

 NeverRealm Industry



DEATHMATCH

Regelbuch

Vorwort	1	
Inhaltsverzeichnis	2	
Wie alles begann	3	
Die Mächte der Welt	14	
Faktionen der Arena	20	
Anaimaktos	20	
Phalanx	22	
Organon	24	
Shelzahav	26	
Das Spiel	28	
Was ihr zum Spielen braucht	28	
Modelle	28	
Das RNG-Deck	28	
Zubehör	28	
Spielfeld	29	
Modelle und Profile	30	
Grundprinzipien	35	
Respawn	35	
Kartenproben (RNG-Deck)	35	
Anzahl der Karten	36	
Verstärkte Flips (⇄)	36	
Erschwerte Flips (⇄)	36	
Verschiedene Effekte	36	
Wiederholungsflips	36	
Ausrichtung und Sichtlinien	37	
Silhouetten	37	
Kommandopunkte (◆) verwenden	39	
Spielablauf	41	
Spielvorbereitungen	41	
Startphase	41	
Aktivierungsphase	41	
Endphase	41	
Aktionen	43	
Bewegung ↗	45	
Fernkampf ⚔	47	
Das Ziel wählen	47	
Das Ziel treffen	47	
Das Ziel verwunden	49	
Waffen mit Flächenschaden	49	
Sprühangriffe (☞)	49	
Limitiert (X)	50	
Nahkampf ⚔	51	
Die Kontrollzone	51	
Das Ziel wählen	52	
Das Ziel treffen	52	
Das Ziel verwunden	53	
Kämpferstatus und Effekte	55	
Ein Spiel beginnen	58	
1. Spielmodus auswählen	58	
2. Die Arena vorbereiten	58	
3. Spielgröße festlegen	58	
4. Teams zusammenstellen	58	
5. Aufstellung	59	
Die Arena	61	
Geländekategorien	61	
Missionsziele	63	
Gadgets und Power-ups	63	
Spielmodi für 2 Spieler	67	
0 - Last man standing	68	
1 - Deathmatch	69	
2 - Conquest	70	
3 - Flag Rush	71	
4 - Onslaught	72	
5 - King of the Hill	74	
6 - Breakthrough	75	
7 - Domination	76	
8 - Double Domination	77	
9 - Capture the flag!	78	
Spielmodi für 3-4 Spieler	79	
1 - Deathmatch	80	
2 - Conquest	81	
3 - Domination	81	
4 - Flag Rush	82	
5 - King of the Hill	82	
Index	83	

DAS SPIEL

Willkommen bei Deathmatch, dem Sci-Fi-Skirmish von NeverRealm Industry! Übernimmt die Kontrolle über Teams aus hochspezialisierten Kämpfern und führt sie zum Sieg in der Arena. Es gilt Missionsziele zu erobern, Sektoren zu halten und natürlich das gegnerische Team zu dezimieren. Doch seid auf der Hut: Die Arena steckt voller Überraschungen, und selbst der Tod ist häufig nicht mehr als eine kurzzeitige Unterbrechung auf dem Weg zum Sieg!

WAS IHR ZUM SPIELEN BRAUCHT

Wie bei allen Tabletopspielen werdet ihr auch bei Deathmatch zahlreiche Dinge benötigen, doch an einigen Stellen kann man sich gerade zu Beginn mit Platzhaltern behelfen. Folgende Dinge benötigt ihr aber definitiv für eine Partie Deathmatch:

MODELLE

Für Deathmatch benötigt jeder Spieler ein Team aus 3 bis 7 Miniaturen. Alle Modelle des Spiels stehen auf Rundlippenbases mit 30mm Durchmesser, Ausnahmen davon sind durch Sonderregeln möglich.

Für jedes Modell des Spiels gibt es eine entsprechend Profilkarte, auf der ihr alle relevanten Informationen zu ihm findet. Die Profilkarten sind als separates Set erhältlich, können aber außerdem unter **www.neverrealm.de** heruntergeladen werden. Wir empfehlen Kartenhüllen und einen abwaschbaren Folienstift, um Schäden und Effekte auf den Karten zu markieren.

DAS RNG-DECK

Deathmatch verwendet anstelle von Würfeln ein Kartendeck, das wir RNG-Deck nennen. Es besteht standardmäßig aus 41 Karten: Jede Zahl von 0 bis 9 ist viermal enthalten, zusätzlich gibt es eine besondere Karte, den Wendepunkt.

ZUBEHÖR

Neben den Modellen benötigt ihr eine Handvoll Spielmarker, um spezielle Effekte und Ausrüstungsoptionen darzustellen.

Bewegungen und Angriffsreichweiten werden mit einem Maßband (oder einem Messstab) mit Zoll-Unterteilung ausgemessen. In diesem Regelbuch werden Zoll-Werte manchmal mit einem Zollzeichen geschrieben, z. B. als 5" statt 5 Zoll.

Außerdem kann ein Linienlaser in manchen Fällen sehr hilfreich sein.

SPIELFELD

Für eure Arena benötigt ihr einen Tisch oder eine Spielfläche, auf der ihr eure Spiele austragen könnt. Diese sollte typischerweise 24"x24" groß sein (rund 60cm x 60cm). Für größere Spiele mit mehr als 5 Kämpfern pro Seite (oder für Spiele mit mehr als 2 Spielern) ist eine Arena mit 36" Kantenlänge (ca. 90cm) ideal.

Damit eure Kämpfer es nicht zu leicht haben, sollte Euer Spieltisch eine solide Menge an Geländestücken enthalten, die von Gebäuden bis hin zu kleinen Barrikaden oder einzelnen Kisten reichen können. Diese Geländestücke bieten Deckung, blockieren Sichtlinien – und sie sehen gut aus! Wir empfehlen, sie gleichmäßig und nicht weiter als 6 Zoll voneinander entfernt zu platzieren. Gerade beim Gelände kann man sich allerdings zu Anfang problemlos auch mit einer einfachen Tischfläche und ein paar improvisierten Geländestücken aus Büchern, Gläsern und Dosen behelfen – professionell gestaltete Hochglanz-Arenen entstehen schließlich nicht über Nacht!

Abgerundet wird das Schlachtfeld von verschiedenen Missionszielen und Spezialfeldern wie Teleportern oder Power-ups, die ihr selber basteln oder bei uns erwerben könnt.

Detaillierte Informationen zum Spielfeldaufbau sowie zu den jeweiligen Vorgaben findet ihr in den Kapiteln „Die Arena“ und „Spielmodi“.

MODELLE UND PROFILE

Jedes Modell bei Deathmatch besitzt ein sogenanntes Einheitenprofil, in dem seine Stärken, Schwächen und Fähigkeiten festgelegt sind. Üblicherweise werden die Profile der Kämpfer auf ihren mitgelieferten Profilkarten aufgeführt.

Alle Einheitenprofile bei Deathmatch bestehen aus einer Reihe von Werten, die alle Modelle des Spiels besitzen und die ihre wichtigsten Eigenschaften beschreiben. Diese Profilwerte werden für verschiedene Kartenproben und Berechnungen benötigt und geben Aufschluss über Erfolg oder Misserfolg von Aktionen, die Miniaturen während des Spiels ausführen.

Alle Einheitenprofile bei Deathmatch enthalten die folgenden Informationen:

- **Name:** Der Name des Kämpfers/der Kämpferin.
- **Rang:** Diese Angabe bestimmt die Position des Modells im Team und ist bei der Zusammenstellung eines Teams wichtig. Es gibt derzeit drei verschiedene Ränge: Anführer, Spezialist und Trooper.
- **Fraktion:** Der Kartenrücken einer Profilkarte gibt an, zu welcher Fraktion ein Modell gehört. Modelle derselben Fraktion besitzen entweder vergleichbare Eigenschaften, dieselbe Herkunft, oder sie wurden schlicht von derselben Dachorganisation angeworben. Die Fraktionszugehörigkeit ist bei der Teamzusammenstellung von zentraler Bedeutung. Manche Modelle können mehreren Fraktionen gleichzeitig angehören. Sie haben durch ihre lange Erfahrung gelernt, mit verschiedensten Teammitgliedern effektiv zusammenzuarbeiten.
- **Ausrüstungspunkte (ARP):** Dieser Wert gibt an, wie viele Ausrüstungspunkte der Kämpfer zum Ausrüstungspool seines Teams beisteuert. Nachdem die Teams zusammengestellt wurden, addieren die Spieler jeweils die gesamten ARP-Werte ihres Teams zusammen. Die so ermittelten Punkte können beliebig auf die Teammitglieder verteilt werden, um sie mit Ausrüstungskarten zu verbessern.
- **Kommandopunkte (◆):** Dieser Wert symbolisiert die Koordination zwischen den Teammitgliedern und ihre taktischen Fähigkeiten. Er gibt an, wie viele Punkte ein Kämpfer zu Beginn jeder Runde zum Kommandopool seines Teams beisteuert.
- **Reflex (↲):** Dieser Wert gibt an, wie geschickt das Modell Angriffen ausweichen kann. Je höher er ist, desto schwerer ist ein Modell zu treffen.
- **Widerstand (♥):** Je höher dieser Wert ist, desto besser kann ein Modell gegnerische Treffer wegstecken und umso niedriger ist der Schaden, den es durch feindliche Angriffe erleidet.
- **Respawn (△):** Oberhalb seiner Lebenspunkteleiste besitzt jedes Modell ein Respawn-Symbol. Sobald das Modell erstmals ausgeschaltet und wiederbelebt wurde, wird dieses Symbol markiert, um zu zeigen, dass sein Respawn verbraucht ist.

- **Lebenspunkte (+):** Diese Punkte geben die Lebenskraft eines Modells an und zeigen, wie viel Schaden es hinnehmen kann, bevor es ausgeschaltet wird.
- **Fähigkeiten:** Manche Modelle haben außergewöhnliche Fähigkeiten, Kampfstile, oder einfach nur angeborene Gaben, die ihnen im Kampf Vorteile bringen können. Sie sind hier aufgelistet.

Ausrüstungspunkte 3

Kommandopunkte 1

Reflex 7

Widerstand 5

Resawner

Lebenspunkte 5

Waffenstärke S:2

Bonuskarten

Kampfwert FK:3

Reichweite RW:10"

Name STRATEGOS ANFÜHRER

Rang

Sonderregeln

Fähigkeiten Präventivschlag, Rühige Hand Fähigkeiten

Waffen Pistole Handwaffe

Neben seinem Basisprofil besitzt jedes Modell bei Deathmatch eine oder mehrere **Waffen**, die ebenfalls auf seiner Profilkarte aufgeführt sind. Waffenprofile enthalten die folgenden Informationen:

- **Name:** Der Name der Waffe
- **Typ:** Nach dem Namen der Waffe geben Symbole an, ob es sich um eine Fernkampfwaffe (P) oder eine Nahkampfwaffe (M) handelt.
- Manche Waffen werden paarweise getragen oder zweihändig geführt (PP oder MM). Paarweise getragene Waffen verfügen über einen verstärkten Trefferflip (F), der in ihrem Waffenprofil bereits enthalten ist (siehe „Verstärkter Flip“, Seite 36). Wenn zweihändig oder paarweise geführte Waffen mit bestimmten

Ausrüstungsgegenständen kombiniert werden, können sie ihren Bonus verlieren oder einen Nachteil erleiden. Andererseits kann ein Modell das nur eine einhändige Waffe wie z.B. eine Pistole trägt, sich ein Duplikat dieser Waffe kaufen, um so den Bonus für paarweise geführte Waffen zu erhalten.

- **Reichweite (RW):** Dies gibt die Reichweite der Waffe in Zoll an.
- **Fern-/Nahkampfwert (FK/NK):** Dieser Wert gibt an, wie geübt der Kämpfer im Umgang mit dieser Waffe ist. Er wird bei Trefferflips mit dieser Waffe verwendet.
- **Bonuskarte (⚡):** Trefferflips mit manchen Waffen werden verstärkt. Dies ist direkt hinter dem Kampfwert angegeben.
- **Stärke (S):** Die Stärke einer Waffe wird bei Schadensflips für von ihr verursachte Treffer verwendet. Stärkere Waffen haben mehr Durchschlagskraft.
- **Sonderregeln:** Eventuelle Sonderregeln einer Waffe sind direkt unterhalb ihrer Reichweite, Kampfwerte und Stärke aufgeführt.

Rang

Fraktion

Version

Sonderregeln & Fähigkeiten

PRÄVENTIVSCHLAG
Das Team darf den Initiativ Flip einmal pro Runde kostenlos wiederholen.

HANDWAFFE
Die Waffe (F) darf abgefeuert werden, auch wenn das Modell im Nahkampf steht, aber das Ziel muss sich im selben Nahkampf befinden.

RUHIGE HAND
Das Modell ignoriert den Reflexbonus des Ziels für den Nahkampf.

RÄNGE

Jeder Kämpfer bei Deathmatch gehört einem bestimmten Rang an. Dieser definiert seine Rolle auf dem Schlachtfeld und legt fest, wie oft er rekrutiert werden darf.

- **Anführer:** Diese erfahrenen Individuen sind das Herz und Hirn ihrer Truppe. Neben ihren Waffen bringen sie meistens auch noch besondere taktische Fähigkeiten mit. Jedes Team muss genau 1 Anführer enthalten, der automatisch und ohne zusätzliche Kosten mit einem **Respawn-Fokus** ausgerüstet ist (diesen findet Ihr bei den Ausrüstungskarten).
- **Trooper:** Diese Kämpfer bilden das Rückgrat jedes Teams und unterliegen bei der Rekrutierung keinen Beschränkungen.
- **Spezialist:** Diese Spezialeinheiten tragen meist eine verbesserter Ausrüstung und haben außerdem eine besondere Ausbildung genossen. Ein Team muss immer gleich viele Spezialisten wie Trooper enthalten.

Söldner: Die verschiedenen Verbände verkaufen ihre Kämpfer gerne für bare Münze an ihre Konkurrenten – auch wenn Top-Stars und erfahrene Veteranen natürlich stets dem eigenen Team vorbehalten bleiben. Trooper und Spezialisten dürfen grundsätzlich auch aus anderen Fraktionen angeheuert werden. Sie haben in diesem Fall keinen besonderen Status, sondern besitzen denselben Rang, den sie in ihrem eigenen Team hatten. Die maximal erlaubte Anzahl an Söldnern wird durch die Spielgröße festgelegt (siehe „Team zusammenstellen“, Seite 58).

Perfekte Harmonie: Teams, die ausschließlich aus Kämpfern einer Fraktion bestehen, erhalten in jeder Runde einen zusätzlichen Kommandopunkt.

Ausrüstung: Jedes Modell darf beliebig viele verschiedene Ausrüstungsoptionen erhalten. Wie oft ein Modell ein und dieselbe Ausrüstungsoption erhalten darf, ist auf der entsprechenden Ausrüstungskarte vermerkt. Außerdem beginnt jeder Anführer automatisch mit einem Respawn-Fokus, und jedes Modell ist standardmäßig mit einem Kampfmesser ausgerüstet.

Ausrüstung muss nicht am Modell abgebildet werden, sie muss dem Gegner aber vor Spielbeginn mitgeteilt werden.

The diagram shows a dark blue equipment card with the following components and labels:

- Ausrüstungspunkte** (Equipment Points): Points to the blue circle containing the number **2**.
- Limit pro Einheit** (Limit per Unit): Points to the **Limit/Modell: 1** text.
- Name**: Points to the title **RÜSTUNGSUPGRADE SPRUNGMODULE**.
- Typ** (Type): Points to the title **RÜSTUNGSUPGRADE SPRUNGMODULE**.
- Beschreibung** (Description): Points to the text **Das Modell erhält die folgende Aktion:** and the action **Sprung (1 Ap): Das Model wird innerhalb von 6" neu platziert.**
- Limitierung der Anwendung** (Limitation of Use): Points to the text **Einmal pro Aktivierung verwendbar.**
- Versionsnummer** (Version Number): Points to the text **V1.1** at the bottom.

GRUNDPRINZIPIEN

Bei allen Deathmatch-Spielen gelten die folgenden grundlegenden Spielmechaniken:

RESPAWN

Dank modernster Technologie ist der Tod in der Arena meist nur ein vorübergehender Zustand. Ähnlich wie bei den Teleportern der Aiudi speichern sogenannte Respawner die Körper der Kämpfer auf subatomarer Ebene als präzise Informationsmuster. Stirbt ein Kämpfer, kann er jederzeit neu materialisiert und direkt in die Arena zurückgerufen werden, als wäre nichts geschehen. Genau genommen handelt es sich dabei jedoch nicht mehr um das Original, sondern um eine perfekte Kopie – ein Körper, so frisch und unversehrt wie zuvor. Doch auch wenn alle Erinnerungen und Fähigkeiten erhalten bleiben, hinterlässt das kürzliche, gewaltsame Ableben Spuren in der Psyche. Desorientierung, Nachhall von Schmerz oder ein flüchtiger Moment existenzieller Angst begleiten die meisten Kämpfer nach einem Respawn.

Wann immer ein Modell, das noch über einen Respawn verfügt, seinen letzten Lebenspunkt verliert und somit ausgeschaltet wird, darf der kontrollierende Spieler es sofort neu platzieren. Dies muss entweder in seiner Aufstellungszone geschehen, oder innerhalb von 2 Zoll um ein Modell, das mit einem Respawn-Fokus ausgerüstet ist. Alle Marker und Effekte eines respawnden Modells werden entfernt, eventuelle Ausrüstungsoptionen bleiben aber erhalten. Durch den Respawn verliert das Modell alle aktuell noch verbleibenden Aktionspunkte. Es kann somit in dieser Runde nicht mehr aktiviert werden, es sei denn, der Spieler nutzt die Kommandofähigkeit Befehl (1♦) (siehe „Kommandopunkte verwenden“, Seite 39). Sofern nicht anders angegeben, darf ein Modell genau 1x pro Spiel respawnen.

Die meisten Kämpfer unterliegen nach ihrem ersten Respawn für den Rest des Spiels den Regeln für einen Respawn-Schock (siehe „Respawn-Schock“, Seite 56).

KARTENPROBEN (RNG-DECK)

In der Arena wird mit den von 0 bis 9 reichenden Zahlenkarten des RNG-Decks bestimmt, ob Angriffe und andere Aktionen erfolgreich sind. Dazu werden die Karten des RNG-Decks nach und nach von oben aufgedeckt. Das Aufdecken einer oder mehrerer Karten im Rahmen einer Probe bezeichnen wir als Flip.

Wenn das RNG-Deck zu Spielbeginn erstmals gebildet wird, wird zunächst der Wendepunkt beiseite gelegt. Danach mischt Ihr die restlichen Karten und legt fünf zufällige Karten ungesehen unter den Wendepunkt. Im Anschluss werden die übrigen Karten als verdeckter Stapel auf dem Wendepunkt platziert.

Sobald im Spielverlauf die Wendepunkt-Karte gezogen wird, werden alle Karten des RNG-Decks gemischt und ein neuer Stapel gebildet, wobei wieder fünf zufällige Karten unter den Wendepunkt gelegt werden.

BESONDERE EFFEKTE AUF RNG-KARTEN

Einige RNG-Karten besitzen zusätzliche Effekte: Die Effekte auf den Karten 0 und 9 gelten immer. Auf allen anderen Karten gelten sie nur dann, wenn die fragliche Karte im Vergleich aller gezogenen Karten das höchste Ergebnis zeigt.

ANZAHL DER KARTEN

Für alle Proben wird grundsätzlich zunächst eine einzelne Karte verwendet, deren Ergebnis zu dem Profilwert addiert wird, der bei der jeweiligen Probe zum Tragen kommt (z. B. der Fernkampfwert). Durch Modifikatoren kann ein Flip allerdings verstärkt oder erschwert werden, wobei für einen Flip nie mehr als 3 Karten auf einmal aufgedeckt werden dürfen.

VERSTÄRKTE FLIPS (⬠)

In bestimmten Situationen können Proben verstärkt werden. Dies wird durch ein “⬠” angegeben (maximal ⬠⬠), und bedeutet, dass der aktive Spieler 1 oder 2 Bonuskarten aufdecken darf. Im Anschluss **muss** er das höchste Ergebnis wählen.

ERSCHWERTE FLIPS (⬡)

Ein erschwerter Flip wird durch ein “⬡” gekennzeichnet (maximal ⬡⬡). Hierbei deckt der aktive Spieler ebenfalls 1 oder 2 zusätzliche Karten auf, **muss** aber das niedrigste Ergebnis wählen.

VERSCHIEDENE EFFEKTE

Die Effekte verstärkter (⬠) und erschwerter (⬡) Flips können sich gegenseitig aufheben (jeweils ein (⬠) und ein (⬡) heben einander auf). Dadurch kann es auch dazu kommen, dass wieder ein normaler Flip entsteht.

Beispiel: Spieler A hat einen kritischen Treffer mit einer Gatling erzielt, so dass der folgende Verwundungsflip um ⬠ verstärkt wird. Gleichzeitig hat das getroffene Modell die Sonderregel „Zäh“, die Verwundungsflips um ⬡ erschwert. Spieler A kann somit nur einen normalen Verwundungsflip mit einer einzelnen Karte durchführen.

WIEDERHOLUNGSFLIPS

Durch Kommandopunkte, Sonderregeln oder Spieleffekte kann es möglich sein, Karten neu zu ziehen. Jede Karte darf pro Flip nur einmal neu gezogen werden. Das zweite Ergebnis ist immer bindend. Karten, die beim ersten Flip eine 0 zeigen, dürfen niemals ersetzt werden. Spieler dürfen grundsätzlich nur ihre eigenen Karten neu ziehen, niemals die des Gegners – es sei denn, eine Sonderregel erlaubt dies ausdrücklich.

Der aktive Spieler muss immer zuerst entscheiden, ob er eine oder mehrere seiner Karten neu ziehen möchte (er muss alle Wiederholungsflips auf einmal ansagen). Falls der verteidigende Spieler ebenfalls diese Möglichkeit hat, darf er dies erst nach den Wiederholungsflips des aktiven Spielers tun.

AUSRICHTUNG UND SICHTLINIEN

Man kann nur Gegner bekämpfen, die man auch sehen kann! Wenn ermittelt wird, was ein Kämpfer in der Arena sieht, spielen seine Ausrichtung und die durch sie ermöglichten Sichtlinien eine entscheidende Rolle.

AUSRICHTUNG

Die Ausrichtung eines Modells wird durch die Ausrichtung seiner Schultern und seine Blickrichtung bestimmt. Der Sichtbereich eines Modells wird definiert, indem man eine gerade Linie durch den Mittelpunkt der Base zieht, die möglichst parallel zur Schulterlinie des Modells verläuft. Der 180°-Bereich, der in Blickrichtung des Modells vor dieser Linie liegt, ist sein Sichtbereich, die abgewandte Seite bildet den Rückenbereich.

Um während des Spiels leichter den Überblick zu behalten, bietet es sich an, die Grenze zwischen Sichtbereich und Rückenbereich durch kleine Markierungen am Baserand zu kennzeichnen. Alle offiziellen Deathmatch-Bases verfügen zu diesem Zweck über kleine Einkerbungen. Falls ein Modell durch die Sonderregel Rundumsicht einen 360°-Sichtbereich besitzt, besitzt es keinen Rückenbereich und entsprechend ist keine Markierung auf der Base notwendig.

Der Sichtbereich eines Modells bestimmt seinen Blick auf das Schlachtfeld. Ein Modell kann nur Sichtlinien zu Objekten ziehen, die sich in seinem Sichtbereich befinden und es führt Aktionen und Angriffe in der Regel ebenfalls nur gegen Ziele in diesem Bereich aus.

Gleichermaßen ist ein Modell üblicherweise aufgrund eines Mangels an Aufmerksamkeit anfälliger gegenüber Angriffen aus seinem Rückenbereich.

SICHTLINIE

Viele Spielsituationen wie das Durchführen von Fernkampfattacken oder Sturmangriffen erfordern es, dass ein Modell eine Sichtlinie (SL) zu seinem vorgesehenen Ziel hat. Einfach ausgedrückt: Eine Sichtlinie zu etwas zu haben bedeutet, dass man es sehen kann.

Damit eine Sichtlinie zu einem Ziel gezogen werden kann, muss es sich im Sichtbereich des aktiven Modells befinden und es dürfen sich keine Hindernisse im Weg befinden, die die Sichtlinie vollständig blockieren. Falls die Situation nicht eindeutig ist, ist es am besten, die Sichtlinie aus der Augenhöhe des aktiven Modells zu prüfen. Falls die Situation dann immer noch uneindeutig ist, kann man die finale Entscheidung einem Flip überlassen.

SILHOUETTEN

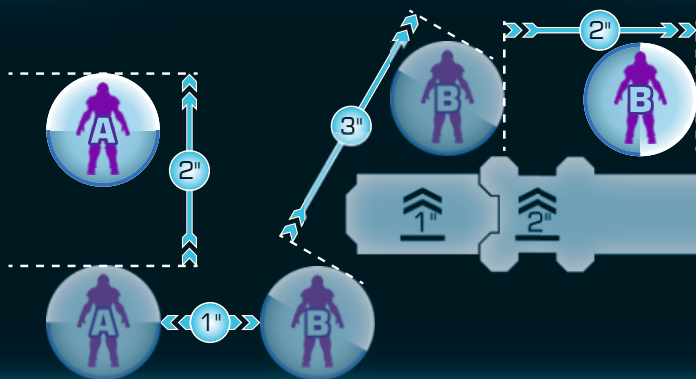
Damit Sichtlinien zu Modellen einfacher geprüft werden können, und Spieler sich keinen Vorteil durch die Pose ihrer Modelle verschaffen können, gehen wir bei allen Modellen davon aus, dass sie einen Zylinder einnehmen, der sich 40mm hoch über ihrer Base ausbreitet. Sobald ein Modell eine Sichtlinie zu einem beliebigen Punkt dieses Zylinders ziehen kann, besitzt es eine Sichtlinie zu diesem Modell. Manchmal kann es helfen, ein Modell kurzzeitig durch eine Silhouettenschablone auszutauschen, die man sich entweder basteln oder in unserem Sortiment kaufen kann.

Silhouetten blockieren Sichtlinien auf dahinter liegende Modelle und Objekte.

ENTFERNUNGEN MESSEN

Alle Entfernungen bei Deathmatch dürfen zu jeder Zeit abgemessen werden. Entfernungen zwischen zwei Modellen werden gemessen, indem man die kürzeste Strecke zwischen ihren Silhouetten misst. Meist ist es dabei ausreichend, von Baserand zu Baserand zu messen, in manchen Situationen kann es aber wichtig sein, dass auch von einem beliebigen anderen Punkt der Silhouette aus gemessen werden darf. Höhenunterschiede werden dabei ganz normal mitgemessen. Das bedeutet, dass sich ein Modell innerhalb einer bestimmten Entfernung zu einem Objekt befindet, sobald sich der am nächsten gelegene Punkt seiner Silhouette innerhalb dieser Entfernung zu dem Objekt befindet.

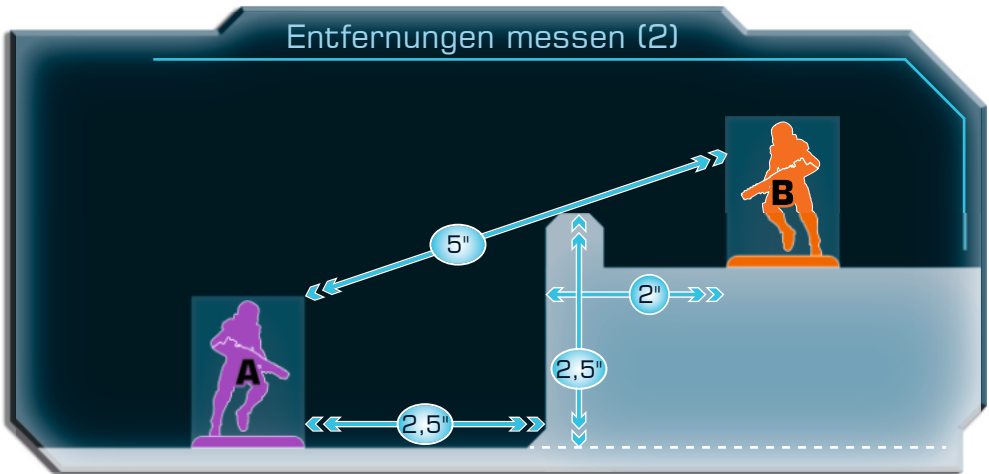
Entfernungen messen (1)



Beispiel: Modell A bewegt sich 2 Zoll nach vorne. Modell B bewegt sich 3 Zoll über eine 1 Zoll hohe Barrikade (ohne Abzug) und anschließend weitere 2 Zoll nach rechts. Vor der Bewegung standen beide Modelle 1 Zoll voneinander entfernt, sie befanden sich also innerhalb von 1 Zoll zueinander.

Falls zwei Modelle/Objekte genau eine bestimmte Entfernung zueinander haben (z. B. 6 Zoll), dann sprechen wir ebenfalls davon, dass sie sich innerhalb dieser Entfernung zueinander befinden. Modelle, deren Bases und/oder Silhouetten sich berühren, gelten als in Basekontakt (0 Zoll Entfernung) zueinander.

Bei Geländestücken gilt die äußere Umrandung des Geländestücks bzw. der Geländezone als Referenzpunkt für Entfernungsmessungen.



Beispiel 1: Wenn Modell A auf Modell B schießen möchte, beträgt die Entfernung zwischen den beiden Modellen 5 Zoll.

Beispiel 2: Möchte Modell A jedoch in Basekontakt mit Modell B gelangen, müsste es 9,5 Zoll Bewegung aufwenden, da für die vertikale Höhe von 2,5 Zoll insgesamt 5 Zoll Bewegungsdistanz berechnet werden.

Beispiel 3: Modell B hingegen müsste nur 4,5 Zoll Bewegung aufwenden um mit A in Basekontakt zu kommen, da es bei der Bewegung die Brüstung ignorieren (<1 Zoll) und ohne Nachteile herunterspringen darf (siehe „Herunterspringen“, Seite 45). Dabei wird keine Bewegungsdistanz für die vertikale Strecke berechnet, und da die tatsächliche Sprunghöhe unter 3 Zoll bleibt, erleidet es auch keinen Fallschaden.

KOMMANDOPUNKTE (◆) VERWENDEN

Viele Kämpfer haben vor ihrer Arenakarriere eine taktische Ausbildung erhalten. Andere haben ein angeborenes Talent dafür, Schwachstellen des Gegners zu erkennen, und wieder andere sind typische Einzelgänger, die zwar Befehle befolgen, aber ihre Teammitglieder strategisch nicht unterstützen. Abhängig von ihrem taktischen Verständnis steuern alle nicht ausgeschalteten Modelle bei Deathmatch zu Beginn jeder Runde eine Anzahl an Kommandopunkten zum Pool ihres Teams bei, die dem Kommandowert auf ihrer Profilkarte entspricht.

Es gibt im Rundenverlauf mehrere Möglichkeiten diese Ressource zu verwenden:

- **Befehl:** Nach dem Respawn eines Modells, das in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde, darf ein Spieler 1 ♦ ausgeben, um dem Modell einen einzelnen Aktionspunkt zu geben. Das Modell darf somit im weiteren Rundenverlauf trotz seines Respawns regulär aktiviert werden, besitzt aber nur 1 Aktionspunkt.
- **Bereitschaft:** Am Ende einer Modellaktivierung darf ein Spieler 1 ♦ ausgeben, um das aktive Modell in Bereitschaft zu versetzen, wenn es nicht schon in Bereitschaft ist.
- **Koordinierte Aktivierung:** Wenn der Spieler am Zug ist, darf er 2 ♦ ausgeben, um in diesem Zug zwei Modelle (statt wie üblich nur eines) zu aktivieren. Die Aktivierung des ersten Modells muss jedoch vollständig abgehandelt und beendet werden, bevor das zweite Modell seine Aktivierung beginnen darf.
- **Warnung:** Vor einem gegnerischen Trefferflip darf der Verteidiger den Reflexwert des Ziels für 1 ♦ um 1 erhöhen (maximal einmal pro Attacke).
- **Wiederholungsflip:** Nach einem beliebigen Flip darf ein Spieler maximal 3 ♦ ausgeben, um für jeden ♦ eine seiner Karten neu zu ziehen. Dies betrifft auch den Initiativflip zu Rundenbeginn. Jede Karte darf nur einmal neu gezogen werden, und die Anzahl der neu gezogenen Karten muss vor dem Flip angesagt werden.



SPIELABLAUF

Sobald die Spielvorbereitungen abgeschlossen sind (siehe „Ein Spiel beginnen“, Seite 59), läuft eine Partie Deathmatch in mehreren Runden ab, die ihrerseits jeweils in drei in einzelne Phasen gegliedert sind. Die Anzahl der Runden hängt vom gewählten Spielmodus ab.

STARTPHASE

Diese Phase bildet den Auftakt jeder Runde. Sie unterteilt sich in folgende Schritte:

- **1. Kommandopool bilden:** Beide Spieler addieren die Kommandopunkte ihrer im Spiel verbliebenen Modelle sowie eventuell vorhandene Boni und bilden so ihren Kommandopool. Kommandopunkte können im Spiel auf verschiedene Weisen verwendet werden (siehe „Kommandopunkte (◆) verwenden“, Seite 40). Ungenutzte Punkte verfallen am Ende jeder Runde und in der nächsten Startphase wird der Pool neu berechnet.
- **2. Auffrischen:** Spielfeldstationen und bestimmte Ausrüstungsgegenstände, die im Verlauf der letzten Runde verbraucht wurden, laden nach und sind ab diesem Moment wieder einsatzbereit.
- **3. Initiativebestimmung:** In der ersten Runde hat grundsätzlich der Spieler die Initiative, der seine Modelle zuerst aufgestellt hat. In allen folgenden Runden entscheidet ein Flip über die Initiative. Dazu flippen beide Spieler je eine Karte, um ihren Initiativewert für die laufende Runde zu ermitteln. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der vorherigen Runde zuerst all seine Modelle aktiviert hatte. Der Gewinner des Flips entscheidet, welches Team in der Aktivierungsphase dieser Runde als erstes ein Modell aktivieren muss. Jeder Spieler darf den eigenen Flip für 1 Kommandopunkt (◆) wiederholen. Dabei hat der unterlegene Spieler das Vorrecht, zuerst zu entscheiden, ob er den Wiederholungsflip nutzen möchte.

AKTIVIERUNGSPHASE

In dieser Phase aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Modelle. Wenn ein Spieler kein Modell mehr zum Aktivieren hat, darf sein Gegner nacheinander seine restlichen Modelle aktivieren. Die Phase endet, sobald alle Modelle auf dem Spielfeld aktiviert wurden.

Passen

Jedes Team darf einmal pro Runde passen. Wenn diese Option genutzt wird, aktiviert der Spieler kein Modell, und der nächste Spieler muss mit der Aktivierung fortfahren. Ein Team kann nicht passen wenn gerade erst ein gegnerisches Team gepasst hat.

ENDPHASE

Diese Phase bildet den Abschluss jeder Runde. Sie unterteilt sich in folgende Schritte:

- **1. Effekte abhandeln:** In diesem Schritt werden zunächst Effekte, die am Ende der Runde abgehandelt werden, abgearbeitet.
- **2. Anhaltende Effekte beenden:** Effekte, die am Rundenende ihre Wirkung verlieren (z.B. Bereitschaft), werden in diesem Schritt entfernt. In der Regel können diese Effekte einfach gleichzeitig beendet werden. Falls aber mindestens ein Spieler das Gefühl hat, dass die Reihenfolge wichtig ist, wählen die Spieler abwechselnd Effekte ihrer Modelle und handeln sie ab. Es beginnt der Spieler, der in der aktuellen Runde zuletzt ein Modell aktiviert hat.
- **3. Siegpunkte ermitteln:** Die Spieler ermitteln die letzten Siegpunkte dieser Runde (z.B. durch Missionsziele), addieren sie zu ihren Gesamtpunkten und prüfen, ob die Siegbedingungen des Szenarios erfüllt sind.

AKTIONEN

Zu Beginn seiner Aktivierung erhält jedes Modell 2 Aktionspunkte, die es im Verlauf seiner Aktivierung für verschiedene Aktionen ausgeben kann. Jede Aktion darf dabei beliebig oft wiederholt werden, es sei denn, ihr Regeltext besagt etwas anderes.

AUSWEICHEN (1AP)

Das Modell konzentriert sich nur auf seine Verteidigung. Bis zu seiner nächsten Aktivierung wird der Reflexwert (↘) des Modells um 2 erhöht. Sollte ein Modell mehrfach ausweichen, so sind die Effekte kumulativ.

BEREITSCHAFT (1AP, EINMAL PRO AKTIVIERUNG)

Das Modell bereitet sich auf das Unerwartete vor, um schnell auf gegnerische Aktivitäten reagieren zu können.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt der verbleibenden Runde darf das Modell, wenn ein gegnerisches Modell in seinem Sichtbereich eine Aktion ansagt oder nachdem es eine Aktion in seinem Sichtbereich beendet hat, eine der folgenden Aktionen durchführen:

- Fernkampfattacke (gegen das aktive Modell)
- Nahkampfattacke (gegen das aktive Modell)
- Ausweichen

Die Bereitschaft endet nach dieser Aktion oder in der Endphase der Runde.

BEWEGUNG (1AP)

Das Modell bewegt sich bis zu 5 Zoll weit. Modelle mit der Sonderregel Langsam haben stattdessen eine maximale Bewegungsreichweite von 4 Zoll, Modelle mit der Sonderregel Schnell können sich mit einer Bewegungsaktion bis zu 6 Zoll weit bewegen (siehe „Bewegung“, Seite 45).

FERNKAMPFATTACKE (1AP)

Das Modell feuert eine seiner Fernkampfwaffen ab (siehe „Fernkampf“, Seite 47).

NAHKAMPFATTACKE (1AP)

Das Modell greift ein anderes Modell im Nahkampf an. Falls ein Modell keine Nahkampfwaffe auf seiner Karte hat, besitzt es automatisch ein Kampfmesser (siehe „Nahkampf“, Seite 54).

STURMANGRIFF (2AP)

Das Modell wählt ein gegnerisches Modell aus, zu dem es eine Sichtlinie besitzt, und bewegt sich darauf zu. Für diese Bewegung erhält das Modell einen Bewegungsbonus

von +1 Zoll. Es gibt dabei keine Mindestdistanz und die Bewegung muss nicht in einer geraden Linie erfolgen. Das Modell muss allerdings am Ende dieser Bewegung mit einer seiner Nahkampfwaffen das Ziel in Reichweite haben und attackieren können, ansonsten darf es den Sturmangriff nicht ansagen.

Im Anschluss an die Bewegung darf das Modell als zweiten Teil des Sturmangriffs eine Nahkampfattacke gegen das Ziel des Sturmangriffs durchführen, deren Verwundungsflip im Falle eines erfolgreichen Treffers um $\diamond$ verstärkt wird.

WUCHTSCHLAG (1AP)

Wenn das Modell das nächste Mal eine Nahkampfattacke durchführt (in dieser oder einer folgenden Runde), erhält es einen Bonus von +1 auf seine Waffenstärke, und der Verwundungsflip wird um $\diamond$ verstärkt.

Sobald das Modell Schaden erleidet oder eine andere Aktion außer Nahkampfattacke oder Bereitschaft durchführt, verfällt dieser Bonus.

ZIELEN (1AP)

Wenn das Modell das nächste Mal eine Fernkampfattacke durchführt (in dieser oder einer folgenden Runde), wird der Trefferflip um $\diamond$ verstärkt. Außerdem erleidet das Ziel einen Malus von -1 auf seinen Reflexwert ($\blacktriangledown$).

Sobald das Modell Schaden erleidet oder eine andere Aktion außer Fernkampfattacke oder Bereitschaft durchführt, verfällt dieser Bonus.

SPEZIALAKTIONEN (X AP)

Modelle können durch Ausrüstung oder besondere Fähigkeiten zusätzliche Aktionen erhalten. Diese Spezialaktionen sind an den neben ihrem Namen angegebenen AP-Kosten erkennbar.

Spezialaktionen mit Kosten von 0 AP dürfen pro Aktivierung nur **einmal** ausgeführt werden.

BEWEGUNG ↗

Die Bewegung ist eine einfache Aktion eines Modells, bei der es sich bis zu 5 Zoll weit bewegen darf. Langsame Modelle dürfen sich maximal 4" weit bewegen, Schnelle Modelle verfügen hingegen über einen Bewegungswert von bis zu 6". Zusätzlich zu ihrer normalen Bewegung stehen einem Modell im Rahmen einer Bewegungsaktion verschiedene Optionen zur Verfügung, die beliebig kombiniert werden können:

SPRINGEN

Springen ermöglicht eine horizontale Bewegung, mit der im Rahmen einer Bewegungsaktion eine maximal 3" breite Lücke überwunden werden kann (die Sprungdistanz zählt normal zur zurückgelegten Bewegungsstrecke). Wenn das Modell auf der anderen Seite nicht vollständig platziert werden kann (z. B. weil seine verbleibende Bewegungsdistanz dazu nicht ausreicht, oder weil auf der anderen Seite der Lücke nicht genug Platz ist, um die Base vollständig zu platzieren), fällt es herunter.

FALLEN

Es kann jederzeit passieren, dass ein Modell unfreiwillig von einer höheren Position aus in die Tiefe stürzt. Aus einer Höhe von bis zu 2" kann es gefahrlos landen, falls es aber tiefer fällt, erleidet es einen automatischen Treffer, dessen Stärke der Fallhöhe in Zoll entspricht. Ein Fall wird erst dann beendet wenn die Base des Modells vollständig platziert werden kann. Solange dies nicht möglich ist, fällt es weiter und die Trefferstärke ergibt sich aus der aufaddierten Gesamtdistanz. Wenn das Modell den Sturz überlebt, kann es seine Bewegung beliebig fortsetzen – für die vertikale Bewegung erleidet es keinen Abzug auf seine Bewegungsdistanz.

HERUNTERSPRINGEN

Anders als beim Fallen kann ein Modell bei einem beabsichtigten Sprung auch aus einer Höhe von 3" sicher landen. So kann ein Modell während einer Bewegungsaktion beliebig oft einen Höhenunterschied von bis zu 3" nach unten überwinden und sich danach weiterbewegen. Falls es tiefer springt oder weiter abstürzt, weil seine Base am Zielort nicht platziert werden kann, wird der Sprung zu einem Fall und das Modell erleidet wie üblich einen automatischen Treffer. Genau wie beim Fallen wird die vertikale Bewegungsdistanz bei einem Sprung nicht von der Bewegungsdistanz abgezogen.

KLETTERN

Modelle können Höhenunterschiede auch kletternd überwinden, dies ist sicherer, aber auch langsamer als herabzuspringen oder zu fallen.

Für je 1", den ein Modell an einer Wand nach oben oder unten klettert, muss es 2" seiner Bewegungsdistanz ausgeben. Sollte sich an der entsprechenden Stelle eine Leiter befinden, kostet jedes zurückgelegte Zoll hingegen nur 1" der Bewegungsdistanz. Sollte ein Modell beim Abwärtsklettern eine sichere Sprunghöhe erreichen, kann es die verbliebene Distanz von seiner aktuellen Position aus herabspringen.

Falls die Bewegung des Modells nicht ausreicht, um seine Base vollständig auf einer horizontalen Fläche zu platzieren, so bleibt es an der Wand stehen. Markiert (z. b. mit einem Würfel) wie hoch das Modell steht. In seiner nächsten Aktivierung kann es seine Kletterbewegung fortsetzen.

Sollte ein Modell, das sich an einer Wand befindet, angegriffen werden und mindestens einen Lebenspunkt verlieren, dann fällt es aus seiner aktuellen Höhe herunter.

NEU PLATZIEREN

Wenn ein Modell mit Hilfe eines Ausrüstungsgegenstands oder durch eine spezielle Fähigkeit neu platziert werden kann, wird es von seiner aktuellen Position entfernt und vollständig innerhalb der angegebenen Reichweite wieder aufgestellt. Schwieriges und unpassierbares Gelände werden dabei ignoriert, aber das Modell darf nicht in oder auf unpassierbarem Gelände, oder auf einem anderen Modell platziert werden.

Falls sich das Modell gerade im Nahkampf befindet (also in der Kontrollzone eines gegnerischen Modells), löst es sich automatisch, ohne dass der Gegner dies verhindern kann. Effekte, die nach einer Bewegungsaktion auslösen, werden auch nach der Neuplatzierung ausgelöst.

ZIEHEN/RÜCKSTOSS

Einige Waffen oder Fähigkeiten können getroffene Gegner entweder in gerader Linie auf den Schützen zuziehen oder von ihm wegstoßen. Dabei bleibt die Ausrichtung des betroffenen Modells unverändert. Effekte, die nach einer Bewegungsaktion auslösen, werden auch nach dem Ziehen oder Wegstoßen ausgelöst.

Für diese Bewegungen gelten folgende Regeln:

- Kleine Hindernisse (bis 1 Zoll Höhe) werden wie bei normaler Bewegung ignoriert (siehe „Hindernisse“, Seite 61).
- Die Bewegung endet sofort, wenn das Modell ein anderes Modell oder ein größeres Hindernis berührt.
- Sollte das Modell durch die Bewegung von einer erhöhten Position fallen, erleidet es wie üblich Fallschaden (siehe „Fallen“, Seite 45).

FLIEGEN

Modelle mit dieser Sonderregel erleiden niemals Fallschaden und können sich ohne Abzüge über alle Geländestücke und andere Modelle hinwegbewegen. Sie ignorieren dabei vertikale Distanzen, müssen ihre Bewegung aber auf passierbarem Gelände beenden. Eine Flugbewegung darf Teil eines Sturmangriffs sein und Nahkämpfe einleiten.

GLEITEN

Modelle mit dieser Regel erleiden niemals Fallschaden. Für jedes vertikal abwärts zurückgelegte Zoll dürfen sie sich kostenlos bis zu 1" horizontal in eine beliebige Richtung bewegen. Sie ignorieren dabei Geländestücke und andere Modelle, solange diese niedriger sind als ihr Startpunkt, müssen jedoch auf passierbarem Boden landen. Eine Gleitbewegung darf Teil eines Sturmangriffs sein und Nahkämpfe einleiten.

FERNKAMPF

Wenn ein Modell eine Schusswaffe trägt, darf es diese im Rahmen einer Fernkampfattacke abfeuern, es sei denn, es befindet sich in der Kontrollzone eines gegnerischen Modells (siehe „Die Kontrollzone“, Seite 51), oder es hat keine für den Schuss benötigte Munition mehr.

DAS ZIEL WÄHLEN

Ein Modell kann ein anderes Modell als Ziel für eine Fernkampfattacke wählen, wenn:

- es eine Sichtlinie zum Ziel besitzt,
- es sich selbst nicht in der Kontrollzone eines Gegners befindet (außer es trägt eine Waffe mit der Sonderregel Handwaffe),
- das Ziel sich innerhalb der Reichweite der gewählten Waffe befindet.

DAS ZIEL TREFFEN (TREFFERFLIP)

Sobald ein Ziel gewählt wurde, führt der aktive Spieler einen Trefferflip durch, und addiert das Ergebnis zum Fernkampfwert des schießenden Modells, um so seinen **Angriffswert** zu ermitteln. Manche Waffen haben eine höhere Feuerrate, und deshalb eine höhere Trefferchance. Bei ihnen wird der Trefferflip deshalb verstärkt (⬠). Das Gesamtergebnis wird dann mit dem Reflexwert des Zieles verglichen:

- Ist das Gesamtergebnis größer als der Reflexwert (↯) des Zieles, wurde ein Treffer erzielt, und im Anschluss wird ein Verwundungsflip durchgeführt.
- Ist das Gesamtergebnis gleich groß wie der Reflexwert (↯) des Zieles, wurde ein Streifschuss erzielt, und im Anschluss wird ein erschwerter (⬠) Verwundungsflip durchgeführt.
- Ist das Ergebnis kleiner als der Reflexwert (↯) des Zieles, ging der Schuss daneben.

Beachte! Auch Waffen mit einem verstärkten Trefferflip (also mehreren Trefferkarten) können nur einen Treffer verursachen, selbst wenn mehrere Karten das dafür nötige Ergebnis erzielen. Der verstärkte Flip steigert lediglich die Chance auf Treffer und kritische Treffer!

Beachte! Unabhängig von seinem Gesamtergebnis ist ein Trefferflip, bei dem die höchste Karte eine **0** ist, immer ein **Fehlschlag**. Ist die höchste Karte hingegen eine **9**, wurde ein **kritischer Treffer** (⚔) erzielt. Im Falle eines kritischen Treffers darf der Spieler einen der folgenden Effekte wählen:

- Die Attacke erzielt unabhängig vom Reflexwert (↯) des Zieles einen Treffer.
- Der folgende Verwundungsflip wird um ⬠ verstärkt.

Sollten bei einem verstärkten (⬠) Trefferflip mehrere **9**er aufgedeckt werden, kann dennoch nur einer der Effekte gewählt werden.

Treffermodifikatoren

Es gibt verschiedene Umstände, durch die es leichter oder schwieriger werden kann, ein Ziel zu treffen. Die daraus resultierenden Modifikatoren werden zum Reflexwert (↘) des Ziels addiert (oder davon subtrahiert) und ändern somit das für einen Erfolg benötigte Ergebnis des Trefferflips.

Folgende Modifikatoren gibt es:

- Ziel in Deckung: +2
- Ziel in harter Deckung: +2 (zusätzlich +1 auf den Widerstand (♥))
- Ziel in erhöhter Position (Base des Zieles befindet sich über dem höchsten Punkt der Silhouette des Angreifers): +1
- Angreifer in erhöhter Position (Base des Angreifers befindet sich über dem höchsten Punkt der Silhouette des Ziels): -1
- Ziel hat die Aktion **Ausweichen** gewählt: +2 pro Ausweichen-Aktion
- Ziel befindet sich im Nahkampf: +2 (gilt auch, wenn das Ziel mit dem Schützen selbst im Nahkampf ist)
- Angreifer befindet sich vollständig im Rückenbereich des Ziels (Hinterhältiger Angriff): -2
- Angreifer hat vorher die Aktion **Zielen** gewählt: -1
- Verteidiger gibt einen Kommandopunkt für eine **Warnung** aus: +1

Deckung

Wenn die gedachte Linie, die die Basemittelpunkte von Schütze und Ziel verbindet, über ein mindestens 1 Zoll hohes Hindernis oder durch die Silhouette eines anderen Modells verläuft, gilt das Ziel als in Deckung und erhält einen Bonus von +2 auf seinen Reflexwert (↘).

Wenn sich das Ziel innerhalb von 1 Zoll zum Deckung gebenden Teil eines dieser Hindernisse bzw. Modelle befindet, zählt es stattdessen als in harter Deckung und erhält gegen diesen Schuss auch einen Bonus von +1 auf seinen Widerstand (♥).

Wenn ein Schütze aus harter Deckung heraus schießt (sich also selbst innerhalb von 1 Zoll um das Hindernis befindet), erhält das Ziel für dieses Hindernis keinen Deckungsbonus.

Störende Modelle

Wenn ein Ziel, das Deckung durch ein anderes Modell (Freund oder Feind) erhält, verfehlt wird, besteht die Chance, dass stattdessen das andere Modell getroffen wird. Wenn der Angriffswert das Ziel ohne den Deckungsbonus durch das störende Modell getroffen hätte, wird automatisch das in der Schussbahn befindliche Modell getroffen. Falls mehrere Modelle und/oder Hindernisse im Weg stehen, zieht der Angreifer für jedes Modell bzw. Hindernis eine Karte und addiert 2 zum Ergebnis des Modells oder Hindernisses, das dem Ziel am nächsten steht. Das Modell oder Hindernis mit dem höchsten Gesamtergebnis wird getroffen und erleidet den Verwundungsflip.

Schießen in den Nahkampf

Es ist riskant, in einen Nahkampf zu schießen, da dessen Teilnehmer in stetiger Bewegung sind. Der Reflexwert eines im Nahkampf befindlichen Ziels (egal ob dieses Ziel einen Gegner in seiner Kontrollzone hat, oder sich selbst in einer gegnerischen Kontrollzone befindet (siehe „Kontrollzone“, Seite 51)) wird um 2 erhöht.

Wenn die Sichtlinie des Schützen zu seinem Ziel darüber hinaus teilweise von einem anderen Modell dieses Nahkampfs verdeckt wird, befindet es sich zusätzlich in Deckung und es besteht wieder die Chance, dass der Schuss stattdessen jenes Modell trifft (siehe „Störende Modelle“, Seite 48).

DAS ZIEL VERWUNDEN (VERWUNDUNGSFLIP)

Nach einem erfolgreichen Trefferflip führt der Angreifer einen Verwundungsflip durch und addiert das Ergebnis zur Stärke der verwendeten Waffe. Danach wird der Widerstandswert (☛) des Ziels vom Gesamtergebnis abgezogen, um den verursachten Schaden zu ermitteln.

Schadenspunkte

Die erlittenen Schadenspunkte werden auf der Karte des Ziels markiert. Wenn ein Modell keine Lebenspunkte mehr besitzt, gilt es als ausgeschaltet und wird entweder als Verlust entfernt oder per Respawn sofort neu auf dem Feld platziert, sofern dies noch möglich ist (siehe „Respawn“, Seite 35).

WAFFEN MIT FLÄCHENSCHADEN (② oder ③)

Bei Angriffen mit diesen Waffen wählt der Angreifer die passende Schablone (② oder ③) und platziert sie so, dass ihr Mittelpunkt innerhalb der Waffenreichweite liegt und das attackierende Modell eine Sichtlinie zu diesem Mittelpunkt hat. Der Angreifer führt ganz normal einen Trefferflip durch, und vergleicht das Ergebnis mit dem (möglicherweise modifizierten) Reflexwert jedes Modells, das von der Schablone berührt wird (siehe „Trefferflip“).

Schadensflips werden im Anschluss für alle getroffenen Modelle separat abgehandelt.

Explosiv: Gegen Angriffe mit dieser Sonderregel werden Treffermodifikatoren (z.B. Deckung) von der Mitte der Schablone aus bestimmt, anstatt vom Schützen aus.

SPRÜHANGRIFFE (☞)

Wenn ein Sprühangriff durchgeführt wird, wird die Sprühschablone im Sichtbereich des Angreifers platziert und beliebig ausgerichtet. Hierbei muss das schmale Ende der Schablone den Baserand des Angreifers berühren, und die Schablone muss mindestens ein sichtbares Ziel berühren. Alle Modelle, deren Bases ganz oder teilweise von der Sprühschablone bedeckt werden und zu denen der Angreifer eine Sichtlinie ziehen kann, können von dem Angriff getroffen werden.

Schadensflips werden im Anschluss für alle betroffenen Modelle separat abgehandelt.

Die meisten Waffen verfügen über ausreichend Munition für das gesamte Spiel. Einige Waffen haben hingegen nur eine begrenzte Anzahl an Munition und können nur eingeschränkt eingesetzt werden. Diese Waffen beginnen Das Spiel mit X Munitionsmarkern. Nach jeder Fernkampfattacke mit dieser Waffe (bzw. dem betroffenen Feuermodus) wird ein Munitionsmarker entfernt. Ist keine Munition mehr vorhanden, kann das Modell keine Fernkampfaktionen mit dieser Waffe mehr durchführen – auch nicht nach einem Respawn oder wenn die Waffe einen anderen Feuermodus ohne die Limitiert (X)-Regel besitzt.



Modell A muss daher mindestens eine 5 ziehen, um eine 7 zu erzielen und Modell B zu treffen.

Widerstand (☛) durch die harte Deckung.

Verwundungsflips, da Modell **C** in diesem Fall nur durch den Deckungsbonus (+2) von Modell **D** verfehlt wird.

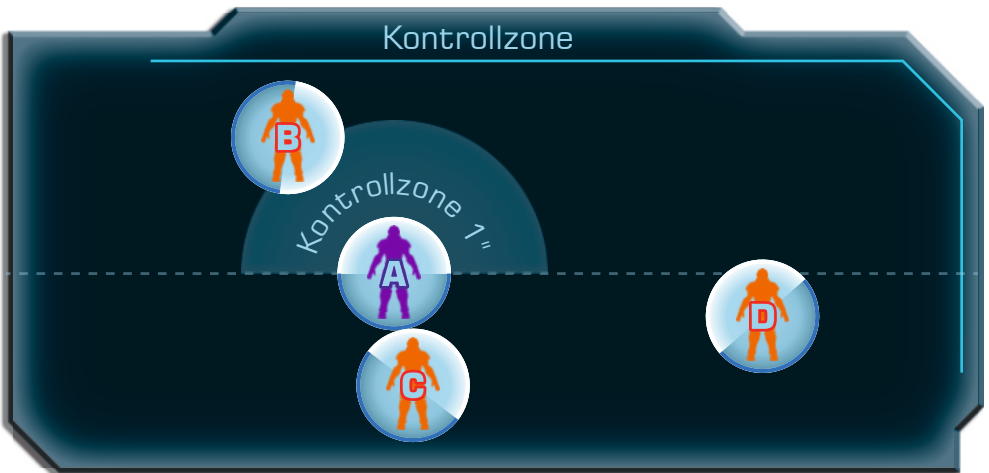
NAHKAMPF 𐀀

Obwohl Fernkampfwaffen durch ihre Reichweite einen nicht zu verachtenden Vorteil besitzen, können Nahkampfwaffen in den beengten Arenen der Deathmatch-Liga dennoch eine enorme Bedrohung darstellen. Fähige Nahkämpfer sind deshalb in allen Teams begehrt, und viele Teams sind sogar besonders stolz darauf, dass sie den ehrenwerten Nahkampf feigem Beschuss vorziehen.

DIE KONTROLLZONE

Ein Modell, das sich im Sichtbereich eines Gegners und in Reichweite mindestens einer seiner Nahkampfwaffen befindet, gilt als in dessen Kontrollzone befindlich.

Wenn sich ein Modell in einer gegnerischen Kontrollzone befindet, gilt es als im Nahkampf mit diesem Modell, selbst wenn es selbst möglicherweise noch nicht in Schlagdistanz für seine eigenen Nahkampfwaffen ist. Es befinden sich also beide Modelle im Nahkampf.



Beispiel: Modell A besitzt ein Schwert mit einer Reichweite (RW) von 1 Zoll. Da sich Modell B innerhalb seiner Kontrollzone befindet, darf A eine Nahkampfattacke gegen B durchführen. Modell C steht hingegen vollständig im Rückenbereich von A und ist daher kein legales Ziel. Modell D befindet sich zwar im Sichtbereich von A, ist jedoch außerhalb der Waffenreichweite.

Versucht hingegen Modell C (RW 0 Zoll), Modell A zu attackieren, erhält A einen Malus von -2 auf seinen Reflexwert (↗), da der Angriff aus seinem Rückenbereich erfolgt.

Modelle A, B und C befinden sich miteinander im Nahkampf.

Lösen

Bevor ein Modell im Rahmen einer Bewegungsaktion eine gegnerische Kontrollzone verlassen darf, kann der Gegner mit einer seiner Nahkampfwaffen, in deren Reichweite sich das Modell befindet, zuschlagen. Der Trefferflip dieser Attacke wird nie verstärkt oder erschwert (es wird also stets exakt 1 Karte genutzt), es gibt aber verschiedene Modifikatoren, die den Reflexwert (↗) des Ziels beeinflussen können.

Folgende Modifikatoren gibt es:

- Angreifer befindet sich noch mit weiteren Modellen im Nahkampf, die mit dem Ziel befreundet sind: +2
- Angreifer und Ziel befinden sich nicht in Basekontakt miteinander: +1
- Zwischen beiden Modellen befindet sich ein Hindernis (siehe Seite 61): +2
- Ziel hat die Aktion **Ausweichen** gewählt: +2 pro Ausweichen-Aktion
- Ziel befindet sich noch mit weiteren Modellen im Nahkampf, die mit dem Angreifer befreundet sind: -1
- Angreifer befindet sich vollständig im Rückenbereich des Ziels (Hinterhältiger Angriff): -2
- Ziel in erhöhter Position (Base des Zieles befindet sich über dem höchsten Punkt der Silhouette des Angreifers): +1
- Angreifer in erhöhter Position (Base des Angreifers befindet sich über dem höchsten Punkt der Silhouette des Ziels): -1
- Spieler des Ziels gibt einen Kommandopunkt für **Warnung** aus: +1

Wenn der Angreifer nicht trifft, kann das sich lösende Modell seine Bewegung fortsetzen, aber wenn ein Treffer erzielt wurde, bleibt es an dem Punkt stehen, an dem es die Kontrollzone verlassen hätte, und seine Aktion wird beendet.

Diese Attacke verursacht keinen Schaden oder Waffeneffekte. Falls das Modell nach seinem erfolglosen Lösen-Versuch noch Aktionspunkte hat, darf es seine Aktivierung mit der nächsten Aktion fortsetzen (und dürfte auch erneut versuchen, sich zu lösen).

DAS ZIEL WÄHLEN

Ein Modell kann ein einzelnes anderes Modell als Ziel für eine Nahkampfattacke wählen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Es besteht eine Sichtlinie zum Ziel.
- Das Ziel befindet sich in Reichweite der Nahkampfwaffe.

DAS ZIEL TREFFEN (TREFFERFLIP)

Sobald das Ziel gewählt wurde, führt der Angreifer einen Trefferflip durch und addiert das Ergebnis zum Nahkampfwert seines Modells um so seinen Angriffswert zu ermitteln. Manche Waffen sind besonders schnell oder präzise, so dass ein Trefferflip mit ihnen verstärkt (↗) wird.

Das Ergebnis wird mit dem Reflexwert des Zieles verglichen:

- Ist das Gesamtergebnis größer als der Reflexwert des Ziels, wurde ein Treffer erzielt, und im Anschluss wird ein Verwundungsflip durchgeführt.
- Ist das Gesamtergebnis gleich groß wie der modifizierte Reflexwert des Ziels, wurde eine Fleischwunde erzielt (parallel zum Streifschuss im Fernkampf), und im Anschluss wird ein erschwerter (♠) Verwundungsflip durchgeführt.
- Ist das Gesamtergebnis des Trefferflips kleiner als der Reflexwert des Zieles, ist der Gegner dem Schlag ausgewichen.

Beachte!: Unabhängig von seinem Gesamtergebnis ist ein Trefferflip, bei dem die höchste Karte eine **0** ist, immer ein **Fehlschlag**. Ist die höchste Karte hingegen eine **9**, wurde ein **kritischer Treffer** (♠) erzielt. Im Falle eines kritischen Treffers darf der Spieler einen der folgenden Effekte wählen:

- Die Attacke erzielt unabhängig vom Reflexwert (↘) des Ziels einen Treffer.
- Der folgende Verwundungsflip wird um ♠ verstärkt.

Sollten bei einem verstärkten (♠) Trefferflip mehrere **9er** aufgedeckt werden, kann dennoch nur einer der Effekte gewählt werden.

Treffermodifikatoren

Es gibt verschiedene Umstände, durch die es schwieriger werden kann, ein Ziel im Nahkampf zu treffen. Die daraus resultierenden Modifikatoren werden zum Reflexwert (↘) des Ziels addiert (oder davon subtrahiert) und ändern somit das zum Treffen benötigte Ergebnis des Trefferflips.

Folgende Modifikatoren gibt es:

- Zwischen beiden Modellen befindet sich ein Hindernis (siehe „Hindernisse“, Seite 61): +2
- Das Ziel hat die Aktion **Ausweichen** gewählt: +2 pro Ausweichen-Aktion
- Das Ziel befindet sich mit mehreren Gegnern im Nahkampf: -1
- Der Angreifer befindet sich vollständig im Rückenbereich des Ziels (Hinterhältiger Angriff): -2
- Ziel in erhöhter Position (Base des Zieles befindet sich über dem höchsten Punkt der Silhouette des Angreifers): +1
- Angreifer in erhöhter Position (Base des Angreifers befindet sich über dem höchsten Punkt der Silhouette des Ziels): -1
- Der Verteidiger gibt einen Kommandopunkt für eine **Warnung** aus: +1

DAS ZIEL VERWUNDEN (VERWUNDUNGSFLIP)

Nach einem erfolgreichen Trefferflip führt der Angreifer einen Verwundungsflip durch und addiert das Ergebnis zur Stärke der verwendeten Waffe. Danach wird der Widerstandswert (♣) des Ziels vom Gesamtergebnis abgezogen, um den verursachten Schaden zu ermitteln.

Schadenspunkte

Die erlittenen Schadenspunkte werden auf der Karte des Ziels markiert. Wenn ein Modell keine Lebenspunkte mehr besitzt, gilt es als ausgeschaltet und wird entweder als Verlust entfernt oder per Respawn sofort neu auf dem Feld platziert (sofern dies noch möglich ist).

KAMPFMESSER

Wenn ein Modell keine spezielle Nahkampfwaffe besitzt, trägt es automatisch ein Kampfmesser bei sich. Ein Kampfmesser wird mit folgendem Waffenprofil geführt:

Kampfmesser : RW:0" NK1  S:0

KÄMPFERSTATUS UND EFFEKTE

Im Laufe eines Spiels können einem Kämpfer verschiedene Dinge zustoßen, und nicht alle gehen spurlos an ihm vorüber. Um dies darzustellen, gibt es verschiedene Statureffekte, welche die Leistungsfähigkeit eines Kämpfers beeinflussen können – zum Positiven oder Negativen!

AUSGESCHALTET

Wenn ein Modell seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird es ausgeschaltet, und entweder als Verlust entfernt oder per Respawn neu auf dem Feld platziert (sofern dies noch möglich ist).

Bei vielen Missionen ist es relevant, wer ein Modell ausgeschaltet hat:

- Wenn ein Modell durch eine gegnerische Aktion/Bereitschaftsreaktion ausgeschaltet wurde, wird das Ausschalten dem Verursacher der Aktion/Bereitschaftsreaktion gutgeschrieben.
- Wenn ein Modell durch einen Marker oder Effekt ausgeschaltet wurde, bekommt das Team das Ausschalten gutgeschrieben, das den Marker/Effekt verursacht hat.
- Sollte ein Modell durch eine eigene Aktion ausgeschaltet werden (z. B. durch Flächenschaden oder einen Sturz), dann wird dies dem Gegner gutgeschrieben. In einer Partie mit mehr als 2 Spielern wird das Ausschalten allen Gegnern gutgeschrieben.
- Ist die Ursache nicht eindeutig, wird das Ausschalten niemandem gutgeschrieben (z.B. wenn ein Modell Feuermarker verschiedener Spieler trägt und durch sie ausgeschaltet wird).

FEUER

Wenn ein Modell von einer Waffe mit der Sonderregel „Feuer“ getroffen wird, erhält es einen Feuermarker (bis zu einem Maximum von 3 Markern). Am Ende seiner nächsten Aktivierung erleidet das Modell einen Treffer der Stärke (X), wobei X der Anzahl an Feuermarkern entspricht, die es besitzt. Im Anschluss verliert das Modell alle seine Feuermarker.

Nach einem Respawn verliert ein Modell automatisch alle Feuermarker.

GIFT

Die Statuten der offiziellen Deathmatch-Ligen gestatten lediglich den Einsatz schwacher Gifte, doch selbst diese sind unter den meisten Fans verpönt. Trotzdem ist manchen Kämpfern jedes Mittel Recht, um sich einen Vorteil in der Arena zu sichern.

Wenn ein Modell Schaden durch eine Waffe mit der Sonderregel „Gift“ erleidet, erhält es einen Giftmarker (bis zu einem Maximum von 3 Markern). Am Ende seiner nächsten Aktivierung, verliert das Modell pro Giftmarker einen Lebenspunkt und darf anschließend einen Marker ablegen.

Nach einem Respawn verliert ein Modell automatisch alle Giftmarker.

RESPAWN-SCHOCK

Sterben ist leicht, aber danach wieder aufzuwachen ist nicht immer einfach.

Sobald ein Modell im Spielverlauf mindestens einmal respawned ist, leidet es bis zum Ende des Spiels unter dem sogenannten „Respawn-Schock“. Ab diesem Zeitpunkt erleidet es einen Malus von -1 (bis zu einem Minimum von 0) auf seinen Reflexwert (↯), und seine Kampfwerte (☠️), sofern sie auf der Profilkarte rot markiert sind.

Einige Modelle sind von dieser Regel ausgenommen. Solche Ausnahmen sind durch entsprechende Sonderregeln gekennzeichnet, etwa bei mechanischen Einheiten.

Mech: Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.

SÄURE

Wenn ein Modell von einer Waffe mit der Sonderregel „Säure“ getroffen wird, erhält es einen Säuremarker (bis zu einem Maximum von 3 Markern). Für jeden Säuremarker erleidet das Modell bis zum Ende des Spiels oder bis zu seinem Tod einen Malus von -1 auf seinen Widerstandswert. Der Wert darf dabei nicht unter 1 sinken.

Nach einem Respawn verliert ein Modell automatisch alle Säuremarker.

SCHOCK

Manche Modelle benutzen Schockwaffen, um Gegner zu schwächen.

Wird ein Modell von einer Waffe mit der Sonderregel „Schock“ getroffen, erhält es bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung einen Schockmarker, (bis zu einem Maximum von 3 Markern). Modelle mit Schockmarkern erleiden für jeden dieser Marker einen Malus von -1 auf ihren Reflexwert und ihre Kampfwerte (Nah-, und Fern-). Kein Wert darf dabei unter 0 fallen. Am Ende seiner nächsten Aktivierung werden alle Schockmarker eines Modells entfernt.

Nach einem Respawn verliert ein Modell automatisch alle Schockmarker.

STATIONÄR

Ein Modell mit der Sonderregel „Stationär“ kann sich nicht bewegen (neu platzieren ist allerdings weiterhin möglich).

Ein Modell mit der Sonderregel „Stationär“ wird im Nahkampf automatisch getroffen, und Schadensflips werden um ↻ verstärkt.

Wenn ein Modell mit der Sonderregel „Stationär“ beschossen wird, hat es einen Reflexwert von 3.

Ein Modell mit der Sonderregel „Stationär“ hat keine **Kontrollzone**, profitiert nicht vom Reflexbonus der Aktion **Ausweichen**, und ist immun gegen die Auswirkungen der Sonderregeln **Rückstoß** und **Ziehen**.



EIN SPIEL BEGINNEN

Bevor die Action in der Arena steigen kann, müssen einige Rahmenbedingungen geklärt werden. Eine Partie Deathmatch läuft stets nach demselben Schema ab, und vor Spielbeginn müssen die folgenden Schritte abgehandelt werden:

1. Spielmodus auswählen
2. Spielgröße festlegen
3. Die Arena vorbereiten
4. Teams zusammenstellen
5. Aufstellung

1. SPIELMODUS AUSWÄHLEN

Vor Spielbeginn müssen die Spieler einen Spielmodus auswählen. Dieser legt Aufbau, Sonderregeln und Siegbedingungen des Spiels fest. Die Auswahl kann in beiderseitigem Einvernehmen geschehen oder zufällig erfolgen, beispielsweise durch einen Kartenflip. Deathmatch kann mit zahlreichen verschiedenen Missionszielen gespielt werden, und die Wahl des Spielmodus kann wichtige Auswirkungen auf die Zusammenstellung eines Teams haben (siehe „Spielmodi“, Seite 67).

2. SPIELGRÖSSE FESTLEGEN

Bevor die Spieler ihre Teams zusammenstellen können, müssen sie sich zunächst auf eine Spielgröße einigen: Klein, Standard oder Groß. Die Spielgröße gibt auch vor, aus wie vielen Modellen die Teams bestehen müssen: 3 (Klein), 5 (Standard) oder 7 (Groß).

3. DIE ARENA VORBEREITEN

Die Größe einer Deathmatch-Arena richtet sich nach der zuvor festgelegten Spielgröße. Für Spiele mit 3 oder 5 Modellen pro Team empfehlen wir ein quadratisches Spielfeld mit 24“ Kantenlänge, bei 7 Modellen pro Team (oder bei Mehrspielerpartien) empfehlen wir stattdessen ein Spielfeld mit 36“ Kantenlänge.

Die Spieler bauen zunächst das normale Gelände auf (siehe „Gelände“, Seite 61) und anschließend die Missionsziele (siehe „Missionsziele“, Seite 63).

4. TEAMS ZUSAMMENSTELLEN

Nachdem die Spielgröße bestimmt wurde, dürfen die Spieler gleichzeitig und verdeckt ihre Teams zusammenstellen. Dabei gelten folgende Schritte:

1. Anführer wählen
2. Trooper wählen
3. Spezialisten wählen
4. Ausrüstungspunkte (ARP) ermitteln und ausgeben

Bei der Wahl der Modelle müssen mehrere Dinge beachtet werden, denn je nach Spielgröße muss ein Team eine exakte Anzahl an Modellen jedes Ranges (Anführer, Trooper und Spezialisten) enthalten. Neben den Modellen der eigenen Fraktion dürfen Teams außerdem auch Modelle aus anderen Fraktionen enthalten, die als Söldner bezeichnet werden. Söldner behalten ihren Rang, unterliegen jedoch je nach Spielgröße einer eigenen Obergrenze, die festlegt, wie viele Trooper oder Spezialisten durch Söldner ersetzt werden dürfen.

Die exakte Anzahl an Modellen für jeden Rang sowie die Obergrenzen für Söldner sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Spielgröße				
		Klein (3)	Standard (5)	Groß (7)
Rang	Anführer	1	1	1
	Trooper	1	2	3
	Spezialist	1	2	3
	Söldner*	1	2	3

* Nur Trooper und Spezialisten dürfen als Söldner aus anderen Fraktionen rekrutiert werden.

Sobald alle Teammitglieder gewählt wurden, kann jeder Spieler die Ausrüstungspunkte (ARP) seines Teams ausgeben, um seine Kämpfer mit zusätzlicher Ausrüstung auszustatten und so zu verbessern (siehe „Ausrüstung“, Seite 34). Die Ausrüstungen können dabei beliebig auf die Teammitglieder verteilt werden, unabhängig davon, welches Modell die Punkte zum Teampool beigesteuert hat.

Helden

Helden sind die Veteranen der Arena, die sich sowohl in Solo- als auch in Teamspielen bereits vielfach bewiesen haben. Es sind gefeierte Kämpfer, die jede Tücke der Arena kennen – und für die eine Niederlage keine Option ist.

Hat das gegnerische Team einen Nachahmer (also denselben Helden) angeheuert, kann nur der Sieg die Identität des wahren Helden enthüllen.

Jeder Held darf pro Team maximal einmal angeheuert werden und Helden dürfen keine Ausrüstungskarten von Typ „Charakter-Upgrade“ erhalten.

5. AUFSTELLUNG

Die Spieler bereiten nun ihre jeweiligen RNG-Decks vor und decken jeweils die oberste Karte auf. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf entscheiden, wer sich zuerst eine Aufstellungszone aussucht. Beachtet, dass der Spieler, der sich zuerst eine Aufstellungszone aussucht, später auch sein gesamtes Team zuerst aufstellen muss.

Nachdem die Seiten zugewiesen wurden, platzieren die Spieler zunächst abwechselnd ihre Gadgets und Power-ups in ihrer jeweiligen Spielfeldhälfte (siehe „Gadgets und Power-Ups“, Seite 63), beginnend mit dem Spieler, der sich zuerst eine Aufstellungszone ausgesucht hat.

Im Anschluss stellt der Spieler, der sich zuerst eine Spielfeldseite aussuchen durfte, sein gesamtes Team in seiner Aufstellungszone auf, bevor sein Gegner dasselbe tut.

- » Nachdem beide Spieler ihre Teams aufgestellt haben, kann das Spiel beginnen! Falls der erste Initiative-Flip des Spiels unentschieden endet, gilt der Spieler, der zuerst sein Team aufgestellt hat, als Gewinner.

DIE ARENA

Die Standard-Spielfeldgröße bei Deathmatch beträgt wie bereits oben erwähnt 24"x24", aber Spiele mit 7 Modellen pro Team (oder Mehrspielerpartien) können auch auf einem größeren Feld gespielt werden (idealerweise 36"x36"). In diesem Fall reichen die Aufstellungszonen 10" weit in das Spielfeld hinein, anstelle der üblichen 4". Zonen, die lediglich die halbe Spielfeldbreite umfassen sind 18" statt 12" breit.

Die Arenen bei Deathmatch werden ausgesprochen vielseitig eingerichtet. Die Designer lassen ihrer Fantasie freien Lauf, und es gibt keine Grenzen, die moderne Technologie nicht überschreiten kann. Von simulierten Urwäldern, über düstere Katakomben, bis hin zu Raumstationen mit reduzierter Schwerkraft ist alles vorstellbar.

Vor Spielbeginn sollten die Spieler sich auf eine gewisse Anzahl an Geländestücken verständigen und diese möglichst fair und gleichmäßig in der Arena verteilen. Wir empfehlen zwischen einzelnen Geländeteilen nie mehr als 6 Zoll Abstand zu lassen und insgesamt eher mehr als weniger Gelände zu nutzen – ansonsten freuen sich lediglich die Scharfschützen! Auch verschiedene Höhenstufen sorgen für ein spannenderes Spiel, baut also ruhig in die Höhe!

Nachdem das Gelände aufgestellt wurde, werden die Missionsziele platziert (siehe „Missionsziele“, Seite 63).

Das Schlachtfeld muss komplett vorbereitet sein, bevor der erste Initiative-Flip erfolgt.

GELÄNDEKATEGORIEN

Hindernisse

Hindernisse sind in der Regel kleinere Geländestücke, die maximal 1 Zoll breit sind (Kisten, Mauern, Barrikaden, etc.). Kleine Hindernisse (bis zu 1" Höhe) können bei der Bewegung ignoriert werden, aber sie können trotzdem Deckung bieten.

Falls sich zwischen zwei an einem Nahkampf beteiligten Modellen ein kleines Hindernis befindet, wird der Reflexwert des Ziels um 2 erhöht. Wenn ein Modell wegen eines Hindernisses nicht in Basekontakt platziert werden kann, es das Ziel mit seiner Bewegung aber erreicht hätte, wird es so nah wie möglich am Ziel platziert, und die Modelle gelten als in Basekontakt stehend.

Schwieriges Gelände

Wasser, dichte Büsche, Stacheldrahtzäune oder Geröllfelder sind schwieriges Gelände. Wenn sich ein Modell im Rahmen seiner Aktivierung durch schwieriges Gelände bewegt, wird wie üblich seine Bewegungsdistanz gemessen. Für jedes Zoll, das dabei durch schwieriges Gelände führt, muss das Modell zwei Zoll seiner Bewegungsreichweite ausgeben. Falls ein Modell sich also z.B. 2" durch schwieriges Gelände bewegt, so kostet dies das Modell 4" seiner Bewegungsdistanz.

Beachte!: Es zählt nur die tatsächlich innerhalb des schwierigen Geländes zurückgelegte Strecke. Wenn sich also ein Teil der Base eines Modells zu Beginn der Bewegung in schwerem Gelände befindet, die ausgemessene Bewegungsstrecke aber vollständig außerhalb des schweren Geländes liegt, erleidet es keinen Bewegungsabzug.

Wälder

Ein Wald gilt als schwieriges Gelände. Modelle können bis zu 3 Zoll weit in einen Wald hinein- und aus ihm heraus schauen, aber nicht durch ihn hindurch, selbst wenn der Wald lediglich 3" oder weniger tief ist. Modelle, die teilweise in einem Wald stehen, gelten als in Deckung. Wenn sie sich vollständig im Wald befinden, gelten sie als in harter Deckung. Befinden sich zwei Modelle vollständig im selben Wald, gelten sie bei gegenseitigen Fernkampfabtackken lediglich als in Deckung.

Gefährliches Gelände

Minenfelder, ätzende/heiße Flüssigkeiten oder brennende Bereiche gelten als gefährliches Gelände. Am Ende jeder Bewegungsaktion, in deren Verlauf ein Modell gefährliches Gelände berührt hat, erleidet es einen automatischen Treffer der Stärke 2.

Unpassierbares Gelände

Tiefe Gewässer oder hohe, glatte Wände sind unpassierbar. Modelle können sich nicht über sie hinweg bewegen, sofern sie keine passende Ausrüstung besitzen. Würden sie durch einen Effekt hinein bewegt werden, bleiben sie stattdessen an dem Punkt stehen, an dem sie in Kontakt mit dem unpassierbaren Gelände kommen.

Geringe Schwerkraft

Dies ist zwar kein Gelände, aber ein Effekt, der in manchen Arenen das Spiel kniffliger macht. Meist handelt es sich dabei um Weltraumstationen mit hohem Gelände, wo die riesigen Sprünge der Kämpfer für eine große Show sorgen. Wenn die Spieler sich dazu entscheiden, in einer Arena mit geringer Schwerkraft zu spielen, gelten für jedes Modell die folgenden Sonderregeln:

- Springen: Es können sogar Lücken von bis zu 6" Weite übersprungen werden, wenn das Modell noch genug Bewegung für eine sichere Landung hat.
- Klettern: Um auf eine höhere Stelle zu kommen muss man nur kräftig abspringen. Im Rahmen einer Bewegungsaktion dürfen Modelle auch ohne Leitern vertikale Höhenunterschiede von bis zu 3" nach oben abzugsfrei zurücklegen. Dabei wird nur die horizontal zurückgelegte Distanz berücksichtigt.
- Hindernisse: Es dürfen auch 2" hohe Geländestücke während einer Bewegungsaktion ignoriert werden.
- Herunterfallen: Ein Modell erleidet erst dann Fallschaden, wenn es weiter als 5" stürzt. Zusätzlich wird Fallschaden bei geringer Schwerkraft halbiert.
- Herunterspringen: Ein Modell kann bis zu 6" tief springen und sicher landen.
- Ziehen/Rückstoß: Erhöhe die Distanz, die ein Modell aufgrund einer dieser beiden Sonderregeln zurücklegen muss um 1".

MISSIONSZIELE

Gleich nachdem eine Mission ausgewählt wurde, werden die Missionsziele platziert. Dies können verschiedene Marker oder kleine Geländestücke sein. Alle Deathmatch-Spielmodi enthalten genaue Angaben zu den verwendeten Missionszielen und ihrer Platzierung. Folgende Missionsziele gibt es:

- **Flaggen:** Diese Missionsziele werden durch Berührung automatisch aufgenommen, und ab diesem Zeitpunkt mit dem Träger bewegt. Sobald der Träger mit einem anderen Modell in Basekontakt kommt (aktiv oder passiv), darf sich der Spieler des Trägers dazu entscheiden die Flagge an das andere Modell zu übergeben. Wenn der Träger ausgeschaltet wird, wird die Flagge in Basekontakt mit dem Träger platziert, bevor dieser entfernt wird. Falls der Träger im Nahkampf ausgeschaltet wurde, darf das gegnerische Modell die Flagge stattdessen sofort übernehmen. Jedes Modell darf maximal eine Flagge gleichzeitig tragen.
Empfohlener Basedurchmesser: 30 mm.
- **Schalter:** Diese Missionsziele können von Modellen im Basekontakt durch Ausgeben von 1 AP aktiviert und so kontrolliert werden. Ein aktivierter Schalter bleibt im Besitz des Spielers, der ihn zuletzt kontrolliert hat. Um die Kontrolle über einen bereits besetzten Schalter zu übernehmen, muss er zunächst von einem Modell im Basekontakt für 1 AP neutralisiert werden. Anschließend kann er wie üblich für 1 AP aktiviert und übernommen werden.
Empfohlener Basedurchmesser: 40 mm.
- **Brennpunkte:** Wenn ein Team am Ende einer Runde die meisten Modelle innerhalb von 1 Zoll um einen Brennpunkt besitzt, dann kontrolliert es diesen.
Empfohlener Basedurchmesser: 40 mm.

GADGETS UND POWER-UPS

Den Arenadesignern stehen zahlreiche technische Spielereien zur Verfügung, die für mehr Spannung und Abwechslung im Spiel sorgen. Welche Gadgets dabei zum Einsatz kommen, bestimmen entweder die Spieler selbst, indem jeder eine Option wählt, oder sie werden zufällig ausgewählt, indem jeder Spieler eine RNG-Karte flippt und den entsprechende Eintrag aus der nachfolgende Liste für Gadgets und Power-Ups wählt. Dabei darf dieselbe Option auch mehrfach gewählt werden.

Nachdem die Gadgets festgelegt wurden, erhält jeder Spieler je ein Exemplar von allen gewählten Optionen. Diese werden bei der Spielvorbereitung während Schritt 5 (Aufstellung) abwechselnd vollständig innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte platziert, beginnend mit dem Spieler, der sich zuerst eine Aufstellungszone ausgesucht hat.

Gadgets und Power-ups müssen einen Abstand von mindestens 4 Zoll zu anderen Gadgets, Power-ups und Missionszielen einhalten.

Die folgende Liste umfasst 10 Optionen für Gadgets und Power-Ups, die in euren Spielen zum Einsatz kommen können. Manche davon besitzen eine spezielle Ausrüstungskarte, auf der ihre Sonderregeln erklärt werden.

0 - Teleportfeld

Jedes Teleportfeld ist mit einem Gegenstück an einer anderen Stelle des Spielfeldes verbunden. Falls sich mehr als 2 Teleportfelder auf dem Spielfeld befinden, müssen vor Spielbeginn jeweils 2 zu verbundenen Paaren erklärt werden.

Wenn sich ein Modell in Basekontakt mit einem Teleportfeld bewegt (oder durch einen Effekt in Kontakt bewegt wird), darf es sofort in Basekontakt mit dem Gegenstück platziert werden, und kann seine Bewegung ggf. von dort aus fortsetzen.

Dieser Effekt kann bei jeder Aktion oder jedem Effekt nur einmal ausgelöst werden. Gibt es mehr als 2 Teleportfelder in der Arena, muss markiert werden, welche jeweils miteinander in Verbindung stehen.

1 - Heilstation

Das erste Modell, das in einem Spielzug durch eine Aktion in Basekontakt mit der Heilstation gelangt, stellt automatisch W5 zuvor verlorene Lebenspunkte wieder her.

2 - Sprungfeld

Wenn ein Modell in Basekontakt mit einem Sprungfeld kommt, muss es von seinem kontrollierenden Spieler vollständig innerhalb von 6" neu platziert werden.

Im Anschluss an die Neuplatzierung endet die vorherige Bewegung des Modells, egal ob diese im Rahmen einer Bewegungsaktion stattfand oder nicht.

3 - Automatisierte Verteidigungssysteme

Automatisierte Verteidigungssysteme sind stationäre Einheiten, die standardmäßig mit einer Minigun ausgerüstet sind. Sie gehören dem Spieler, der sie aufgestellt hat, und agieren als verbündete Einheiten, gelten jedoch nicht als Teil seines Teams – sie profitieren nicht von Kommandopunkten oder teambezogenen Effekten.

Verteidigungssysteme verfügen über keine Aktionspunkte und werden nicht aktiviert. Stattdessen werden sie zu Beginn jeder Startphase automatisch in Bereitschaft versetzt (nur Fernkampfattacke möglich).

Verteidigungssysteme können attackiert und zerstört werden: Sie sind stationär, haben einen Widerstand (🛡️) von 7, 3 Lebenspunkte (❤️), und keinen Respawn.

Zusätzlich besitzt ein Automatisiertes Verteidigungssystem folgendes Waffenprofil:

Minigun 🗡️: RW:6" FK:2🔱🔱 S:2
Fähigkeiten: Rundumsicht

4 - Energieschild

Das erste Modell, das in einem Spielzug durch eine Aktion in Basekontakt mit der Station gelangt, erhält einen Schildmarker. Dieser erhöht seinen Widerstand gegen den nächsten Treffer, den es erleidet, um +3, und wird danach entfernt.

5 - Durchschlag

Das erste Modell, das in einem Spielzug durch eine Aktion in Basekontakt mit der Station gelangt, erhält einen Durchschlag-Marker.

Dieser verleiht dem Modell bei seiner nächsten Nah- oder Fernkampfattacke einen Bonus von +2 auf die Waffenstärke.

6 - Schimmerfeld

Das erste Modell, das in einem Spielzug durch eine Aktion in Basekontakt mit der Station gelangt, erhält einen Schimmermarker. Dieser erhöht seinen Reflexwert gegen die nächste Fernkampfattacke, die es erleidet, um +3. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit der Ausrüstungskarte Tarnfeld.

7 - Stim-Terminal

Das erste Modell, das in einem Spielzug durch eine Aktion in Basekontakt mit der Station gelangt, erhält sofort +1 AP.

8 - Erlöser

Diese Station wird ausschließlich zu Beginn der zweiten und vierten Runde aktiviert. Das erste Modell, das in einem Spielzug durch eine Aktion in Basekontakt mit der aktivierten Station gelangt, erhält eine Fernkampfwaffe mit folgendem Profil:

Erlöser (🔫): RW:12 FK:2 S:5
Fähigkeiten: ③, explosiv, limitiert (1), schwerfällig

9 - A-18 Drohne

Angriffsdrohnen werden zusammen mit ihren Teams aufgestellt und am Anfang jeder Runde in Initiativreihenfolge aktiviert. Die Drohne gehört dem Spieler, der sie aufstellt hat, und agiert als verbündete Einheit, zählt jedoch nicht als Teil seines Teams – sie profitiert nicht von Kommandopunkten oder anderen teambezogenen Effekten.

Angriffsdrohnen können zerstört werden. Sie besitzen einen Reflexwert (↯) von 9, einen Widerstand (🛡️) von 4, 3 Lebenspunkte (⬆️) und keinen Respawn.

Zusätzlich besitzt die A-18-Drohne eine Waffe mit folgendem Profil:

Markerpistole (🔫): RW:10" FK:2 S:2
Handwaffe, Link
Fähigkeiten: Schnell, Flieger, Armlos

Nach einem Respawn verliert ein Modell automatisch alle eingesammelten Power-ups!

Auf der folgenden Liste findet ihr einen kleinen Überblick über die häufigsten Geländestücke, Missionsziele und Gadgets – inklusive der Antwort auf die Frage, ob sie Bewegung oder Sichtlinien blockieren oder Deckung gewähren können, wenn sich ein Modell dahinter befindet.

Diese Übersicht dient lediglich als Empfehlung und basiert auf unseren Vorstellungen. Solltet ihr optisch abweichendes Gelände verwenden, könnt ihr dessen Eigenschaften vor jedem Spiel gemeinsam festlegen.

		Blockiert		Deckung
		Bewegung	Sichtlinie	
Missionsziele	Brennpunkt	ja	nein	ja
	Flagge	nein	nein	nein
	Schalter	ja	nein	ja
	Geschütze	ja	nein	ja
Gadgets	Power-up	nein	nein	nein
	Sprungfeld	nein	nein	nein
	Teleportfeld	nein	nein	nein
	Barrikade ($\leq 1''$)	nein	nein	ja
Gelände	Barrikade ($> 1''$)	ja*	nein	ja
	Gewässer	nein**	nein	nein
	Haus ($> 2''$)	ja*	ja	ja
	Wald	nein**	ja	ja

* Erfordert Klettern
 ** Schwieriges Gelände

SPIELMODI

Jede Partie Deathmatch wird nach einem bestimmten Szenario gespielt, das Aufstellung, Siegbedingungen und besondere Hinweise zum Spielfeldaufbau umfasst. Da es 10 Spielmodi gibt, die von 0-9 nummeriert sind, kann der gespielte Modus auch durch das Ziehen einer RNG-Karte zufällig ermittelt werden.

Jede Spielmodusbeschreibung ist in vier Abschnitte unterteilt und umfasst die folgenden Informationen:

Karte

Jeder Spielmodus besitzt eine individuelle Karte, die Aufstellungszonen, Missionsziele und ähnliche Informationen enthält.

Alle folgenden 2-Spieler-Karten zeigen ein 24"×24" großes Spielfeld, die Karten lassen sich jedoch problemlos auf 36"×36" skalieren. Die Platzierung der Missionsziele bleibt dabei unverändert; lediglich die Aufstellungszonen werden angepasst: statt 4" betragen sie nun 10" von der eigenen Spielfeldkante – entweder entlang der gesamten Kante oder 18" statt 12" von der rechten Spielfeldseite, je nach Spielmodus.

Die Arena

- **Aufstellungszonen:** Hier sind Größe und Form der Aufstellungszonen angegeben. Die Aufstellungszonen stellen die Bereiche des Schlachtfeldes dar, in denen die Spieler zu Beginn des Spiels ihre Modelle platzieren dürfen.
- **Missionsziele:** Dieser Abschnitt gibt Art und Position der Missionsziele an, die vor Spielbeginn in der Arena platziert werden.

Siegbedingungen

- **Primärziele und Sekundärziele:** Dieser Abschnitt erläutert, wie die Spieler in diesem Spielmodus Siegpunkte sammeln können. Auf Basis der gesammelten Punkte wird am Ende des Spiels der Sieger ermittelt.

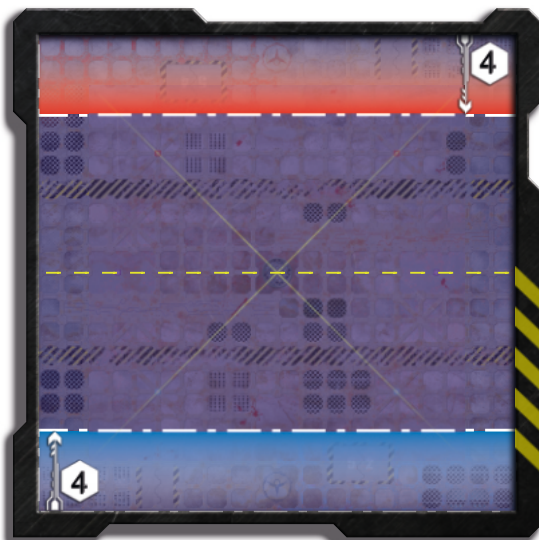
Ende des Spiels:

Hier wird erklärt, wann das Spiel endet. Dies ist normalerweise nach 6 Runden der Fall, es kann aber auch andere oder zusätzliche Vorgaben dazu geben, z.B. eine bestimmte Menge an Siegpunkten.

Wird ein Team vor Ende des Spiels vollständig eliminiert, endet die Partie für diesen Spieler automatisch als Niederlage.

SPIELMODI FÜR 2 SPIELER

0 - LAST MAN STANDING



Die Arena

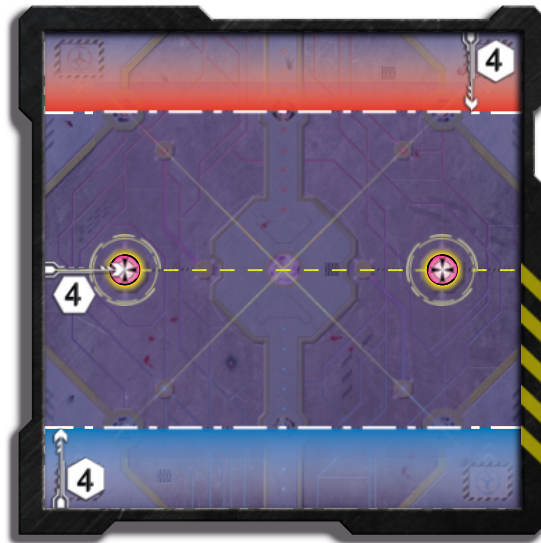
- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an gegenüberliegenden Tischkanten. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Es werden keine Missionsziele genutzt.
- **Ausrüstung:** Respawns sind in diesem Spielmodus nicht erlaubt. Da die Sonderregel „Mech“ dadurch nutzlos wird, bringt jedes Modell mit dieser Regel seinem Team stattdessen zusätzlich 0,5 Ausrüstungspunkte (Gesamtsumme wird aufgerundet).

Siegbedingungen

- **Primärziel:** Das Spiel endet, sobald ein Team vollständig eliminiert wurde.
- **Sekundärziel:** Es gibt in diesem Spielmodus kein Sekundärziel.

Ende des Spiels: Das Spiel hat kein Rundenlimit. Stattdessen endet es sofort, sobald ein Team keine Modelle mehr auf dem Spielfeld hat.

1 - DEATHMATCH



Die Arena

- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an gegenüberliegenden Tischkanten. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Es werden 2 Brennpunkte auf der Mittellinie der Arena platziert. Ein Punkt wird mit seinem Mittelpunkt in 4" Abstand zur rechten Spielfeldkante platziert und der andere in 4" Abstand zur linken Spielfeldkante.

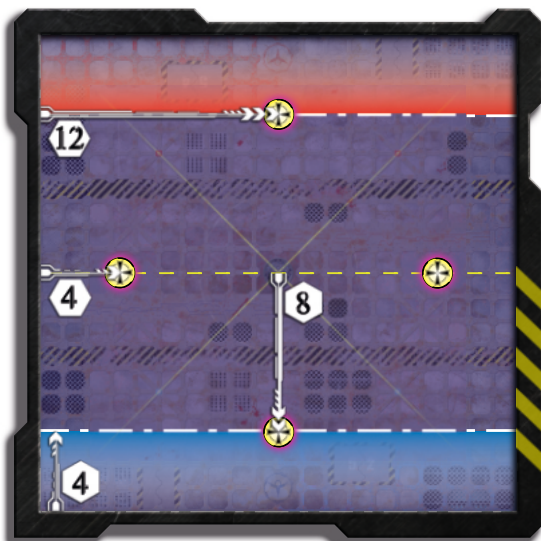
Siegbedingungen

- **Primärziel:** Jedes Mal, wenn ein Modell ausgeschaltet wird, erhält der gegnerische Spieler 2 Punkte. In diesem Spielmodus verfügen alle Modelle über beliebig viele Resawns, sie kehren nach dem Tod also immer wieder in die Arena zurück. Die Regeln für Respawn-Schock gelten wie üblich.
- **Sekundärziel:** In der Endphase jeder Runde erhalten die Teams 1 Siegpunkt für jeden Brennpunkt, den sie kontrollieren.

Ende des Spiels: Dieser Spielmodus hat kein Rundenlimit. Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Spieler 9 / 15 / 21 Siegpunkte erreicht (abhängig von der Spielgröße: Klein / Standard / Groß). Sobald die benötigten Siegpunkte erreicht sind, wird die aktuelle Runde regulär zu Ende gespielt, danach erfolgt die Endwertung. Wird das Punktelimit in der Endphase erreicht, endet das Spiel nach dieser Endphase.

Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der den Zielwert zuerst erreicht hat. Ist dies nicht eindeutig feststellbar, endet das Spiel unentschieden.

2 - CONQUEST

**Die Arena**

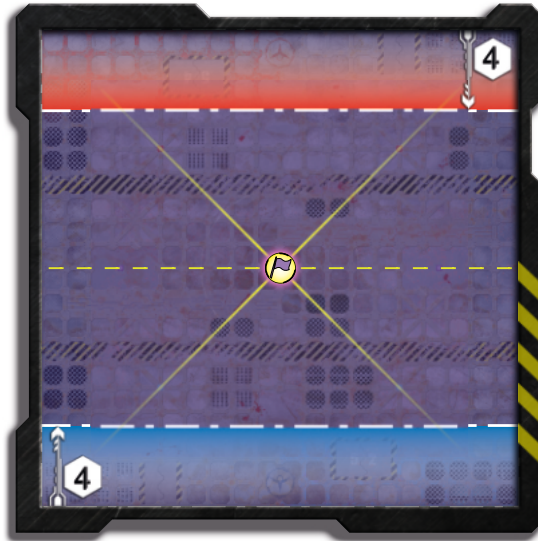
- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an gegenüberliegenden Spielfeldkanten. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Es werden 2 Schalter mit ihren Mittelpunkten auf der horizontalen Mittellinie der Arena jeweils 4" von den gegenüberliegenden Spielfeldseiten entfernt platziert und 2 weitere Schalter mit ihren Mittelpunkten auf der horizontalen Mittellinie der Arena, ebenfalls jeweils 4" von den gegenüberliegenden Spielfeldseiten entfernt. Zusätzlich ernennt jeder Spieler am Ende der Teamaufstellung (Schritt 5 der Spielvorbereitung) ein Modell seines Teams zum VIP.

Siegbedingungen

- **Primärziel:** Am Ende jeder Runde erhalten die Teams 1 Siegpunkt für jeden Schalter, den sie kontrollieren.
- **Sekundärziel:** Jedes Mal, wenn es einem Team gelingt, den gegnerischen VIP auszuschalten, erhält es 2 Siegpunkte.

Ende des Spiels: Das Spiel endet, wenn in der Endphase einer Runde – nachdem die Siegpunkte ermittelt wurden – mindestens ein Team 13 oder mehr Siegpunkte erreicht hat. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

3 - FLAG RUSH



Die Arena

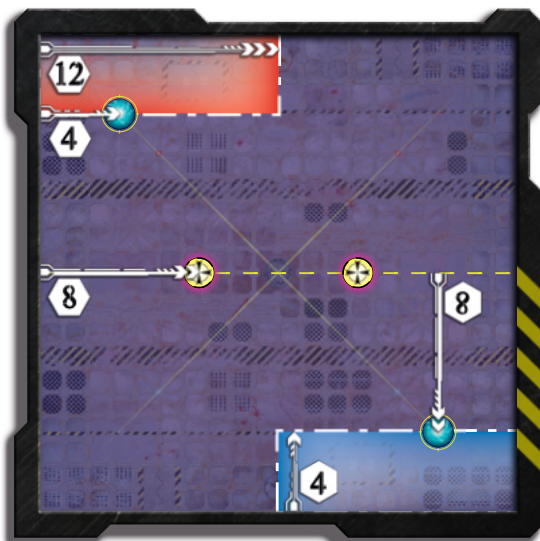
- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an gegenüberliegenden Tischkanten. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Tischkante aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Auf dem Mittelpunkt der Arena wird eine Flagge platziert.

Sieghbedingungen

- **Primärziel:** Gelingt es einem Team, die Flagge in die gegnerische Aufstellungszone zu bringen, erhält es 3 Siegpunkte. Anschließend wird die Flagge sofort wieder auf dem Mittelpunkt der Arena platziert.
- **Sekundärziel:** Die Teams erhalten für jedes ausgeschaltete gegnerische Modell 1 Siegpunkt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

4 - ONSLAUGHT



Die Arena

- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante und innerhalb von 12" um ihre jeweils rechte Spielfeldseite aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** In jeder Spielfeldhälfte wird ein stationärer Energiekern mit Widerstand (☛) 5 und Energieschild (3) platziert. Der Mittelpunkt liegt jeweils 8" von der Mittellinie und 4" von der aus Spielerperspektive rechten Spielfeldkante entfernt. Zusätzlich werden zwei Schalter auf der Mittellinie jeweils 8" von den Spielfeldrändern entfernt platziert. Diese Schalter gewähren keine Siegpunkte, doch solange ein Team einen Schalter kontrolliert, steigt der Widerstand (☛) seines Energiekerns um +1.

Siegebedingungen

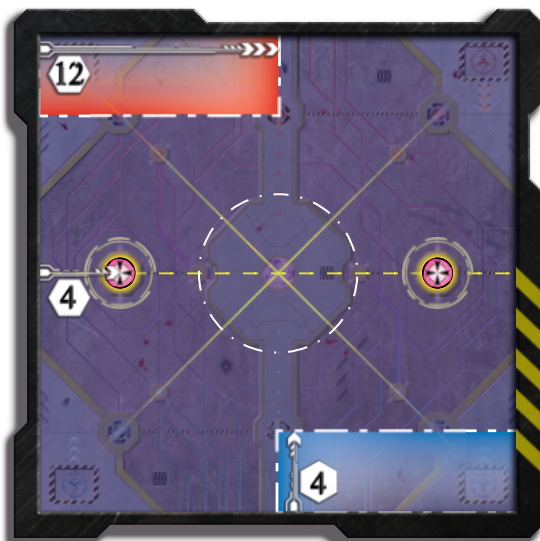
- **Primärziel:** Ein Team erhält 9 Siegpunkte, wenn es ihm gelingt, den gegnerischen Energiekern vollständig zu zerstören. Ist ein Energiekern am Ende des Spiels nicht zerstört, erhält das gegnerische Team für jedes vollständig verlorene Drittel der Lebenspunkte je 3 Siegpunkte. Die Lebenspunkte des Energiekerns richten sich nach der Spielgröße: Klein: 12 LP / Standard: 21 LP / Groß: 30 LP.
- **Sekundärziel:** Die Teams erhalten für jedes ausgeschaltete gegnerische Modell 1 Siegpunkt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 7 Runden, oder am Ende der Runde, in der der erste Energiekern zerstört wurde. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuerst den gegnerischen Energiekern zerstört hat. Ist dies nicht eindeutig zu bestimmen, bleibt es bei einem Unentschieden.

Jedes Modell erhält folgende Aktion:

Reparieren (1AP): Stelle bei einem Energiekern innerhalb von 3“ 3/4/5 verlorene Lebenspunkte wieder her (abhängig von der Spielgröße: klein/mittel/groß).

5 - KING OF THE HILL

**Die Arena**

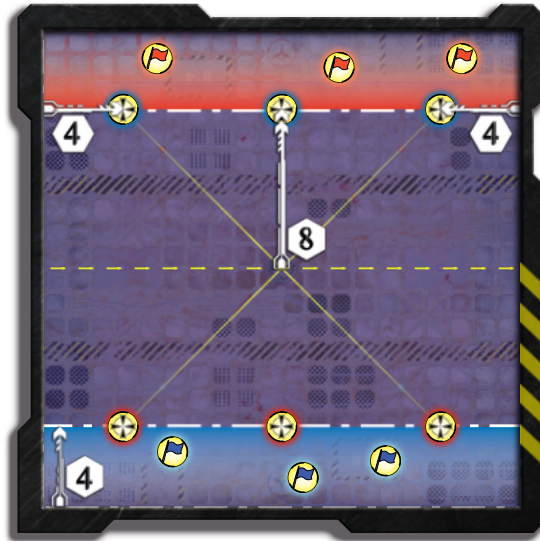
- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante und innerhalb von 12" um ihre jeweils rechte Spielfeldseite aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Es werden 2 Brennpunkte mit ihren Mittelpunkten auf der horizontalen Mittellinie der Arena jeweils 4" von den gegenüberliegenden Spielfeldseiten entfernt platziert.

Siegbedingungen

- **Primärziel:** Nachdem der Startspieler der ersten Runde ermittelt wurde, wählt dieser ein Modell seines Teams, das das Spiel als König beginnt. Befindet sich der König am Ende einer Runde innerhalb von 4" um den Arenamittelpunkt, erhält sein Team 3 Siegpunkte. Wird der König ausgeschaltet, wird automatisch das Modell zum neuen König, das ihn ausgeschaltet hat. Ist dies nicht eindeutig feststellbar (z. B. durch Detonation, Feuermarker, o. A.), wählt der Spieler, der zuvor nicht den König hatte, ein beliebiges Modell seines Teams als neuen König.
- **Sekundärziel:** Am Ende jeder Runde erhalten die Teams je 1 Siegpunkt für jeden Brennpunkt, den sie kontrollieren.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

6 - BREAKTHROUGH



Die Arena

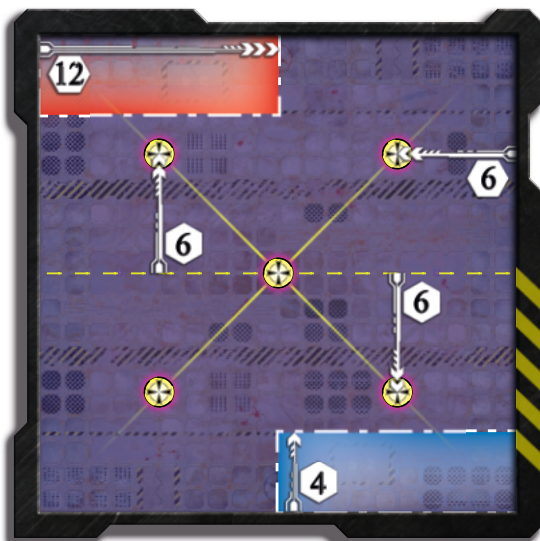
- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an gegenüberliegenden Spielfeldkanten. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Auf der inneren Begrenzungslinie jeder Aufstellungszone werden 3 Schalter platziert, einer in der Mitte, und die anderen beiden je 4" von der rechten und linken Spielfeldseite entfernt. Außerdem bekommt jeder Spieler 3 Flaggenmarker, die er nach der Aufstellung auf Modelle seines Teams verteilt.

Siegbedingungen

- **Primärziel:** Nur Flaggenträger können gegnerische Schalter aktivieren, und aktivierte Schalter können anschließend nicht mehr deaktiviert werden. Bei der Aktivierung wird die Flagge des Modells entfernt. Für jeden aktivierten Schalter erhält das Team am Ende der letzten Runde 3 Siegpunkte. Wird ein Flaggenträger ausgeschaltet, wird sein Flaggenmarker vom ursprünglichen Besitzer sofort vollständig wieder in der eigenen Aufstellungszone platziert, wo er von einem eigenen Modell aufgenommen werden kann.
- **Sekundärziel:** Die Teams erhalten für jedes ausgeschaltete gegnerische Modell 1 Siegpunkt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

7 - DOMINATION

**Die Arena**

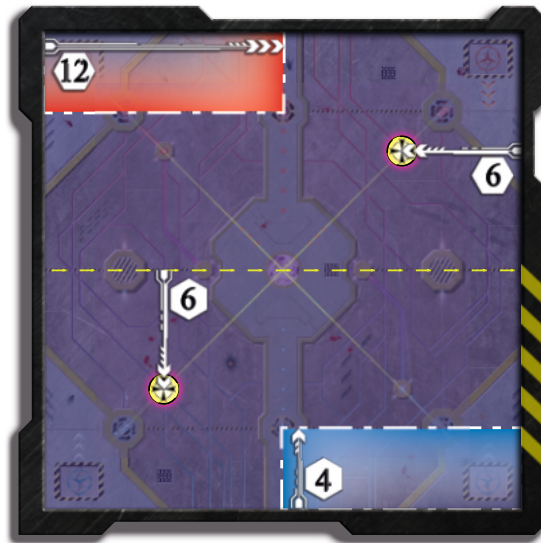
- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante und innerhalb von 12" um ihre jeweils rechte Spielfeldseite aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Ein Schalter wird auf dem Spielfeldmittelpunkt platziert, und rechts und links davon werden jeweils zwei weitere Schalter mit 6" Abstand von der Mittellinie und 6" Abstand von der rechten bzw. linken Spielfeldkante platziert.

Siegebedingungen

- **Primärziel:** Am Ende jeder Runde erhält das Team, das mindestens 3 Schalter kontrolliert, 4 Siegpunkte.
- **Sekundärziel:** Die Teams erhalten für jedes ausgeschaltete gegnerische Modell 1 Siegpunkt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

8 - DOUBLE DOMINATION



Die Arena

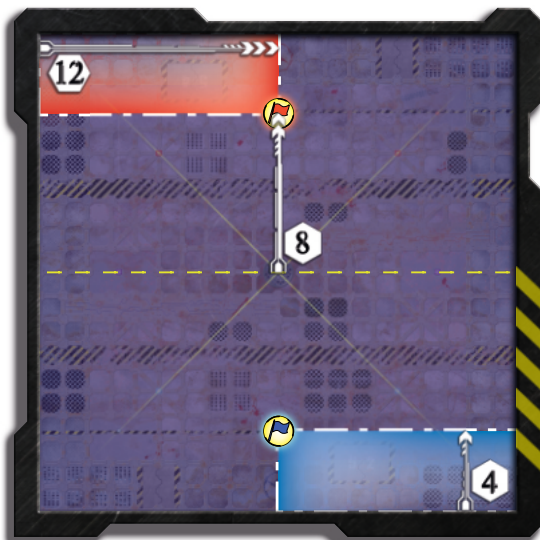
- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante und innerhalb von 12" um ihre jeweils rechte Spielfeldseite aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** In den beiden freien Spielfeldvierteln wird jeweils 1 Schalter mit 6" Abstand zur Mittellinie sowie 6" Abstand zur linken bzw. rechten Spielfeldseite platziert. Zusätzlich ernennt jeder Spieler am Ende der Teamaufstellung (Schritt 5 der Spielvorbereitung) ein Modell seines Teams zum VIP.

Sieghedingungen

- **Primärziel:** Am Ende jeder Runde bekommt das Team, das beide Schalter kontrolliert, 5 Siegpunkte.
- **Sekundärziel:** Jedes Mal, wenn es einem Team gelingt, den gegnerischen VIP auszuschalten, erhält es 3 Siegpunkte.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

9 - CAPTURE THE FLAG!



Die Arena

- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante und innerhalb von 12" um ihre jeweils rechte Spielfeldseite aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Auf der vertikalen Mittellinie wird in jeder Spielfeldhälfte eine Flagge mit jeweils 8" Abstand zum Spielfeldmittelpunkt platziert. Die Flaggen gehören jeweils dem Team, in dessen Spielfeldhälfte sie platziert wurden. Sobald sich ein Modell in Kontakt mit einer Flagge bewegt, hebt es sie auf. Wird ein Flaggenträger ausgeschaltet, lässt er die Flagge in Basekontakt mit seiner letzten Position fallen. Zusätzlich ernennt jeder Spieler am Ende der Teamaufstellung (Schritt 5 der Spielvorbereitung) ein Modell seines Teams zum VIP.

Siegbedingungen

- **Primärziel:** Wenn die eigene Flagge am Ende einer Runde noch an ihrem Platz liegt, erhält ein Team 1 Siegpunkt. Gelingt es einem Team, die gegnerische Flagge in die eigene Aufstellungszone zu bringen, erhält es 4 Siegpunkte. Wird die eigene Flagge von einem Modell des eigenen Teams zurückerobert, wird sie sofort an ihren ursprünglichen Platz zurückgestellt. Für diese Rückerobertung der eigenen Flagge erhält das Team 1 weiteren Siegpunkt.
- **Sekundärziel:** Jedes Mal, wenn es einem Team gelingt, den gegnerischen VIP auszuschalten, erhält es 2 Siegpunkte.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

SPIELMODI FÜR 3-4 SPIELER



Die Karten

Je nach Spielerzahl wird für jede der folgenden Missionen eine der auf Seite 79 abgebildeten 36"×36" Karten ausgewählt. Die Aufstellungszonen sowie die Positionen der Missionsziele sind darauf klar definiert.

Genau wie im Spiel mit 2 Spielern können auch die Spielmodi für 3 oder 4 Spieler zufällig durch einen Flip ermittelt werden. Jedem der fünf Spielmodi sind daher zwei Zahlen zugewiesen.

Missionsziele sind entweder mit einer I. oder II. gekennzeichnet. In der Missionsbeschreibung ist angegeben, welche davon Brennpunkte und welche Schalter sind.

Die verwendeten Gadgets werden bei Spielen mit 3 oder 4 Spielern grundsätzlich zufällig ermittelt. Deckt dazu einfach die obersten 2 Karten eines beliebigen RNG-Decks auf. Jeder Spieler platziert im Anschluss ein Exemplar jedes ermittelten Gadgets innerhalb von 8 Zoll um seine Aufstellungszone (anstatt in seiner Spielfeldhälfte). Besondere Ausnahmen wie im Fall der A-18-Drohne bleiben gültig.

0/1 - DEATHMATCH

Die Arena

- **Missionsziele:** Auf jedem Punkt I. wird ein Brennpunkt platziert. Punkt II. bleibt frei.

Siegbedingungen

- **Primärziel:** In diesem Spielmodus verfügen alle Modelle über beliebig viele Respawns, sie kehren nach dem Tod also immer wieder in die Arena zurück. Die Regeln für Respawn-Schock gelten wie üblich. Jedes Mal, wenn ein Modell ausgeschaltet wird, erhält erhält der Spieler, der es ausgeschaltet hat, 2 Siegpunkte.
- **Sekundärziel:** Am Ende jeder Runde erhalten die Teams 1 Siegpunkt für jeden Brennpunkt, den sie kontrollieren.

Ende des Spiels: Dieser Spielmodus hat kein Rundenlimit. Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Spieler 9 / 15 / 21 Siegpunkte erreicht (abhängig von der Spielgröße: Klein / Standard / Groß). Sobald die benötigten Siegpunkte erreicht sind, wird die aktuelle Runde regulär zu Ende gespielt, danach erfolgt die Endwertung.

Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der den Zielwert zuerst erreicht hat. Ist dies nicht eindeutig feststellbar, endet das Spiel unentschieden.

2/3 - CONQUEST

Die Arena

- **Missionsziele:** Auf jedem Punkt I. wird ein Schalter platziert. Punkt II. bleibt frei.

Sieghbedingungen

- **Primärziel:** Am Ende jeder Runde erhalten die Teams 2 Siegpunkte für jeden Schalter, den sie kontrollieren.
- **Sekundärziel:** Die Teams erhalten für jedes ausgeschaltete gegnerische Modell 1 Siegpunkt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt, um den Sieger zu bestimmen.

4/5 - DOMINATION

Die Arena

- **Missionsziele:** Auf jedem Punkt I. und II. wird ein Schalter platziert. Zusätzlich ernannt jeder Spieler am Ende der Teamaufstellung (Schritt 5 der Spielvorbereitung) ein Modell seines Teams zum VIP.

Sieghbedingungen

- **Primärziel:** Am Ende der Runde erhält jedes Team, das mindestens 2 Schalter kontrolliert, 3 Siegpunkte.
- **Sekundärziel:** Jedes Mal, wenn es einem Team gelingt, einen gegnerischen VIP auszuschalten, erhält es 2 Siegpunkte.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt, um den Sieger zu bestimmen.

6/7 - FLAG RUSH

Die Arena

- **Missionsziele:** Auf jedem Punkt I. wird ein Schalter platziert. Außerdem bekommt jedes Team eine Flagge, die es in seiner Aufstellungszone platziert. Punkt II. bleibt frei.

Sieghbedingungen

- **Primärziel:** Sobald ein Modell mit der eigenen Flagge den am weitesten von der eigenen Aufstellungszone entfernten Schalter (3 Spieler) oder einen der beiden am weitesten von der eigenen Aufstellungszone entfernten Schalter (4 Spieler) erreicht, erhält sein Team 4 Siegpunkte, und die Flagge wird wieder in der eigenen Aufstellungszone platziert.
- **Sekundärziel:** Für jedes ausgeschaltete gegnerische Modell erhält das Team 1 Siegpunkt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt, um den Sieger zu bestimmen.

8/9 - KING OF THE HILL

Die Arena

- **Missionsziele:** Auf Punkt II. wird ein Marker platziert. Die Punkte I. bleiben frei.

Sieghbedingungen

- **Primärziel:** Der Startspieler wählt ein Modell seines Teams, das das Spiel als König beginnt. Befindet sich der König am Ende einer Runde innerhalb von 4" um den Marker, erhält sein Team 3 Siegpunkte. Wird der König ausgeschaltet, wird automatisch das Modell zum neuen König, das ihn ausgeschaltet hat. Ist dies nicht eindeutig feststellbar (z. B. durch Detonation, Feuermarker, o. Ä.), wählt der Spieler rechts des Spielers, der den ausgeschalteten König kontrolliert hat, ein beliebiges Modell seines Teams als neuen König.
- **Sekundärziel:** Für jedes ausgeschaltete gegnerische Modell erhält das Team 1 Siegpunkt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet nach 6 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt, um den Sieger zu bestimmen.

A

A-18 DROHNE — 65
 AKTIONEN — 43
 AKTIVIERUNGSPHASE — 41, 47, 49
 ANFÜHRER — 33
 ANZAHL DER KARTEN — 36
 ARP — 30, 58–59
 AUFSTELLUNG — 58, 60
 AUSGESCHALTET — 55
 AUSRICHTUNG — 37
 AUSTRÜSTUNG — 34
 AUSTRÜSTUNGSPUNKTE — 30, 58–59

B

BEGRENZTE MUNITION — 50
 BEREITSCHAFT — 43
 BEWEGUNG — 43, 45
 BREAKTHROUGH — 75
 BRENNPUNKTE — 63

C

CAPTURE THE FLAG! — 78
 CONQUEST — 70, 81

D

DEATHMATCH — 69, 80
 DECKUNG — 48
 DOMINATION — 76, 81
 DOUBLE DOMINATION — 77

E

ENDPHASE — 42
 ENERGIESCHILD — 65
 ENTFERNUNGEN MESSEN — 38
 ERLÖSER — 65
 ERSCHWERTER FLIP — 36
 EXPLOSIV — 49

F

FÄHIGKEITEN — 31
 FALLEN — 45
 FERNKAMPFATTACKE — 43, 47
 FEUER — 55
 FLÄCHENSCHADEN — 49
 FLAG RUSH — 71, 82
 FLAGGEN — 63
 FLIEGEN — 46
 FRAKTION — 30

G

GEFÄHRLICHES GELÄNDE — 62
 GELÄNDE — 61
 GERINGE SCHWERKRAFT — 62
 GIFT — 55
 GLEITEN — 46

H

HEILSTATION — 64
 HELDEN — 59
 HERUNTERSPRINGEN — 45
 HINDERNISSE — 61

I

INITIATIVEBESTIMMUNG: — 41

K

KAMPFMESSE — 54
 KARTENPROBEN — 35
 KING OF THE HILL — 74, 82
 KLETTERN — 45
 KOMMANDOPOOL — 41
 KOMMANDOPUNKTE — 30, 39
 KONTROLLZONE — 51

L

LAST MAN STANDING — 68
 LEBENSPUNKTE — 31
 LIMITIERT — 50
 LÖSEN — 52

M

MECH — 56
 MEHRSPIELER SZENARIOS — 68, 80
 MISSIONSZIELE — 63

N

NAHKAMPFATTACKE — 43, 51
 NAME — 30
 NEU PLATZIEREN — 46

O

ONSLAUGHT — 72

P

PASSEN — 41
 PERFEKTE HARMONIE — 33

R

RANG — 30
RÄNGE — 33
REFLEX — 30
RESPAWN — 35
RESPAWN-SCHOCK — 56
RESPAWNER — 30
RÜSTUNGSBRECHER — 65

S

SÄURE — 56
SCHADENSPUNKTE — 49, 54
SCHALTER — 63
SCHIESSEN IN DEN NAHKAMPF — 49
SCHIMMERFELD — 65
SCHOCK — 56
SCHWIERIGES GELÄNDE — 61
SICHTLINIE — 37
SICHTLINIEN — 64
SILHOUETTE — 38
SÖLDNER — 59
SPEZIALAKTIONEN — 44
SPEZIALFELDER — 63
SPEZIALIST — 33
SPIELMODI — 58
SPRINGEN — 45
SPRÜHANGRIFFE — 49
SPRUNGFELD — 64
STARTPHASE — 41
STATIONÄR — 56

STIM-TERMINAL — 65

STÖRENDE MODELLE — 48

STREIFSCHUSS — 47

STURMANGRIFF — 43

T

TELEPORTFELD — 64

TREFFERFLIP — 47, 52

TREFFERMODIFIKATOREN — 48, 53

TROOPER — 33

U

UNPASSIERBARES GELÄNDE — 62

V

VERSTÄRKTER FLIP — 36

VERTEIDIGUNGSSYSTEME — 64

VERWUNDUNGSFLIP — 49, 53

W

WALD — 62

WIDERSTAND — 30

WIEDERHOLUNGSFLIPS — 36

WUCHTSCHLAG — 44

Z

ZIEHEN/RÜCKSTOSS — 46

ZIELEN — 44