die Horde**

Das Hohe Gebirge ist, wie sein Name schon sagt, sehr hoch. Je höher man steigt, desto stärker werden die Winde, die auf der Höhe des dauerhaften Schnees zu Schneestürmen werden. Trotz dieser

Widrigkeiten steigen ab und zu kleinere Gruppen von kampfeslustigen Kriegerern von den Bergen herab. Sie sind deutlich stämmiger als die flinken Läufer und die Knochenmagie ist ihnen fremd. Sie ziehen durch die Lande und greifen jeden an, der ein würdiger Gegner sein könnte. So wie sie kommen, so gehen sie auch wieder als ob nichts gewesen wäre bis nach einer mal kürzeren mal längeren Weile eine neue Gruppe erscheint.

### **5.1.11 Die Wusler**

Während das Kleine Volk versucht die „Großen Leute“ zu imitieren, gibt es einige von ersteren, die die „Großen Leute“ und den Umgang mit ihnen verachten. Sie leben abseits der Städte in eigenen Ansiedlungen und werden Wusler genannt werden. Wenn nachts keiner hinschaut, wuseln sie in ihrer Neugier durch die Städte umher und eigenen sich alles an, was sie für nützlich halten. Die Machenschaften der Verrauchten Stadt haben es ihnen besonders angetan.

## **5.2 Ausklang**

Dies sind nur die elf bekannten Völker von Primal, dem bekannten Kontinent. Doch dies ist nur ein kleiner Teil von Generic. Wer weiß, was dort noch alles zu finden ist...