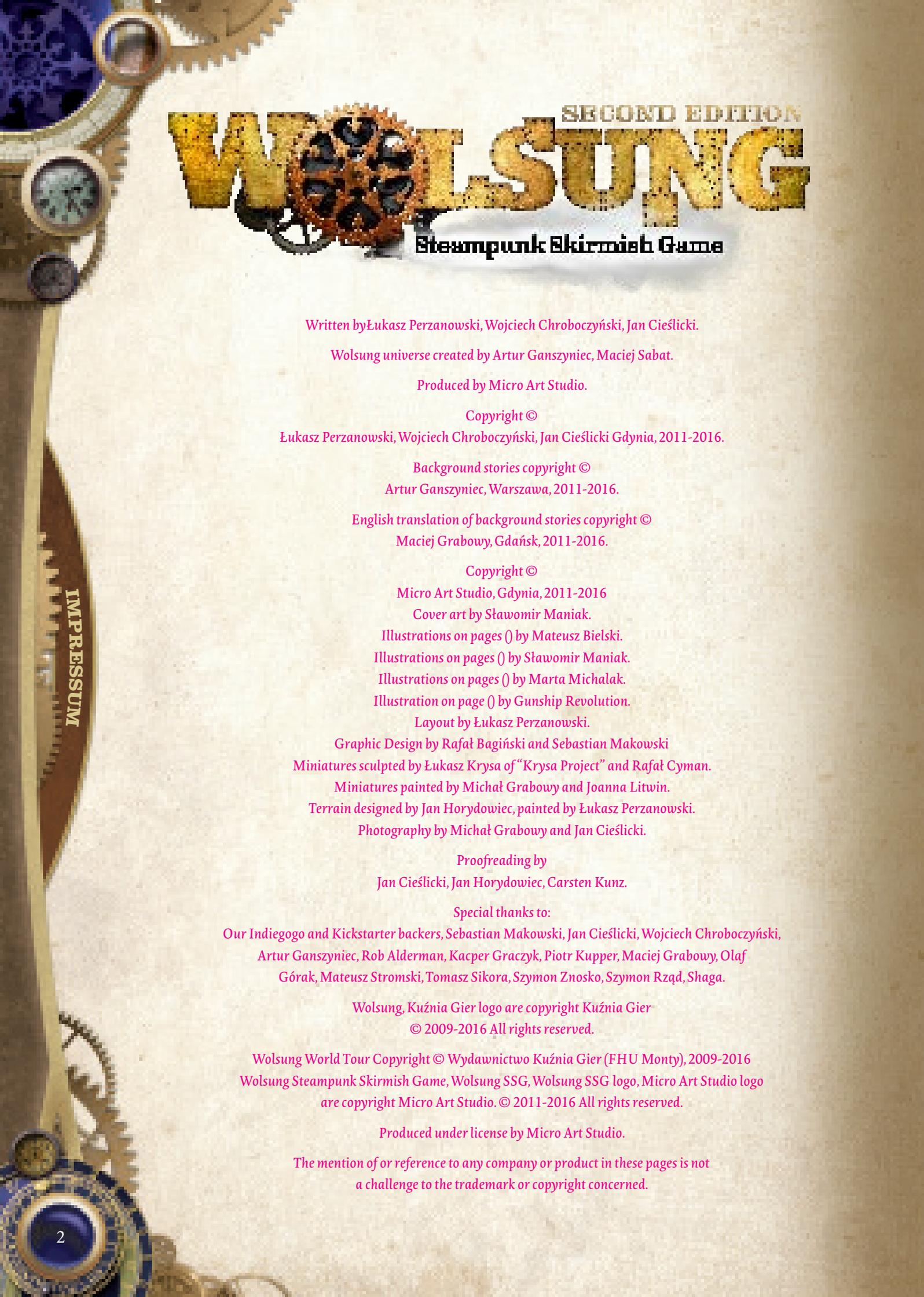


WALSUNG

SECOND EDITION

Steampunk Skirmish Game





WOLSUNG

SECOND EDITION

Steampunk Skirmish Game

Written by Łukasz Perzanowski, Wojciech Chroboczyński, Jan Cieśliski.

Wolsung universe created by Artur Ganszyniec, Maciej Sabat.

Produced by Micro Art Studio.

Copyright ©

Łukasz Perzanowski, Wojciech Chroboczyński, Jan Cieśliski Gdynia, 2011-2016.

Background stories copyright ©

Artur Ganszyniec, Warszawa, 2011-2016.

English translation of background stories copyright ©

Maciej Grabowy, Gdańsk, 2011-2016.

Copyright ©

Micro Art Studio, Gdynia, 2011-2016

Cover art by Sławomir Maniak.

Illustrations on pages () by Mateusz Bielski.

Illustrations on pages () by Sławomir Maniak.

Illustrations on pages () by Marta Michalak.

Illustration on page () by Gunship Revolution.

Layout by Łukasz Perzanowski.

Graphic Design by Rafał Bagiński and Sebastian Makowski

Miniatures sculpted by Łukasz Krysa of "Krysa Project" and Rafał Cyman.

Miniatures painted by Michał Grabowy and Joanna Litwin.

Terrain designed by Jan Horydowiec, painted by Łukasz Perzanowski.

Photography by Michał Grabowy and Jan Cieśliski.

Proofreading by

Jan Cieśliski, Jan Horydowiec, Carsten Kunz.

Special thanks to:

Our Indiegogo and Kickstarter backers, Sebastian Makowski, Jan Cieśliski, Wojciech Chroboczyński, Artur Ganszyniec, Rob Alderman, Kacper Graczyk, Piotr Kupper, Maciej Grabowy, Olaf Górak, Mateusz Stromski, Tomasz Sikora, Szymon Znosko, Szymon Rząd, Shaga.

Wolsung, Kuźnia Gier logo are copyright Kuźnia Gier

© 2009-2016 All rights reserved.

Wolsung World Tour Copyright © Wydawnictwo Kuźnia Gier (FHU Monty), 2009-2016

Wolsung Steampunk Skirmish Game, Wolsung SSG, Wolsung SSG logo, Micro Art Studio logo are copyright Micro Art Studio. © 2011-2016 All rights reserved.

Produced under license by Micro Art Studio.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

INHALT

| | | | |
|---------------------------------------|----|--------------------------------------|-----|
| WOLSUNG | 4 | HELDEN | 22 |
| Einmal um die Welt..... | 5 | Reine Heldenmodell-Werte..... | 24 |
| Über Magie und Technologie | 5 | Sonderregeln für Helden..... | 24 |
| Spaziergang durch Lyonesse..... | 5 | SONDERREGELN | 26 |
| Kleine Völkerkunde..... | 6 | ASH & OAK CLUB | 40 |
| Streifzug durch die Geschichte..... | 7 | INVENTORS CLUB | 62 |
| WAS IST WOLSUNG SSG? | 4 | TRIADE DES LOTUSDRACHEN | 87 |
| Grundlegende Begriffe | 5 | SZENARIEN | 109 |
| Werte der Modelle | 5 | Truppenaufstellung | 110 |
| Karten | 6 | Grundlegende | |
| Aktivierung..... | 7 | Szenarien | 110 |
| Spielrunde | 8 | Fortgeschrittene | |
| Bewegung..... | 10 | Szenarien | 111 |
| Gelände | 11 | Missionsziele Aktivieren | 112 |
| Schaden | 14 | Missionsziel-Schwierigkeit..... | 113 |
| Schiessen | 14 | Arten von Missionszielen | 113 |
| Sichtlinie..... | 14 | | |
| BESCHUSS | 14 | | |
| Entfernungsmodifikatoren | | | |
| von Waffen..... | 15 | | |
| Deckung..... | 15 | | |
| Gestürzt | 15 | | |
| Erhöhter Standpunkt..... | 16 | | |
| Schiessen in eine | | | |
| Nahkampfsituation..... | 16 | | |
| NAHKAMPF | 19 | | |
| Stürmen | 19 | | |
| Wie kämpft man im Nahkampf? | 19 | | |
| Nahkampf auf unterschiedlichen | | | |
| Höhenebenen | 19 | | |
| Nahkampf mit mehreren Gegnern..... | 20 | | |
| Mehr als 1 Modell beider Seiten | 20 | | |
| Den Nahkampf verlassen..... | 21 | | |
| MAGIE | 22 | | |
| Zauber: Magische Projektile | | | |
| und Magische Angriffe..... | 22 | | |
| Zauber: Magische Aura[x] | | | |
| und Magische Verstärkung[x] | 23 | | |
| Helden | 23 | | |



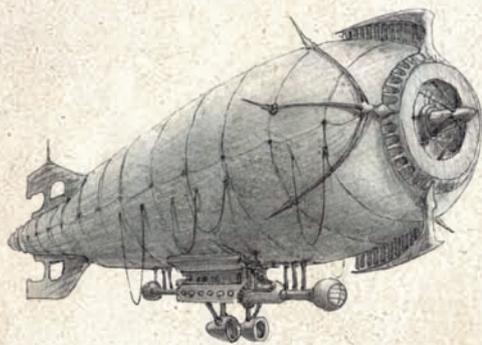
WOLSUNG

Willkommen bei Wolsung, dem Steampunk Skirmish Game. Dieses Buch ist deine Eintrittskarte zu einer Welt, in der sich geheimnisvolle Magie und erstaunliche Dampftechnologie verbinden. Auf den Straßen und Hinterhöfen der viktorianisch geprägten Städte treffen außergewöhnliche Ladys und Gentlemen, seien es nun Menschen, Elfen, Gnome oder Angehörige einer anderen Spezies, auf die Agenten düsterer Organisationen und die Anhänger geheimnisvoller Mächte. Mit Klingen und Flinten, dampfgetriebenen Golems und Magie ringen die Mitglieder exklusiver Clubs, Gruppen exzentrischer Wissenschaftler und die Schurken der Triaden um Ansehen, Macht und Wohlstand.

Mit Wolsung, dem Steampunk Skirmish Game, erhältst du die Gelegenheit, die Fronten auf den gepflasterten Straßen und von Gaslaternen beleuchteten Gassen von Lyonesse zu klären und allen zu zeigen, wer in diesem Viertel das Sagen hat. Ein scharfes Auge, schnelle Reflexe und taktischer Verstand sind nötig, um sich in Lyonesse zu behaupten. Ladys und Gentlemen, dies ist Eure Chance, Euer Geschick unter Beweis zu stellen!

EINMAL UM DIE WELT

Wolsung ist eine alternative Version der uns bekannten Welt des späten 19. Jahrhunderts. Diese Welt ist erfüllt von Magie und die aufkeimende industrielle Revolution bringt immer neue erstaunliche dampfgetriebene Apparaturen hervor. Auf den Meeren tummeln sich Leviathane und Luxusdampfer. Das Eisenbahnnetz breitet sich in den Kolonien aus und die Zivilisation folgt ihm auf dem Fuße.



Abenteuer harren an jeder Ecke dieser Welt auf den, der es wagt, sie zu entdecken. In den unerforschten Dschungeln des Kontinents Lemuria erwarten mysteriöse Tempel und wilde Eingeborene den unerschrockenen Entdecker. In Atlantis suchen Forscher nach den legendären goldenen Städten, wobei sie

sich neben Kannibalen auch der Untoten erwehren müssen, die nach dem großen Krieg hierher geflohen sind. Auf dem Kontinent Sunnir wetteifern die Nationen Shang-In und Ozumu um die Macht und richten ihr Interesse zunehmend auf die Länder Vanadias. In den vanadischen Kolonien auf dem Kontinent Vinland bracht sich Krieg zusammen, während Purgatoria noch immer durch eine magische Barriere vom Rest der Welt abgeschnitten ist.

Die Kolonialmacht Alfheim mit seiner Hauptstadt Lyonesse und das technologisch ambitionierte und wirtschaftsstarke Wotanien bilden die bedeutendsten Nationen auf dem Kontinent Vanadia. In den großen Städten bevölkern Zwerge, Trolle, Elfen und andere phantastische Gestalten die Straßen, auf denen die letzten Kutschen allmählich glänzenden, lärmenden Dampfmobilen weichen. Prächtige Luftschiffe und wendige mechanische Drachen teilen sich den Himmel, während in den Abwasserkanälen unter dem Straßenpflaster die grausigen Überbleibsel des Großen Krieges lauern und in versteckten Hinterhöfen verrückte Wissenschaftler und böse Genies ihre niederträchtigen Pläne schmieden.



SUNNIR

VANADIA

TEMURIA

DANVILIN

ATLANTIS

Temperament's Ocean

Southern Ocean

Tetrician Ocean



SPECULATINGIES

SUNG

VON DER MAGIE UND TECHNOLOGIE

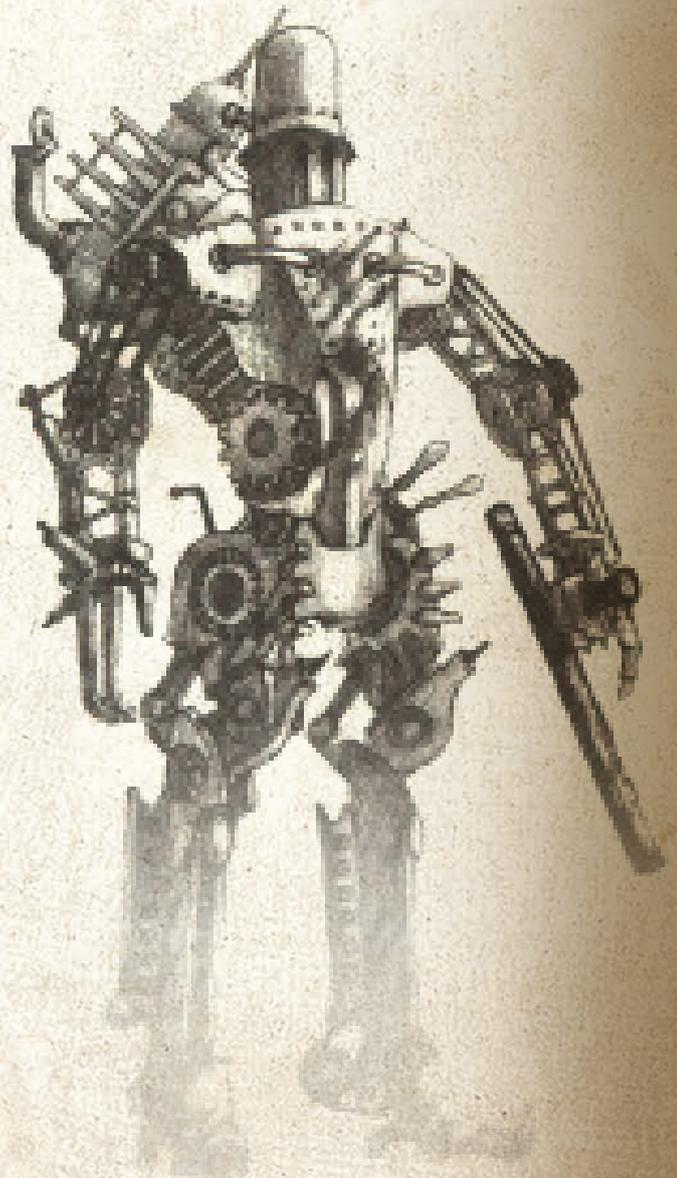
In Wolsung gehen Magie und Technologie Hand in Hand. Die Rohrpost befördert wichtige Depeschen innerhalb der großen Städte von einem Ort zum anderen, der Rundfunk macht sich die einzigartigen Eigenschaften von Kristallen zunutze, die unter dem Einfluss von Mana pulsieren und astrale Vibrationen aussenden, während mithilfe der Kristallographen Nachrichten über große Entfernungen hinweg verschickt werden können.



Die Welt des Films wird in geradezu hysterischer Weise vergöttert und berühmte Schauspieler werden wie Helden verehrt. In den Provinzstädten werden weiße Leinentücher aufgehängt, über die die Projektionen flimmern, während die Lichtspielhäuser in den Metropolen wahre Paläste der Unterhaltung sind.

Dampfmobile sind zur populärsten Transportmethode geworden und die von alchemistisch angereicherten Kohlebriketts angetriebenen Vehikel haben kaum noch etwas mit den plumpen pferdelosen Kutschen aus Vorkriegszeiten gemeinsam. Doch die Eisenbahn bleibt für lange Reisen unverzichtbar und das Schienennetz verbindet alle wichtigen Städte des Kontinents miteinander. Die Metropolitan Rail baute sogar die ersten unterirdischen Eisenbahnstrecken zwischen Lyonesse und den umliegenden Städten. Wer es sich leisten kann, reist in den luxuriösen Kabinen der Luftschiffe zwischen den Hauptstädten umher oder fliegt bis in die Überseekolonien.

Dampfgolems beherrschen das Straßenbild der vanadischen Städte, mechanische Apparaturen, die in Form und Aussehen den verschiedenen Tieren und phantastischen Kreaturen nachempfunden sind. Sie sind schneller und kräftiger als ihre lebenden Gegenstücke, besitzen jedoch nur einen rudimentären Grad an Intelligenz und sind sich ihrer selbst kaum bewusst. Trotzdem sind sie in der Lage, relativ komplexe Befehle zu verstehen und auszuführen. So übernehmen mechanische Pferde und Ochsen, ja sogar Drachen Aufgaben, für die Dampfmobile ungeeignet sind.



»Die Welt verändert sich rasch. Der Große Krieg hat zu enormen Fortschritten auf dem Gebiet der Wissenschaft geführt und eine neue Art der Magie hervorgebracht – die Magie des Dampfes. Die größte aller Erfindungen, die Dampfmaschine, ist zum Symbol unserer schönen neuen Ära geworden.

Mit dem Entstehen riesiger Fabriken hat das Zeitalter der Massenproduktion Einzug gehalten. Erschwingliche, hochwertige Produkte stehen nicht mehr nur den Wohlhabenden, sondern jedermann zur Verfügung, und machen die jüngsten wissenschaftlichen Errungenschaften populär. Dampfmobile flitzen durch die Straßen und das Schienennetz der Metropolitan Rail umfasst den gesamten Globus und ihre Züge rattern über und unter der Erde über die Schienen. Luxusdampfer laufen die Kolonien in Übersee an und majestätische Luftschiffe schweben durch den Himmel. Die Infrastruktur der großen Städte sorgt für einen Lebensstandard, von dem unsere Vorfahren nicht zu träumen wagten. Gaslampen erleuchten unsere Häuser, während die Rohrpost eine schnelle Kommunikation innerhalb der Stadt ermöglicht und die Metropolen über das Kristallographennetz miteinander kommunizieren.

Magie hat an unseren Universitäten und Schulen Einzug gehalten und ist nicht länger ein Spielball weniger Auserwählter, sondern ein Werkzeug jeder gebildeten Person. Dank der Arbeit der Geomanten werden Gebäude heute an Orten errichtet und aus Materialien erbaut, die ihren Energiefluss mit ihrem Zweck in Einklang bringen. Aus diesem Grund genesen die Patienten in den Hospitälern schneller, sorgen die Parks für eine umfassendere Erholung und gestaltet sich das Lernen an unseren Schulen angenehmer. Alchemisten sind ihren engen Kellern entstiegen und arbeiten heute in modernen Laboratorien und Manufakturen. Golems werden in immer größerem Umfang eingesetzt und die brillanten Geister der Kabbalisten und Numerologen haben die ersten mechanischen Rechenmaschinen erschaffen.«

Auszug aus »Deine Nation – Ein Leitfaden für Erstklässler«

SPAZIERGANG DURCH LYONESSE

Lyonesse, die Perle unter den Städten, die größte Metropole der Welt, die Stadt im Nebel.

Die zweitausend Jahre alte Hauptstadt des Landes Alfheim liegt am Mäander des Flusses Theter. Zusammen mit ihren Vororten erstreckt sie sich über beinahe 800 Quadratmeilen. Hier liegen Pracht und Elend dicht beisammen. Während sich auf der einen Seite des Flusses der glanzvolle Palast der Königin Titania, das Parlamentsgebäude und die Wolkenkratzer des Tintagel-Viertels in den

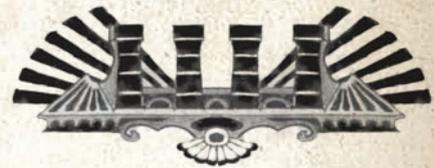
Himmel erheben, bestimmen auf der anderen Seite verrostete Slums Fabrikschornsteine und die Behausungen der Arbeiter das Straßenbild.

Lyonesse ist eine Stadt der Gegensätze. In den wohlhabenderen Vierteln umgeben aufragende Gebäude grüne Gärten, Parks, Plätze und Zierteiche, über die sich malerische Brücken spannen, während in den weniger vorzeigbaren Gebieten Mietshäuser um jeden Quadratzentimeter kämpfen und allmählich im sumpfigen Boden versinken. Auf dem Fluss Theter schwimmen shangesische

Dschunken und serenische Gondeln umher und befördern ihre Passagiere vorbei an bezaubernden Restaurants und Kasinos zu ihrem Ziel. Universitäten, Museen und Kunstgalerien sind ebenso ein Teil von ihr wie Textilwerkstätten, Hafenanlagen, Eisenhütten und Fabriken. Lyonesse ist das Zentrum der Filmindustrie und der Zufluchtsort für Immigranten aus allen Ecken der Welt, ein großer Schmelztiegel der Religionen und Kulturen. Eine Stadt des Handels, der Kunst, der Wissenschaft und des Verbrechens. Eine Stadt des Reichtums und der Armut. Aber auch eine Stadt der Wunder.

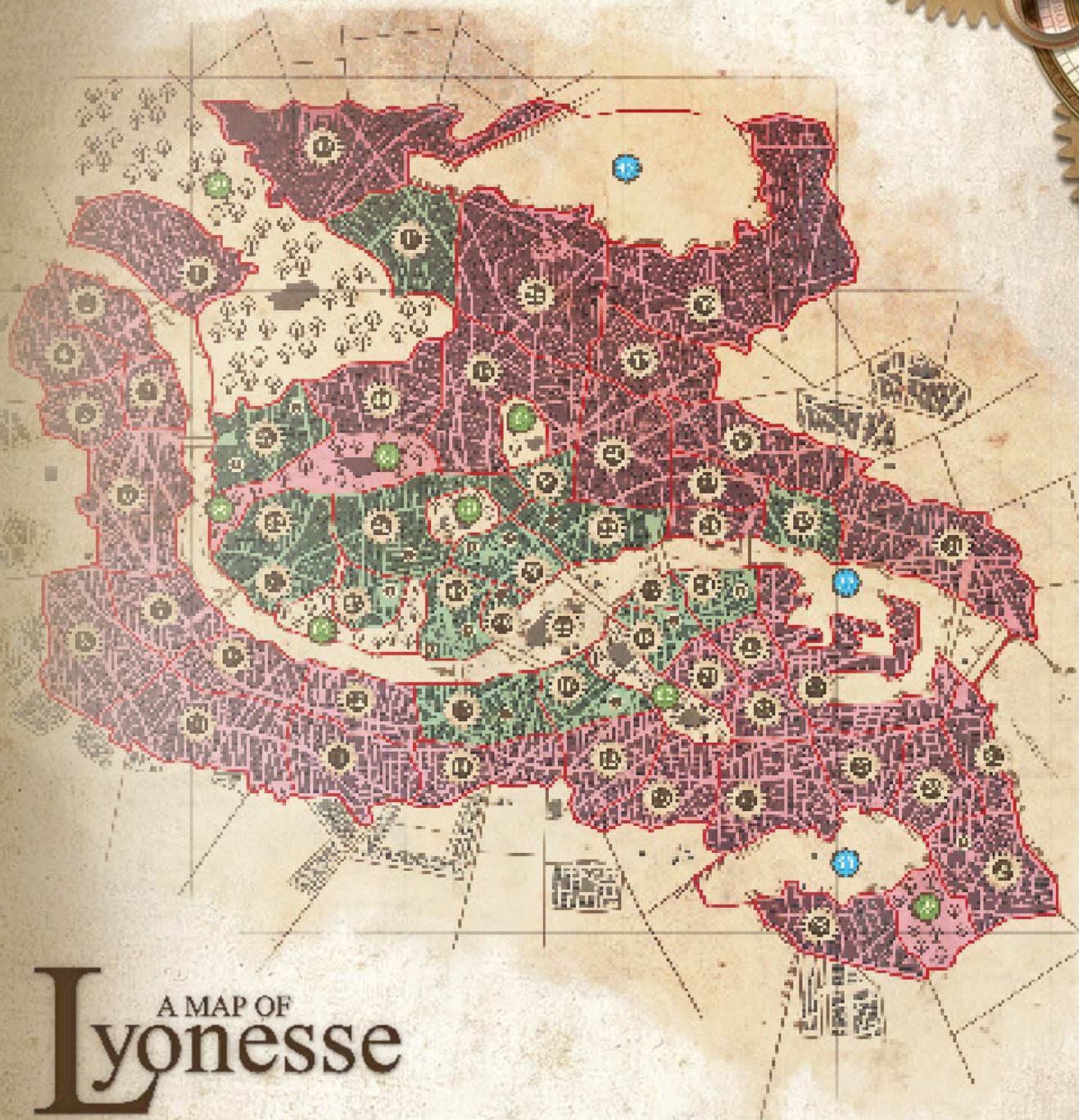
Wie ein altes Sprichwort es so treffend ausdrückt, gleicht ein Rundgang durch Lyonesse einer Reise um die halbe Welt. Hier werden selbst die ärmsten Straßenkinder tagtäglich Zeuge der erstaunlichsten Wunder, um deren Anblick sie selbst die gebildetsten wotanischen Bürger beneiden würden. Lauscht der aufmerksame Besucher den Gesprächen der bunt gemischten Stadtbewohner, so vermag er Sprachen aus aller Herren Länder zu vernehmen. Zwielfichtige Gesellen flüstern bei den nebligen Kaianlagen, weise Gelehrte halten Vorträge in den Hörsälen der Uni-

versitäten, Arbeiter singen über ihren mit dunklem Bier gefüllten Humpen, die Ladys der Gesellschaft schwatzen bei Kaffee und Kuchen, Diebe stammeln in den Wachstuben der Polizei und Gentlemen machen in den vornehmen Clubs bei einer Zigarre und einem Glas Brandy Geschäfte.



Doch die Stadt hat auch ihre dunklen Seiten. In den weniger noblen Vierteln treiben sich unzählige Obdachlose herum, Fabrikarbeiter leben in ärmlichsten Verhältnissen und Betrunkene versuchen zumindest für kurze Zeit ihrem Elend zu entkommen. Prostitution und Drogenhandel sind der Nährboden auf dem das Verbrechen in den schattigen Gassen gedeiht. Der Nebel, der die Stadt bisweilen einhüllt, ist ein magisches Phänomen und verirrt Spaziergänger oder gar ganze Gebäude verschwinden hin und wieder in seinen Schwaden. Reisende seien daher gewarnt.

»Willkommen in Lyonesse, mein Freund. Hier begegnest du wie in kaum einer zweiten Stadt Leuten aus aller Welt. Dekanier, Windianer, Mictlaner, Gnomen aus Ultima Thule ... jede Spezies, jede Nation und jede Sprache ist hier vertreten, und du bekommst alles, was dein Herz begehrt. Träumst du von einem zwölfgängigen shangesischen Menü? Kein Problem. Ein atamanischer Teppich? Schick einfach eine Rohrpost an Potrhaps Kolonialwarenladen und ein diensteifriger Angestellter wird ihn dir umgehend mit einem Kurier schicken. Verlangt es dich danach, eine Pfeife mit echtem dekanischem Lotus zu rauchen? Diese exquisite Spezialität findest du garantiert in einer Räucherhöhle unten in Jaksun Town, du musst nur den Kessel deines Dampfmobils anheizen. Gnomische Tänzer? Zwergische Stripperinnen? Die appetitlichsten Kokotten direkt aus Dekan? Nichts leichter als das! Sag mir, was du suchst, und ich zeige dir den Weg. Hier bekommst du alles, und damit meine ich wirklich ALLES. Das einzige, worüber du dir jetzt Sorgen machen solltest, ist die Frage, wie du mich bezahlst ...«



SPECIALS/ABILITIES

A MAP OF Lyonesse

- 1 CHAIRBYA
- 2 WINE & ALEWALD
- 3 ALDEDES
- 4 CORE FORREST
- 5 NORTHVALE
- 6 CATMOR
- 7 CLOVEKING
- 8 WEST CLOVEKING
- 9 TAILOR'S EYE
- 10 ROTBSTEAD FIELDS
- 11 WOOD END CAK
- 12 BOOTEEND
- 13 STABLETON
- 14 Eastern Coast
- 15 HAMBURLEN
- 16 RINGOVIN
- 17 IRONS BANK
- 18 Harbor Square
- 19 UNIVERSITY
- 20 KINGSPLECE
- 21 Central Harbor Square
- 22 SIPS TORCH
- 23 WATERPORT

- 24 SOUTH AMPHON
- 25 NORTHWEST TUN
- 26 SOUTH EAST TUN
- 27 POTRILL
- 28 Linn's Street
- 29 NEWPORT
- 30 FORTY
- 31 OLLISWICH
- 32 SARKING
- 33 KRODVA
- 34 O'Charing
- 35 MARINA
- 36 NORTH MARINA
- 37 SICKENALE
- 38 L. Tuzant's Tabor
- 39 WINDLE
- 40 WEST TOWN
- 41 TOROVIN
- 42 JANKEN TOWN
- 43 WINDHORN
- 44 BOGLES
- 45 LAKE SIDE
- 46 H. ACKSTINE

- 47 BELVILLE
- 48 NORTH BELVILLE
- 49 GREAT
- 50 M. M. W. HILL
- 51 HYPAGE DISTRICT
- 52 WINDBOO
- 53 L. Windy Street
- 54 L. Tax Inspector Club
- 55 LLENESSE
- 56 L. Cat Tor and Tra Lancer
- 57 M. M. Y. D.
- 58 JEDBOPT
- 59 L. Amos's Club
- 60 GREENSTONE
- 61 L. K. L. Club
- 62 L. M. M. Club

- 63 RIVERSTON
- 64 DANKIE
- 65 WINKERTON
- 66 L. M. M. Club
- 67 EVARD CHILE
- 68 WYSPA FLOW

- 56 ZOO
- 59 GREEN PARK
- 60 LEXER BECKET
- 61 EARL'S PARK
- 62 COLLEGE PARK
- 63 ROYAL PARK
- 64 OHRODY BOTANICZNE
- 65 UGRODY ORACLE

- 57 TETRA
- 58 DESHONNE LAKE
- 59 LAKEPOND



KLEINE VÖLKERKUNDE

Acht große Spezies bevölkern die Länder Vanadias und bilden multikulturelle Gesellschaften. Elfen und Zwerge, Gnome und Menschen, Halblinge und Oger, Orks und Trolle – sie alle leben mehr oder weniger einträchtig zusammen, verbunden durch die Sprache und Kultur ihrer jeweiligen Heimat. Das Band, das die Landsleute gleich welcher Abstammung miteinander teilen, ist stärker als das Zugehörigkeitsgefühl zu einer bestimmten Spezies. So kann es durchaus geschehen, dass sich zwei Halblinge aus unterschiedlichen Nationen weder miteinander verständigen können noch viel Sympathie für einander hegen, während sie ihrem zwerghischen Landsmann jederzeit hilfsbereit zur Hand gehen.



In Lyonesse treffen sie jedoch alle aufeinander. Vertreter einzelner Spezies weisen eine ganze Reihe spezifischer Eigenschaften auf, sodass selbst das unkundige Auge relativ leicht zu erkennen vermag, ob es eine aristokratische Elfin oder einen riesigen Oger vor sich hat. Hin und wieder begegnet man auf den Straßen auch einem Halbblut – einem Wesen, dessen Eltern unterschiedlichen Spezies angehören.

Elfen

Die aristokratischen Elfen sind bekannt für ihre künstlerische Ader und die Allergie, die sie dem Eisen entgegenbringen. Es sind hochgewachsene, schlanke Wesen mit leicht spitzen Ohren, großen Mandelaugen und blauem Blut. Reinblütige Elfen haben gemeinhin helles Haar, während rötliches oder schwarzes Haar oder gar ein Bart deutliche Anzeichen dafür sind, dass ein Mensch oder Troll zu ihren Vorfahren gehört.

Mit zunehmendem Alter distanzieren sich Elfen von der physischen Welt und gleiten immer mehr in das Reich der Erinnerung und Träume ab. In diesem Zustand werden sie zudem von einer wachsenden Lethargie ergriffen und es heißt, dass sich unter den Anwesen der ältesten Elfenfamilien Altheims große Krypten befinden, in denen die Ahnen träumend ruhen.

Gnome

Die verschlossenen Gnome sind die Erschaffer der Golems. Sie sind klein von Wuchs und zierlich, obwohl sie mit ihren langen Bärten eine gewisse Ähnlichkeit zu den Zwergen aufweisen. Obwohl sie Tür an Tür mit den anderen Spezies leben, bleiben sie mit ihren geheimnisvollen Bräuchen und strengen Traditionen gerne unter sich, weshalb ihnen die übrigen Bürger nicht selten Abneigung entgegenbringen und ihnen die Praktizierung dunkler Rituale nachsagen.



Oger Gnom Elf Zwerg Ork Halbling Mensch Troll

Die meisten Gnome sind äußerst gebildet und sie selbst behaupten von sich, Erfinder der Schrift zu sein. Ihr Volk hat viele bekannte Magier, Wissenschaftler und Erfinder hervorgebracht, doch es sind die Godi – weise Männer, die sich dem Studium der alten Legenden widmen – die in ihrer verschlossenen Gemeinschaft am stärksten verehrt werden.

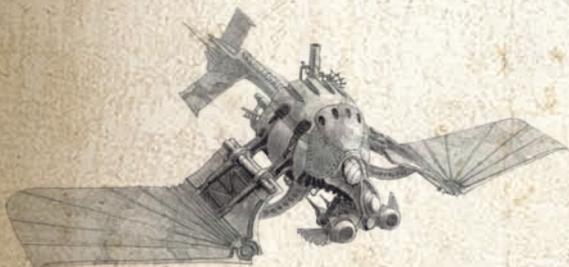
Zwerge

Dieses ehemals ausschließlich unterirdisch lebende Volk ist berühmt für seine Maschinen und Bankiers. Obwohl Zwerge selten größer als anderthalb Meter werden, gelten sie gemeinhin als stark und zäh. Sie haben dunkles bis schwarzes Haar, das in deutlichem Kontrast zu ihrer bleichen, empfindlichen Haut steht.

Zwerge sind bekannt für ihre Selbstbeherrschung und Ernsthaftigkeit. Für sie ist die Welt ein komplexer Mechanismus, den sie emsig analysieren und deuten. Demzufolge sind sie äußerst begabt im Umgang mit Maschinen, doch sie verstehen sich auch auf die Kunst des Handels. Zwerge vertrauen auf ihren Verstand, statt auf ihre Gefühle, weshalb schon viele berühmte Erfinder, Fabrikbesitzer und Bankiers aus ihrem Volk hervorgegangen sind.

Menschen

Die Menschen zählen zu den vielfältigsten aller Spezies und man begegnet ihnen in allen Winkeln der Welt, wobei die Schattierung ihrer Haut und die Farbe ihrer Augen je nach Region stark variieren. Sie gelten als Herumtreiber und Vagabunden, die sich überall ansiedeln und nach ihrem Platz in der Gesellschaft suchen.



Menschen passen sich leicht ihrer Umgebung an und finden nicht selten als freie Söldner Beschäftigung. Als Reisende und Entdecker gehören sie meist zu den Ersten, die einer neuen Mode folgen, und haben nicht selten Kuriositäten aus fernen Ländern in ihrem Besitz.

Halblinge

Halblinge werden nur knapp über einen Meter groß und besitzen dichtes, lockiges Haar. In ihrer Statur ähneln sie den Menschen, doch ihre durchschnittliche Lebensdauer ist beinahe um die Hälfte höher. Die männlichen Vertreter dieses Volkes haben eine Vorliebe für beeindruckende Backenbärte, die sie hingebungsvoll pflegen.

Ursprünglich waren die Halblinge ein Volk friedvoller Bauern, doch mit der magisch-industriellen Revolution sahen sich immer mehr von ihnen gezwungen, in den Fabriken der Städte ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Fern ihrer alten Gemeinden und deren Traditionen, verschmolzen die Arbeiter mit der anonymen Masse und nicht wenige von ihnen halten sich mit Schwindeleien und Diebstählen über Wasser. Von hier aus ist es für viele nur ein kleiner Schritt zum organisierten Verbrechen.

SPECIAL AGENTS

Oger

Oger sind von riesigem Wuchs und werden noch größer und stärker als ausgewachsene Trolle. Es heißt, diese haarigen Wesen mit ihrer affenartigen Statur und den grimmigen Gesichtern wären halb Tier und halb Mensch. Auf der gesamten Welt existieren keine weiblichen Oger, was einer alten Legende zufolge auf den Fluch eines erzürnten Gottes zurückzuführen ist. Trotz ihres Erscheinungsbildes üben Oger eine besondere Anziehungskraft auf die weiblichen Angehörigen anderer Spezies aus. Die männlichen Sprösslinge, die aus einer solchen Verbindung hervorgehen, gehören ebenfalls der Spezies der Oger an, während weibliche Nachkommen alle Merkmale des Volkes ihrer Mutter aufweisen.

Die zivilisierte Gesellschaft betrachtet Oger als Wesen mit dem Verstand eines Kindes und der Stärke eines Bären, weshalb sie üblicherweise für schwere und gefährliche Arbeiten angeworben werden.



Orks

Die fremdartigen Orks verfügen mit ihren scharfen Zähnen, hervortretenden Wangenknochen und flachen Nasen über ein bedrohliches Aussehen, besitzen jedoch einen exotischen Charme und eine raue, sinnliche Anziehungskraft.

Dieses alte Volk hat sowohl die kannibalistischen Stämme Lemurias als auch die fortschrittliche Zivilisation von Shang-In hervorgebracht, die beide eines gemeinsam haben: eine enge Verbindung zur Geisterwelt. Die meisten Orks leben auch heute noch außerhalb des Kontinents Vanadia, doch mit Beginn der Kolonialisierung begannen immer mehr auf den Alten Kontinent überzusiedeln und an vanadischen Universitäten zu studieren oder hier ihr Glück zu suchen.

Trolle

Die Vertreter dieses grimmigen Volkes sind hochgewachsen und muskulös, besitzen scharf geschnittene Gesichter, auffällige, feurige Augen und meistens leuchtend rot gefärbtes Haar. Je älter sie werden, desto stärker verwandeln sich Trolle in Abscheulichkeiten mit stählernen Muskeln, dicker Haut, scharfen Klauen und geifernden Reißzähnen, weshalb nicht wenige von ihnen Selbstmord begehen, bevor sie gänzlich die Kontrolle über sich verlieren. Diejenigen, die dies nicht tun, finden irgendwann durch die Hand eines Familienmitglieds, eines Bekannten oder Gesetzeshüters den Tod.

Dennoch oder gerade deshalb gelten die Trolle als ein ehrenhaftes und moralisches Volk und trachten danach, der Nachwelt etwas Bedeutendes zu hinterlassen und Unsterblichkeit durch herausragende Erreichungen zu erlangen. Daher sind die meisten Trolle mutig, gar tollkühn, ehrgeizig und rücksichtslos.

STREIFZUG DURCH DIE GESCHICHTE

Das Zeitalter der Drachen

Äonen vor dem Erscheinen der acht Spezies herrschten die Drachen ungehindert über die Welt. Sie waren langlebig und geboten über mächtige Magie, sodass niemand ihnen die Herrschaft über die wilden Dschungel und kochenden Ozeane streitig machte. Doch als die Welt abkühlte und die alten Kontinente in den Meeren versanken, während neue Landmassen aus den Tiefen emporstiegen, begann die Macht der Drachen zu schwinden. Sie verbargen ihre Eier in den heißen Eingeweiden der Welt und sanken einer nach dem anderen in einen tiefen Schlummer. Als sie erwachten und aus ihren Verstecken krochen, gehörte die Welt nicht mehr ihnen. Ihre Zahl war in den vergangenen Jahrtausenden geschwunden und zu wenige Nachkommen entschlüpften den verbliebenen Eiern.

Im Laufe ihrer gesamten Geschichte begegneten die acht Spezies nicht mehr als zwei Dutzend Drachen. Die mächtigen Reptilien blieben in ihren Verstecken und warteten geduldig schlummernd den Lauf der Jahrhunderte ab. Doch immer, wenn sich einer von ihnen an die Oberfläche wagte, brachte er großes Leid und Zerstörung, vernichtete Königreiche und löschte ganze Nationen aus. Niemand vermochte sich ihnen entgegenzustellen.

Die Jahrhunderte vergingen. Die Drachen wurden älter und die acht Spezies gewannen an Macht, bis es schließlich einem Helden namens Aeolian gelang, eine der Bestien zu bezwingen. Er tötete sie nicht, sondern lockte sie in eine Falle, woraufhin der Drache ihm im Tausch gegen sein Leben einen Wunsch erfüllte. Der Drache hielt sein Wort, doch Aeolians Wunsch brachte nur Tod und Zerstörung. So geschah es im Laufe der Geschichte wieder und wieder. Jedes Mal, wenn

ein Held einen Drachen bezwang, versprach dieser ihm die Erfüllung eines Wunsches und jedes Mal akzeptierte der Held. Und jedes Mal brachte der Wunsch nichts als Leid, Elend und Tod.



Der erste Pakt

Die Jahrhunderte verstrichen. Immer häufiger krochen die Drachen aus ihren Höhlen und stürzten den Kontinent Vanadia in ein dunkles Zeitalter der Barbarei. Doch in den Gebirgen Wotaniens sollte der Zwergenkönig Guntric den Lauf der Geschichte verändern. Er besiegte den Drachen Wormund und äußerte seinen Wunsch: »Sobald ich oder meine Nachkommen dich rufen, wirst du kommen und tun, was immer wir von dir verlangen.« So hielt sich der Drache verborgen wartete auf den Ruf, doch der Zwerg hatte nicht die Absicht, ihn zu rufen. Als gewiefter Politiker wusste er nur zu gut, dass die Drohung allein effektiver war als ihre Konsequenzen. Solange Guntrics Feinde wussten, dass er jederzeit einen Drachen rufen konnte, brauchte er es nicht tun, und so baute der Drachenzähmer sein Reich aus.

Doch schon bald nach Guntrics Tod begannen seine Erben um den Thron zu streiten, bis einer von ihnen den Drachen rief, um alle seine Rivalen zu töten. Nach der Erfüllung des Wunsches war Wormund nicht länger an den Pakt gebunden und tötete auch den letzten von Guntrics Nachkommen. Doch das Vermächtnis des weisen Zwergenkönigs lebte weiter und andere Helden folgten seinem Beispiel, bis jede große Monarchie einen ähnlichen Drachepakt geschlossen hatte. Vanadia ließ das dunkle Zeitalter hinter sich und die Drachen wurden allmählich zu einem Mythos.

Revolution und Drachenkriege

Dies änderte sich, als Aquitaniens Monarch Philip XVI. vom eigenen Volk gestürzt wurde. Als der wütende Pöbel den Palast stürmte und zum Schafott zerrte, äußerte der verzweifelte König seinen Wunsch: »Räche mich!« Für ihn selbst kam jede Hilfe zu spät, doch als das Fallbeil fiel, verdunkelten riesige Schwingen den Himmel. Nach tausendjährigem Schlaf suchte der Drache Graudel Aquitanien sieben lange Jahre heim. Die Völker Vanadias sahen entsetzt zu, wagten es jedoch nicht, den Zorn des Drachen auf sich und ihre Nationen zu lenken. Doch schließlich ließ Graudel von Aquitanien ab und wütete unter den anderen vanadi-

schen Nationen, bis ihn ein junger Offizier namens Rovannon Villianteau in eine Falle lockte und der Drache ihm einen Wunsch gewährte.

Villianteau erklärte sich zum Kaiser und eroberte mithilfe des Drachen innerhalb von drei Jahren beinahe ganz Vanadia. Als aquitanische Truppen in Morgovia einfielen, rief Zar Oleg V. seinen eigenen Drachen. Rovannon und seine Armee wurden zurückgeschlagen, doch damit war der Krieg nicht vorüber. Das politische Gleichgewicht auf dem Kontinent war gestört und ein Herrscher nach dem anderen rief seinen Drachen herbei. Diese Geschehnisse führten schließlich zum Ausbruch des Großen Krieges.

Die Konstruktion der Benannten Golems

Im Zuge des Großen Krieges kam es zu großen Fortschritten auf dem Feld der Technomagie. Die ersten stählernen Kampfmaschinen wurden entwickelt und die Qualität der Schusswaffen wurde immer weiter verbessert. Alle Kriegsparteien suchten nach der ultimativen Waffe. Die Benannten Golems – künstliche Wesen, die einen wahren Namen erhielten und somit über eine Seele und ein Bewusstsein verfügten – sollten eine solche Waffe sein. Doch die komplexe Magie, die für ihre Erschaffung erforderlich war, überstieg die Fähigkeiten der Magier jener Zeit, und so blieb diese kühne Idee nur eine Theorie.

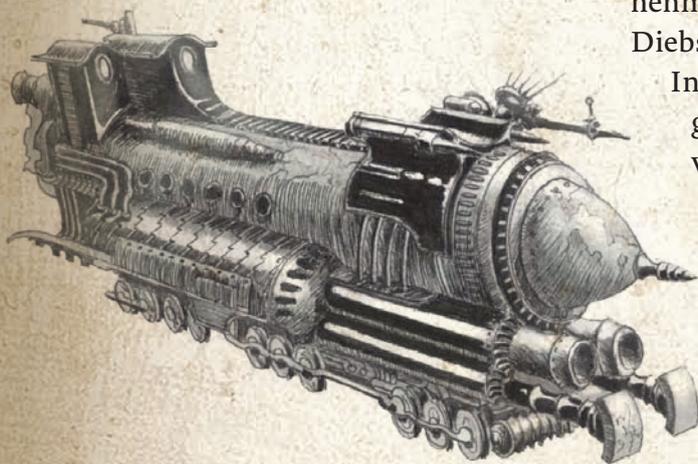
Die Schlacht von Mitteleup sollte jedoch zum Wendepunkt der Geschichte werden, als der Drache Garwitnir der wotanischen Ersten Panzerdivision gegenübertrat. Schwere Artilleriebeschuss, Behemoths und verzauberte Schwarzeisengeschosse vollbrachten das Unmögliche und zwangen den Drachen in die Flucht. Tödlich verletzt erreichte er Alfheims Küste und verriet dem obersten Golemologen der Königin das Geheimnis der Erschaffung der Benannten Golems. Im Gegenzug bestand er darauf, dass der erste neue Golem ein stählerner Drache werden sollte, der Garwitnirs wahren Namen erhielt. Und so geschah es.

Das Geheimnis der Benannten Golems blieb nicht lange verborgen. Noch im selben Jahr fielen die Zauber, die für ihre Erschaffung vonnöten waren, den aquitanischen und wotanischen Geheimdiensten in die Hände und nur zwei Jahre später wurden beinahe alle königlichen Drachen, die in der Schlacht fielen, im Körper einer stählernen Bestie wiedergeboren. Dies war der Beginn eines neuen Zeitalters. Heute, nach dem Ende des Großen Krieges, dienen sie noch immer den Monarchen und mutige junge Männer werden zu Drachenlenkern ausgebildet, die dafür sorgen, dass diese Kreaturen sich nicht gegen ihre Nationen wenden. Die Drachen patrouillieren die Meere um Purgatoria und bewachen die Kolonien, und zum ersten Mal in der Geschichte bewahren sie den Frieden.

Der Große Krieg

Vor dem Krieg war Vanadia ein geteilter Kontinent. Alfheim beherrschte die Meere und schwang sich zur Kolonialmacht auf; es wurde das Reich, in dem die Sonne niemals unterging. Die anderen Nationen versuchten, ihnen die Kolonien streitig zu machen, doch ohne Erfolg. So wandten sie sich der Erforschung der Elementarmagie zu und gewannen auf diesem Wege allmählich an Macht. Die ersten Dampfmaschinen, modernen Golems und Eisenschiffe wurden in Wotanien entwickelt. Das Zeitalter der Neuen Magie brach an.

Wotanien stand an der Spitze des technologischen Fortschritts, sodass es allmählich zum natürlichen Feind der traditionellen Kolonialmacht Alfheim wurde. Die beiden mächtigsten Nationen knüpften ein dichtes Netz aus Allianzen und Vereinbarungen zu den verschiedenen vanadischen Nationen und der Ruf nach der Rückkehr der Drachen wurde lauter. Vanadia war ein Pulverfass kurz vor der Explosion. Der berüchtigte Zwischenfall um den ostrianischen Prinzen Rudolf erwies sich als der entscheidende Funke und bis heute kennt niemand die Identität des Vampirs, der den jungen Prinzen in einen Untoten verwandelte. Indizien deuteten auf den Herzog von Silvanegro, was Ostria als Rechtfertigung für einen Angriff genügte, und innerhalb weniger Wochen hatten sich



die meisten vanadischen Nationen gegenseitig den Krieg erklärt. Der Konflikt erfasste den gesamten Kontinent und der Angriff wotanischer Schiffe auf lemurische Kolonien fachte ihn zu einem Weltkrieg an.

Alfheim erlitt empfindliche Niederlagen, denn traditionelle Magie und hölzerne Schiffe waren modernen Flügen und dampfgetriebenen Kriegsschiffen nicht gewachsen. Das Reich verlor seine Kolonien in Atlantis und Lemuria. Alfheims Niederlage schien unabwendbar zu sein. Doch Wotanien geriet mit seinen Verbündeten über die neu gewonnenen Kolonien in Streit und erneut brachen überall Kämpfe aus. Dank seiner technischen Überlegenheit konnte Wotanien die Trimonarchie zum Rückzug zwingen, bevor es eine Offensive gegen Aquitanien startete. Doch Wotanien war nicht die einzige Nation, die kühne Erfindungen hervorgebracht hatte, und schon bald blieb der wotanische Angriff in einem langwierigen Grabenkrieg stecken.

Krieg der Gentlemen

Die Front erstarrte und friedliche Phasen wechselten sich mit blutigen Gefechten ab. Allianzen wurden geschmiedet und gebrochen, doch jedermann wusste, dass der Sieg schließlich jener Seite gehören würde, die über die fortschrittlichsten Erfindungen gebot. So begann der Schattenkrieg der Geheimdienste, eine Zeit kühner Unternehmungen hinter feindlichen Linien, des Diebstahls von Plänen, der Entführung von Ingenieuren und magischen Angriffen auf geheime Laboratorien. Aufgrund ihrer vergleichsweise unblutigen Natur wurde diese Phase als der Krieg der Gentlemen bekannt. Viele gewaltige und leicht verrückte Projekte wurden in dieser Zeit entwickelt, darunter der wotanische Panzerzug, der die wichtigsten Industriezentren und Städte mit der Front verband.

Die Trimonarchie verbündete sich mit Serenissima und beauftragte den gnomischen Erfinder Gutric Gemeine mit der Gründung einer wissenschaftlichen Abteilung, die vom Feind erbeutete Projekte auswerten und umsetzen sollte. Fernab der Front ließ diese Gruppe in geheimen Fabriken moderne Golems und Behemoths erschaffen, effiziente Dampfmaschinen und Kanonen produzieren und immer gefährlichere Flüche erforschen. In der letzten Phase dieses Schattenkrieges schmiedeten Aquitanien, Alfheim und die gestärkte Trimonarchie eine Koalition gegen Wotanien.

In den Gräben von Nordaly

Wotaniens Armeen kämpften plötzlich an drei Fronten und nicht einmal eine Allianz mit Silvanegro und Hrimthorsts Unterstützung konnten die Situation entschärfen. In einem Akt der Verzweiflung schickte der wotanische Herrscher seine gesamte Reserve bei Nordaly ins Feld. Diese Schlacht sollte als das größte Massaker aller Zeiten in der Geschichte eingehen. Tausende Soldaten und schlammverkrustete Behemoths kämpften unter einem Himmel, aus dem riesige Luftschiffe Eisen und Feuer regnen ließen. Hunderte tödliche Zauber und Flüche zuckten durch die Luft, Dämonen und Ghule fielen unterschiedslos über die Soldaten auf

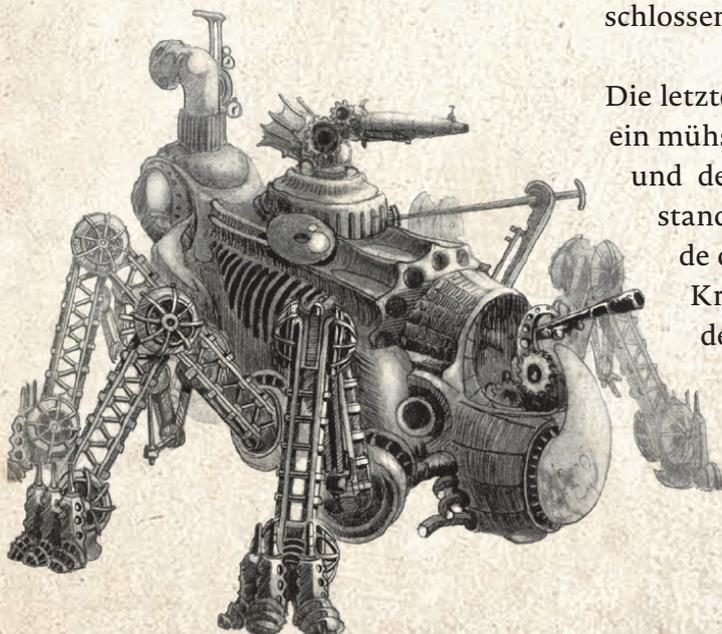
dem Schlachtfeld her. Als Wotaniens Macht schließlich vor dem Zusammenbruch stand, trat General von Rier aus der Orgie des Todes und der Verwüstung. Der wotanische Heerführer beschloss, dem Tod zu trotzen. Und so wandelte nach Jahrhunderten wieder ein Leichnam über Vanadias Boden. Die Toten erhoben sich und folgten ihrem neuen Meister. Das Schlachtfeld ertrank in Blut.

Das untote Reich

Entsetzt musste Vanadia mit ansehen, wie von Rier siegreich nach Heimburg zurückkehrte. Der Leichnam ließ sich zum Kanzler ernennen und ergriff in Wotanien die Macht. Seine untoten Armeen zogen in den Krieg und fegten jeden Widerstand beiseite. Als Alfheims Drache Garwitnir bei der Schlacht von Mitteleup tödlich verwundet wurde, schien die untoten Heere nichts mehr aufhalten zu können.

Der ostrianische Herrscher beschloss, die Erfindungen des Gnoms Gutrics mit seinen Verbündeten zu teilen. So schürten die bahnbrechenden Technologien und revolutionären Ansätze der Neuen Magie neue Hoffnungen auf seinen Sieg gegen das mächtige wotanische Reich. Wiedergeboren in einem stählerne Körper schwang sich Alfheims Drache erneut in die Lüfte und zahlreiche neue Nationen, darunter Baventien, Scylla und Slawien schlossen sich der Allianz an.

Die letzten Jahre des Großen Krieges sahen ein mühsames Ringen zwischen der Allianz und dem Untoten Reich. Immer wieder standen die Soldaten der Allianz am Rande der Katastrophe, doch sie schöpften Kraft aus dem Wissen, dass eine Niederlage das Ende der Welt, wie sie sie kannten, bedeuten würde. Am Ende gelang es ihnen mit vereinter Kraft, von Rier zu vernichten und das Untote Reich in die Knie zu zwingen.



»Ich halte diesen allgegenwärtigen Optimismus für übereilt. Der Krieg hat tiefere Narben hinterlassen, als die Obrigkeit zugeben will. Sie scheint die Tatsache herunterzuspielen, dass ein gewaltiger wotanischer Landstrich entlang der aquitanischen Grenze – wo die größten Schlachten des vergangenen Konfliktes stattfanden – vollständig und unwiederbringlich zerstört wurde. Während der letzten Tage des Grabenkrieges wurde dieses Gebiet einer Strahlung von über 700 Thaum ausgesetzt und auf jedem Quadratmeter gingen über 20 Tonnen an Granaten nieder! Wenn wir die abertausend toten Soldaten in Betracht ziehen, sollten die heftigen Störungen der Astralstruktur, die das Land fortwährend heimsuchen, niemanden überraschen. Die Vegetation wird in den meisten Regionen nie wieder sprießen und der Energiefluss ist so stark gestört, dass selbst Luftschiffe hundert Meilen mehr in Kauf nehmen, um diese Bereiche zu umfliegen [...]«

Auszug aus dem umstrittenen Buch ›Die verwüsteten Länder‹
von Sir Jonathan Glimpshire

Nach dem Krieg

Nach dem Ende des Untoten Reiches wurden viele wotanische Kriegsverbrecher gefangen und vor Gericht gestellt. Nekromantie wurde zu einer verbotenen Kunst und in der gesamten zivilisierten Welt geächtet. Alfheim erholte sich, verlor jedoch einige seiner Kolonien in Übersee und seinen Status als alleinige Weltmacht.

Die Trimonarchie verlor ihren technologischen Vorsprung. Guntric Gemeine war unter geheimnisvollen Umständen in den letzten Tagen des Krieges gestorben, woraufhin der Rest seiner Gruppe die Gunst des Monarchen verlor und sich von der Wolsung GmbH anwerben ließ. Es heißt, dies sei einer der Gründe für Wotaniens bemerkenswert raschen Wiederaufschwung nach dem Kriege gewesen.

Der Krieg hatte nicht nur die politische Welt erschüttert und das Schicksal der vanadisachen Bevölkerung verändert, sondern auch schreckliche Narben in der Natur hinterlassen. Nordalys einst fruchtbare Ebenen waren nurmehr verbrannte Erde, in der noch immer mächtige Zauber schlummern. Blutvergießen und sorgloser Umgang mit Magie

hatte die Wälder an Wotaniens Südgrenze verdorben. Der Stille Wald scheint ein Bewusstsein entwickelt zu haben und jeder Form von Zivilisation bittere Feindschaft entgegenzubringen.

Doch das spektakulärste Vermächtnis des Krieges ist der Paroxysmus. Nachdem alle großen Kriegsparteien die Friedensverträge unterzeichnet hatten, stellte sich heraus, dass unzählige ungenutzter, scharfer Kampfzauber in geheimen Laboratorien lagerten, deren Energie nicht mehr eingedämmt werden konnte. Man beschloss daher, eine große Insel im Südlichen Ozean in eine Strafkolonie für Vanadias gefährlichste Verbrecher zu verwandeln. Um die Gefangenen an der Flucht zu hindern, wurde mithilfe aller ungenutzten Zauber ein magischer Paroxysmus erschaffen, der eine undurchdringliche Barriere schuf, die Purgatoria vom Rest der Welt trennte. Dieses Ereignis wird weithin als das definitive Ende des Großen Krieges betrachtet.





DIE REGELN DES SPIELS

In diesem Abschnitt erfährst du, wie das Wolsung SSG gespielt wird. Im ersten Teil erklären wir dir die Bedeutung der Profilwerte, den Einsatz der Karten und wie deine Modelle Aktionen durchführen, um sich zu bewegen, zu schießen, zu kämpfen oder zu zaubern. Du erfährst, wie ein Spielzug abläuft, welche Auswirkungen Gelände auf deine Modelle hat und welche Sonderregeln für Modelle, Waffen und Objekte existieren.

Im zweiten Teil stellen wir dir einzelne Szenarien vor, die deinen Spielen das gewisse Flair verleihen und deine strategischen Fähigkeiten auf die Probe stellen. Zudem verraten wir dir, wie du Kampagnen austragen kannst und was du bei Turnierspielen beachten solltest.

GRUNDLEGENDE BEGRIFFE

Spieler: Du bzw. die Person, die die Modelle kontrolliert.

Verbündeter Spieler: Ein gegnerischer Spieler, der beschließt, dir beim Erreichen der Siegesbedingungen eines Szenarios zu helfen. Dies kann durch das Szenario vorgeschrieben oder die Folge von Verhandlungen während eines laufenden Spiels sein. In einem Spiel mit 2 Spielern gibt es keine verbündeten Spieler.

Gegnerischer Spieler: Jeder andere Spieler. Ein verbündeter Spieler ist demzufolge immer auch ein gegnerischer Spieler.

W6: Ein normaler sechsseitiger Würfel.

Erfolg: Ein W6-Wurf von 4, 5 oder 6.

Test: Wirf eine dem geforderten Profilwert entsprechende Anzahl an Würfeln und vergleiche die gewürfelten Erfolge entweder mit einem festgelegten Schwierigkeitswert (Direkttest) oder mit der Anzahl der Erfolge eines gegnerischen Spielers (Vergleichstest).

Direkttest: Ein Test, der eine festgelegte Schwierigkeit [x] aufweist. Um diesen Test zu bestehen, musst du eine Anzahl an Erfolgen erzielen, die einem in Klammern angegebenen Wert entspricht oder diesen übersteigt.

Vergleichstest: Meistens werden Spieler einen Vergleichstest ablegen müssen, bei dem der angreifende und der verteidigende Spieler einen Test auf den jeweils erforderlichen Profilwert ihres Modells durchführen. Um einen Vergleichstest zu bestehen, muss das aktive Modell eine Anzahl an Erfolgen erzielen, die der Anzahl an erzielten Erfolgen des Ziels entspricht oder diese übersteigt.

Kritischer Treffer: Erfolge, die über die erforderliche Anzahl hinausgehen. Siehe dazu den Abschnitt ›Schaden‹ auf Seite 35.

Wiederholungswurf: Ein Wiederholungswurf ermöglicht es dir, Würfel erneut zu werfen. Das Ergebnis des Wiederholungswurfes muss akzeptiert werden, selbst wenn es schlechter ausfällt als der ursprüngliche Wurf. Wiederholungswürfe dürfen in keinem Fall ein weiteres Mal wiederholt werden. Es gibt zwei Arten von Wiederholungswürfen:

Test-Wiederholung: Zum Beispiel ›Anfängerglück‹. Alle Würfel müssen erneut geworfen werden.

Wurf-Wiederholung: Zum Beispiel ›Meisterschütze‹. Eine bestimmte Anzahl an Würfeln darf erneut geworfen werden.

Entfernungen messen: Entfernungen zwischen Modellen werden in allen drei Dimensionen abgemessen. Beim Überprüfen der Entfernung zwischen zwei Modellen misst du vom nächstgelegenen Rand ihres Bases aus. Die Entfernung zu Objekten wird von ihrem nächstgelegenen Außenpunkt aus gemessen, da sie keine Bases besitzen.

Abmessen: Du darfst jederzeit alle Entfernungen überprüfen und abmessen, beispielsweise bevor du eine bestimmte Aktion ankündigst.

Bewegungen messen: Es ist wichtig zu erwähnen, dass Bewegungen anders als andere Aktionen lediglich in zwei Dimensionen gemessen werden, wobei die vertikale Bewegungsdistanz normalerweise ignoriert wird. Die Bewegungsdistanz wird von der Vorderseite zur Vorderseite eines Modellbases gemessen. Abgesehen von einem Sprung oder Sturz darf sich ein Modell nicht weiter als seinen unmodifizierten Bewegungswert in Zoll vertikal nach oben oder unten bewegen.



Modell: Ein Modell ist die physische Verkörperung eines Charakters im Wolsung SSG. Helden- und Handlangermodelle stehen immer auf einem Base und alle Entfernungen von oder zu einem Modell werden von seinem nächstgelegenen Baserand aus gemessen.

Aktives Modell: Das Modell, das gegenwärtig aktiviert ist oder eine Aktion durchführt.

Dieses Modell: Das Modell, das der jeweiligen Regel unterworfen ist.

Befreundetes Modell: Ein Modell, das vom Spieler oder einem verbündeten Spieler kontrolliert wird.

Feindliches Modell: Ein Modell, das von einem gegnerischen Spieler kontrolliert wird.

Angreifer: Das aktive Modell oder Objekt, das einen Angriff gegen das Ziel durchführt.

Ziel: Ein Modell oder Objekt, das zum Ziel eines Zaubers, einer Nahkampf- oder Fernkampfattacke oder Spezialfähigkeit wird.

Lebendes Modell: Sofern nicht anders beschrieben, gelten alle Modelle als lebende Modelle.

Unbelebtes Modell: Modelle mit dieser Regel gelten nicht als lebende Modelle und sind nicht von Effekten betroffen, die sich nur auf lebende Modelle beziehen. Darüber hinaus können keine Sichtlinien zu unbelebten Modellen in tiefen Gewässern gezogen werden. Beispiele für unbelebte Modelle sind Golems und Untote.

Objekt: Kategorie für Fahrzeuge, Apparaturen und Missionsziele. Objekte müssen nicht auf einem Base stehen – in diesem Fall werden alle Entfernungen zu ihrem nächstgelegenen Außenpunkt gemessen. Werden sie zum Ziel eines Zaubers, einer Nahkampf- oder Fernkampfattacke, besitzen sie einen festgelegten Defensivwert (DEF), der mindestens erreicht werden muss, um sie zu treffen.

DEF [x] (DEFensivwert): Der Schwierigkeitswert des Direkttests, den ein Angreifer ablegen muss, um ein Objekt zu treffen. Er

gilt für Nahkampf- und Fernkampfattacken sowie für Zauber und wird auf den entsprechenden Profilwert abgelegt. Besitzt eine Apparatur zum Beispiel DEF [1], muss der Angreifer mindesten 1 Erfolg erzielen, um sie zu treffen.

Reichweite: Eine Entfernung in Zoll.

Schablone: Wirkungsbereich einer bestimmten Größe und Höhe, der durch einen passenden Marker dargestellt wird. Siehe dazu den Abschnitt ›Sonderregeln‹ ab Seite 48.



Das Modell oben links befindet sich in Basekontakt mit einer Feuerschablone, ist aber nicht von ihr betroffen. Das Modell oben rechts ist von der Rauchschablone betroffen. Das Modell unten links ist vollständig von der Säureschablone betroffen, ebenso wie das Modell unten rechts von der Nebelschablone.

Betroffen: Ein Modell ist betroffen, wenn sich zumindest ein Teil seines Bases in Reichweite, unter einer Schablone oder innerhalb eines bestimmten Geländestücks befindet.

Vollständig betroffen: Ein Modell ist vollständig betroffen, wenn sich sein gesamtes Base in Reichweite, unter einer Schablone oder innerhalb eines bestimmten Geländestücks befindet.

Basekontakt: Damit sich Modelle in Basekontakt befinden, muss der Baserand eines Modells – oder seine vertikale Projektion bis zur maximalen Kopfhöhe des Modells – den Baserand eines anderen Modells berühren.

Sichtlinie: Eine hindernisfreie, gerade Linie vom Kopf eines Modells zu einer beliebigen Körperstelle eines anderen Modells. Dabei werden Waffen, Hüte, Schirme, mechanische Accessoires und Bases ignoriert. Modelle besitzen einen Sichtbereich von 360° und können immer Sichtlinien durch ihr eigenes Base sowie durch die Bases anderer Modelle ziehen.



PROFILWERTE

Alle Modelle fallen entweder in die Kategorie Helden oder Handlanger.

Helden sind außergewöhnliche Individuen mit beachtlichen Fähigkeiten und einer einzigartigen Ausstattung. Handlanger hingegen sind gewöhnliche Leute, Diener und Lakaien, die auf irgendeine Art in die Dienste eines Helden geraten sind. Sie besitzen keine heldenhaften Fähigkeiten, treten dafür jedoch in größeren Gruppen in Erscheinung.

Jedes Helden- und Handlangermodell besitzt ein Profil, das die Werte seiner Eigenschaften in der folgenden Reihenfolge auführt.

Beispielprofil Butler

Aktionen (A): Das Modell darf während seiner Aktivierung eine diesem Wert entsprechende Anzahl an Aktionen oder Schnellen Aktionen durchführen, also sich beispielsweise bewegen, schießen usw.

Bewegung (Bew): Das Modell darf sich im Rahmen einer Aktion oder Schnellen Aktion eine diesem Wert entsprechende Anzahl an Zoll weit bewegen.

Nahkampf (NK): Kampffähigkeit des Modells. Dies ist die Anzahl an Würfeln, die es entweder zum Treffen oder zur Verteidigung im Nahkampf werfen darf.

Stärke (S): Die physische Kraft des Modells. Dies ist die Höhe des Schadens, den ein Modell während eines Nahkampfes mit jedem Treffer verursacht.

Fernkampf (FK): Das Geschick eines Modells im Umgang mit Fernkampfaffen. Dies ist die Anzahl an Würfeln, die es zum Treffen mit einer Fernkampfaffe werfen darf.

Reflexe (R): Beschreibt die Reaktionsschnelligkeit eines Modells. Dies ist die Anzahl an Würfeln, die es zur Vermeidung gefährlicher Situationen, wie zum Beispiel eines Treffers durch eine Fernkampfaffe, werfen darf.

Lebenspunkte (LP): Die Menge an Schaden, die ein Modell erleiden kann, bevor es stirbt. Sobald ein Modell auf 0 LP reduziert wurde, wird es vom Spielfeld entfernt.

Die Abkürzungen werden hin und wieder auch in den Regeltexten verwendet. In diesen Fällen stehen sie für den entsprechenden Profilwert. Soll ein Modell bspw. einen R-Test ablegen, wird von diesem ein Reflex-Test gefordert, bei dem es eine Anzahl an Würfeln entsprechend seinem Reflex-Wert werfen muss.



KARTEN

Im Wolsung SSG kommen bei verschiedenen Gelegenheiten Spielkarten zum Einsatz. Der Kartenwert wird lediglich beim Stehlen der Initiative oder beim Verzögern von Aktivierungen benötigt. Es gilt dabei der Augenwert (eine 9 ist bspw. höher als eine 8), gefolgt von den Hofkarten (Bube, Dame und König) und dem Ass als höchste Karte. Werden Karten mit gleichem Wert ausgespielt, bestimmt die Spielfarbe in folgender Wertigkeit den Gewinner:

1. Pik
2. Herz
3. Karo
4. Kreuz



Abgesehen vom Stehlen der Initiative oder dem Verzögern von Aktivierungen werden Spielkarten für heldenhafte Aktionen von Heldenmodellen eingesetzt. Entscheiden sich die Spieler, Joker-Karten einzusetzen, gelten diese als die niedrigste Karte ihrer Farbe (die Farbe der Karte wird in diesem Fall während des Ausspiels festgelegt).

AKTIVIERUNG & AKTIONEN

Die Spieler führen im Laufe eines Spielzuges abwechselnd Aktionen mit einem ihrer Modelle durch. Damit ein Modell Aktionen durchführen darf, muss es aktiviert werden, wodurch es zum aktiven Modell wird. Jedes Modell darf nur einmal pro Spielzug aktiviert werden.

AKTIONEN

Jedem Modell stehen pro Aktivierung eine festgelegte Anzahl an Aktionen zur Verfügung (üblicherweise 2). Sobald ein Modell aktiviert wurde, kann es eine Reihe von Aktionen oder Schnellen Aktionen entsprechend der in seinem Profil aufgeführten Anzahl in einer vom Spieler festgelegten Reihenfolge durchführen.

Zum Beispiel darf sich ein Modell, dessen Profil 2 Aktionen aufweist, entweder zuerst bewegen und dann schießen, erst schießen und sich dann bewegen, sich zweimal bewegen oder aber stehen bleiben und zweimal schießen. Der eigentliche Aktionstyp ist da-

bei unerheblich. So kann ein Modell, das laut Profil 2 Aktionen hat, eine Aktion gefolgt von einer Schnellen Aktion oder umgekehrt durchführen; es kann aber auch 2 Aktionen wählen oder sich für 2 Schnelle Aktionen entscheiden.

AKTIONSTYPEN

Aktion: Das Modell führt die betreffende Aktion durch.

Schnelle Aktion: Das Modell darf sich bewegen, bevor es die betreffende Aktion durchführt. Dies zählt weiterhin als eine einzelne Aktion und die Art der Aktion verändert sich durch die Bewegung nicht. Zum Beispiel gilt die Schnelle Aktion *Zaubern* in keiner Weise als Bewegungsaktion. Dies ist wichtig hinsichtlich der Beschränkungen möglicher Aktionen während eines Nahkampfes.

Ein Modell darf so viele Aktionen oder Schnelle Aktionen pro Aktivierung durchführen wie in seinem Profil angegeben.

MÖGLICHE AKTIONEN

Bewegen [Aktion]: Das Modell darf sich bis zu seinem im Profil angegebenen Bewegungswert in Zoll weit bewegen.

Angreifen [Schnelle Aktion]: Das Modell wird mit einem feindlichen Modell in Basekontakt bewegt und führt anschließend eine Attacke gegen dieses Modell durch.

Kämpfen [Aktion]: Das Modell führt eine Attacke gegen ein feindliches Modell in Basekontakt durch.

Schießen [Aktion]: Das Modell schießt auf ein feindliches Modell in Sichtlinie und Reichweite seiner Fernkampfwanne.

Zaubern [Schnelle Aktion]: Das Modell wirkt einen Zauber, dessen Effekt gegen ein oder mehrere Ziele abgehandelt wird.

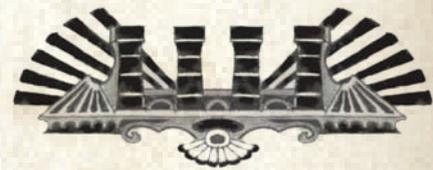
Spezialaktion [Aktion] oder [Schnelle Aktion]: Einige Modelle verfügen über spezielle Aktionen. Weist eine Fähigkeit den Zusatz [Aktion] oder [Schnelle Aktion] neben dem Namen auf, kann ein Spieler sie nur im Rahmen einer Aktion durchführen.

Es kann erforderlich sein, dass ein Modell im Zuge einer bestimmten Aktion einen Direkt- oder Vergleichstest ablegen muss. Ist es einem Modell erlaubt, während einer Aktion mehr als ein Zielmodell zu wählen, müssen alle Ziele benannt werden, bevor irgendein Test abgelegt wird.

Wann immer mehr als ein Modell zur selben Zeit aktiviert werden darf, führt der Spieler zunächst alle Aktionen eines dieser Modelle durch, bevor er alle Aktionen des nächsten Modells durchführt.

Am Ende einer Aktion werden alle Effekte in der folgenden Reihenfolge angewendet:

1. Spezielle Effekte (bspw. der Effekt einer Wanne, die einen bestimmten Teil der Ausstattung eines Modells unbrauchbar macht)
2. Heilung
3. Schaden



DER SPIELZUG

Jedes Spiel wird über mehrere Spielzüge hinweg (in der Regel 3) ausgetragen. Diese Spielzüge gliedern sich in folgende Abschnitte:

1. Beginn des Spielzuges
 - 1.1 Effekte zu Beginn des Spielzuges
 - 1.2 Karten ziehen
2. Aktivierungen
 - 2.1 Stehlen der Initiative
 - 2.2 Aktivierung der Modelle
 - 2.3 Aktivierung verzögern
3. Restliche Aktivierungen
4. Ende des Spielzuges
 - 4.1 Effekte am Ende des Spielzuges
 - 4.2 Ende der Effekte



1. BEGINN DES SPIELZUGES

1.1 Effekte zu Beginn des Spielzuges

In diesem Schritt werden alle Spieleffekte, Fähigkeiten und Sonderregeln abgehandelt, die zu Beginn eines Spielzuges wirksam werden.

1.2 Karten ziehen

Jeder Spieler zieht abhängig von der Größe des Spiels eine Anzahl an Karten (siehe dazu die Spielgrößentabelle auf Seite 52) und kombiniert sie mit den Karten, die er bereits auf der Hand hat. Anschließend legt der Spieler Karten ab, bis er nur noch die maximal erlaubte Anzahl an Karten auf der Hand hält. Die maximal erlaubte Anzahl an Karten eines Spielers ist abhängig von der Spielgröße.

Zum Beispiel ziehen die Spieler bei einer Konfrontation (3-Helden-Spiel) zu Beginn jedes Spielzuges jeweils 6 Karten und legen anschließend alle überschüssigen Karten ab, bis sie wieder 6 Karten auf der Hand halten. Dies ermöglicht es den Spielern, gute Karten aus dem letzten Spielzug auf der Hand zu behalten, ihre Kartenhand zu bereinigen oder ihre Strategie zu ändern.

2. AKTIVIERUNGEN

2.1 Stehlen der Initiative

Hin und wieder mag es für einen Spieler sinnvoll sein, mehrere Modelle direkt nacheinander zu aktivieren. Um dies zu tun, kann er versuchen, die Initiative zu stehlen, wofür ihm zwei Optionen zur Verfügung stehen:

Option 1:

Die Initiative des ersten Spielers stehlen.

Dies geschieht unmittelbar bevor der erste Spieler in diesem Spielzug sein erstes Modell aktiviert. Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler, der die Initiative beansprucht, eine Karte seiner Kartenhand und legt sie verdeckt auf den Tisch. Anschließend werden die Karten

aufgedeckt. Der Spieler mit der höchsten Karte ist in diesem Spielzug und in allen folgenden Spielzügen ab sofort der erste Spieler und darf jetzt sein erstes Modell aktivieren. Anschließend geht die Initiative im Uhrzeigersinn auf den nächsten gegnerischen Spieler über.



1. Ein Spieler erhebt Anspruch auf die Initiative und legt verdeckt eine Karte auf den Tisch.



2. Der andere Spieler wählt ebenfalls eine Karte und legt sie verdeckt auf den Tisch. Beide Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.



3. Der Spieler auf der rechten Seite gewinnt und darf eines seiner Modelle aktivieren.

Option 2:

Zusätzliche Aktivierung

Ein Spieler mit einem stumpfsinnigen Modell, das in diesem Spielzug noch nicht aktiviert wurde, darf keine zusätzliche Aktivierung durchführen.

Nachdem ein Spieler eines seiner Modelle aktiviert hat, darf er versuchen, ein weiteres Modell zu aktivieren, bevor die Initiative auf den nächsten gegnerischen Spieler übergeht. Um dies zu tun, wählt er eine Karte seiner Kartenhand und legt sie verdeckt auf den Tisch. Anschließend dürfen die gegnerischen Spieler im Uhrzeigersinn versuchen, dies zu verhindern, oder lassen die zusätzliche Aktivierung zu, indem sie passen. Wenn sie dem Spieler die zusätzliche Aktivierung verweigern wollen, wählen sie ebenfalls eine Karte ihrer Kartenhand und legen sie verdeckt auf den Tisch. Die Karten werden aufgedeckt. Ist die Karte des Spielers, der die zusätzliche Aktivierung durchführen möchte, höher als jede einzelne Karte der gegnerischen Spieler, darf er ein weiteres Modell aktivieren. Ansonsten geht die Initiative auf den nächsten gegnerischen Spieler über.

Es ist möglich, mehrere zusätzliche Aktivierungen nacheinander durchzuführen, solange ein Spieler genügend Karten auf der Hand hat.



1. Der Spieler auf der rechten Seite möchte eine zusätzliche Aktivierung durchführen und legt verdeckt eine Karte auf den Tisch. Der andere Spieler möchte dies verhindern und legt ebenfalls verdeckt eine Karte den Tisch.



2. Der Spieler auf der linken Seite gewinnt, weshalb der Spieler auf der rechten Seite kein weiteres Modell aktivieren darf und die Initiative wie gewohnt abgibt.

2.2 Aktivierung der Modelle

Die Spieler wechseln sich mit der Aktivierung ihrer Modelle wie folgt ab:

Der erste Spieler wählt eines seiner Modelle und führt mit diesem eine Reihe von Aktionen durch. Anschließend geht die Initiative auf den nächsten Spieler über. Jedes Modell kann nur einmal pro Spielzug aktiviert werden. Die Initiative geht solange auf den nächsten Spieler über, bis alle außer einem Spieler über keine Modelle mehr verfügen, die sie in diesem Spielzug noch aktivieren können. Alle noch nicht aktivierten Modelle des letzten Spielers werden im Schritt Restliche Aktivierungen aktiviert.

2.3 Aktivierung verzögern

Bei einigen Gelegenheiten mag es taktisch sinnvoll sein, mit der Aktivierung eines Modells zu warten.

Ein Spieler mit einem stumpfsinnigen Modell, das in diesem Spielzug noch nicht aktiviert wurde, darf Aktivierungen nicht verzögern.

Direkt nachdem ein Spieler die Initiative erhält, darf er versuchen, die Aktivierung zu verzögern. Will er dies tun, folgt er dem unter Punkt 2.1 Stehlen der Initiative beschrie-

benen Ablauf. Der Unterschied besteht darin, dass er den gegnerischen Spieler (bei mehr als 2 Spielern denjenigen, der vor ihm die Initiative innehatte) zwingen kann, ein weiteres Modell zu aktivieren, wenn er den Kartenwurf gewinnt. Anschließend erhält er wieder die Initiative.

Es ist möglich, mehrmals nacheinander Aktivierungen zu verzögern, solange ein Spieler genügend Karten auf der Hand hält.



1. Der Spieler auf der rechten Seite möchte die Aktivierung verzögern und den linken Spieler zwingen, ein weiteres Modell zu aktivieren.



2. Der Spieler auf der linken Seite spielt den König mit der niedrigeren Farbe und verliert, weshalb er nun, sofern es ihm möglich ist, ein weiteres Modell aktivieren muss.



3. Restliche Aktivierungen

Wenn nur noch ein Spieler Modelle hat, die er aktivieren kann, werden sie in diesem Schritt nacheinander in einer von ihm festgelegten Reihenfolge aktiviert, bis alle Modelle des Spielers aktiviert wurden.

4. ENDE DES SPIELZUGES

4.1 Effekte am Ende des Spielzuges

Die Effekte verschiedener Sonderregeln werden am Ende eines Spielzuges wirksam und werden in diesem Schritt abgehandelt.

4.2 Ende der Effekte

In diesem Schritt enden alle Effekte mit der Regel »bis zum Ende des Spielzuges«. Sofern nicht anders angegeben, werden am Ende des Spielzuges alle Schablonen vom Spielfeld entfernt.



BEWEGUNG

Bewegen [Aktion]: Das Modell darf sich eine bestimmte Strecke entsprechend seinem maximalen Bewegungswert in Zoll weit bewegen. Im Zuge dieser Bewegung darf es niemals durch feindliche Modelle hindurchbewegt werden, solange dies nicht ausdrücklich durch den Effekt einer Regel gestattet ist. Es darf sich jedoch durch Modelle des eigenen Teams hindurchbewegen. Das Modell darf seine Bewegung nicht an einer Stelle beenden, die nicht genug Platz für sein Base bietet. Zudem darf es seine Bewegung nicht in Basekontakt mit einem feindlichen Modell beenden, ohne dafür die Aktion *Angreifen* durchzuführen.

Bewegung im Rahmen einer Schnellen Aktion: Führt ein Modell eine Schnelle Aktion aus, muss es seine anfängliche Bewegung erst vollständig abschließen, bevor es die eigentliche Aktion durchführen darf.



Die zurückgelegte Entfernung sowie die Route eines Modells können durch die Art des Geländes, durch das es sich bewegt, beeinflusst werden (siehe dazu den Abschnitt Gelände ab Seite 44).

SCHIESSEN

Schießen [Aktion]: Verfügt ein Modell über eine Fernkampf-Waffe, darf es auf ein feindliches Modell schießen. Das Modell benötigt dafür eine Sichtlinie auf das anvisierte Ziel und das Zielmodell muss sich in Reichweite der Fernkampf-Waffe befinden.

Beispiel eines Fernkampf-Waffenprofils:

| | S | 8" | 16" | 24" | ANMERKUNG |
|---------|---|----|-----|-----|-----------|
| Pistole | 4 | +1 | -1 | -2 | Schnell |

Name: Name/Bezeichnung der Waffe.

Stärke (S): Stärke der Waffe.

Reichweite: Befindet sich das Ziel in Reichweite, wird der angegebene Modifikator auf den FK-Test angewendet. Die angegebene Entfernung entspricht dabei der maximalen Distanz für diesen Modifikator; 8" entspricht also einer Distanz zwischen 0-8 Zoll, 16" einer Distanz zwischen 8-16 Zoll und 24" einer Distanz zwischen 16-24 Zoll.

Anmerkung: Sonderregeln und Effekte der Waffe.

Das aktive Modell muss über eine Fernkampf-Waffe verfügen, um auf ein Zielmodell schießen zu können. Die Aktion Schießen umfasst die folgenden vier Schritte:

1. Überprüfe Sichtlinie und Reichweite. Bedenke, dass das Abmessen im Vorfeld erlaubt ist; befindet sich ein Ziel nicht in Reichweite, darfst du ein anderes Ziel wählen.

2. Wähle ein Ziel.

3. Ziel wählt Reaktion:

- **Nerven behalten:** Der Status des Modells bleibt unverändert.
- **Deckung suchen:** Das Modell wirft sich sofort zu Boden und gilt als *niedergeworfen*.

4. Würfelwürfe durchführen.

Der Spieler wirft entsprechend dem Fernkampfwert des aktiven Modells eine Anzahl an Würfeln. Diese Anzahl wird durch folgende Umstände modifiziert:

- **Waffenreichweite**
- **Waffensonderregeln**
- **Höhenvorteil**

Der gegnerische Spieler wirft entsprechend dem Reflexwert des Zielmodells eine Anzahl an Würfeln. Diese Anzahl wird durch folgende Umstände modifiziert:

- Höhenvorteil
- Deckung

Erzielt das aktive Modell gleich viele oder mehr Erfolge als das Zielmodell, trifft der Schuss und das Ziel muss Schaden hinnehmen. Anderenfalls ist es ein Fehlschuss.



1. Das schießende Modell erzielt 2 Erfolge, das Zielmodell erzielt ebenfalls 2 Erfolge: Treffer!



2. Das schießende Modell erzielt 1 Erfolg, das Zielmodell hingegen 2 Erfolge: Fehlschuss!

Modifikation durch Waffenreichweite: Überprüfe die Entfernung zwischen dem schießenden Modell und seinem Ziel. Vergleiche die Entfernung mit dem Profil der Fernkampfwaffe. Ist das Modell näher oder gleich weit entfernt wie die in der ersten Spalte angegebene Entfernung, kommt dieser Bonus zur Anwendung. Ist es weiter entfernt, rücke eine Spalte nach rechts und ver-

gleiche erneut. Ist die Entfernung größer als die in der letzten Spalte angegebene Entfernung, geht der Schuss automatisch daneben.

Deckung [x]: Dieser Wert ist ein positiver Modifikator des Reflex-Wertes eines Modells. Ist der Körper eines Modells in Sichtlinie teilweise verdeckt, erhält es Deckung [1]. Dies bedeutet, das Modell darf seinen Reflex-Test mit einem zusätzlichen Würfel durchführen.



1. Das Modell auf der rechten Seite befindet sich in Deckung [1] und erhält einen weiteren Reflexwürfel, wenn es mit einer Fernkampfwaffe beschossen wird.

Wenn der Körper des Zielmodells in Sichtlinie zu mehr als 50% verdeckt ist, erhält es Deckung [2]. Einige Sonderregeln können die Art und Weise, wie sich Deckung auf ein Modell auswirkt, verändern.



2. Das Modell hinter der großen Kiste auf der linken Seite befindet sich in Deckung [2]. Der Golem in der Mitte verfügt über keinerlei Deckung, während der Laborant hinter den Kisten rechts Deckung [1] erhält.

Niedergeworfen: Ein niedergeworfenes Modell erhält einen Reflexbonus von 2 gegen Beschuss. Der Nachteil ist, dass sich der Nahkampfwert eines niedergeworfenen Modells auf 1 reduziert und es im Nahkampf lediglich die Reaktion Fechten wählen darf. Ein niedergeworfenes Modell bleibt in diesem Zustand, bis es aktiviert wird. Es MUSS bei der nächsten Aktivierung seine erste Aktion dafür aufwenden, aufzustehen, und kann nichts anderes tun.



Das Modell auf der rechten Seite hat sich niedergeworfen und erhält 2 zusätzliche Reflexwürfel, wenn es mit einer Fernkampfwaffe beschossen wird. Dieser Bonus summiert sich mit seiner Deckung auf.

HÖHENVORTEILE

Ein Modell erhält +1 auf seinen Fernkampfwert, wenn es auf ein Modell schießt, das sich mindestens 3 Zoll unter ihm befindet.

Ein Modell erhält +1 auf seinen Reflex-Wert, wenn es von einem Modell beschossen wird, das sich mindestens 3 Zoll unter ihm befindet.

IN EINEN NAHKAMPF SCHIESSEN

Es ist möglich, auf ein feindliches Modell zu schießen, das sich in Basekontakt mit einem befreundeten Modell befindet. Dabei besteht jedoch die Chance, das befreundete Modell zu treffen! Der Beschuss wird wie gewohnt durchgeführt; allerdings muss außer

dem Zielmodell auch jedes Modell, das sich in Basekontakt mit diesem befindet, einen Reflex-Test ablegen. Das Modell, das dabei die wenigsten Erfolge erzielt, ist letztlich das Zielmodell. Gibt es mehrere Modelle mit der niedrigsten Anzahl an Erfolgen, entscheidet der Spieler des aktiven Modells, welches von ihnen das Zielmodell ist. Erzielt das aktive Modell mindestens gleich viele Erfolge wie das Modell im Nahkampf mit den wenigsten Reflex-Erfolgen, trifft es dieses Modell und fügt ihm Schaden zu.



1. Beim Schießen in einen Nahkampf führt jedes daran beteiligte Modell einen Reflex-Test durch. Profitiert irgendein Modell von Deckung, erhalten alle den bestmöglichen Modifikator.

Ist ein Modell mit größerem Base an einem Nahkampf beteiligt, erhalten alle am Nahkampf beteiligten Modelle auf kleineren Bases einen Bonus von +1 für ihren Reflex-Test gegen Beschuss.



2. Jedes Modell auf einem kleineren Base erhält einen zusätzlichen Würfel für seinen Reflex-Test.



Der Butler befindet sich auf einer höheren Ebene als der Golem. Der Schatten befindet sich auf einer höheren Ebene als der Butler und der Golem. Der Butler profitiert demnach gegenüber dem Golem über beide Höhenvorteile, jedoch nicht gegenüber dem Schatten.

NAHKAMPF

Befindet sich ein Modell im Nahkampf (also in Basekontakt mit einem feindlichen Modell), darf es ausschließlich die Aktionen *Bewegen* oder *Kämpfen* durchführen. Modelle dürfen sich aus einem Nahkampf herausbewegen (siehe dazu den Punkt ›Nahkampf verlassen‹), sich aber im Zuge dieser Aktion nicht in einen Nahkampf mit anderen feindlichen Modellen hineinbewegen.



Diese Modelle befinden sich in Basekontakt und damit in einem Nahkampf.

Angreifen [Schnelle Aktion]: Das Modell muss in Basekontakt mit einem feindlichen Modell bewegt werden. Im Zuge des Angriffs darf das aktive Modell zusätzlich zu seiner Bewegung eine einzelne Attacke durchführen. Sobald sie im Nahkampf sind, dürfen Modelle nicht mehr die Aktion *Angreifen* durchführen. Beachte, dass zu Beginn der Angriffsbewegung keine Sichtlinie erforderlich ist.

Kämpfen [Aktion]: Ein Modell führt eine Nahkampfattacke gegen ein feindliches Modell in Basekontakt durch.

Ein Modell darf beschließen, im Zuge eines Angriffs oder Kampfes keine Attacke durchzuführen. Im Falle eines Angriffs wird das Modell nur mit dem feindlichen Zielmodell in Basekontakt bewegt. Im Falle eines Kampfes tut das Modell nichts. Es wird kein Würfelwurf durchgeführt und es werden keine Karten ausgespielt.

Die Aktion *Kämpfen* umfasst die folgenden drei Schritte:

1. Wähle ein Ziel in Basekontakt.
2. Verteidiger wählt Reaktion:
 - *Fechten*: Das Modell kämpft normal.
 - *Parieren*: Das verteidigende Modell erhält für diese Aktion +2 NK, kann jedoch selbst keinen Schaden verursachen.

Ist es einem Modell nicht erlaubt, eine dieser Optionen zu wählen, erhält das Modell keine Vorteile, weder den NK-Bonus für das *Parieren* noch die Chance, dem attackierenden Modell mit der Reaktion *Fechten* Schaden zuzufügen. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn ein *niedergeworfenes* Modell von einem Elfen angegriffen wird.

3. Würfelwürfe durchführen:
Beide Spieler werfen entsprechend dem Nahkampfwert ihrer Modelle eine Anzahl an Würfeln. Diese Anzahl wird durch folgende Umstände modifiziert:
 - die Sonderregeln der Modelle und ihrer Waffen
 - Vorteile bei multiplen Nahkämpfen
 - Höhenvorteil bei Nahkämpfen

Erzielt das angreifende Modell gleich viele oder mehr Erfolge als das Zielmodell, trifft seine Attacke und das Ziel muss Schaden hinnehmen.

Hat sich das verteidigende Modell für die Reaktion *Fechten* entschieden und erzielt mehr Erfolge als der Angreifer, erleidet dieser den Schaden.

Hat sich das verteidigende Modell für die Reaktion *Parieren* entschieden und erzielt mehr Erfolge als der Angreifer, wird überhaupt kein Schaden verursacht.

UNTERSCHIEDLICHE HÖHENEbenen

Modelle können mit feindlichen Modellen, die sich auf einer höheren oder tieferen Ebene befinden, kämpfen. Ist auf der höheren oder tieferen Ebene nicht genug Platz für das Modell, darf es trotzdem einen Angriff durchführen, vorausgesetzt seine Bewegung reicht aus, um in Basekontakt zu gelangen. Platziere beide Modelle (unter Beachtung der Bewegungsregeln) so dicht beieinander wie möglich. Sie gelten als in Basekontakt befindlich und sind miteinander im Nahkampf.

Modelle können im Nahkampf attackieren und/oder attackiert werden, wenn sich das Base des höher stehenden Modells auf derselben Ebene wie das Base, die Beine, der Torso oder der Kopf des tiefer stehenden Modells befindet.



1. Diese Modelle befinden sich in Basekontakt und der Oger-Leibwächter erhält durch den Höhenvorteil bei Nahkämpfen +1 NK.



2. Diese Modelle befinden sich nicht in Basekontakt, denn das Base des Oger-Leibwächters ist höher als Phoenix' Kopf.

HÖHENVORTEIL BEI NAHKÄMPFEN

Modelle, die mindestens 1 Zoll über ihrem Gegner stehen, erhalten +1 auf ihren NK-Wert.

Beginnt eine Angriffsaktion mindestens 3 Zoll über dem Ziel, erhält das angreifende Modell für diese Aktion +1 auf seinen NK-Wert.



Dieser Angriff erhält keinen Höhenvorteil im Nahkampf, da der Oger-Leibwächter seinen Angriff nicht mindestens 3 Zoll über Phoenix beginnt.

Es ist möglich, einen Bonus von +2 durch Höhenvorteil in Nahkämpfen zu erhalten, wenn ein Modell seinen Angriff mind. 3 Zoll über dem Ziel beginnt und so mit diesem in Basekontakt kommt, dass es mind. 1 Zoll über ihm steht.



MULTIPLE NAHKÄMPFE

Befindet sich ein Modell in Basekontakt mit mehr als einem feindlichen Modell, ist es mit all diesen Modellen im Nahkampf. Sofern nicht anders angegeben, muss das Modell für seine Kampffraktion ein einzelnes feindliches Zielmodell auswählen.

Ein befreundetes Modell, das am selben Nahkampf wie das aktive Modell beteiligt ist und dessen Base nicht kleiner als das des feindlichen Modells ist, verhilft jedem anderen befreundeten Modell in diesem Nahkampf während der eigenen und der gegnerischen Aktivierung zu einem positiven Modifikator entsprechend seinem NK-Werk. Begibt sich ein Modell in Basekontakt mit einem feindlichen Modell, das sich bereits in Basekontakt mit einem befreundeten Modell befindet, gelten sofort die beschriebenen Regeln.



1. Der Oger-Leibwächter (NK 4) wird vom Butler (NK 2) unterstützt und wirft damit insgesamt 6 Würfel gegen den Golem (NK 3).



2. Der Butler ist dem Oger-Leibwächter keine Hilfe im Kampf gegen den Wachgolem, da dieser auf einem größeren Base steht.

Mehr als 1 Modell auf jeder Seite: Ein bestehender Nahkampf mit zwei Modellen auf der einen Seite und einem Modell auf der anderen Seite wird aufgeteilt, sobald ein zweites Modell der anderen Seite in diesen Nahkampf eingreift. Dabei wird jeweils ein Modell jeder Seite aus dem Nahkampf genommen und beide werden einen halben Zoll entfernt in Basekontakt zueinander platziert, sodass jedes Modell jetzt nur noch einem Gegner gegenübersteht. Der Spieler mit der Initiative entscheidet, welche Modelle bewegt werden und wie der Nahkampf aufgeteilt wird.



Es befinden sich zwei feindliche Modelle in Reichweite des Oger-Leibwächters und er darf entscheiden, welches Modell er angreift.

Mehr als 1 Modell angreifen: Es ist durchaus möglich, dass ein Modell 2 feindliche Modelle in Basekontakt auf einmal angreift, solange es sein Bewegungswert zulässt. Wieder entscheidet der Spieler mit der Initiative, welche Modelle zur Seite bewegt werden und wie der Nahkampf aufgeteilt wird, aber es muss zumindest ein feindliches Modell

in Basekontakt mit jedem anderen befreundeten Modell bleiben, das sich zu Beginn der Aktivierung bereits in Basekontakt mit feindlichen Modellen befindet hat.



Der Oger-Leibwächter kann beide Modelle gleichzeitig erreichen und darf beide angreifen.

NAHKÄMPFE VERLASSEN

Ein Modell darf den Basekontakt mit einem oder mehreren feindlichen Modellen verlassen. Es muss dafür die Aktion *Bewegen* durchführen. Zu Beginn dieser Aktion muss es einen Vergleichstest seiner Reflexe gegen den höchsten NK-Wert unter allen am Nahkampf beteiligten feindlichen Modellen ablegen. Erzielt das Modell, das den Nahkampf verlassen möchte, mindestens ebenso viele Erfolge wie sein Gegner (nach etwaigen Modifikationen durch *heldenhafte Taten*), darf es sich aus dem Nahkampf herausbewegen. Erzielt es weniger Erfolge, muss es im Nahkampf bleiben und seine Aktion ist vergebend.

SCHADEN

Wird ein Modell von einer Fernkampf-Waffe, im Nahkampf oder durch eine Zauberattacke getroffen, erleidet es Schaden entsprechend der Stärke der Waffe, des Modells oder des Zaubers. Der Schaden wird durch folgende Umstände modifiziert:

- Rüstung
- Kritische Treffer

Schaden: Dies ist die Anzahl an Lebenspunkten, die ein getroffenes Zielmodell verliert. Sie entspricht beim Fernkampf der Stärke der Waffe, im Nahkampf der Stärke des attackierenden Modells oder aber der Stärke des Zaubers plus der Zahl an kritischen Treffern minus der Rüstung des Ziels.

Rüstung [x]: Dieser Wert ist ein negativer Modifikator auf den Schaden, den ein Modell erhält.

Kritischer Treffer: Jeder Erfolg, den das attackierende Modell über die Anzahl der erzielten Erfolge des Zielmodells hinaus erzielt, gilt als kritischer Treffer. Jeder kritische Treffer modifiziert den Schaden des Zielmodells um +1.



Mary erzielt beim Schießen mit ihrem Colt Navy (Stärke 4) 3 Erfolge und damit 2 mehr als Thorvald für seine Reflexe. Sie erzielt also 2 kritische Treffer, wodurch der Schaden um +2 modifiziert wird, sodass der Schuss insgesamt mit Schaden 6 (Stärke 4 + 2 kritische Treffer) trifft.



MAGIE

Im Wolsung SSG steht Magie nicht ohne weiteres jederzeit zur Verfügung. Die Erlangung magischer Kräfte erfordert langwierige Vorbereitungen, Meditation, den Besuch machtvoller Orte oder das Anzapfen elementarer Energien. All dies benötigt deutlich mehr Zeit, als während eines Tabletop-Spiels vergeht. Deshalb ist nur eine kleine Zahl an Modellen in der Lage, Magie einzusetzen und Zauber zu wirken.

Magische Fähigkeit [x]: Diese Fähigkeit erlaubt es dem Modell, Zauber zu wirken. Der in Klammern angegebene Wert definiert die Anzahl an Würfeln, die ein Modell für das Wirken von Zaubern einsetzt.

Die magische Fähigkeit definiert auch einen Magietyp, der jedoch nur bei Verwendung der Regel Nexus [x], Magietyp zur Anwendung kommt.

Nexus [x], Magietyp: Modelle mit einer Magischen Fähigkeit [Magietyp] innerhalb von 6 Zoll um ein Modell oder Objekt mit dieser Regel erhalten +x auf ihre magische Fähigkeit.

Ein Held, der nach den Charaktererschaffungsregeln erschaffen wurde, kann mehr als eine magische Fähigkeit besitzen. Jedem Zauber ist dabei eine magische Fähigkeit zugewiesen, die auch die Anzahl an Würfeln angibt, die der Held für das Wirken dieses Zaubers benutzt.

Jeder Zauber wird durch folgende Parameter beschrieben:

Name: Der Name des Zaubers.

Typ: Zauber werden in die Typen Geschoss, Attacke, Stärkung und Aura unterteilt.

Kosten (K): Dieser Wert gibt an, welche Karte der Zaubernde ablegen muss, um diesen Zauber zu wirken:

- 0 – keine Karte
- 1 – eine beliebige Karte in der Farbe des Heldenmodells
- 2 – eine Hofkarte, ein Ass oder zwei beliebige Karten in der Farbe des Helden

Reichweite (R): Maximale Reichweite des Zaubers in Zoll.

Stärke (S): Definiert den Schaden eines magischen Geschosses.

Effekt: Sonderregeln des Zaubers.

Zaubern [Schnelle Aktion]: Jedes Mal, wenn ein Modell einen Zauber wirken möchte, muss der Spieler entsprechend der für den Zauber angegebenen Kosten Karten in der Farbe des Modells ablegen. Zauber fallen in die folgenden Kategorien:

- Magische Geschosse und Attacken
- Magische Auren und Stärkungen

MAGISCHES GESCHOSS UND MAGISCHE ATTACKE

Magische Attacken und Magische Geschosse sind Zauber, die nur gegen feindliche Modelle gerichtet werden können und werden auf die folgende Weise gewirkt:

1. Wähle ein Ziel in Sichtlinie und Reichweite.
2. Zahle die Kosten.
3. Würfelwürfe durchführen:

Der Spieler wirft entsprechend der magischen Fähigkeit des aktiven Modells eine Anzahl an Würfeln, der gegnerische Spieler entsprechend dem Reflex-Wert des Zielmodells (kann durch Sonderregeln modifiziert werden). Erzielt das aktive Modell gleich viele oder mehr Erfolge als das Zielmodell, trifft der Zauber sein Ziel.

Handelt es sich bei dem gewirkten Zauber um ein Magisches Geschoss, erleidet das Zielmodell wie gewohnt Schaden entsprechend der Stärke des Zaubers unter Berücksichtigung aller Modifikationen durch Rüstung und kritische Treffer.

Handelt es sich bei dem gewirkten Zauber um eine Magische Attacke, erleidet das Zielmodell die aufgeführten Effekte des Zaubers.



Magische Attacke oder magisches Geschoss: Das zaubernde Modell bezahlt die Kosten. Das Modell führt einen Vergleichstest seiner magischen Fähigkeit gegen den Reflex-Wert des Ziels durch.

MAGISCHE AURA UND MAGISCHE STÄRKUNG

Magische Stärkungen [x] und Magische Auren [x] sind Zauber, die je nach Effekt des Zaubers mehr als ein Modell zum Ziel haben. Der in Klammern angegebene Wert stellt die Schwierigkeit des Zaubers dar. Sie werden auf die folgende Weise gewirkt:

1. Wähle ein Ziel in Sichtlinie und Reichweite.
2. Zahle die Kosten.
3. Würfelwürfe durchführen:

Der Spieler wirft entsprechend der magischen Fähigkeit des aktiven Modells eine Anzahl an Würfeln. Erzielt er gleich viele oder mehr Erfolge als die Schwierigkeit des Zaubers, ist das Wirken erfolgreich und die Effekte des Zaubers kommen zur Anwendung.

Eine Magische Aura [x] richtet sich gegen jedes Modell, das gemäß den Effekten des Zaubers ein zulässiges Ziel darstellt und sich in Sichtlinie und Reichweite des Zaubers befindet.

Beim Wirken einer Magischen Stärkung [x] bestimmt der Spieler ein einzelnes befreundetes Modell in Sichtlinie und Reichweite des Zaubers zum Ziel.



Magische Aura: Das zaubernde Modell bezahlt die Kosten und führt einen Test auf seine magische Fähigkeit durch. Zwei Modelle befinden sich wie von den grünen Pfeilen angezeigt in Reichweite. Ein Modell, angezeigt durch den orangenen Pfeil, ist nicht in Reichweite.

HELDEN

Alle Heldenmodelle im Wolsung SSG verfügen über Sonderregeln, die ihre überdurchschnittliche Stärke und ihre Macht widerspiegeln. Die folgenden Regeln gelten für alle Heldenmodelle.

ZUSÄTZLICHE EIGENSCHAFTEN FÜR HELDEN

Spielfarbe: Jedem Held ist eine bestimmte Spielfarbe zugeordnet (Pik, Herz, Karo oder Kreuz). Nur Karten in der Farbe des Modells können für Heldenhafte Bewegungen und Heldenhafte Genesung eingesetzt werden.

Kapital: Das Kapital stellt den Wohlstand eines Modells, seine Kontakte und anderen Verbindungen dar. Dieser Wert wird zum Kapitalvorrat eines Teams addiert, der genutzt werden kann, um vor einem Spiel Handlanger anzuheuern.



HELDEN-SONDERREGELN

Heldenhafte Genesung: Zu Beginn der Aktivierung eines *niedergeworfenen* Heldenmodells darf der Spieler eine Karte in der Farbe des Helden ausspielen, um es aufstehen zu lassen, statt dafür eine Aktion aufzuwenden.

Heldenhafte Bewegung: Zu Beginn der Aktivierung eines Heldenmodells darf der Spieler eine Karte in der Farbe des Helden ausspielen. Entscheidet sich der Spieler da-

für, darf dieses Modell bis zum Ende seiner Aktivierung jedes unwegsame Gelände als offenes Gelände behandeln und spezielle Bewegungsaktionen durchführen, die mit anderen Schnellen Aktionen kombiniert werden dürfen, und zwar:

- Klettern
- Springen

Klettern: Das Heldenmodell darf sich vertikal fortbewegen, entweder entsprechend seines Bewegungswertes in Zoll nach oben oder eine beliebige Anzahl an Zoll nach unten. Es darf sich nicht durch den Boden anderer Ebenen hindurch bewegen und am Ende der Bewegung muss genügend Platz vorhanden sein, um das Modell zu platzieren. Es muss seine Bewegung auf horizontaler Ebene so nah wie möglich an seiner Ausgangsposition beenden. Das bedeutet, es darf sich bis zu seinem maximalen Bewegungswert in Zoll weit durch offenes und unwegsames Gelände bewegen, um in Basekontakt mit einer Mauer, die es erklettern möchte, zu gelangen, und muss seine Aktion in Basekontakt mit der erkletterten Wand, allerdings nicht höher als es sein Bewegungswert zulässt, beenden.



Heldenhaftes Klettern: Der Held wird zunächst in Basekontakt mit der zu erkletternden Fläche bewegt. Anschließend wird er in einer Höhe, die seinen maximalen Bewegungswert in Zoll nicht überschreiten darf, in Basekontakt mit der erkletterten Fläche platziert.

Springen: Das Heldenmodell darf sich horizontal entsprechend seines Bewegungswertes in Zoll weit bewegen und dabei jedes maximal 2 Zoll hohe Gelände ignorieren. Seine Bewegung darf nicht an einer Stelle enden, die mehr als 2 Zoll über dem Ausgangspunkt seiner Bewegung liegt. Das bedeutet, ein Held kann von einem Gebäude auf das nächste springen und dabei die Lücke zwischen diesen ignorieren.



Heldenhaftes Springen: Der Held darf sich bis zu 2 Zoll nach oben und eine beliebige Höhe weit nach unten bewegen.



Heldenhaftes Schwimmen: Dies funktioniert exakt wie eine Heldenhafte Bewegung. Modelle, die sich auf heldenhafte Weise durch tiefe oder seichte Gewässer bewegen, behandeln diese als offenes Gelände. Sie werden weiterhin *niedergeworfen*, wenn sie im Wasser getroffen werden, und müssen einen Test auf Ertrinken ablegen.

Heldenhafte Tat: Spieler, die einen Test für Schießen, Nahkampf, Zaubern oder das Aktivieren von Missionszielen ablegen, dürfen nach dem Würfelwurf Karten ausspielen, um die Zahl ihrer erwürfelten Erfolge zu erhöhen.

Für Nahkämpfe, das Verlassen eines Nahkampfes und das Zaubern von Stärkungen oder Auren auf befreundete Modelle dürfen ausschließlich schwarze Karten ausgespielt werden.



Bei Fernkämpfen und dem Zaubern von Magischen Geschossen oder Magischen Attacken sowie Magischen Auren auf feindliche Modelle dürfen ausschließlich rote Karten ausgespielt werden.



Für das Aktivieren von Missionszielen dürfen ausschließlich Karten in den Farben des Helden ausgespielt werden.

Hofkarten und Asse addieren +2 Erfolge auf das Wurfresultat eines Tests, alle anderen Karten hingegen +1 Erfolg.



Handelt es sich bei beiden kämpfenden Modellen um Helden, verwenden beide wie oben beschrieben entweder schwarze oder rote Karten. Das erste Modell, das eine heldenhafte Tat durchführen darf, ist jenes mit der geringeren Zahl an Erfolgen, oder im Falle eines Unentschiedens das Zielmodell.

Der Spieler des Modells spielt eine zulässige Karte aus und erhöht die Zahl seiner Erfolge für den durchgeführten Test um den entsprechenden Kartenwert. Anschließend darf der gegnerische Spieler auf die gleiche Weise eine Karte ausspielen. Die Spieler wechseln sich mit dem Ausspielen der Karten ab, bis einer von ihnen passt. Der andere Spieler darf mit dem Ausspielen von Karten fortfahren, bis er ebenfalls passt. Anschließend wird die

endgültige Zahl an Erfolgen für jedes Modell berechnet und die Attacke abgehandelt.

Beispiel: John kontrolliert Mary Fearless und Luke Thorvald Nielsgaard. Mary schießt mit einem FK-Wert von 4 auf Thorvald, wirft 4 Würfel und erzielt 1 Erfolg. Thorvald testet auf seinen Reflex-Wert von 3, wirft 3 Würfel und erzielt 3 Erfolge. John beschließt, eine rote Karte auszuspielen, um Marys Erfolge um 1 zu erhöhen. Nun ist Luke an der Reihe und darf entscheiden, ob er eine Karte ausspielen möchte. Er passt, da Marys Ergebnis immer noch nicht ausreicht, um Thorvald zu treffen. Nun darf John eine beliebige Zahl an roten Karten ausspielen, um Marys Test weiter zu verstärken. Luke darf hingegen keine Karte mehr ausspielen, um sein Ergebnis zu verbessern, da er bereits gepasst hat.



1. Marys Spieler würfelt schlecht. Er spielt eine rote Karte aus, was aber noch nicht ausreicht, um Thorvald zu treffen. Thorvalds Spieler passt.



2. Marys Spieler spielt eine weitere rote Karte aus und verwandelt seinen Schuss damit in einen Treffer. Thorvalds Spieler kann nichts tun, da er bereits gepasst hat.



3. Marys Spieler hätte allerdings am Anfang auch eine Hofkarte ausspielen können, um seinen Fehlschuss in einen Treffer zu verwandeln, aber das hätte Thorvalds Spieler veranlassen können, ebenfalls Karten zu seiner Verteidigung auszuspielen.



4. Die einzige Beschränkung hinsichtlich der Menge an ausgespielten Karten stellt die Anzahl der Karten auf der Hand eines Spielers dar. Hier schießt Mary mit 11 kritischen Treffern (8 von ihnen durch ausgespielte Karten) weit über das Ziel hinaus.



5. Eine heldenhafte Tat kann ebenfalls zur Verteidigung eingesetzt werden. Thorvalds Spieler spielt eine rote Hofkarte aus. Marys Schuss ist weiterhin ein Treffer, doch wenn Marys Spieler jetzt passt, kann er diesen Test nicht mehr mit Karten verstärken.



6. Thorvald spielt eine weitere rote Karte aus. Marys Treffer wird damit zu einem Fehlschuss!

KAPITAL UND KOSTEN

Alle Heldenmodelle verfügen über Kapital in Höhe von 0 bis 6. Das Kapital wird verwendet, um vor jedem Spiel Handlangermodelle anzuheuern. Das Anheuern jedes Handlangermodells ist mit Kosten verbunden, die du aus deinem Kapitalvorrat begleichen musst. Du kannst nicht mehr Kapital ausgeben, als deine gewählten Helden insgesamt besitzen.

Zu Beginn des Spiels darfst du höchstens zweimal so viele Handlanger wie Helden haben, es sei denn, eine bestimmte Sonderregel besagt etwas anderes.

Alice Tinkerly verfügt über Kapital in Höhe von 3. Damit kann sie:



1. ... einen Laborgolem und einen Laboranten anheuern,



2. ... zwei Laboranten und einen Uhrwerkgehilfen anheuern,



3. ... oder einen mächtigen Wachgolem anheuern.

EINFACHES SPRINGEN UND KLETTERN

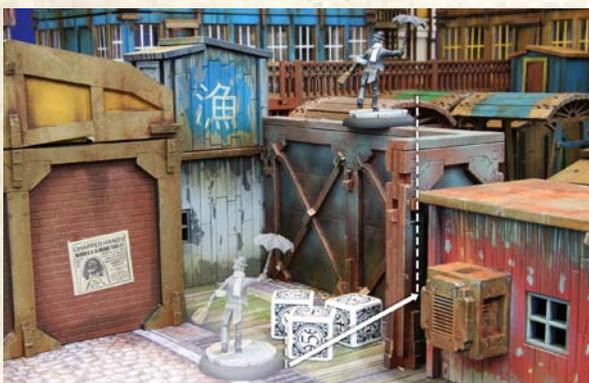
Helden- und Handlangermodelle dürfen versuchen, unpassierbare Hindernisse auf herkömmliche und nicht selten riskante Weise zu überqueren.

Ein Helden- und Handlangermodell darf eine einfache Kletter- oder Sprungaktion auf die folgende Weise durchführen:

EINFACHES KLETTERN

Klettern [Schnelle Aktion]: Der Spieler führt für das Modell einen Reflex-Test mit einer Schwierigkeit entsprechend der Höhe der zu erkletternden Wand in Zoll ab, wobei Brüche abgerundet werden. Befreundete Modelle, die sich sowohl mit dem kletternden Modell als auch der zu erkletternden Wand in Basekontakt befinden, erhöhen entsprechend ihrem unmodifizierten Stärke-Wert die Anzahl an Würfeln, die für diesen Test geworfen werden. Ein Modell darf nicht höher als seinen Bewegungswert in Zoll klettern.

Erzielt das kletternde Modell gleich viele oder mehr Erfolge als die Schwierigkeit des Tests, wird es auf der entsprechenden Ebene in Basekontakt mit der erkletterten Wand platziert.



1. Der Butler bewegt sich in Basekontakt mit der Wand und legt einen Reflex-Test mit einer Schwierigkeit gleich der Höhe der Wand ab. Im unwahrscheinlichen Fall, dass er diesen Test besteht, wird er auf der höher gelegenen Ebene direkt über dem Punkt, mit dem er sich in Basekontakt befunden hat, platziert.

Erzielt das kletternde Modell nicht genügend Erfolge, wird es niedergeworfen und bleibt in Basekontakt mit der ursprünglich zu erkletternden Wand auf seiner Ausgangsebene.



2. Im wahrscheinlicheren Fall, dass der Butler seinen Reflex-Test verpatzt, wird er niedergeworfen und bleibt an Ort und Stelle in Basekontakt mit der Wand stehen.



Heldenmodelle dürfen Karten ausspielen, um ihren Würfelwurf zu verbessern. Allerdings wäre es klüger, wenn sie auf heldenhafte Klettern zurückgreifen!



3. Ein befreundeter Oger-Leibwächter geht dem Butler zur Hand und addiert seine Stärke auf den Reflex-Test des Butlers. Der Butler führt nun den Reflex-Test (Schwierigkeit 3) durch, bei dem er 10 Würfeln wirft (3 für seinen Reflex-Wert und 7 für die Stärke des Oger-Leibwächters). Mit dieser Muskelkraft fällt es dem Butler viel leichter, den Test zu bestehen.

EINFACHES SPRINGEN

Springen [Aktion]: Der Spieler führt einen Bewegungstest mit einer Schwierigkeit gleich der gesprungenen Gesamtdistanz in Zoll durch (bei Höhenunterschieden wird die Distanz diagonal gemessen), wobei Brüche abgerundet werden. Landet das Modell auf einer erhöhten Ebene, aber nicht weiter als 1 Zoll vom Rand entfernt, muss es einen Sturztest ablegen.

Erzielt das springende Modell gleich viele oder mehr Erfolge als die Schwierigkeit des Sprungtests, wird es an der gewählten Stelle platziert. Ein Modell darf diese Aktion nicht an einer Stelle beenden, die mehr als 1 Zoll über dem Ausgangspunkt liegt. Ein Modell darf nicht versuchen, in horizontaler Richtung weiter zu springen als es sein unmodifizierter Bewegungswert in Zoll zulässt.



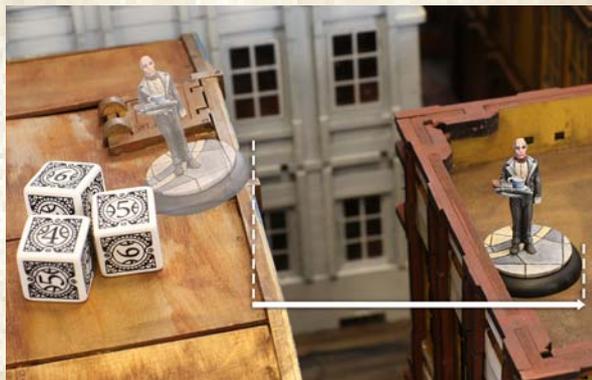
1. Der Butler möchte vom Dach auf den Boden springen versucht etwa 2 Zoll vom Rand der Wand entfernt zu landen. Die gemessene Distanz zu dieser Stelle beträgt etwas über 3,6 Zoll (da die Wand selbst 3 Zoll hoch ist), weshalb er einen Bewegungstest mit einer Schwierigkeit von 3 ablegen muss (Brüche werden abgerundet). Sein Bewegungswert beträgt 5, also wirft er 5 Würfel, mit denen er mindestens 3 Erfolge erzielen muss, was ihm auch gelingt.

Erzielt das kletternde Modell nicht genügend Erfolge, stürzt es und wird eine Anzahl an Zoll entsprechend der Zahl seiner erzielten Erfolge von seinem Ausgangspunkt entfernt entlang des Sprungweges platziert, wobei es Sturzschaden erleidet und niedergeworfen wird.



2. Erzielt der Butler nicht genügend Erfolge, erleidet er Sturzschaden in Höhe von 3 und wird niedergeworfen. Er hat sich eine hässliche Gehirnerschütterung oder einen verstauchten Knöchel zugezogen!

Heldenmodelle dürfen Karten ausspielen, um ihren Würfelwurf zu verbessern. Allerdings wäre es klüger, wenn sie auf heldenhafes Springen zurückgreifen!



3. Der Butler möchte vom Dach eines Lagerhauses auf das Dach eines Gebäudes eine Ebene tiefer springen. Er führt die Aktion Springen durch und wählt eine Stelle gerade weit genug, um die Lücke zu überspringen, hinter einer erhöhten Dachkante.

Nun legt er entsprechend der Entfernung einen Bewegungstest mit Schwierigkeit 3 ab. Sein Bewegungswert beträgt 5, daher wirft er 5 Würfel. Er benötigt 3 Erfolge, um an der beabsichtigten Stelle zu landen. Er erzielt 3 Erfolge und landet damit sicher an der gewünschten Stelle. Allerdings ist die Stelle nicht weiter als 1 Zoll von der Dachkante entfernt und liegt über dem Boden. Deshalb muss er einen Sturztest ablegen. Wenn er den Sprungtest oder den Sturztest verpatzt, wird er auf der Ebene direkt unterhalb der Stelle, an die er springen wollte bzw. von der er gestürzt ist, platziert, erleidet Sturzschaden und wird niedergeworfen.

GELÄNDE

Alles, was nicht als Modell oder Objekt zählt, gilt als Gelände. Modelle und Objekte können auf dem Gelände platziert werden und mit diesem interagieren, um von Sichtlinien, Höhenvorteilen, Deckung usw. zu profitieren. Kein Modell oder Objekt darf auf eine Weise platziert werden, bei der es keinen festen Stand hat. Modelle mit einem 30-mm-Base dürfen sich nicht durch Lücken bewegen, die enger als $\frac{1}{2}$ Zoll sind; Modelle mit einem 40-mm-Base nicht durch Lücken, die enger als 1 Zoll sind und Modelle auf größeren Bases nicht durch Lücken, die enger als 2 Zoll sind. Ist ein Objekt imstande sich zu bewegen, darf es sich nicht durch Lücken bewegen, durch die es physisch nicht hindurchpassen würde. Sowohl Modelle als auch Objekte müssen jede Aktion an einer zulässigen Stelle beenden und dort sicher stehen können.

OFFENES GELÄNDE

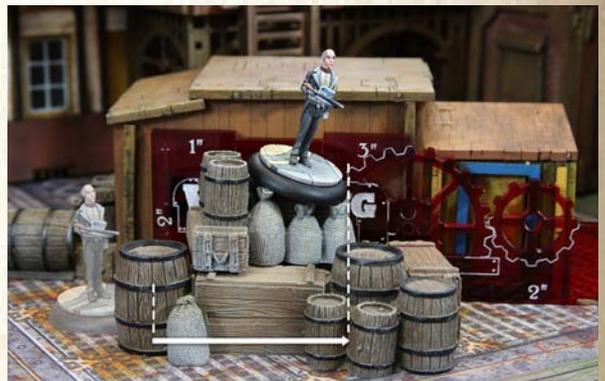
Modelle und einige Objekte dürfen sich bei jeder aufgewendeten Aktion bis zu ihrem maximalen Bewegungswert in Zoll weit über offenes Gelände bewegen. Die meisten Flächen des Spieltisches werden als offenes Gelände behandelt – Gras, Schmutz, Kopfsteinpflaster, niedrige Hecken und Mauern, Fässer und Kisten bis zu einer Höhe und Breite von maximal 1 Zoll.



Bei jeder Aktion dürfen sich Modelle bis zu ihrem maximalen Bewegungswert in Zoll weit über offenes Gelände bewegen.

UNWEGSAMES GELÄNDE

Modelle dürfen sich bis zu ihrem halben Bewegungswert in Zoll weit über unwegsames Gelände bewegen. Geländeteile wie Ruinen, Wände und Kisten mit einer Höhe und Breite über 1 Zoll, jedoch nicht mehr als 3 Zoll gelten als unwegsames Gelände. Dieser Abzug stellt die Schwierigkeit der zusätzlichen vertikalen Bewegung dar.



Bei jeder Aktion dürfen sich Modelle bis zu ihrem halben Bewegungswert in Zoll weit über unwegsames Gelände bewegen.

UNPASSIERBARES GELÄNDE

Mauern, geschlossene Gebäude und Gelände mit einer Höhe über 3 Zoll sollten als unpassierbares Gelände klassifiziert werden. Normale Modelle können es nicht passieren, solange sie nicht klettern, springen oder eine heldenhafte Bewegung benutzen.



Die Wand und das Gebäude hinter dem Oger-Leibwächter sind unpassierbares Gelände. Die Hütte rechts zählt als unwegsames Gelände.

HÖHENUNTERSCHIEDE

Modelle und einige Objekte können Leitern oder Treppen benutzen, um auf Ebenen zu gelangen, die sich mehr als 3 Zoll über oder unter ihnen befinden. Leitern gelten als unwegsames Gelände, Treppen als offenes Gelände. Dabei muss am Ende des Zugangspunktes genug Platz für das Base des Modells sein. Beachte, dass die vertikale Bewegungsdistanz eines Modells nicht höher als sein unmodifizierter Bewegungswert in Zoll sein darf. Höhenunterschiede haben Auswirkung auf verschiedene Situationen (siehe dazu die Abschnitte *Schießen* und *Nahkampf*).



GEWÄSSER

Gewässer können entweder tief oder seicht sein, wie von den Spielern vor Beginn des Spiels festgelegt.

Seichtes Gewässer gilt für alle Modelle als unwegsames Gelände. Lebende Modelle, die in seichten Gewässern von einer Attacke getroffen werden, werden zusätzlich zu erlittenem Schaden niedergeworfen.

Tiefes Gewässer gilt für alle Modelle als unwegsames Gelände. Auf unbelebte Modelle in tiefen Gewässern kann keine Sichtlinie gezogen werden, da sie einfach über den Grund spazieren. Lebende Modelle, die in tiefen Gewässern *niedergeworfen* werden, müssen einen Test auf Ertrinken ablegen.

Ertrinken: Ein lebendes Modell, das in tiefem Gewässer *niedergeworfen* wird, muss zu Beginn seiner Aktivierung eine Anzahl an Würfeln entsprechend seiner verlorenen Lebenspunkte plus seiner Rüstung werfen. Für jeden Würfel, mit dem es keinen Erfolg erzielt, verliert es 1 Lebenspunkt, wobei Rüstung ignoriert wird.

Ein Heldenmodell darf seine Fähigkeit *Heldehafte Genesung* einsetzen, um das Ertrinken zu ignorieren.

TÜREN

Türen können entweder offen, geschlossen oder verriegelt sein.

Offene Türen: Modelle können sich im Zuge einer Bewegung, eines Angriffes oder einer anderen Schnellen Aktion ungehindert durch offene Türen bewegen. Sie zählen für alle Modelle, deren Base durch die Öffnung passt, als offenes Gelände. Ist das Base eines Modells zu groß, kann es die Tür nicht passieren. Durch offene Türen können Sichtlinien gezogen werden. Offene Türen können im Rahmen einer Schnellen Aktion geschlossen werden und gelten ab diesem Zeitpunkt als geschlossene Türen, bis sie wieder geöffnet werden.

Geschlossene Türen: Es ist Modellen nicht möglich, sich im Zuge einer Bewegung, eines Angriffes oder einer anderen Schnellen Aktion durch geschlossene Türen zu bewegen. Durch geschlossene Türen können keine Sichtlinien gezogen werden. Geschlossene Türen können im Rahmen einer Schnellen

Aktion geöffnet werden und gelten ab diesem Zeitpunkt als offene Türen, bis sie wieder geschlossen werden.

Verriegelte Türen: Es ist Modellen nicht möglich, sich im Zuge einer Bewegung, eines Angriffes oder einer anderen Schnellen Aktion durch verriegelte Türen zu bewegen. Durch verriegelte Türen können keine Sichtlinien gezogen werden. Verriegelte Türen können im Rahmen einer Aktion durch einen Reflex- oder Stärke-Test mit einer festgelegten Schwierigkeit entriegelt werden. Verriegelte Türen können eine Schwierigkeit von [1], [2] oder [3] besitzen, abhängig von ihrer Stabilität und der Qualität ihres Schlosses. Die Spieler legen vor Beginn des Spiels die Schwierigkeit jeder verriegelten Tür fest.

Erzielt das Modell, das eine Tür zu entriegeln versucht, gleich viele oder mehr Erfolge als die Schwierigkeit des Schlosses, hat es die Tür erfolgreich entriegelt. Erzielt das Modell weniger Erfolge als die Schwierigkeit des Schlosses, bleibt die Tür verriegelt.

Mit einem Reflex-Test entriegelte Türen werden als geschlossene Türen behandelt und können wieder im Rahmen einer Aktion mithilfe eines Reflex-Tests derselben Schwierigkeit verriegelt werden.

Mit einem Stärke-Test entriegelte Türen werden als offene Türen behandelt und können nicht wieder verriegelt werden.

STÜRZEN

Wird ein Modell, das sich nicht weiter als 1 Zoll vom Rand einer erhöhten Ebene entfernt befindet, durch einen Fernkampfangriff, einen Zauber oder eine Nahkampfatacke getroffen oder wird es niedergeworfen, muss es einen Reflex-Test mit einer Schwierigkeit von 2 ablegen, um zu ermitteln, ob es zu Boden stürzt.

Ein Geländer oder eine ähnlich erhöhte Umgebung innerhalb von 1 Zoll um das testende Modell senkt die Schwierigkeit auf 1. Ist das Geländer mindestens 1 Zoll hoch, gewährt es sogar einen +2 Reflexbonus; ist es weniger als 1 Zoll hoch, gewährt es einen +1 Reflexbonus.

Erzielt ein Modell gleich viele oder mehr Erfolge als die Schwierigkeit des Reflex-Tests, bleibt es an Ort und Stelle stehen. Anderenfalls stürzt es zu Boden. Heldenmodelle können eine Karte ihrer Farbe ausspielen, um den Test zu bestehen.

Sturz: Sollte sich mehr als eine Kante innerhalb von 1 Zoll um das Modell befinden, stürzt es an der nächstgelegenen Stelle über den Rand. Platziere das stürzende Modell auf der tieferen Ebene direkt unter dem Punkt, von dem es über den Rand gestützt ist. Es wird durch den Sturz *niedergeworfen*.

Sturzschaden: Das gestürzte Modell erleidet einen Treffer mit einer Stärke entsprechend seiner Fallhöhe in Zoll, wobei Brüche abgerundet werden und Rüstung ignoriert wird.

Sollte sich das Base des gestürzten Modells mit den Bases anderer Modelle auf der tieferen Ebene überschneiden, muss jedes dieser Modelle einen Reflex-Test gegen die Stärke des gestürzten Modells ablegen. Erzielen sie dabei mehr Erfolge als das stürzende Modell, gelingt es ihnen, rechtzeitig zur Seite zu springen und sie bleiben unverletzt – der Spieler bewegt seine Modelle so zur Seite, dass sie sich nicht mehr in Basekontakt mit irgendeinem anderen Modell befinden. Erzielt das stürzende Modell gleich viele oder mehr Erfolge, fällt es auf die Modelle unter sich – diese erleiden einen Treffer, werden *niedergeworfen* und erleiden Aufprallschaden. Der Treffer kann kritische Treffer versuchen. Das stürzende Modell wird ebenfalls *niedergeworfen* und in Basekontakt mit diesen Modellen platziert.

Aufprallschaden: Wird ein Modell von einem stürzenden Modell getroffen, erleidet es Schaden entsprechend dessen Fallhöhe, wobei Brüche abgerundet werden. Der Schaden wird durch folgende Umstände modifiziert:

- Rüstung
- Kritische Treffer

Heldenmodelle dürfen rote Karten ausspielen, um ihren Reflex-Test zu verbessern, wenn sie zur Seite springen.

Heldenmodelle dürfen KEINE Karten ausspielen, um ihre Stärke zu verbessern, um andere Modelle während ihres Sturzes härter zu treffen.

Beispiel: Phoenix balanciert über eine Baracke auf dem Dach eines zweistöckigen Gebäudes. Er wird von einer Fernkampfattacke getroffen und muss einen Reflex-Test durchführen, um nicht über die Dachkante zu stürzen. Er wirft 4 Würfel (entsprechend seinem Reflex-Wert, es gibt kein Gelände) und benötigt 2 Erfolge. Er verpatzt den Test und stürzt direkt auf einen ahnungslosen Schatten (Phoenix befand sich näher an der Kante über dem Schatten als an der Kante am Rand des Gebäudes), welcher jetzt einen Reflex-Test gegen Phoenix' Stärke ablegen muss, um zu überprüfen, ob er rechtzeitig aus dem Weg springen kann. Der Schatten wirft 4 Würfel und Phoenix 7 Würfel. Ersterer erzielt 2 Erfolge, letzterer 3. Phoenix stürzt und trifft den Schatten. Phoenix erleidet 2 Schaden, die Rüstung ignorieren (1 Schaden für jeden vollen Zoll, den er stürzt), wird niedergeworfen und in Basekontakt mit dem Schatten platziert. Der Schatten erleidet 3 Schaden (1 Schaden für jeden vollen Zoll, den Phoenix stürzt plus 1 kritischen Treffer) und wird ebenfalls niedergeworfen.

Jetzt müssen beide Modelle erneut einen Reflex-Test ablegen, um zu ermitteln, ob sie eine weitere Ebene abstürzen, da beide näher als 1 Zoll vom Rand einer erhöhten Ebene entfernt niedergeworfen wurden. Dieses Mal beträgt die Schwierigkeit lediglich 1, da es eine erhöhte Dachkante gibt, die jedoch nicht hoch genug ist, um ihnen den Bonus von +2 zu gewähren.



SONDERREGELN

Anfängerluck: Einmal pro Spiel darf dieses Modell alle Würfel eines einzelnen Tests erneut werfen.

Bewegungsstrafe [x]: Dieses Modell erleidet während dieser Aktivierung einen Strafabzug in Höhe x auf seinen Fernkampf-Wert (bis zu einem Minimum von 1), wenn es zuvor die Aktionen *Bewegen* oder *Angreifen* durchführt oder sich bereits im Rahmen einer Schnellen Aktion bewegt hat.

Fechtmeister [x]: Führt das Modell die Aktion *Kämpfen* oder *Angreifen* durch, darf es x Nahkampfattacken durchführen. Für jede nachfolgende Attacke sinkt der Nahkampf-Wert des Modells um -1. Jede Attacke während dieser Aktion darf wenn möglich gegen ein anderes Zielmodell gerichtet werden, die jedoch vor dem ersten Würfelwurf benannt werden müssen. Der Verteidiger darf für jede Attacke eine andere Reaktion wählen.

Feurige Vorlieben: Dieses Modell besitzt Feuerresistenz [3].

Flink: Dieses Modell darf für die Reaktion *Parieren* während eines Nahkampfes stets seinen Reflex-Wert statt seinen Nahkampf-Wert verwenden. Zudem besteht es automatisch den erforderlichen Test, um einen Nahkampf zu verlassen.

Geborener Ingenieur [Aktion]: Einmal pro Spiel darfst du das Modell eines Dienergolems – Golem, Rüstung [5] – ins Spiel bringen. Der Dienergolem muss dazu in Basiskontakt mit diesem Modell platziert werden.

Profil Dienergolem

Golem: Dieses Modell muss seine Aktivierung im Kontrollbereich eines befreundeten Wissenschaftlers beginnen und während seiner gesamten Aktivierung dort bleiben. Beginnt das Modell seine Aktivierung aus irgendeinem Grund außerhalb des Kontrollbereichs, muss es sich mit der Aktion *Bewegen* in den Kontrollbereich des nächsten befreundeten Wissenschaftlers begeben. Befinden sich keine befreundeten Wissenschaftler auf dem Spielfeld, kann dieses Modell in diesem Spielzug nicht aktiviert werden. Golems besitzen Immunität gegen Feuer. Golems sind unbelebte Modelle.

Grauvoller Schaden: Dieses Modell verursacht für jeden kritischen Treffer +2 Schaden statt des normalen Schadens in Höhe von +1. Diese Sonderregel wirkt ausschließlich im Nahkampf, es sei denn, sie wird durch eine Schusswaffe verliehen oder ihre Beschreibung besagt etwas anderes.



Hohe Schussfolge [x]: Führt ein Modell mit dieser Waffe die Aktion *Schießen* durch, darf es die Waffe x Mal abfeuern. Für jeden nachfolgenden Schuss sinkt der Fernkampf-Wert des Modells um -1. Jeder Schuss während dieser Aktion darf auf ein anderes Zielmodell abgegeben werden, die jedoch vor dem ersten Würfelwurf benannt werden müssen. Die Modifikatoren werden für jeden Schuss separat berechnet.

Hypnotische Aura: Modelle dürfen sich nicht für die Reaktion *Fechten* entscheiden, wenn sie im Nahkampf von diesem Modell angegriffen werden.

Immunität: Wann immer dieses Modell Ziel einer Attacke wird, gegen die es eine Immunität besitzt, schlägt die Attacke automatisch fehl.

Infiltrator: Statt dieses Modell normal zu platzieren, werden 3 Marker irgendwo außerhalb der gegnerischen Aufstellungszone weiter als 12 Zoll voneinander entfernt platziert. Zu Beginn des ersten Spielzuges würfelt der Spieler entsprechend dem Re-

flex-Wert dieses Modelles eine Anzahl an Würfeln. Für jeden Erfolg muss der Gegner einen Marker wählen. Anschließend darf der Spieler dieses Modell auf einem der gewählten Marker platzieren. Sind keine Marker vorhanden, um das Modell zu platzieren, darf der Gegner den Infiltrator irgendwo außerhalb seiner Aufstellungszone platzieren. Dieses Modell darf in dem Spielzug, in dem es platziert wird, nicht als erstes Modell aktiviert werden. Es erleidet in dem Spielzug, in dem es platziert wird, für all seine Aktionen eine Bewegungsstrafe [1].

Kleinkaliber: Der Rüstungsbonus des Zielmodells verdoppelt sich bei der Berechnung des Schadens, der durch diese Waffe verursacht wird.

Lebendes Modell: Sofern nicht anderes beschrieben, gilt jedes Modell, das kein Untoter, kein Golem und kein Objekt ist, als lebendes Modell.

Nachtsicht: Dieses Modell darf Sichtlinien durch Rauchsablonen ziehen und ignoriert *Schlechte Sicht*.

Nexus [x], Magietyp: Modelle mit einer Magischen Fähigkeit [Magietyp] innerhalb von 6 Zoll um ein Modell oder Objekt mit dieser Regel erhalten +x auf ihre magische Fähigkeit.

Resistenz [x]: Wann immer dieses Modell Schaden einer Art erleidet, gegen die es resistent ist, erhält es zum Zwecke der Berechnung des Schadens einen unmodifizierbaren Rüstungswert in Höhe von +x.

Rüstungsbrechend [x]: Bei der Berechnung des Schadens werden x Rüstungspunkte des Zielmodells ignoriert.

Schablone: Eine Schablone ist ein rundes Gebiet mit einem Durchmesser von 3 Zoll auf dem Spielfeld, das bis zum Ende des Spielzuges im Spiel bleibt. Die Höhe einer Schablone entspricht ihrem Durchmesser, solange ihre Regeln nichts anderes besagen.

Ein Modell wird von den Auswirkungen einer Schablone betroffen, wenn es sich während eines Spielzuges zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Gebiet aufhält. Der Effekt der Scha-

blone kommt während der Aktion zum tragen, bei der das Modell zuerst mit ihr in Berührung kommt. Ein Modell kann während eines Spielzuges nur einmal von den Auswirkungen jeder Schablone betroffen werden.

Beispiele für Schablonen:

Feuerschablone: Das Gebiet dieser Schablone gilt als unwegsames Gelände. Das Modell erleidet Feuerschaden 2, der Rüstung ignoriert (aber nicht die Regel Feuerresistenz).

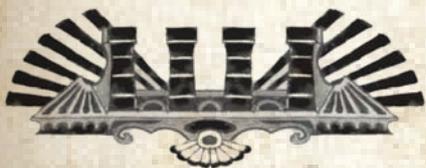
Säureschablone: Das Modell erleidet Säureschaden 2. Besitzt es Rüstung, wird diese bis zum Ende des Spielzuges um 2 reduziert (die Regel Säureresistenz wird davon nicht beeinflusst).

Rauchschablone: Diese Schablone blockiert Sichtlinien. Modelle in diesem Gebiet erhalten Deckung [1].

Nebelschablone: Diese Schablone blockiert Sichtlinien. Modelle in diesem Gebiet erhalten Deckung [1]. Siehe dazu auch *Nebelwanderer* und *Nebelbeschwörer*.



Schnell: Das Modell darf vor der Durchführung dieser Aktion eine Bewegung durchführen. Diese gilt nicht als zusätzliche Bewegungsaktion, sondern die Aktion wird zum Typ *Schnelle Aktion*. Setzen Modelle Schusswaffen mit dieser Sonderregel ein, erleiden sie einen Abzug von -1 auf ihren Fernkampf-Wert, wenn sie sich im Rahmen dieser Schnellen Aktion vor dem Schuss bewegen. Die Bewegung muss abgeschlossen sein, bevor die eigentliche Aktion durchgeführt werden kann.



Schutz [x]: Wann immer dieses Modell zum Ziel einer Attacke wird, gegen die es geschützt ist, erhält es zum Zwecke der Berechnung dieser Attacke +x auf seinen Reflex-Wert.

Schwer zu töten: Erleidet dieses Modell Schaden, der seine Lebenspunkte auf 0 reduzieren würde, und besitzt zu diesem Zeitpunkt noch mehr als 1 Lebenspunkt, reduziert sich die Anzahl seiner Lebenspunkte lediglich auf 1.

Stumpfsinnig: Dieses Modell muss aktiviert werden, bevor irgendein befreundetes nicht stumpfsinniges Modell aktiviert werden kann. Es darf nicht versuchen, ein Missionsziel zu aktivieren, verhilft jedoch anderen Modellen, die dies versuchen, wie gewohnt zu einem Bonus auf ihren Versuch.

Techniken der Sunnir-Meister: Dieses Modell erhält Schutz [1], wenn es zum Ziel eines feindlichen Zaubers wird.

Untot: Dieses Modell gilt als unbelebtes Modell. Es besitzt Immunität gegen Kälte und Verwundbarkeit durch Feuer.

Unverzüglich: Das Modell darf diese Fähigkeit am Ende jeder Aktion ausführen, selbst wenn es bereits eine andere Aktion oder Schnelle Aktion durchgeführt hat oder sich in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befindet.

Verwundbarkeit: Der Schaden, den dieses Modell durch eine Attacke des genannten Typs erleidet, wird verdoppelt.



WOLSUNG SPIELEN

Es werden mindestens 2 Spieler für eine Partie Wolsung SSG benötigt, von denen jeder eine Reihe an Miniaturen kontrolliert, die zusammen ein Team bilden. Das Spiel wird auf einer ebenen Fläche von 36 x 36 Zoll ausgetragen. Die Spieler benötigen mehrere sechsseitige Spielwürfel (W6), ein reguläres Kartenspiel mit 52 Karten, ein Maßband und ein paar Geländeteile, mit denen sie die Umgebung eines bestimmten Szenarios darstellen.

Jeder Spieler wählt entsprechend der Spielgröße (siehe Tabelle) eine Reihe von Helden

aus seiner Fraktion aus. Im Rahmen einer Kampagne oder eines Turniers müssen nur die Helden eines Spielers auf dem Bandenbogen vermerkt werden.

Jedem Helden ist ein Symbol zugeordnet, das seine Spielfarbe repräsentiert.

Beispiel: Die Spieler einigen sich darauf, eine Kampagne mit jeweils 4 Helden zu spielen. Das erste Spiel, das sie austragen, ist eine Konfrontation, daher wählt jeder von ihnen 3 der 4 Helden auf seinem Bandenbogen für dieses Spiel aus.

SPIELGRÖSSE

| | | | |
|--------------------|----------------------|--------------------|------------------------|
| Duell | 1 Held pro Spieler | Einführungsspiel | 4 Karten pro Spielzug |
| Rauferei | 2 Helden pro Spieler | Anfängerspiel | 5 Karten pro Spielzug |
| Konfrontation | 3 Helden pro Spieler | Reguläres Spiel | 6 Karten pro Spielzug |
| Auseinandersetzung | 4 Helden pro Spieler | Erweitertes Spiel | 7 Karten pro Spielzug |
| Zusammenstoß | 5 Helden pro Spieler | Großes Spiel | 8 Karten pro Spielzug |
| Blutbad | 6 Helden pro Spieler | Monumentales Spiel | 9 Karten pro Spielzug |
| Straßenkrieg | 7 Helden pro Spieler | Episches Spiel | 10 Karten pro Spielzug |





SPIELVORBEREITUNG

Vor dem Spiel müssen sich die Spieler auf die Spielgröße und ein Szenario einigen, bevor sie das Spielfeld aufbauen und ihre Modelle platzieren. Dabei befolgen sie nacheinander die folgenden Schritte:

1. Spielgröße festlegen
2. Szenario auswählen
3. Gelände und Missionsziele aufstellen
4. Helden wählen
5. Helden enthüllen
6. Handlanger anheuern
7. Karten ziehen
8. Den ersten Spieler bestimmen
9. Aufstellungszonen wählen

1. Spielgröße festlegen

Die Spieler einigen sich auf eine Spielgröße, indem sie festlegen, wie viele Heldenmodelle jeder Spieler kontrolliert.

2. Szenario auswählen

Szenarien machen das Spiel interessanter, da sie einer Partie mehr Tiefe verleihen und die

Spieler ihre Strategien darauf ausrichten müssen, bestimmte Missionsziele zu erfüllen.

Genauere Informationen zu den einzelnen Szenarien findest du im Abschnitt Szenarien auf Seite 57.

3. Gelände und Missionsziele aufstellen

Bei der Aufstellung des Geländes, sollten die Spieler mehrere Dinge berücksichtigen:

- Mindestens 50% des Spielfeldes sollten mit Geländeteilen bedeckt sein.
- Bei mindestens 50% dieser Geländeteile sollte es sich um erhöhtes Gelände handeln (Gebäude, Laufwege usw. mit einer Höhe von mindestens 3 Zoll).
- Werden erhöhte Geländeteile am Rand des Spielfeldes platziert, kann es dazu führen, dass schießende Modelle das Spiel stark dominieren. Es ist wesentlich interessanter, erhöhte Geländeteile hauptsächlich im Zentrum des Spielfeldes zu platzieren.

Erhöhte Geländeteile sollten einige Wege versperren, aber zugleich alternative Wege bieten, die Modelle mit heldenhaften Bewegungskapazitäten erforschen können.

- Zumindest für einige erhöhte Geländeteile sollten mehrere Zugangspunkte (Treppen, Leitern usw.) bereitstehen, die jedem Modell den Zutritt ermöglichen. Aber nicht jedes erhöhte Gelände muss leicht zugänglich sein.

Einige Szenarien erfordern die Platzierung von Objekten, die von Modellen aktiviert werden können. Siehe die entsprechenden Szenarien, um mehr darüber zu erfahren.

4. Helden wählen

Jeder Spieler wählt insgeheim entsprechend der Spielgröße eine Reihe von Helden aus, die seiner Fraktion zur Verfügung stehen.

5. Helden enthüllen

Anschließend eröffnen die Spieler zur selben Zeit ihren Gegnern, für welche Helden sie sich entschieden haben.

6. Handlanger anheuern

Jeder Spieler addiert das Kapital seiner gewählten Helden. Mithilfe des Gesamtkapitals aller seiner Helden kann jeder Spieler nun Handlanger anheuern. Die maximale Zahl an Handlangern, die jeder Spieler anheuern darf, entspricht der doppelten Anzahl seiner eingesetzten Heldenmodelle.

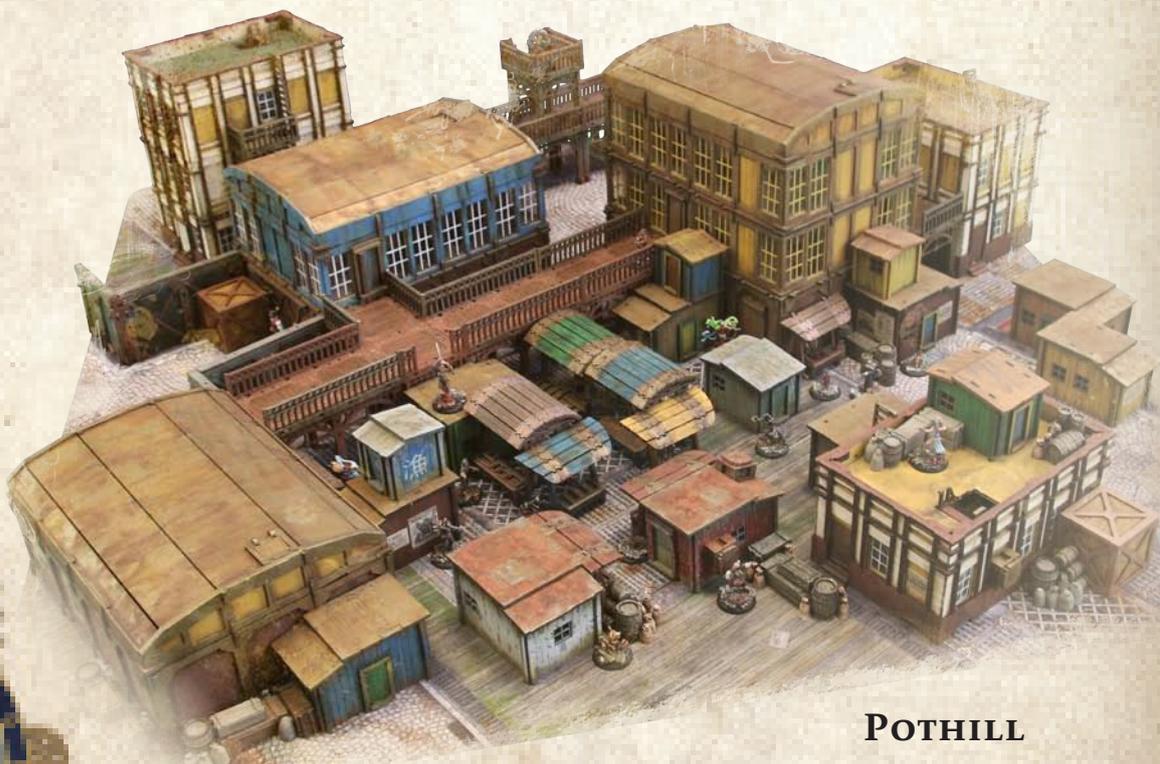
7. Karten ziehen

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler eine Anzahl Karten vom Kartendeck, die der Zahl seiner Helden plus 3 entspricht.

Beispiel: Wenn du dich mit deinem Gegner auf eine Konfrontation mit 3 Helden pro Spieler geeinigt hast, darf jeder von euch 6 Karten ziehen.

Umfasst das Kartendeck nicht genügend Karten, mischt ihr nach der letzten gezogenen Karte den Stapel der abgelegten Karten neu und bildet daraus ein neues Kartendeck.

Beachte: Die Spieler ziehen zunächst an dieser Stelle der Spielvorbereitungen Karten (Spielvorbereitungen, Schritt 7) und dann



POTHILL

erneut zu Beginn des ersten Spielzuges (Der Spielzug, Schritt 1.2; Seite 25). Deshalb werden sie zu Beginn des ersten Spielzuges Karten abwerfen müssen, bis sie nur noch ihre maximal erlaubte Menge auf der Hand halten. Auf diese Weise beginnt jeder Spieler das Spiel mit einer ausgeglichenen Kartenhand.

8. Den ersten Spieler bestimmen

Um zu bestimmen, welcher Spieler beginnt, gibt jeder Spieler ein Gebot ab, indem er verdeckt eine Karte seiner Kartenhand zieht. Haben sich alle Spieler für eine Karte entschieden, werden sie gleichzeitig aufgedeckt. Nun darf jeder Spieler zusätzlich verdeckte Karten ausspielen, bis er entweder passt oder keine Karten mehr auf der Hand hält. Anschließend werden alle zusätzlichen Karten aufgedeckt. Die höchste Karte gewinnt (vgl. dazu den Abschnitt Karten auf Seite 23) und der Spieler, der sie ausgespielt hat, gilt als der erste Spieler, wählt seine Aufstellungszone, platziert seine Modelle auf dem Spielfeld und aktiviert in jedem Spielzug als Erstes eines seiner Modelle. Die anderen Spieler platzieren ihre Modelle anschließend im Uhrzeigersinn.

9. Aufstellungszonen wählen

Aufstellungszonen bei 2-Spieler-Partien: In einem Spiel mit zwei Spielern darf der Gegner des ersten Spielers eine Aufstellungszone entsprechend der folgend aufgeführten Möglichkeiten wählen. Anschließend platzieren die Spieler ihr gesamtes Team, beginnend mit dem ersten Spieler, es sei denn, die Regeln für eine gewählte Aufstellungszone besagen etwas anderes.

- Die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes, bis zu 6 Zoll vom Spielfeldrand entfernt.
- Das gegenüberliegende Viertel des Spielfeldes, weiter als 12 Zoll vom Mittelpunkt des Spielfeldes entfernt.
- Die gegenüberliegende Ecke und die beiden angrenzenden Ränder des Spielfeldes, wobei die Modelle zu Beginn ihrer ersten Aktivierung in Kontakt mit dem Spielfeldrand platziert werden.
- Die Spieler wechseln sich beginnend mit dem ersten Spieler beim Platzieren ihrer



Modelle ab. Heldenmodelle müssen zuerst platziert werden, allerdings weiter als 12 Zoll von jedem anderen Heldenmodell entfernt. Anschließend werden Handlangermodelle auf dem Spielfeld platziert, allerdings weiter als 6 Zoll von jedem anderen Modell entfernt. Modelle mit speziellen Aufstellungsregeln dürfen sich entscheiden, diese zu ignorieren.

- Ein Spieler wählt ein Gebäude und platziert alle Modelle im Innern und auf dem Gebäude, der andere Spieler stellt seine Modelle weiter als 6 Zoll davon entfernt auf. Das Gebäude muss sich in einem Umkreis von 12 Zoll um den Mittelpunkt des Spielfeldes befinden und mindesten 6 x 3 Zoll groß sein.

Aufstellungszonen bei Mehrspielerpartien:

In einem Spiel mit drei oder mehr Spielern wählen Spieler ihre Aufstellungszonen entgegen dem Uhrzeigersinn entsprechend der folgend aufgeführten Möglichkeiten, beginnend mit dem letzten Spieler. Kein Rand, keine Ecke und kein Gebäude darf von mehr als einem Spieler gewählt werden.

- Ein Punkt in der Mitte des Spielfeldrands. Die Modelle des Spielers müssen in einem Umkreis von 12 Zoll um diesen Punkt platziert werden.

- Eine Ecke und zwei angrenzende Ränder des Spielfeldes. Der Spieler stellt zu Beginn des Spiels keine seiner Modelle auf. Die Modelle werden stattdessen zu Beginn ihrer ersten Aktivierung in Kontakt mit dem Spielfeldrand platziert.

- Das gesamte Spielfeld. Die Spieler, die diese Aufstellungszone wählen, platzieren abwechseln ihre Modelle, beginnend mit dem ersten Spieler. Heldenmodelle müssen zuerst platziert werden, allerdings weiter als 12 Zoll von jedem anderen Heldenmodell entfernt. Anschließend werden Handlangermodelle auf dem Spielfeld platziert, allerdings weiter als 6 Zoll von jedem anderen Modell entfernt. Modelle mit speziellen Aufstellungsregeln dürfen sich entscheiden, diese zu ignorieren.

- Ein Gebäude, weiter als 6 Zoll von jedem Spielrand entfernt. Alle Modelle des Spielers müssen im Inneren und auf dem gewählten Gebäude platziert werden.

Die Aufstellungszonen können sich je nach gewähltem Szenario verändern. Siehe dazu den Abschnitt Szenarien auf der folgenden Seite.

STABLETON



SZENARIEN

Szenarien bieten Tabletop-Spielern Abwechslung und jede Menge Spaß. Hier stellen wir dir zwei Szenario-Systeme vor, eines für reguläre und eines für komplexe Szenarien. Während die regulären Szenarien den Spielern eine ausgeglichene Spielerfahrung ermöglichen, bietet ihnen das Regelsystem für komplexe Szenarien die Möglichkeit, ihre eigene Geschichte auf das Spielfeld zu bringen!

Bei Wolsung geht es nicht nur darum, dass sich Helden gegenseitig die Köpfe einschlagen, sondern um wagemutige Verfolgungsjagten, Forschungen im Namen der Wissenschaft, verzweifelte Überlebenskämpfe und den Raub großartiger Erfindungen. Nutzt die Modelle eurer Sammlung als Missions-

MORDANSCHLAG! IM HELLEN TAGESLICHT

Siegesbedingungen:

- Jeder Spieler wählt offen eines seiner Heldenmodelle. Dieses Modell ist für den Gegner zwei Siegespunkte wert. Alle anderen Helden sind jeweils 1 Siegespunkt wert.
- Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Siegespunkte für jedes ausgeschaltete feindliche Heldenmodell.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge.

Sieg: Der Spieler, der am Ende des dritten Spielzuges die meisten Siegespunkte errungen hat, ist der Gewinner.

ziele für eure Spiele, erlaubt dem Spieler, der ein Missionsziel kontrolliert, von euch erfundene Sonderregeln einzusetzen, tragt Mehrspielerpartien auf überfüllten Marktplätzen aus, plant Meuchelmorde während eines Galaballs in der Botschaft oder bringt euch vor einer Flut in Sicherheit, die von einer geheimnisvollen Ungezieferspezies in den Abwasserkanälen unter Lyonesse ausgelöst wurde!

REGULÄRE SZENARIEN

Reguläre Szenarien sind ein großartiger Weg, um die Regeln des Spiels und eurer jeweiligen Fraktion kennenzulernen. Sie eignen sich für eine Partie im Freundeskreis oder ein kurzes Spiel zwischendurch.

MORDANSCHLAG! ZWIELICHTIGE GESCHÄFTE

Siegesbedingungen:

- Jeder Spieler wählt insgeheim eines seiner Heldenmodelle und notiert den Namen des Modells, damit er nach dem Spiel enthüllt werden kann. Dieses Modell ist für den Gegner zwei Siegespunkte wert. Alle anderen Helden sind jeweils 1 Siegespunkt wert.
- Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Siegespunkte für jedes ausgeschaltete feindliche Heldenmodell.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge.

Sieg: Der Spieler, der am Ende des dritten Spielzuges die meisten Siegespunkte errungen hat, ist der Gewinner.

MORDANSCHLAG! VERWIRRTE MÖRDER

Siegesbedingungen:

- Jeder Spieler weist seinen Heldenmodellen insgeheim in aufsteigender Reihenfolge Siegespunkte zu; das erste Modell ist 1 Siegespunkt wert, das zweite 2 Siegespunkte, das dritte 3 Siegespunkte usw. Die Spieler notieren sich den Wert jedes Modells, damit dieser nach dem Spiel enthüllt werden kann.
- Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Siegespunkte für jedes ausgeschaltete feindliche Heldenmodell.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge.

Sieg: Der Spieler, der am Ende des dritten Spielzuges die meisten Siegespunkte errungen hat, ist der Gewinner.

MORDANSCHLAG! PROMINENTE PERSÖNLICHKEITEN

Siegesbedingungen:

- Jeder Spieler weist seinen Heldenmodellen insgeheim in aufsteigender Reihenfolge Siegespunkte zu; das erste Modell ist 1 Siegespunkt wert, das zweite 2 Siegespunkte, das dritte 3 Siegespunkte usw. Die Spieler notieren sich den Wert jedes Modells, damit dieser nach dem Spiel enthüllt werden kann.
- Jeder Spieler gibt bekannt, welches seiner Modelle die meisten Siegespunkte wert ist.
- Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Siegespunkte für jedes ausgeschaltete feindliche Heldenmodell.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge.

Sieg: Der Spieler, der am Ende des dritten Spielzuges die meisten Siegespunkte errungen hat, ist der Gewinner.

KOMPLEXE SZENARIEN

Die Regeln für komplexe Szenarien erweitern die Spielerfahrung des Wolsung SSG durch die Einführung aktivierbarer Objekte unterschiedlicher Art.

Die folgenden Szenarien sind lediglich Vorschläge bezüglich Anzahl und Art der einsetzbaren Objekte. Nutzt diese Regeln, um eigene Szenarien zu entwickeln, die eure selbst entwickelten Abenteuer auf dem Spielfeld Realität werden lassen. Diese Szenarien sind auch für den Einsatz im Rahmen von Turnieren gedacht und können durch die Organisatoren nach Belieben modifiziert werden.

Missionsziele aktivieren: Um das Missionsziel eines Szenarios zu aktivieren, muss sich ein Modell im Umkreis von 3 Zoll um das Missionsziel befinden und eine Sichtlinie zu ihm ziehen können. Das Modell muss gleich viele oder mehr Erfolge als die angegebene Schwierigkeit eines Missionsziels erzielen. Heldenmodelle dürfen Heldenhafte Taten einsetzen, indem sie Karten ihrer Farbe ausspielen, um die Zahl der gewürfelten Erfolge zu erhöhen. Das Aktivieren eines Missionsziels gilt als Schnelle Aktion.

Die Schwierigkeit eines Missionsziels ist in der Beschreibung eines Szenarios hinter jedem Missionsziel in Klammern angegeben. Der in Klammern angegebene Wert kann darüber hinaus auch den Wert des Missionsziels zu einem bestimmten Zeitpunkt darstellen, solange in der Beschreibung des Szenarios nichts anderes erwähnt wird.

Ein Missionsziel muss von jedem Spieler separat aktiviert werden.

Sobald sie sich in einem Umkreis von 3 Zoll um das Missionsziel befinden und eine Sichtlinie zu ihm ziehen können, werfen Heldenmodelle 2 Würfel und Handlangermodelle

1 Würfel. Für jedes befreundete Heldenmodell in einem Umkreis von 3 Zoll und mit Sichtlinie auf das Missionsziel wird der Wurf um 2 Würfel erweitert. Für jedes befreundete Handlangermodell in einem Umkreis von 3 Zoll und mit Sichtlinie auf das Missionsziel wird der Wurf um 1 Würfel erweitert. Die Anzahl der Würfel kann durch die Sonderregeln des Missionsziels modifiziert werden.



Größe und Form der Missionszielmarker: Missionszielmarker sind Objekte und sollten auf eine Art modelliert sein, die das Missionsziel am besten in einem bestimmten Szenario repräsentiert. Es könnte sich beispielsweise um einen Kistenstapel handeln, um eine geheimnisvolle Maschinerie oder einen stummen Golem. Ihr Durchmesser sollte nicht weniger als 25 mm und nicht mehr als 60 mm betragen. Missionsziele blockieren wie normale Objekte Sichtlinien.

Missionsziele platzieren: Die Missionsziele werden an einer durch das jeweilige Szenario festgelegten Stelle platziert, können jedoch auf unterschiedlich hohen Ebenen platziert werden, wenn die Spieler dies möchten. Die Spieler wechseln sich beim Platzieren der Missionsziele ab, wodurch jeder Spieler eine gewisse Kontrolle darüber hat, auf welcher Höhe sich bestimmte Missionsziele befinden. Bei einer ungeraden Anzahl an Missionszielen platziert der Spieler, der das erste Missionsziel platzierte, auch das letzte Missionsziel.

Die Spieler sollten sich durchaus ermutigt fühlen, mit der Platzierung von Objekten zu experimentieren. Die hier aufgeführten Vorschläge basieren auf der Erfahrung unserer Testspiele, was jedoch nicht bedeutet, dass sie zu eurer Geschichte passen!

MÖGLICHE MISSIONSZIELE

Schalter: Dieses Missionsziel bleibt aktiv und gehört dem letzten Spieler, der es aktiviert hat.

Vorrat: Dieses Missionsziel bleibt nach der Aktivierung aktiv und gehört bis zum Ende des Spiels dem Spieler, der es aktiviert hat.

Begrenzte Ressource: Dieses Missionsziel kann nur einmal aktiviert werden.

Missionsziele erringen: Die Siegespunkte, die ein Spieler für kontrollierte Missionsziele erhält, können entweder am Ende des Spielzuges oder am Ende des Spiels berechnet werden. Alternativ kann auch eine andere Siegesbedingung (bspw. nach der Suden-Death-Methode) festgelegt werden. Dies sollte klar und verständlich in der Szenariobeschreibung aufgeführt sein.

Letzte Chance: Diese Regel kommt nur bei Mehrspielerpartien zur Anwendung. Nach dem Ende des letzten Spielzuges darf jeder Spieler ein Gebot abgeben, um das Spiel um einen zusätzlichen Spielzug zu verlängern. Die Spieler spielen dazu – wie unter Spielvorbereitungen, Schritt 8 ›Den ersten Spieler bestimmen‹ auf Seite 55 beschrieben – verdeckt Karten aus. Der Gewinner des Gebots entscheidet, das Spiel entweder zu beenden oder einen letzten Spielzug durchzuführen. Der Gewinner wird während des letzten Spielzuges zum ersten Spieler.

SPIELFELDGRÖSSE

Die Standardgröße des Spielfeldes beträgt 36 x 36 Zoll. Allerdings hält euch nichts davon ab, auf einem größeren oder kleineren Spielfeld zu spielen. Kleinere Spielfelder erfordern keine größeren Anpassungen, stellt das Gelände einfach dichter beisammen auf.

Pro 12 Zoll, die das Spielfeld länger oder breiter als die Standardgröße ist, verlängert sich

die Spieldauer um einen Spielzug und die Spielgröße sollte um eine Kategorie höher ausfallen. Ist die empfohlene Spielgröße auf einem 36 x 36 Zoll großen Spielfeld also eine Konfrontation oder Auseinandersetzung (3 bzw. 4 Helden und 3 bis 4 Spielzüge), würde es bei einem 48 x 48 Zoll großen Spielfeld ein Zusammenstoß (5 Helden und 5 Spielzüge) und bei einem 48 x 72 Zoll großen Spielfeld einen Straßenkrieg (7 Helden und 7 Spielzüge) sein.

Im Folgenden sind einige spielfertige Szenarien aufgeführt, die anhand dieser Regeln erschaffen wurden. Diese Szenarien können mit regulären Szenarien kombiniert werden. Experimentiert einfach mit den Regeln und weist den Missionszielen unterschiedlich hohe Siegespunkte zu.

Zum Beispiel könntet ihr ein Szenario spielen, bei dem das zentrale Missionsziel 3 Siegespunkte wert ist und nicht aktiviert werden kann, während es sich bei den 4 anderen Missionszielen um aktivierbare Schalter [1] handelt, die jeweils 1 Siegespunkt wert und mindestens 9 Zoll vom nächsten Spielfeldrand entfernt sind. Zusätzlich ist jedes ausgeschaltete feindliche Heldenmodell 2 Siegespunkte und jedes ausgeschaltete feindliche Handlangermodell 1 Siegespunkt wert.



DER NEXUS VON SVART THULE

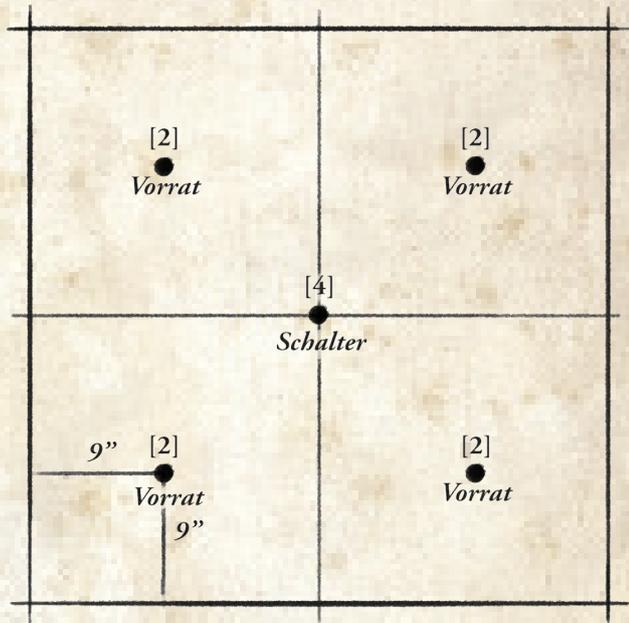
Das Ringen um die Kontrolle eines wichtigen Nexus geht in die entscheidende Phase. Alle Vorbereitungen sind so gut wie abgeschlossen, es müssen nur noch die Empfänger justiert, die Zufuhr der Elementarenergie aktiviert und die Fluxkompensatoren synchronisiert werden. Anschließend versorgt uns der Nexus unbegrenzt mit Energie! Solange es unseren Gegnern nicht zuerst gelingt, ihn einzuschalten ...

Vor der Aufstellung: Die Spieler platzieren abwechselnd 9 Zoll von den benachbarten Spielfeldrändern entfernt 4 aktivierbare Vorräte [2]. Anschließend platzieren sie einen einzelnen aktivierbaren Schalter [4] auf Bodenhöhe in der Mitte des Spielfeldes. Der Schalter lässt sich nur von einem Spieler aktivieren, der zuvor 3 andere Missionsziele aktiviert hat.

Nexus: Das Missionsziel in der Mitte des Spielfeldes besitzt nach seiner Aktivierung die Regel Nexus [2], alle Magietypen.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.



Spieldauer: Das Spiel dauert 4 Spielzüge.

Sieg: Ein Spieler, der das Missionsziel in der Mitte des Spielfeldes über 3 volle aufeinanderfolgende Aktivierungen (eigene und gegnerische) hinweg oder aber am Ende des 4. Spielzuges kontrolliert, ist der Gewinner. Das Missionsziel zählt während der Aktivierung, in der es selbst aktiviert wird, nicht als kontrolliert.

Beispiel: Spieler A aktiviert das mittlere Missionsziel. Um das Spiel zu gewinnen, muss er es 3 aufeinanderfolgende Aktivierungen lang kontrollieren. Spieler B gelingt es, das mittlere Missionsziel während der dritten Aktivierung zu aktivieren, woraufhin er es mit Beginn der nächsten Aktivierung 3 Aktivierungen lang kontrollieren muss.



EIN ZEPPELIN IN QUIRINALE

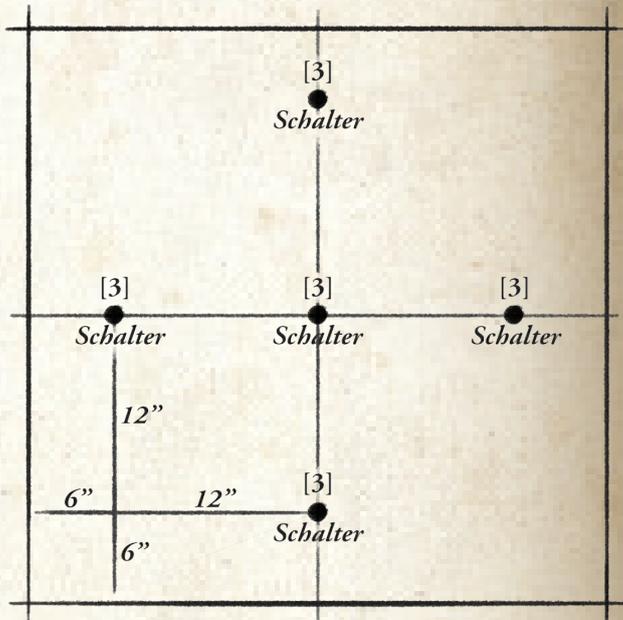
Der berühmte Zeppelinpilot McOskey hat sich endlich bereit erklärt, sich an unserem kleinen Unternehmen zu beteiligen! Allerdings nur, wenn wir ihm mitten in Quirinale einen sicheren Landeplatz garantieren können. Dafür ist es erforderlich, dass wir ihm während seines Sinkfluges von unterschiedlichen Orten aus Signale geben. Bleibt zu hoffen, dass ihn niemand zu einem anderen Landeplatz dirigiert.

Vor der Aufstellung: Die Spieler platzieren abwechselnd 6 Zoll vom Spielfeldrand und 12 Zoll vom Mittelpunkt des Spielfeldes entfernt 4 aktivierbare Schalter [3]. Anschließend platzieren sie einen einzelnen aktivierbaren Schalter [3] in der Mitte des Spielfeldes. Feindliche Modelle innerhalb von 3 Zoll und mit Sichtlinie auf ein Missionsziel reduzieren die Zahl der Würfel für das Aktivieren eines Missionsziels um 1 Würfel pro feindlichem Modell.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 4 Spielzüge. Letzte Chance.



Sieg: Ein Spieler, der am Ende des letzten Spielzuges 3 Missionsziele kontrolliert, ist der Gewinner



POTHILL MARKET

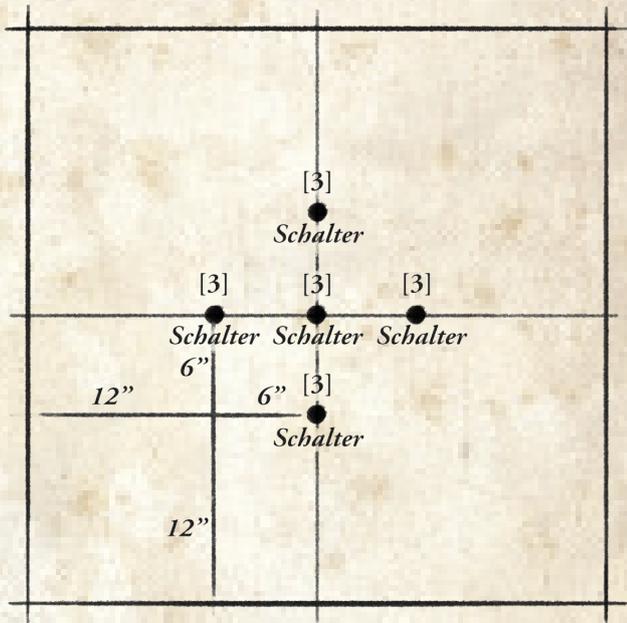
Die Kontrolle des Pothill Market ist entscheidend für den reibungslosen Ablauf unserer Geschäfte! Daher dürfen wir dort keine Außenstehenden tolerieren. Es handelt sich womöglich um das größte Projekt dieser Epoche und ich muss dem Vorstandsgremium persönlich Bericht erstatten. Alles was wir brauchen ist ein weiterer Feldversuch ...

Vor der Aufstellung: Die Spieler platzieren abwechselnd 12 Zoll vom Spielfeldrand und 6 Zoll vom Mittelpunkt des Spielfeldes entfernt 4 aktivierbare Schalter [3]. Anschließend platzieren sie einen einzelnen aktivierbaren Schalter [3] in der Mitte des Spielfeldes. Feindliche Modelle innerhalb von 3 Zoll und mit Sichtlinie auf ein Missionsziel reduzieren die Zahl der Würfel für das Aktivieren eines Missionsziels um 1 Würfel pro feindlichem Modell.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge. Letzte Chance.



Sieg: Ein Spieler, der am Ende des letzten Spielzuges 3 Missionsziele kontrolliert, ist der Gewinner.

DIE SÄUBERUNG VON STABLETON

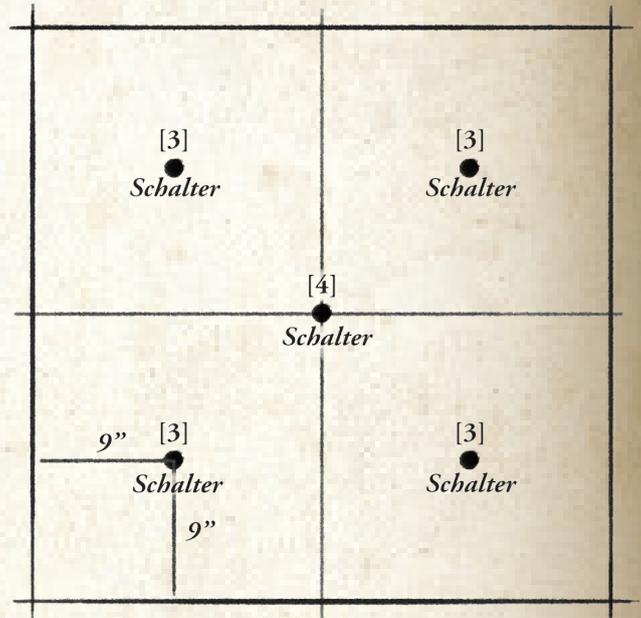
An diesem Ort muss einmal ordentlich aufgeräumt werden, damit er wieder in altem Glanz erstrahlt. Achtet allerdings auf die verlorenen Seelen in diesem etwas heruntergekommen Herrenhaus. Und wenn ihr schon dabei seid, informiert ihr vielleicht auch gleich den Bürgermeister per Rohrpost über diesen Ziegelhaufen, denn er würde sich großartig als Museum machen. Versuchen diese Gentlemen dort drüben gerade, diese abscheuliche Apparatur mitten auf dem Platz aufzubauen? Das ist völlig inakzeptabel!

Vor der Aufstellung: Die Spieler platzieren abwechselnd 9 Zoll von benachbarten Spielfeldrändern entfernt 4 aktivierbare Schalter [3]. Anschließend platzieren sie einen einzelnen aktivierbaren Schalter [4] in der Mitte des Spielfeldes. Feindliche Modelle innerhalb von 3 Zoll und mit Sichtlinie auf ein Missionsziel reduzieren die Zahl der Würfel für das Aktivieren eines Missionsziels um 1 Würfel pro feindlichem Modell.

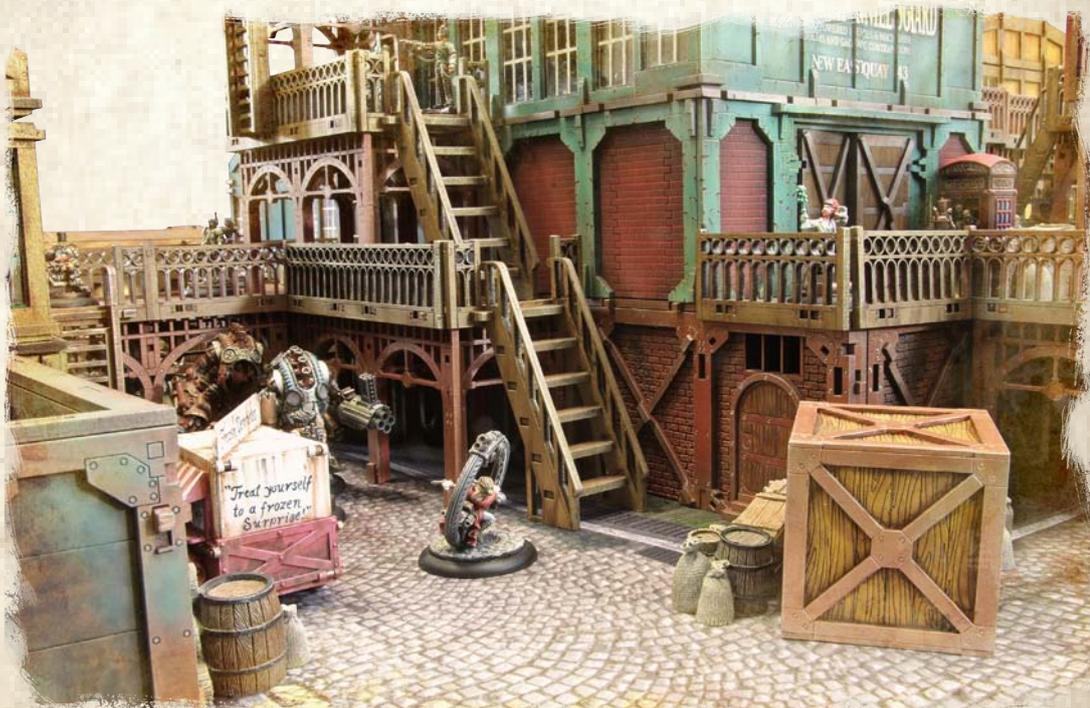
Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge. Letzte Chance.



Sieg: Ein Spieler, der am Ende des letzten Spielzuges 3 Missionsziele kontrolliert, ist der Gewinner.



SHOWTIME

Einige Leute verstehen einfach keine Anspielungen. Man muss ihnen klar und deutlich zeigen, was man meint. Sorgt dafür, dass sie sich an die Lektion erinnern.

Jäger und Gejagte! Das einzige, worauf es in diesem Szenario ankommt, ist das Ausschalten feindlicher Helden. Die Wahl der richtigen Ziele und der Schutz deiner wertvollen Helden sind dabei von entscheidender Bedeutung.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab.

Aufstellungszonen: Die Aufstellungszonen werden vom zweiten Spieler festgelegt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge.

Sieg: Der Spieler, der am Ende des 3. Spielzuges die Helden mit dem höchsten Kapital ausgeschaltet hat, ist der Gewinner.

Dieses Szenario wurde für Turnierspiele entworfen, um eine Strategie beim Aufbau der Teams auszugleichen, bei der reiche, doch schwache Helden sich mit vielen starken Handlangern umgeben. In diesem Szenario sind jene Teams im Vorteil, die auf eher starke Helden mit wenig Kapital statt auf schwächere Helden mit großem Kapital setzen, denn je reicher ein Held, desto verlockender ist er als Ziel. Es mag vorkommen, dass ein Team alle feindlichen Helden ausschalten muss, um den Tod eines einzigen eigenen Helden aufzuwiegen.

Alternativ können die Spieler eigene, weitaus komplexere Szenarien erschaffen, bei denen Angreifer und Verteidiger klar definiert sind. Ein Beispiel dafür wäre das Szenario »Befreit Henry« auf der nächsten Seite.

BEFREIT HENRY!

Sie haben Henry entführt und halten ihn als Geisel gefangen! Zum Glück sind sie dumm genug gewesen, ihn in ihr Hauptquartier zu verschleppen. Also wissen wir genau, wo wir zuschlagen müssen.

Missionsziele: Einer der Helden aus dem Team des Angreifers wird in der Mitte des Clubhauses des Verteidigers gefangen gehalten – der Verteidiger wählt ein Heldenmodell des Angreifers und platziert es in seinem Hauptquartiergebäude.

Das Modell des Gefangenen darf erst aktiviert werden, wenn ein befreundetes Modell in Basekontakt ihn mittels **Fesseln lösen** [Schnelle Aktion] befreit.

Der Gefangene ist für den Verteidiger 5 Siegespunkte wert, wenn er am Ende des Spiels nicht befreit wurde (also keine Schnelle Aktion Fesseln lösen durchgeführt wurde). Wird der Gefangene befreit und es befindet sich am Ende des Spiels ein Modell des Verteidigers in Basekontakt mit ihm, ist er für den Verteidiger stattdessen 3 Siegespunkte wert. In jedem anderen Fall erhält der Angreifer 3 Siegespunkte.

Platziert mindestens 2 aktivierbare Schalter [2] in einem Umkreis von 6 Zoll um das Hauptquartiergebäude. Diese sind für den Spieler, der sie am Ende des Spiels kontrolliert, jeweils 2 Siegespunkte wert.

Jedes ausgeschaltete feindliche Handlangermodell ist 1 Siegespunkt wert. Jedes ausgeschaltete feindliche Heldenmodell ist 2 Siegespunkte wert.

Beginn des Spiels: Die Spieler geben wie gewohnt ihre Gebote für den ersten Spieler ab. Der erste Spieler ist der Angreifer.

Aufstellungszonen: Das Team des Verteidigers wird vollständig im Inneren eines einzelnen Gebäudes in der Mitte des Spielfeldes platziert – dies ist das Hauptquartier der Fraktion. Das Team des Angreifers wird irgendwo auf dem Spielfeld platziert, allerdings mindestens 6 Zoll vom Hauptquartier des Verteidigers entfernt.

Spieldauer: Das Spiel dauert 3 Spielzüge.

Sieg: Der Spieler, der am Ende des 3. Spielzuges die meisten Siegespunkte erringen konnte, ist der Gewinner.





ROLD BVO GNV HEN

Ash and Oak Club

ASH AND OAK CLUB

So wie Lyonesse das Herz Alfheims ist, ist das historische Stadtviertel Uldnesse das Herz der Stadt im Nebel. Hier befinden sich der Palast der Königin, das Parlamentsgebäude und die Geschäftsräume der Regierung. Alles hier ist so alfheimisch wie es nur geht: der Tee wird Punkt fünf serviert, die Pubs schenken lauwarmes Bier aus, rote Rohrpostkabinen an den Straßenecken, Plätze mit Bänken und gepflegten Rasenflächen, Kutschen auf den Straßen und die höflich-verächtliche emotionale Distanz, die die Bewohner dieses Viertels dem Rest der Welt entgegenbringen. Und das Herz von Uldnesse ist zweifellos der Ash and Oak Club ... zumindest in den Augen seiner Mitglieder.

AKTIVITÄTEN

Der Ash and Oak Club ist eine über die Grenzen Alfheims hinaus bekannte Gesellschaft außergewöhnlicher Ladys und Gentlemen. Er ist berühmt für seine elegante, gediegene Atmosphäre, seinen gut gefüllten Vorratskeller und die interessanten Vorträge, die in seinen Räumlichkeiten allmonatlich gehalten werden. Sämtliche Mitglieder dieses renommierten Clubs entstammen der sozialen Oberschicht, wobei es sich nicht zwangsläufig um Aristokraten oder unverschämt reiche Industrielle handeln muss – es genügt völlig, aus gutem Hause, vermögend und berühmt zu sein.

SITZ UND ORGANISATION

Der Sitz des Ash and Oak Clubs ist ein riesiges, malerisches Gebäude in der Old Pyre Street, keine hundert Meter von der Kirche St. Berenus entfernt, die traditionell den Mittelpunkt der Stadt Lyonesses darstellt.

Die nächste Station der Metropolitan Rail, Kingchapel, ist ebenfalls nur einen fünfminütigen Spaziergang entfernt.

Der gegenwärtige Vorsitzende des Clubs ist Sir Zachary Fiercebatten. Der garstige alte Mann verteidigt seine Position mit derselben grimmigen Entschlossenheit, die er während des Großen Krieges im Kampf gegen die Untoten an den Tag legte. Doch um der Ehrlichkeit willen sei gesagt, dass die Abwicklung der alltäglichen Geschäfte und die Kontrolle über die Finanzen des Clubs auf den Schultern der zahllosen Sekretäre und Butler ruhen.

Unter Sir Zacharys Führung baut der Ash and Oak Club seine Präsenz in Lyonesse weiter aus. Immerhin muss jemand die kriminellen Pläne der Triade des Lotusdrachen durchkreuzen und die aufgeblasenen Egos der exzentrischen Erfinder in ihre Schran-

»Eines Tages stellt man fest, dass man alles besitzt, ein hohes Ansehen in der Gesellschaft, ein stattliches Vermögen, einen guten Ruf, eine hervorragende Bildung und einen breiten Bekanntenkreis. Man hat etwas erreicht oder geerbt, dem gewöhnliche Leute über Generationen hinweg nachjagen. Was bleibt einem dann noch? Die Suche nach Möglichkeiten, sich die Langeweile zu vertreiben. Doch ich schweife ab. Ich wette weitere Tausend, dass es Miss Fearless nicht gelingen wird, die Golems von der Zerstörung des Museums abzuhalten.«

»Unerhört! Habt Ihr bereits einen Blick in die neueste Ausgabe des »Lyonesser Kristallographen« geworfen? Auf der Titelseite ist nur von irgendwelchen neuen Erfindungen und prominenten Wissenschaftlern die Rede. Meine neuesten Modekreationen und der Artikel über Baronin Nimblewists Wohltätigkeitsball haben es jedoch nur auf Seite drei und vier geschafft. Das ist völlig inakzeptabel! Sagt dem Butler, er soll den Kessel des Dampfmobils anheizen. Wir werden jetzt mal für ein paar Schlagzeilen sorgen!«

ken verweisen. Es gibt vielfältige Gründe, warum die Mitglieder des Clubs sich in die zunehmend gewalttätigeren Auseinandersetzungen mit anderen Organisationen stürzen, sei es tief verwurzelter Gerechtigkeitssinn, Langeweile oder Geltungsbedürfnis.

Unglücklicherweise ist der Club keine monolithische Organisation – konservative Aristokraten unter Lord Oakroots Führung konkurrieren immer stärker mit den »Fremden und Emporkömmlingen«, die sich um Mary Fearless scharen.



»Die Möglichkeiten, die uns offen stehen, bringen eine große Verantwortung mit sich. Adel verpflichtet. Dies ist mehr als eine hohle Phrase. Selbst wenn Lyonesses Bürger unsere Hilfe nicht erwarten, sind wir dennoch verpflichtet, sie zu beschützen. Würdet Ihr daher bitte den Bourbon abstellen, Eure Schrotflinte zur Hand nehmen und Euren werten Hintern in Bewegung setzen? Wir müssen eine Stadt retten. Also folgt mir!«

CAPTAIN FREDERIK OLAFSSON

Held des Ash and Oak Clubs

»Du willst wissen, ob er wahnsinnig mutig oder einfach nur wahnsinnig ist? Nun, während der Verteidigung eines Außenpostens nahe Vergen fiel ein Bündel Dynamit mit brennender Lunte in unseren Graben. Die Lunte wurde von Sekunde zu Sekunde kürzer, aber Olafsson ergriff es mit einem kalten Lächeln und warf dem Feind wieder vor die Füße. Nichts Besonders, sagst du? Nun, zuvor hat er sich noch seine Zigarette fertig gedreht, hab ich das nicht erwähnt? Musste ihm noch ein Blatt Zigarettenpapier leihen. Nie im Leben hatte ich so viel Angst.«



Captain Frederik Olafsson ist definitiv einer der mutigsten Untertanen der alfischen Krone. Er verdiente sich seine ersten Medaillen während des Krieges als Soldat für Spezialeinsätze und nahm an einigen der riskantesten Fronteinsätze teil. Nach dem Krieg arbeitete er für den königlichen Geheimdienst und schützte im Alleingang die Bürger von Lyonesse. Er wurde mit dem Titania-Mond in Silber und mehr als einem Dutzend anderer königlicher Orden ausgezeichnet. Er wird nicht eher ruhen, bevor seine Sammlung nicht jeden einzelnen Orden umfasst, darunter auch die posthum verliehenen Medaillen.



*Sir Lance
Oakroot*

HERO
Elf / 30mm

Actions Move

2 6

Fight Str

9 2

Guns Reflex

3 5

Wounds

9

1
PUNKT

FÄHIGKEITEN

Feurige Vorlieben: Dieses Modell besitzt Feuerresistenz [3].

Adlig: Dies ist ein Schlagwort, auf das sich andere Regeln beziehen. Besitzt ein Modell die Regel Adlig, gilt es als adliges Modell und unterliegt Regeln, die sich auf adlige Modelle beziehen.

Mir nach! [Schnelle Aktion]: Spiele eine Karte in der Farbe des Modells aus. Ziel ist ein befreundetes Leibwächter- oder Butlermodell in Basekontakt mit diesem Modell. Das Zielmodell darf nach dem Ende der Aktivierung dieses Modells wieder mit ihm in Basekontakt platziert werden.

Vorsicht, Milord!: Solange sich dieses Modell auf dem Spielfeld befindet, dürfen befreundete adlige Modelle im Nahkampf erlittenen Schaden auf einen befreundeten, nicht niedergeworfenen Leibwächter innerhalb von 6 Zoll übertragen. Das Modell, auf das der Schaden übertragen wird, wird in Basekontakt mit dem adligen Modell platziert und niedergeworfen. Ist nicht ausreichend Platz vorhanden, um das Modell in Basekontakt zu platzieren, kann diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden.

Ansteckend: Führt dieses Modell eine heldenhafte Bewegung durch, erhalten befreundete Modelle in einem Umkreis von 6 Zoll um dieses Modell die Fähigkeit Feurige Vorlieben.

Militärische Ausbildung: Dieses Modell kann nicht niedergeworfen werden. Wenn es einen (heldenhaften oder einfachen) Sprung durchführt, erhält dieses Modell +2 Bewegung.

Durchbruch!: Wenn dieses Modell eine verriegelte Tür aufbricht und Objekte im Nahkampf attackiert, erhält es +3 Stärke.

AUSSTATTUNG

Trollzorn: Nahkampfwaffe.

Feuerschaden. Sengende Hitze: Platziere eine Feuerschablone mittig über dem getroffenen Modell.

Militäruniform: Rüstung [1]

SIR LANCE OAKROOT

Held des Ash and Oak Clubs

»Ich hoffe, die Bemerkung ist nicht zu unverschämt, Sir, aber ist dies Euer erstes Duell? Ich komme nicht umhin, festzustellen, dass Ihr in der letzten Stunde nicht einen erfolgreichen Streich führen konntet. Aber bitte, keine Eile. Ich kann Euch noch ein wenig meiner Zeit opfern. Meine Verabredung zum Bridge beginnt erst um sieben.«



Sir Lance Oakroot, Zwölfter Graf von Drakepire, ist Nachkomme und Erbe einer der ältesten Alheimer Familien. Er ist Absolvent der Universität von Lyonesse, ein beispielloser Fechter und ein gnadenloser Duellant. Sir Lance legt seine Erbklinge aus Creidnallen, verzaubertem Elfen Silber, niemals aus der Hand. Zudem trägt er in der Öffentlichkeit stets die allerneuesten, maßgeschneiderten Anzüge und modischen Zylinder. Er ließ seine Hand durch eine Golemprouthese ersetzen und es heißt sogar, er habe dies eher aus modischen Überlegungen denn aus einer Notwendigkeit heraus getan. Wie alle Grafen von Drakepire bringt Sir Lance den Gentlemen, denen er begegnet, eine gewisse Überheblichkeit entgegen, während er die Ladys mit seinem Charme verzaubert und die Dienerschaft für ihn lediglich Mittel zum Zweck ist.



*Sir Lance
Oakroot*

HERO
Elf / 30mm

Actions Move Fight Str Guns Reflex Wounds

2

6

9

2

3

5

9



FÄHIGKEITEN

Hypnotische Aura: Modelle dürfen sich nicht für die Reaktion Fechten entscheiden, wenn sie im Nahkampf von diesem Modell angegriffen werden.

Seid nicht albern!: Befreundete Butler erhalten die Regel Schwer zu töten.

Adlig: Dies ist ein Schlagwort, auf das sich andere Regeln beziehen. Besitzt ein Modell die Regel Adlig, gilt es als adliges Modell und unterliegt Regeln, die sich auf adlige Modelle beziehen.

AUSSTATTUNG

Sir Oakroots Zylinder: Der Spieler darf seinem Gegner einmal pro einmal Spiel automatisch die Initiative stehlen. Dabei werden keine Karten ausgespielt.

Smoking von D'Armanini*: +1 Reflexe (bereits im Profil enthalten). Dieses Modell profitiert niemals von Deckung.

Creidnallen-Rapier*: Nahkampfwaffe. +3 Nahkampf (bereits im Profil enthalten). Rüstungsbrechend [1].



»Lasst die Albernheiten, Jeeves. Hört sofort auf zu bluten und reicht mir die Pistole.«

ASH & OAK CLUB

LADY PETRONELLA ELLENDEANNE

Heldin des Ash and Oak Clubs

»Was glaubst du, was du da tust, junger Mann?! Leg die Todesstrahlenkanone sofort wieder hin und hör auf, damit auf Sir Zachary zu zielen. Wenn du sie unbedingt ausprobieren willst, dann richte sie auf einen der Golems, die du hierher geschleppt hast.«



Einige Leute sind der Meinung, dass eine derart reiche Aristokratin wie Lady Petronella Elledanne nicht so viel Zeit auf den Lyonesser Straßen verbringen und sich weniger mit dem gemeinen Volk abgeben sollte. Nun, wenn man heißblütige Corioleaner zu seinen Vorfahren zählt, darf man sich ein gewisses Maß an Exzentrizität erlauben. Ihre Fähigkeit, jeden mit einem tadelnden Blick einzuschüchtern – sei es ein Bankier aus dem Tintagel-Viertel oder ein Ganove aus den Slums von Bridgebank – hat ihr schon häufig gute Dienste geleistet. In ihrer Freizeit entwirft Lady Elledanne modische Kreationen und leitet Selbstverteidigungskurse für Ladys.



**Sir Lance
Oakroot**

HERO
Elf / 30mm

Actions Move

2 → 6

Fight Str

9 2

Guns Reflex

3 5

Wounds

9



FÄHIGKEITEN

Hypnotische Aura: Modelle dürfen sich nicht für die Reaktion Fechten entscheiden, wenn sie im Nahkampf von diesem Modell angegriffen werden.

Adlig: Dies ist ein Schlagwort, auf das sich andere Regeln beziehen. Besitzt ein Modell die Regel Adlig, gilt es als adliges Modell und unterliegt Regeln, die sich auf adlige Modelle beziehen.

AUSSTATTUNG

Sonnenschirm*: Das Modell erhält +1 NK und +1 R, wenn es aus einer Entfernung von 12 Zoll oder weniger zum Ziel eines lebenden Modells wird.

Tugend: Fernkampfwaffe

| | S | 8" | 16" | 24" | ANMERKUNG |
|--------|---|----|-----|-----|--------------------|
| Tugend | 4 | +1 | -1 | -2 | Schnell, Verborgen |

Verborgen: Das Modell erhält +1 FK für den ersten Schuss während einer Aktivierung.

MAGIE

Magische Fähigkeit [4]: Spiritismus

| | TYP | K | R | EFFEKT |
|-------------------|---------|---|-----|--------|
| Gedankenkontrolle | Attacke | 1 | 18" | - |

Gedankenkontrolle: Ein feindliches Handlangermodell, das zum Ziel dieses Zaubers wird, führt direkt nach der Aktivierung dieses Modells eine Aktion durch, ganz so, als würde es sich um ein befreundetes Modell handeln.

| | TYP | K | R | EFFEKT |
|-------------|--------------|---|-----|--------|
| Inspiration | Stärkung [2] | 1 | 12" | - |

Inspiration: Ist der Zauber erfolgreich, erhält das Zielmodell bei seiner nächsten Aktivierung +1 Aktion.



»Keine Lady mit Selbstachtung sollte ohne einen soliden Schirm das Haus verlassen. Ich persönlich bevorzuge alchemistisch behandelte Seide auf einem Creidnallengestell. Schützt hervorragend vor der Sonne, vor Regen, Säbelhieben und kleinkalibrigen Geschossen.«

SIR ZACHARY FIERCEBATTEN

Held des Ash and Oak Clubs

»Im Ernst, junger Mann, das nennt Ihr Schießen? Rücken gerade, Lauf höher und gleichmäßig atmen! Also wirklich, in Eurem Alter habe ich innerhalb von zehn Herzschlägen drei Zombies den Kopf weggeschossen. Aus dreihundert Yard Entfernung! Ihr hättet keine Stunde an der Front überlebt! Ich sagte, Ihr sollt gleichmäßig atmen, verdammt nochmal!«



Um es kurz zu machen, Sir Zachary Fiercebatten – dekoriertes Kriegsheld, Vorsitzender des Ash and Oak Clubs und erster Mensch, der jemals einen Sitz im Oberhaus des Alzheimer Parlaments erhielt – ist ein verbissener, halb tauber, abscheulicher, alter Mann, der keinen Funken Freundlichkeit besitzt. Zudem hat er seit über neunzig Jahren unbeschadet jede gefährliche Situation überstanden, sodass er noch heute Befehle brüllt und die Jugend beschimpft. Sir Zachary denkt gar nicht daran, in den Ruhestand zu treten, und die einzige Form der Unterhaltung, die er sich gestattet, ist die Teilnahme an den Beredungen seiner politischen Rivalen.



Sir Lance Oakroot

HERO
Elf / 30mm

Actions Move

2 6

Fight Str

9 2

Guns Reflex

3 5

Wounds

9



FÄHIGKEITEN

Steinalt: Obwohl es sich bei diesem Modell um einen Menschen handelt, besitzt es nicht die Regel Anfängerglück.

Adlig: Dies ist ein Schlagwort, auf das sich andere Regeln beziehen. Besitzt ein Modell die Regel Adlig, gilt es als adliges Modell und unterliegt Regeln, die sich auf adlige Modelle beziehen.

AUSSTATTUNG

Rollstuhl: Kann sich nur mithilfe einer heldenhaften Bewegung durch unwegsames Gelände bewegen. Beginnt das Modell seine Aktivierung in Basekontakt mit einem befreundeten Butler oder Leibwächter, darf es im Vorfeld irgendwelcher Aktionen eine freie Bewegungsaktion durchführen.

Arcantrisches Monokel: Das Modell kann Sichtlinien durch Schablonen ziehen, wobei das Ziel jedoch Deckung [2] besitzt.

Girardoni-Windbüchse: Fernkampf-Waffe

| | S | 8" | 16" | 24" | ANMERKUNG |
|----------------------|---|----|-----|-----|--------------|
| Girardoni-Windbüchse | 3 | +1 | 0 | -1 | Kleinkaliber |

Kleinkaliber: Der Rüstungsbonus des Zielmodells verdoppelt sich bei der Berechnung des Schadens, der durch diese Waffe verursacht wird.



»Schneller, Jeeves, schneller! Und hört auf, so zu keuchen, verdammt noch mal! Als ich in Eurem Alter war, nahm ich beim Geländelauf um den Ferret Forest teil und schob dabei den Rollstuhl meiner gelähmten Großmutter vor mir her. Ich belegte den zweiten Platz! Gold bekam Großmama ...«

ASH & OAK CLUB

ZACHARY FIERCEBATTEN III.

Held des Ash and Oak Clubs

»Hast du gesehen, Abinav? Sieh zu und lerne. So schießt man. Derweil hast du wie üblich das Ziel verfehlt und Sir Lance den Zylinder vom Kopf geschossen. Du musst mehr üben, Abinav. Übung macht den Meister.«



Zachary Fiercebatten III. ist der Enkel des bekannten und hochdekorierten Kriegshelden Sir Zachary Fiercebatten. Anders als sein Großvater ist Zach etwas ... weniger begabt. Das hält den prahlischen Mann jedoch nicht davon ab, leidenschaftlich der Jagd zu frönen. Der Reichtum seiner Familie erlaubt es ihm, vor und nach jedem Jagdausflug auf den dutzenden Familienanwesen ausschweifende Feste auszurichten, die sich schon mal über zwei Wochen hinziehen können. Er achtet darauf, stets die größte und neueste Flinte und immer die edelsten alkoholischen Getränke auf die Jagd mitzunehmen. Zach liebt seine Bassets und hält sie für die besten und mutigsten Jagdhunde mit einem unübertroffenen Spürsinn. Niemand wagt es, ihm zu widersprechen.



Sir Lance Oakroot

HERO
Elf / 30mm

Actions Move Fight Str Guns Reflex Wounds

2 6 9 2 3 5 9



FÄHIGKEITEN

Anfängerglück: Einmal pro Spiel darf dieses Modell alle Würfel eines einzelnen Tests erneut werfen

Adlig: Dies ist ein Schlagwort, auf das sich andere Regeln beziehen. Besitzt ein Modell die Regel Adlig, gilt es als adliges Modell und unterliegt Regeln, die sich auf adlige Modelle beziehen.

»Meisterschütze«: Dieses Modell darf bei einem Fernkampf- oder Nahkampftest jeden Würfelwurf wiederholen, solange ein befreundeter Singh Sichtlinie auf das Zielmodell hat.

Lasst die Hunde los! [Schnelle Aktion]: Einmal pro Spiel. Platziere zwei Hundemodelle in Basekontakt mit Zacharys Modell, die direkt im Anschluss an seine Aktivierung aktiviert werden. Anschließend wird die Initiative wie gewohnt weitergegeben.

AUSSTATTUNG

Safari-Garderobe: Rüstung [1]

Jagdbüchse Kaliber .577 Nitro Express: Fernkampf-Waffe

| | S | 12" | 24" | ANMERKUNG |
|-------------------------------|----|-----|-----|---------------------|
| Jagdbüchse .577 Nitro Express | 10 | +1 | -1 | Bewegungsstrafe [1] |

Hound

HENCHMAN
Hound / 30mm

Actions Move Fight Str Guns Reflex Wounds

1 9 2 3 0 4 2



FÄHIGKEITEN

Jagdmeute: Die beiden Jagdhunde dürfen sich nicht weiter als 6 Zoll voneinander entfernen und werden zum selben Zeitpunkt aktiviert.

Die Beute aufspüren: Attakiert ein Jagdhund ein feindliches Modell im Nahkampf, darf dieses nicht die Reaktion Fechten wählen.



MARY FEARLESS

Heldin des Ash and Oak Clubs

»Mein Name ist Mary Fearless, Sir. Ich war Sheriff in Undeadwood und bin die einzige Überlebende der Schießerei am Nope Corral. Ich vermag einen heranstürmenden Werbison mit einem einzelnen Schuss niederzustrecken. Glaubt Ihr wirklich, ein Ganove aus Pothill würde mir da Angst machen?«



Mary Fearless wurde unter dem Namen Mary Winterbough III. im vinländischen Alfheim geboren. Während des Aufstandes in den Kolonien schlug sie sich auf die Seite der Rebellen und entging der Todesstrafe nur dank der Fürsprache gewisser hochwohlgeborener Verwandter. Wenn sie ihre Zeit nicht damit verbringt, in den westlichen Prärien Banditen und Bisons zu jagen, findet man sie in den Clubs und Theatern von Lyonesse, wo sie sich mithilfe eines Decknamens direkt unter der Nase von Alven Yard herumtreibt. Sie ist die erste Frau in Alfheim, die nach einer Beleidigung einen Mann zum Duell herausforderte. Es muss wohl nicht extra erwähnt werden, dass sie als Siegerin daraus hervorging.



*Sir Lance
Oakroot*

HERO
Elf / 30mm

Actions Move

2 → 6

Fight Str

9 2

Guns Reflex

3 5

Wounds

9



FÄHIGKEITEN

Anfängerglück: Einmal pro Spiel darf dieses Modell alle Würfel eines einzelnen Tests erneut werfen.

Adlig: Dies ist ein Schlagwort, auf das sich andere Regeln beziehen. Besitzt ein Modell die Regel Adlig, gilt es als adliges Modell und unterliegt Regeln, die sich auf adlige Modelle beziehen.

Renkontre: Wenn auf dieses Modell geschossen wird, würfelt es statt auf seinen Reflex-Wert auf seinen Fernkampf-Wert. Erzielt es dabei mehr Erfolge als das schießende Modell, wird der Schaden so berechnet, als wäre das Zielmodell das schießende Modell und das schießende Modell das Zielmodell.

AUSSTATTUNG

Colt Navy: Fernkampf-Waffe

| | S | 8" | 16" | 24" | ANMERKUNG |
|-----------|---|----|-----|-----|-------------------------------|
| Colt Navy | 4 | +1 | -1 | -2 | Schnell, Hohe Schussfolge [2] |



»Nur zu, greif nach der Waffe und gib mir einen Grund!«

BUTLER

Handlanger des Ash and Oak Clubs

| | | | | | | | | |
|--------------------------|---------|------|-------|-----|------|--------|--------|-----------|
| <i>Butler</i> | Actions | Move | Fight | Str | Guns | Reflex | Wounds | 1 COST |
| HENCHMAN Human / 30mm | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 9 | |

Die boshafte Behauptung, dass ein Aristokrat nur so viel taugt wie sein bester Butler, birgt einen Funken Wahrheit. Gut ausgebildete Butler sind sowohl daheim als auch auf dem Schlachtfeld unverzichtbare Gehilfen. Eine zur rechten Zeit gereichte Pistole, eine stützende Schulter oder ein treuer Diener, der die für seinen Herrn gedachte Kugel abfängt, können den Verlauf eines Kampfes entscheidend beeinflussen. Abgesehen davon ziehen nur Barbaren ohne jemanden, der einen vernünftigen Tee zubereiten kann, in den Kampf.

FÄHIGKEITEN

Helfende Hand: Befreundete Helden innerhalb von 6 Zoll dürfen eine Karte in einer beliebigen Farbe ausspielen um eine heldenhafte Bewegung durchzuführen.

Wofür bezahle ich dich?: Verliert ein befreundetes adliges Modell durch Beschuss eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten, darf dieser Lebenspunktverlust auf einen nicht niedergeworfenen Butler innerhalb von 6 Zoll übertragen werden. Dieser Butler wird niedergeworfen und in Schusslinie im Basekontakt mit dem adligen Modell platziert

AUSSTATTUNG

Pistole: Fernkampfswaffe

| | S | 8" | 16" | 24" | ANMERKUNG |
|---------|---|----|-----|-----|-----------|
| Pistole | 4 | +1 | -1 | -2 | Schnell |



»Euer Gewehr und ein parfümiertes Taschentuch, Sir. Darf ich zudem anmerken, dass wir mit Doktor Dooms verrückten Assistenten zum Tee verabredet sind? In einer Viertelstunde, Sir. Ich würde es schätzen, wenn Ihr dies in die Überlegungen bezüglich Eurer Kampfstrategie einbeziehen würdet, Sir.«

LEIBWÄCHTER

Handlanger des Ash and Oak Clubs

| | | | | | | | | |
|--------------------------|---------|------|-------|-----|------|--------|--------|-----------|
| Butler | Actions | Move | Fight | Str | Guns | Reflex | Wounds | 1 COST |
| HENCHMAN Human / 30mm | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 9 | |

Oger-Leibwächter sind immer in Mode. Sie sind kompetent, ungewöhnlich kräftig, wahnsinnig loyal, extrem schwer zu töten und sehen darüber hinaus in ihren maßgeschneiderten Anzügen absolut fantastisch aus. Im Grunde gibt es nur ein winziges Problem – die unglückliche Tendenz, dass sich ihre Kundinnen in sie verlieben. Es sollte allerdings nicht unerwähnt bleiben, dass Oger auch auf diesem Gebiet außerordentlich kompetent sind.

FÄHIGKEITEN

Schwer zu töten: Erleidet dieses Modell Schaden, der seine Lebenspunkte auf 0 reduzieren würde, und besitzt zu diesem Zeitpunkt noch mehr als 1 Lebenspunkt, reduziert sich die Anzahl seiner Lebenspunkte lediglich auf 1.

AUSSTATTUNG

Leibwächter-Montur: Rüstung [1]



»Belästigt Euch dieser Golem, Miss? Das dachte ich mir.«*Der Klang von zerdrücktem Metall ertönt.*

SINGH

Handlanger des Ash and Oak Clubs

| | | | | | | | | |
|--------------------------|----------------|-------------|--------------|------------|-------------|---------------|---------------|-----------|
| <i>Butler</i> | <i>Actions</i> | <i>Move</i> | <i>Fight</i> | <i>Str</i> | <i>Guns</i> | <i>Reflex</i> | <i>Wounds</i> | 1 COST |
| HENCHMAN Human / 30mm | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 9 | |

Diese stillen und geheimnisvollen Dekanier kümmern sich hingebungsvoll um ihre Arbeitgeber. Es heißt, dass sie abgesehen von ihrer exzellenten Treffsicherheit auch die Geheimnisse der dekanischen Yogis erlernt haben. Angeblich sind sie imstande, auf Nagelbetten zu schlafen, ganze Monate lang zu fasten, sich lautlos zu bewegen, jedes Mühsal zu ertragen und stundenlang reglos auf ihrem Posten zu verharren. Der beste Beweis für ihre unablässige Geduld ist Abinav, ein Singh in Diensten Zachary Fiercebattens III., der mit unerschütterlicher Gelassenheit die Prahlereien seines jungen Masters erträgt.

FÄHIGKEITEN

Infiltrator: Statt dieses Modell normal zu platzieren, werden 3 Marker irgendwo außerhalb der gegnerischen Aufstellungszone weiter als 12 Zoll voneinander entfernt platziert. Zu Beginn des ersten Spielzuges würfelt der Spieler entsprechend dem Reflex-Wert dieses Modelles eine Anzahl an Würfeln. Für jeden Erfolg muss der Gegner einen Marker wählen. Anschließend darf der Spieler dieses Modell auf einem der gewählten Marker platzieren. Sind keine Marker vorhanden, um das Modell zu platzieren, darf der Gegner den Infiltrator irgendwo außerhalb seiner Aufstellungszone platzieren. Dieses Modell darf in dem Spielzug, in dem es platziert wird, nicht als erstes Modell aktiviert werden. Es erleidet in dem Spielzug, in dem es platziert wird, für all seine Aktionen eine Bewegungsstrafe [1].

AUSSTATTUNG

Singh-Uniform: Rüstung [1]

Jagdbüchse: Fernkampf-Waffe

| | S | 8" | 16" | 24" | ANMERKUNG |
|------------|---|----|-----|-----|---------------------|
| Jagdbüchse | 6 | 0 | -1 | -2 | Bewegungsstrafe [1] |



»Ein vortrefflicher Schuss, Milord.«



INVENTORS CLUB



Inventors



INVENTORS CLUB

So wie Lyonesse das Herz Alfheims ist, ist das historische Stadtviertel Uldnesse das Herz der Stadt im Nebel. Hier befinden sich der Palast der Königin, das Parlamentsgebäude und die Geschäftsräume der Regierung. Alles hier ist so alfheimisch wie es nur geht: der Tee wird Punkt fünf serviert, die Pubs schenken lauwarmes Bier aus, rote Rohrpostkabinen an den Straßenecken, Plätze mit Bänken und gepflegten Rasenflächen, Kutschen auf den Straßen und die höflich-verächtliche emotionale Distanz, die die Bewohner dieses Viertels dem Rest der Welt entgegenbringen. Und das Herz von Uldnesse ist zweifellos der Ash and Oak Club ... zumindest in den Augen seiner Mitglieder.

AKTIVITÄTEN

Der Ash and Oak Club ist eine über die Grenzen Alfheims hinaus bekannte Gesellschaft außergewöhnlicher Ladys und Gentlemen. Er ist berühmt für seine elegante, gediegene Atmosphäre, seinen gut gefüllten Vorratskeller und die interessanten Vorträge, die in seinen Räumlichkeiten allmonatlich gehalten werden. Sämtliche Mitglieder dieses renommierten Clubs entstammen der sozialen Oberschicht, wobei es sich nicht zwangsläufig um Aristokraten oder unverschämt reiche Industrielle handeln muss – es genügt völlig, aus gutem Hause, vermögend und berühmt zu sein.

SITZ UND ORGANISATION

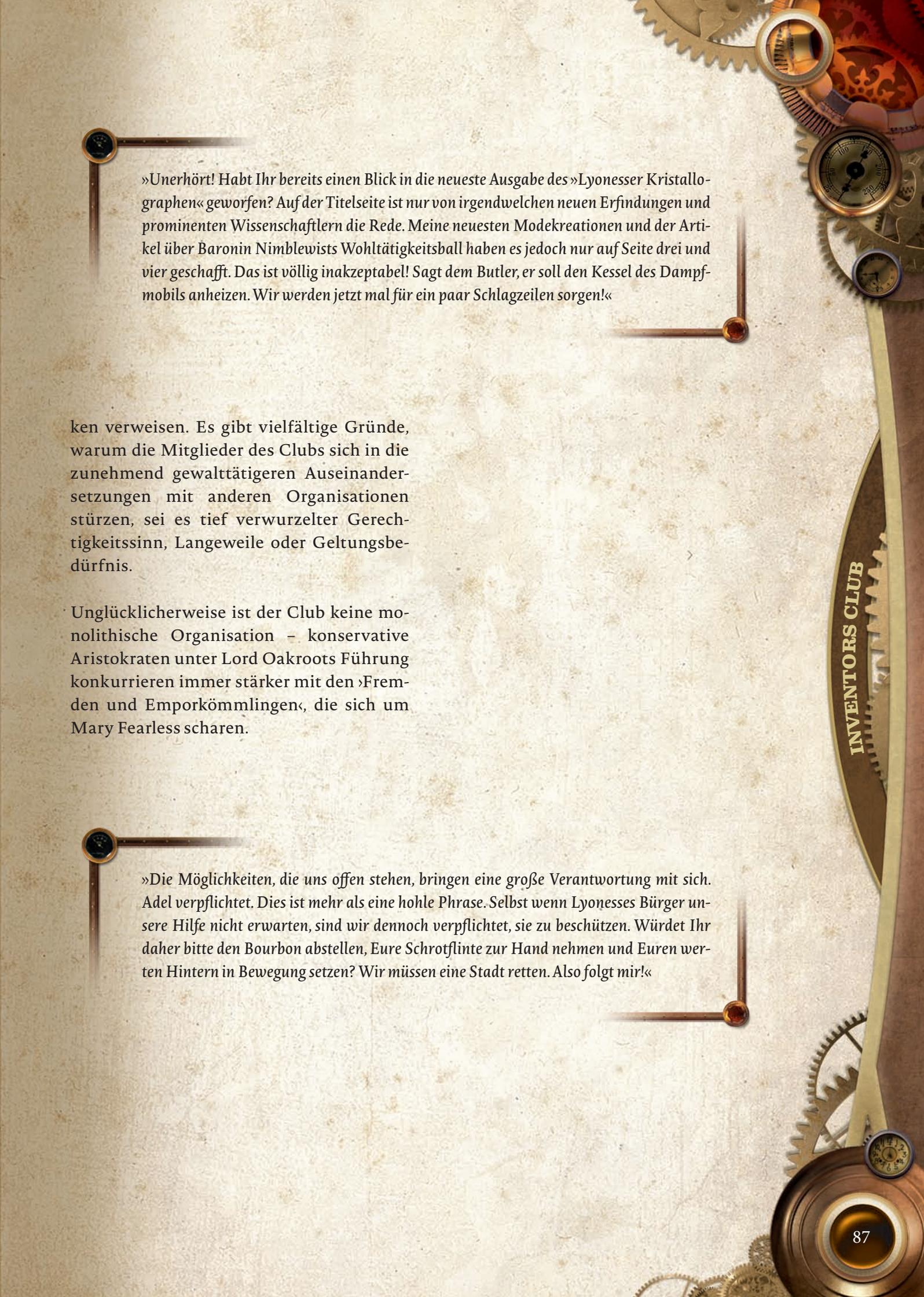
Der Sitz des Ash and Oak Clubs ist ein riesiges, malerisches Gebäude in der Old Pyre Street, keine hundert Meter von der Kirche St. Berenus entfernt, die traditionell den Mittelpunkt der Stadt Lyonesses darstellt.

Die nächste Station der Metropolitan Rail, Kingchapel, ist ebenfalls nur einen fünfminütigen Spaziergang entfernt.

Der gegenwärtige Vorsitzende des Clubs ist Sir Zachary Fiercebatten. Der garstige alte Mann verteidigt seine Position mit derselben grimmigen Entschlossenheit, die er während des Großen Krieges im Kampf gegen die Untoten an den Tag legte. Doch um der Ehrlichkeit willen sei gesagt, dass die Abwicklung der alltäglichen Geschäfte und die Kontrolle über die Finanzen des Clubs auf den Schultern der zahllosen Sekretäre und Butler ruhen.

Unter Sir Zacharys Führung baut der Ash and Oak Club seine Präsenz in Lyonesse weiter aus. Immerhin muss jemand die kriminellen Pläne der Triade des Lotusdrachen durchkreuzen und die aufgeblasenen Egos der exzentrischen Erfinder in ihre Schran-

»Eines Tages stellt man fest, dass man alles besitzt, ein hohes Ansehen in der Gesellschaft, ein stattliches Vermögen, einen guten Ruf, eine hervorragende Bildung und einen breiten Bekanntenkreis. Man hat etwas erreicht oder geerbt, dem gewöhnliche Leute über Generationen hinweg nachjagen. Was bleibt einem dann noch? Die Suche nach Möglichkeiten, sich die Langeweile zu vertreiben. Doch ich schweife ab. Ich wette weitere Tausend, dass es Miss Fearless nicht gelingen wird, die Golems von der Zerstörung des Museums abzuhalten.«



»Unerhört! Habt Ihr bereits einen Blick in die neueste Ausgabe des »Lyonesser Kristallographen« geworfen? Auf der Titelseite ist nur von irgendwelchen neuen Erfindungen und prominenten Wissenschaftlern die Rede. Meine neuesten Modekreationen und der Artikel über Baronin Nimblewists Wohltätigkeitsball haben es jedoch nur auf Seite drei und vier geschafft. Das ist völlig inakzeptabel! Sagt dem Butler, er soll den Kessel des Dampfmobils anheizen. Wir werden jetzt mal für ein paar Schlagzeilen sorgen!«

ken verweisen. Es gibt vielfältige Gründe, warum die Mitglieder des Clubs sich in die zunehmend gewalttätigeren Auseinandersetzungen mit anderen Organisationen stürzen, sei es tief verwurzelter Gerechtigkeitssinn, Langeweile oder Geltungsbedürfnis.

Unglücklicherweise ist der Club keine monolithische Organisation – konservative Aristokraten unter Lord Oakroots Führung konkurrieren immer stärker mit den »Fremden und Emporkömmlingen«, die sich um Mary Fearless scharen.

»Die Möglichkeiten, die uns offen stehen, bringen eine große Verantwortung mit sich. Adel verpflichtet. Dies ist mehr als eine hohle Phrase. Selbst wenn Lyonesses Bürger unsere Hilfe nicht erwarten, sind wir dennoch verpflichtet, sie zu beschützen. Würdet Ihr daher bitte den Bourbon abstellen, Eure Schrotflinte zur Hand nehmen und Euren werten Hintern in Bewegung setzen? Wir müssen eine Stadt retten. Also folgt mir!«