

VÖLKER & KREATUREN

Volk / Kreatur	Modifikatoren	Besondere Regel	Kosten
Mensch	keine	keine	1
Volk der Tiere	keine	keine	1
Goblin	Ausweichen +1 W6; Bewegungsreichweite +2 cm; Widerstand –1 W6	keine	2
Ork	Nahkampf +1 W6; Widerstand +1 W6; Ausweichen –1 W6	keine	3
Zwerg	Verteidigung +1 W6; Widerstand +1 W6; Bewegungsreichweite –2 cm	keine	3
Elf	Fernkampf +1 W6; Ausweichen +1 W6; Bewegungsreichweite +2 cm; Widerstand –1 W6	keine	4
Rattenwesen	Ausweichen +1 W6; Bewegungsreichweite +3 cm; Widerstand –1 W6	keine	2
Untoter	Widerstand +1 W6; Bewegungsreichweite –1 cm	UNTOT	3
Troll	Widerstand +2 W6; Lebenspunkte +2; Ausweichen –1 W6; Bewegungsreichweite –2 cm	REGENERATION	5

UNTOT

Untote erhalten +1 W6 auf jeden Gegenwurf gegen einen gegnerischen Zauber. Der Gegenwurf verwendet Fernkampf: Ausweichen, Nahkampf: Verteidigung sowie Schwächung, Furcht und vergleichbare Widerstandszauber: Widerstand. Normale Heiltränke und gewöhnliche Heilzauber heilen Untote nicht, sofern eine Regel dies nicht ausdrücklich erlaubt.

REGENERATION

Zu Beginn der eigenen Aktivierung würfelt die Figur 1 W6. Bei einer 5 oder 6 stellt sie 1 verlorenen Lebenspunkt wieder her, niemals über ihr aktuelles Maximum.

DIE VÖLKER & KREATUREN

MENSCH

Vielseitig und ohne feste Stärken oder Schwächen. Menschen eignen sich als neutraler Ausgangspunkt für nahezu jede Fantasy-Bande.

GOBLIN

Flink, wendig und schwer zu treffen, dafür körperlich weniger widerstandsfähig. Gut für schnelle und bewegliche Figuren.

ZWERG

Robust, standfest und schwer aus dem Kampf zu bekommen, dafür langsamer als die meisten anderen Völker.

RATTENWESEN

Sehr beweglich und flink, dafür nicht besonders zäh. Geeignet für schnelle Figuren und überraschende Positionswechsel.

TROLL

Langsam und schwerfällig, aber enorm zäh. Durch REGENERATION können verlorene Lebenspunkte zurückkehren.

VOLK DER TIERE

Ein offener Sammelbegriff für tierische Fantasy-Völker, etwa Mäuse, Hasen oder Katzenwesen. Sie besitzen keine eigenen Regelmodifikatoren.

ORK

Kräftig und zäh im Nahkampf, aber weniger geschickt beim Ausweichen. Orks fühlen sich in direkter Konfrontation wohl.

ELF

Schnell, beweglich und treffsicher, aber körperlich weniger widerstandsfähig. Elfen profitieren von Mobilität und präzisiertem Fernkampf.

UNTOTER

Unnatürlich widerstandsfähig und besonders schwer mit Magie zu beeinflussen. Untote folgen zusätzlich der Sonderregel UNTOT.

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Kosten / Stufe	Wirkung
Anführer	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampf- und Nahkampfangriffe je Stufe; tauscht zu Rundenbeginn 1/2/3 Handkarten.
Schütze	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampfangriffe je Stufe.
Schläger	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung je Stufe.
Späher	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Ausweichen in Deckung je Stufe.
Scharfschütze	2 Punkte · einmalig	Darf mehrfach zielen; maximal +3 W6 auf den ersten einzelnen Schuss.
Glück	1 Punkt · einmalig	1 Würfelwurf dieser Figur pro Runde darf vollständig wiederholt werden.
Inspirierend	2 Punkte · einmalig	Solange die Figur handlungsfähig auf dem Spielfeld ist: 1 Würfelwurf einer beliebigen eigenen Figur pro Runde wiederholen.
Schnell	1 Punkt · einmalig	Normale Bewegungsreichweite +5 cm.
Zäh	1 Punkt je Stufe · max. III	Widerstand +1 W6 je Stufe.
Zusätzliche Lebenspunkte	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 Lebenspunkt je Stufe.
Mediziner	2 Punkte je Stufe · max. III	Behandlung ohne Verbrauchsmaterial; heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 1/2/3 LP.
Magie I	1 Punkt	Magiewert: 3 W6.
Magie II	2 Punkte	Magiewert: 4 W6.
Magie III	3 Punkte	Magiewert: 5 W6.

ZIELEN / SCHARFSCHÜTZE

Mehrfaches Zielen ist nur mit der Fertigkeit Scharfschütze möglich. Maximal +3 W6; der Zielbonus gilt für den ersten einzelnen Schuss.

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Glück und Inspirierend erlauben Wiederholungen vollständiger Würfelwürfe. Ein bereits wiederholter Wurf wird nicht erneut wiederholt.

MAGIE

Magie kann Magier, Hexen, Schamanen, Priester, Runenwirker oder andere übernatürliche Anwender darstellen. Magie I–III gibt einen Magiewert; ohne Magie können keine Zauber gewirkt werden. Zauber werden zusätzlich gekauft.

NACHTEILE

OPTIONALE REGEL

Nachteile sind optional. Pro Figur darf maximal ein Nachteil gewählt werden. Der Nachteil muss für die Figur tatsächlich relevant sein. Würfelwerte sinken nie unter 1 W6, Bewegung nie unter 3 cm.

Nachteil	Bonus	Wirkung
Langsam	+1 Punkt	Bewegung –3 cm; Ausweichen –1 W6
Ungeschickt	+1 Punkt	Nahkampf –1 W6
Schlechter Schütze	+1 Punkt	Fernkampf –1 W6
Gebrechlich	+1 Punkt	Widerstand –1 W6

ZAUBER

Zauber	Regelwerte	Kosten
Fernkampfzauber I	2 Anwendungen / 1 AP · 20 cm · Magie gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	1
Fernkampfzauber II	1 Anwendung / 1 AP · 30 cm · Magie +1 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	2
Fernkampfzauber III	1 Anwendung / 2 AP · 40 cm · Magie +2 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	3
Nahkampfzauber I	1 Anwendung / 1 AP · Nahkampf · Magie +1 W6 gegen Verteidigung · Erfolgsdifferenz = Schaden	1
Nahkampfzauber II	1 Anwendung / 2 AP · Nahkampf · Magie +2 W6 gegen Verteidigung · Erfolgsdifferenz = Schaden	2
Flächenzauber klein	1 Anwendung / 3 AP · 25 cm · kleine Kreisschablone (8 cm) · Mittelpunkt innerhalb der Reichweite · Magie gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	3
Flächenzauber groß	1 Anwendung / 5 AP · 30 cm · große Kreisschablone (12 cm) · Mittelpunkt innerhalb der Reichweite · Magie –1 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	4
Heilzauber I	1 Anwendung / 2 AP · 10 cm · normale Magieprobe · bei mindestens einem Erfolg 1 verlorenen Lebenspunkt wiederherstellen	2
Heilzauber II	1 Anwendung / 3 AP · 10 cm · normale Magieprobe · bei mindestens einem Erfolg 2 verlorene Lebenspunkte wiederherstellen	3
Schutzzauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · bei Erfolg bis Rundenende +1 W6 Ausweichen und +1 W6 Verteidigung	2
Stärkungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · beim Kauf festgelegter Wert erhält bis Rundenende +1 W6	2
Schwächungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · beim Kauf festgelegter Wert des Ziels erhält bis Rundenende –1 W6	2
Bewegungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · bei Erfolg erhält das Ziel bis Rundenende +5 cm Bewegungsreichweite	1
Behinderungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · bei Erfolg verliert das Ziel bis Rundenende 5 cm Bewegungsreichweite, niemals unter 3 cm	2
Furchtzauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · bei Erfolg erhält das Ziel bis Rundenende –1 W6 Fernkampf und –1 W6 Nahkampf, niemals unter 1 W6	2

ZAUBERN

Zaubern ist immer eine beendende Aktion.

HEILUNG

Eine Figur kann durch Heilzauber niemals über ihr aktuelles Lebenspunktmaximum hinaus geheilt werden.

SCHUTZZAUBER

Soll der Schutzzauber während eines gegnerischen Angriffs noch auf den Zaubern den selbst gewirkt werden, ist dies nur über die optionale Regel „Zugunterbrechung“ möglich.

BEWEGUNG / BEHINDERUNG

Bewegungsreichweite kann niemals unter 3 cm sinken.

FREIE DARSTELLUNG

Die Namen der Zauber sind neutrale Regelbegriffe. Spieler dürfen sie passend zur Figur frei benennen und beschreiben. Die Beschreibung verändert die Regelwerte nicht.

STÄRKUNG / SCHWÄCHUNG

Der betroffene Wert wird beim Kauf festgelegt. Wählbar sind Fernkampf, Ausweichen, Nahkampf, Verteidigung und Widerstand.

FURCHT

Fernkampf und Nahkampf können durch den Furchtzauber niemals unter 1 W6 sinken.

FLÄCHENZAUBER

Jede Figur, die von der Schablone ganz oder teilweise getroffen wird, führt einen eigenen Vergleichswurf aus. Eigene Figuren können ebenfalls getroffen werden.

WAFFENKAMMER

Nahkampfwaffen

Waffe	Hände	Nahkampf	Verteidigung	Angriff / AP	Kosten
Unbewaffnet / improvisiert	–	–	–	1 AP	0
Dolch / Messer	1	–	+1 W6	1 AP	1
Schwert / Säbel	1	+1 W6	–	1 AP	1
Axt	1	+2 W6	–1 W6	2 AP	1
Streitkolben / Hammer	1	+2 W6	–1 W6	2 AP	1
Speer	1	–	+1 W6	1 AP	1
Zweihandschwert	2	+2 W6	–	2 AP	2
Zweihandaxt	2	+3 W6	–1 W6	3 AP	2
Schwerer Kriegshammer	2	+3 W6	–1 W6	3 AP	2
Hellebarde / schwere Stangenwaffe	2	+1 W6	+1 W6	2 AP	2

STURMANGRIFF

Speer und Hellebarde / schwere Stangenwaffe: Bewegt sich die Figur unmittelbar vor dem Nahkampfangriff mindestens 5 cm auf direktem Weg auf das Ziel zu, erhält sie für diesen Angriff +1 W6 Nahkampf.

Fernkampfwaffen

Waffe	Nutzung	Reichweite	Fernkampf	Kosten
Schleuder	1 Schuss / 1 AP	20 cm	–	1
Kurzbogen	2 Schuss / 1 AP	25 cm	–	1
Langbogen	1 Schuss / 1 AP	40 cm	+1 W6	2
Armbrust	1 Schuss / 3 AP	35 cm	+2 W6	2
Kriegsarmbrust	1 Schuss / 5 AP	45 cm	+3 W6	3
Wurfmesser / Wurfaxt	1 Wurf / 1 AP	15 cm	–	1
Wurfspeer	1 Wurf / 1 AP	20 cm	–	1

MUNITION

Pfeile, Bolzen, Schleudersteine und gewöhnliche Wurfaffen werden im normalen Spiel nicht einzeln gezählt.

Rüstungen und Schilde

Schutz	Ausweichen	Verteidigung	Widerstand	Bewegung	Kosten
Keine Rüstung	–	–	–	–	0
Leichte Rüstung	+1 W6	+1 W6	–	–	2
Mittlere Rüstung	+1 W6	+1 W6	+1 W6	–3 cm	3
Schwere Rüstung	+1 W6	+2 W6	+1 W6	–5 cm	4
Kleiner Schild / Buckler	–	+1 W6	–	–	1
Großer Schild	+1 W6	+1 W6	–	–1 cm	2

- Maximal eine Rüstung pro Figur.
- Maximal ein Schildbonus.
- Rüstung und Schild sind kombinierbar.

- Modifikatoren und Bewegungsabzüge werden addiert.
- Zweihandwaffen können nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden.

ERBARMUNGSLOS

Fantasy – Spielhilfe

W6-GRUNDREGEL: Jede 5 und 6 = 1 Erfolg | Mehr Erfolge gewinnen! !!!

SPIELRUNDEN ÜBERSICHT

1. Handkarten auf 5 auffüllen
2. Initiativekarte verdeckt auswählen, gemeinsam aufdecken.
3. Sonderwirkung der Initiativkarte berücksichtigen
4. Höchste Initiative handelt zuerst
5. Im eigenen Zug eine Handkarte als AP-Karte spielen
6. AP auf handlungsfähige Figuren verteilen
7. Jede Figur vollständig aktivieren
8. Rundenende: nicht genutzte Handkarten bleiben auf der Hand

KARTEN & INITIATIVE

KARTENWERTE

Kartenwert: gleich 2 bis 10
Bube: 11 · Dame: 12
König: 13 · Ass: 15

SONDERWIRKUNGEN

4 = +3 AP im eigenen Zug, zusätzlich zur AP-Karte
3 = +1 W6 Nahkampfangriff & -verteidigung
2 = +1 W6 Fernkampfangriff
Herz = Genesungstest

GENESUNG

Sofort bei Herz als Initiativekarte.
WIDERSTAND würfeln.
Mind. 1 Erfolg: wieder handlungsfähig
Kein Erfolg: endgültig ausgeschieden

Bei Gleichstand: Kreuz > Pik > Herz > Karo

TOT!

AKTIONSPUNKTE & BEWEGUNG

1. Bewegung	1AP	Zielen	2AP (+1W6 auf Fernkampf, erster Schuss)
2. Bewegung	3AP	Fernkampfangriff *	siehe Waffenprofil
3. Bewegung	5AP	Nahkampfangriff *	1AP
Drei Bewegungen zusammen: 9 AP		Nachladen	2AP (optionale Regel)
		Gegend absuchen *	5AP (häufige Szenario Regel)
		Handlung durchführen	2AP
Hindernis überwinden	+1AP	Medizinische Behandlung *	3AP (Fertigkeit oder Ausrüstung erforderlich)

** = Beendende Aktion*

*SCHARFSCHÜTZE: keine Bewegung
erstes Zielen 2 AP
zweites Zielen 2 AP
drittes Zielen 3 AP
maximal +3 W6, erster Schuss*

Schwieriges Gelände: halbe Bewegungsreichweite.

Springen/Klettern: halbe normale Bewegungsreichweite; zählt als Bewegungsaktion.

Nicht verwendete AP verfallen am Ende des eigenen Zuges.

FERNKAMPF

1. Reichweite und Sichtlinie prüfen.
2. Schütze würfelt FERNKAMPF.
3. Ziel würfelt AUSWEICHEN + Deckung.
4. Erfolge vergleichen.

Ziel hat gleich viele/mehr Erfolge: kein Treffer.

Schütze hat mehr Erfolge: Treffer. Differenz = Schaden.

Nach der Schadensermittlung:

0 Lebenspunkte: Figur scheidet sofort aus. **TOT!**
Mindestens 1 LP: WIDERSTAND würfeln.
Mindestens 1 Erfolg = handlungsfähig;
kein Erfolg = handlungsunfähig.

!!! Zielen: Der Bonus gilt nur für den ersten Schuss des nächsten Fernkampfangriffs, auch wenn die Waffe mehrere Schüsse abgibt.

DECKUNG

Leichte Deckung +1 W6
Schwere Deckung +2 W6
Sehr schwere Deckung +3 W6

Unklare Deckung ggf. vor dem Spiel klären

OPTIONAL: ZUGUNTERBRECHUNG

Während gegnerischer Aktion Handkarte(n) ausspielen.
Gesamtwert mindestens gegnerische Initiativkarte. Dann 1 sofortiger Schuss. Mehrschusswaffen: nur 1 Schuss. Langsame Einzelschusswaffen ausgeschlossen. Doppelflinte: 1 Lauf.
Mehr als pro Runde möglich, jede Figur aber nur 1x.

NAHKAMPF

1. Angreifer würfelt NÄHKAMPF.
2. Verteidiger würfelt VERTEIDIGUNG.
3. Mehr Erfolge gewinnt. Differenz = Schaden.
4. Unterlegene Figur: bei mindestens 1 LP WIDERSTAND würfeln.

Widerstand gelingt: bleibt handlungsfähig.

Widerstand misslingt: endgültig ausgeschieden. TOT!

Gleichstand: kein Schaden; Angreifer 5 cm zurück.

Mehrere Angreifer: je zusätzlichem Angreifer –1 W6 Verteidigung in dieser Runde.

MAGIE

Magie I = 3 W6 · Magie II = 4 W6 · Magie III = 5 W6.
Zaubern ist immer eine beendende Aktion.
Fernkampfzauber: Magie gegen Ausweichen.
Nahkampfzauber: Magie gegen Verteidigung.
Andere feindliche Wirkungen können gegen Widerstand geprüft werden.

OPTIONAL: SCHWERE VERWUNDUNG

Mehr als 2 verlorene Lebenspunkte: –1 W6 auf alle eigenen Proben. Malus nur einmal, bis genügend LP geheilt wurden.

VIEL SPASS!