

# SCHNELLREFERENZ

## Rundenabfolge/-ablauf (Seite 28)

- ✦ **Initiative:** Jeder Spieler würfelt, um den *Startspieler* der folgenden Runde zu bestimmen.
- ✦ **Magierphase:** Jeder Spieler aktiviert seinen Magier und bis zu 3 seiner Krieger innerhalb von 3" zu diesem.
- ✦ **Lehrlingsphase:** Jeder Spieler aktiviert seinen Lehrling und bis zu 3 seiner Krieger innerhalb von 3" zu diesem.
- ✦ **Kriegerphase:** Jeder Spieler aktiviert alle seine Krieger, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurden.
- ✦ **Kreaturenphase:** Alle Kreaturen, die nicht kontrolliert werden, aktivieren.

## Aktivierung (Seite 30)

In der Regel hat jede Figur 2 Aktionen.

### AKTIONEN

- ✦ Bewegung (mindestens eine pro Aktivierung)
- ✦ Zweite Bewegung (halbe Distanz)
- ✦ Nahkampf
- ✦ Schießen
- ✦ Zauber wirken
- ✦ Aufnehmen/Ablegen von Schätzen
- ✦ Spezielles

### GRUPPENAKTIVIERUNG

Die erste Aktion aller Figuren in der Gruppe muss eine Bewegung sein.

## Bewegung (Seite 32)

- ✦ **Klettern oder Schwieriges Gelände:** Bewegung verbraucht 2" für jedes 1", bzw. angefangene 1" Distanz.
- ✦ **Springen:** Figuren können bis zu 4" weit springen, müssen jedoch vorher dieselbe Distanz in gerader Linie zurückgelegt haben.
- ✦ **Nahkampf:** Figuren im Nahkampf dürfen sich nicht bewegen.
- ✦ **Nahkampf erzwingen:** Eine Figur, die sich nicht im Nahkampf befindet, kann eine Figur abfangen, die sich innerhalb 1" um sie bewegt.
- ✦ **Stürzen:** Weniger als 3" – Keine Auswirkung. Mehr als 3" – erleidet Schaden in 1,5 x der Fallhöhe in Zoll.

## Sammeln von Schätzen (Seite 44)

- ✦ Schätze können nicht aufgenommen werden, wenn sich innerhalb 1" vom Schatz eine feindliche Figur befindet.
- ✦ Jede Figur kann nur einen Schatzmarker tragen.
- ✦ Eine die Figur, die einen Schatz trägt, kann nur ihre halbe Bewegungsreichweite gehen und bekommt -1 *Kämpfen*.

## Kreaturen Aktionen (Seite 45)

Situation	Erste Aktion	Zweite Aktion
Kreatur befindet sich in Nahkampf	Nahkampf	Bewegung in den Nahkampf
Figur innerhalb von 10" Entfernung und sichtbar	Bewegung auf nächststehende sichtbare Figur zu	Nahkampf, wenn möglich, sonst weitere Bewegung
Keine der beiden oberen	Bewegung in eine zufällige Richtung	Wenn Figur innerhalb 10" und sichtbar: Bewegung, sonst: keine Aktion

Waffenkategorie	Schadensmodifikator	Anmerkungen
Dolch	-1	
Handwaffe	-	
Zweihandwaffe	+2	
Stab	-1	-1 auf Schaden, den Gegner im Nahkampf anrichten
Bogen	-	Kann mit einer einzelnen Aktion geladen und abgeschossen werden, 24" Reichweite
Armbrust	+2	Laden und Schießen sind zwei separate Aktionen, darf anstelle der Pflichtbewegungsaktion geladen werden, 24" Reichweite
Unbewaffnet	-2	-2 <i>Kämpfen</i>

## Nahkampf (Seite 35)

- ✦ Beide Spieler würfeln.
- ✦ Beide Figuren addieren ihren *Kämpfen*-Profilwert und weitere *Kämpfen*-Modifikatoren (+2 für unterstützende Figuren)
- ✦ Ermittlung des Gewinners (bei Unentschieden erleiden beide Schaden).
- ✦ Addieren von Schadensmodifikatoren, wie durch Zweihandwaffen oder magische Waffen, zu dem Gesamtergebnis des Gewinners.
- ✦ Reduzieren des Gesamtergebnisses um den Rüstungswert des Gegners.
- ✦ Anwenden von Schadensmultiplikatoren (wie z. B. *dreifacher Schaden* durch *Eiskröten*)
- ✦ Wenn das ermittelte Ergebnis positiv ist, reduziere den *Gesundheits*-Wert des Verlierers um diesen Wert. Bei 0 oder einem negativen Ergebnis wird kein Schaden verursacht.
- ✦ Der Gewinner entscheidet, ob die Figuren im Nahkampf verbleiben oder eine der Figuren um 1" zurückbewegt wird.

## Schießen (Seite 38)

Genau wie Nahkampf, außer, dass der Angreifer seinen *Schießen*-Profilwert verwendet und der Verteidiger seinen *Kämpfen*-Wert. Bei einem Unentschieden wird kein Schaden verursacht.

### SCHUSSMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator	Beschreibung
Störendes Gelände	+1	Für jedes Geländemodell, das sich zwischen dem Schützen und dem Ziel befindet, erhält das Ziel einen Bonus von +1. Diese Boni sind kumulativ, so dass etwa drei Geländestücke einen Bonus von +3 bewirken. Sollte sich das Ziel in Basenkontakt mit einem Hindernis befinden, wird dieses nicht als Hindernis, sondern als Deckung betrachtet. Sollte der Schütze in Basenkontakt mit einem Geländemodell stehen, zählt es nicht als störendes Gelände; es könnte jedoch die Sichtlinie blockieren.
Leichte Deckung	+2	Das Ziel befindet sich in Kontakt mit einem Geländemodell, das die Figur bis zur Hälfte bedeckt. Dies umfasst auch andere Figuren.
Gute Deckung	+4	Das Ziel befindet sich in Kontakt mit einem Geländemodell, welches mehr als 50 Prozent der Figur verdeckt. Dies umfasst auch andere Figuren.
Schnellschuss	+1	Der Schütze hat sich in seiner Aktivierung bereits bewegt.
Großes Ziel	-2	Das Ziel ist ungewöhnlich groß oder breit. Dies kommt üblicherweise nur bei gewissen Kreaturen mit der Eigenschaft <i>Groß</i> zur Anwendung.

## Zaubersprüche wirken (Seite 42)

- ✦ Würfeln
- ✦ -2 beim Lehrling
- ✦ Wurfergebnis (Spruchwurf) muss gleich oder größer sein als der Spruchwert.
- ✦ **Spruch verstärken:** Erhöhe den Spruchwurf um jeweils 1 pro ausgegebenen Gesundheitspunkt.
- ✦ Zaubersprüchen widerstehen, wenn zulässig: Willenskraft + W20 > Spruchwurf (inkl. Verstärkung). Zauberer dürfen Willenskraft durch Einsatz von Gesundheit nachträglich verstärken.

### ZAUBERPATZER

Differenz Wurf zu Spruchwert bei Misserfolg	Schaden für den Zauberer
1–4	Kein Schaden
5–9	1 Schaden
10–19	2 Schaden
20+	3 Schaden