

SCHNELLREFERENZ

Rundenabfolge/-ablauf (Seite 38)

- ✦ **Initiative:** Jeder Spieler würfelt, der mit dem höchsten Wurf ist der Startspieler für diese Runde.
- ✦ **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 Krieger, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurden.
- ✦ **Kreaturenphase:** Alle unkontrollierten Kreaturen aktivieren.

Aktivierung (Seite 41)

In der Regel hat jede Figur 2 Aktionen.

AKTIONEN

- ✦ Bewegung (mindestens eine pro Aktivierung bei 2 Aktionen)
- ✦ Zweite Bewegung (halbe Distanz)

- ✦ Nahkampf
- ✦ Schießen
- ✦ Zauber wirken
- ✦ Aufnehmen/Ablegen von Schätzen
- ✦ Spezielles

GRUPPEN-AKTIVIERUNG

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

Bewegung (Seite 43)

- ✦ **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 feindliche 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.
- ✦ **Schwimmen:** *Willenskraft*-Wurf (ZW5) unter Berücksichtigung von Modifikatoren (Seite 49). Bei Erfolg wird normal aktiviert. Bei einem Misserfolg keine Aktionen in dieser Runde und Schaden in der Höhe, um die der *Schwimmen*-Wurf verfehlt wurde.
- ✦ **Gib alles:** Mit der ersten Aktion darf die Figur sich 3“ bewegen, ohne auf Abzüge zu achten. Danach endet die Aktivierung sofort.

Nahkampf (Seite 51)

- ✦ Beide Figuren führen einen *Kämpfen*-Wurf aus – es wird gewürfelt und zu dem Würfelergebnis wird der *Kämpfen*-Profilwert der Figur und andere relevante Modifikatoren (Bonus durch Magie oder unterstützende Figuren) hinzugezählt.
- ✦ Der Gewinner wird durch den Vergleich der *Kämpfen*-Würfe ermittelt, der mit dem höheren Ergebnis ist der Sieger.
- ✦ Zum Ergebnis des Gewinners werden Schadensmodifikatoren addiert (wie zum Beispiel +2 durch eine Zweihandwaffe oder -1 für einen Dolch).
- ✦ Von der Summe wird der Profilwert *Rüstung* des Gegners abgezogen.
- ✦ Mögliche Schadensmultiplikatoren werden angewendet.
- ✦ Die *Gesundheit* des Verlierers wird um das Ergebnis dieser Rechnung reduziert. Ist das Ergebnis 0 oder negativ, wird kein Schaden verursacht.
- ✦ Der Gewinner kann nun entscheiden, ob er im Nahkampf bleibt oder den Gegner oder sich selbst um 1“ zurückbewegt.
- ✦ **Mehrfache Nahkämpfe:** Für jede den Nahkampf unterstützende Figur erhält die kämpfende Figur einen Modifikator von +2. (Seite 52)

WAFFEN

Waffenkategorie	Schadensmodifikator	Anmerkungen
Dolch	-1	Erster Dolch belegt kein Fach.
Handwaffe	-	-
Zweihandwaffe	+2	Belegt zwei Fächer.
Stab	-1	-1 Schadensmodifikator für den Gegner im Nahkampf
Bogen	-	Schießen und Nachladen mit einer Aktion, benötigt Köcher. Maximale Reichweite 24"
Armbrust	+2	Schießen und Nachladen sind zwei Aktionen. Kann anstatt Bewegung nachgeladen werden, benötigt Köcher. Maximale Reichweite 24"
Unbewaffnet	-2	-2 Kämpfen

RÜSTUNGEN

Rüstungskategorie	Rüstungsmodifikator	Anmerkungen
Schild	+1	Kann nicht mit Zweihandwaffe oder Stab getragen werden.
Leichte Rüstung	+1	
Schwere Rüstung	+2	-1 Bewegung

Schießen (Seite 55)

- ✦ Der Schütze prüft Entfernung und Sichtlinie und benennt sein Ziel.
- ✦ Der Schütze führt seinen Schuss-attacken-Wurf aus – Würfelergesult plus Profilwert *Schießen*.
- ✦ Das Ziel führt seinen *Kämpfen*-Wurf aus – Würfelergesult plus Profilwert *Kämpfen* plus etwaige Schussabwehr-Modifikatoren.
- ✦ Die Ergebnisse werden verglichen.
- ✦ Hat das Ziel den höheren Wert erzielt oder sind die Ergebnisse gleichwertig, hat der Schuss sein Ziel verfehlt.
- ✦ Hat der Schütze das höhere Ergebnis erzielt, werden etwaige Schadensmodifikatoren (z. B. +2 für das Verwenden einer Armbrust) zu diesem Ergebnis addiert.
- ✦ Davon wird der Profilwert *Rüstung* des Ziels abgezogen.
- ✦ Mögliche Schadensmultiplikatoren werden angewendet.
- ✦ Ist das Gesamtergebnis größer als 0 wird die *Gesundheit* des Verlierers um dieses Ergebnis reduziert. Ist das Ergebnis 0 oder negativ, wird kein Schaden verursacht.

SCHUSSABWEHR-MODIFIKATOREN

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 zum Beispiel 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. Andere Figuren gelten als störendes Gelände.
Leichte Deckung	+2	Das Ziel befindet sich in Kontakt mit einem festen Geländemodell (z. B. Felsen, Wände, Holzstämmen, andere Figuren), das die Figur bis zur Hälfte bedeckt, oder mit einer leichten Deckung wie Büsche oder Unterholz, welches die Figur nahezu vollständig verdeckt.
Gute Deckung	+4	Das Ziel befindet sich in Kontakt mit einem festen Geländemodell, das seinen Körper fast vollständig verdeckt.
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 59)

- ✦ Würfeln
- ✦ -2 beim Lehrling
- ✦ Wurfresultat (Spruchwurf) muss gleich oder größer sein als der Spruchwert.
- ✦ Spruch verstärken: Erhöhe den Spruchwurf um jeweils 1 pro ausgegebenen Punkt *Gesundheit*.
- ✦ Zaubersprüche 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+	5 Schaden

Sammeln von Schätzen (Seite 66)

- ✦ Schätze können nicht aufgenommen werden, wenn sich innerhalb 1" vom Schatz eine feindliche Figur befindet.
- ✦ Jede Figur kann nur einen Schatzmarker tragen.
- ✦ Eine Figur, die einen Schatz trägt, halbiert ihren Bewegungswert.
- ✦ Eine Figur, die einen Schatz trägt und mit einem Schild, einer Zweihandwaffe, einem Stab, einem Bogen oder einer Armbrust ausgerüstet ist, ist *schwer beladen*. Sie halbiert ihren Bewegungswert und bekommt einen Malus von -1 *Kämpfen*.

Aktionen von Kreaturen (Seite 66)

Schritt	Situation	Ja	Nein
1	Befindet sich die Kreatur im Nahkampf?	Die Kreatur führt eine Nahkampfattacke aus. Gewinnt die Kreatur den Nahkampf, verbleibt sie im Nahkampf. Sollte sie mit mehr als einer Figur im Nahkampf sein, attackiert sie zuerst die Figur mit der geringsten <i>Gesundheit</i> .	Gehe zu Schritt 2.
2	Gibt es ein Bandenmitglied, zu dem sie eine Sichtlinie ziehen kann?	Wenn die Figur mit einer Fernkampfwaffe ausgerüstet ist und sich ein Bandenmitglied innerhalb der Reichweite befindet, führt sie eine Schussattacke auf das am nächsten stehende gültige Ziel. Die Kreatur führt keine zweite Aktion aus. Wenn sie über keine Fernkampfwaffe verfügt oder sich keine Figur in Reichweite befindet, bewegt sie sich auf das nächste sichtbare Bandenmitglied zu. Wenn nötig, werden dabei Hindernisse überklettert. Die Kreatur begibt sich nach Möglichkeit in einen Nahkampf. Ist ihr dies gelungen und sie verfügt noch über eine verbleibende Aktion, gehe zu Schritt 1.	Gehe zu Schritt 3.
3	Bewegen in eine zufällige Richtung	Die Kreatur führt eine Bewegungsaktion aus. Bestimme eine zufällige Richtung, in die sich die Kreatur bewegt, und führe eine Bewegung bis zu ihrer maximalen Reichweite aus. Wenn die Kreatur auf eine Wand oder ein anderes Hindernis (wie zum Beispiel den Spielfeldrand – Figuren verlassen niemals durch eine zufällige Bewegung das Spielfeld) stößt, beendet sie ihre Bewegung an diesem Punkt. Hat die Kreatur noch eine Aktion zur Verfügung, nachdem die Bewegung ausgeführt wurde, prüfe erneut Schritt 2. Hat sich der Kreatur durch die Bewegung kein Ziel gezeigt, endet ihre Aktivierung, es wird keine zweite Aktion ausgeführt. Im anderen Fall fährt normal mit Schritt 2 fort.	