



Das 2. Edition Chronopia Regelwerk

Deutsche Version

erstellt von

Chronopia Deutschland

www.chronopia-deutschland.de

Stand dieser Version: 18. Oktober 2006

Credits

Geschaffen für euch von:

Studio Manager: Thomas J. Talamini

Projektleiter: Dave Jones und Thom Talamini

Spieldesigner: Dave Jones, Thom Talamini, Steve Benton und Tom Rooney III

Autoren: Thom Talamini, Peter Flannery, Alan Cowsill

Editor: Steve Benton, Bradley Will

Visual Lead: Adrian Smith

Illustrationen: Adrian Smith, Paolo Parente, Parente Studios, Steve Tappin, Marcin Konczakowski, James Ellis und Jamie Simms

Layout: EDS

Figurendesigner: Peter Flannery, Bob Olley, Roy Estland, Neil McKenzie, Alex Hunter, Mark Kay

Produktionsleiter für in den USA hergestellte Figuren: Doug Rawley

Figurenbemalung: Chris Smith, Mark McNaught, Jackie Prow, Sean Talamini und Phil Lewis

Spieletester: Steve Benton, Mykel Farham, Andreas Engstrom, Chris Hadjison, Lance Katz, Eric Farnham, Kevin Benham, Bill Stilson, Boyd Lusinger und das Forum.

Lektorat: Mandy Flaccus

Offizielle Website: www.excelsiorentertainment.com (nicht mehr existent)

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: André Winter, Jean Joswig, Robert Ott, Markus Kerlin

Lektorat: Markus Kerlin

Deutsche Website: www.Chronopia-Deutschland.de

Dank der Übersetzer: - an alle, die uns trotz dieser Wahnsinnsübersetzung nicht für verrückt erklärt und uns unterstützt haben. - an Thom für sein Vertrauen in uns.

Excelsior Entertainment
Clifton Industrial Center
100 Mill Street Suite 2
Clifton Heights PA 19018

Chronopia ist ein eingetragenes Markenzeichen von Paradox Entertainment und wird unter Lizenz entwickelt. Alle Rechte vorbehalten.

Zweite Edition-2002 Dark Symmetry- Excelsior Game System (EGS) ist ein eingetragenes Markenzeichen von Excelsior Entertainment

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Inhaltsverzeichnis

Die Quicklinks aller Kapitel und Appendix zusammengefasst zur Übersicht und schneller Übersicht.

Inhaltsverzeichnis

Credits

Kapitel 1: Einführung

- 1.1 Vorwort der Übersetzer
- 1.2 Einführung
- 1.3 Grundlagen des Spieles
- 1.4 Die Schlacht gewinnen
- 1.5 Hinweise der Designer
- 1.6 Bevor du mit dem Spiel beginnst: Würfeln - Messen - Sichtlinie - Der Rand

Kapitel 2: Deine Helden kennen

- 2.1 Deine Helden kennen
- 2.2 Das Charakterprofil
- 2.3 Modelltyp: Fusseinheiten - Berittene Einheiten - Streitwagen - Flieger
- 2.4 Einheiten: Kampfverband - Einzelfiguren
- 2.5 Spezialfähigkeiten
- 2.6 Waffen und Ausrüstung
- 2.7 Klassifizierung
- 2.8 Seiten

Kapitel 3: Spielmechanik (Teil 1)

- 3.1 Der Zugverlauf: Initiative - Die erste Einheit bestimmen - Eine Einheit aktivieren - Ende der Runde
- 3.2 Handlungen: Berittene Einheiten - Streitwagen
- 3.3 Mögliche Handlungen: Befehle geben - Befreien - Bewegung - Einheiten sammeln - Fallen - Herunterspringen - Hingestreckt - In Wartestellung gehen - Kampf - Klettern - Konzentrieren - Rennen - Spähen - Springen - Zauber wirken - Zielen
- 3.4 Bewegung: Bewegungshandlungen nutzen - Bewegungen von berittenen Einheiten - Bewegungen von Streitwagen - Bewegungen von Flieger - Gelände - Fliegen
- 3.5 Nahkampf: Durchführung eines Nahkampfangriffes - In den Nahkampf gelangen - Angriffsberechtigung - Figurentypen - Schaden zufügen

Kapitel 3: Spielmechanik (Teil 2)

- 3.6 Fernkampf: Sichtlinie (Line of sight = LOS) - Prioritäten beim Zielen - Deckung - Abfeuern von Fernkampfwaffen - In den Nahkampf feuern - Zwischen befreundete Einheiten hindurchschiessen - Auf berittene Einheiten schießen - Berittene Einheiten die Fernwaffen abfeuern - Auf Streitwagen schießen - Streitwagenbesatzungen die ihre Fernwaffen abfeuern - Beschuss von und gegen Flieger -

Schaden anrichten - Stärke

- **3.7 Magie:** Zauberprofile - Das Wirken eines Zaubers - Rettungswürfe gegen Zauber - Vor dem Kampf zaubern - Beschwören - Das Beherrschen beschworener Einheiten
- **3.8 Moral:** Moral und Figuren - Moralprobe - Berittene Einheiten und Moralprobe - Streitwagen und Moralprobe - Panik - Den Auswirkungen der Panik widerstehen - Furcht - Schrecken - Horror

Kapitel 4: Armeeaufbau

- **4.1 Wähle deine Armee:** Sich auf die Armeegrösse einigen - Einheitenkonstruktion - Einen Kampfverband aufstellen
- **4.2 Eine Schlacht schlagen:** Wähle ein Szenario und die Siegesbedingungen - Gestaltung des Schlachtfeldes
- **4.3 Armee aufstellen:** Aufstellungszone - Einheitenkarten und Aufstellung

Appendix #1 Spezialfähigkeiten

Abgehärtet (Hardy)- Adlerauge (Eagle Eye)- Ausmanövrieren (Outmaneuver)- Blindkampf (Blind Fighting)- Blutrausch (Berserk)- Chamäleon-Tarnung (Chameleon)- Eiskämpfer (Ice Warrior)- Enthaupten (Beheading)- Exekutieren (Execution)- Finte (Feint)- Führungsstärke (Commanding Presence)- Getarnt (Stealth)- Gruppenangriff (Group Attack)- Hass (Hate)- Hinterhältiger Angriff (Backstab)- Immunität (Immunity)- Infiltrieren (Infiltrate)- Inspiration (Inspiration)- Jäger (Hunter)- Kaltblütigkeit (Cold Blooded)- Klettern (Climb)- Leichenschmaus (Feast)- Magieresistenz (Magic Resistance)- Meister des Krieges (Warmaster)- Niedertrampeln (Trample)- Pfeilhagel (Hail of Arrows)- Pirschen (Stalk)- Rammangriff (Ram Attack)- Raserei (Blood Frenzy)- Schildwall (Shield Wall)- Schleichender Schaden (Residual Damage)- Schnelles Klettern (Scale)- Sechster Sinn (Sense Presence)- Sprung (Leap)- Sumpfkämpfer (Swamp Warrior)- Tiefenkämpfer (Subterranean Warrior)- Todesstoss (Killing Stroke)- Truppführer (Field Commander)- Tunneln (Tunnel)- Unbezähmbarer Wille (Indomitable Will)- Unerschütterlich (Steadfast)- Unsichtbarer Angreifer (Unseen Assailant)- Verschanzen (Brace)- Verstecken (Hide)- Waldkämpfer (Forest Warrior)- Widerstandsfähigkeit (Resilience)- Wildheit (Ferocity)- Wüstenkrieger (Desert Warrior)- Zerspalten (Cleave)- Zweitangriff (Secondary Attack)

Appendix #2 Die Waffenkammer

- **Waffenprofil:** Kurze Reichweite (KR) - Mittlere Reichweite (MI) - Maximale Reichweite (MR) - Schaden (SCH) - Waffen mit Schadensmodifikator
- **Waffen (Beschreibung):** Gelegenheitswaffen - Natürliche Waffen - Einhandwaffen - Zweihandwaffen - Stangenwaffen - Lanzen - Wurfwaffen - Fernkampfwaffen
- **Schilde (Beschreibung):** Rundschild - Schild - Kriegsschild - Grosser Kriegsschild
- **Schablonenwaffen (Beschreibung):** Direktplaziert - Distanzplaziert - Abweichung
- **Waffen (Liste):** Einhandwaffen - Zweihandwaffen - Stangenwaffen - Lanzen - Wurfwaffen - Fernkampfwaffen - Kräfte und Verzauberungen der Waffen
- **Standarten**
- **Musikinstrumente:** Trommeln - Hörner
- **Waffennamenübersetzung (englisch/deutsch):** Einhandwaffen - Zweihandwaffen - Stangenwaffen - Lanzen - Wurfwaffen - Fernkampfwaffen

Appendix #3 Gelände und Strukturen

- **Gelände als Hindernis**
- **Die Unterreiche:** Umwelt und Gelände - Zufallseffekte
- **Der eisige Norden:** Allgemeine Klima- und Geländeeffekte
- **Sümpfe und Moore:** Landschaftsdarstellung - Dschungelkampf - Zufällige Dschungel- und Sumpfgefahren
- **Die Wüsten Chronopias**

Appendix #4 Szenarien

- **Szenarioformat**
- **Ein Szenario wählen:** Szenario 1 - Haltet die Stellung - Szenario 2 - Tränen des Blutes - Szenario 3 - Erobere die Armeestandarte - Szenario 4 - Invasion
- **Kampagnenregeln:** Wie man anfängt - Truppenauswahl - Den Sieg bestimmen - Überlebende Figuren - Die Punkte für andere Kampfverbände nutzen - Über den Soldaten hinaus - Die Kampagne beenden

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. Impressum

Kapitel 1: Einführung

Dies ist das erste Kapitel der deutschen Regeln für Chronopia: War in the Eternal Realm. Dieses ist eine durch Fans übersetzte und gepflegte Version der Regeln.

Bevor wir hier gleich richtig loslegen, gibt es einen Hinweis seitens der Übersetzer welcher für alle Kapitel der Regeln gelten. Dieses ist bitte aufmerksam zu lesen.

Quicklinks:

- [1.1 Vorwort der Übersetzer](#)
- [1.2 Einführung](#)
- [1.3 Grundlagen des Spieles](#)
- [1.4 Die Schlacht gewinnen](#)
- [1.5 Hinweise der Designer](#)
- [1.6 Bevor du mit dem Spiel beginnst: Würfeln - Messen - Sichtlinie - Der Rand](#)

1.1 Vorwort der Übersetzer

Diese Regeln sind eine Testversion. Sie sind ein Art "Living Rulebook" (Lebendes Regelwerk) das permanent verbessert und erweitert wird. Uns als Übersetzer kommt es vor allem darauf an, das zusammen mit den Fans mit der Zeit ein hervorragendes, fehlerfreies Werk entsteht, das es Wert ist produziert zu werden.

Daher sind wir auf jeden Einzelnen angewiesen der auf Fehler, sei es stilistischer oder inhaltlicher Natur, Unklarheiten, Unregelmässigkeiten, usw. hinweist. Nutzt hierfür bitte die entsprechenden Threads im Forum. Für Lob und Bestätigung sind wir natürlich auch dankbar.

In diesem Sinne viel Spass mit der übersetzten Version der Regeln und viele spannende und erfreuliche Chronopia Spiele.

1.2 Einführung

Chronopia: "War in the Eternal Realm" ist ein in einer Dark Fantasy Welt angesiedeltes Skirmish TableTop-System. Es eignet sich daher besonders gut für das darstellen und spielen kleinerer Scharmützel und Gefechte. Die dynamischen Regeln erlauben es jedoch auch problemlos größere Schlachten auszutragen.

Das Spiel ermöglicht dadurch den Spielern - während des chaotischen Vierten Zeitalters Chronopias - Schlachten und Kämpfe zwischen den verschiedenen Reichen Chronopias zu simulieren. Die Spannungen des Dritten Zeitalters wurden von zunehmenden Feindseligkeiten abgelöst, die nun alle Länder zu zerstören und die Welt in den Abgrund der ewigen Dunkelheit zu reißen drohen.

Bei Chronopia: "War in the Eternal Realm" übernimmt jeder Spieler die Führung einer der zahlreichen verschiedenen Mächte. Bevor du aber aus einem dieser Reiche deine Armee wählst, solltest du dich zuerst gründlich mit der Geschichte und den Informationen über sie vertraut machen. Wenn du damit fertig bist, wählst du die Armee, die am Besten zu deinem Spielstil passt oder dich gefühlsmässig am meisten anspricht. Jede Nation hat viele verschiedene Elemente, die sie in der Welt von Chronopia einzigartig macht und dir so uneingeschränkte Wahlmöglichkeiten eröffnet.

Sobald du dich für eine Armee entschieden hast, ist es an der Zeit, die Truppen, die du in die Schlacht führen wirst, zu wählen. Chronopia ist kein Spiel, das sich auf die Stärken einer einzigen Figur verlässt, sondern es nutzt die Fähigkeiten einer vielfältigen Auswahl an, auf ein gemeinsames Ziel hinarbeitenden, Kämpfern. Du wirst die Reihen deiner Kampfverbände auffüllen mit Nahkämpfern, Soldaten, die an alle Arten von Waffen, von Schwertern bis Äxten, ausgebildet wurden; Fernkampftruppen, welche den Tod auf ihren Gegner in grossen

Salven herunterregnen lassen; und Individuen wie Magier, schrecklichen Monster oder sogar mächtigen Streitwägen. Wie auch immer, du wirst eine vielschichtige Armee erschaffen, mit der du die epischen Schlachten der Reiche im Vierten Zeitalter Chronopias nach erleben kannst. Den Reihen deiner Truppen kannst du mit den von Excelsior Entertainment erhältlichen Figuren Leben einhauchen.

Diese Figuren repräsentieren deinen eigenen Stil der Kriegsführung und werden nach deinem Geschmack zusammengestellt. Nach der Auswahl deiner Truppen solltest du sie bemalen. Eine gut bemalte Armee bringt Leben in das Spiel und kann deine Phantasie während der epischen Schlachten beflügeln. Es gibt viele Informationsquellen bezüglich der Bemalung deiner Figuren und wir empfehlen, neue Techniken zu erlernen und zu üben, die Ergebnisse sind es mehr als wert.

Ein paar Dinge benötigst du, um die epische Reise in die Welt von Chronopia anzutreten. Am wichtigsten sind das Regelbuch, einige Chronopia Miniaturen aus der vielfältigen Chronopia Produktlinie, Einheitenkarten (die mit jeder Figur kommen), einen zwanzigseitigen Würfel (W20), ein Lineal oder Massband und einen Stift. Zusätzlich zu diesen Gegenständen wirst du wahrscheinlich die Schablonen und Marker am Ende des Buches (bzw. auf der Homepage zum Download) benötigen. Ausserdem brauchst du eine Fläche, auf der du deinem Gegner gegenüberstehen kannst. Das kann ein einfacher Küchentisch oder der Fussboden, aber auch ein selbstgebauter aufwendiger Spieltisch sein. Ein selbstgestalteter Tisch, auf dem deine Einheiten Aufstellung nehmen, wirkt allerdings Wunder, denn er regt die Phantasie an und belebt das Spiel. Auch hier gibt es zahllose Informationsquellen, wie man Landschaft selber baut oder wo man fertige Stücke beziehen kann. Excelsior bietet auch einiges an Schlachtfeldzubehör an, das dir auf dem Spielfeld hervorragende Dienste leisten kann.

1.3 Grundlagen des Spieles

Wie wir weiter oben erwähnten, sammelt jeder Spieler Miniaturen, welche die Kämpfer und Bestien seiner Armee repräsentieren. Jede Miniatur, oder Modell, stellt eine Figur oder Kreatur dar, deren Fertigkeiten und Spieleigenschaften von den Figurenprofilen definiert wird. Die Profile sind die Zahlenreihen, die du bei den einzelnen Einheitenbeschreibungen findest.

Jede Runde aktivieren die Spieler abwechselnd Gruppen von Figuren, die Kampfverbände genannt werden. Wenn ein Verband aktiviert wird, können alle Figuren darin eine Reihe von Handlungen durchführen. Mit diesen Handlungen können die Modelle angreifen, ihre Bögen abschiessen, andere Modelle befehligen oder fast jedes andere vorstellbare Manöver durchführen. Auf diese Weise gibt Chronopia dem Spieler vollständige Kontrolle über das Tun jeder einzelnen Figur seiner Armee. Durch geschickte Ausnutzung der Stärken deiner Armee, versuchst du, den Gegner auszumanövrieren oder in ein Gefecht zu verwickeln. Schlussendlich kann nur ein Spieler den Sieg davontragen!

1.4 Die Schlacht gewinnen

Das Hauptziel bei Chronopia ist: Spass zu haben. OK, wir haben gelogen. Das Hauptziel ist zu gewinnen - deinen Gegner völlig zu unterwerfen, ohne Gnade oder Zweifel! Gewöhnlich wiederholen Spieler die Spielrunden bis einer der Spieler aufgibt oder alle Figuren verloren hat. Der Überlebende ist der Gewinner. Für das Turnierspiel wird ein Siegpunktesystem zur Verfügung gestellt, so das Sieg und Niederlage in Zahlen gemessen werden und die Spieler verglichen werden können. Ausserdem gibt es einige Spielszenarios, die das erfüllen einer bestimmten Aufgabe anstelle der völligen Vernichtung des Gegners verlangen. Diese letztere Art des Spiel kann die befriedigendste sein, denn sie verlangt gute Taktik und einen starken Fokus auf den Sieg! Appendix 4 erklärt einige Grundscenarios und Kampagnenideen.

1.5 Hinweise der Designer

Die Dark Symmetry™ (EGS) ist ein einzigartiges Spielesystem, das dir erlaubt, dynamisch-schnelle Schlachtensimulationen zu erleben. Das EGS wurde um fünf Grundpfeiler herum entwickelt, von denen wir glauben, das sie für ein aufregendes und abwechslungsreiches Spielerlebnis essentiell sind. Das EGS nimmt

mit der erscheinen 1994 mit dem System der abwechselnden Aktivierung eine Pionierstellung ein. Das sich weiterentwickelnde System erlaubt eine abwechselnde Aktivierung, die dem Spieler einschneidende Aktionen ermöglicht. Es erlaubt den Spielern, jede Runde zu agieren und zu reagieren und gibt ihnen dabei die Möglichkeit, die Fehler des Gegners auszunutzen und sich entwickelnde Vorteilssituationen zu ihren Gunsten zu nutzen. Das EGS verschafft dem Spieler Zugriff auf die grösstmögliche Anzahl taktischer Optionen und die besten Wege, sie zu nutzen. Wenn du diese fünf Elemente in dein Spiel einfließen lässt, werden spannende Gefechte auch lehrreich für noch folgende Kämpfe sein. Die fünf Schlüsselemente, die EGS zu einem erfolgreichem System machen sind: Energie, Agilität, Tiefe, Abstimmung und Vielseitigkeit.

Energie bestimmt oder verändert die Gefechtsbedingungen durch den Gebrauch von Handlungen und setzt einen offensiven Geist in allen Unternehmungen voraus. Das heisst, das System unterstützt aggressives Vorgehen. Auf die ganze Armee angewandt, verlangt Energie ständiges Bemühen den Gegner zu zwingen, sich den wechselnden Zielen des Spielers anzupassen, während man den eigenen Figuren grösstmögliche Handlungsfreiheit sichert. Das heisst, den Gegner seiner Möglichkeiten zu berauben, während man die der eigenen noch am besten erweitert. Dies verlangt vom Spieler, die Geschehnisse auf dem Schlachtfeld so vorherzusehen, das er und seine Figuren schneller als der Gegner agieren und reagieren können. Da jedes Modell separat aktiviert wird, haben Spieler, die dies berücksichtigen, die Chance ihre Taktiken auf dynamische Weise anzupassen.

Agilität ist die Fähigkeit eigener Streitkräfte schneller als der Feind zu reagieren und ist eine Voraussetzung für das Erlangen und Bewahren der Initiative. Sie ist sowohl eine geistige als auch körperliche Qualität. Grössere Schnelligkeit erlaubt die schnelle Konzentration eigener Kräfte gegen die Schwächen des Gegners. Durch wiederholtes Vorgehen auf diese Weise, kann es sein, das, wenn der Gegner an der Reihe ist auf eine Aktion zu reagieren, schon eine andere (deine Aktion) seine Absichten durchkreuzt hat, und er zu spät, unkoordiniert und bruchstückhaft reagiert. Um diesen Vorteil zu erlangen müssen sowohl der Spieler als auch seine Armee Agilität besitzen.

Tiefe dehnt die Schlacht in die Dimensionen Zeit, Ressourcen und Zweck aus. Diese Faktoren variieren durch die Art einer Schlacht und durch den Spielern auferlegten Einschränkungen. Gewöhnlich bestimmt das gewählte Szenario das Ziel der Schlacht und die Ziele beider Seiten ebenso, wie es die Einschränkungen und die Ressourcen, die der Armee eines Spielers zur Verfügung stehen, bestimmt. Am wichtigsten ist, das EGS es dem Spieler in die Hand gibt, die Zeit zu seinem Vorteil zu nutzen und zwar durch intelligente, zeitlich abgestimmte Aktivierung seiner Truppen. Der Spieler der beständig Vorteile aus der Tiefe ziehen kann, wird sehr erfolgreich im Spiel sein, seien es nun in Einzelschlachten, Kampagnen oder Ligaspielen.

Synchronisation ist die Fähigkeit, deine Bemühungen so entscheidend zu bündeln, das du dein Ziel erreichen kannst. Das EGS erlaubt es dem Spieler, seine Armee auf seinen Spielstil zuzuschneiden und den grössten Vorteil aus der Unzahl von Spezialfähigkeiten zu ziehen, um eine tödliche Armee zu schaffen. Zusätzlich gibt das EGS durch die zahllosen Möglichkeiten, das integrierte Rundensystem und die abgestimmte Aktivierung jedes einzelnen Modells dem Spieler eine unübertroffene Freiheit seine Truppen einzusetzen. In dem wir Chronopia so entworfen, das es die Synchronisierung ausnutzt, stellen wir den Spielern ein System zur Verfügung, das mit ihren Fähigkeiten wachsen und sich verändern wird.

Vielseitigkeit ist die Fähigkeit deiner Armee auf die chaotischen Zustände auf dem Schlachtfeld zu reagieren. Die Spieler müssen in der Lage sein, ihren Fokus zu variieren, ihre Truppen abzustimmen und effizient und schnell von einem Ziel zum anderen wechseln zu können. Mache dir klar, das, während du dein Bestes gibst um den Gegner zu zermalmen, er dasselbe mit dir versucht! Vielseitigkeit ist Flexibilität und EGS ist ein System, das es den Spielern erlaubt, eine vielseitige Armee zu schaffen und zu spielen. Eine Schlüsselstärke des Systems liegt darin, das es den Spielern erlaubt auch während des Gefechtes noch Entscheidungen zu treffen. Auf diese Weise liegt das Wohl und Weh deiner Armee in deinen eigenen Händen! Wir denken, dass das EGS dir, von allen Spielen am Markt, den grösstmöglichen Spass am Spiel verschaffen wird.

1.6 Bevor du mit dem Spiel beginnst

Es gibt allerdings noch ein paar Dinge, die du machen solltest, bevor du mit dem Spielen beginnst. Jeder Spieler sollte sich eine Armee aussuchen, die ihm gefällt, und mindestens einen Kampfverband zusammenstellen. Ausserdem solltest du die vorliegenden Regeln mindestens einmal gelesen haben. Sie sind nicht annähernd so kompliziert, wie sie dir vielleicht auf den ersten Blick erscheinen mögen. Alles, was du zu

diesem Zeitpunkt tun musst, ist dich mit den Regeln vertraut zu machen. Wenn du deine erste Schlacht spielst, solltest du die Regeln in Griffnähe haben und bei eventuell auftauchenden Fragen in den entsprechenden Kapiteln nachschlagen. Bevor wir zum eigentlichen Spiel übergehen, stellen wir dir einige grundlegende Konzepte des Spiels vor, die du kennen solltest.

Würfeln

Im Text wird der Begriff zwanzigseitiger Würfel mit "W20" abgekürzt. Ob ein hohes oder niedriges Würfelergebnis benötigt wird, erfährst du im jeweiligen Abschnitt. Sollten die modifizierten Würfelergebnisse beider Spieler gleich hoch sein, würfelt ihr einfach noch einmal. Wenn im Buch davon gesprochen wird, gegen einen bestimmten Wert zu würfeln, beispielsweise "Würfle gegen Führung" oder "Würfle eine FG-Probe" (FG ist die Abkürzung für Führung), dann bedeutet dies, dass du gleich oder niedriger als der genannte Wert würfeln musst.

Wenn ein Spieler eine natürliche, d.h. unmodifizierte 1 würfelt, spricht man von einem "hervorragenden Erfolg". Ein hervorragender Erfolg hat in der Regel ein besonderes Ereignis zugunsten des Spielers zur Folge. Wenn ein Spieler eine natürliche 20 würfelt, nennt man dies einen "Patzler". Ein Patzler hat meistens schädliche Folgen für den betroffenen Spieler.

Beispiel:

Hervorragender Erfolg: Falls du bei einem Rüstungswurf eine 1 würfelst, bist du automatisch gegen den gesamten verbleibenden Schaden geschützt.

Patzler: Falls du bei einem Rüstungswurf eine 20 würfelst, erleidest du automatisch den gesamten restlichen Schaden, der dir von der Waffe noch zugefügt werden kann.

Die genauen Auswirkungen jedes Hervorragenden Erfolgs oder Patzlers werden in den Regelabschnitten behandelt, die sich mit der entsprechenden Handlung befassen. Falls für einen bestimmten Wurf keine besonderen Auswirkungen aufgeführt sind, gibt es auch keine.

Messen

Um die Distanz zwischen zwei Modellen festzustellen, wird die kürztest mögliche Distanz zwischen den Bases (die Scheibe oder Fläche auf denen eine Figur steht) zweier Figuren gemessen. „Vormessen“, um die Schussweite vor der Schusserklärung oder die Bewegungsreichweite vor der Bewegungserklärung festzustellen, ist nicht erlaubt. Wie man bei Schablonenwaffen oder bestimmten Zaubersprüchen misst, wird in den jeweiligen Abschnitten abgehandelt.

Sichtlinie (Line Of Sight = LOS)

Ein Modell hat eine Sichtlinie (Line Of Sight = LOS) zu einer anderen Figur, wenn eine ununterbrochene Linie zwischen beiden Figuren, ohne Rücksicht auf die Distanz, gezogen werden kann; oder einfacher: die eine Figur kann die andere „sehen“ wenn sie eine LOS hat. Gelände blockiert die Sichtlinie, wenn grössere Körperbereiche der Figur völlig verdeckt sind oder wenn die Figur mit seiner Base das Geländestück berührt. Gesunder Menschenverstand sollte angewendet werden, wenn z.B. eine Figur hinter einer Mauer steht aber dessen statische Haltung seine Hand und das Schwert hervorschauen lassen. In dieser Situation sollte es einer anderen Miniatur nicht möglich sein, eine LOS durch die Wand zu haben! Eine Sichtlinie kann nur vom Frontbereich (den vorderen 180 Grad) deiner Figur aus gezogen werden, ausser wenn es in den Spezialregeln einer Figur ausdrücklich anders festgelegt wird.

Die Sichtlinie hat eine wichtige Funktion. Generell muss eine Figur eine Sichtlinie haben um seine Handlungen zielgerichtet einsetzen zu können, wie z.B. das Angreifen oder Beschiessen des Gegners. Ausserdem haben einige Zaubersprüche und Fertigkeiten unterschiedliche Anforderungen an die LOS. Wenn eine Handlung nur eine Sichtlinie verlangt, dann spielt die Distanz zum Ziel keine Rolle, solange es eine LOS gibt. Ebenso braucht eine Figur für einige Fertigkeiten überhaupt keine Sichtlinie zu haben!

Bedeckt mit Truppen und Gelände kann es auf einem Spieltisch schwierig sein die LOS zu bestimmen. Offensichtlich kann man nicht auf ein Ziel schießen, wenn es hinter einem Hügel oder einer grossen Burg steht. Nur ist es mit manchem Gelände meist nicht so einfach wie in diesen Fällen. Wenn es irgendwelche Zweifel bezüglich der LOS gibt, dann geh einfach auf Augenhöhe mit den Figuren. Wenn du das Ziel dann noch sehen kannst, kannst du auch darauf schießen. Manche benutzen sogar Laserpointer, wie sie für Präsentationen benutzt werden. Ziel einfach von deinem Modell aus auf die Zielfigur und wenn der rote Punkt dort auftaucht, dann hast du eine Sichtlinie. Das wird zwar selten geschehen, ist aber extrem hilfreich! Nicht vergessen, der Zweck dieser Regeln ist es, zu erklären, wie Gelände das Zielen beeinflusst. Gesunder Menschenverstand sollte dabei immer walten.

Der Rand

Falls eine Figur aus einem beliebigen Grund das Spielfeld verlässt, ist sie verloren. Sie darf nicht mehr in das Spiel eingreifen.

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Kapitel 2: Deine Helden kennen

Dieses Kapitel ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

Quicklinks:

- [2.1 Deine Helden kennen](#)
- [2.2 Das Charakterprofil](#)
- [2.3 Modelltyp: Fusseinheiten](#) - [Berittene Einheiten](#) - [Streitwagen](#) - [Flieger](#)
- [2.4 Einheiten: Kampfverband](#) - [Einzelfiguren](#)
- [2.5 Spezialfähigkeiten](#)
- [2.6 Waffen und Ausrüstung](#)
- [2.7 Klassifizierung](#)
- [2.8 Seiten](#)

2.1 Deine Helden kennen

In den Reichen Chronopias gibt es viele verschiedene Kämpfer, vom einfachen Soldaten mit wenig Training bis zu den Anführern, die ihre Armeen begleiten und sie inspirieren. Es gibt sowohl kleine, schnelle Monster die über das Schlachtfeld schwärmen als auch gigantische Kreaturen, die schweren Schaden anrichten können. Um diese unterschiedlichen Kreaturen bestmöglich darzustellen, haben wir zwölf Charakteristika entwickelt, die die zahlreichen Aspekte der körperlichen und geistigen Stärken einer Figur beschreiben. Wir bezeichnen diese Informationen als Charakterprofil.

2.2 Das Charakterprofil

Jede Figur in Chronopia verfügt über ein Charakterprofil. Das Charakterprofil gibt dir sämtliche notwendigen Informationen über das Verhalten einer Figur auf dem Schlachtfeld. Die Profile für die verschiedenen Figuren befinden sich in den Armeelisten.

Das Profil beginnt mit dem Namen der jeweiligen Figur oder Einheit, gefolgt von einer Spalte mit Abkürzungen, welche die Spielwerte der Einheit/Figur darstellen, die man „Wertereihe“ nennt. Die Wertereihe führt alle regulären Eigenschaften einer Figur auf. Jede Figur hat zwölf Eigenschaften. Die ersten neun Eigenschaften reichen von 1 bis 30, wobei 1 ein besonders schlechter und 30 ein außergewöhnlicher guter Wert ist. Die letzten drei Werte sind eine Gruppe für sich und werden unten näher erläutert.

Bei diesen zwölf Eigenschaften handelt es sich um:

| NK | FW | MG | FG | HDL | SCH | ST | BW | R | VER | G | PKT |
|----|----|----|----|-----|-----|----|----|---|-----|---|-----|
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

Nahkampf (NK): Dieser Wert spiegelt die Fähigkeiten einer Figur im Nahkampf wider, gleich ob mit natürlichen Waffen wie zum Beispiel Klauen oder mit Nahkampfwaffen, wie zum Beispiel Schwertern oder Streitkolben.

Fernwaffen (FW): Dieser Wert zeigt, wie gut eine Figur im Umgang mit Fernwaffen geübt ist. Dabei kann es sich beispielsweise um Bögen oder Wurf Waffen wie Dolche und Speere handeln (Beachte: Die Tatsache, dass eine Einheit einen Wert für diese Eigenschaft hat, macht sie zum Zwecke der Wahl deiner Armee nicht automatisch zu einem Fernwaffen-Kampfverband (siehe Abschnitt „Einheiten“ weiter unten), denn dieses wird in dem Abschnitt „Sonderregeln“ der Profile aufgeführt.)

Magie (MG): Manche Figuren (zum Beispiel Lotushexer und Nekromanten) verfügen über seltene und magische Kräfte. Diese Eigenschaft ist ein Mass für die relative Stärke der magischen Fähigkeiten einer Figur. Nicht alle Figuren verfügen über einen Magiewert.

Führung (FG): Diese Eigenschaft zeigt, wie diszipliniert und gut trainiert eine Figur ist und wie effizient sie andere Figuren in einem Kampfverband kommandieren kann. Ausserdem setzt sich eine Figur mit dieser Eigenschaft gegen die Auswirkungen magischer Kräfte zur Wehr.

Handlungen (HDL): Diese Eigenschaft spiegelt die Gewandtheit und Reaktionsfähigkeit einer Figur wider. Der Wert steht für die Anzahl von Handlungen, die eine Figur pro Aktivierung durchführen kann. Je mehr Handlungen eine Figur hat, desto bessere Reaktionen hat sie und desto mehr Handlungen kann sie dementsprechend auch ausführen. In der Regel liegt dieser Wert bei 2.

Schaden (SD): Dieser Wert zeigt dir, wie hart eine Figur im Nehmen ist und wieviel „Schaden“ sie einstecken kann, bevor sie stirbt. Die meisten Figuren verfügen nur über einen Wert von 1, aber mächtige Monster und einige Einzelfiguren haben einen höheren Wert.

Stärke (ST): Dieser Wert legt fest, wie stark eine Figur ist. Stärkere Figuren fügen beim Nahkampf und mit bestimmten Fernwaffen mit höherer Stärke auch mehr Schaden zu. Ausserdem sind sie in der Lage, Wurfaffen weiter zu werfen.

Bewegung (BW): Dieser zeigt, wie weit in Inch (=2,5 Zentimeter) eine Figur sich mit einer Handlung bewegen kann. Eine Figur mit BW 3 kann sich z.B. 3 Inch (= 7,5 cm) pro Handlung bewegen.

Rüstung (R): Dieser Wert gibt an, wie gut eine Figur gegen Schaden geschützt ist. Bei Kreaturen könnte dies für ein dickeres Fell oder angeborene Widerstandsfähigkeit stehen.

Verteidigungsmodifikator (VER): Dieser Wert wird gegen den Nahkampfwert einer gegnerischen Figur verwendet. Ungeachtet ihrer Fähigkeiten im Nahkampf, ist es für eine Figur schwerer, die Verteidigung eines Königlichen Paladins als die eines Goblin-Speerkämpfers zu überwinden. Dieser Wert wird von dem Nahkampfwert deines Gegners abgezogen, wenn er versucht, dich zu treffen.

Grösse (G): Es gibt fünf unterschiedliche Grössenkategorien. Diese Kategorien sind ausreichend für die meisten Miniaturen, auf die du treffen wirst, obwohl sie natürlich nicht jede denkbare Figur abdecken. Zur Zeit genügen jedoch die folgenden Kategorien:

- **Kleine Figuren:** Kleine Modelle haben eine bedeutend geringere Statur als ein Mensch. Einige, wie Goblins, sind klein und dratig; andere, wie Zwerge, sind weitaus robuster gebaut, aber immer noch vergleichsweise klein. Für Fernkampfwaffen gibt es bei kleinen Figuren einen Abzug von -1. Der Grössenwert kleiner Modelle ist 1.
- **Normale Figuren:** Normale Figuren haben ungefähr die Grösse eines Menschen. Die Standardregeln sind für normale Figuren ohne Modifikation ausgelegt. Bei dem Versuch, normale Figuren zu treffen, werden keine Modifikatoren angerechnet. Normale Figuren haben eine Grösse von 2.
- **Grosse Figuren:** Grosse Figuren sind zwar grösser als Menschen, aber nicht mehr als zweimal so gross. Grosse Modelle haben eine Wert von 3.
- **Riesige Figuren:** Riesige Figuren sind zweimal so gross wie ein Mensch. Auf versuche, riesige Figuren mit Fernwaffen zu treffen, wird ein Bonus von +1 angerechnet. Riesige Figuren haben einen Wert von 4.
- **Gigantische Figuren:** Gigantische Modelle sind mehr als doppelt so gross wie ein Mensch. Figuren erhalten einen Bonus von +2 bei dem Versuch riesige Modelle mit Fernkampfwaffen zu treffen. Gigantische Figuren haben einen Wert von 5.

Kosten (PKT): Dieser Wert wird nicht für den Kampf verwendet. Er ist ein Massstab für die relative Stärke einer Figur. Allgemein gilt: Je mehr eine Figur kostet, desto besser ist sie. Die Kosten sind wichtig bei der Auswahl deiner Truppen aus den Armeelisten.

2.3 Modelltyp

Der Modelltyp einer Figur bestimmt, welchen Bewegungsregeln sie zu folgen hat. Es gibt vier verschiedene Typen: Fusseinheiten, berittene Einheiten, Streitwagen und Flieger. Im Profil einer Figur kann man nachlesen, ob sie zu berittenen Einheiten, Streitwagen oder Flieger gehört; steht hingegen nichts über den Typ geschrieben, kann man von einer Fusseinheit ausgehen.

Fusseinheiten

Der Grossteil der Kämpfer in Chronopia, wenn sie auf dem Schlachtfeld auf den Feind losstürmen, kämpfen zu Fuss. Es sollte noch erwähnt werden, dass mit Fusseinheiten sowohl Fernkampf-, als auch Nahkampfeinheiten gemeint sind. Das folgende Beispiel beschreibt so eine Fusseinheit.

Elfische Milizionäre (8-12)

| NK | FW | MG | FG | HDL | SCH | ST | BW | R | VER | G | PKT |
|----|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|---|-----|
| 9 | 8 | - | 10 | 2 | 1 | 3 | 3 | 15 | 0 | 2 | 13 |

Anführer (1)

| NK | FW | MG | FG | HDL | SCH | ST | BW | R | VER | G | PKT |
|----|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|---|-----|
| 10 | 8 | - | 11 | 2 | 1 | 3 | 3 | 15 | -1 | 2 | 15 |

Sonderregeln:

KEINE

Ausrüstung:

Die elfischen Milizionäre sind mit Hellebarden bewaffnet.

Klassifizierung:

Sterbliche

Berittene Einheiten

Einige der gefährlichsten Kämpfer in der Welt von Chronopia kämpfen nicht zu Fuss, sondern vom Rücken grosser Streittrösser und anderer Kriegsbestien. Diese Kämpfer werden als berittene Einheiten bezeichnet.

Um die Flexibilität von berittenen Einheiten gegenüber Fusseinheiten hervorzuheben, wurden die Profile aufgeteilt. Die einzelnen Profile zeigen zum einen die Werte des Reiters und die Werte des Reittiers, zum anderen deren kombinierte Werte. Auch wenn sich die Einheit wie ein Einzelmodell verhält, so werden doch einige Werte von Tier und Reiter getrennt gehalten, um die verschiedenen Rollen die sie spielen, zu unterstreichen. Die kombinierten Profile hingegen geben die Werte an, die für die Figur als Ganzes gelten. Wenn für die Figur ein Wurf verlangt wird, kann sie das Profil benutzen, das für sie vorteilhafter ist. Dies gilt aber nicht für Moralwürfe.

Für Moralwürfe werden die FG-Werte des Reiter benutzt, da er schlussendlich die Kontrolle über das Reittier hat. Tier und Reiter wurden darin ausgebildet unter allen Umständen zusammen zu kämpfen und da der Reiter ein gewisses Band zu seinem Reittier entwickelt hat, wird ein Reiter nie von seinem Pferd absteigen oder gegen es kämpfen.

Beispiel: Wenn eine berittene Einheit wegen eines Zaubers wie Frost oder um sich aus einem Nahkampf zu lösen einen ST-Probe ablegen muss, würde es entweder den höheren Wert des Reiters oder des Pferdes benutzen. In dem folgenden Beispielpprofil würde der ST-Wert des Pferdes benutzt werden, da er viel grösser ist als der des Reiters.

Drachenreisser Lanzenbestie (1)

Lanzenbestie

| NK | FW | MG | FG | HDL | ST |
|----|----|----|----|-----|----|
| 15 | 8 | - | 15 | 3 | 4 |

Drachenreisser

| NK | FW | MG | FG | HDL | ST |
|---------------|----|----|-----|-----|-----|
| 12 | 8 | - | 10 | 2 | 6 |
| Gesamt | | | | | |
| SCH | BW | R | VER | G | PKT |
| 4 | 6 | 20 | -3 | 3 | 117 |

Sonderregeln:

- Berittene Einheit
- Sprung
- Verursacht Furcht
- Führungsstärke
- In Deckung springen

Ausrüstung:

Die Lanzenbestien der Drachenreisser sind mit Lanzen, Langschwerter und Schilden ausgestattet. Der Drachenreisser verfügt über eine Bissattacke; Schaden 12.

Klassifizierung:

Sterbliche und Drachenblut

Streitwagen

Normalerweise besteht ein Streitwagen aus dem Wagen, einem oder mehreren Kreaturen, die ihn ziehen und einem oder mehreren Kämpfern die auf ihm mitfahren.

Die Werte des Streitwagens sind in mehrere Profile aufgeteilt. Für jeden auf ihm mitfahrenden Kämpfer sowie für den Streitwagen (Wagen + Zugtiere) selbst gibt es ein Profil. Das Wagenprofil zeigt die kombinierten Werte des Wagens, des Fahrers und der Zugtiere. Die Punktekosten, für den Wagen begleitende Kämpfer, sind schon in den Kosten für den Wagen enthalten. Wenn Würfe notwendig werden, benutzen Streitwagen die für sie vorteilhafteren Werte, des Wagens bzw. der Besatzung. Die Auswirkungen eines jeden Wurfes gelten für den Wagen als ganzes. Streitwagen und Besatzung wurden für den gemeinsamen Kampf ausgebildet und deshalb verlassen die Besatzungen nie den Wagen oder greifen nie ihn oder andere Besatzungsmitglieder an.

Beispiel: Wenn ein Streitwagen wegen eines Zaubers wie Frost oder um sich aus einem Nahkampf zu lösen eine ST-Probe ablegen muss, würde man entweder den höheren Wert der Besatzung oder den der Zugtiere benutzen. In dem folgenden Beispielprofil würde der ST-Wert der Kämpfer benutzt werden, da er grösser ist als der der Zugtiere.

Hier ein Beispiel für ein Streitwagenprofil.

Sensenstreitwagen (1)**Sensenkrieger (1)**

| NK | FW | MG | FG | HDL | ST |
|----|----|----|----|-----|----|
| 13 | 13 | - | 13 | 2 | 4 |

Pferde

| NK | FW | MG | FG | HDL | ST |
|----|----|----|----|-----|----|
| 10 | 8 | - | 10 | 2 | 2 |

Streitwagen / Lenker (1)

| SCH | BW | R | VER | G | PKT |
|-----|----|----|-----|---|-----|
| 4 | 6 | 19 | -1 | 4 | 100 |

Sonderregeln:

- Führungsstärke
- Wildheit
- Im Sturmangriff erhält der Sensenkrieger zusätzlich zu den normalen Boni +2 auf seine Stärke.
- An den Rädern des Sensenwagens sind grosse, geschwungenen Klingen befestigt. Eine Figur deren Base sich innerhalb von 1 Inch vom fahrenden Streitwagen befindet, erhält einen automatischen Treffer mit

Schaden 10. Figuren in Wartestellung haben die Möglichkeit in Deckung zu springen und sich damit vor den wirbelnden Klingen in Sicherheit zu bringen.

- Niedertrampeln 8. Figuren können vor dem trampelnden Pferden des Streitwagens in Deckung springen. Ist der dazu erforderliche Wurf erfolgreich, so müssen sie sofort einen zweiten Wurf gegen ihren halben Führungswert machen um den wirbelnden Klingen an der Seite des Streitwagens auszuweichen.

Ausrüstung:

Der Sensenkrieger ist mit Sensenspeeren und einer Schlachtext bewaffnet.

Die beiden Pferde, die den Sensenwagen ziehen, verfügen jeweils über einen Trittangriff, Schaden 7.

Klassifizierung:

Sterbliche und Bestien

Flieger

In der Welt Chronopia's gibt es viele gefährliche Kreaturen und einige der Schrecklichsten gleiten durch die Lüfte und stürzen sich aus der Sicherheit der Wolken auf Kreaturen am Boden. Diese Wesen sind aufgrund ihrer Fähigkeit Flieger.

Dieses können Kreaturen sein, die aus eigener Kraft fliegen, wie die berühmten Fliegenden Drachenreisser, oder Passagiere in einem Fahrzeug, welches durch Magie oder andere Mittel in der Luft gehalten wird. Das Profil eines Fliegers ist identisch mit einem normalen Profil, bis auf die Tatsache, das es bei der Bewegung drei Werte gibt. Der erste Wert (der vor dem /) zeigt die Bewegungsreichweite der Figur am Boden. Die Zahl nach dem / gibt die Flugbewegung der Einheit an. Die letzte Zahl (hinter dem Doppelpunkt) gibt die maximale Flughöhe an, in welche der Flieger aufsteigen kann. Eine Bewegung von 1/6:12 sagt aus, daß sich die Figur 1 Inch am Boden oder 6 Inch in der Luft, bei einer Maximalhöhe von 12 Inch, für jede verwendete Handlung bewegen kann. Sollte der erste Wert eine 0 sein, so kann sich die Figur am Boden überhaupt nicht fortbewegen. Wenn diese Figur zur Landung gezwungen wird, muss sie an der Stelle der Landung bleiben, bis sie sich wieder erheben kann.

Hier nun ein Beispiel für einen Flieger:

Höllenschwingen (4-8)

| NK | FW | MG | FG | HDL | SCH | ST | BW | R | VER | G | PKT |
|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|-----|---|-----|
| 11 | 8 | - | 10 | 2 | 1 | 4 | 1/6 | 15 | -2 | 2 | 45 |

Sonderregeln:

- Flieger
- Unerschütterlich
- Verschanzen

Ausrüstung:

Die Höllenschwingen sind mit einem Zweihandspeer bewaffnet.

Klassifizierung:

Höllenwesen

2.4 Einheiten

Einheiten sind die grundlegenden militärischen Bausteine in der Welt von Chronopia. Es gibt zwei unterschiedliche Typen: Kampfverbände und Einzelfiguren.

Kampfverband

Ein Kampfverband ist eine Ansammlung von Figuren, die auf dem Schlachtfeld als Einheit gemeinsam agieren und kämpfen. Die Figuren eines Kampfverbandes haben gelernt, gemeinsam zu handeln und einander zu vertrauen. Sie verlieren wahrscheinlich auch die Nerven, wenn sie beobachten, wie um sie herum ihre Kameraden fallen.

Ein Kampfverband ist entweder ein Nahkampfverband oder ein Fernkampfverband. Dies wird im Profil

angegeben. Die Unterscheidung ist notwendig, da man nur eine beschränkte Anzahl von Fernkampftruppen in der Armee haben darf. Dies wird später im Kapitel „Armeeaufbau“ behandelt werden.

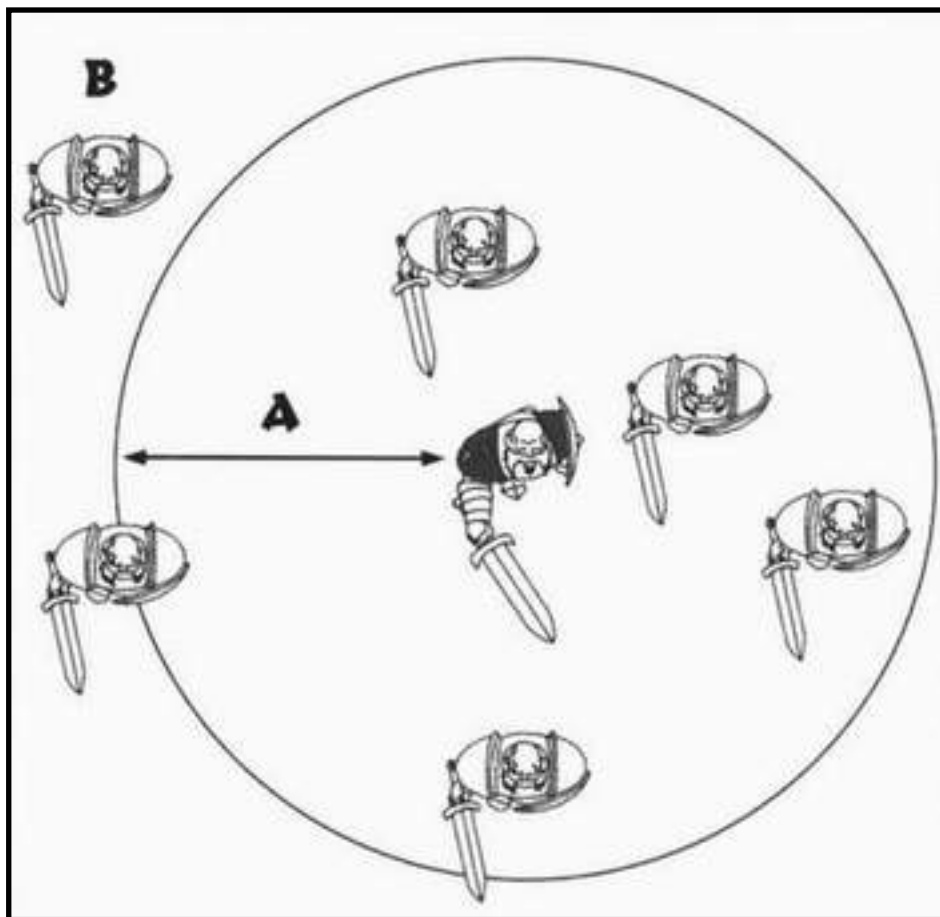
Die meisten Kampfverbände haben einen Anführer, eine besondere Figur mit einem höheren Führungswert (FG). Sie koordiniert den Kampfverband und hält ihn zusammen. Solange der Anführer eines Kampfverbandes am Leben ist, kämpft er mit höchster Kampfkraft. Wenn der Anführer stirbt, wird der Kampfverband geschwächt und kämpft weniger effizient. Viele Regeln wie zum Beispiel Kommandoreichweite (siehe unten) und Moralproben, hängen vom Führungswert ab und werden an anderer Stelle näher erläutert. Einige Kampfverbände beinhalten auch Standartenträger oder Bannerträger. Durch die Verwendung solcher Figuren in einem Kampfverband kannst du die Fähigkeiten des Kampfverbandes steigern.

Ein Standartenträger ist ein besonders würdiger Kämpfer der Armee seines Volkes und trägt ein ehrwürdiges Symbol seiner Einheit. Einige dieser Standarten sind mit heiligen Bildern, andere mit Wappen oder Glyphen verziert. Egal, um was für eine Art Standarte es sich handelt, sie wird mit grossem Stolz getragen und von ihrem Träger und seiner Einheit todesmutig verteidigt. Die genaue Auswirkung, die eine Standarte auf den Kampfverband hat, hängt von der Standarte selbst ab. Die verschiedenen Arten von Standarten werden im Appendix #2 "Die Waffenkammer" behandelt.

Musiker haben, wie die Standartenträger, eine besondere Stellung in ihrem Kampfverband. Sie spielen auf mächtigen Instrumenten, mit denen sie ihre Einheit inspirieren, motivieren und deren Geschwindigkeit vorgeben können. Die verschiedenen Arten von Musikinstrumenten können in der Waffenkammer gefunden werden.

Kommandoreichweite

Der Anführer eines Kampfverbandes kommandiert seinen Kampfverband, hält ihn zusammen und leitet ihn durch das Chaos einer Schlacht. Aus diesem Grund müssen sich alle Figuren eines Kampfverbandes immer innerhalb einer bestimmten Entfernung zu ihrem Anführer befinden. Diese Entfernung bezeichnet man als Kommandoreichweite, und sie beträgt in der Regel 4 Inch. Falls sich eine Figur zu Beginn eines Zuges innerhalb der Kommandoreichweite befindet, kann sie sich normal bewegen und normal handeln. Falls sich eine Figur zu Beginn eines Zuges aus irgendeinem beliebigen Grund ausserhalb der Kommandoreichweite befindet, muss sie so schnell wie möglich auf Kommandoreichweite zurückkehren. Bis sich diese Figur wieder in Kommandoreichweite befindet, darf sie sich nur bewegen. Wenn sie sich wieder innerhalb der Kommandoreichweite befindet, darf sie alle verbleibenden Handlungen verbrauchen. Da die Kommandoreichweite vom Anführer aus gemessen wird, gilt er immer als innerhalb der Distanz. Wenn er sich von seinen Truppen entfernt, müssen sie zu ihm in der nächsten Runde aufrücken.



Kommandoreichweite

A) 4 Inch

B) Ausserhalb der Kommandoreichweite

Falls der Anführer eines Kampfverbandes stirbt, wird die Figur mit dem höchsten verbleibenden Führungswert zum neuen Anführer. Falls es sich dabei um zwei oder mehr Figuren mit dem gleichen Führungswert handelt, ist diejenige Figur der neue Anführer, die in diesem Zug als erste ihre Handlungen durchführt. Sie wird jedoch nur in diesem Zug der Anführer sein, was bedeutet, dass der Anführer des Kampfverbandes von Zug zu Zug wechselt. Dies spiegelt die Tatsache wieder, dass der Kampfverband zwar weiterhin zusammengehalten wird, ihm jedoch eine starke und einheitliche Führung fehlt.

Kommandoreichweite bei Flieger

Flieger Kampfverbände wahren ihre Befehlsdistanz, wenn sie innerhalb 4 Inch bei ihrem Anführer bleiben.

Zusätzlich haben fliegende Einheiten eine vertikale Kommandoreichweite von 4 Inch.

Einzelfiguren

Nicht alle Figuren sind Bestandteil eines Kampfverbandes. Einige heldenhafte Individuen und Monster sind durchaus in der Lage eigenständig auf dem Schlachtfeld zu agieren. Im Prinzip sind sie eigene Einheiten. Wir bezeichnen sie als „Einzelfiguren“. Königliche Paladine aus der Armee des Wahrhaftigen Königs sind ein typisches Beispiel für Einzelfiguren. Einzelfiguren dürfen nicht mit einzelnen Figuren aus Kampfverbänden ausgetauscht werden.

Einzelfiguren haben einige besondere Fähigkeiten und unterliegen bestimmten Einschränkungen:

- Falls sich eine Einzelfigur innerhalb von 4 Inch eines Kampfverbandes aufhält, darf dieser Kampfverband den Führungswert der Einzelfigur bei seinen Moralproben verwenden, falls dieser höher ist als der Führungswert des Anführers des Kampfverbandes.
- Nur Einzelfiguren können die Handlung „Befehle geben“ ausführen.
- Nur Einzelfiguren können die Handlung „Sammeln“ auf andere Einheiten ausser sich selbst anwenden.

2.5 Spezialfähigkeiten

Die Spezialfähigkeiten die in den Charakterprofilen bei den Sonderregeln aufgeführt sind, sind im Appendix #1: Spezialfähigkeiten aufgelistet.

2.6 Waffen und Ausrüstung

Die Waffen werden im Appendix #2: Die Waffenkammer beschrieben. Jede weitere Art von Ausrüstung die deine Figur benutzen kann, wird in der relevanten Armeeliste abgehandelt.

2.7 Klassifizierung

Eine Figur in Chronopia fällt unter eine von vielen Klassifizierungen. Die Klassifikation dient hauptsächlich dazu, die Schwächen und Stärken einer Figur zu bestimmen. Unter eine der folgenden Klassifizierungen kann eine Figur fallen:

- **Beschworene (Summoned)**
Hierzu gehören alle Wesen, die durch Sprüche oder Willenskraft auf unsere Ebene gezwungen wurden. Dabei wird weniger berücksichtigt, dass das Wesen von einer anderen Ebene stammt. Vielmehr zählt, wie es hierher kam. So wurden viele Modelle aus der Liste der Lakaien-Armee entweder durch hochentwickelte Tore auf diese Ebene geleitet, während andere aus ihren Heimatebenen gerissen wurden, um in einer Schlacht beizustehen. Die Beschworenen gehören zu letzteren Gruppe.
- **Bestien (Beasts)**
Die meisten Reittiere, trainierte Haustiere und Packtiere gehören in diese Gruppe.
- **Drachenblut (Draconic)**
Gehören zur Spezies der Drachen.
- **Elementarwesen (Elemental)**
Wesen, die von der Elementarebene stammen oder bei deren Erschaffung elementare Bestandteile verwendet wurden, gehören hierzu.
- **Gesegnete (Blessed)**
Das Gegenteil der Höllenwesen sind die Gesegneten. Sie wurden von göttlichen Kräften erfüllt und gebieten über atemberaubende Macht. Diese Figuren müssen nicht notwendigerweise „Gut“ sein. Diese Kategorie weist auf einen übernatürlichen Ursprung oder eine göttliche Gabe hin.
- **Höllenwesen (Infernal)**
Wesen aus dem Dunklen Königreich. Dies kann das Zwielfichtreich, die Hölle oder der Grosse Abgrund selbst sein. Sie sind von den Kräften des Bösen und der Dunkelheit erfüllt, ein Anathema zu den Kräften des Guten.
- **Insekten (Insects)**
Alles was auch nur entfernt an Insekten zu erinnern vermag.
- **Konstrukt (Automaton)**
Konstrukte und mechanische Gerätschaften fallen in diese Kategorie
- **Kriegsmaschine (War machine)**
Noch nichts zu bekannt. Soll mit Cerulean Mists erscheinen.
- **Sterbliche (Mortal)**
In diese Kategorie dürften die meisten Armeen fallen. Es wird dabei nicht nach Art unterschieden, sondern alle Wesen, die den Gesetzen von Zeit und Alterung gehorchen fallen hierunter.
- **Untote (Undead)**
Anders als Höllenwesen, haben Untote ihr Leben schon aufgegeben und wurden wieder ins Leben zurückgerufen. Diese Reanimierung geschah entweder durch magische Sprüche oder Kräfte. Einige Wesen aber waren aufgrund ihrer intensiven Beschäftigung mit dem Tod auch bereit ihn freiwillig zu umarmen. Untote sind immun gegen psychologische Effekte wie Panik, Furcht,

- **Verzauberte (Enchanted)**

Hierzu gehören alle Wesen, die durch Magie erschaffen wurden und auch durch diese am Leben erhalten werden.

2.8 Seiten

Alle Figuren haben zwei Seiten: Vorder- und Rückseite. Im Allgemeinen kann eine Figur nur die Dinge sehen und angreifen, die sich auf ihrer Vorderseite befinden.

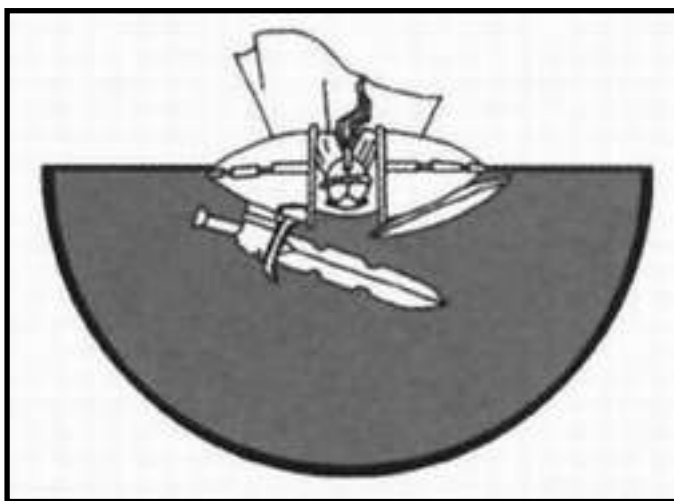
Bevor du mit dem Spiel beginnst, solltest du entscheiden, auf welche Weise du die Seiten deiner Figur kennzeichnest. Du könntest beispielsweise die „Vorderseite“ deiner Figuren auf irgendeine Art markieren. Beispielsweise, indem du etwas auf den Socken malst oder einfach bestimmst, dass das Gesicht der Figur in Richtung der Vorderseite zeigt.

Figuren zu Fuss und Flieger, gleich ob Kampfverband oder Einzelfigur, haben einen Angriffsbereich von 180 Grad in Richtung ihrer Vorderseite.

Berittene Einheiten und Streitwagen, gleich ob Kampfverband oder Einzelfigur, haben einen Angriffsbereich von 360 Grad.

Es gibt Ausnahmen von dieser Regel, aber diese werden bei den Spezialfähigkeiten der jeweiligen Figur aufgeführt.

Die Seiten sind wichtig, wenn es darum geht die Verteidigungsfähigkeit einer Figur zu bestimmen. Ein Angriff in den Rücken kann nicht mit Schild oder anderen Boni abgeschwächt werden. Schilder helfen nur bei Angriffen aus dem frontalen Sichtbereich.



Angriffsbereich für Fusssoldaten und Flieger
180 Grad Angriffsbereich von der Vorderseite aus



Angriffsbereich für berittene Einheiten und Streitwagen
360 Grad Angriffsbereich

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Kapitel 3: Spielmechanik (Teil 1)

Dieses Kapitel ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

Quicklinks:

- **3.1 Der Zugverlauf:** [Initiative](#) - [Die erste Einheit bestimmen](#) - [Eine Einheit aktivieren](#) - [Ende der Runde](#)
- **3.2 Handlungen:** [Berittene Einheiten](#) - [Streitwagen](#)
- **3.3 Mögliche Handlungen:** [Befehle geben](#) - [Befreien](#) - [Bewegung](#) - [Einheiten sammeln](#) - [Fallen](#) - [Herunterspringen](#) - [Hingestreckt](#) - [In Wartestellung gehen](#) - [Kampf](#) - [Klettern](#) - [Konzentrieren](#) - [Rennen](#) - [Spähen](#) - [Springen](#) - [Zauber wirken](#) - [Zielen](#)
- **3.4 Bewegung:** [Bewegungshandlungen nutzen](#) - [Bewegungen von berittenen Einheiten](#) - [Bewegungen von Streitwagen](#) - [Bewegungen von Flieger](#) - [Gelände](#) - [Fliegen](#)
- **3.5 Nahkampf:** [Durchführung eines Nahkampfangriffes](#) - [In den Nahkampf gelangen](#) - [Angriffsberechtigung](#) - [Figurentypen](#) - [Schaden zufügen](#)

3.1 Der Zugverlauf

Ein echtes Schlachtfeld ist unübersichtlich und ein Hort der Aktivität. Um etwas Ordnung in dieses Chaos zu bringen, ist das Spiel in Züge unterteilt. Bei jedem Zug führen die Figuren eine Reihe von Handlungen wie zum Beispiel Bewegen, Feuern, einen Zauberspruch sprechen, usw. aus. Die Züge werden dann so lange wiederholt, bis die Schlacht schliesslich entschieden ist.

Eine Reihe von Markern werden verwendet, um den Status anzuzeigen. Ein Aktivierungsmarker zeigt beispielsweise, dass eine Einheit ihren Zug beendet hat. Andere Marker zeigen, dass eine Figur versteckt ist, panisch ist oder sich zur Zeit in Wartestellung befindet etc. Diese Marker können für ganze Einheiten oder für bestimmte Figuren gelten und werden in dem betreffenden Kapitel näher erläutert.

Der Zugverlauf ist in drei Phasen unterteilt:

Phase 1: Initiative

Die Initiative entscheidet darüber, wer zuerst eine Einheit „aktivieren“ darf. Beide Spieler würfeln mit einem W20 und addieren zu den Würfelergebnissen den höchsten Führungswert (FG) ihrer überlebenden Figuren. Panische Figuren werden nicht beachtet, und dementsprechend addiert ein Spieler, dessen gesamte Figuren panisch sind, keinen Führungswert zu seinem W20-Wurf. Der Spieler mit dem höchsten Resultat gewinnt und ist als erster an der Reihe.

Beispiel: Karl und Johann stehen sich in einer Entscheidungsschlacht gegenüber. Karl hat eine Figur mit einem FG von 16, während Johann's höchster FG-Wert bei 11 liegt. Beide würfeln mit einem W20 und addieren das Ergebnis zu ihrem höchsten FG-Wert. Karl würfelt eine 11, womit er auf 27 kommt und Johann schafft eine 19, also insgesamt 30. Johann kann nun entscheiden, welche Einheit zuerst aktiviert wird.

Phase 2: Die erste Einheit bestimmen

Falls du die Initiative gewonnen hast, kannst du entweder eine deiner eigenen Einheiten aktivieren oder eine gegnerische Einheit bestimmen, die den ersten Zug machen muss. Nachdem die erste Einheit ihren Zug gemacht hat, wechseln sich die Spieler in gewohnter Weise ab. Falls du eine der gegnerischen Einheiten bestimmst, steht sie noch immer unter der Kontrolle des Feindes. Du hast lediglich bestimmt, dass diese Figur zuerst an der Reihe ist. Die Initiative zu gewinnen ist die einzige Möglichkeit für einen Spieler, eine gegnerische Einheit zu bestimmen. Ein Spieler darf nur einmal pro Initiative und nur zu Beginn des Zuges eine gegnerische

Einheit bestimmen.

In einem Spiel mit mehr als zwei Spielern aktiviert der Sieger der Initiativephase entweder eine eigene Einheit oder bestimmt eine gegnerische Einheit. Nachdem er eine gegnerische Einheit bestimmt hat, ist der Sieger als nächstes an der Reihe. Ihm folgend die anderen Spieler in absteigender Reihenfolge ihrer Ergebnisse.

Beispiel:

Johann erzielt eine 36

Karl erzielt eine 34

Julia erzielt eine 32

Stefan erzielt eine 30

Johann gewinnt und bestimmt Karl, als erster zu handeln. Anschliessend ist Johann an der Reihe, da er das höchste Ergebnis hat. Ihm folgen Julia und Stefan. Die Spieler folgen der gleichen Reihenfolge, bis schliesslich alle Einheiten auf allen Seiten aktiviert wurden. Nachdem dies geschehen ist, ist der Zug vorbei, und alle Aktivierungsmarker werden vom Tisch entfernt. Die Spieler kehren zur Phase 1 zurück.

Chronopia Deutschland Kompendium:

Zu jedem Rundenbeginn wird normal die Initiative gewürfelt. Danach entscheidet der Gewinner wie üblich ob er anfängt oder die Einheit eines anderen Spielers. Danach ist der Gewinner dran und der nächste Spieler ist im **Uhrzeigerichtung** an der Reihe, also nicht nach ihrem Initiativewurf!

Begründung: Bei Spielen mit drei oder mehr Spieler kann die ständig sich ändernde Initiativereihenfolge die querbet durch die unterschiedlichen Wurfsergebnisse verlaufen, sehr verwirrend sein. Dieses wird durch die Alternative aufgehoben.

Nachteil: Es spiegelt nicht die Führungsstärken jeder Armee, sondern nur der jeweils besten (Initiativegewinner) wieder.

Wenn du mit dem Aktivieren einer Einheit an der Reihe bist, musst du dies auch tun. Selbst wenn einige Figuren eines Kampfverbandes nicht handeln, darfst du sie an späterer Stelle im Spiel nicht mehr aktivieren. Eine Einheit kann nur einmal pro Zug aktiviert werden. So, nun kannst du mit dem Spiel beginnen.

Phase 3: Eine Einheit aktivieren

Wenn du eine Einheit ihren Zug machen lässt, bezeichnet man dies als Aktivieren der Einheit.

Falls der aktivierte Kampfverband panisch ist, musst du die Regeln für panische Kampfverbände befolgen, die an späterer Stelle erläutert wird. Die Figur darf eine Anzahl von Handlungen gleich dem Wert ihrer Eigenschaft „Handlungen“ (HDL) unternehmen. Eine Figur ist nicht zum Handeln verpflichtet, es sei denn, sie ist panisch oder sie befindet sich ausser Kommandoreichweite (auch dies wird an späterer Stelle näher erläutert).

Nachdem die Figur ihre gesamten Handlungen verbraucht hat, wählt der Spieler eine andere Figur aus dem Kampfverband. Figuren eines Kampfverbandes können in beliebiger Reihenfolge bestimmt werden, aber jede Figur muss ihre gesamte Handlungen verbrauchen, bevor eine andere Figur eingesetzt werden kann. Dies wird so lange fortgesetzt, bis sämtliche Figuren einer Einheit ihrer Handlungen beendet haben. Nachdem dies geschehen ist, markiert der Spieler diese Einheit mit einem Aktivierungsmarker, um anzuzeigen, dass sein Zug vorbei ist.

Nun aktiviert der gegnerische Spieler seine Einheit. Das Spiel geht nun hin und her, bis schliesslich alle Einheiten auf beiden Seiten aktiviert sind.

Phase 4: Ende der Runde

Nachdem dies passiert ist, endet der Zug. Alle Aktivierungsmarker werden vom Tisch entfernt, und die Spieler beginnen erneut mit Phase 1.

(Beachte, dass einige Marker bis zum nächsten Zug bleiben, um besondere Verfassungen anzuzeigen. Nähere Erläuterung folgen an späterer Stelle.)

3.2 Handlungen

Die meisten Figuren in der Welt von Chronopia haben zwei Handlungen (HDL). Das heisst, das sie während

ihres Zuges zwei Gelegenheiten haben, etwas zu unternehmen. Es gibt viele unterschiedliche Handlungen, die eine Figur während ihres Zuges unternehmen kann, zum Beispiel Bewegen, Zielen, Spähen, Sammeln, Verstecken usw. Für bestimmte Handlungen gibt es Einschränkungen, aber im allgemeinen darf eine Figur ihre Handlungen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Es ist beispielsweise absolut erlaubt, sich zwei Handlungen lang zu bewegen, zweimal zu schießen oder zu zielen und dann zu feuern usw.

Es existieren wie gesagt Ausnahmen, aber besondere Einschränkungen für Handlungen werden in den entsprechenden Kapitel näher behandelt.

Chronopia Deutschland Kompendium:

Alle Figuren in einem Kampfverband machen ihre erste Handlung, erst danach folgt die zweite Handlung.

Begründung: Es ergibt ein besseres Feeling was das gleichzeitige agieren der Figuren in einem Kampfverband angeht.

Nachteil: Spezialfähigkeiten wie "Gruppenangriff" werden noch stärker. Hinzu kommt, das man sich dadurch in der Dynamik etwas beschränkt.

Wichtig: Diese Regeländerung greift erheblich in die Spielmechanik ein!

Berittene Einheiten und ihr Handlungsverbrauch

Bei berittenen Einheiten müssen meistens sowohl der Reiter als auch das Reittier zusammen jeweils eine Handlung verwenden. Dies trägt dem Umstand Rechnung, das jede Handlung auch eine gewisse Zeit benötigt. Wenn z.B. der Reiter eine Figur mit Spähen entdecken will, müssen er und sein Pferd jeweils eine Handlung opfern um diese Aktion durchführen zu können. Das Pferd könnte sich nun entweder bewegen, während der Reiter seine Späh-Probe ablegt, oder seine Handlung wäre verloren. Ein Pferd, welches sich bewegt, während der Reiter schießt, fällt auch unter diese Regel, da ja beide in dieser Zeit eine Handlung ausführen, welche mit der anderen nicht in Konflikt gerät. Sollte eine berittene Einheit im Nahkampf sein, kann sowohl der Reiter seinen NK-Wert nutzen, als auch das Tier - so denn es einen hat - seine NK-Attacke durchführen, da beide Handlungen ja gleichzeitig möglich sind.

Beispiel: Zwei berittene Einheiten stürmen auf dem Schlachtfeld aufeinander zu. Der eine Kämpfer beherrscht den Nahkampf, der andere den Fernkampf. In der ersten Runde wäre der Nahkämpfer nicht in der Lage grossartig etwas zu tun, solange sein Pferd ihn nicht in den Nahkampf trägt. Der Fernkämpfer könnte hingegen zweimal pro Runde auf sein Gegenüber schießen (zwei Handlungen pro Runde), solange er nicht in den Nahkampf gerät.

Für den Fall, das ein Reiter mehr Handlungen als sein Reittier hat: Er kann die überzähligen Handlungen zu jeder Zeit in dieser Runde aufbrauchen, es dürfen lediglich keine Bewegungs- oder Wartehandlungen sein.

Streitwagen und ihr Handlungsverbrauch

Wenn der Streitwagen aktiviert wird, müssen der Streitwagen und die Kämpfer ihre Handlungen gleichzeitig aufbrauchen. Dies berücksichtigt, das jede Handlung eine bestimmte Zeit und Koordination zur Durchführung benötigt. Wenn sich also der Streitwagen mit einer Bewegungshandlung fortbewegt, müssen alle Kämpfer des Streitwagens auch eine Handlung nutzen. Dazu würde auch der erste Kämpfer gehören, der eine Figur mit Spähen zu entdecken versucht und der zweite Kämpfer, der auf die entdeckte Figur dann schießt.

Für den Fall, das ein Kämpfer mehr Handlungen als der Streitwagen hat: Er kann die überzähligen Handlungen zu jeder Zeit in dieser Runde aufbrauchen, es dürfen lediglich keine Bewegungs- oder Wartehandlungen sein.

3.3 Mögliche Handlungen

Befehle geben (Give Orders)

Eine Einzelfigur mit Führungsstärke kann eine Handlung darauf verwenden verbündeten Einheiten innerhalb von 4 Inch Befehle zu geben. Dadurch kann sie eine Einheit aktivieren, aber nur, solange sie diese Runde noch nicht aktiviert wurde. Wenn die Einzelfigur sich entscheidet die Einheit zu aktivieren, müssen alle Figuren in dieser Einheit ihre Handlungen so nehmen, als ob sie an der Reihe wären. Sie beginnen mit der Aktivierung

nach dem die Befehle gebende Figur ihr Runde beendet hat. Befehle geben beendet nicht die Runde einer Figur.

Befehle können nur einer Einheit pro Runde gegeben werden. Eine Einzelfigur kann nur dann einer anderen Einzelfigur Befehle geben, wenn diese einen geringeren FG-Wert als sie selbst hat. Eine Figur kann Befehle geben und trotzdem versteckt bleiben.

Befreien (Break Away)

Falls sich eine Figur aus dem Nahkampf befreien will, muss sie eine Handlung opfern. Falls der gegnerische Spieler dies verhindern will, würfeln beide Spieler mit einem W20 und addieren ihre Stärke (ST) zu dem Würfelresultat. Es gewinnt die Figur mit dem höheren Gesamtergebnis. Gewinnt die Figur, die sich aus dem Kampf zurückziehen will, kann sie ihre normale Bewegung nutzen. Verliert sie jedoch, darf sie sich nicht bewegen, und ihre Handlung ist verschwendet. Wenn der Spieler dies wünscht, kann die Figur es bei ihrer nächsten Handlung noch einmal versuchen. Auf den Versuch, sich aus einem Kampf zurückzuziehen, erhalten Riesige Figuren einen Bonus von +3 und Gigantische Figuren einen Bonus von +4.

Falls deine Figur sich mit mehreren Figuren im Nahkampf befindet, würfelt jede der feindlichen Figuren einen W20 und addiert ihre Stärke (ST). Um deine Einheit erfolgreich zurückzuziehen, muss das du höchste Ergebnis übertreffen.

Flieger müssen keine Probe ablegen, selbst dann nicht, wenn der Gegner es zu verhindern sucht. Der Flieger muss nur eine Handlung verwenden und kann dann seine Bewegung durchführen.

Bewegung (Move)

Die Bewegung zeigt, wieviele Inch (Zoll) weit sich ein Modell pro Handlung bewegen kann. Während ihrer Bewegungshandlung kann sich eine Figur beliebig oft drehen und ihr Angriffsfeld am Ende der Handlung beliebig ausrichten. Drehungen sind auch während eines Nahkampfangriff möglich. Allerdings muss eine Figur selbst dann eine Handlung gebrauchen, wenn sie sich nur umdrehen oder eine Figur hinter sich entdecken bzw. beschiessen will. Genauereres darüber kann man im Abschnitt Bewegung lesen.

Eine Bewegung, die eine Figur in Basekontakt zu einer anderen bringt, wird Sturmangriff genannt. Diese besondere Art der Bewegung wird ausführlich unter „In den Nahkampf gelangen“ erklärt.

Einheiten sammeln (Rally)

Eine panische Einheit kann am Ende ihrer Runde versuchen sich zu sammeln. Falls erfolgreich, kann die Einheit ihre Panik niederkämpfen, aber sie darf diese Runde keine weiteren Handlungen ausführen. Falls sie versagt, verbleibt sie in ihrer Panik und flieht weiter. Genauereres findet sich unter Moraltests.

Einzelfiguren mit der Spezialfähigkeit Führungsstärke können eine Handlung aufwenden um eine Einheit im Umkreis von 4 Inch zu sammeln. Falls die Einzelfigur gleich oder unter ihrem FG-Wert würfelt, gelingt das sammeln. Falls die gesammelte Einheit diese Runde noch nicht aktiviert wurde, kann sie nach der Sammlung ihre Handlungen ganz normal verwenden. Ausserdem kann die Einzelfigur dann auch noch "Befehle geben" auf den Kampfverband anwenden.

Eine Einzelfigur mit Führungsstärke kann diese nur einmal pro Runde verwenden und kann nur eine Einheit mit einem geringeren FG-Wert als sie selbst sammeln. Da die Einzelfigur für alle sichtbar stehen muss wenn es die Truppen zum Sammeln aufruft, kann sie während dieser Handlung nicht versteckt bleiben.

Fallen (Falling)

Wenn eine Figur von einem Geländestück herunterfällt, zieht es sich höchstwahrscheinlich Verletzungen zu. Je tiefer der Sturz, desto grösser das Verletzungsrisiko. Figuren können Fallen, wenn sie versuchen ein Gebäude zu erklimmen oder wenn sie durch einen Zauber oder einen Angriff von einer Klippe stürzen. Genauso kann man sich, um zu entkommen, einen Abhang hinabstürzen oder sich unerwartet von oben auf einen Feind zu stürzen. Wenn eine Figur auf eine andere stürzt, dann muss sowohl die fallende als auch die getroffene Figur einen Rüstungswurf durchführen um festzustellen, ob sie Schaden erlitten hat.

Figuren die fallen (im Gegensatz zu solchen, die freiwillig springen), landen direkt am Fuss des betreffenden Geländestücks. Sie geniessen nicht den Vorteil einer gesprungenen Figur, die sich in Grenzen selbst ihren Auftreffpunkt aussuchen können.

Figuren die mehr als die Hälfte ihrer Grösse gefallen oder gesprungen sind, werden von der Wucht des Aufpralls von den Füüssen gefegt und gelten als Hingestreckt. Hingestreckte Figuren müssen eine Handlung

darauf verwenden aufzustehen, bevor sie weitere Handlungen durchführen können.

Wenn eine Figur nun gesprungen oder gefallen ist, kann es davon Schaden erhält. Ab einer Höhe die der Hälfte ihrer Grösse in Inch entspricht, erleidet die Figur Schaden. Eine Figur der Grösse 3 fängt ab einer Höhe von 1,5 Inch an Schaden zu nehmen.

Um den Schaden für eine Figur zu berechnen, kann man folgendes System nutzen:

Grundscha den für einen Fall ist 7. Dieser Schaden wird durch folgende Regeln modifiziert:

- Für jedes weitere Inch des Falles (abgerundet) erhöht sich der Schaden um +1.
- Für jede weiteren 2 Inch des Falles (abgerundet) wird ein Schadensmodifikator von (x1) hinzugenommen.

Beispiel: Eine Figur der Grösse 3 verpatzt einen Sprung und stürzt in eine Spalte. Die Fallstrecke beträgt 8 Inch. Der Schaden beläuft sich also auf SCH 7 +6 ($8 - 1,5 = 6,5$, abgerundet auf 6) mit einem Modifikator von x3 ($6 \text{ Inch} : 2 = 3$). Das Modell muss nun einen Rüstungswurf gegen Schaden 13(x3) bestehen.

Figuren, die das Opfer fallender Modelle werden, können dem Schaden entgehen, wenn sie eine modifizierte FG-Probe bestehen. Nimm einfach den FG des Opfers und ziehe die Grösse des fallenden Modells davon ab. Um Schaden abzuwehren, muss nun unterhalb des Ergebnisses gewürfelt werden. Ein Erfolg besagt, dass die Figur in letzter Sekunde sich der Gefahr bewusst wurde und noch ausweichen konnte. Ein Misserfolg besagt, dass der Schaden am fallenden Modell nun auch dem Getroffenen zugefügt wird.

Modelle im Wartestellung können solchen Stürzen automatisch ausweichen ohne eine FG-Probe abzulegen, die Wartestellung jedoch geht verloren.

Herunterspringen (Jumping Down)

Eine Figur kann, ohne Furcht vor Schaden, die Hälfte ihrer Grösse hinabspringen. Für diesen sicheren Sprung wird eine Handlung fällig.

Modelle, die aus einer grösseren Höhe springen wollen, müssen eine Probe auf FG ablegen um festzustellen, ob sie dazu die Nerven haben. Sollten sie bestehen, können sie bis zu ihrem vollen Bewegungswert ohne Schaden hinabspringen. Diese Sprungreichweite gilt direkt vom Punkt unterhalb der Figur.

Beispiel: Eine Figur mit BW 3 kann bis zu 3 Inch vom Gelände entfernt landen, eine mit BW 4 bis zu 4 Inch.

Untote und Konstrukte brauchen keine FG-Probe zu machen, egal von welcher Höhe sie springen.

Hingestreckt (Prone)

Eine hingestreckte Figur gilt als hilflos oder umgehauen. Hingestreckte Figuren werden auf die Seite gelegt und erleiden eine Modifikation von +4 auf VER. Solche Figuren müssen ihre nächste Handlung zum Aufstehen verwenden. Sobald sie steht, kann die Figur normal handeln.

In Wartestellung gehen (Wait)

Die Wartestellung ist eine Ausnahme von den normalen Regeln und der Rundenreihenfolge. Eine Figur in Wartestellung tut nichts, ausser aufzupassen und zu warten, bereit auf Feindaktivitäten zu reagieren. Eine Figur die während einer Runde noch Handlungen übrig hat, kann diese dafür verwenden, „In Wartestellung zu gehen“. Ein Wartemarker wird neben die Figur gelegt, um dieses anzuzeigen. Bis zur nächsten Aktivierung der Figur bleibt dieser Marker liegen.

Durch die Wartestellung ist die Figur in der Lage ausserhalb seiner Runde auf den Gegner zu reagieren. Der Spieler kann jederzeit den Wartemarker benutzen, indem er erklärt, dass er die aktuelle Handlung unterbricht, um eine der folgenden Aktionen durchzuführen:

- **Einen Sturmangriff abzufangen**

Wenn das Modell, das einen Wartemarker benutzt, das Ziel eines Sturmangriffes ist, kann es diesen problemlos für entweder einen Gegenangriff oder ein Standfest einsetzen.

- **Gegenangriff**

Sobald ein Gegner einen Sturmangriff gegen eine Figur in deinem Kriegsverband erklärt, kann jede wartende Figur einen Gegenangriff erklären. Stürmende, wie gegenstürmende Figur, treffen sich auf halber Strecke zwischen ihren Startpositionen oder an der Grenze der Reichweite der langsameren Figur. Wird die Figur von einem, in seinem Rückenwinkel aktivierten Gegner angegriffen, kann sie dessen Sturmangriff nicht sehen und folglich auch nicht Gegenstürmen. Falls sie in diesem Fall den Sturmangriff überlebt, muss sie ihre Wartehandlung zur Verteidigung nutzen. Sie kann sich dann umdrehen und den Gegner im Nahkampf angreifen.

Wenn eine stürmende Figur einen Gegenangriff erhält, kann die Initiative sowohl in die eine als auch die andere Richtung gehen. Beide Spieler werfen dann einen W20 und addieren ihren FG-Wert hinzu. Die Figur mit dem höchsten Wert, darf ihren Nahkampfangriff zuerst ausführen. Danach kommt der Verlierer an die Reihe, falls er noch lebt... Alle NK- und Schadens -Boni die bei einem Sturmangriff gelten, kommen bei einem gelungenem Gegenangriff beiden Parteien zugute. Falls beide Figuren nach dem Gegenangriff noch leben, gelten wieder die normale Nahkampfgeln.

Falls die den Gegenangriff erklärende Figur NICHT mit dem Ziel eines Sturmangriff identisch ist, sondern eingreift um eine nahestehende freundliche Einheit zu verteidigen, muss die gegenstürmende Figur zuerst eine FG-Probe bestehen um überhaupt gegenstürmen zu können. Falls es diesen verpatzt, macht diese Figur nichts, der Sturmangriff verläuft wie angekündigt und der Wartemarker wird entfernt.

Bei erfolgreicher FG-Probe jedoch, bewegen sich die Figuren auf den nächstmöglichen Treffpunkt zwischen ihnen. Auf halber Strecke oder, falls die Zielfigur langsamer ist, am Rand des Bewegungsbereiches der langsameren Figur. Also das Maximum der möglichen Bewegungsdistanz vom Startpunkt der gegenstürmenden Figur aus gerechnet.

Beide Figuren werfen nun einen W20 und addieren ihren FG-Wert. Bei Gleichstand wird wiederholt. Der Spieler mit dem höheren Wert darf zuerst angreifen. Falls die zweite Figur überlebt, darf es seinen eigenen Angriff ausführen.

- **Standfest**

Falls eine Figur nicht gegenstürmen will, kann es sich für Standfest entscheiden. Standfest bedeutet, dass das Ziel sich des drohenden Sturmangriffes bewusst ist, aber nicht zurückweichen will. Beide Figuren werfen einen W20 (wie es weiter oben bei normalem Gegenangriff beschrieben wurde) und der Gewinner hat den ersten Schlag. Der Unterschied liegt darin, dass eine Figur für einen Standfest keinen Sturmangriff-Bonus bekommt.

- **Sturmangriff**

Wenn ein Gegner in Bewegungsreichweite einer wartenden Figur kommt, sei es durch eine einfache Bewegung, eines Sturmangriffes oder Niedertrampeln, kann diese Figur versuchen mit einem Sturmangriff zu reagieren. Für diese Handlung muss die Figur zuerst eine FG-Probe schaffen. Bei Versagen wird der Wartemarker entfernt und die Figur tut nichts (es fehlte ihr an Entschlusskraft). Falls es die Probe besteht passiert eine von folgenden Möglichkeiten:

- Wenn die Figur, die die wartende Figur angreifen will, eine einfache Bewegungshandlung durchführt, wird diese Handlung in einen Sturmangriff/Gegenangriff umgewandelt. Es treffen dann die Regeln unter „Gegenangriff“ in Kraft.
- Falls die Figur, die die wartende Figur angreifen will, eine andere Figur angreift, wird dieser Sturmangriff auf die wartende Figur umgelenkt. Diese muss ihre FG-Probe bestehen, danach können die Regeln für „Gegenangriff“ angewandt werden.
- Wenn die Figur, die die wartende Figur angreifen will, eine Niedertrampelnhandlung durchführt, darf die wartende Figur den Gegner nur von den Seiten her angreifen (direkt vor dem Gegner kann nur ein "In Deckung springen" benutzt werden). Die Niedertrampelnhandlung findet weiterhin nach den Regeln für Niedertrampeln statt. Führt das wartende Modell seinen Sturmangriff aus und tötet den Gegner, wird das trampelnde Modell solange nicht vom Feld genommen bis nicht alle Effekte der Niedertrampelnhandlung abgehandelt wurden.

- **Fernkampfangriffe aus der Wartestellung heraus**

Sollte eine wartende Figur mit einer Fernkampfwaffe bewaffnet sein und ein Gegner innerhalb der Sichtlinie (LOS) führt eine sichtbare Handlung (wie Bewegung, Angriff, Zaubern, etc.) aus, dann kann die wartende Figur einen Fernkampfangriff wagen. Es muss zuerst durch eine FG-Probe feststellen, ob es „reagiert“. Falls die Probe misslingt, wird der Wartemarker entfernt und nichts weiter geschieht. Bei Erfolg kann es eine Fernkampfangriff nach den normalen Regeln durchführen, hat aber eine Reaktionsmalus von -4 auf FW beim Versuch zu treffen. Die fernangreifende Figur kann seinen Gegner jederzeit während dessen sichtbarer Handlung angreifen, solange die Sichtlinie besteht.

- **In Deckung springen**

Eine wartende Figur, welches von IRGENDEINER Schablonenwaffe oder einem Zauber der eine Schablone benutzt getroffen wird, kann seine Wartestellung darauf verwenden in Deckung zu springen. Es muss eine FG-Probe erfolgreich absolviert werden und dann wird die wartende Figur an den Rand der Schablone gesetzt - die Richtung wird vom Verteidiger frei bestimmt -, auch wenn der BW-Wert nicht ausreichen würde unter der Schablone hervorzukommen. Bei einem Versagen erleidet die Figur den vollen Schaden der Schablonenwaffe, so als ob es nie gewartet hätte. Falls nicht anders erwähnt, können berittene Einheit kein "In Deckung springen" versuchen.

Kampf (Attack)

- **Nahkampfangriff**

Sobald Figuren im Basekontakt stehen, können sie ihre Handlungen für den Nahkampf verwenden. Dieses wird ausführlich unter Nahkampf behandelt. Die verschiedenen Nahkampfwaffen und ihre Profile finden sich im Appendix #2: Die Waffenkammer.

- **Fernkampfangriff**

Eine Figur mit Fernkampfwaffen kann seine Handlungen darauf verwenden Gegner aus der Distanz zu treffen. Dies wird unter Fernkampf beschrieben. Die verschiedenen Fernkampfwaffen und ihre Profile finden sich im Appendix #2: Die Waffenkammer.

Klettern (Climb)

Es gibt viele Gelegenheiten auf dem Schlachtfeld, in denen eine Figur ein vertikales Geländehindernis durch hoch- oder runterklettern überwinden will. Die folgenden Regeln erlauben es einer Figur Hindernisse, welche grösser als sie selbst sind, wie z.B. Klippen, Mauern, oder sogar Bäume, zu überwinden.

Alle grundsätzlich menschlichen Figuren können Klettern versuchen, es gibt jedoch auch Ausnahmen. Wenn zwei Spieler sich nicht entscheiden können ob eine Figur klettern kann, sollten sie einen W20 werfen und die Entscheidung wird von dem Spieler mit dem höheren Ergebnis getroffen.

Verwendet eine Figur eine Handlung auf Klettern, kann sie um ihren BW-Wert -1 Inch ein Geländestück hochklettern.

Kletternde Figuren müssen alle ihre Handlungen darauf verwenden und dürfen nichts anderes tun, bis sie wieder eine ebene Fläche, auf der sie stehen können, erreichen. Nahkampf, Schiessen, Rennen, ... sind während des Kletterns unmöglich. Kletternde Modelle müssen für jede Runde überprüfen (nicht für jede Handlung), ob sie nicht den Halt verlieren und fallen. Ein Kletterwurf wird sowohl für Hoch- als auch für Herunterklettern fällig.

Der Kletterwurf wird einfach durch den Wurf eines unmodifizierten W20 bestimmt. Bei einem Ergebnis von 16-20 fällt die Figur. Unter der Handlung Fallen wird beschrieben, wie Sturzschäden abgehandelt werden. Es gilt dabei immer der höchste Punkt, der diese Runde zu erklettern versucht wurde, als Massstab.

Konzentrieren (Concentrate)

Eine Figur, die eine Handlung verwendet, um sich zu konzentrieren, erhält für alle Zauber, die sie in dieser Runde wirkt, einen Bonus von +2 auf ihren Magiewert (MG). Dies spiegelt die Tatsache wider, dass die Figur all ihre mentale und spirituelle Energie darauf konzentriert, diesen Spruch zu wirken. Auch dieser Bonus ist nicht kumulativ, was bedeutet, dass du dich nicht zwei Runden lang konzentrieren kannst, um einen Bonus von +4 zu erhalten.

Rennen (Run)

Anstelle einer normalen Bewegungshandlung kann eine Figur sich auch für eine Rennenhandlung entscheiden. Offenkundig erreicht eine rennende Figur ihr Ziel schneller als wenn sie sich normal bewegen würde. Rennende Modelle nehmen ihren BW-Wert mal 1,5 (Eine Figur mit BW 3 würde demnach 4,5 Inch weit rennen.). Wenn eine Figur Rennen wählt, darf sie während ihrer Aktivierungsphase nur weitere Rennen- und Bewegungshandlungen durchführen. Alle anderen Handlungen sind einem rennenden Modell verboten. So kann eine Figur nicht zuerst einen Fernangriff durchführen und sich danach durch Rennen in Deckung begeben. Wenn sich aber eine Figur für Rennen entscheidet, kann sie eine Rennenhandlung darauf verwenden, sich aus dem hingestreckt zu erheben oder einen Sturmangriff durchführen.

Um einen Sturmangriff durchführen zu können, muss die letzte Handlung einer Figur nach dem Rennen eine normale Bewegung sein, ausser, das Figurenprofil regelt dies ausdrücklich anders. Der Grund für diese Verlangsamung liegt darin, daß der Kämpfer kurz vor dem Zusammenstoss seine Waffe angriffsbereit macht oder noch einmal genau den Schlag abzielt.

Kein Modell kann Rennen, wenn es den Status Verstecken hat. Auch kann man nicht auf Geländestücken rennen.

Beispiel: Der Seelenhüter der Lakaian hat einen Schwertkämpfer der Erstgeborenen im Visier. Die erste Handlung wird gerannt, in der zweiten Handlung kommt eine normale Bewegungshandlung mit der der Seelenhüter in Basekontakt mit dem Ziel kommt. Es folgt also ein Sturmangriff. Gelingt es dem Seelenhüter nicht, den Erstgeborenen auszuschalten, dann verbleibt der Seelenhüter mit seiner dritten Handlung im Kontakt zum Erstgeborenen kann aber NICHT mehr angreifen, also verliert eine Handlung, da Befreien oder Kämpfen keine Bewegungshandlung ist! Schaltet der Seelenhüter die gegnerische Figur mit seinem Sturmangriff aus, dann kann der Seelenhüter eine weitere Bewegungshandlung (oder Rennen) durchführen. Bei einer Bewegungshandlung kann der Seelenhüter nochmal in einen Sturmangriff geraten.

Als Handlungen im Sinne von Bewegung gelten folgende: Bewegung - Herunterspringen - Klettern - Springen

Spähen (Spot)

Um eine versteckte Feindeinheit aufzuspüren, (siehe unter Verstecken) musst du sie theoretisch zunächst sehen können. Dazu musst du über Sichtlinie verfügen und gleich oder unter der Führungsstufe deiner „spähenden“ Figur würfeln. Würfelst du höher, entdeckst du die Einheit nicht, und die Handlung ist vergeudet. Wenn du Erfolg hast, wird der Versteckmarker der Einheit entfernt, und sie gilt als entdeckt. Sofern du nicht einen hervorragenden Erfolg (eine 1) würfelst, musst du jedes Mitglied eines Kampfverbandes einzeln erspähen. Wenn du nur ein Mitglied eines Kampfverbandes entdeckst, kannst du aber immer noch mit einer flächendeckenden Waffe auf diese Figur zielen. Sämtliche versteckten Figuren werden trotzdem von der Waffe getroffen. Jede weitere Handlung, die darauf verwendet wird, ein und dieselbe Figur zu entdecken, gibt dem Späher einen Bonus von +4 auf seinen Wurf.

Wenn sich die Feindfigur hinter Deckung befindet, erhält der Späher einen Abzug von -4. Falls der Späher versucht, eine Einheit zu entdecken, die mehr als 12 Inch entfernt ist, erhält er einen Abzug von -4.

Beispiel: Ein Goblin-Bogenschütze verwendet seine erste Handlung, um einen Nachstreiter zu entdecken, der sich versteckt hat. Der FG-Wert der Goblins ist 11, d.h. er muss 11 oder weniger würfeln, um den Nachstreiter zu entdecken. Der Wurf misslingt, doch der Goblin ist sicher, das sich irgend etwas vor ihm befindet und verwendet auch seine zweite Handlung, um den Feind zu erspähen. Er erhält einen Bonus von +4, womit er eine 15 oder weniger würfeln muss. Dieses mal würfelt er eine 13, womit er den Nachstreiter ausgemacht hat. Seine Versteckmarkierung wird entfernt und der Goblin alarmiert die anderen Mitglieder seines Kampfverbandes, die den bedauernswerten Nachstreiter mit Pfeilen durchlöchern.

- **Hervorragender Erfolg:** Wenn du eine 1 bei deinem Spähwurf würfelst, entdeckst du alle Figuren, die sich in Sichtlinie und in ihrem Kampfverband befinden, und ihre sämtlichen Versteckmarker werden entfernt.
- **Patzer:** Wenn du bei deinem Spähwurf eine 20 würfelst, verliert sich deine Figur so sehr in ihren

Bemühungen, das sie sämtliche weiteren Handlungen für diese Runde verliert.

Springen (Jump)

Gelände ist nicht immer flach. Lücken in Brücken, tiefe Gruben, Klippen und reissende Ströme unterbrechen das Schlachtfeld und normale Bewegungen über diese Hindernisse werden unmöglich. Wenn eine Figur vor einem solchen Hindernis steht, kann es versuchen, dieses durch eine Sprunghandlung zu überwinden. Steht die Figur vor einem Hindernis, das die Hälfte ihres BW-Wertes weit ist, so kann es übersprungen werden. Ist das Hindernis weiter, muss es mit einem Laufsprung überwunden werden.

- Ein Modell kann für eine Handlung, über eine Lücke die der Hälfte seines BW-Wertes entspricht, springen. Wenn ein Modell dabei rennt, kann es für eine Handlung seine volle unmodifizierte Bewegungsstrecke weit springen, es muss jedoch eine Würfelprobe ablegen, ob es dabei nicht gestürzt ist. Spalten, die grösser als der unmodifizierte BW-Wert sind, können nicht übersprungen werden.
- Bei einem Laufsprung muss ein W20 geworfen werden. Bei einer 1-18 wurde der Sprung geschafft, 19 oder 20 gelten als Sturz und die Figur fällt wird unter Fallen beschrieben.

Beispiel: Ein elfischer Lotusheker wird von einem Kampfverband verärrgerter Zwerge der Dunklen Hauer über die Felsbögen des Zwergeulabyrinth geagt. Er erkennt, das die rettende Brücke schon bei einem anderen Kampf teilweise zerstört wurde und das er sie nur mit einem Laufsprung überwinden kann. Der Spalt ist 2 Inch weit, was mehr als die Hälfte des BW-Werts (3) des Lotusheker ist. Mit einem Fluch auf den Lippen springt er über den Abgrund. Sein Wurf mit dem W20 ergibt eine 20. Nur knapp verfehlt er, einen gurgelndem Schrei ausstossend, mit seinen Hände den rettenden Granitvorsprung auf der anderen Seite der Brücke und stürzt in die Tiefe.

Zauber wirken (Cast Spell)

Einige Figuren in Chronopia verfügen über magische Fähigkeiten, was sich in ihrem Magiewert (MG) widerspiegelt. Je höher dieser Wert, desto mächtiger ist die jeweilige Einzelfigur.

Die Zaubersprüche in Chronopia unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Komplexität und der Zeitspanne, die ihr Wirken dauert, enorm voneinander. Jeder Spruch hat eine Stufe, die angibt, wie schwer es ist, ihn zu wirken. Einige Sprüche erfordern bis zu ihrer Vollendung auch mehrere Handlungen.

- Um einen Zauber zu wirken, muss die Figur mindestens einen Magiewert von 1 haben.
- Der gleiche Zauber kann pro Zug nur einmal gewirkt werden.

Zielen (Aim)

In dem du vor dem Schiessen zielst, erhöhst du deine Chancen, sowohl dein Ziel zu treffen als auch grösseren Schaden anzurichten. Wenn du eine Handlung darauf verwendest, zu zielen, erhältst du einen Bonus von +4 auf Fernkampf (FK) und +2 auf den Schadenswert deiner Waffe. Flächenwaffen mit kurzer Reichweite können nicht gezielt eingesetzt werden.

Sobald du dein Ziel „erfasst“ hast, bekommst du den Bonus für gezieltes Schiessen, bist du dich bewegst, sich dein Ziel bewegt, Zug endet.

Zielen ist nicht kumulativ. Du kannst also nicht zweimal zielen und +8 auf den Trefferwurf und +4 auf den Schadenswurf bekommen.

3.4 Bewegung

Bewegungshandlungen nutzen

Obwohl eine Figur normalerweise ihre volle Bewegungsstrecke so nutzen kann wie es ihr gefällt, gibt es einige Restriktionen, die beachtet werden müssen.

- Figuren in dem selben Kampfverband können sich „durcheinander“ bewegen, solange die Base des sich bewegende Figur nach dem Ende ihrer Bewegung nicht mit der Base einer anderen Figur überlappt.
- Figuren eines Kampfverbandes können sich „durch“ freundliche Kampfverbände hindurchbewegen, wenn ihre Base durch die Lücken in den Reihen des zweiten Kampfverbandes passen. Grundsätzlich kann sich aber eine Figur weder durch noch über eine andere Base, sondern nur um eine Base herum bewegen. Zwar mag dies bei grösseren Figuren recht praktikabel sein, schwierig aber bei vielen kleineren Modellen. Der gesunde Menschenverstand ist in solchen Situationen gefragt. Wie üblich, sollten Spieler bei Meinungsverschiedenheiten einen W20 entscheiden lassen; der Gewinner entscheidet.
- Modelle können sich nicht durch einen feindlichen, sich in Kommandodistanz befindlichen, Kampfverband bewegen.
- Figuren können sich zwischen zwei feindliche Kampfverbände hindurch bewegen, solange der Abstand zwischen diesen mindestens 4 Inch beträgt.

Bewegungen von berittenen Einheiten

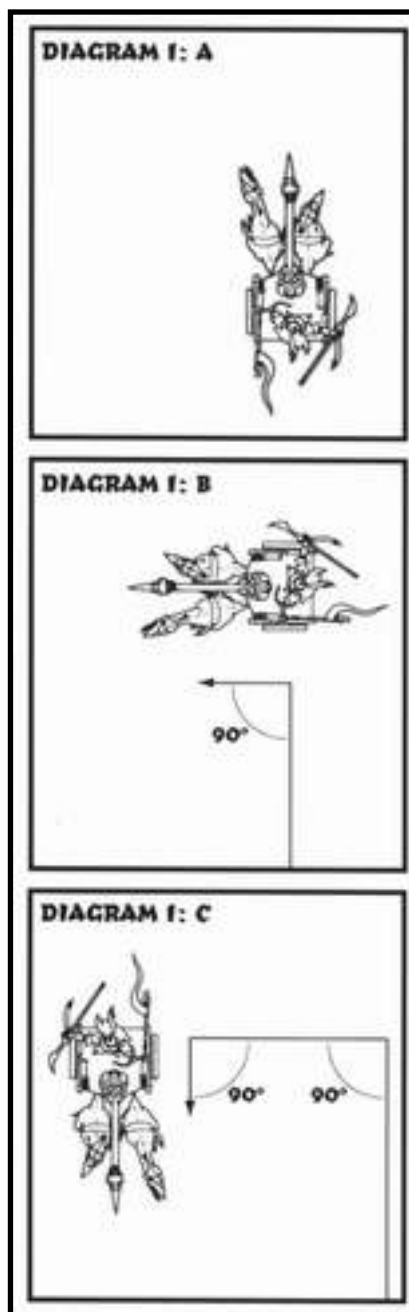
Für berittene Einheiten gelten die gleichen Regeln und Einschränkungen wie für Fusseinheiten.

Bewegungen von Streitwagen

Streitwagen können einen Richtungswechsel von bis zu 90 Grad am Ende oder während einer Bewegungshandlung durchführen. Jedoch müssen alle Richtungsänderungen durch eine Vorwärtsbewegung von mindestens 1 Inch getrennt sein. Diese Bewegung soll verhindern, dass sich der Streitwagen auf der Stelle dreht und simuliert besser, wie sich ein Streitwagen in der Realität fortbewegen würde. In diesem Sinne gilt auch die Regelung, dass eine Bewegungshandlung nicht mit einer Richtungsänderung begonnen werden darf.

Diese Einschränkung gilt jedoch nur für Bewegungshandlungen, die in gleichen „Spielrunde“ stattfinden. Wenn ein Streitwagen seine Runde mit einem Richtungswechsel beendet, kann er bei seiner nächsten Aktivierung eine Bewegungshandlung mit einem Richtungswechsel beginnen.

Um den Richtungswechsel darzustellen, wird der Streitwagen um die vordere in die Änderungsrichtung weisende Ecke gedreht, da ein echter Streitwagen ja auch hinter den Zugtieren herschwingen würde.



Bewegungen von Flieger

Flugfiguren bewegen sich in der Luft ebenso und unterliegen denselben Restriktionen wie eine äquivalente Figur am Boden. So hätte ein fliegender Streitwagen die selben Richtungswechselrestriktionen wie ein bodengebundener Streitwagen.

Gelände

Gelände beeinflusst die Bewegung einer Figur auf dem Schlachtfeld. Eine Figur kann sich durch Gelände nur so lange bewegen, wie seine Base durch die vorhandenen Lücken passt. Treppen und unebenes Gelände werden wohl immer Grund zur Debatte geben. Spieler sollten sich vor dem Spiel absprechen, wie sie solche Dinge handhaben. Gelände kann in vier Arten unterteilt werden. Die folgende Liste liefert Beispiele für jedes Gelände und die Effekte die es auf die Bewegung einer Figur hat.

- **Normal**

Felder, Ebenen und stille Weiden werden als normales Gelände betrachtet, ebenso Strassen und Wege. Grundsätzlich: jedes Gelände, welches frei von den meisten bewegungs- oder kampfeschränkenden Hindernissen ist, gilt als Normal. Es gelten keine Bewegungseinschränkungen.

- **Gelände Hindernisse**

Mauern, Hecken und seichte Gewässer bezeichnet man als Gelände Hindernisse. Als allgemeine Richtlinie mag gelten, dass die Figur ein Gelände Hindernis des Schlachtfeldes überqueren oder überwinden kann, wenn das betreffende Gelände Hindernis kleiner als die Figur ist. Zur Überwindung

bestimmter Geländehindernisse kann es erforderlich sein, mehr als eine Handlung aufzuwenden oder auch überhaupt keine. Diese Einzelheiten sollte man wie immer vor Spielbeginn klären. Kletterregeln sollten dabei berücksichtigt werden. Man kann über Geländehindernisse nicht rennen.

- **Unwegsam**

Gelände, wie zum Beispiel Dschungel, Wälder und Sümpfe sowie zerklüfteter Untergrund, steile Böschung und flache Gewässer, gelten als unwegsames Gelände. Bei der Bewegung durch solches Gelände wird die Bewegung einer Einheit halbiert (aufrunden). Beachte dabei, dass sich eine Einheit niemals weniger als 1 Inch bewegen darf, auch wenn sie unwegsames Gelände überquert. Unwegsames Gelände hat für Flieger in der Luft keine Auswirkungen; jedoch kann es sein, dass sie die Höhenstufe wechseln müssen, um grossen Hindernissen oder Landschaftsmerkmalen auszuweichen.

- **Unpassierbar**

Unpassierbares Gelände umfasst Charakteristika wie Klippen, Bergschluchten und breite Ströme. Ohne Spezialfähigkeiten oder besondere Ausrüstung kann dieses Gelände von keiner Figur überquert werden. Unpassierbares Gelände hat für Flieger keine Auswirkungen, jedoch kann es sein, dass sie die Höhenstufe wechseln müssen, um grossen Hindernissen oder Landschaftsmerkmalen auszuweichen.

Fliegen

Flieger können nur bis zur ihrer individuellen Maximalhöhe (die Zahl hinter dem : bei BW) aufsteigen. Einige Flieger sind in der Lage in schwindelende Höhen aufzusteigen, während andere nur knapp über dem Boden schweben können.

Flieger müssen sich immer mit einem Marker bewegen auf welchem die aktuelle Flughöhe abgelesen werden kann. Bei einem Flieger welcher sich in 15 Inch Höhe befindet, müsste sich also ein Marker mit der Zahl 15 befinden. Als Höhenlevelmarkierung ist deshalb ein W20 zu empfehlen.

Während der Bewegung können Flieger ohne Einschränkung der Bewegungsreichweite aufsteigen bzw. absinken.

Die Flugbewegung, sprich die Zahl vor dem : bei BW, gibt die Reichweite an die Flieger aufsteigen bzw. absinken können.

- **Aufstellung**

Flieger können das Spiel auf dem Boden bzw bereits in der Luft beginnen. Die Wahl hat hier der die Figur kontrollierende Spieler wie in den Aufstellungsregeln beschrieben.

Startet der Flieger bereits in der Luft, so muß die Flughöhe durch den Marker an der Figur entsprechend angegeben werden.

- **Sonderregeln für Bewegung**

Auf dem Boden unterliegen die Flieger den normalen Bewegungsregeln. Für die Flugbewegung gibt es nun neue Zusatzregeln.

1. Kommt ein Flieger unfreiwillig in Kontakt mit einem Geländehinderniß, z.B. durch Zaubereinwirkung oder Wettereignis, so kann er Schaden nehmen. Hierzu wird der Rüstungswurf durch die bewegte Entfernung und die Größe des Getroffenen in Inch als Schadenswert modifiziert.

Wird die Figur dabei nicht getötet, muß sie einen Führungstest ablegen. Schlägt dieser fehl, so kann sich der Flieger nicht in der Luft halten und stürzt ab. Der Schaden wird nach den normalen Regeln für Fallschaden ermittelt. Siehe dazu unter Handlungen-Fallen.

2. Fliegende Figuren ignorieren alle Geländemodifikatoren und können über Geländestücke hinwegfliegen.

3. Flieger können ihre Bewegung beschleunigen. Hierfür gelten die Regeln für Rennen.

- **Aufsteigen/Absteigen**

Flieger können jederzeit ihre Höhe innerhalb einer Bewegungshandlung ändern. Die maximale Änderung der Höhe entspricht der halben fliegenden Bewegung des Modells. Eine Figur kann in einer Handlung gleichzeitig aufsteigen und absteigen.

Beispiel: Eine Drohne hat eine Flugbewegung von 6 Inch. Sie kann deshalb während einer Flugbewegungshandlung 3 Inch auf- oder absteigen.

- **Sturmangriff / Sturzflugangriff**

Bei beiden Bewegungsformen handelt es sich um Nahkampfangriffe. Details dazu unter "In den Nahkampf gelangen" im nächsten Kapitel.

3.5 Nahkampf

Um feindliche Einheiten im Nahkampf angreifen zu können, muss man sich im Basekontakt mit diesen befinden. Sobald die Figuren sich mit den Bases berühren, kann man sie sich als in ein Handgemenge verwickelt vorstellen. Solange sie sich berühren, darf keine Seite eine Fernkampfwaffe benutzen. Nur spezielle Fernwaffen, wie der Handarmbrust dürfen im Nahkampf verwendet werden. Dies wird dann im Waffenprofil beschrieben.

Im Nahkampf dürfen Modelle ihre Handlungen nur für Nahkampfangriffen nutzen. Unter besonderen Umständen, wie Sturmangriff, kann ein Nahkampfangriff mit einer Bewegungshandlung verbunden werden.

Angriffe im Nahkampf werden durch eine Folge von Würfeln abgehandelt. Zuerst wird festgestellt, ob der Angriff deiner Figur getroffen hat, indem gegen den eigenen Nahkampfwert gewürfelt wird. Bei einem Treffer (gleich oder unter dem NK-Wert auf einem W20), würfelt die getroffene Figur gegen ihren Rüstungswert um zu sehen, ob sie diesen Treffer ohne Schaden überlebt. Alle Regeln bezüglich Nahkampfangriffe werden weiter unten detailliert abgehandelt.

Durchführung eines Nahkampfangriffes

Um im Nahkampf zu treffen, muss gleich oder unter dem NK-Wert gewürfelt werden, welcher noch durch Verteidigungs- und situationsbezogene Modifikatoren erschwert oder auch erleichtert werden kann.

- **Verteidigungsmodifikatoren**

Die Chance einer Figur, einen Gegner im Nahkampf zu treffen, hängt nicht nur von ihrer Fähigkeit ab, sondern auch davon gegen wen sie antritt. In Chronopia wird dies durch den Verteidigungsmodifikator verdeutlicht, der dazu dient, den NK-Wert des Angreifers vor dem Angriffswurf zu verändern.

Der VER-Wert einer Figur findet sich in dessen Profil. Es sollte nicht vergessen werden, dass der NK-Wert der angreifenden Figur durch den VER-Wert des verteidigenden Modells vor dem Angriffswurf angepasst werden muss. Ein negativer VER-Wert weist auf eine starke Verteidigung hin und bedeutet einen Abzug vom NK-Wert des Angreifers. Ein positiver VER-Wert bedeutet, dass das Modell leichter zu treffen ist.

Dieser Modifikator wird nicht bei Fernkampfwaffenangriffen genutzt.

Beispiel: Du hast eine Figur mit einem NK-Wert von 15. Dein Gegner hat einen VER von -1. Also musst du 14 oder niedriger würfeln, um ihn zu treffen.

- **Situationsbedingte Modifikatoren**

Es gibt verschiedene situationsbezogene Modifikatoren, die den NK-Wert einer angreifenden Figur verändern. Dies kann durch Handlungen geschehen (z.B. durch einen Sturmangriff), die benutzte Waffe, eine besondere Fähigkeit (wie Rammen) oder eine Vielzahl anderer Gründe. Alle situationsbezogene Modifikatoren werden zusammenaddiert und mit dem NK-Wert des Angreifers verrechnet um den zu unterbietenden Wert erhalten.

Im Kampf kannst du, sei es nun durch Glück oder Können, einen derart effizienten Treffer landen, dass er die Verteidigung und Rüstung deines Gegners durchbricht, ohne dass dieser sich dagegen zur Wehr setzen kann. Ein solcher **HERVORRAGENDER** Angriff gelingt dir, wenn du eine unmodifizierte 1 mit dem W20 würfelst. Falls eine Figur einen Angriff falsch einschätzt oder im Schlamm ausrutscht, kann ein Angriff aber auch in den Sand gesetzt werden und die Einheit die nächsten Sekunden damit beschäftigt sein, ihre Fassung wiederzufinden. Dies passiert bei einer unmodifizierten 20 bei deinem Trefferwurf und wird als Patzer bezeichnet.

- **Hervorragender Erfolg:** Dein Gegner darf keinen Rüstungswurf machen und erleidet automatisch eine Wunde.
- **Patzer:** Dein Krieger verliert in diesem Zug seine restlichen Handlungen.

In den Nahkampf gelangen

Um Nahkampfangriffe durchführen zu können, muss eine Figur im Basekontakt mit dem Gegner sein. Auf folgende Arten kann eine Figur in Basekontakt geraten:

• **Sturmangriff**

Jede Bewegung, die dich in Basekontakt mit einem sichtbaren Gegner bringt, ist ein Nahkampfangriff. Wenn du einen Sturmangriff vorhast, muss dies angekündigt werden, damit die Feindfigur eventuell einen Gegenangriff ansagen kann.

Jedoch muss immer das nächste Feindmodell angegriffen werden, ausser es befindet sich schon im Nahkampf. Ein Sturmangriff muss immer auf kürzesten möglichem Weg geschehen.

a.) Einzelfiguren sind eine Ausnahme von der Regel, das die nächstmögliche Figur angegriffen werden muss. Sie können eine FG-Probe machen um eine Figur innerhalb eines anderen, weiter entfernten Kampfverband anzugreifen, vorausgesetzt, das Ziel ist noch immer in Sturmangriffsreichweite. Schafft die Einzelfigur ihre FG-Probe nicht, kann sie keinen Sturmangriff durchführen und die Handlung ist verloren.

b.) Sobald die Figur in Basekontakt ist, kann sie ihren normalen NK-Angriff mit einem Bonus von +1 auf NK und SCH ausführen. Dies berücksichtigt das Momentum des Angriffes und belohnt die Figur für den Mut, als Erster anzugreifen. Es gibt jedoch keinen Bonus, wenn eine Figur einen Hügel „hochstürmt“. Im Spiel sind damit alle Arten von Hügeln und Abhängen gemeint.

• **Sturmangriff aus dem Versteck heraus**

Wenn du einen Sturmangriff beginnst, während du versteckt warst, kann der Gegner keinen Gegenangriff versuchen. Die Feindfigur ist völlig überrascht. Diese Überraschung wirkt zu Gunsten des Angreifers und verschafft ihm einen Bonus von +1 auf NK und SCH zusätzlich zu seinem Sturmangriffbonus. (Siehe auch Verstecken bei den Spezialfähigkeiten.)

• **Sturmangriff auf eine versteckte Figur**

Versteckte Einheiten können nicht Ziel eines Sturmangriffes werden. Stattdessen kann es passieren, das du auf eine sichtbare Figur einen Sturmangriff durchführst und dich deine Bewegung in Basekontakt mit einer versteckten Einheit bringt. Dies wird dann so gewertet, als ob die versteckten Truppen einen Sturmangriff gegen dich geführt hätten und sie bekommen einen sofortigen Angriff umsonst. Ist die versteckte Figur auch noch in Wartestellung, kann es nach der Bonus-Angriff seiner Wartestellung nutzen. Die Figur erhält einen Bonus von +1 auf NK und SCH für den automatischen Sturmangriff aus dem Versteck.

• **Gegenangriff**

Jede Figur auf Wartestellung kann sich entscheiden, ein auf sein Kampfverband Sturmangriff durchführende Feindfigur mit einem Gegenangriff abzufangen. Dieser Gegenangriff ist auch bei einem Feind möglich, der versucht sich an diesem Kampfverband vorbeizuschleichen. Sobald ein Gegner einen Sturmangriff gegen eine Figur in deinem Kampfverband erklärt, können alle wartende Figuren aus diesem Verband einen Gegenangriff durchführen. Stürmende und gegenangreifende Figur treffen sich auf halber Strecke oder an Rande des Bewegungsradius der langsameren Figur.

Wenn eine stürmende Figur einen Gegenangriff empfängt, kann die Initiative sowohl in die eine als auch die andere Richtung gehen. Beide Spieler werfen dann einen W20 und addieren ihren FG-Wert hinzu. Die Figur mit dem höchsten Wert, darf ihren Nahkampfangriff zuerst ausführen. Danach kommt der Verlierer an die Reihe, falls er noch lebt. Alle Nahkampf- und Schaden-Bonusse, die bei einem Sturmangriff gelten, kommen bei einem gelungenem Gegenangriff beiden Parteien zugute. Falls beide Figuren nach der Nahkampfrunde noch leben, gelten wieder normale Nahkampfregeln.

• **Sturmangriff durch einen Flieger**

Bewegt sich eine Flieger in den Nahkampf mit einer anderen Figur gelten die normalen Regeln für Sturmangriffe.

Für Flieger kommen noch folgende Regeln hinzu:

- Der Sturmangriff einer fliegenden Einheit auf eine andere fliegende Einheit erfolgt wie im Regelwerk unter Sturmangriff beschrieben.

- Beim Sturmangriff einer fliegenden Einheit auf eine erdgebundene Einheit erhält das fliegende Modell einen zusätzlichen Bonus von +2 SCH (zusätzlich zu den normalen Modifikatoren beim Sturmangriff).

• **Sturzflugangriff**

Anstatt den Gegner direkt in einen Nahkampf zu verwickeln, kann ein Flieger diesen im Vorbeiflug angreifen. Alle Flieger können diese Sturzflugangriffe durchführen. Dieser Angriff kann nicht durch den eventuell vorhandenen Reiter sondern nur durch die aktuell fliegende Figur durchgeführt werden.

Dazu wie folgt:

1. Der Spieler erklärt einen Sturzflugangriff an und bewegt die angreifende Figur.
2. Wenn der Angreifer die erste feindliche Figur berührt, führt er einen Nahkampfangriff aus. Sein Nahkampfwert wird für diesen Angriff um -4 gesenkt (neben den normalen anderen Modifikatoren).
3. Unabhängig davon, ob die betreffende Figur erfolgreich getroffen wurde oder nicht, bewegt sich das im Sturzflug befindliche Modell seiner angesagten Bewegung folgend weiter.
4. Die Figur im Sturzflug erhält keinen Sturmangriff Bonus.
5. Die angegriffene Figur kann seine Wartestellung Handlung benutzen um in Deckung zu springen oder sich zu Verschanzen (letzteres, wenn die Figur über die entsprechende Fähigkeit verfügt).
6. Der Schaden bei Sturzflugattacken verringert sich um 2 SCH.
7. Der Flieger, welcher den Sturzflug ausführt, muß sich mindestens 1 Inch bewegt haben, bevor er in Kontakt mit der ersten anzugreifenden Figur kommt.

Angriffsberechtigung

Es gibt verschiedene Umstände, die Einfluss auf die Fähigkeiten einer Figur in den Nahkampf zu gelangen oder auf den Ablauf des Kampfes selber haben.

- **Größenbeschränkung**

Um festzustellen, wie viele Figuren eine einzelne Figur angreifen dürfen, wird die Grösse (G) dieser Figur herangezogen. Die „kombinierte Grösse“ der angreifenden Figuren darf maximal das Vierfache der Grösse der angegriffenen Figur betragen.

Beispiel: Vier Grösse-1 Figuren dürfen eine Grösse-1 Figur angreifen und acht Grösse-1 Figuren dürfen eine Grösse-2 Figur angreifen.

Ebenso gut können zwei Grösse-1 Figuren und eine Grösse-2 Figur eine Grösse-1 Figur angreifen. Du kannst die Angreifer beliebig zusammenstellen, solange ihre kombinierte Grösse nicht höher als die vierfache Grösse des Zieles ist.

Das ist nicht so kompliziert, wie es vielleicht auf den ersten Blick erscheinen mag!

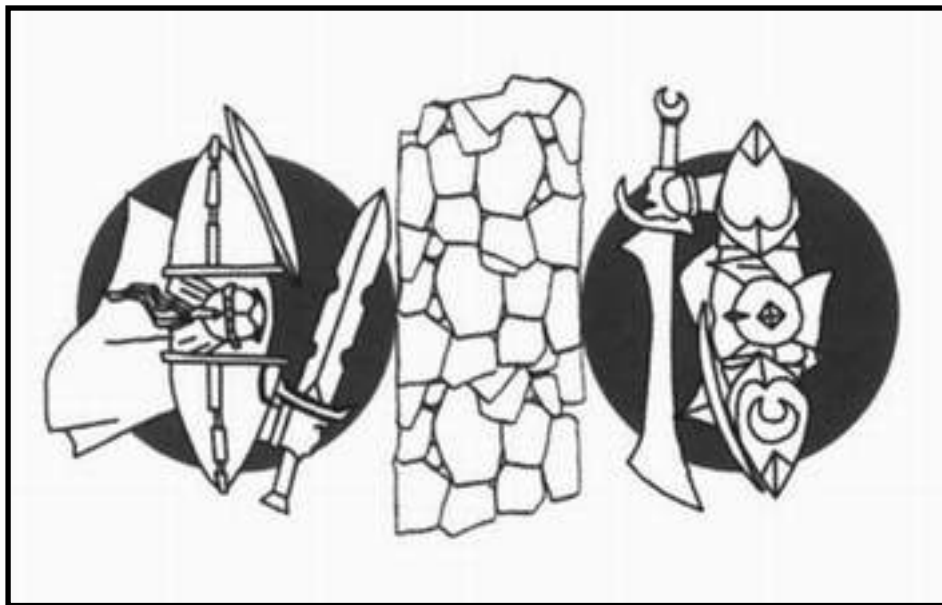
- **Mehrere Angreifer**

Wenn zwei oder mehr Figuren eine einzelne Figur im Nahkampf angreifen, sind sie erheblich im Vorteil. Aus diesem Grund erhält eine Figur einen Bonus, wenn sie einen Feind angreift, der sich bereits mit einer anderen Figur im Nahkampf befindet. Für jede verbündete Figur, die bereits mit dem Feind kämpft, erhält die angreifende Figur +1 auf ihren NK- und SCH-Wert.

- **Deckung**

Deckung bietet keinen Schutz im Nahkampf. Einige Geländehindernisse (zum Beispiel Mauern und Hecken) können eine Figur jedoch daran hindern, mit einer anderen Figur in den Nahkontakt zu treten, selbst wenn beide Figuren nah genug beieinander stehen, um sich zu treffen. Ist dies der Fall, können beide Figuren dennoch gegeneinander kämpfen, sofern sie mit ihrem Sockel die „Mauer“ berühren, die sie voneinander trennt. Ausserdem müssen sie über die Mauer sehen können. Als allgemeine Richtlinie mag gelten, dass Figuren dann über Geländehindernisse hinweg kämpfen können, wenn sie nicht höher oder breiter als 1 Inch ist.

Es liegt nahe, dass sich eine Figur jederzeit ohne Würfelprobe aus einem Kampf zurückziehen kann, falls sich ein Hindernis zwischen ihr und dem Feind befindet. Ausserdem gilt es nicht als Sturmangriff, wenn eine Figur sich auf diese Weise in den Nahkampf begibt.



Figurentypen

Andere Figuren als einfache Fusseinheiten haben spezielle Regeln die Angriffe gegen sie und Angriffe durch sie behandeln.

- **Im Nahkampf angegriffene berittene Einheiten**

Berittene Einheit werden wie Fusseinheiten angegriffen. Ein Gegner kann sich nicht dafür entscheiden das Reittier oder den Reiter unabhängig voneinander anzugreifen, da sie als eine Einheit betrachtet werden. Es dürfte aufgefallen sein, das in den Profilen berittener Einheiten die Werte SCH, R und VER in einer gemeinsamen Profilspalte stehen, was bedeutet, das sie für die Figur als ganzes gelten.

- **Berittene Einheiten die Nahkampf durchführen**

Der Reiter und das Tier benutzen ihre jeweils eigenen NK-Werte wenn sie im Nahkampf sind. Wenn eine berittene Einheit in den Nahkampf stürmt, bekommen sowohl der Reiter als auch das Reittier den Bonus für den Sturmangriff.

Berittene Einheiten, sprich die Reiter, können beim Sturmangriff zusätzlich zu ihrer eigenen Stärke und dem Sturmangriff, die Stärke ihres Reittieres auf den Schaden addieren. Dies gilt auch nur für den Sturmangriff. Danach gelten die normalen Nahkampfregeln.

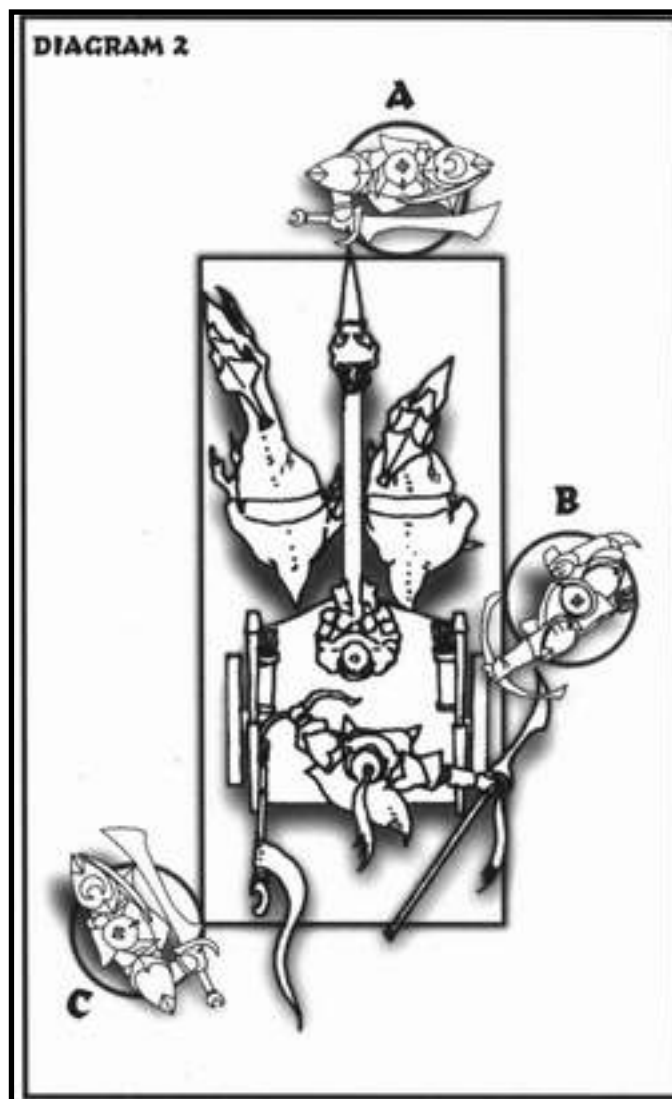
- **Im Nahkampf angegriffene Streitwagen**

Streitwagen werden wie Fusseinheiten angegriffen. Der Angreifer kann sich aber nicht zwischen dem Streitwagen und der Besatzung als Ziel entscheiden, da sie zusammen die Figur bilden. Es dürfte aufgefallen sein, das in Streitwagenprofilen die Werte SCH, R und VER in einer gemeinsamen Profilspalte stehen, was bedeutet, das sie für die Figur als ganzes gelten.

- **Streitwagen die Nahkampf durchführen**

Kämpfer in einem Streitwagen haben einen Angriffsbereich von 360 Grad und können alle Figuren, die im Basekontakt mit irgendeinem Teil des Streitwagen sind, angreifen. Falls die Zugtiere des Wagens Nahkampfangriffe durchführen können, können sie nur Figuren im Basekontakt mit ihnen selbst angreifen, es sei denn sie haben Spezialfähigkeiten, die ihnen anderes erlauben. Streitwagen können nur auf Gegner im 180 Grad Sichtfeld ihrer Vorderseite einen Gegenangriff durchführen.

Stürmt ein Streitwagen in den Nahkampf, erhalten sowohl der Wagen als auch die Besatzung den Bonus für den Sturmangriff. Dies gilt jedoch nur für den Sturmangriff und solange der Streitwagen und die Besatzung im Nahkampf ist, entfällt der Bonus, bis erneut ein Sturmangriff durchgeführt wird. Siehe auch Diagramm 2 für ein Nahkampfbeispiel. Die ST der Reittiere wird nicht im Sturmangriff zum Schaden der Besatzung hinzugerechnet, da sie keine berittene Einheiten sind.



Streitwagen im Nahkampf

- Die Goblin Reisser können Figur (A) und Figur (B) angreifen, da diese Figuren Basekontakt mit dem Goblin Reisser haben.
- Die Goblin Reisser können Figur (C) nicht angreifen, da die Figur keinen Kontakt mit ihnen hat.
- Die Besatzung des Goblin Streitwagen kann die Figuren (A), (B) und (C) angreifen, da sie alle Basekontakt mit dem Streitwagen haben.

• Flieger im Nahkampf

Flieger können auf andere Figuren einen Sturmangriff, Sturzflugangriff, Gegenangriff oder normalen Angriff durchführen.

Die einzigen Möglichkeiten einen Flieger in einen Nahkampf zu verwickeln sind die folgenden:

1. Der Flieger befindet sich auf dem Boden.
2. Eine andere fliegende Figur greift in der Luft an.
3. Eine Figur die ausreichend hoch aufragt. Um den Flieger in der Luft anzugreifen, muß die Höhe der Figur in Inch die Höhe des Fliegers in der Luft entsprechen.

Beispiel: Ein Todessucher-Oger befindet sich in der dritten Etage eines zerstörten Turmes mit einer Höhe von 12 Inch. Seine Truppen im Stockwerk darunter werden von einem fliegenden Drachenreißer im Vorbeiflug angegriffen. Passiert der Drachreißer den Turm innerhalb von 1 Inch des Ogers, könnte dieser seine Wartehandlung benutzen und den Flieger im Nahkampf angreifen. Würde der Oger über eine Stangenwaffe verfügen, so könnte er den Flieger auch angreifen, wenn dieser den Turm und den Oger in 2 Inch Entfernung passieren würde.

Bodengebundene Figuren können Flieger angreifen, welche sich in zu niedriger Höhe nähern. Figuren können dabei Nahkampfangriffe auf einen Flieger durchführen, wenn er nicht mehr als 1/2 (abgerundet) ihrer Größe (G) in Inch über ihnen befindet.

Eine Größe 5 Figur kann z.B. fliegende Figur durch Nahkampf angreifen, wenn diese sich auf einer

Höhe bis 7 Inch (G 5 + 2 (abgerundet) = 7 Inch) oder darunter befindet.
Die normalen Regeln für Sichtlinie und Gelände gelten weiterhin.

Schaden zufügen

Sobald eine Einheit im Nahkampf getroffen wird, muss ein Rüstungswurf abgelegt werden, um zu sehen, ob der Angriff die Rüstung durchschlägt. Dafür wird der Schadenswert (SCH) der Waffe des Angreifers vom Rüstungswert (R) der angegriffenen Figur abgezogen. Dies ergibt den Wert gleich dem oder darunter der Angegriffene würfeln muss, um den Schaden zu verhindern. Bei Versagen erleidet die Figur eine Wunde und verliert einen Schadenspunkt (SCH) im Profil.

Wenn der Angriff des Gegners ein hervorragenden Erfolg war, hat der Angegriffene keinen Rüstungswurf, da der Schaden sich sofort auswirkt.

Beispiel: Deine Figur hat einen Rüstungswert von 25 und wird mit einer Waffe, SCH 11, angegriffen. Ziehe den SCH-Wert von deinem R-Wert ab, was eine 14 ergibt. Du musst nun eine 14 oder weniger würfeln um erfolgreich zu sein oder deine Figur erleidet eine Wunde.

Anmerkung: Wie schon erwähnt, bekommt man keine Möglichkeit zum Rüstungswurf, wenn der Gegner für seinen Angriff eine unmodifizierte 1 gewürfelt hat.

- **Stärke**

Offensichtlich haben starke Kreaturen im Nahkampf grössere Chancen Schaden anzurichten. Um dieses wiederzugeben, wird im Nahkampf, bei natürlichen oder geworfenen Waffen, der Stärkewert (ST) einer Figur zum SCH-Wert der Waffe hinzugezählt. Es gibt sogar einige Bögen, die den ST-Wert einer Figur zu ihrem Schadenswert hinzuzählen.

- **Situationsbezogene Modifikatoren**

Es gibt verschiedene Modifikatoren, die den R-Wert einer verteidigenden Figur verändern. Alle situationsbezogenen Modifikatoren müssen addiert werden und zum R-Wert des verteidigenden Figuren hinzugezählt werden um den Wert zu erhalten, gleich oder unter dem gewürfelt werden muss um Schaden zu verhindern.

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Kapitel 3: Spielmechanik (Teil 2)

Dieses Kapitel ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

Quicklinks:

- **3.6 Fernkampf:** [Sichtlinie \(Line of sight = LOS\)](#) - [Prioritäten beim Zielen](#) - [Deckung](#) - [Abfeuern von Fernkampfwaffen](#) - [In den Nahkampf feuern](#) - [Zwischen befreundete Einheiten hindurchschiesse](#) - [Auf berittene Einheiten schiesse](#) - [Berittene Einheiten die Fernwaffen abfeuern](#) - [Auf Streitwagen schiesse](#) - [Streitwagenbesatzungen die ihre Fernwaffen abfeuern](#) - [Beschuss von und gegen Flieger](#) - [Schaden anrichten](#) - [Stärke](#)
- **3.7 Magie:** [Zauberprofile](#) - [Das Wirken eines Zaubers](#) - [Rettungswürfe gegen Zauber](#) - [Vor dem Kampf zaubern](#) - [Beschwören](#) - [Das Beherrschen beschworener Einheiten](#)
- **3.8 Moral:** [Moral und Figuren](#) - [Moralprobe](#) - [Berittene Einheiten und Moralprobe](#) - [Streitwagen und Moralprobe](#) - [Panik](#) - [Den Auswirkungen der Panik widerstehen](#) - [Furcht](#) - [Schrecken](#) - [Horror](#)

3.6 Fernkampf

Jede mit einer Fernkampfwaffe bewaffnete Figur kann eine oder mehrere Handlungen darauf verwenden diese abzufeuern. Einige Fernwaffen verlangen mehr körperlichen Einsatz als andere. Die Feuerrate (FR) in jedem Fernwaffenprofil gibt an, wie oft eine Waffe pro Handlung abgefeuert werden kann. Eine FR von 1/1 sagt aus, das man sie mit jeder Handlung einmal abfeuern kann. Ein Wert von 1/2 besagt, das man sie nur einmal in zwei Handlungen benutzen kann. Dies heisst nicht, das es zwei Runden dauert sie abzufeuern, sondern das sie alle zwei Runden schussbereit ist. So kann eine Figur mit zwei Handlungen und einem FR von 1/2 zuerst schiesse und sich dann noch bewegen. Ausserdem könnte die Figur zuerst eine Handlung auf Zielen verwenden und dann schiesse, etc. Eine Figur mit drei Handlungen und einer 1/2 FR kann sogar mit der ersten Handlung schiesse, eine weitere mögliche Handlung ausführen (z.B. Zielen) und dann nochmal feuern.

Damit eine Figur auf ein Ziel schiesse kann, muss das Ziel:

- a.) Innerhalb der Sichtlinie (LOS) sein.
- b.) Im Angriffssichtwinkel des Schützen sein.

Anmerkung: Falls nicht anders angegeben, wird Munition für Fernwaffen - wie Pfeile, Wurfspeere und Dolche - als unbegrenzt vorhanden angesehen.

Sichtlinie (Line of sight = LOS)

Sichtlinie bedeutet einfach, das man in der Lage ist ein Zielobjekt klar zu sehen. Die Sichtlinie kann nur vom Frontsichtfeld (die vorderen 180 Grad) einer Figur ausgehen, ausser die Sonderregeln einer Figur besagen anderes. Auf einem Schlachtfeld mit vielen Figuren ist es nicht immer einfach die LOS zu bestimmen. Wenn das Ziel hinter einem Hügel oder einer grossen Burg steht, kann man logischerweise nicht auf es schiesse. Leider ist es in der Praxis nicht immer so einfach zu handhaben. Falls es irgendwelche Zweifel bezüglich der LOS gibt, sollte man einfach auf Augenhöhe mit den Figuren gehen. Auf Ziele, die man dann noch sieht, kann geschossen werden.

Die folgende Liste stellte einige Bedingungen auf, wann nun ein Ziel sichtbar ist und wann nicht.

- a.) Es kann nicht auf "versteckte" Figuren geschossen werden. Zuerst muss eine Handlung für Spähen aufgewendet werden, damit die nächste Handlung zum Schiesse verwendet werden kann.
- b.) Alle Figuren blockieren die Sichtlinie. Die genauen Regeln hierzu werden im folgenden Abschnitt erklärt.
- c.) Mauern und Hecken blockieren die LOS wenn sie grösser als das Ziel sind. Ansonst bieten sie nur Deckung.
- d.) Wald und Dschungel müssen mindestens 3 Inch tief sein um die LOS zu blockieren. Anders ausgedrückt,

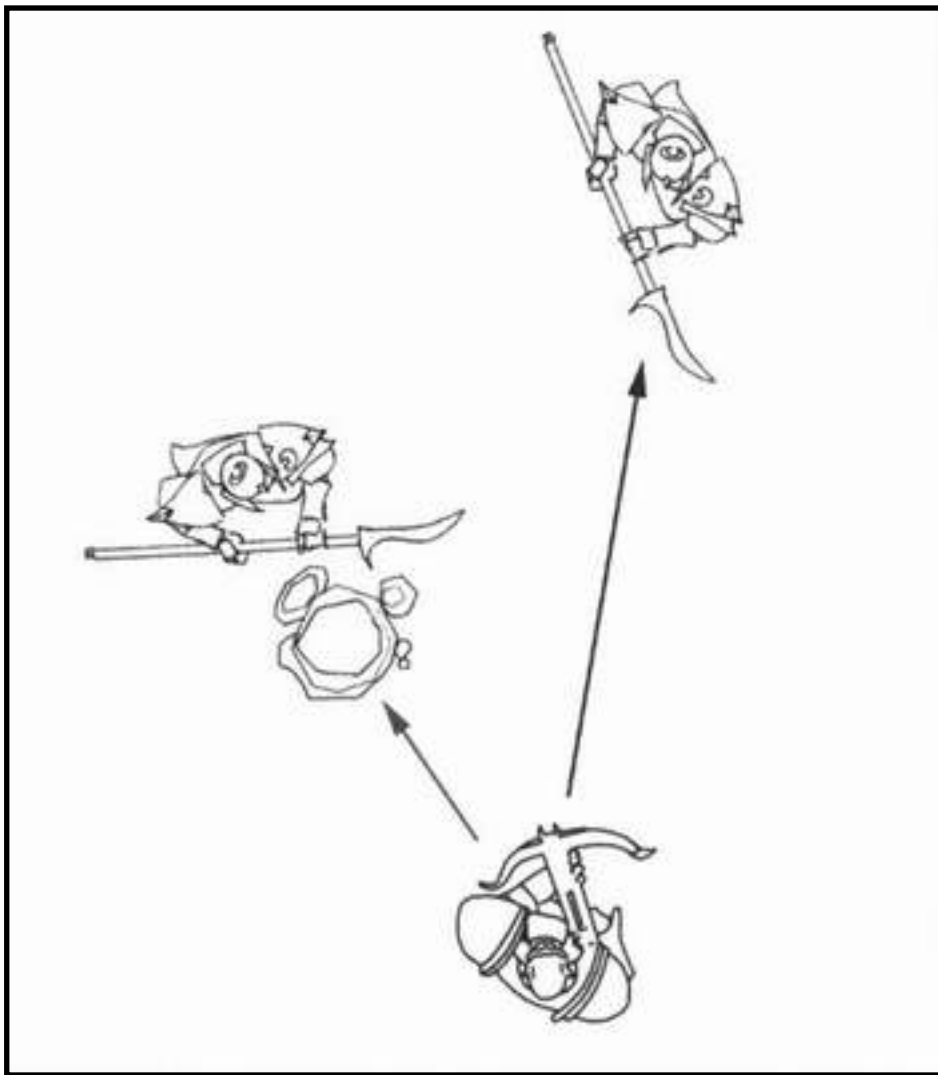
durch mehr Sichtlinie als 3 Inch Wald kann nicht hindurchgeschossen werden. Ein Wald mit weniger als 3 Inch gilt als leichte Deckung.

Wird die Sichtlinie eines Fliegers bestimmt, sollte ein Lineal oder Massband verwendet werden. Von der durch die Position der Figur und der Höhenstufe angegebenen gedachten Position aus, wird dann festgestellt ob es eine Sichtlinie gibt.

Prioritäten beim Zielen

Einige Einschränkungen gelten für das Schiessen, um das Spiel ausgewogener zu machen und die Gefechtbedingungen besser zu simulieren. Wenn zum Beispiel ein Schuss quer über das gesamte Spielfeld geht, wäre es unrealistisch ein ganz bestimmtes, sich ständig bewegendes Figur eines Kampfverbandes, zu treffen. Auch müsste man schon ziemlich abgebrüht sein, um lieber auf eine weiter entfernte Figur zu schießen, während man schon den Atem eines heranstürmenden Berserkers riechen kann. Es gelten deswegen folgende Regeln:

- a.)** Auf Feinde schießende Fernkampfseinheiten müssen immer die nächste Figur in der Feindeinheit zielen. Wenn du also auf einen Kampfverband schießt, kannst du nicht den Anführer auf das Korn nehmen wenn andere Gegner näher stehen. Sollte der Anführer dir am nächsten sein, kann auf ihn ganz normal geschossen werden.
- b.)** Eine Einzelfigur die innerhalb eines Umkreises von 4 Inch um einer „freundlichen“ Kampfverband herum steht, kann beim Zielen als zu dieser zugehörig betrachtet werden.
- c.)** Es kann auf eine grössere Figur geschossen werden, auch wenn eine kleinere Figur näher stehen würde, solange man von der zielenden Einheit mindestens die Hälfte der grösseren Zielfigur sehen kann oder alle anderen näherstehenden Figuren mindestens eine Grössenstufe kleiner sind. Diese Regel geht darauf zurück, dass Grossfiguren häufig unter den anderen Figuren hervorragen und ausserdem berücksichtigt es die Tatsache, dass nicht alle Grossfiguren völlig aufgerichtet stehen.
- d.)** Fernkampfseinheiten können nicht auf weiter entfernte Einheiten zielen, wenn feindliche, nicht panische Einheiten sich innerhalb von 12 Inch und im Bereich des Sichtfeldes befinden. Es muss auf diese „näherliegenden Einheiten“ geschossen werden, da sie eine direktere Gefahr darstellen.
- e.)** Eine Einzelfigur hat bessere Nerven und mehr Selbstdisziplin und kann somit auch auf alternative Ziele schießen, selbst wenn sich ein sichtbarer Gegner innerhalb von 12 Inch befindet. Es muss jedoch immer noch die ihm nächste nicht panische Figur in dem alternativen Kampfverband als Ziel auswählen.
- f.)** Eine Einheit kann sich entscheiden, ein Ziel auf offenem Feld einem in Deckung vorzuziehen, auch wenn dieses näher (aber nicht innerhalb von 12 Inch) sein sollte. Dies wird dann Gelegenheitsziel genannt und berücksichtigt das Training und die Überlebensfähigkeiten einer Einheit. Um auf eine weiter entfernte Figur auf offenem Felde zu schießen, muss eine FG-Probe abgelegt werden. Bei Erfolg werden die normalen Zielprioritäten nicht beachtet und die freistehende Einheit kann angegriffen werden.



Der Armbrustschütze kann sich entscheiden entweder den Speerträger hinter der Deckung, der ihm näher ist aber immer noch ausserhalb von 12 Inch, zu bekämpfen oder den auf dem offenen Feld. Will er den auf dem offenen Feld bekämpfen muss der Armbrustschütze einen erfolgreichen Wurf gegen seinen FG-Wert schaffen. Schafft er diesen nicht, verfällt die Handlung.

Deckung

Deckung vor Fernwaffen kann von so ziemlich allem bereitet werden; selbst leichtes Unterholz kann den Kurs eines Pfeiles ablenken. Zusätzlich erschwert der Grad der Deckung die Möglichkeit ein Ziel zu treffen. Die folgenden Begriffe sollten erklären was für Vorteile ein Ziel unter verschiedenen möglichen Bedingungen genießt. Um mögliche Probleme später im Spiel zu vermeiden, ist es sehr wichtig vorher genau abzuklären, was leichte und schwere Deckung ist.

- **Schwere Deckung**

Dazu zählen Mauern, Felsen und anderes massives Gelände. Grundsätzlich gilt, das ein Ziel was weniger als zu Hälfte sichtbar ist und sich hinter Geländestück befindet oder wenn es im Basekontakt mit dem Hindernis steht, schwere Deckung hat. Da eine Figur im Basekontakt mit einem massiven Geländestück steht, wird angenommen, das sie versucht die sichtbaren Teile ihres Körpers so klein wie möglich zu halten. Sollte die Figur weniger als zur Hälfte verdeckt sein oder nicht im Basekontakt mit dem Hindernis stehen, gilt es als in leichter Deckung befindlich.

Wenn auf ein Ziel in schwerer Deckung geschossen wird, wird der FW-Wert des Angreifers um -4 reduziert.

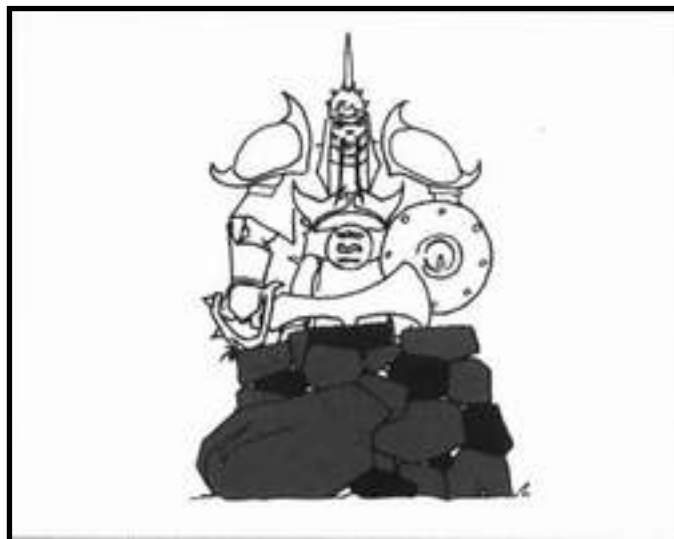


Eine Figur in schwerer Deckung.

- **Leichte Deckung**

Hierzu zählen Dornengestrüpp, Unterholz und Dschungel. Eine Figur hinter solchem Gelände steht in leichter Deckung. Weiter gilt, dass ein hinter einem massiven Geländestück mehr als zu Hälfte sichtbares Ziel eine leichte Deckung hat. Der Schuss auf ein Ziel in leichter Deckung modifiziert den FW-Wert des Angreifers um -2.

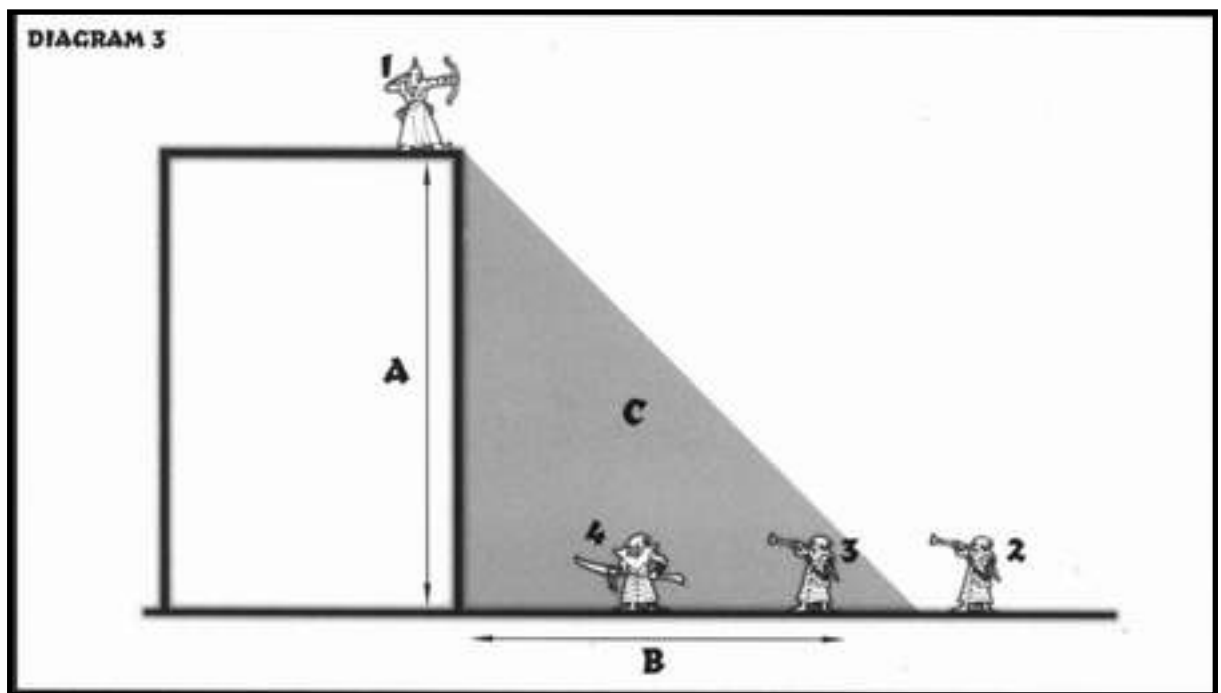
Um in leichter Deckung zu sein, muss ein Modell innerhalb von vier Inch um ein Geländestück herum stehen und teilweise von dem dazwischenliegenden Terrain verdeckt werden.



Eine Figur in leichter Deckung.

- **Toter Winkel**

Toter Winkel bezeichnet Gelände direkt unterhalb eines hohen Geländestückes wo Fernkampfeinheiten ihre Waffen nicht effektiv genug einsetzen können. Wenn du von einer Figur auf anderer Höhe beschossen wirst oder es selbst beschiesst, muss die vertikale Distanz zwischen beiden Figuren gemessen werden. Diese Distanz horizontal gemessen vom Standpunkt des Schützen aus, bezeichnet den toten Winkel. Eine Figur kann keine LOS zu einem innerhalb des toten Winkel haben. Es kann aber über Truppen im Toten Winkel hinweggeschossen werden. Flieger in der Luft und Figuren, die auf diese fliegenden Figuren zielen, unterliegen jedoch nicht den hier geschilderten Regeln für toten Winkel.



(A) Vertikale Distanz

(B) Vertikale Distanz in der Horizontalen abgemessen

(C) Toter Winkel

- Der Ork Bogenschütze (1) und der Sumpfgoblin Giftmeister (2) sind nicht im toten Winkel und können aufeinander, über den Sumpfgoblin Giftmeister (3) und den Sumpfgoblin Speerkämpfer (4) hinweg, zielen.

- Der Sumpfgoblin Giftmeister (3) ist innerhalb des toten Winkels und kann somit nicht vom Ork Bogenschützen (1) beschossen werden.

Abfeuern von Fernkampfwaffen

Wenn du eine Sichtlinie hast und das Ziel in deinem Sichtfeld liegt, kannst du das Feuer eröffnen. Nicht vergessen, dass das Messen vor dem Schuss verboten ist. Die Spieler müssen sich vor dem Messen der Entfernung entscheiden, ob sie auf einen Gegner schießen. Sollte das Ziel nicht innerhalb der Maximalen Reichweite (MR) liegen, geht die Handlung verloren. Hier kommt es auf Augenmass an und ist eine der Fähigkeiten die dieses Spiel erfordert.

Um eine Feindeinheit zu treffen, muss mit einem W20 gleich oder unter dem FW-Wert gewürfelt werden. Eine 1 ist, was nicht vergessen werden sollte, ein automatischer Treffer.

Wenn ein Ziel ausserhalb der Kurzen Reichweite (KR) der Figurenwaffe, aber innerhalb der MR liegt, wird der Entfernungsabzug (EA) für die geltende Entfernung auf den FW des Angreifers angewendet.

- Der Entfernungsabzug für Ziele im KR ist -0.
- Für Ziele zwischen KR und Mittlere Reichweite (MI) gilt ein Abzug von -4.
- Für Ziele zwischen MI und MR gilt ein Abzug von -8.

1. Beispiel: Ein elfischer Bogenschütze hat einen FW von 12 und greift ein Ziel in 20 Inch Entfernung an. Der KR des Bogenschützen ist 9 Inch und der MR 27 Inch. Obwohl das Ziel in Reichweite liegt, muss ein Modifikator angewandt werden, der vom FW von 12 abgezogen wird. Der Abzug für einen Schuss auf Mittlere Reichweite (hier: MI 20) ist -4. Um zu treffen muss der Bogenschütze entweder eine 8 oder niedriger würfeln.

2. Beispiel: Deine Figur hat ein Schild. Es wird von einem Gegner mit FW 15 auf KR angegriffen. Für das Schild wird eine 1 vom FW des Angreifers abgezogen, was einen endgültigen FW-Wert von 14 ergibt. Der Angreifer muss eine 14 oder darunter würfeln damit er das Ziel trifft.

Beim Gebrauch einer Fernwaffe ist es möglich einen so präzisen Schuss abzugeben, das die Verteidigung und Rüstung des Gegners dagegen nichts ausrichten können. Dies passiert, wenn du eine unmodifizierte 1 wirfst. Ebenso kannst du dich völlig verkalkulieren oder im Schlamm ausrutschen und musst die nächsten Sekunden lang um deine Fassung ringen. Dieses wird durch eine unmodifizierte 20 dargestellt. Man sollte also immer einen Trefferwurf machen, auch wenn man meint der Schuss sei absolut todsicher.

- **Hervorragender Erfolg:** Das Ziel kann keinen Rüstungswurf machen und erleidet automatisch eine Wunde. Sollte nach allen Abzügen auf den FW-Wurf eine 3 als Ergebnis herauskommen, gilt dies als zu schwierig um als perfekter Schuss durchzugehen. Eine 1 gilt dann wie ein gewöhnlicher Treffer und das getroffene Ziel muss einen normalen Rüstungswurf machen und verpatzen um Schaden zu erleiden.
- **Patzer:** Die angreifende Figur verliert alle verbleibenden Handlungen für diese Runde.

In den Nahkampf feuern

Figuren können sich dafür entscheiden in den Nahkampf zu schießen. Jedoch gehen sie dabei das Risiko ein befreundete Einheiten zu verletzen oder sogar zu töten. Es wird wie gewöhnlich eine Schussprobe abgelegt, allerdings mit folgender Änderung.

Für jede befreundete Einheit im Nahkampf (bzw. Basekontakt) mit dem Ziel, wird eine 1 vom FW-Wert abgezogen.

Beispiel: Ein Oger wird im Nahkampf von zwei Elfen angegangen. Ein elfischer Bogenschütze legt auf den Oger an und schießt. Da der Bogenschütze einen FW von 12 hat und dieser für jede befreundete Einheit im Basekontakt mit dem Oger um -1 sinkt, muss der Bogenschütze eine 10 ($12 - 1 - 1 = 10$) würfeln.

Wenn der Angriff daneben geht, könnte eine befreundete Einheit im Nahkampf mit dem Ziel getroffen worden sein. Der Spieler muss dann einen FW-Wurf gegen die nächste, das Ziel angreifende, befreundete Einheit innerhalb der LOS durchführen. Dieser Wurf wird dann mit einer +1 für jedes befreundete Modell im Nahkampf mit dem Ziel modifiziert.

Im obigen Beispiel würde dies bedeuten, das, wenn der elfische Bogenschütze den Oger mit seinem Schuss verfehlt, er mit einem FW von 14 ($12 + 1 + 1 = 14$) gegen die nächste Figur in LOS würfeln muss. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wurde die Figur von freundlichem Feuer getroffen und muss einen Rüstungswurf, ohne irgendwelche Modifikatoren zu berücksichtigen, ablegen um festzustellen ob es verletzt wurde. Ohne Modifikatoren, weil die Figur nie erwartet hätte von eigenen Truppen beschossen zu werden. Sollte die befreundete Einheit verfehlt werden, gilt dieser Angriff als erledigt.

Falls das Ziel mindestens eine Größenordnung grösser als die umgebenden Truppen ist, kann es ohne die oben erwähnten Abzüge beschossen werden. Jedoch wird bei einem fehlgegangenen Schuss die oben schon beschriebene Probe gegen befreundete Einheiten fällig, bevor der Angriff als abgehandelt gilt.

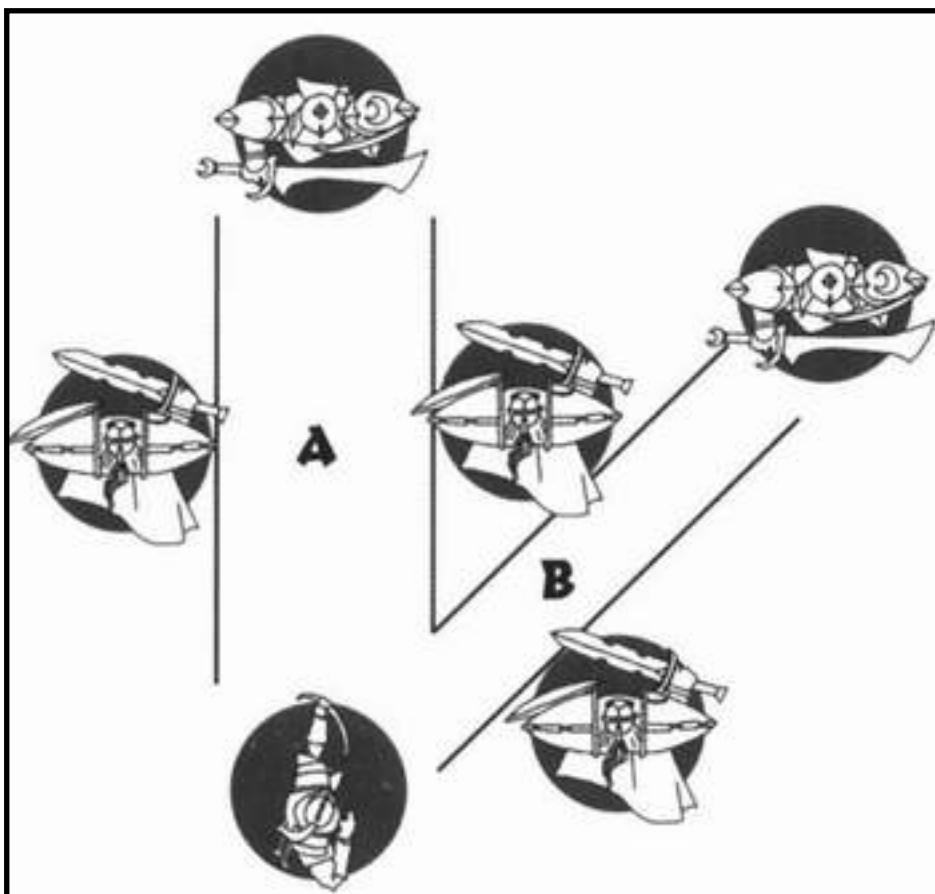
Wären im obigen Beispiel die Angreifer Sumpfgoblins (Grösse 1) und das Ziel der Oger (Grösse 3), dann müsste der elfische Bogenschütze einfach eine 12 werfen um den Oger zu treffen. Bei einem Fehlschuss müsste eine Attacke gegen den nächsten Sumpfgoblin innerhalb der LOS durchgeführt werden. Bei einem weiteren Fehlschlag wäre die Kampfhandlung beendet.

- **Hervorragender Erfolg:** Falls bei einem Schuss in den Nahkampf eine 1 geworfen wird, wird das beabsichtigte Ziel des Schusses automatisch getroffen.
- **Patzer:** Falls bei einem Schuss in den Nahkampf eine 20 geworfen wird, wird automatisch eine zufällig bestimmte befreundete Figur getroffen.

Zwischen befreundete Einheiten hindurchschießen

Es wurde schon erwähnt, das man zwischen feindlichen Einheiten nicht hindurchschießen kann. Es ist jedoch möglich, zwischen befreundeten Truppen hindurchzuschiesse, solange es einen deutlich erkennbaren

„Schusskorridor“ von 1 Inch zwischen den Bases der Figuren gibt. Am besten eignet sich ein passend breites Lineal dafür.



A) Korridor ist 1 Inch und breiter. Durchschießen ist möglich.

B) Korridor ist kleiner als 1 Inch. Durchschießen ist nicht möglich.

Auf berittene Einheiten schießen

Berittene Einheiten werden wie Fusseinheiten beschossen. Ein Angreifer kann sich aber nicht zwischen dem Reiter und seinem Reittier als Ziel entscheiden, da sie zusammen die Figur bilden.

Berittene Einheiten die Fernwaffen abfeuern

Berittene Einheiten die mit Fernkampfwaffen schießen, haben einen Schusswinkel von 360 Grad.

Auf Streitwagen schießen

Auf Streitwagen kann wie auf Fusseinheiten geschossen werden. Ein Angreifer kann sich aber nicht zwischen dem Streitwagen und den Besatzung als Ziel entscheiden, da sie zusammen die Figur bilden.

Sollte ein Zauber wie z.B. Frost auf einen Streitwagen gewirkt werden, muss der Magier eine LOS auf die ganze Figur haben.

Streitwagenbesatzungen die ihre Fernwaffen abfeuern

Kämpfer auf Streitwagen haben einen Schusswinkel von 360 Grad.

Beschuss von und gegen Flieger

Grundsätzlich können Flieger genauso wie bodengebundene Einheiten aufeinander schießen oder beschossen werden. Es wird dazu eine LOS gebraucht und es wird die Distanz zwischen den beiden Figuren wie folgt gemessen.

Zuerst misst man die Entfernung von der schießenden Figur bis zum Flieger und addiert zu dieser die Höhe (laut Marker) in der sich der Flieger befindet. Das gleiche gilt auch im umgekehrten Fall.

Beispiel: Ein elfischer Bogenschütze feuert seinen Langbogen auf einen Sumpfgoblin Drohnenkrieger der einen Marker mit der Zahl 8 anliegen hat. Der Elfenspieler muss zuerst die Distanz zwischen dem Bogenschützen und dem Drohnenkrieger messen. Die Distanz beträgt 13 Inch. Nun addiert er die Höhe von 8 Inch hinzu. Somit wäre die Distanz für den Bogenschützen 21 Inch (13+8).

Schaden anrichten

Sobald eine Figur durch Fernkampfwaffen getroffen wurde, muss ein Rüstungswurf gemacht werden um zu sehen, ob der Treffer die Rüstung durchdringt. Man zieht den SCH-Wert der Waffe des Angreifers vom eigenen Rüstungswert ab. Das Ergebnis ist die Zahl, gleich der oder unter der man würfeln muss um Schaden zu verhindern. Bei Versagen erleidet die Figur eine Wunde.

Beispiel: Eine Einheit hat einen Rüstungswert von 25 und einen VER-Modifikator von 0. Sie wird von einem Langbogen mit SCH 9 getroffen. Der SCH-Wert der Waffe wird vom Rüstungswert abgezogen und ergibt 16. Es muss nun unter oder gleich 16 gewürfelt werden um einen Schaden zu vermeiden. Bei Versagen erleidet die Figur eine Wunde.

Stärke

Beim Gebrauch von Fernkampfwaffen ist es weniger wahrscheinlich, dass sich die Stärke auf abgefeuerte Waffen auswirkt, auch wenn es einige wenige Fernkampfwaffen gibt, bei denen die Stärke zum Schaden der Waffe addiert wird. In diesen wenigen besonderen Fällen wird die Stärke (ST) zum Schadenswert (SCH) der Waffe addiert.

3.7 Magie

Einige Figuren in Chronopia verfügen über magische Fähigkeiten, was sich in ihrem Magiewert (MG) widerspiegelt. Je höher dieser Wert, desto mächtiger ist die jeweilige Einzelfigur.

Bei der Zusammenstellung deiner Armee kannst du jedem Magier Zauber aus der entsprechenden Armeeliste zu den entsprechenden Punktekosten zuweisen. Sollte es mehr als einen Magier in der Armee geben, muss angemerkt werden, welche Zauber welchem Magier zugeordnet werden; sie können ihre Zauber nicht untereinander austauschen. Ein Zauber kann mehreren Magiern mehrmals zugeordnet werden, indem man die Kosten dementsprechend mehrmals bezahlt.

Wenn nicht anders vermerkt, können Zauber unbeschränkt oft während eines Spieles eingesetzt werden.

Zauberprofile

- **Kosten:** Zauber müssen beim Zusammenstellen deiner Armee mit Punkten bezahlt werden. Wie Einheiten haben sie einen regulären Wert in Punkten, der dir zeigt, wieviel der Spruch kostet, und ein Zeichen dafür ist wie mächtig er ist. (Behalte das bei der Zusammenstellung deiner Armee im Hinterkopf, und kaufe nicht etwa einen Nekromanten, ohne nachher Punkte übrig zu haben, um ihn mit Zaubern auszustatten!)
- **Reichweite:** Dieser Wert gibt die Maximaldistanz für die Wirkung des Zaubers an. Normalerweise muss eine Figur innerhalb der LOS und Reichweite des Magiers sein, um als mögliches Ziel zu gelten. Einige Zaubersprüche brauchen nur die Sichtlinie und können über jede Distanz gewirkt werden. Andersherum brauchen einige Zauber keine LOS und können auf jedes Ziel innerhalb der angegebenen Reichweite angewandt werden. Falls in der Spruchbeschreibung unter „Reichweite“ SELBST steht, kann ihn die zaubernde Figur nur auf sich selbst anwenden. Sollte hier BESCHWÖRUNG stehen, darf die beschworene Figur maximal 4 Inch von dem Beschwörer entfernt platziert werden (Kommandoreichweite)
- **Stufe:** Dieser Wert gibt an, wie schwer es ist, die jeweiligen Zauber zu wirken. Einige Sprüche können auf verschiedenen Stufen gewirkt werden, was heisst, dass die Figur, die den Zauber wirkt, entscheiden kann, wie mächtig der Zauber sein soll (bis zu einem Maximum von 10). Beachte, dass mit der Spruchstufe auch die Wirkschwierigkeit steigt, obwohl es für die gegnerische Figur natürlich auch schwieriger wird, dem Zauber zu widerstehen.
- **Handlungen:** Dieser Wert gibt an, wie viele Handlungen zum Wirken eines Spruchs benötigt werden. Diese Handlungen müssen alle in der selben Aktivierungsrunde liegen, ein Zauber kann nicht +ber mehrere Runden hinweg gewirkt werden.
- **Rettungswurf:** Diese Angabe legt fest, ob das Ziel würfeln kann, um den Auswirkungen des Zaubers

zu widerstehen, oder nicht. Einige Zauber haben keine Figuren zum Ziel, so das du an dieser Stellen auch ersehen kannst, ob du einen Rettungswurf machen darfst oder nicht.

Normalerweise wird dies ein Wurf gegen den FG-Wert des Zieles sein.

- **Wirkung:** Beschreibt die Wirkung des Spruchs, falls es dir gelingt, ihn erfolgreich zu wirken.

Das Wirken eines Zaubers

Um einen Zauber zu wirken, wird die Stufe des Spruches vom Magiewert (MG) des Zaubers abgezogen. Damit erhältst du die Zahl, die oder unter der du Würfeln musst, um den Zauber erfolgreich zu wirken.

Ausserdem ist die Anzahl der Handlungen zu berücksichtigen.

- **Hervorragender Erfolg:** Wird bei dem Versuch einen Zauber zu wirken eine 1 geworfen, hat das Zielmodell keine Chance dem Zauber zu widerstehen. Bei Sprüchen die keinen Rettungswurf erlauben, ist diese Regel hinfällig.
- **Patzer:** Wird bei dem Versuch einen Zauber zu wirken eine 20 geworfen, geht der Zauber nach hinten los und wirkt auf den Magier (oder die Fläche direkt unter dem Magier, falls der Spruch nicht auf Figuren gewirkt werden kann). Falls der Spruch keinen Schaden anrichten kann (also nicht offensiv ist), gehen einfach die restlichen Handlungen des Magiers für diese Runde verloren.

Eine Figur kann mehrere Sprüche während einer Aktivierungsrunde wirken, solange nicht die der Figur maximal mögliche Anzahl an Handlungen überschritten wird.

Rettungswürfe gegen Zauber

Um zu bestimmen, ob eine Figur der Wirkung eines Zaubers widerstehen kann, wird die Stufe des Spruches von ihrer Führungswert (FG) abgezogen. Das Ergebnis ist die Zahl, gleich oder unter der du würfeln musst, um dem Zauber erfolgreich widerstehen zu können. Wenn Zauber keinen Rettungswurf erlauben, ist dies in der Zauberbeschreibung angegeben.

Vor dem Kampf zaubern

In der Welt von Chronopia können einige Zauber noch vor Beginn der Schlacht gewirkt werden. Deine Armee kann nur einen Zauber vor dem Kampf pro Spiel wirken. Nur Sprüche, die den Begriff „Vor Dem Kampf“ in ihrer Beschreibung haben, können vor dem Kampf gewirkt werden.

Für das Wirken eines Zaubers vor der Schlacht, kann keine Konzentrieren-Handlungen benutzt werden. Durch das Wirken des Zaubers verzichtet der Magier auf seine erste Aktivierungsrunde während des Spieles. Ein solcher Magier kann also erst in der zweiten Runde aktiviert werden. Jede Ausnahme hierzu wird in der Beschreibung des betreffenden Zaubers erwähnt.

Beschwören

Einige Magier können Beschwörungszauber anwenden. Diese Zauber werden benutzt um Wesen von anderen Ebenen zu rufen, damit sie für den Magier auf dem Schlachtfeld kämpfen. Ein Magier der Beschwörungszauber benutzen kann, wird als Beschwörer bezeichnet.

Ein Beschwörungszauber wird auf dieselbe Weise wie andere Zauber gewirkt. Im Falle eines erfolgreichen Zaubers, wird die beschworene Figur im Umkreis von 4 Inch um Beschwörer aufgestellt. Jedoch können beschworene Einheiten nicht in der Runde ihrer Beschwörung aktiviert werden, ausser bei einer perfekten Beschwörung. Versagt die Beschwörung, passiert weiter nichts und es gibt auch keine nachteiligen Auswirkungen, solange der Beschwörungsversuch nicht in einem Patzer mündete.

- **Hervorragender Erfolg:** Wird bei einem Beschwörungsversuch eine 1 geworfen, kann die beschworene Einheit sofort nach dem Ende der Aktivierungsrunde des Beschwörers aktiviert werden.
- **Patzer:** Wird bei einem Beschwörungsversuch eine 20 geworfen, erscheint die beschworte Einheit ausser Kontrolle auf dem Spielfeld. Nun wird auf der Wütentabelle gewürfelt. Sobald der Magier mit seiner Aktivierungsrunde fertig ist, aktiviert die beschworene Einheit nach dem Ergebnis auf der Wütentabelle.

Ein Beschwörer kann nur so viele Einheiten in einem Spiel beschwören wie er Handlungen hat. Wenn z.B. eine Nekromant drei Handlungen hat, kann er während des Spieles maximal drei Einheiten beschwören, selbst wenn zwischendurch Einheiten sterben sollten.

Das Beherrschen beschworener Einheiten

Beschwört eine Figur eine Einheit von einer anderen Existenzebene, tut es dies gegen den Willen der betroffenen Einheit. Es bedarf einer Menge Konzentration, diese Wesen zu kontrollieren. Der Beschwörer muss eine Handlung pro beschworene Einheit aufwenden um sie unter Kontrolle halten zu können.

In jeder Runde kann die beschworene Einheit erst dann aktiviert werden, nachdem der Beschwörer aktiviert wurde und die Handlung aufgebracht hat um die Kontrolle zu behalten. Dein Gegner kann die beschworene Einheit nicht zur Aktivierung nominieren, wenn er die Initiative gewinnt. Ein Beschwörer muss keine LOS haben um seine beschworenen Truppen zu kontrollieren. Falls er jedoch keine Handlung aufwendet, fängt die beschworene Figur sofort nach dem Ende der Aktivierungsrunde des Magiers an auf dem Schlachtfeld zu wüten.

Beispiel: Ein Nekromant mit drei Handlungen kann versuchen, den Zauber „Untote beschwören“ zu wirken, was ihn drei Handlungen kostet. Damit sind alle seine Handlungen für diese Runde aufgebraucht. In der nächsten Runde muss er jedoch eine Handlung verwenden, um seine neuen „Diener“ zu beherrschen. Ihm bleiben also nur noch zwei Handlungen übrig. Man sollte beachten, dass ein Nekromant, der zwei Einheiten kontrolliert, nur noch eine Handlung übrig hat. Er kann also keine Beschwörung mehr durchführen, die zwei oder mehr Handlungen erfordert.

Bestimmte Bedingungen können dazu führen, dass der Beschwörer die Kontrolle über eine Einheit verliert. So könnte er mehr Handlungen brauchen um vor einem anrückenden Feind in Deckung zu gehen. Unter diesen Umständen könnte er es sich nicht leisten, die Kontrolle über einige oder alle beschworenen Einheiten zu behalten. Oder er könnte durch einen Feind getötet oder immobilisiert werden, z.B. durch den Frost-Zauber eines Silbernen Lotushebers. Auch könntest du absichtlich eine beschworene Einheit aus der Kontrolle entlassen, indem dein Beschwörer die notwendige Handlung nicht ausführt.

Allerdings kann eine unkontrollierte Einheit auch auf die Armee des Beschwörers losgehen.

Nur der Magier der eine Einheit beschworen hat, kann die Handlung aufbringen. Wenn er aus irgendwelchen Gründen die Handlung nicht aufbringt um die beschworene Einheit zu kontrollieren, verfällt die Einheit in einen unkontrollierten Zustand und man sagt von ihr, dass sie wütet. Platziere einen Wütenmarker neben die unkontrollierte Figur.

Benutze die Wütentabelle um das zufällige Verhalten der wütenden Einheit festzustellen. Falls eine beschworene Einheit bis dahin noch nicht aktiviert wurde, wird sie nun automatisch aktiviert (den Ergebnissen auf der Wütentabelle folgend), nachdem die augenblicklich aktive Einheit ihre Runde beendet hat. Für jede Einheit und in jeder folgende Runde wird neu auf der Wütentabelle gewürfelt. Wütende Einheiten werden aktiviert, bevor die Initiative für eine Runde ermittelt wird.

Sobald eine beschworene Figur aus der Kontrolle entlassen wird, entweder durch die Umstände oder freie Entscheidung, kann der Beschwörer die Kontrolle über sie erst dann wieder erlangen, wenn eine 1 auf der Wütentabelle gewürfelt wird.

In einer Runde müssen die Beschwörer immer vor den beschworenen Einheiten aktiviert werden.

Ausnahme: Eine Feindeinheit kann eine beschworene Einheit zwingen, vor dem die Kontrolle ausübendem Beschwörer zu aktivieren. In diesem Fall würfelt die beschworene Einheit auf der Wütentabelle und verhält sich dem Ergebnis entsprechend. Der Beschwörer kann jedoch die Kontrolle wiedererlangen, wenn er bei seiner nächsten Aktivierung einfach eine Handlung für die betreffende Einheit aufwendet. Das Herauszingen einer Einheit aus der Kontrolle des Beschwörers ist nicht dasselbe, wie wenn der Beschwörer freiwillig die Kontrolle über die beschworene Einheit aufgibt.

| Wütentabelle | |
|--------------|--------|
| Wurf | Effekt |
| | |

| | |
|-------|--|
| 1 | Der Beschwörer gewinnt die Kontrolle über die Einheit zurück, als ob er eine Handlung ausgegeben hätte, um sie normal zu beherrschen. (Sollte der Beschwörer tot sein, gilt 2-5) Falls der Beschwörer nicht die Kontrolle übernimmt, wird einer neuer Wurf fürs Wüten fällig und das Ergebnis wird sofort angewandt, wobei eine weitere 1 ignoriert wird. |
| 2-5 | Die Einheit wird sofort aktiviert und benutzt ALLE Ihre Handlungen, um die nächstgelegene feindliche Einheit anzugreifen. |
| 6-10 | Die Einheit wird sofort aktiviert und benutzt ALLE ihre Handlungen, um die nächstgelegene Einheit anzugreifen. Der gegnerische Spieler erhält die Kontrolle über die Einheit. (Wenn Freund- und Feindeinheiten gleich weit entfernt sind, entscheidet ein W20. Wer die höhere Zahl würfelt, erhält die Kontrolle über die Einheit.) |
| 11-15 | Die Einheit wird sofort aktiviert und benutzt ALLE ihre Handlungen, um in einer zufällige Richtung vorzurücken (benutze die Regeln für die Abweichung bei flächendeckenden Waffen, um die Richtung zu bestimmen). Sollte die Einheit dabei in Basekontakt mit einer Figur geraten, gilt dies als Sturmangriff. |
| 16-19 | Die Einheit wird sofort aktiviert und benutzt ALLE ihre Handlungen, um die nächstgelegene Einheit in der Armee des Beschwörers anzugreifen (dein Gegner erhält diese Runde die Kontrolle über die Einheit). |
| 20 | Die Einheit wird sofort aktiviert und benutzt ALLE ihre Handlungen, um ihren Beschwörer anzugreifen. (Sollte dieser schon tot sein, gilt 16-19.) |

3.8 Moral

In jeder Situation, in der die Tapferkeit und Entschlossenheit deiner Truppen herausgefordert werden, wird ihnen eine Moralprobe abverlangt. Diese Probe entscheidet, ob deine Truppen genug Selbstdisziplin haben, auch in verzweifelten Situationen ihre Stellung zu halten, oder ob sie angesichts eines furchteinflößenden Gegners Hals über Kopf das Weite suchen.

Auf dem Schlachtfeld kämpft ein Kämpfer nicht nur mit dem Feind, er muss sich auch seinen inneren Ängsten und Dämonen stellen. Jeder Soldat hat eine Grenze, sei es beim Anblick sterbender Kameraden, herabstürzende Pfeilmassen oder im Angesicht mit einem wirklich böartigem Gegner, der aus den schlimmsten Alpträumen zu kommen scheint, an der seine ganze innere Stärke gefordert ist nicht durch Gefühle übermannt zu werden.

In Chronopia wird der Prozess mit dem diese Grenze eines Soldaten ermittelt wird Moralprobe genannt. Moral kommt ins Spiel, wenn ein Angstfaktor auftaucht, sei es durch Verluste in der eigenen Einheit, das Wirken von übernatürlichen Kräften oder durch eine angstverursachendes Figur, welches in Reichweite gelangt und seine Aura wirken lässt.

Der wichtigste Wert, wenn es um Moralproben geht ist die Führungsfähigkeit eine Figur (FG). Eine Moralprobe wird immer gegen den höchsten FG-Wert innerhalb des betreffenden Verbandes gemacht. Wenn deine Figur einen FG von 12 hat, musst du also eine 12 oder weniger würfeln um die Moralprobe zu bestehen.

Moral und Figuren

In Chronopia gibt es vier verschiedene Angstfaktoren, gegen die eine Figur seine Moral testen muss. Diese sind: Panik, Furcht, Schrecken und Horror. Jeder Faktor wird eine Figur auf eine andere Art beeinflussen, aber widerstehen kann man ihnen allen auf eine einzige Art. Wann immer eine Figur mit einem dieser Faktoren konfrontiert wird, muss eine Moralprobe abgelegt werden.

Moralprobe

Wann immer ein Angstfaktor, eine übernatürliche Macht oder Sonderregel es verlangt eine Moralprobe abzulegen, geschieht dies nach folgenden Regeln:

- Der Spieler einer Figur muss einen W20 werfen. Ist das Ergebnis gleich dem FG-Wert der Figur oder

darunter, gilt die Probe als bestanden. Für den Fall das eine Einheit und keine Einzelfigur, die Probe ablegen muss, wird die notwendige Zahl durch den höchsten FG-Wert der Einheit vorgegeben.

- Falls die Moralprobe durch ein zu hohes Ergebnis verpatzt wird, wird die Figur von dem entsprechendem Angstfaktor beherrscht und muss dessen Regeln befolgen.

Berittene Einheiten und Moralprobe

Berittene Einheiten benutzen die Werte des Reiters für Moralproben.

Streitwagen und Moralprobe

Streitwagen benutzen für Moralproben den höchsten Führungswert der darin mitfahrenden Figuren.

Panik

Gewisse Ereignisse auf dem Schlachtfeld strapazieren das Wesen eines Kämpfers auf das Extremste. Wenn Kameraden überall um ihn herum fallen und der Feind mit übermächtiger Zahl angreift, kann selbst dem mutigsten Kämpfer das Herz in die Hose rutschen und er flieht.

Den Auswirkungen der Panik widerstehen

Falls am Ende der Aktivierungsrunde eine Einheit auf 50 Prozent oder weniger ihrer ursprünglichen Stärke fällt oder nachdem sie schon in der letzten Runde solche Verluste erlitten hat, muss sie eine Moralprobe gegen Panik machen. Falls die Einheit es schafft, verspürt sie keine nachteilige Auswirkungen, da sie es geschafft hat sich zusammenzureissen und weiterzukämpfen. Falls sie jedoch versagt, werden die Figuren der Einheit so umgedreht, das sie auf ihre Aufstellungszone weisen und sie werden mit einem Panikmarker versehen.

Falls die in Panik befindliche Einheit in dieser Runde schon aktiviert wurde, verliert sie alle übrigen Handlungen. Falls sie noch nicht in dieser Runde aktiviert wurde, muss sie nach ihrer Aktivierung alle Handlungen in der schnellstmöglichen Bewegungsart mit Bewegung zur Aufstellungszone verwenden. Auch wenn dieses bedeutet, das sie sich aus dem Nahkampf lösen muss.

Während aller folgenden Runden muss eine Moralprobe mit -4 auf den FG-Wert bei jeder Aktivierung durchgeführt werden. Bei Erfolg dreht sie sich wieder dem Feind zu, muss aber als aktiviert gekennzeichnet werden, da sie diese Runde keine Handlungen mehr zu Verfügung hat. Falls sie versagt, muss sie alle Handlungen in der schnellstmöglichen Bewegungsart in Richtung Aufstellungszone einsetzen.

Wenn zu Beginn einer Runde eine in Panik geratene Einheit in der Aufstellungszone ankommt, sammelt sie sich automatisch wieder, es sei denn eine feindliche Einheit befindet sich in einem Radius von 4 Inch um die Einheit herum. Eine Einheit die sich zu Beginn einer Runde in der eigenen Aufstellungszone sammelt, kann in dieser Runde wieder ganz normal aktiviert werden.

Beispiel: Ein Kampfverband von elfischen Speerkämpfer (acht Speerkämpfer und ein Anführer) erleidet fünf Verluste. Damit hat er mehr als die Hälfte seiner Mitglieder verloren und muss sofort bei jedem weiteren Verlust eine Moralprobe machen.

- In Panik befindliche Einheiten können sich nicht durch nicht in Panik befindliche Kampfverbände hindurchbewegen, da sie fürchten müssen von ihnen erschlagen zu werden, weil sie die Kameraden auf dem Schlachtfeld im Stich lassen.
- In Panik befindliche Einheiten können sich automatisch aus dem Nahkampf lösen ohne eine Probe machen zu müssen. Jedoch können Feindfiguren im Basenkontakt einen freien Nahkampfangriff gegen den oder die Flüchtenden ausführen.
- In Panik befindliche Einheiten erhalten keinen Bonus durch Schilde und können ihren VER-Modifikator nicht gegen angreifende Figuren nutzen.
- Wenn du Figuren in Panik angreifst, erhältst du einen Bonus von +2 auf NK, zusätzlich zu allen anderen Boni.

Falls ein Verband in Kommandoreichweite einer Einzelfigur ist, darf dieser Verband deren FG-Wert für seine Moralprobe nutzen. Versagt der Kampfverband bei der Probe ist nur der Verband in Panik und nicht die Einzelfigur. Dieser war lediglich nicht in der Lage den Kampfverband zusammenzuhalten.

- **Hervorragender Erfolg:** Wenn du bei deiner Moralprobe eine 1 würfelst, ist deine Einheit so beschämt über ihre Feigheit, das sie sich sofort wieder in den Kampf stürzt. Alle Figuren erhalten diese Runde ihre normale Anzahl von Handlungen.
- **Patzer:** Wenn du bei deiner Moralprobe eine 20 würfelst, dreht die Einheit völlig durch und flieht vom Schlachtfeld. Entferne die gesamte Einheit vom Schlachtfeld.

Furcht

Einige Gegner sind so böseartig, verkommen, hinterhältig oder tödlich, das sie Furcht in ihren Gegnern auslösen. In Chronopia: War in the Eternal Realm können einige Figuren, Waffen oder übernatürliche Kräfte Furcht in Gegnern auslösen. Die Regeln für Furcht sind wie folgt:

Die Moralprobe wird abgelegt, sobald ein Feindfigur in den Umkreis der Furcht verursachenden Figur kommt. Wenn nicht anders erwähnt, beträgt dieser Radius der Furcht 4 Inch. Es muss eine LOS zum furchtauslösende Figur bestehen. Der gesamte Kampfverband muss eine Probe ablegen, nicht jede einzelne Figur. Einheiten die immun gegen Panik sind, müssen nicht immer auch immun gegen Furcht sein. Ist eine Einheit immun gegen Furcht, wird dieses in den Sonderregeln ihrer Figurenbeschreibung erwähnt. Von Furcht erfasste Figuren verlieren nicht ihre Wartemarker.

Die Ergebnisse für eine Moralprobe gegen Furcht sind:

- **Erfolg:** Die Figur widersteht erfolgreich den Auswirkungen der Furcht und kann normal handeln. Für den Rest der Schlacht muss es gegen die Figur, gegen das es seinen Probe bestanden hat, keine Moralprobe mehr ablegen.
- **Versagen:** Die Figur unterliegt den Effekten der Furcht und erleidet diese solange bis es sich entweder aus dem Furchtradius der furchtverursachenden Figur herausbewegt oder die furchterfüllte Einheit von einer befreundeten Einheit gesammelt wird.
- **Kritisch (hier identisch mit Hervorragender Erfolg):** Die Figur konnte nicht nur dem Einfluss der Furcht widerstehen, sondern seine Furcht hat sich auch in Zorn verwandelt. Die Figur/die Einheit erhält nun die Spezialfähigkeit Hass mit dem furchtauslösendem Wesen als Ziel ihres Hasses. Dies gilt für den Rest der Schlacht oder bis das Hassobjekt erschlagen wird.
- **Patzer:** Furcht übermannt die Einheit und lässt sie erstarren. Sie kann keine Handlungen nutzen, bis die furchterregende Figur sich entfernt hat oder eine befreundete Einheit sie sammelt.

Die Auswirkungen von Furcht sind:

- Von Furcht erfasste Figuren verlieren eine ihrer Handlungen. Ihr Verhalten ist von nun an ängstlich und vorsichtig und ein Furchtmarker wird neben sie gelegt. Jede Runde kann ein Kampfverband versuchen, seine Furcht zu überwinden, allerdings wird der FG-Wert für diese nachfolgenden Proben um -1 reduziert.
- Von Furcht erfasste Figuren können keinen Sturmangriff auf die furchterregende Figur durchführen.

Furchtverursachende Figuren sind gegen Furcht immun und behandeln den Faktor Schrecken als wäre er Furcht und die Effekte von Horror wie die von Schrecken.

Schrecken

Während einige Feinde Furcht auslösen können, sind andere noch viel schlimmer. Alptraumkreaturen und schrecklich-berühmte Widersacher versetzen Soldaten in Panik und zwingen sie zum Rückzug. Die Regeln für Schrecken sind:

- Modelle mit der Spezialfähigkeit Schrecken zwingen allen Feindfiguren eine Moralprobe auf, wenn sie in den als Schreckensradius bezeichneten Bereich kommen. Dieser Radius hat die doppelte Größe einer Figur in Inch und liegt innerhalb der LOS.
- Die Moralprobe wird in dem Moment gemacht, in dem eine Feindfigur in den Schreckensradius der

schreckenserregenden Figur gerät.

Die Ergebnisse für eine Moralprobe gegen Schrecken sind:

- **Erfolg:** Die Figur widersteht erfolgreich den Auswirkungen des Schreckens und kann normal handeln. Ausserdem muss die Figur für den Rest der Schlacht keine Moralprobe mehr gegen Schrecken und Furcht ablegen.
- **Versagen:** Der Magen der Figur verwandelt sich in Eis und es erliegt dem Schrecken. Es erliegt dem Schrecken so lange, bis es sich entweder aus dem Schreckensradius der schreckensverursachenden Figur herausbewegt oder die schreckenserfüllte Einheit von einer befreundeten Einheit gesammelt wird.
- **Kritisch (hier identisch mit Hervorragender Erfolg):** Einen mächtigen und schrecklichen Fluch ausstossend, läuft die Figur rot vor Zorn an. Die Figur erhält nun die Spezialfähigkeit Hass mit der Armee des furchtauslösenden Wesens als Ziel seines Hasses. Die Figur erhält ausserdem die Spezialfähigkeit Unerschütterlich. Beide Spezialfähigkeiten gelten für den Rest der Schlacht.
- **Patzer:** Die Figur ist ein gebrochenes, weinendes Elend, das nicht mal mehr genug Kontrolle über seine Gedärme hat. Es muss die ihm verbleibenden Handlungen nutzen um sich von der schreckenerregenden Figur so schnell wie möglich zu entfernen. Figuren kümmern sich nicht um die Befehlsdistanz, wenn sie dem Schrecken unterliegen. Eine Figur kann eine Schreckensprobe wiederholen, wenn sie ausserhalb der LOS eines schreckenerregenden Modells gelangt. Die Figur kann sich wieder fassen, wenn es von einer befreundeten Figur gesammelt wird.

Die Auswirkungen des Schreckens sind:

- Von Schrecken erfasste Figuren verlieren eine ihrer Handlungen. Ausserdem werden die NK- und FW-Werte der betroffenen Figuren halbiert.
- Von Schrecken erfasste Figuren können keinen Sturmangriff auf die schreckenerregende Figur durchführen.
- Von Schrecken erfasste Figuren können keine Zauber oder arkane Effekte wirken.

Schreckenverursachende Figuren sind gegen Furcht und Schrecken immun und behandeln den Faktor Horror als wäre er Schrecken.

Horror

In einem Zeitalter der nichtendenwollenden Kriege, wo der durchschnittliche Kämpfer hin und wieder gegen die Handlanger der Dunkelheit angetreten ist, bleibt wenig das einem wirklich Horror einflössen kann. Was noch Horror auslösen kann, liegt weit jenseits dessen, was man sich vorstellen kann und sollte einfach nicht existieren.

Die Regeln für Horror sind:

- Horrorauslösende Figuren zwingen jeder Figur das Sichtlinie zu ihnen hat eine Moralprobe auf.
- Die Moralprobe wird in dem Moment fällig in dem die LOS zum horrorauslösendem Modell festgestellt wird.

Die Ergebnisse für eine Moralprobe gegen Horror sind:

- **Erfolg:** Die Figur behält die Nerven und wird nur von Furcht erfasst. Die Figur muss für den Rest der Schlacht keine Moralproben mehr gegen Horror ablegen.
- **Versagen:** Die Figur wird vom Horror erfasst, während seine Nerven versagen und seine Innereien sich verflüssigen. Die Figur muss sofort auf der Horrortabelle würfeln. Das Ergebnis des Wurfes gilt für diese Runde und zum Beginn seiner nächsten Runde muss es erneut auf der Tabelle würfeln.
- **Kritisch (hier identisch mit Hervorragender Erfolg):** Die Figur hat Nerven aus Stahl. Nicht nur

widersteht es den Auswirkungen des Horros, sondern es kann auch wie normal handeln und muss keine Moralproben gegen Furcht, Schrecken und Horror für den Rest der Schlacht ablegen.

- **Patzer:** Die Figur wird von Horror förmlich zerrissen und flüchtet entweder vom Schlachtfeld oder begeht Unausprechliches nur um dem Horror zu entkommen. Die Figur wird vom Schlachtfeld entfernt.

Figuren die Horror verursachen sind immun gegen Furcht, Schrecken und Horror.

| Horrortabelle | |
|---------------|--|
| Wurf | Effekt |
| 1-5 | Die Figur erstarrt zur Salzsäule und kann nicht handeln bis es von eine freundlichen Figur gesammelt wird. |
| 6-10 | Die Figur kauert sich zusammen und wünscht sich fort. Die Figur wird als Niedergestreckt plziert. Es kann nicht handeln bis es von einer freundlichen Figur gesammelt wird. |
| 11-15 | Die Instinkte der Figur gewinnen die Überhand und zwingen es zu rennen und sich zu verstecken. Die Figur kann nur Bewegungshandlungen durchführen und sucht Deckung. Sobald sie in Deckung ist, kann sie nicht handeln bis sie von einer freundlichen Figur gesammelt wird. |
| 16-20 | Der Verstand der Figur zerbricht. Wirf nach den Abweichungsregeln für Schablonenwaffen, wobei das Ergebnis die neue Ausrichtung bestimmt. Die Figur wird dann jede ihm verbleibende Handlung nutzen um auf die nächste Figur - sei es Freund oder Feind - zu stürmen oder auf diese zu schießen. |

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Kapitel 4: Armeeaufbau

Dieses Kapitel ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

Quicklinks:

- **4.1 Wähle deine Armee:** [Sich auf die Armeegröße einigen](#) - [Einheitenkonstruktion](#) - [Einen Kampfverband aufstellen](#)
- **4.2 Eine Schlacht schlagen:** [Wähle ein Szenario und die Siegesbedingungen](#) - [Gestaltung des Schlachtfeldes](#)
- **4.3 Armee aufstellen:** [Aufstellungszone](#) - [Einheitenkarten und Aufstellung](#)

4.1 Wähle deine Armee

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, sollte jeder Spieler eine Armee wählen, die ihn anspricht. Es gibt viele verschiedene Armeen in der Welt von Chronopia, jede mit ihrem eigenen Stil und ihren eigenen Fähigkeiten. Da es immer gut ist, die Stärken und Schwächen seiner Armee zu kennen, ist es keine schlechte Idee, sich die Armee vor der Schlacht noch einmal genauer anzusehen.

Sich auf die Armeegröße einigen

Um sicherzustellen, dass ein Spiel fair und ausgewogen beginnt, müssen die Spieler sich auf die Größe der Armeen einigen. Durch das Beginnen einer Schlacht mit Armeen mit gleichen Punktkosten stellt man sicher, obwohl sich die Armeen sehr unterscheiden, dass sie in ihren Stärken in etwa gleich sind. Dann wählen die Spieler die Zusammenstellung ihrer Armeen nach ihren Vorlieben aus, solange sie dabei den Regeln für den Kauf von Einheiten folgen. (Anmerkung: Einige Zauber haben auch Punktekosten, man sollte dies nicht übersehen, wenn man einen Magier in der Armee hat.)

Es ist wichtig, dass man das vereinbarte Punktelimit nicht überschreitet, nicht mal um einen Punkt. Wenn dies bedeutet, dass man eine 15-Punkte-Figur nicht nimmt, weil es die Kosten über das Limit treiben würde, dann sei es so. Niemand könnte sich beschweren, wenn man mit einer 986-Punkte Armee gewinnt, sehr wohl aber bei einer 1001-Punkte Armee.

Sobald die Größe der Schlacht festgelegt wurde, kann eine passende Armee aus der entsprechenden Armeeliste ausgewählt werden. Als Grundregel kann man sagen, dass 1000 Punkte eine kurze Schlacht ergeben, während 2000 Punkte für eine längere Schlacht sorgen, diese aber nicht länger als ein paar Stunden dauern dürfte.

Beispiel: Ein Spieler mit einer Erstgeborenen Armee entscheidet sich eine Kampfverband Erstgeborener Streitkolbenkämpfer zu kaufen. Er kauft 4 Streitkolbenkämpfer zu 22 Punkten und einen Anführer für 24 Punkte, macht insgesamt 112. Falls mit 1000-Punkte Armeen gespielt wird, hätte er jetzt noch 888 Punkte für den Rest seiner Streitmacht übrig.

Einheitenkonstruktion

Beim Kauf von Einheiten dürfen bis zu vierzig Prozent (40%) der Punktekosten aus Fernkampfeinheiten bestehen. In den Armeelisten steht, ob eine Einheit ein Nahkampf- oder ein Fernkampfverband ist.

Beim Kauf von Einzelfiguren muss beachtet werden, dass man pro Kampfverband eine Einzelfigur kaufen darf.

Einzelfiguren, deren Hauptwaffe eine Fernwaffe ist, werden zu diesen 40% Grenze für Fernkampfeinheiten gezählt, zusätzlich zu ihrem Status als Einzelfiguren.

Beispiel: Du entscheidest dich ein Chronopia-Spiel mit einer Armee von 1000 Punkten zu bestreiten. Bis zu 400 Punkte können aus Fernkampfeinheiten bestehen. Man muss nicht so viele Fernkampfeinheiten kaufen, aber dies ist das für den Einkauf geltende Maximum.

Einen Kampfverband aufstellen

In einem Kampfverband gibt es viele verschiedene Funktionen die seine Mitglieder spielen. Zum Beispiel haben die meisten Verbände einen Anführer; er kümmert sich um den Rest des Kampfverbandes und sorgt dafür, dass sie mit maximaler Effizienz kämpfen. Eine weitere Funktion ist die des Standartenträgers. Standartenträger begleiten nicht jede Einheit, aber wenn sie es tun, dann beeinflussen sie die anderen Mitglieder auf verschiedenste Weise. Gleiches betrifft den Musiker.

Der Grossteil eines Verbandes besteht aus Kämpfern. Ihre Aufgabe ist einfach: den Gegner zu töten. Das folgende Beispiel zeigt, wieviele Mitglieder ein Kampfverband haben kann und auch die Grenzen an Modellen die für einen Verband beim Kauf gelten können.

Beispiel:

Lakaien Getreue Schwertkämpfer (4-8) Lakaien Getreue Schwertkämpfer Hornbläser (1 Opt.) Lakaien Getreue Schwertkämpfer Anführer (1)

Die Zahlen hinter den einzelnen Einheiten sagen aus, wieviele dieser Einheiten für den Verband maximal gekauft werden können. Wenn z.B. eine (4-8) neben einer Einheit steht, müssen mindestens vier Figuren, aber können maximal acht gekauft werden. Wenn eine (1) neben der Figur steht, muss eines dieser Figuren für den Kampfverband gekauft werden. Steht (1 Opt.) neben einer Figur kann eines dieser Figuren gekauft werden, sie ist aber nicht unbedingt notwendig um den Kampfverband in die Schlacht zu führen.

4.2 Eine Schlacht schlagen

Wähle ein Szenario und die Siegesbedingungen

Nun ist es an der Zeit die Art von Schlacht zu wählen, die du schlagen willst. Es gibt verschiedene Arten von Kämpfen, lass einfach deiner Vorstellung freien Lauf. Szenarios bringen ein weiteres Element in das Spiel, welches so einfach oder komplex sein kann wie du es willst.

Wichtig ist, dass sich alle Spieler auf das Szenario und seine Bedingungen einigen, bevor die Schlacht beginnt. Wenn du auf Zeit oder Runden spielst, können die Siegespunkte anhand der Punktekosten für deine Armee berechnet werden. Am Ende der vereinbarten Zeit oder Runden, werden die dir verbleibenden Armeepunkte und die Punkte der von dir ausgeschalteten Einheiten addiert. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist der Gewinner. Da die Punktekosten ein guter Indikator der Stärke einer Armee sind, ist dies die faireste Methode den Sieg zu entscheiden.

Einige Szenarios werden in der Szenariosektion in den Appendix's zur Verfügung gestellt, um ein paar Grundideen für den Anfang zu liefern. Ausserdem haben wir noch einen Zufallsgenerator für Szenarien mitgeliefert, mit dem man völlig neue Erfahrungen machen kann.

Gestaltung des Schlachtfeldes

Armeen brauchen ein Gebiet, auf dem sie kämpfen können und dieses ist weder flach noch besitzt es keine Geländemerkmale. Normalerweise unterbrechen Flüsse und Hügel die Ebene, bedecken Felsen und Wälder die Landschaft. Diese Merkmale nennt man Terrain oder Gelände. Die Auswirkung von Gelände im Einzelnen wird später erklärt. Chronopia kann auf jeder ebenen Fläche gespielt werden, die optimale Grösse für grössere Schlachten wäre 6x4 Fuss (ca. 180x120 cm), für kleinere Begegnungen dürfte 4x4 Fuss (ca. 120x120 cm) ausreichend sein.

Bevor die Schlacht beginnt, muss das Schlachtfeld gestaltet werden. Du kannst das Gelände entweder selbst herstellen oder beim Spiel- oder Bastelladen deines Vertrauens kaufen. Andererseits können auch Haushaltsgegenstände effektiv eingesetzt werden, solange man sich darüber einig ist, „dass dieses Buch einen

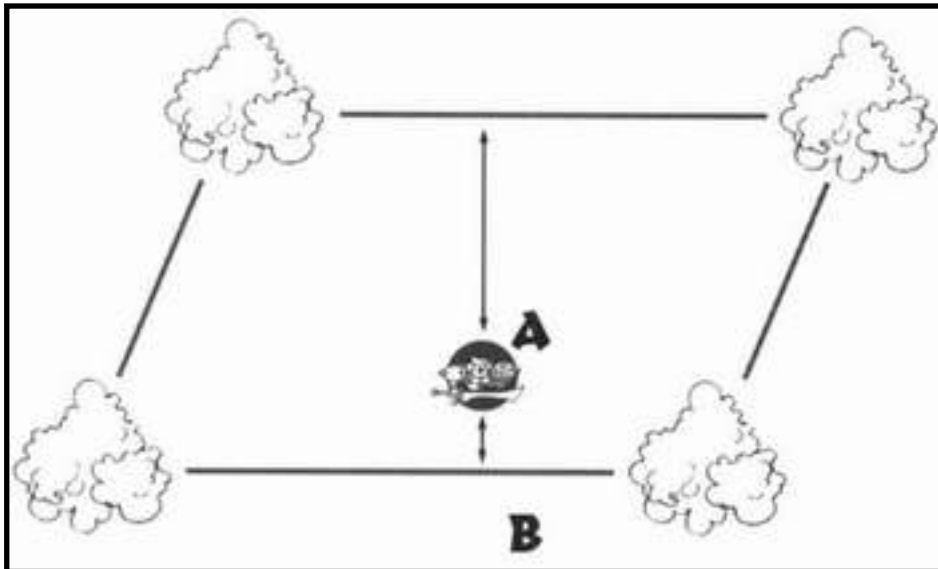
Hügel und jene Alufolie einen Fluss darstellt, usw.“.

Damit verhindert wird, das eine Seite einen ungerechtfertigten Vorteil aus der Geländeaufstellung ziehen kann, sollte folgendes gelten:

Die Spieler werfen einen W20. Die Person mit dem höheren Ergebnis darf das erste Geländestück auswählen und es auf dem Schlachtfeld plazieren. Die Spieler wählen und setzen danach abwechselnd die Geländestücke, bis sie mit der Aufstellung zufrieden sind. Etwas gesundes Urteilsvermögen ist in dieser Phase notwendig, damit exzessiv vollgepackte Gebiete und riesige offene Flächen vermieden werden, da hierdurch Einheiten wie Bogenschützen unberechtigte Vor- oder Nachteile erlangen können. Bei mehr als zwei Spielern, gewinnt die höchste Zahl und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Es ist sehr wichtig, das sich die Spieler darüber einigen wie Gelände in der Schlacht funktioniert, da dieses spätere, unschöne Auseinandersetzungen vermeiden hilft. Zum Beispiel kann der Waldrand Verwirrung stiften, solange dafür keine Regel festgesetzt wurde.

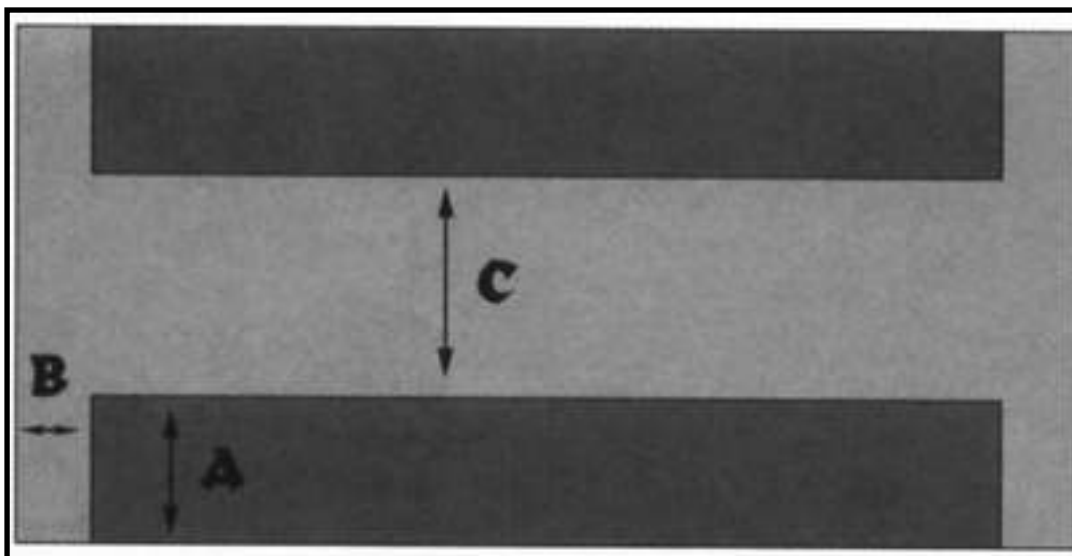
Beispiel: Falls du nur vier Bäume hast, und trotzdem einen Wald darstellen willst, kannst du folgende Methode anwenden. Platziere die vier Bäume und bestimme, dass eine zwischen den Bäumen gedachte Linie den Waldrand symbolisiert. Siehe auch folgendes Diagramm.



4.3 Armee aufstellen

Aufstellungszone

Dieses bezeichnet das Gebiet auf dem Schlachtfeld, in dem die Spieler ihre Armee zu Beginn des Spieles aufstellen. Es dient dazu, sofortigen Kontakt zwischen den Armeen zu vermeiden. Die Spieler werfen einen W20 und derjenige mit dem höchsten Ergebnis wählt die Seite auf der er seine Armee aufstellen will. Sein Gegner muss seine Armee dann auf der gegenüberliegenden oder andersweitig festgelegten Seite aufstellen. Deine Einheitenkarten können innerhalb eines Gebietes von 12 Inch, von deiner Seitenkante aus gemessen, platziert werden, zum rechten oder linken Rand muss aber immer ein Abstand von 3 Inch sein. Das so festgelegte Gebiet nennt sich Aufstellungszone.



Standardaufstellung

A) 12 Inch

B) 3 Inch

C) Möglichst 18 Inch

Bei mehr als zwei Spielern sollte jeder Spieler seine Position durch werfen eines W20 feststellen, beginnend mit dem höchsten Ergebnis hinunter bis zum niedrigsten. Aber anstatt sich an einer Kante zu plazieren, könnte es besser sein, eine Ecke zu wählen. Das genaue Aussehen der Aufstellungszone richtet sich nach der Gestalt und Grösse des Schlachtfeldes. Behalte einfach im Hinterkopf, das der Zweck der Aufstellungszone darin liegt etwas taktische Distanz zwischen den Einheiten zu wahren. Man sollte darauf achten, das die Armeen durch einen Abstand von mindestens 18 Inch getrennt sind.

Einheitenkarten und Aufstellung

Sobald die Grösse des Spieles, die Siegesbedingungen und die Aufstellungszone festgelegt wurden, ist es an der Zeit endlich in die Welt von Chronopia vorzudringen. Eines der Probleme, das wir bei vielen TableTops (der englische Name für figurenbasierte Strategiespiele) feststellen konnten, war, das viele Spiele schon in der Aufstellungsphase entschieden werden können in dem Spieler ihr Wissen über die Stärken und Schwächen von Armeen ausnutzen. Wenn du die Platzierung und Zusammensetzung der Feindeinheiten kennst, kann dies dir einen riesigen Vorteil im Kampf verschaffen, einen Vorteil, den unsere uralte Welt sich nicht leisten kann. Chronopia: War in the Eternal Realm benutzt Einheitenkarten (Unit Cards), um die Möglichkeit, das ein Spieler seinen Gegner schon vor der eigentlichen Schlacht genau kennt, einzuschränken. Anstatt das in der Aufstellungsphase die Figuren plaziert werden, legen Chronopia-Spieler die Einheitenkarten an ihre Stelle auf das Schlachtfeld. Somit hat Chronopia als erstes Fantasy-Skirmish-Spiel eine Double Blind-Aufstellung!

Eine Einheitenkarte wird mit jedem Blister oder jeder Miniaturenbox ausgeliefert, ausserdem können die Karten auch seperat gekauft werden. Die Karten minimieren auch den Papierkrieg während der Schlacht, da sie auch als Referenzen für die wichtigen Werte der Einheit dienen. Eine Einheitenkarte repräsentiert einen ganze Kampfverband oder eine Einzelfigur, wie z.B. ein schreckliches Monster, einen Verbandsanführer oder eine Kriegsmaschine oder sogar eine „Falsche Spur“.

„Falsche Spuren“ sind leere Karten die du deiner Armee zufügen kannst um die Fähigkeit deines Gegners, deine Pläne und Strategien vorauszuahnen, einzuschränken. Ihr einziger Zweck ist, zur Unwägbarkeit der Kriegsführung zwischen einer oder mehreren Streitkräften beizutragen. Einige Streitkräfte aus den Reichen Chronopias haben Sonderregeln, was die Anzahl an möglichen Falschen Spuren zu Beginn einer Schlacht betrifft. Diese Kartenregelungen werden in den betreffenden Abschnitten der Armeebeschreibung und -sonderregeln beschrieben.

Grundsätzlich kann eine Armee pro angebrochene 500 Punkte eine Falsche Spur mit sich führen.

Wie nun alles funktioniert!

Die Spieler sollten die wichtigen Werte ihrer Figuren und Kampfverbände auf die Einheitenkarten schreiben damit sie so einen einfacheren Überblick über ihre Armee haben. Sobald dieses erledigt wurde, werden die Karten der Einzelfiguren, Falschen Spuren (auch Dummy-Karten genannt), Kriegsmaschinen und

Kampfverbandsanführer in einen Stapel gepackt. Die Karten der „einfachen“ Truppen werden einfach zur Seite gelegt, da ihre Kampfverbandsanführer mit ihren Karten (wenn möglich) den gesamte Verband bei der Aufstellung repräsentieren. Sollte der Kampfverband keinen Anführer haben, wird die Karte des Verbandes stattdessen in den Stapel gemischt.

Jeder Spieler wirft einen W20 und sucht in seiner Armee nach der Figur mit dem höchsten FG-Wert und addiert diesen zum Würfelergebnis. Die Person mit dem höchsten Ergebnis kann den Spieler nominieren (auch sich selbst), der als erster eine Einheitenkarte ablegen muss. Der bestimmte Spieler muss nun eine seiner Karten in seiner Aufstellungszone ablegen. Die Spieler legen dann abwechselnd, eine Karte nach der anderen, bis keine Karten mehr übrig sind. Bei mehr als zwei Spielern kommt der Gewinner, wenn er einen anderen Spieler als sich nominiert hat, direkt nach diesem dran, alle anderen Spieler folgen mit dem absteigendem Ergebnis ihrer Initiative.

Wenn du deine Einheitenkarten ausspielst, solltest du Sorge tragen, das die Seite mit den eingetragenen Werten verdeckt bleibt, damit dein Gegner deine aufgestellten Truppen nicht vorzeitig sieht. Die Einheitenkarten repräsentieren die Einheit solange, bis diese zum ersten Mal im Spiel aktiviert oder sie von einem Zauber / einem Angriff getroffen wird. In diesem Moment wird dann die Karte umgedreht und genau dort abgelegt, wo sie vorher lag. In der Mitte der Karte ist auf der Werteseite ein Punkt zu sehen, auf diesem wird dann der Verbandsanführer, die Einzelfigur oder die Kriegsmaschine plziert. Sobald die Figur auf dem Punkt plziert wurde, kann die Karte entfernt werden. Im Falle eines Verbandsanführers wird der Rest des Kampfverbandes innerhalb der Kommandodistanz in der Aufstellungszone aufgestellt.

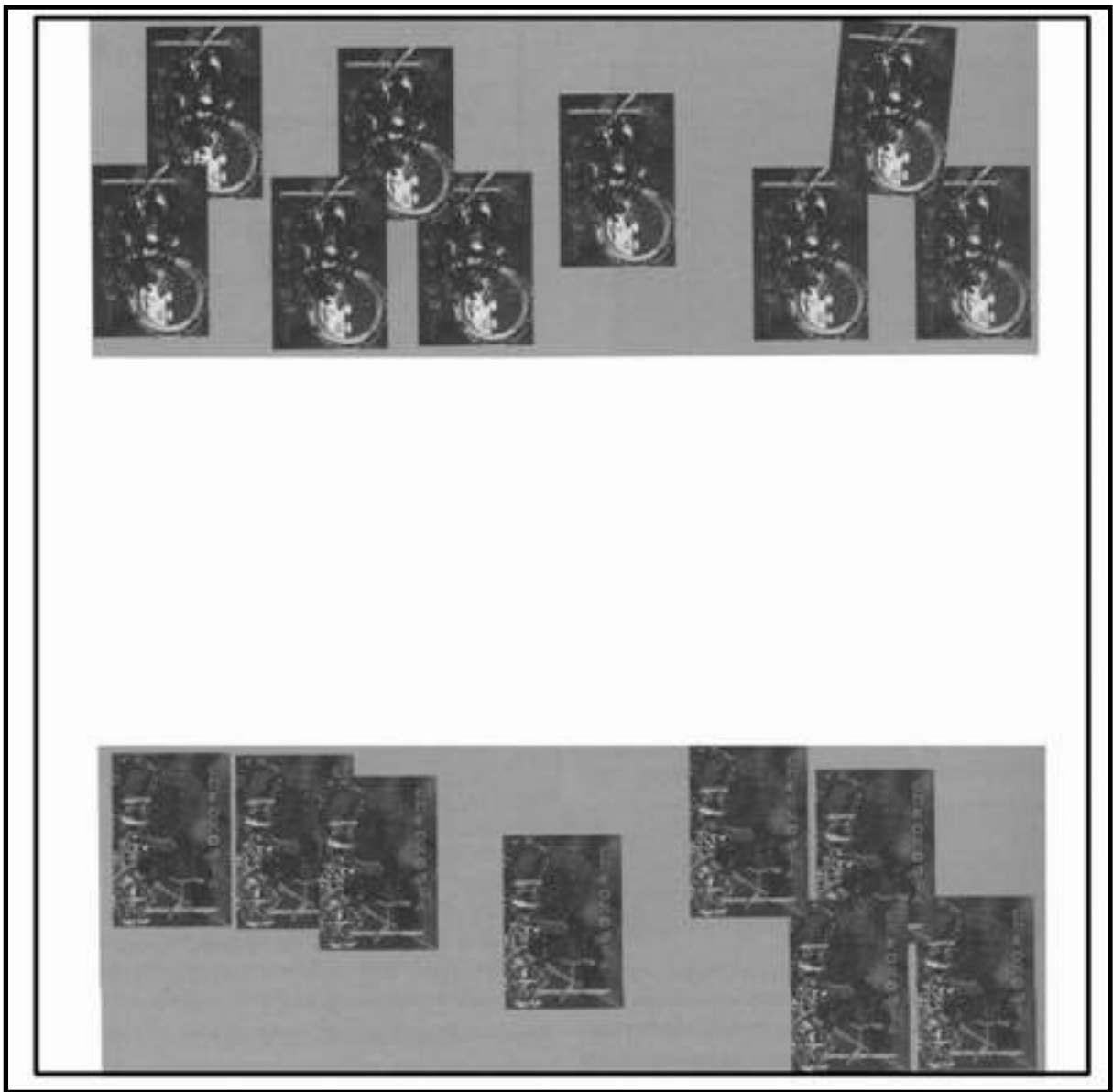
Die einzige andere Möglichkeit, eine noch nicht umgedrehte und unbekannte gegnerische Karte aufzudecken, besteht darin, eine mit dir befreundete Einheit innerhalb einiger Inch Umkreis um die Karte zu bringen. Deine Einheit muss die mit ihrem FG-Wert gleiche Distanz von der noch unaufgedeckten Karte entfernt sein und eine uneingeschränkte LOS (Sichtlinie) haben. Eine Figur mit einer FG von 12 könnte also Karten in einer Distanz von 12 Inch aufdecken, wenn es direkte Sichtlinie zur Karte hat. Dadurch werden zwar keine versteckte Figuren entdeckt, Falsche Spuren werden damit jedoch entlarvt. Im Fall einer versteckten Einheit, sollte dem Spieler gesagt werden, dass sein befreundete Figur anscheinend nichts erkennen kann.

Figuren mit der Spezialfertigkeit "Verstecken" müssen nicht aufgedeckt werden, wenn sie sich aktivieren, solange sie keine Handlung vornehmen die ihren Verstecken-Status aufhebt. In anderen Worten: Die Karte wird zum Zeitpunkt der Aufstellung verdeckt abgelegt. Wenn die Einheit aktiviert und sich für Warten, Infiltrieren, etc. entscheidet, bleibt die Karte weiterhin unaufgedeckt oder bewegt sich verdeckt über das Spielfeld. Sobald die Einheit eine Handlung unternimmt, die sie ihren Verstecken-Status verlieren lässt, wird die Karte umgedreht und die Figuren werden wie weiter oben beschrieben aufgestellt.

Es gibt einige Zauber und Effekte, die Einheitenkarten während ihrer Aufstellung betreffen können. Wenn dieser Effekt dem Gegner erlaubt, eine deiner Einheiten aufzustellen, werden die Karten nicht genutzt. Stattdessen werden die Figuren selbst auf den Tisch gestellt. Der Gegner zieht zuerst blind (meistens zumindest) aus deinen Karten, wobei keine Falschen Spuren darunter sein dürfen. Die von ihm gewählte Karte wird auf dem Spielfeld plziert. Falls er einen Kampfverbandsanführer gewählt hat, wird der gesamte Kampfverband mit aufgestellt und die entsprechenden Karten werden abgelegt. Die einzige Ausnahme hierzu besteht darin, wenn ein Gegner dich zwingt, eine Einheit aufzustellen, die normalerweise das Spiel mit Verstecken beginnt. In den meisten Fällen wird dann die Einheitenkarte zur Aufstellung genutzt. Der Gegner bestimmt lediglich, wo diese Einheit plziert wird.

Sobald alle Karten abgelegt wurden, können Sonderregeln oder Armeeeffekte ihr Wirkung entfalten. Dann wird die Initiative ausgewürfelt (der höchste FG-Wert wird hinzuaddiert) und das Spiel beginnt. Wenn nur noch Falsche Spuren aktiviert werden können, sollten diese wie Figuren mit Verstecken-Status behandelt werden.

Wenn alles beschriebene erledigt ist, bist du bereit für den Kampf!



Ein Beispiel für Einheitenkarten die in einer Standardaufstellung abgelegt wurden. Jeder Spieler hat Einheiten und Falsche Spuren in der obigen Aufstellung. Zu diesem Zeitpunkt des Spieles kann mit der Initiative fortgefahren werden.

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Anhang zum Chronopia Regelwerk

Appendix #1: Spezialfähigkeiten

Appendix #2: Die Waffenkammer

Appendix #3: Gelände und Strukturen

Appendix #4: Szenarien und Kampagnen

Chronopia Deutschland Kompendium (eine kurze Erläuterung)

Alle Updates des Regelwerks (im Vergleich zum englischen Originals)

Appendix #1 Spezialfähigkeiten

Dieses Appendix ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

Quicklinks:

Abgehärtet - Adlerauge - Ausmanövrieren - Blindkampf - Bluttausch - Chamäleon-Tarnung - Eiskämpfer - Enthaupten - Exekutieren - Finte - Führungsstärke - Getarnt - Gruppenangriff - Hass - Hinterhältiger Angriff - Immunität - Infiltrieren - Inspiration - Jäger - Kaltblütigkeit - Klettern - Leichenschmaus - Magieresistenz - Meister des Krieges - Niedertrampeln - Pfeilhagel - Pirschen - Rammangriff - Raserei - Schildwall - Schleichender Schaden - Schnelles Klettern - Sechster Sinn - Sprung - Sumpfkämpfer - Tiefenkämpfer - Todesstoss - Truppführer - Tunneln - Unbezähmbarer Wille - Unerschütterlich - Unsichtbarer Angreifer - Verschanzen - Verstecken - Waldkämpfer - Widerstandsfähigkeit - Wildheit - Wüstenkrieger - Zerspalten - Zweitangriff

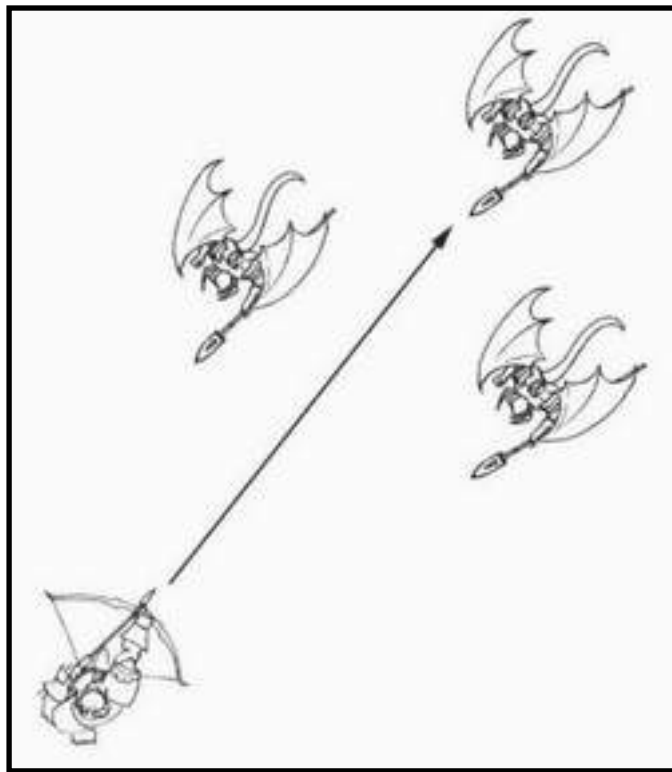
Abgehärtet (Hardy)

Figuren, die die Spezialfähigkeit Abgehärtet besitzen, werden von den Regeln für Umweltbedingungen weniger betroffen als andere Figuren. Wenn die Auswirkungen angewendet werden, wird die entsprechende Figur um eine Stufe niedriger betroffen als alle andere.

Adlerauge (Eagle Eye)

Nur durch jahrelanges Training ist ein Kämpfer in der Lage jeden Feind im Schlachtengetümmel zu treffen. Kämpfer mit dieser Fähigkeit sind unter ihresgleichen sehr angesehen. Sie sind in der Lage, naheliegendere Ziele zugunsten gefährlicherer und weiter entfernter Wiedersacher zu ignorieren, was sie zu sehr gefragten aber auch extrem gefürchteten Kämpfer macht.

Diese Fähigkeit erlaubt es einer Figur, auf jede Figur des gesamten Schlachtfelds zu schießen. Sie muss also nicht die nächstgelegene Feindfigur auswählen, ihr Ziel muss sich aber noch immer in Sichtlinie befinden.



Ein Bogenschütze mit "Adlerauge" beschliesst, nicht die nächstgelegene Figur zu beschliessen.

Ausmanövrieren (Outmaneuver)

Obwohl eine gut trainierte Kampfeinheit im Kampf wichtig ist, verschafft das Wissen über die Beschaffenheit des Landes einen uneinholbaren Vorteil. Nachdem sie das Gelände vermessen und mögliche Ressourcen gesichtet haben, ziehen solche Einheiten los, kundschaften mögliche Schlachtfelder aus und beobachten den Feind wie er seine Truppen aufstellt. Dadurch gewinnen sie strategische Vorteile für ihre eigene Aufstellung.

Figuren mit der Fähigkeit "Ausmanövrieren" werden erst nach allen anderen Figuren aufgestellt. Sollte mehr als ein Spieler solche Einheiten besitzen, findet zuerst die normale Aufstellung mit Einheitenkarten statt und dann werden die Figuren mit "Ausmanövrieren" nach absteigenden Initiativwürfen aufgestellt. Die Karte dieser Einheit kann überall auf dem Schlachtfeld platziert werden, nur nicht in der Aufstellungszone des Gegners oder innerhalb von 12 Inch Umkreis um einen Gegner. Solange die Figuren in Deckung sind, können sie auch innerhalb der LOS des Feindes aufgestellt werden.

Blindkampf (Blind Fighting)

Jahrelang darauf trainiert mit anderen Sinnesorganen als den Augen zu kämpfen, erleiden diese Kämpfer keine Abzüge, wenn sie in Dunkelheit kämpfen. Sie brauchen kein Licht um ihre Beute zu erkennen und können wie normal angreifen. Modelle mit Blindkampf dürfen diese Fähigkeit nur im Nahkampf anwenden.

Blutrausch (Berserk)

Mit ihren rücksichtslos wirbelnden Klingen, schäumenden Mündern und wilden "kampfgeblendeten" Augen, sind Kämpfer im Blutrausch ein schrecklicher Anblick. Für viele kämpfen diese Krieger mit einer Rücksichtslosigkeit, die viele "zivilisierte" Krieger nicht verstehen können. Für andere sind sie einfach nur Verrückte, denen man gehörigst ausweichen und die man mit Fernkampfwaffen zur Strecke bringen sollte.

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann sich entscheiden in einen Blutrausch sich zu versetzen und Feindmodelle mit gesteigerter Wildheit anzugreifen. Bevor du in einen Kampf gehst, muss der Blutrausch als

aktiv erklärt werden (was aber keine Handlung kostet). Im Zorn erhält das Bluttausch-Modell +4 auf NK und +2 auf ST, jedoch ist es von seinem Zorn so geblendet, daß es +4 auf VER anrechnen muss.

Beispiel: Eine VER von -2 würde nun zu einer VER von +2 ($VER -2 + (+4) = +2$) und ein VERF von 0 würde zu VER +4, etc.

Eine im Bluttausch befindliche Figur muss das nächste Feindmodell in Sichtlinie angreifen. Der Bluttausch endet am Ende der Runde in der entweder das Ziel oder die im Bluttausch befindliche Figur selbst stirbt. Sollte eine Figur jedoch schon in Panik verfallen sein, kann sie sich nicht in den Bluttausch versetzen, bis sie ihre Panik überwunden hat.

Chamäleon-Tarnung (Chameleon)

“Gesehen und doch Ungesehen” zu sein, so nennen Elfen diese innerhalb der chronopischen Armeen sehr gefürchtete Fähigkeit. Es gibt Einheiten, die ausgebildet wurden mit ihrer Umgebung zu verschmelzen, sich Licht und Schatten mit perfekter Vollendung anzupassen. Von diesen Kämpfern heisst es, das sie Gegner im Nahkampf erledigen und trotzdem wie ein Geist für deren entsetzte Kameraden sind.

Jedes Modell mit dieser Fähigkeit kann sich hervorragend mit seiner Umgebung verschmelzen.

Wegen dieser überragenden Tarnung müssen alle auf diese Kämpfer zielenden Gegner einen FW-Malus von -6 hinnehmen. Sollte ein Modell eine Chamäleon-Einheit erspähen können, verringert sich dieser Malus auf -2.

Wird versucht ein Chamäleon-Modell zu erspähen, gilt schon ein Malus von -8 bevor zusätzliche Modifikatoren für Distanz und Deckung angerechnet werden. Sobald die Einheit entdeckt wurde, kann die gesamte Einheit des Spähers sie bis zur nächsten Runde besser erkennen. In der nächsten Runde muss ein erneuter Wurf auf Spähen abgelegt werden, um den FW-Modifikator von -6 auf -2 zu reduzieren.

Beispiel: Ein elfischer Schütze versucht, auf einen sich nähernden Stygianer zu schießen, der über die Spezialfähigkeit Chamäleon-Tarnung verfügt, also wird sein Wert in Fernkampfwaffen von 13 auf 7 gesenkt. Er verfehlt sein Ziel und sein Gefährte beschließt, seine Handlungen darauf zu verwenden, das schwer auszumachende Ziel zu erspähen. Der Abzug auf diesen Wurf beträgt 8 und sein FG-Wert ist 11, also muss er eine 3 oder weniger würfeln, um den Feind zu erspähen. Er scheitert beim ersten Versuch, also erhält er auf den zweiten einen Bonus von +4. Er muss nun eine 7 oder weniger würfeln, um den Stygianer zu erspähen. Er würfelt eine 6, und obwohl sein Zug nun vorbei ist, profitiert der Rest seines Kampfverbandes von seinen Bemühungen und seine Kameraden dürfen nun mit einem reduzierten Malus von -2 auf den Stygianer schießen, jedoch nur für den Rest dieser Runde.

Eiskämpfer (Ice Warrior)

Der Wind weht kalt, ein tödlicher Frost, der Seele und Fleisch gleichermassen betäubt. In diesem Klima werden die Grenzen getestet und belastet den Geist geringerer Kreaturen. Für Einheiten mit der Fähigkeit "Eiskämpfer" haben diese Phänomene keinen Schrecken, sie werden so beiläufig wie Laufen behandelt und sind für sie so natürlich wie das Atmen.

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind in der Eiseskälte des Winter völlig zuhause. Sie erleiden keine Bewegungsbeschränkungen, wenn sie durch eisig-rauhe Schneelandschaften wandern. Einheiten mit Eiskämpfern können aber auf gefrorenem Gelände nicht rennen.

Enthaupten (Beheading)

Ein Gegner wird im Nahkampf durch die Figur mit dieser Spezialfähigkeit enthauptet, wenn diese bei dem Trefferwurf, der den letzten Schadenspunkt verursacht und somit den Gegner ausschaltet, eine 4 oder niedriger würfelt. Alle feindliche Figuren in 6 Inch und LOS werden von dieser Tat geschockt und erhalten einen Malus von -2 auf den Führungswert für alle Moralproben bis zum Zugende.

Alle befreundete Figuren in 6 Inch und LOS erhalten im Gegenzug einen Bonus von +2 auf den Führungswert für alle Moralproben bis zum Zugende. Alle panischen befreundeten Einheiten innerhalb dieses Bereiches werden sofort gesammelt.

Figuren die mindestens eine Grössenstufe grösser und mehr sind als die zuschlagende Figur, oder keinen Kopf haben, können nicht enthauptet werden.

Exekutieren (Execution)

Neue Spezialfähigkeit aus dem Ergänzungswerk Cerulean Mists. Genaue Regeln nicht bekannt. Wird eingesetzt z.B. beim Graf Elithrion der Elfen.

Finte (Feint)

Verschlagen und von einer unheimlichen Fähigkeit besessen ihre Feinde fehlzuleiten, sind Einheiten die Finten beherrschen hervorragende Kämpfer.

Durch den Gebrauch von "Finte" kann man einen Feind irreleiten und ihn unvorbereitet erwischen. Einheiten mit Finte ignorieren die dem Gegner eigenen negativen VER-Modifikatoren, müssen aber Schilde immer noch in die Rechnung einbeziehen.

Führungsstärke (Commanding Presence)

Einzelfiguren die Führungsstärke haben, können Kämpfer ihrer Armee mit zusätzlicher Führung aushelfen. Sie können einmal pro Aktivierung eine Befehl Geben-Handlung ausführen und können auch mit einer Sammeln-Handlung versuchen andere Einheiten durch ihre übermächtige Präsenz positiv zu beeinflussen. Regeln für Sammeln und Befehl Geben gelten wie beschrieben.

Getarnt (Stealth)

Einheiten mit "Getarnt" sind Experten darin die Umgebung zu ihrem Vorteil zu nutzen. Modelle mit "Getarnt" können sich mit voller Geschwindigkeit bewegen wenn sie versteckt sind. Getarnt ist die fortgeschrittenere Variante von "Infiltrieren". Gelände behindert die Bewegung wie normal.

Gruppenangriff (Group Attack)

Einige Kreaturen machen ihren Mangel an Körperbau mit beeindruckenden Fertigkeiten oder tödlicher Magie wett. Andere verlassen sich einfach auf ihre Kameraden. Da sie Gegner mit ihrer Zahl überwältigen, bevorzugen diese Krämpfer ihrem Feind so zu begegnen, das sie ihn schwarmartig umzingeln können.

Figuren mit der Fähigkeit "Gruppenangriff" sind hervorragend darauf trainiert als Team zu agieren. Wenn zwei oder mehr Figuren mit Gruppenangriff ein einzelnes Modell im Nahkampf angreifen, geniessen sie grössere Vorteile als reguläre Einheiten. Für jede befreundete Figur, das bereits gegen das Zielmodell kämpft, bekommen diese Einheiten einen weiteren Bonus von +1 auf NK and SCH. Dies gilt zusätzlich zu schon vorhandenen mehrere Angreifer-Boni (siehe entsprechend in den Regeln bei Nahkampf).

Hass (Hate)

Einige Einheiten haben eine tiefe Verachtung für jemanden oder eine Gruppe und würden fast alles tun, um das Ziel ihres Hasses anzugreifen zu können. Bei einer Figur mit Hass wird unter Sonderregeln aufgeführt wer das Objekt seines Hasses ist.

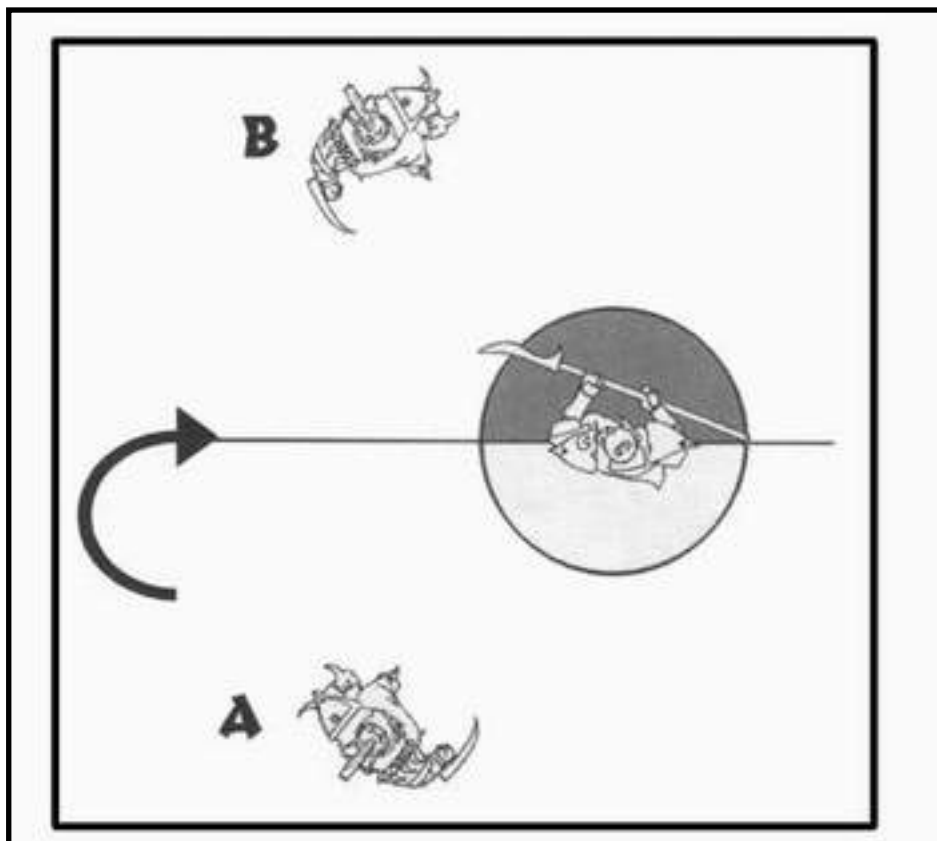
1. Wenn eine Figur LOS zu dem Objekt seines Hasses hat und dieses auch noch in Reichweite seiner Waffe ist, ist es gezwungen, das Hassobjekt anzugreifen.
 2. Eine Figur kann Zielprioritäten übergehen um auf einen verhassten Gegner beschossen zu können. Wenn sich andere Gegner in 10 Inch Umgebung befinden, wird dazu eine Moralprobe benötigt, die einen +4 Bonus auf den Führungswert hat. Bei Erfolg kann die verhasste Figur beschossen werden, ansonsten gilt die reguläre Zielpriorität.
 3. Benötigt ein Angriff auf die verhasste Figur eine Moralprobe, so hat die hassende Figur einen +4 Bonus auf den Führungswert für diese Probe.
 4. Wenn sich die hassende Figur mit der verhassten Figur im Nahkampf befindet, wird sich die hassende Figur nicht freiwillig zurückziehen.
 5. Wenn es den verhassten Gegner im Nahkampf angreifen kann, erhält die Figur einen Bonus von +1 auf NK und SCH zusätzlich zu schon vorhandenen Boni.
-

Hinterhältiger Angriff (Backstab)

Der Kampf ist eine verwirrendes, blutiges Gemetzel und Krieger müssen dem ihre Fertigkeiten anpassen um die Herausforderungen überleben zu können. Während einige mit der Klinge und dem Bogen trainierten, wurden andere darin unterrichtet die schlechte Positionierung eines Gegners auszunutzen, indem sie tödliche Attacken auf ungeschützte Flanken zu meistern lernten.

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind versiert darin Feindeinheiten im Nahkampf von Hinten (d.h. im Rückenblickfeld) anzugreifen. In solchen Fällen erhalten sie +2 auf den Schaden ihres Angriffes. Modelle die den hinterhältigen Angriff versuchen, müssen zu Beginn der Runde im Rückenblickfeld ihres Opfers stehen. Sie dürfen ihre Runde nicht im Frontblickfeld beginnen und sich dann in den Rücken schleichen, denn ein solches Vorgehen würde es dem Opfer ermöglichen des Angriff zu ahnen und sich dagegen zu wappnen. Da ein hinterhältiger Angriff von Hinten erfolgt, gelten die Boni für vorhandene Schilde nicht. Darum muss der verteidigende Spieler den Schild-Bonus von seinem VER-Modifikator abziehen, damit der Angreifer seinen Angriff richtig berechnen kann.

Beispiel: Wenn das Ziel einen VER-Wert von -3 hat und einen Schild besitzt, hätte das Ziel nur noch einen VER von -2 ($-3 - (-1) = -2$).



Modell (A) kann einen hinterhältigen Angriff durchführen, da es im Rücken des Opfers steht. Modell (B) kann von seinem momentanen Standpunkt aus keinen hinterhältigen Angriff versuchen.

Immunität (Immunity)

Wenn gesagt wird, dass eine Figur immun ist, dann hat ein bestimmter Angriff oder Sache bei ihr keine Wirkung. Dies könnte im Fall eines Königlichen Paladin "Immunität gegen Panik und Furcht" sein oder im Falle eines Lakaian Skeletts "Immunität gegen Pfeile und Bolzen".

Einige Modelle sind immun gegen kälte- oder hitzebasierte Angriffe und meistens sollten solche Angriffe auch offensichtlich sein. Im Profil einer Waffe oder eines Zaubers wird beschrieben, ob sie/er hitze- oder kältebasiert ist.

Infiltrieren (Infiltrate)

Sich auf dem Schlachtfeld zu verstecken ist eine Fertigkeit, sich so versteckt zu bewegen ist eine tödliche Gabe.

Falls eine Figur schon versteckt ist, kann es, anstatt sich zu bewegen, sich für "Infiltrieren" entscheiden. Die Bewegungsrate der Figur wird halbiert, aber es bleibt während der Bewegung versteckt. Die infiltrierende Figur verliert seinen "Verstecken"-Status, wenn es irgendetwas tut, das im "Verstecken" nicht möglich ist. (Siehe Verstecken). Der Abzug auf die Bewegung für "Infiltrieren" wird noch vor eventuellen Abzügen durch das Gelände vorgenommen. Jedoch kann sich ein Modell nie weniger als 1 Inch pro "Infiltrieren"-Handlung fortbewegen; Abzüge wegen Gelände und "Infiltrieren" werden in diesem Fall nicht berücksichtigt.

Inspiration (Inspiration)

Neue Spezialfähigkeit aus dem Ergänzungswerk Cerulean Mists. Genaue Regeln nicht bekannt. Wird eingesetzt z.B. beim Meister der Paladine der Erstgeborenen.

Jäger (Hunter)

Die Schwarzblüter nennen es den "Blutsinn", die Fähigkeit eine verborgene Gefahr zu spüren. Einige sind mit der ihnen angeborenen Fähigkeit gesegnet zu spüren ob Gefahr in Verzug ist, während andere erst in Jahre harten Trainings ihre Sinne so weit schärfen konnten, das sie die Präsenz anderer spüren.

Einheiten mit der Fähigkeit "Jäger" haben unglaublich wache Sinne und sind in der Lage winzigste Hinweise zu erkennen, die andere übersehen würden. Versteckte Modelle innerhalb eines 6 Inch Radius um sie herum werden automatisch aufgedeckt.

Kaltblütigkeit (Cold Blooded)

Kaltblütigkeit wird oft missverstanden. Da solche Wesen nicht in der Lage sind ihre eigene Wärme selber zu produzieren, beziehen sie die lebenserhaltende Wärme aus ihrer Umgebung. Entsprechend sind Kämpfer mit dieser Fähigkeit in den wärmeren Gebieten Chronopias zuhause und sie vermeiden wohlweislich die kälteren Reiche.

Auch wenn sie unter Spezialfähigkeiten aufgeführt wird, ist die Kaltblütigkeit eher ein Nachteil als ein Vorteil. Wenn eine kaltblütige Figur von einer Kälteattacke getroffen wird, erhöht sich der Schaden um +4. Eine Waffe mit Schaden 13 würde beispielsweise SCH 17 verursachen. Außerdem erhalten alle Figuren mit der Spezialfähigkeit Kaltblütigkeit -1 auf BW, wenn sie in einem kalten Klima kämpfen.

Andererseits erhalten kaltblütige Figuren keine Abzüge durch bestimmte Auswirkungen des heissen Wüstenklimas (wie Hitzeschlag und Hitzewelle).

Klettern (Climb)

Höhe ist im Kampf oft ein Vorteil und die Fähigkeit schwieriges Gelände zu erklimmen um einen Vorteil zu erlangen ist unter Kampfeinheiten sehr gesucht. Ganze Einheiten von Soldaten, die in der Lage sind Wände, Bäume oder steile Hügel zu erklimmen, sind entschiedene und hartnäckige Gegner.

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit sind erfahrene Kletterer und sie können vertikales Gelände und Gebäude unter stark verringerter Sturzgefahr und mit höherer Geschwindigkeit erklimmen. Modelle mit der Spezialfähigkeit Klettern können pro Handlung eine Inch mehr klettern und die Gefahr eines Sturzes besteht nur bei einer 20.

Leichenschmaus (Feast)

Die Länder Chronopias sind wilde und düstere Gebiete, heimgesucht von brutalen Kreaturen und schrecklichen Monstern. Einige Wesen, verdammt zu einer Existenz ghoulishen Verlangens, sind in der Lage ihre Nahrung und Vitalität aus den Toten um sie herum zu beziehen. Necrovoren genannt, sind diese Kreaturen die Quelle der Alpträume von Kindern in ganz Chronopia.

Der Anblick von solchen Monstern, die sich von den Toten ernähren, ist eines der schrecklichsten Schauspiele das man sich vorstellen vermag. Zu sehen wie ein gefallener Kamerad von einem schrecklichen Wesen verschlungen wird ist genug um die meisten Kämpfer zu erschüttern. Wenn man dann noch erklärt, das dieses Leichenmahl das Monster auch noch stärkt, dürfte man die meisten Krieger rennen sehen.

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann sich an einem erschlagenem Gegner gütlich tun und damit auch verlorene Wunden zurück erhalten. Jedes Modell mit der Fähigkeit "Leichenschmaus" kann sich in Basenkontakt mit einem toten Feindmodell bewegen, eine Handlung für den "Leichenschmaus" verwenden und gewinnt dann eine Wunde zurück. Sobald ein Modell verschlungen wurde, wird es vom Tisch genommen.

Diese Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn das Monster schon Wunden verloren hat und kann nicht dazu genutzt werden, um mehr Wunden als zu Spielbeginn zu erhalten. Ausserdem kann dies nur einmal pro Runde getan werden. Skelette und Wiederweckte der Lakaien sind keine möglichen Ziele für diese Fähigkeit.

Eine Einheit im Umkreis von 6 Inch um eine Figur die "Leichenschmaus" anwendet, muss eine FG-Probe ablegen oder sie ist vor Abscheu gezwungen sich abzuwenden. Falls die FG-Probe fehlschlägt muss die Figur mindestens eine Handlung darauf verwenden sich von dem schrecklichen Anblick zu entfernen. Eine Probe muss für jeder weiteren Handlung abgelegt werden, bei Versagen muss weiterhin Distanz zwischen die Figur und das Monster gelegt werden. Bei Erfolg fängt sich die Figur wieder und sie kann mit ihren normalen Handlungen fortfahren.

Magieresistenz (Magic Resistance)

Die Priesterin bewegte sich, nachdem sie ihr Ziel gewählt hatte, bedrohlich über die Dünen. Noch während sie ihren mächtigen Zauber losschickte weiteten sich ihre Augen. Die mächtigen arkanen Energien verschwanden in einer harmlosen Wolke aus Licht und Rauch, den Feind unverletzt und lächelnd zurücklassend.

Figuren mit Magieresistenz haben eine angeborene Immunität gegen Magie und ihre Effekte. Um dieses zu verdeutlichen, erhält die Figur, wenn es das Ziel eines Zaubers ist, einen Widerstandswurf von 10 oder darunter auf einem W20. Im Erfolgsfall hat der Zauber keine Auswirkungen.

Meister des Krieges (Warmaster)

Neue Spezialfähigkeit aus dem Ergänzungswerk Cerulean Mists. Genaue Regeln nicht bekannt. Wird eingesetzt z.B. beim Meister der Paladine der Erstgeborenen.

Niedertrampeln (Trample)

Eine Einheit mit der Spezialfähigkeit "Niedertrampeln" kann sich durch gegnerische Truppen bewegen und dabei versuchen sie unter seinen Füßen zu zerquetschen. "Niedertrampeln" ist nichts anderes als eine verherrende Bewegungshandlung, allerdings kann man sich dann nur in einer geraden Linie bewegen und es können nur Figuren mit einer kleineren Grössenstufe niedergetrampelt werden. Der Spieler der "Niedertrampeln" nutzen, muss dies vorher ankündigen, damit zwischen "Niedertrampeln" und Sturmangriff unterschieden werden kann.

Alle Feindeinheiten die in Basekontakt mit einer trampelnden Figur kommen, müssen einen erfolgreichen Rüstungswurf ablegen oder erhalten eine Wunde. Der Schaden durch "Niedertrampeln" wird in den Sonderregeln der ausführenden Figur beschrieben. Wartende Einheiten können ein "In Deckung Springen" versuchen um aus der Angriffsbahn zu kommen. Jede Figur das "In Deckung Springen" erfolgreich schafft, springt in Sicherheit und wird an die Seiten des Angriffskorridors plaziert. Einheiten die im Weg sind und ihren Rüstungswurf schaffen, werden vom trampelnden Monster zur Seite geschubst und bleiben niedergestreckt liegen. Eine Figur im "Niedergestreckt" erhält eine +4 auf ihren Verteidigungswert und muss ihre nächste Handlung dazu verwenden aufzustehen.

Verschanzte Einheiten können ihren Angriff noch vor dem Rüstungswurf, der sie vor den Auswirkungen des Niedertrampelns schützen soll, ausführen.

Pfeilhagel (Hail of Arrows)

Der Himmel wird dunkel und das Schlachtfeld versinkt in unheimliche Stille. Die feindlichen Schützen scheinen ihre Angriffe eingestellt zu haben. Zu spät erkennt man, das die sich einem nähernde Dunkelheit das kombinierte Feuer eines gesamten Verbandes ist. Ein grosses Gebiet abdeckend, demonstriert ein Pfeilhagel

den starken Einfluss der Fernkampfwaffen im Krieg und zeigen die Präzision gut trainierter Streitkräfte.

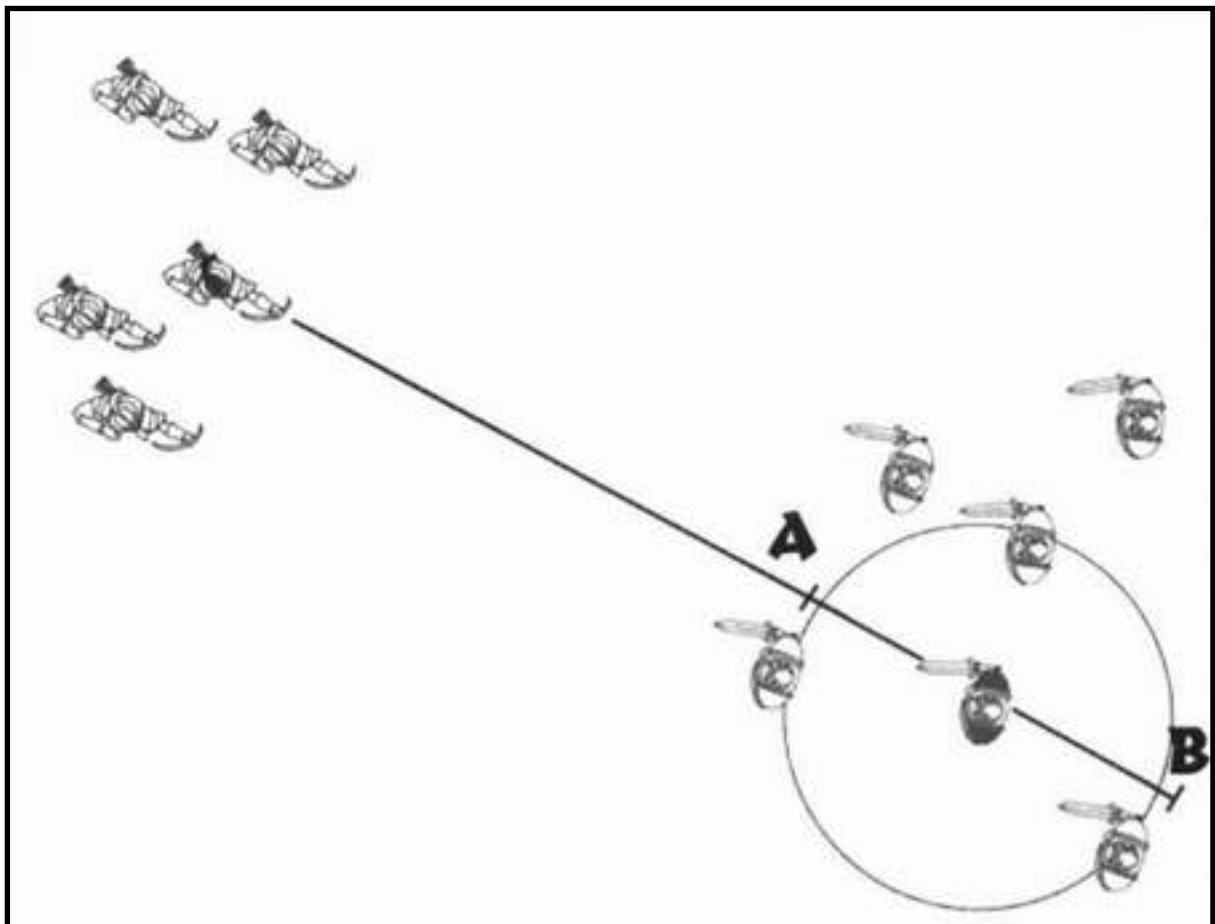
Wenn die Kämpfer in einem Kampfverband diese Spezialfähigkeit haben, können sie einen tödlichen Pfeilhagel auf ihren Feind regnen lassen.

Diese Fähigkeit verlangt, dass alle beteiligte Figuren ihre Handlungen für diese Runde für den Pfeilhagel aufwenden. Ein Pfeilhagel muss erklärt werden, bevor die Distanz gemessen wird. Der Anführer (Anführer durch Titel oder Umstände) der feuernden Einheit muss eine LOS auf jede Figur in der Zieleinheit haben. Pfeilhagel kann nicht gegen Einzelfiguren eingesetzt werden.

Die Distanz wird vom Anführer der feuernden Einheit zu irgendeiner Figur in der beschossenen Einheit gemessen. Die Distanz zum Ziel muss über dem MI-Wert und innerhalb dem MR-Wert der Waffe liegen. Befindet sich der Anführer der Zieleinheit nicht zwischen dem MI- und MR-Wert der Waffe, gilt der Angriff als fehlgeschlagen und die Handlungen der Angreifer sind verschwendet. Sollte der Anführer der Zieleinheit sich jedoch innerhalb dieser Distanzen befinden, muss der Anführer der Angreifer eine FG-Probe ablegen um zu sehen, ob der Angriff erfolgreich ist. Im Falle eines Erfolges wird die Schablone über das Zielmodell gelegt. Bei Versagen, weicht die Schablone nach den Abweichungsregeln ab (siehe Schablonen).

Jedes Mitglied der feuernden Einheit, außer dem Anführer, landet einen automatischen Treffer. Falls mehr Figuren in der feuernden Einheit sind als in der getroffenen, bekommen einige Figuren mehrere Treffer ab (In diesem Fall müssen alle Figuren unter der Schablone einen Treffer abbekommen, bevor sie einen zweiten erhalten, usw.) Überzählige Treffer werden zufällig mit dem Würfel verteilt. Für den umgekehrten Fall, also weniger Schützen als Ziele, werden die Getroffenen per Zufall bestimmt. Figuren die nicht zur Zieleinheit gehören aber unter der Schablone liegen erleiden auch Schaden durch den Pfeilhagel. Modelle, die Dank Bäumen oder Dschungel in Deckung sind, erhalten einen Bonus von +6 auf Rüstungswurf gegen den Pfeilhagel.

Beispiel: Wenn du acht Schützen und ihren Anführer in deinem Kampfverband hast und die Zieleinheit acht Figuren umfasst, werden sie alle automatisch getroffen und müssen einen Rüstungswurf machen oder Schaden erleiden. Wenn die Zieleinheit nur drei Figuren hat, werden alle drei Figuren zweimal getroffen, und zwei Figuren erhalten noch einen dritten, zufällig ermittelten Treffer.



Der Anführer der Zieleinheit befindet sich zwischen der Mittleren Reichweite (A) und der Maximalreichweite (B).

Der Angriff ist erfolgreich wenn der angreifende Anführer einen erfolgreichen FG-Probe besteht und die Schablone wird wie dargestellt mit der Mitte über dem Anführer der Zieleinheit gelegt.

Pirschen (Stalk)

Pirschen, die Gabe der Assassinen und Schattenwürger, ist die Fähigkeit sich ungesehen mit der Geschwindigkeit und Leichtigkeit von normalen Truppen zu bewegen. Hindernisse sind kein Problem für solche Figuren und ihr Bestreben in den Nahkampf zu kommen ist unerreicht.

Pirschen erlaubt es "versteckte" Figuren zu aktivieren und bewegen. Eine pirschende Figur kann sich normal bewegen und ignoriert Abzüge für Bewegungen durch einschränkendes oder schweres Gelände. Wenn die pirschende Figur aufgedeckt wird, sei es durch eigene Entscheidung oder weil sie erspäht wurde, kann der Spieler dieser Einheit die verdeckte Einheitenkarte umdrehen und innerhalb einem Radius von 3 Inch um den Mittelpunkt der Karte die Figur aufstellen.

Falls diese Handlung den Pirscher in den Nahkampf bringt, erhält er die Sturmangriffbonus und +1 auf NK und SCH. Die Figur wird mit Basekontakt hinter und ausserhalb des Sichtfeldes der bestürmten Einheit aufgestellt.

Rammangriff (Ram Attack)

Figuren mit dieser Spezialfähigkeit erhalten einen freien Rammangriff wenn sie in den Nahkampf stürmen. Es wird wie bei einer normalen Nahkampfangriff gewürfelt. Falls der Rammangriff misslingt (entweder durch schlechten Wurf oder weil der Gegner widersteht), wird der Kampf nach den normalen Sturmangriff/Gegensturm-Regeln aufgelöst. Ist er jedoch erfolgreich, muss der Gegner einen Rüstungswurf ablegen.

Der Schaden des Rammangriffes hängt von der Figur ab. Der angegebene Schaden wird wie bei einer normalen Waffe von der Rüstung des Opfers abgezogen. Wenn der Rüstungswurf misslingt, verliert das Ziel keine Wunde, sondern wird umgeworfen und gilt als niedergestreckt, sie wird einfach auf die Seite gelegt und erhält keine Chance zu einer Gegenangriff.

Die rammende Figur kann nun seinen normalen Nahkampfangriff zusammen mit dem Sturmangriff-Bonus (gehört noch zur Rammangriff-Handlung) durchführen. Eine Figur im "Niedergestreckt" erhält eine +4 auf ihren Verteidigungswert und muss ihre nächste Handlung dazu verwenden aufzustehen. Rammende Figuren greifen in einer Sturm/Gegensturm-Situation immer zuerst an, es sei denn, die angegriffene Figur ist verschanzt oder hat eine Wurfwaffe bzw. Fernwaffe gegen die rammende Figur angewandt bevor dieses in Basenkontakt kam.

Wenn beide Figuren den Rammangriff haben, werden in Sturmangriff/Gegensturm-Situationen beide Rammangriffe gleichzeitig durchgeführt (es können also beide Modelle gleichzeitig umgeworfen werden). Es gibt einen Negativmodifikator für Fälle, in denen die rammende Figur einen geringeren G-Wert hat als das Zielobjekt. Für jede Grössenstufe zwischen beiden Figuren erhält die kleinere rammende Figur einen Abzug von -4 auf den NK-Wurf. Umgekehrt gilt ein Bonus von +4 pro Grössenstufe, wenn also der Rammende grösser ist als der Gerammte.

Beispiel: Eine G 1 Figur, das eine G 3 Figur rammt, würde eine -8 auf seinen Rammwurf bekommen. Greift hingegen eine G 3 Figur eine G 1 Figur an, wäre der Modifikator +8.

Raserei (Blood Frenzy)

Einige Krieger reagieren sehr empfindlich auf den Gestank einer Schlacht und ihre Psyche setzt aus, wenn sie Blut oder Tod wahrnehmen. Diese Truppen kann man oft als rasende chaotische Todesboten auf dem Schlachtfeld sehen und wenn sie auch gefährliche Gegner sind, so sind sie für ihren Befehlshaber doch schwierig zu kontrollieren. Sobald sie einmal der Geruch von Blut und der Anblick von Tod in ihren Wahn

getrieben hat, erkennen sie keinen Anführer oder Befehl mehr an.

Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit reagiert gewalttätig auf den Geruch von Blut. Falls irgendein Modell innerhalb von 6 Inch um ein Mitglied dieses Kampfverbandes herum stirbt, verfällt die ganze Einheit in diesen Rausch, sofern diese eine FG-Probe mit -4 Abzug nicht erfolgreich ablegt. Sollte die Probe misslingen, benutzt die Einheit alle ihre Handlungen um zum nächsten Gegner innerhalb der LOS zu kommen und ihn zu vernichten.

Sobald sie im Nahkampf sind, greifen sie den Gegner so lange an bis entweder dieser oder sie selbst tot sind. Die Raserei endet, sobald das letzte Mitglied einer angegriffenen Feindeinheit ausgeschaltet ist. Das Ganze beginnt jedoch mit dem nächsten Tod innerhalb von 6 Inch um einem Mitglied der Einheit wieder von vorne.

Eine im Raserei befindliche Einheit erhält +1 auf NK.

Schildwall (Shield Wall)

Extrem geübte Veteranen haben durch die Jahre des Krieges hindurch die Wichtigkeit von Zusammenarbeit gelernt. Sie wissen wie wichtig es ist, sich auf ihre Kammeraden verlassen zu können und haben aus erster Hand erfahren welche unglaubliche Macht eine koordiniert vorgehende Einheit besitzt. Es gibt nur wenig, was diese Einheit so gut demonstriert wie der Schildwall. Darauf trainiert wie ein Mann zu agieren, stellen Kämpfer mit Schildwall das Maximum an Koordination dar.

Wenn Mitglieder einer solchen Einheit im Basekontakt miteinander sind und Schulter an Schulter stehen (also nicht hintereinander) spricht man davon, das sie einen Schildwall gebildet haben. Es werden mindestens zwei Figuren für einen Schildwall benötigt.

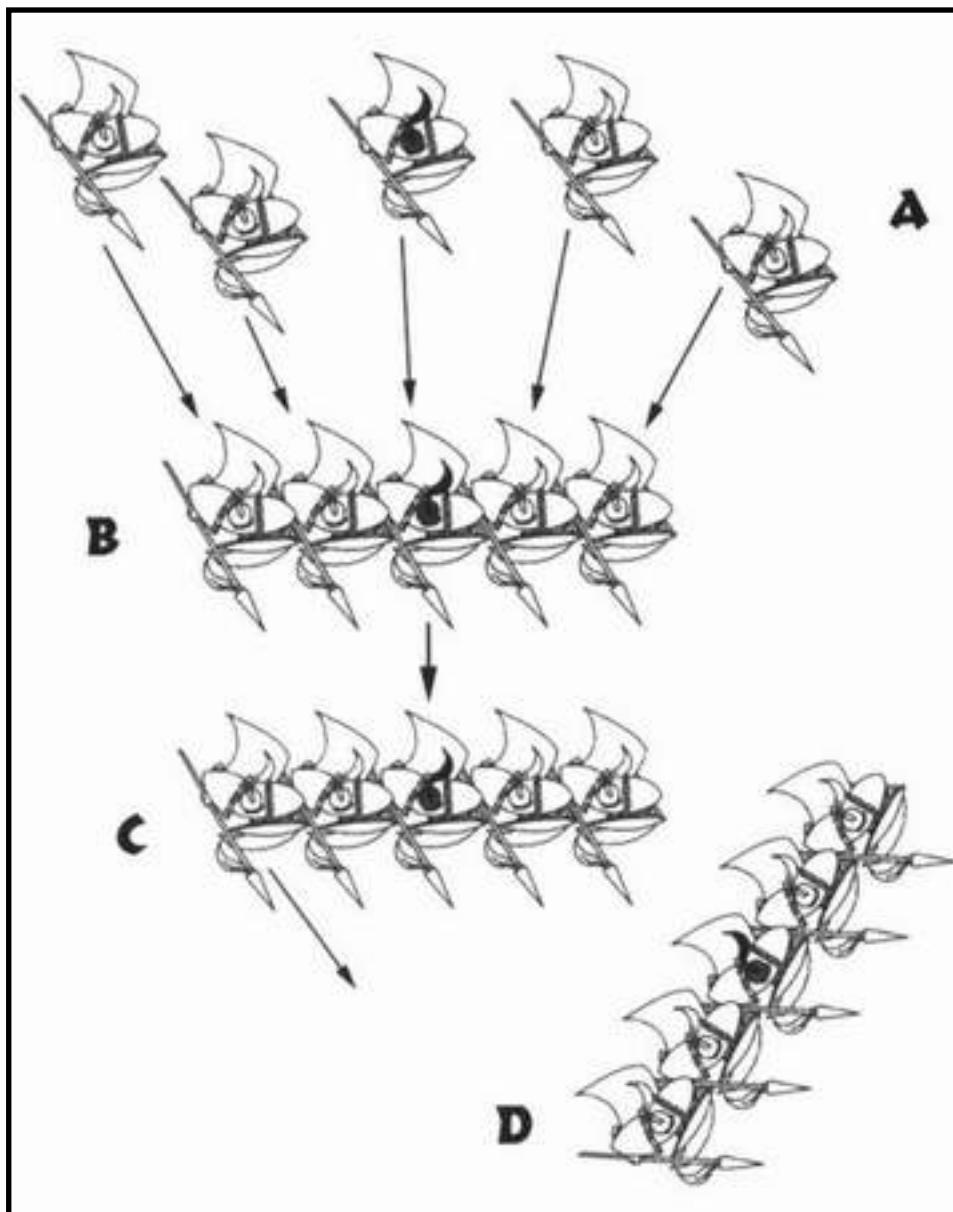
Der Schildwall ist eine sehr effektive Verteidigung gegen Fernkampfwaffen. Einheiten, die in das Frontblickfeld eines Schildwalls feuern, erhalten einen Abzug von -8 auf ihren FW-Wert. Erhält die Schildwall-Einheit im Frontalblickfeld Treffer, erhöht sich ihr Rüstungswert für diese Treffer um +6. Ein Schildwall bietet aber keinen zusätzlichen Schutz vor Schablonenwaffen.

Ein Einheit in Schildwallformation und auf Warten kann nicht gegenstürmen, jedoch kann sie ihre Handlung für Unnachgiebig benutzen.

Eine Schildwalleinheit bewegt sich so, als wäre sie eine einzige Figur. Jedoch verliert die Einheit dadurch 1 Inch bei jeder Bewegen-Handlung, was die benötigte Koordinierungsarbeit während ihres Voranschreitens widerspiegelt. Sie kann sich vorwärts oder rückwärts bewegen und um die Soldaten an den beiden Enden rotieren, solange alle Figuren dabei nicht ihre Reichweite überschreiten. Einheiten im Schildwall können weder stürmen noch rennen.

Wenn der Schildwall Verluste hinnehmen muss, werden diese von den Enden her entfernt, so wird das sofortige Aufrücken der Soldaten simuliert.

Wenn sich ein Schildwall bewegt, kann die letzte Handlung einer Runde für ein Auflösungsmanöver benutzt werden. Danach kann sich jede Figur wieder einzeln bewegen. Dies kann bei einem Sturmangriff sinnvoll sein oder wenn der Schildwall "Schusskorridore" für dahinterstehende Bogenschützen schaffen will.



- A) Alle Mitglieder der Einheit benutzen ihre erste Handlung, den Schildwall zu formen.
 B) Alle Mitglieder der Einheit haben eine Ausrichtung und sind Base an Base und Schulter an Schulter zusammengeschlossen.
 C) Der Schildwall kann sich als geschlossene Einheit mit ein Inch Abzug bewegen.
 D) Die eine Seite bewegt sich nach vorne, während die andere Seite stehenbleibt oder sogar zurückweicht. Auf diese Art kann der Schildwall rotieren und die Ausrichtung ändern.

Schleichender Schaden (Residual Damage)

Der Kampf war hart gewesen. Die Wunden die er empfangen hatte, hatten ihm grosse Schmerzen bereitet und seltsamerweise schienen die Schmerzen sich zu verschlimmern. Während des Kampfes schien es nur eine kleine Sache gewesen zu sein, eine störende Wunde die er sich im gerade zu Ende gegangenen Kampfes geholt hatte. Nun, Minuten später, waren seine Arme schwer und sein Atem war angestrengt. Als seine Beine unter ihm nachgaben, wurde ihm klar, daß die kleine Wunde doch nicht so harmlos gewesen sein konnte. Der Tod überkam ihn rasch.

Es gibt viele Effekte in der Welt von Chronopia die einem Opfer mehrfachen Schaden zufügen, oft sogar über längere Zeit hinweg. Dies kann sein, wenn das Modell Opfer von Feuer, Gift oder sogar zersetzender Säure wurde.

Erleidet eine Figur "Schleichenden Schaden", muss es so lange Rüstungswürfe ablegen bis es entweder tot ist oder den Rüstungswurf schafft.

Schnelles Klettern (Scale)

Wie die Spezialfähigkeit "Klettern", nur ohne Abzüge, sprich mit vollem Bewegungswert.

Sechster Sinn (Sense Presence)

Einheiten mit dieser Fähigkeit sind sich aller Figuren auf dem Schlachtfeld bewusst. Das Wesen sieht nicht auf herkömmliche Weise und so können auch gewöhnliche Hindernisse seine Sicht nicht blockieren. Es kann praktisch "durch" Gelände hindurchsehen und auch versteckte Figuren bleiben ihm nicht verborgen. Bezüglich LOS gilt für diese Figur, dass sie Sichtlinie auf alle Figuren des Schlachtfeldes hat. Das heisst aber nicht, dass sie durch normales Gelände hindurchschieszen kann, es bedeutet aber, dass die Figur von Sprüchen und Standarten, wie z.B. der Legion der Dunklen Hauer-Standarte (die Furcht innerhalb 6 Inch und LOS verursacht), beeinflusst wird.

Wie schon erwähnt, können sich Einheiten nicht vor einer Figur mit Präsenz erahnen verstecken. Jedes mit dieser Figur befreundete Modell kann, wenn es sich innerhalb der Kommandoreichweite der präsenzahnenden Figur befindet, ebenfalls alle versteckte Gegner sehen.

Sprung (Leap)

Er bewegte sich mit der Eleganz und der Geschwindigkeit des Windes, seine kräftigen Beine tragen ihn über die kleineren Goblins zu den unvorbereiteten Oger dahinter.

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann eine Aktion darauf verwenden, vertikal bis zu seiner Grössenstufe in Inch und horizontal bis zu 1,5 mal seiner Grösse zu springen. Falls die Einheit im Nahkampf landet, gilt dies als ein Sturmangriff, es kann jedoch kein Gegensturm durchgeführt werden. Figuren können auch über kleinere Figuren springen um die dahinterstehenden Einheiten anzugreifen, solange die übersprungenen Figuren mindestens eine Grössenstufe kleiner sind als der Springer. Die normalen Zielprioritäten können bei einem Sprung zu einem entfernterem Gegner übergangen werden.

Sumpfkämpfer (Swamp Warrior)

Sumpfkämpfer fühlen sich im Dschungel und in Sümpfen heimisch. Sie erleiden keine Bewegungsabzüge, wenn sie sich durch Marschen oder schweres Dschungelgelände bewegen. Figuren mit "Sumpfkämpfer" können in sumpfigem Gelände nicht rennen.

Tiefenkämpfer (Subterranean Warrior)

Tiefenkämpfer sind völlig mit ihrer unterirdischen Umgebung vertraut. Wenn sie sich unter der Erde durch schweres Gelände fortbewegen erleiden sie keine Abzüge. Figuren mit "Tiefenkämpfer" können nicht in unterirdischem Gelände rennen.

Todesstoss (Killing Stroke)

Jahre des Trainings und Drillübungen befähigt einen Kämpfer dazu, seine innere Stärke in einen vernichtenden Schlag von erschütternder Macht umzusetzen. Egal welche Waffe benutzt wird, Kämpfer mit Todesstoss sind

beachtliche Gegner, die ihr "Werkzeug" überaus effizient einsetzen können.

Diese Spezialfähigkeit simuliert eine besonders bösartige-tödliche Attacke. Durch sie bekommt die fragliche Waffe einen zusätzlichen (x1)-Modifikator.

Beispiel: Eine Figur mit der "Todesstoss"-Fähigkeit hat eine Waffe mit SCH 13, durch den Todesstoss ändert sich dies nun in 13 (x2). Bei einer Waffe mit 13 (x2) würde sich dies auf 13 (x3) erhöhen.

Truppführer (Field Commander)

Hinweis: Diese Regel wird im Moment nur bei dem Exemplar der Erstgeborenen angewendet!

Der Figur stellt eine respektierte und gefürchtete Person mit grosser Ausstrahlung dar, die jedoch nicht in der Lage ist ganze Armeen zu befehligen. Als Truppführer kann z.B. der Exemplar der Erstgeborenen eine Handlung dazu verwenden, Teil eines Kampfverbandes der Ritter der Zeit zu werden und diesen zu führen. Ein solch geführter Kampfverband wird zu einer neuen Einheit unter der Führung des Exemplar. Zugleich erhöht sich die Reichweite für die Handlung "Befehle geben" angewendet auf Einheiten der Ritter der Zeit und Kriegsmaschinen der Erstgeborenen auf 8 Inch.

Tunneln (Tunnel)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann eine Handlung darauf verwenden sich unter die Oberfläche (Höhenstufe 0) zu wühlen. Sobald sie unter der Erde ist, kann sie von keiner Einheit angegriffen werden und die tunnelnde Figur darf sich nur bewegen. Die Position der Figur wird mit einem Tunnelmarker gekennzeichnet.

Während ihrer Runde kann die Figur jederzeit eine Handlung darauf verwenden wieder aufzutauchen. Man kann aber nicht so auftauchen, das man sofort Basnkontakt hat oder auf Gelände auftauchen das über Höhenstufe 0 liegt. Ein tunnelndes Modell kann nicht rennen.

Unbezähmbarer Wille (Indomitable Will)

Ob nun ein geistiger Schaden das Ergebnis intensiven Trainings oder einfach eine verdrehte Persönlichkeit ist, es gibt diejenigen, deren Verstand absolut unerschütterlich in seinen Entscheidungen und seiner Klarheit ist. Sie gehen über das Verständnis der meisten Völker hinaus und scheinen das Leben und andere mit einer entnervenden Losgelöstheit wahrzunehmen.

Figuren mit "Unbezähmbaren Willen" sind immun gegen die Effekte von Panik, Furcht und Schrecken; sie können nicht geistig kontrolliert, mit Illusionen getäuscht oder emotional beeinflusst werden. Gegen Horror haben sie einen Bonus von +4 auf alle FG-Proben.

Unerschütterlich (Steadfast)

Jede Figur mit "Unerschütterlich" ist immun gegen Panik und Furcht.

Unsichtbarer Angreifer (Unseen Assailant)

Figuren die diese Fähigkeit besitzen, haben eine fast übernatürliche Art sich zu verstecken und mit der Umgebung zu verschmelzen. Sie können Zugang zu solchen Orten erlangen die eigentlich sicher erscheinen.

Diese Figur wird wie normal gekauft, aber nicht in der Aufstellungsphase aufgestellt. Das Modell wird neben das Schlachtfeld gesetzt und muss nicht aktiviert werden.

Während irgendeiner seiner Runden kann der Spieler der einen "Unsichtbaren Angreifer" besitzt ihn aktivieren und irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, allerdings muss sich in 1 Inch Entfernung ein Geländemerkmale befinden. Die Figur kann aus ihrem "Unsichtbarer Angreifer"-Status heraus einen Sturmangriff starten und erhält dann einen Bonus von +1 auf NK und SCH. Es kann nicht gegengestürmt werden. Wartende Figuren können seine Bewegung nicht unterbrechen. Wenn ein Modell mit "Unsichtbarer Angreifer" einmal auf dem Schlachtfeld platziert wurde, verhält es sich für den Rest des Spieles wie jedes andere Modell auch.

Verschanzen (Brace)

Wenn auch Größe ein mächtiger Faktor im Kampf der Rassen ist, bringt es wenig gegen ein in den Boden gestemmter und angewinkelter Speer. Speerträgereinheiten die diese Taktik trainiert haben sind in der Lage Sturmangriffe zu brechen und den Vormarsch fast aller Truppen zu stoppen.

Sollte ein Modell mit dieser Spezialfähigkeit gestürmt werden, während es auf Warten ist, wird der Wartemarker entfernt und die Einheit geht auf Verschanzen-Modus um den anstürmenden Gegner mit den Speeren pfählen zu können. Verschanzende Modelle greifen vor dem stürmenden Gegnern an. Die verschanzende Einheit erhält einen Bonus so als ob sie gestürmt wäre (+1 NK, +1 SCH) und der Bonus des Gegners verfällt. Sollte die stürmende Einheit überleben, kann sie normal angreifen, bekommt aber keinen NK- und SCH-Bonus.

Nur sehr mutige (oder sehr dumme) Einheiten attackieren eine wartende Einheit mit der Fähigkeit Verschanzen.

Verstecken (Hide)

Einige Einheiten wurden trainiert Gelände und Umstände so zu ihrem Vorteil zu nutzen, das sie aus dem Blick ihrer Feinde entschwinden; übergangslos verschwinden sie aus dem feindlichen Sichtfeld und bereiten sich in ihrem Versteck auf das Auftauchen bei passender Gelegenheit vor.

Die Spieler können bei Chronopia jedes Figur auf dem Schlachtfeld sehen. Logischerweise wäre dies in einem echten Kampf nicht möglich. Feinde könnten sich in Gräben, hinter Felsen oder in hohem Gras verstecken, sich anschleichen oder einfach darauf warten den Gegner in einen Hinterhalt zu locken. Um dies darzustellen gibt es die Fähigkeit Verstecken.

Wenn deine Einheit diese Fähigkeit hat, kann sie eine Handlung darauf verwenden sich zu verstecken. Ein Versteckenmarker wird neben die Figur gelegt. Um die Figur sehen zu können, muss der Gegner einen Spähen-Wurf schaffen (siehe Spähen). Eine versteckte Figur kann immer noch Schaden abbekommen, z.B. wenn eine Schablone über ein nahestehendes, sichtbares Figur gelegt wird und die Schablone auch das versteckte Figur bedeckt.

Wenn die Figur sich bewegt oder feuert, wird der Versteckenmarker entfernt. Falls nicht anders vermerkt, kann eine Figur nicht angreifen solange es versteckt ist.

- Eine Figur bleibt versteckt bei Infiltrieren, Getarnt, Pirschen, Warten, Zielen, Spähen und Konzentration.
- Bei jeder anderen Art von Handlung ist man nicht mehr versteckt.
- Wenn man innerhalb 6 Inch Radius um eine Feindfigur herum ist, kann man nicht auf versteckt gehen.
- Versteckte Figur blockieren nicht die LOS.
- Versteckte Figur können das Spiel versteckt beginnen.

Waldkämpfer (Forest Warrior)

“Mit der Geschwindigkeit einer Brise laufen nur die Berserker” ist eine Redeweise aus den Ländern der

Erstgeborenen, die damit die Fähigkeiten der Söhne des Kronos bei den Kämpfen in den oft undurchdringlichen Gebieten der tiefen Wälder anerkennen. Sich leichtfüssig über Wurzeln und Felsen bewegend, hinterlässt ein in dieser Fähigkeit geschulter Kämpfer keine Spuren und scheint völlig uneingeschränkt durch die chronopischen Wälder bewegen zu können. Sowohl in den dichten Wäldern als auch auf dem offenem Feld zuhause, muss ein Waldkämpfer jahrelang trainieren um die Natur der Waldlande zu verstehen.

Einheiten mit dieser Spezialfähigkeit fühlen sich in Wäldern völlig wohl. Sie erleiden keine Bewegungsmali, wenn sie sich durch bewaldetes Gebiet bewegen. Waldkrieger können aber nicht durch Waldgebiete rennen.

Widerstandsfähigkeit (Resilience)

Wird die Figur erfolgreich getroffen, muss der getroffene mit dieser Spezialfähigkeit zweimal einen Rüstungswurf machen. Erst wenn er beide nicht schafft, erhält der getroffene einen Schadenspunkt.

Wildheit (Ferocity)

Während einige Krieger im Kampf von einem fast wahnsinnigen Rausch erfüllt sind, gibt es einige verzweifelte oder entschlossene Kämpfer, die aufgrund ihrer grossen Erfahrung die Möglichkeit ihres Todes akzeptiert haben. Sie haben ihren Frieden damit geschlossen und diese Nähe des Todes zu einer gefährlichen Waffe gemacht. Diese Helden stechen auf den Schlachtfeldern Chronopias durch ihre erstaunlichen Taten und wilde Bereitschaft hervor.

Einheiten mit Wildheit stürmen/gegenstürmen mit grosser Wildheit in den Nahkampf. Ihr NK- und SCH-Bonus aus dem Sturm/Gegensturm erhöht sich um 1 auf +2.

Wüstenkrieger (Desert Warrior)

Einige sind damit geboren, andere erlangen es durch Jahre des Trainings und anstrengender Anpassung. Die Fähigkeit Wüstenkrieger ist ebenso selten, wie es schwierig ist sie zu erlangen, vor allem, wenn man das harsche Klima der mörderischen chronopischen Wüsten berücksichtigt.

Figuren mit dieser Spezialfähigkeit sind in Sand und Wüste zu Hause. Sie erleiden keine Bewegungsmali, wenn sie sich durch das rauhe Wüstengelände bewegen. Modelle mit Wüstenkrieger können zwar im Wüstengelände nicht rennen, dafür schadet ihnen die Hitze aber auch nicht.

Zerspalten (Cleave)

Figuren mit dieser Spezialfähigkeit spalten, unter bestimmten Umständen, den Körper ihrer Gegner. Ist das Ergebnis beim Trefferwurf des Angriffes, das zum Verlust des letzten Schadenspunktes des Gegners führt, kleiner als vier, dann wird der Gegner in zwei blutige Hälften gespalten. Gegner mit einer Grössenstufe höher (oder mehr) als der zuschlagende selbst, können nicht gespalten werden. Entsprechendes gilt auch für Gegner die keinen Körper haben, der gespalten werden kann (zb. Elementare).

Erfolgt ein zerspalter Angriff, dann müssen alle feindliche Figuren innerhalb von 4 Inch eine Moralprobe gegen Furcht ablegen. Diese wird modifiziert mit -3 auf den Führungswert. Misslingt die Moralprobe, hält die Auswirkungen von Furcht bis zum Ende der folgenden Aktivierung der jeweiligen Figur, dann verfallen die Auswirkungen automatisch.

Befreundete sterbliche Figuren innerhalb von 4 Inch erhalten bei einem zerspaltenen Angriff einen Bonus auf den Führungswert von +3 bei Moralproben bis zum Ende ihrer folgenden Aktivierung.

Zweitangriff (Secondary Attack)

Ausgestattet mit zwei Waffen und der Gabe blitzschnell anzugreifen, sind Einheiten mit dieser Fähigkeit berühmt dafür, das sie eine Vielzahl von Wunden in kürzester Zeit zufügen können.

Jede Figur mit der Fähigkeit "Zweitangriff" darf einen Angriff mit ihrer Erstwaffe und einen Angriff mit ihrer Zweitwaffe durchführen und zwar in einer Handlung.

Solltest du mit einer solchen Figur angreifen, musst du vorher festlegen, welches die Erst- und welches die Zweitwaffe ist. Für den Angriff mit der Zweitwaffe gibt es einen Abzug von -4 auf den NK-Wert.

In dem Fall wo keine Zweitwaffe vorhanden ist, wie z.B. bei der Meisterin der Schwarzen Schwesternschaft, wird mit der vorhandenen Waffe zwei Angriffe durchgeführt, wobei einer der beiden vorher bestimmten Angriffe einen Abzug von -4 auf NK erhält.

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Appendix #2 Die Waffenkammer

Dieses Appendix ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

In Chronopia:War in the Eternal Realm werden Waffen und Rüstungen in mehrere Kategorien unterteilt, basierend auf ihrer Wirkung im Spiel. Ein Schwert und ein Streitkolben sind sehr verschiedene Waffen, aber sie fallen beide unter die Kategorie Einhandwaffen. Aber egal unter welche Kategorie eine Waffe fällt, sie hat, wie die Figurenmodelle auch, ein Profil.

Quicklinks:

- **Waffenprofil:** [Kurze Reichweite \(KR\)](#) - [Mittlere Reichweite \(MI\)](#) - [Maximale Reichweite \(MR\)](#) - [Schaden \(SCH\)](#) - [Waffen mit Schadensmodifikator](#)
- **Waffen (Beschreibung):** [Gelegenheitswaffen](#) - [Natürliche Waffen](#) - [Einhandwaffen](#) - [Zweihandwaffen](#) - [Stangenwaffen](#) - [Lanzen](#) - [Wurfwaffen](#) - [Fernkampfwaffen](#)
- **Schilde (Beschreibung):** [Rundschild](#) - [Schild](#) - [Kriegsschild](#) - [Grosser Kriegsschild](#)
- **Schablonenwaffen (Beschreibung):** [Direktplaziert](#) - [Distanzplaziert](#) - [Abweichung](#)
- **Waffen (Liste):** [Einhandwaffen](#) - [Zweihandwaffen](#) - [Stangenwaffen](#) - [Lanzen](#) - [Wurfwaffen](#) - [Fernkampfwaffen](#) - [Kräfte und Verzauberungen der Waffen](#)
- **Standarten**
- **Musikinstrumente:** [Trommeln](#) - [Hörner](#)
- **Waffennamenübersetzung (englisch/deutsch):** [Einhandwaffen](#) - [Zweihandwaffen](#) - [Stangenwaffen](#) - [Lanzen](#) - [Wurfwaffen](#) - [Fernkampfwaffen](#)

Waffenprofil

Wie Einheiten, haben auch Waffen ein Profil. Das Profil listet den Namen der Waffe, den Typ (Einhand, Zweihand, Fernwaffe, usw.) und die die Waffe beschreibenden Werte auf. Waffen haben normalerweise vier Werte: Kurze Reichweite (KR), Mittlere Reichweite (MI), Maximale Reichweite (MR) und Schaden (SCH).

Zusätzlich zu diesen Werten haben einige Waffen auch noch Sonderregeln, die zusätzliche Schadenseffekte beschreiben, in ihrem Profil.

Kurze Reichweite (KR) (Close Range)

Dieses ist die optimale Distanz (in Inch), über die eine Waffe wirken kann. Zwar kann sie auch auf Ziele über dieser Entfernung schießen, sie verliert aber an Genauigkeit.

- Wenn die Waffe SB (Schablone) in ihrem Reichweitenprofil hat, wird eine Schablone benutzt (siehe weiter unten).
- Hat eine Waffe NK (Nahkampf) in ihrem Reichweitenprofil, kann sie nur im Nahkampf eingesetzt werden.
- Sollte die Waffe W (Werfen) in ihrem Reichweitenprofil haben, gilt sie als "geworfene Waffe" und unterliegt den Regeln für Wurfwaffen.

Mittlere Reichweite (MI) (Medium Range)

In der mittleren Reichweite kann die Waffe noch halbwegs effektiv eingesetzt werden. Wird innerhalb dieser Reichweite gefeuert, gilt ein Abzug von -4 auf FW.

Maximale Reichweite (MR) (Maximum Range)

Dieses ist die einer Waffe maximal mögliche Angriffsdistanz in Inch. Wird innerhalb dieser Distanz gefeuert, gilt ein Abzug von -8 auf den FW-Wurf.

Schaden (SCH) (Damage)

Dieser Wert legt fest wieviel Schaden eine Waffe anrichten kann. Je höher der Wert, desto höher die Chance, das die Waffe eine Rüstung durchdringen und Schaden anrichten kann. Alle Nahkampfwaffen haben einen Grundschaten, den sie verursachen. Dieser Wert wird der Stärke-Wert (ST) des Waffenbesitzers hinzugefügt um den tatsächlichen SCH-Wert zu erhalten. Einige Waffen haben sogar einen SCH-Modifikator (siehe Beispiel unten):

| Name | KR | MI | MR | SCH | Notiz |
|-------------------|----|----|----|-----------|-------|
| Klauen-Hellebarde | NK | - | - | ST+8 (x2) | - |

Waffen mit Schadensmodifikator

Einige besonders effiziente oder bössartige Waffen haben einen SCH-Modifikator. Wenn eine solche Waffe trifft, muss das Opfer einen Rüstungswurf für jeden Modifikator machen. Z.B. zweimal bei einem Modifikator von x2, dreimal bei x3, usw.

Denke es dir einfach so:

Ein Schwert mit gezahnter Klinge schneidet nicht nur ins Fleisch, sondern richtet auch noch weiteren Schaden an, wenn es herausgezogen wird. Oder man stattet eine Pfeil mit einer wiederhakenbesetzten Spitze aus, so das er, wenn er das Opfer trifft, sich schmerzhaft tiefer bohrt. Es könnte natürlich auch nur eine besonders scharf geschliffene Klinge sein, die tiefer als andere schneidet.

Hervorragender Erfolg:

Wenn bei einem Rüstungswurf eine 1 geworfen wird, braucht man gegen verbleibenden Schaden nicht mehr zu würfeln. Wenn z.B. eine 1 bei dem ersten Rüstungswurf gegen eine Waffe mit x3 geworfen wurde, wehrt man alle drei Angriffe ab, nicht nur gegen den Ersten. Wird erst beim zweiten eine 1 geworfen, erhält man den eventuellen Schaden aus dem ersten Treffer, braucht sich aber um die anderen zwei nicht zu kümmern. (Wichtig: Deswegen alle Rüstungswürfen von Treffer solcher Waffen nacheinander würfeln!)

Patzer:

Wird eine 20 beim Rüstungswurf geworfen, dann erleidet man automatisch alle restlichen Wunden die die Waffe austeilen kann. Z.B. würfelst du beim ersten Rüstungswurf eine 20 gegen eine Waffe mit x3, dann musst du alle drei Verletzungen auf dich nehmen. Solltest du gegen den ersten bestehen, aber beim zweiten Wurf eine 20 werfen, musst du zwei Wunden erleiden.

Dies würde in etwa einer scheunentorgrossen Lücke in deiner Deckung entsprechen. Dein Gegner fühlt sich eingeladen mit einem Streich seines Zweihänders deinen Kopf von den Schultern zu nehmen!

Waffen

Es gibt viele verschiedene Arten von Waffen in Chronopia. Jeder der folgenden Waffenbeschreibungen soll dabei helfen die Bedeutung der Profilwerte zu verdeutlichen.

Gelegenheitswaffen (Opportunistic Weaponry)

Manchmal verlieren Kämpfer ihre Waffen im Lauf eines Kampfes. Seiner Hauptmöglichkeit sich zu wehren oder anzugreifen beraubt, muss das Modell sich nun auf das verlassen, was gerade zur Hand ist. Dies kann die Form von Stöcken, Steinen oder sogar Fackeln annehmen. Man versucht alles zu nehmen, was man kriegen kann. Natürlich wird die Stärke (ST) zum Schaden einer Waffe hinzuaddiert.

Obwohl sie es eigentlich verabscheuen, werden Kämpfer trotzdem darauf zurückkommen solange es ihnen zu überleben hilft.

Natürliche Waffen (Natural Weapons)

In Chronopia können geschärfte Klauen, spitzgefeilte Zähne, kräftige Hörner und noch vieles andere zu den natürlichen Waffen gezählt werden. Immer wenn eine Figur mehr als eine natürliche Waffe hat, kann es für in einer Handlung mit allen natürlichen Waffen angreifen, ausser das Figurenprofil besagt etwas anderes.

Beispiel: Ein Reittier entscheidet sich eine Handlung für den Nahkampf aufzuwenden, es kann nun für eine Handlung sowohl mit seiner Tritt- und seiner Bissattacke angreifen.

Ausserdem können einige Bestien mit blitzschneller Geschwindigkeit ihre natürlichen Waffen anwenden. Um dieses anzuzeigen wird eine Zahl vor den Namen der Waffe gesetzt. Diese Zahl sagt aus, wieviele Angriffe pro Handlung damit ausgeführt werden können.

Beispiel: Ein Profil für eine natürliche Waffe wäre: (2x) Stich (14). Diese Waffe kann also zweimal pro verwendete Handlung zuschlagen, ist eine Stichattacke und richtet 14 Schaden an.

Einhandwaffen (Single-Handed Weapons)

Einhandwaffen sind Waffen, die mit einer Hand gehalten werden. Zu dieser Kategorie gehören: Schwerter, Streitkolben, Äxte, Streitflegel, Hämmer, Keulen, usw. Der Vorteil im Gebrauch dieser Waffen liegt meist darin, das sie flink eingesetzt und mit einem Schild kombiniert werden können, was die Verteidigung unterstützt. Einheiten mit diesen Waffen stellen den Grossteil der in Chronopia aufeinanderprallenden Streitkräfte.

Zweihandwaffen (Two-Handed Weapons)

Zweihandwaffen sind oft massiv, mächtig, zerstörerisch und müssen mit zwei Händen gehalten werden. Diese schweren und grossen Kriegswerkzeuge werden nur von den besttrainiertesten Krieger und Einheiten geführt. In diese Sparte fallen: Zweihandschwerter, Kriegsäxte, Schwere Streitkolben, usw.

Beim Gebrauch von Zweihandwaffen bekommen Modelle keinen Bonus aufgrund von Schilden, ausser es wurde besonders im Profil der Figur erwähnt. Die Mühe die es macht solche Waffen effizient einzusetzen verbietet es meist sich noch anderweitig verteidigen zu können. Kämpfer die Zweihandwaffen und Schilde besitzen haben letztere während des Einsatzes ihrer Schwerter meist auf dem Rücken.

Sollte eine Figur mit einer bestimmten Zweihandwaffe sich im Nahkampf mit mehreren Gegnern befinden, kann es einen "Weitausholenden Angriff" führen, sofern diese Möglichkeit in den Regeln bei der Waffe beschrieben ist. Ein "Weitausholenden Angriff" erlaubt dem Kämpfer, seine Waffe in einem großen Bogen zu schwingen um damit alle Feindfiguren in Basenkontakt zu treffen.

Der Angreifer bestimmt, wo der Schlag anfängt und in welche Richtung er geführt wird. Dann wird gegen jedes dieser Figuren ein Angriff gewürfelt. Die Opfer müssen sich im Frontblickfeld des Angreifers befinden und Basekontakt zu ihm haben. Jeder Angriff wird einzeln abgehandelt. Sollte ein Angriff daneben gehen, endet der "Weitausholenden Angriff". Ansonsten dauert der Angriff so lange, bis alle Figuren im Basekontakt getroffen wurden.

Um die erste Figur zu treffen gibt es einen Abzug von -1 auf NK, auf das zweite -2, auf das dritte -3, usw.

Stangenwaffen (Polearms)

Stangenwaffen sind Waffen mit einem langen Schaft, wie z.B. Speere, Hellebarden, Gleven, usw. Es sind ausserordentlich gefährliche Waffen, die einem Angreifer eine grosse Reichweite verschaffen. Um dies zu verdeutlichen, kann eine Stangenwaffe einen Feind aus 1 Inch Entfernung treffen; die Figur mit dieser Waffe muss also nicht in direktem Basenkontakt mit dem Gegner stehen. Ein Modell mit Stangenwaffe kann so auf eine Figur stürmen/gegenstürmen die 1 Inch weiter entfernt ist als es der normale Bewegungswert erlauben würde. Den Bonus für Stürmen/Gegenstürmen gibt es aber nur wenn die beiden Figuren in Basekontakt kommen.

Dies bedeutet, dass ein Kämpfer mit Stangenwaffe über eine befreundete Einheit derselben oder kleineren Grössenstufe hinweg einen Gegner angreifen kann. Dabei muss der Stangenwaffenbenutzer in Basekontakt mit der befreundeten Figur und diese wiederum in Kontakt mit dem Gegner sein. Es muss aber erwähnt werden, dass mit einer Stangenwaffe nicht die maximal mögliche Zahl an Angreifern erhöht werden kann.

Schilder und Stangenwaffen können nicht zur selben Zeit verwendet werden, ausser es ist besonders in den Regeln des Modells erwähnt worden. Es braucht einiges an körperlichem Einsatz um eine Stangenwaffe richtig einzusetzen, sprich zwei Hände. Meistens wird ein vorhandener Schild dann auf dem Rücken getragen.

Lanzen (Lances)

Lanzen sind lange Waffen die besonders dazu geeignet sind von Pferden aus im Sturmangriff eingesetzt zu werden. Wenn eine berittene Figur mit einer Lanze in den Nahkampf stürmt, dann erhält es statt dem normalen Bonus von +1 auf NK und SCH einen neuen Bonus von +1 auf NK und +2 auf SCH.

Lanzen können nur während des Sturmes in den Nahkampf benützt werden und können, wenn es nicht anders im Waffenprofil steht, im Nahkampf nicht benutzt werden.

Wurfaffen (Thrown Weapons)

Ein Modell mit einer Wurfaffe kann eine Handlung darauf verwenden, sie in einem Distanzangriff zu verwenden. Wurfaffen können 2 Inch plus ein weiteres Inch für jeden Stärkepunkt, den die werfende Figur im Profil hat, geworfen werden, solange nichts anderes im Waffenprofil steht. Ein Wurfaffe kann während eines Sturmangriffs/Gegensturms eingesetzt werden und zwar zu Beginn (d.h. von dort wo der Sturm begann), also noch vor dem Nahkampf. Dieser Angriff findet vor jeder anderen statt (auch Rammen), Ausnahmen hiervon sind Angriffe mit anderen Wurfaffen oder Fernkampfwaffen.

Es wird der FW-Wert für den Trefferwurf verwendet; Modifikatoren für Deckung und andere Fernaffen gelten wie normal, der Sturmangriffbonus kann aber nicht verwendet werden. Sollte die Wurfaffe ihr Ziel verfehlen oder daß Opfer nicht töten, wird der Sturmangriff wie ein normaler Sturm beendet. Sollten beide Gegner eine Wurfaffe vor dem Nahkampf benutzten, werden diese gleichzeitig abgehandelt. Der Benutzer einer Wurfaffe kann nicht zuerst auf das eine Ziel seine Waffe werfen und dann auf ein anderes Ziel losstürmen. Alle Angriffe müssen gegen dasselbe Ziel geführt werden, ausser die Einheitenregeln besagen etwas anderes.

Wird der Gegner getötet bevor es zum Sturmangriff kommt, wird der Werfer an die Position des Getöteten oder dort wo der Sturmangriff geendet hätte, gestellt.

Figuren die nur Wurfaffen und Nahkampfwaffen besitzen, werden nicht als Fernkampftruppen gewertet wenn es um das Kampfverband / Fernkampfwaffenverband-Verhältnis geht.

Fernkampfwaffen (Missile Weapons)

Fernkampfwaffen erlauben es der Einheit, den Gegner aus grosser Distanz zu treffen, haben eine hohe Feuerrate und sind in ihrer Reichweite Nahkampfwaffen weit überlegen. Solche Truppen sind in chronopischen Armeekreisen überaus gefürchtet und auch sonst ziemlich gefährlich. Die einzigen Einheiten, die von der beeindruckenden Macht der Fernkampfwaffen völlig unbeeindruckt sind, sind die untoten Skelettkämpfer der Lakaien. Da sie untot sind, verursacht ein losgelassener Hagel von Pfeilen einfach keinen Schaden, die Pfeile schlagen einfach dumpf in ranzig-verrotendes Fleisch.

Zu dieser Gruppe gehören alle Arten von Bögen, Ballisten und Armbrüsten. Das Waffenprofil gibt an ob es sich bei einer Waffe um eine Fernkampfwaffe handelt. Da der Gebrauch einer Fernkampfwaffe normalerweise zwei Hände braucht, können Schilde nur benutzt werden, wenn es das Waffenprofil erlaubt.

Schilde (Shields)

Schilde bieten auf dem Schlachtfeld Schutz vor einer Vielzahl von Angriffen. Da Schilde vergleichsweise einfach herzustellen sind, sind sie unter den Einheiten Chronopias weit verbreitet. Schilde helfen der Figur den Schaden auf ihn niedergehender Angriffe zu vermeiden und ist in den chronopischen Armeen ein häufiges Standardausrüstungsstück. Figuren erhalten einen zusätzlichen Modifikator auf ihren VER-Wert, abhängig von der Art des Schildes den sie mit sich trägt.

Ein Modell, das einen schildbewehrten Kämpfer angreift muss sich mit dessen VER-Modifikator herumschlagen (der VER-Wert im Figurenprofil enthält schon den Modifikator des Schildes). Schilde können nur das vordere Blickfeld einer Figur schützen, d.h. die vorderen 180 Grad, solange nichts anderes in den Sonderregeln der Waffe vermerkt wurde. Sollte eine Figur mit Schild von Hinten angegriffen werden, muss sie den Wert des Schildes von ihrem VER-Wert abziehen.

Gegen Fernkampfwaffen arbeiten Schilde etwas anders. Da VER-Modifikatoren nur für Nahkampfangriffe gelten, wird der Schildwert vom FW-Wert des Angreifers abgezogen. Wie üblich wird bei Angriffen in das Rückenblickfeld eines Schildträgers kein Bonus gewährt.

Es gibt viele Arten von Schilden in Chronopia, einige einfach und klein, einfach zu tragen und zusammen mit Einhandwaffen einsetzbar, andere jedoch sind extrem gross und bieten einen exzellenten Schutz gegen Feinde.

Die Schildtypen werden innerhalb folgender Schildkategorien eingeordnet:

Rundschild (Spiked Buckler Shield)

Figuren die mit diesem Rundschild ausgestattet sind, erhalten einen -1 VER-Modifikator gegen Nahkampfangriffe. Dieser Modifikator wurde schon in den VER-Wert deiner Figur integriert, du musst dich darum also nicht mehr kümmern. Ausserdem kann der Rundschild mit einem Schaden von ST+2 als Zweitangriff im Nahkampf eingesetzt werden.

Schild (Shield)

Figuren die mit diesem normalen Schild ausgestattet sind, erhalten einen -1 VER-Modifikator gegen Nahkampfangriffe. Dieser Modifikator wurde schon in den VER-Wert deiner Figur integriert, du musst dich darum also nicht mehr kümmern. Bei Fernangriffen reduziert der Schild den FW-Wert des Angreifers um -1.

Kriegsschild (Warshield)

Figuren die mit dem Kriegsschild ausgestattet sind, erhalten einen -2 VER-Modifikator gegen Nahkampfangriffe. Dieser Modifikator wurde schon in den VER-Wert deiner Figur integriert, du musst dich darum also nicht mehr kümmern. Bei Fernangriffen reduziert der Schild den FW-Wert des Angreifers um -2.

Grosser Kriegsschild (Large Warshield)

Figuren die mit dem Grossen Kriegsschild ausgestattet sind, erhalten einen -3 VER-Modifikator gegen Nahkampfangriffe. Dieser Modifikator wurde schon in den VER-Wert deiner Figur integriert, du musst dich darum also nicht mehr kümmern. Bei Fernangriffen reduziert der Schild den FW-Wert des Angreifers um -3.

Schablonenwaffen (Template Weapons)

Schablonenwaffen umfassen Dinge wie Katapulte und Flammenwerfer. Sie treffen eher ein Gebiet als eine einzelne Figur. Jede Figur, die nach dem Abfeuern einer Waffe auch nur teilweise von deren Schablone bedeckt wird, gilt als vom Effekt der Waffe betroffen.

Es gibt zwei Arten von Schablonenwaffen, Direktplazierte und Distanzplazierte.

Direktplaziert (Directly placed)

Wird eine direktplazierte Waffe abgefeuert, z.B. ein Flammenwerfer, platziert man die Schablone im Angriffsbereich (normalerweise die vorderen 180°) der feuernden Figur. Alle Gegner unter der Schablone (auch wenn sie nur teilweise bedeckt wurden) werden automatisch getroffen. Es ist kein Wurf notwendig. Direktplazierte Schablonen können nicht auf Flieger angewendet werden, wenn sie sich nicht in der gleichen Höhenstufe befinden.

Distanzplaziert (Ranged)

Wird eine distanzplazierte Waffe, wie z.B. ein Katapult eingesetzt, erfolgt das Zielen wie normal. Dann wird ein Trefferwurf vorgenommen (falls notwendig). War der Wurf erfolgreich, wird die Schablone über dem Ziel zentriert. Alle Gegner unter der Schablone (auch wenn sie nur teilweise bedeckt wurden) werden automatisch getroffen. Aufgrund der Natur solcher Waffen jedoch wird, wenn der Trefferwurf nicht erfolgreich war, das Zielgebiet zwar getroffen, aber der Schuss weicht von seiner Bahn ab (siehe Abweichung). Distanzplazierte Schablonen können nur auf Flieger verwendet werden, wenn sie sich in der gleichen Höhenstufe wie der Angreifer befinden. Abweichende Schablonen weichen innerhalb einer Höhenstufe immer horizontal, nie vertikal, ab.

Abweichung (Deviation)

Eine Waffe, die distanzplazierte Schablonen benutzt, kann selbst dann Schaden anrichten, wenn der Schuss kein Treffer war. Wenn ein Trefferwurf daneben ging, muss eine Abweichung ermittelt werden um zu sehen wo

der Schuss landete.

Um die Distanz und Richtung der Abweichung zu ermitteln, wird einfach ein W20 in der Nähe der Zielfigur geworfen. Die erwürfelte Zahl gibt die Distanz der Abweichung an, die Zehnerwerte des Würfels werden ignoriert. D.h. eine 2 wird zu 2 Inch, eine 12 ebenso zu 2 Inch. Eine 6 wird zu 6 Inch und eine 17 zu 7 Inch, usw. Die Abweichung kann nie weiter sein als 10 Inch.

Um die Richtung der Abweichung zu bestimmen wird bei dem geworfenem W20 einfach auf die Spitze des Dreiecks über der Zahl geachtet (ein W20 besteht ja aus lauter Dreiecken). Die Spitze über der Zahl gibt also die Richtung an und die Zahl sagt wie weit. Auf diese Weise wird die alte Abweichungsschablone der ersten Edition unnötig, man kann sie aber noch weiterverwenden.

Waffen (Liste)

Einhandwaffen (Liste)

| Name | KR | MI | MR | SCH | Notiz |
|-------------------------|----|----|----|-----------|----------------------|
| Altaraxt | NK | - | - | ST+6 | Link |
| Armschienen des Drachen | NK | - | - | ST+4 (x2) | - |
| Axt | NK | - | - | ST+2 | - |
| Bastardschwert | NK | - | - | ST+3 | - |
| Blutauschklunge | NK | - | - | ST+2 (x2) | - |
| Chitinaxt | NK | - | - | ST+2 | - |
| Chitinkolben | NK | - | - | ST+2 (x2) | - |
| Chitinschwert | NK | - | - | ST+2 (x2) | - |
| Dimensionsklunge | NK | - | - | ST+5 | Link |
| Dolch | NK | - | - | ST | - |
| Drachenhammer | NK | - | - | ST+3 | Link |
| Dunkle Klunge | NK | - | - | ST+5 | Link |
| Eisschwert | NK | - | - | ST+3 | Link |
| Ellenbogensporn | NK | - | - | ST+2 | Link |
| Feuerschwert | NK | - | - | ST+3 | Link |
| Goldenes Schwert | NK | - | - | ST+4 | - |
| Gradschwert | NK | - | - | ST+3 | - |
| Handaxt | NK | - | - | ST+1 | - |
| Insektenklunge | NK | - | - | ST+3 | Link |
| Klunge der Ehre | NK | - | - | ST+4 (x2) | Link |
| Klunge der Stürme | NK | - | - | ST+5 | Link |
| Klunge der Verdammnis | NK | - | - | ST+5 (x3) | - |
| Knochenaxt | NK | - | - | ST+5 | Link |
| Krallenschwert | NK | - | - | ST+3 | - |
| Krallenspornen | NK | - | - | ST+1 (x2) | - |
| Kriegsaxt | NK | - | - | ST+3 | - |
| Krummsäbel | NK | - | - | ST+2 | - |
| Krummschwert | NK | - | - | ST+3 | - |
| Kurzschwert | NK | - | - | ST+1 | - |
| Langschwert | NK | - | - | ST+3 | - |

| | | | | | |
|-----------------------------------|----|---|---|-----------|----------------------|
| Parierklauen | NK | - | - | - | Link |
| Reisserklaue | NK | - | - | ST+1 (x2) | - |
| Runenschwert | NK | - | - | ST+2 | - |
| Schlachtaxt | NK | - | - | ST+3 | - |
| Schlangenkopf-Wurfmesser | NK | - | - | ST+3 (x2) | - |
| Schwarze Klinge der Gerechtigkeit | NK | - | - | ST+4 (x2) | - |
| Schwert | NK | - | - | ST+2 | - |
| Schwert der Dämmerung | NK | - | - | ST+6 (x2) | - |
| Schwert der Ehre | NK | - | - | ST | Link |
| Schwert der Nacht | NK | - | - | ST+6 | - |
| Schwert des Phönix | NK | - | - | ST+6 | Link |
| Sensenhandschuh | NK | - | - | ST+3 (x2) | - |
| Sichel | NK | - | - | ST+2 | - |
| Sonnendolch | NK | - | - | ST | Link |
| Stachel-Panzerhandschuh | NK | - | - | ST | - |
| Streitkolben | NK | - | - | ST+2 | Link |
| Widderschädel Streitkolben | NK | - | - | ST+6 (x2) | Link |
| Zeremonienschwert | NK | - | - | ST+4 | - |

Anmerkungen zu einzelnen Einhandwaffen:

- **Altaraxt:** Erfüllt von Energien des Zwiellichtreiches.
- **Dimensionsklinge:** Bei einem Trefferwurf mit dieser Waffe von 1-3, wird dies wie ein Hervorragender Erfolg behandelt und die Waffe fügt somit automatisch einen Schadenspunkt zu.
- **Drachenhammer:** Feuerbasiert +2, Zermalmend +3
- **Dunkle Klinge:** Erfüllt von untoter Energie.
- **Eisschwert:** Kältebasiert, SCH 11 gegen Kaltblüter.
- **Ellenbogensporn:** Der Ellenbogensporn zählt als ein freier Zweitangriff wenn er zusammen mit der Spezialfähigkeit "Hinterlistiger Angriff" benutzt wird. Z.B.: Ein Späher des Clan der Schakale greift einen Feind von hinten mit seinen Krallenspornen an, für diese Nahkampfhandlung erhält er nun einen freien Angriff mit dem Ellenbogensporn dazu.
- **Feuerschwert:** Feuerbasiert +1
- **Insektenklaue:** Eine Figur mit einem Paar Insektenklauen kann sie einzeln oder zusammen benutzen, wobei der letztere Fall nur eine Handlung kostet aber dafür der Zweitangriffsmalus gilt. So genutzt ist der Schaden 12.
- **Knochenaxt:** Massive Grösse (kann nur von Figuren mit Grössenstufe 5 benutzt werden), Zermalmend +1.
- **Parierklauen:** Diese einfallsreiche Waffe bedeckt den ganzen Unterarm des Trägers und besteht aus einem Metallarmschutz und einem Handschuh von dem mehrere Haken ausgehen. Diese Haken wurden defensiv entworfen, also um Angriffe andere Waffen abzufangen und abzulenken. Feinde greifen den Träger mit einem Malus von -1 auf NK an, wogegen der Träger einen +1 Bonus im Nahkampf hat.
- **Schwert des Phönix:** Feuerbasiert, Mit einer Handlung kann das Schwert noch mehr aufgeheizt werden, bevor der Gegner angegriffen wird. Der Schaden der Klinge beträgt dann für den nächsten erfolgreichen Treffer ST+11.
- **Sonnendolch:** Feuerbasiert +2
- **Streitkolben :** Zermalmend +1
- **Widderschädel Streitkolben:** Zermalmend +2
- **Schwert der Ehre:** Diese perfekt balancierte Klinge erhält der Herr der Schwerter bei seiner Ernennung für diesen angesehenen Dienst. Sie ist eine tödliche Waffe in der Hand eines Meisters. Wenn der Herr der Schwerter einen erfolgreichen Trefferwurf mit dieser Waffe macht, wird die Differenz zwischen dem benötigten Wurfergebnis und dem Wurf selbst zur Stärke des Herrn der Schwerter

hinzugerechnet und ergeben den Schaden den dieser Treffer gemacht hat. Beispiel: Der Herr der Schwerter braucht eine 11 zum Treffen und würfelt eine 5, dann wird mit 6 (11-5) und Stärke (4) der Treffer mit einem Schaden von SCH 10 gewertet.

- **Klinge der Ehre:** *Elfenhass* - Befindet sich in LOS und 10 Inch Umgebung Nahkampf ungebundene Elfen, werden diese nach den Regeln für die Spezialfähigkeit "Hass" zu dieser Klinge hingezogen.
- **Klinge der Stürme:** *Blitzschlag* - Erhält ein Gegner durch diese Klinge einen Schadenspunkt und lebt noch, muss dieser eine Probe auf den Führungswert machen. Ist er erfolgreich, gibt es keine weitere Auswirkung. Geht die Probe fehl, dann hat das Ziel bei der nächsten Aktivierung eine Handlung weniger. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.

Zweihandwaffen (Liste)

| Name | KR | MI | MR | SCH | Notiz |
|-------------------------------|----|----|----|------------|----------------------|
| Dämonenkamm | NK | - | - | ST+7 | Link |
| Drachenreisser-Schwert | NK | - | - | ST+9 (x2) | Link |
| Erlöser-Schwert | NK | - | - | ST+8 (x3) | Link |
| Fe-Uri | NK | - | - | ST+10 (x2) | Link |
| Grosser Dreschflegel | NK | - | - | ST+10 | - |
| Grosser Morgenstern | NK | - | - | ST+8 | Link |
| Klingenflegel | NK | - | - | ST+9 | - |
| Klinge von Aspu | NK | - | - | ST+7 | - |
| Kriegshammer | NK | - | - | ST+9 | Link |
| Kriegsschläger | NK | - | - | ST+9 | Link |
| Reiteraxt | NK | - | - | ST+6 | - |
| Schwarzer Hammer | NK | - | - | ST+10 | Link |
| Schwere Axt | NK | - | - | ST+9 | - |
| Schwere Eberaxt | NK | - | - | ST+10 | Link |
| Sense der Zerstückelung | NK | - | - | ST+6 | Link |
| Streitaxt | NK | - | - | ST+9 | Link |
| Vindicator | NK | - | - | ST+10 | Link |
| Viperzahn | NK | - | - | ST+8 (x2) | - |
| Wahrheitsfinder | NK | - | - | ST+11 | - |
| Wolfsaxt | NK | - | - | ST+9 (x2) | - |
| Zweihändige Blutrausch Klinge | NK | - | - | ST+9 (x2) | - |
| Zweihändige Chitinaxt | NK | - | - | ST+8 | - |
| Zweihändige Schlachtaxt | NK | - | - | ST+9 | - |
| Zweihändige Stygische Axt | NK | - | - | ST+10 | - |
| Zweihändiger Streitkolben | NK | - | - | ST+8 | Link |
| Zweihändiges Krummschwert | NK | - | - | ST+10 | Link |
| Zweihändiges Lotusschwert | NK | - | - | ST+9 | Link |
| Zweihändiges Runenschwert | NK | - | - | ST+8 | Link |
| Zweihändiges Schwert | NK | - | - | ST+9 | - |

Anmerkungen zu einzelnen Zweihandwaffen:

- **Dämonenkamm:** Erfüllt mit Untoter Energien und kann weitausholend angreifen.

- **Drachenreisser-Schwert:** + 1 SCH gegen Kreaturen mit Drachenblut.
- **Erlöser-Schwert:** + 2 SCH gegen beschworene Kreaturen.
- **Grosser Morgenstern:** Zermalmend +2.
- **Kriegshammer:** Zermalmend +4.
- **Kriegsschläger:** Zermalmend +3.
- **Schwarzer Hammer:** Verursacht 2 Schadenspunkte, statt 1, bei einem erfolgreichem Treffer und misslungenen Rüstungswurf.
- **Schwere Eberaxt:** Zermalmend +3.
- **Streitaxt:** Weitausholend angreifen möglich.
- **Zweihändiger Streitkolben:** Zermalmend +2.
- **Zweihändiges Krummschwert:** Weitausholend angreifen möglich.
- **Zweihändiges Lotusschwert:** Weitausholend angreifen möglich.
- **Zweihändiges Runenschwert:** Verursacht 2 Schadenspunkte, statt 1, bei einem erfolgreichem Treffer und misslungenen Rüstungswurf.
- **Sense der Zerstückelung:** Trennender Schwung: Wird dieser Angriff angewendet, macht der Knochengolem einen mächtigen Schwungangriff mit seiner Sense. Dabei macht er für jede Figur in bis zu 1 Inch Entfernung und innerhalb von 180 Grad seines vorderen Sichtbereiches einen eigenen Trefferwurf. Anders als beim "Weitausholenden Angriff" ist jeder dieser Würfe ein normaler Angriffswurf!
- **Vindicator:** Weitausholend angreifen möglich. Zermalmend +4.
- **Fe-Uri:** +2 SCH gegen Drachenblut.

Stangenwaffen (Liste)

| Name | KR | MI | MR | SCH | Notiz |
|------------------------|----|----|----|-----------|----------------------|
| Blutspeer | NK | - | - | ST+8 | - |
| Breitspeer | NK | - | - | ST+7 | - |
| Chaosstab | NK | - | - | ST+4 (x2) | Link |
| Chitin Hellebarde | NK | - | - | ST+6 | - |
| Chitinspeer | NK | - | - | ST+5 | - |
| Feuerlanze | NK | - | - | ST+5 | Link |
| Geisterstab | NK | - | - | ST+4 (x2) | - |
| Goldener Speer | NK | - | - | ST+8 | Link |
| Hellebarde | NK | - | - | ST+6 | - |
| Klauen-Hellebarde | NK | - | - | ST+8 (x2) | - |
| Krallenspeer | NK | - | - | ST+7 | - |
| Kristallspeer | NK | - | - | ST+9 | - |
| Langspeer | NK | - | - | ST+6 | - |
| Schamanenstab | NK | - | - | ST+4 | - |
| Schweren Langspeer | NK | - | - | ST+7 | - |
| Speer | NK | - | - | ST+5 | - |
| Speer der Tugend | NK | - | - | ST+6 (x2) | - |
| Speer des Zorns | NK | - | - | ST+4 | - |
| Stabaxt | NK | - | - | ST+7 | - |
| Stab der Drachenart | NK | - | - | ST+3 | Link |
| Stab der Netzspinne | NK | - | - | ST+2 | Link |
| Stab der sieben Höllen | NK | - | - | ST+2 (x2) | Link |
| Todesspiess | NK | - | - | ST+6 (x3) | - |
| Verstümmeler | NK | - | - | ST+10 | - |

| | | | | | |
|---------------|----|---|---|-----------|---|
| Zeitstab | NK | - | - | ST+4 (x2) | - |
| Zweihandspeer | NK | - | - | ST+6 | - |

Anmerkungen zu einzelnen Stangenwaffen:

- **Chaosstab:** Der Chaosstab erlaubt es dem Träger eine beschworene Einheit ohne Verwendung einer Handlung zu beherrschen.
- **Feuerlanze:** Durch Aufbringen einer Handlung, kann der Träger der Flammenlanze einen glühenden Flammenstrahl entfesseln und ihn auf den Gegner vor ihm richten. Die Schablone kann in beliebiger Richtung im Frontblickfeld der Figur plziert werden, aber die Base muss von deren Spitze berührt werden. Jede von der Schablone berührte Figur wird automatisch getroffen und muss einen Rüstungswurf gegen Flammen, SCH 10, machen. Der Angriff fällt unter Schleichender Schaden und ist Feuerbasiert.
- **Goldener Speer:** Gilt als Lanze und als Stangenwaffe.
- **Stab der Drachenart:** Unter Aufbringung von zwei Handlungen kann der Besitzer dieses Stabes ihn in die Höhe schwingen und ihn kraftvoll in den Boden rammen. Von der Vorderseite des Modells aus bricht eine mächtige Schockwelle los und breitet sich vor ihm aus. Jede Figur innerhalb 12 Inch und im Frontblickfeld (180°) des Benutzers muss sich gegen eine SCH 6 Angriff wehren. War die Abwehr erfolgreich, muss die betroffene Figur noch eine FG-Probe schaffen um nicht umgeworfen zu werden. Schafft sie diesen nicht, wird sie auf die Seite gelegt und gilt als Niedergestreckt. Im Erfolgsfall konnte sie ihr Gleichgewicht halten und kann normal agieren. Ausserdem wird keine Figur mit Drachenblut den Träger des Stabes angreifen. Jedes Drachenblut, dass gezwungen wird den Träger anzugreifen, muss eine FG-Probe ablegen. Im Erfolgsfall kann es mit -2 auf NK angreifen. Bei Versagen wird es den Träger des Stabes im Laufe dieser Runde nicht angreifen.
- **Stab der Netzspinne:** Wenn das Netz vom Stab der Netzspinne geworfen wird, wird die entsprechende Schablone einfach an die Base des Benutzers gelegt. Alle Figuren die unter der Schablone liegen, müssen eine "In Deckung Springen"-Probe ablegen um zu sehen, ob sie dem klebrigen Netz ausweichen können. Jede Figur muss mit einem W20 würfeln, bei einem Wert von 10 und weniger sind sie erfolgreich dem Netz ausgewichen. Bei Versagen wird das Modell auf die Seite gelegt und erhält den Status Niedergestreckt. Das einzige was eine eingesponnene Figur machen kann, sind Befreiungshandlung mit denen es sich aus dem Netz befreien kann. Die Stärke des Netzes ist 10 (ST). Wenn eine besondere Spinne gewählt wird, gelten deren Werte vor dem hier geschriebenen.
- **Stab der sieben Höllen:** Der Stab der sieben Höllen erlaubt es dem Nekromanten eine beschworene Untoteneinheit ohne Verwendung einer Handlung zu beherrschen. Ausserdem kann der Stab einer untoten Figur innerhalb der Kommandoreichweite des Besitzers einen erhöhten NK- und FW-Wert verleihen. Die Auswirkungen dieses Effektes erhöhen die betroffenen Werte um +2.

Lanzen (Liste)

| Name | KR | MI | MR | SCH | Notiz |
|----------------|----|----|----|------|----------------------|
| Chitinlanze | NK | - | - | ST+7 | - |
| Goldener Speer | NK | - | - | ST+8 | Link |
| Lanze | NK | - | - | ST+9 | - |

Anmerkungen zu einzelnen Lanzen:

- **Goldener Speer:** Gilt als Lanze und als Stangenwaffe.

Wurfaffen (Liste)

| Name | KR | MI | MR | SCH | Notiz |
|------|----|----|----|-----|-------|
|------|----|----|----|-----|-------|

| | | | | | |
|--------------------|----------|---|---|------|----------------------|
| Blütenbombe | 2+ST (W) | - | - | ST+6 | Link |
| Netz | 2+ST (W) | - | - | - | Link |
| Schmale Wurfdolche | 2+ST (W) | - | - | ST+1 | - |
| Schwerer Wurfspeer | 2+ST (W) | - | - | ST+4 | - |
| Sensenspeer | 5+ST (W) | - | - | ST+2 | Link |
| Stachelspeer | 2+ST (W) | - | - | ST+2 | - |
| Wurfpfeil | 2+ST (W) | - | - | ST+1 | - |
| Wurfspeer | 2+ST (W) | - | - | ST+3 | - |

Anmerkungen zu einzelnen Wurfaffen:

- **Blütenbombe:** Die Blütenbombe benutzt die Kleine Explosion-Schablone und wird auf die getroffene Figur zentriert. Alle von der Schablone getroffenen Figuren erleiden einen Schaden von 10. Wird daneben geworfen, kommen die normalen Regeln für Abweichung zur Anwendung.
- **Netz:** Für das geworfene Netz wird ein normaler Trefferwurf benötigt. Ist dieser erfolgreich muss der Gegner einen Rüstungswurf ablegen. Wenn der Gegner seinen Rüstungswurf nicht schafft, ist er im Netz gefangen. Eine Figur im Netz wird auf die Seite gelegt und gilt als Niedergestreckt. Das einzige was ein im Netz gefangene Figur machen kann, ist eine Befreiungshandlung mit denen es sich aus dem Netz befreien kann. Die Stärke des Netzes ist 10 (ST).
- **Sensenspeer:** Die den Sensenspeer werfende Figur kann mit einer Handlung werfen und bewegen.

Fernkampfaffen (Liste)

| Name | KR | MI | MR | SCH | Notiz |
|--------------------------|----|----|----|---------|----------------------|
| Armbrust | 6 | 12 | 18 | 10 | Link |
| Blasrohr | 5 | 10 | 15 | 4 (x2) | Link |
| Bogen | 8 | 16 | 24 | 6 | Link |
| Flammenwerfer | SB | - | - | 14 | Link |
| Feuerrunen-Langbogen | 9 | 20 | 27 | 7 | Link |
| Handarmbrust | 4 | 8 | 12 | 5 | Link |
| Kompositbogen | 10 | 24 | 30 | ST+4 | Link |
| Kurzbogen | 7 | 14 | 21 | 5 | Link |
| Langbogen | 9 | 20 | 27 | 7 | Link |
| Langes Blasrohr | 7 | 14 | 21 | 6 (x2) | Link |
| Schleuder | 6 | 12 | 18 | 4 (x2) | Link |
| Schwere Armbrust | 7 | 14 | 21 | 12 | Link |
| Schwere Handarmbrust | 5 | 10 | 15 | 8 | Link |
| Schwere Klingenarmbrust | 7 | 14 | 21 | 12 | Link |
| Schwere Repetierarmbrust | 6 | 12 | 18 | 11 | Link |
| Spalter-Armbrust | 20 | 30 | 40 | 14 (x2) | Link |
| Sporen-Blasrohr | SB | - | - | - | Link |

Anmerkungen zu einzelnen Fernkampfaffen:

- **Armbrust:** FR 1/2.
- **Blasrohr:** FR 2/1.

- **Bogen:** FR 1/1.
- **Flammenwerfer:** Feuerbasiert. Der Flammenwerfer benutzt die Flammen-Schablone. Alle von der Schablone berührten Figuren werden getroffen und müssen einen erfolgreichen Rüstungswurf schaffen um nicht getroffen zu werden. Misslingt dieses und hat das Opfer mehr als eine Wunde, muss es so lange gegen Rüstungswürfe machen, bis es entweder tot ist oder den Wurf schafft. FR 1/2.
- **Feuerrunen-Langbogen:** Feuerbasiert. FR 1/1.
- **Handarmbrust:** Diese Waffe kann im Nahkampf benutzt werden. FR 1/1.
- **Kompositbogen:** ST wird zum SCH-Wert hinzugerechnet. FR 1/1.
- **Kurzbogen:** FR 1/1.
- **Langbogen:** FR 1/1.
- **Langes Blasrohr:** FR 1/1.
- **Schleuder:** FR 2/1.
- **Schwere Armbrust:** FR 1/2.
- **Schwere Handarmbrust:** Diese Waffe kann im Nahkampf benutzt werden. FR 1/2.
- **Schwere Klingenarmbrust:** Wird im Nahkampf ein erfolgreicher Treffer mit den Klingen (SCH 4) geführt, kann mit derselben Handlung auch ein Schuss abgefeuert werden. Zuerst wird eine FG-Probe abgelegt, bei Erfolg kann gefeuert werden. Wird die Armbrust auf diese Weise abgefeuert, wird der NK-Wert an Stelle des FW-Wertes benutzt. FR 1/2.
- **Schwere Repetierarmbrust:** Die Schwere Repetierarmbrust kann für jede verwendete Handlung zweimal schießen. Wird dabei während einer Handlung auf zwei verschiedene Figuren gefeuert, dürfen diese nicht weiter als 4 Inch voneinander entfernt sein und es muss eine LOS geben. FR 2/1.
- **Spalter-Armbrust:** Kann nur gegen Ziele die weiter als 10 Inch sind abgefeuert werden. FR 1/2.
- **Sporen-Blasrohr:** Benutze die Sporen-Blasrohr Schablone. Alle Figuren unter der Schablone müssen einen Rüstungswurf gegen einen SCH von 10 schaffen oder eine Wunde erleiden. Hat das Opfer mehr als eine Wunde und der Rüstungswurf misslang, muss es so lange gegen die Waffe werfen bis es entweder tot ist oder den Wurf schafft. FR 1/2.

Kräfte und Verzauberungen der Waffen

Bestimmte Waffen haben eine ihnen eigene Verzauberung, die böse Auswirkungen gegen gewisse Figurenklassen haben kann. Andere Waffen sind allein schon wegen ihrer natürlichen Mächtigkeit berüchtigt, welche ihnen auch ausserhalb des Kampfes einen Bonus verschafft. Die Effekte werden folgend aufgelistet:

Energien des Zwilichtreiches:

Waffen die im Zwilichtreich geschmiedet wurden, tragen noch etwas von diesem höllischen Ort mit sich. Diese dunklen Energien sind gefährlich für Figuren gesegneter Natur. Gegen Figuren, die mit "Gesegnet" gekennzeichnet sind, richten diese Waffen +1 mehr Schaden an.

Untote Energie:

Die dunklen Kräfte der Nekromantie haben Waffen hervorgebracht, die die negativen Energien aufsaugen welche zur Belebung der Untoten gebraucht werden. Waffen erfüllt von diesen Energien sind ein Anathema für Figuren elementarer Natur. Waffen mit untoter Energien erhalten gegen Elementare einen Bonus von +1 auf NK.

Zermalmende Waffen:

Diese mächtigen Waffen sind sowohl tödlich für lebende Wesen als auch sehr zerstörerisch gegen Untote. Zermalmende Waffen richten zusätzlichen Schaden gegen Maschinen und viele Geländedetails wie Türen oder Wände an. Der zusätzlich angerichtete Schaden wird neben dem Begriff "Zermalmend" angegeben und wird zum SCH-Wert addiert. Ausserdem wird beim Einsatz einer zermalmenden Waffe gegen Geländedetails wie Türen und Wände nicht nur SCH-Wert mit diesem Bonus bedacht, sondern auch der NK-Wert.

Standarten

Viele Kampverbände in Chronopia tragen im Krieg Banner gegen ihre Feinde. Die königlichen Streitkräfte der Erstgeborenen z.B. marschieren unter dem Zeichen ihres Königs und unter ihren Einheitenfarben. Die Schwarzbliuter sammeln sich zum Marsch unter grossen Bannern, die ihre militärische Macht und früheren

Siege verkünden. Die Zwerge versammeln sich unter den uralten Runen ihrer Gründerväter, während die Elfen unter den strahlenden Haussymbolen marschieren.

Egal welche Armee ins Feld geschickt wird, die Standarten der Kampfverbände sind ihr Herz und ihre Seele, die ihre Zugehörigkeit verkünden und dem Feind eine unausgesprochene Herausforderung entgegenschleudern. Unmöglich zu verfehlen, stellt eine Standarte eine mächtige Präsenz in einem Kampfverband dar, die es dem Anführer erlaubt seinen Männern Zeichen zu geben und als Fokuspunkt für sich sammelnde Truppen dienen kann. Um dieses zu verdeutlichen hat jede Einheit mit einer Standarte 1 Inch mehr Kommandoreichweite.

Nahkampfstandarte (Standard of Striking)

Diese wundervollen Banner stellen die grössten Taten der mächtigsten Helden oder Persönlichkeiten eines Kampfverbandes dar und erzählen von ihrem Ruhm und ihren vielen Siegen. Oft sind sie angefüllt mit klassischen Momenten, die einen hohen Symbolwert für die Legenden und den Glauben des Volkes haben. Voller Bilder und Worten von inspirierender Kraft, wird diese Standarte von einem privilegierten Nahkampf-Kampfverband hochgehalten und rührt das Blut und die Herzen zum Sieg an.

Kosten: 10

Wenn ein Kampfverband diese Standarte in seinen Reihen hat bekommen alle Modelle +1 auf ihren NK-Wert.

Befehlsstandarte (Standard of Command)

Es gibt Zeiten in denen muss ein Kampfverband gesammelt werden um gegen etwas zu kämpfen was man nur noch als übermächtigen Gegner bezeichnen kann, gegen eine Macht, so erschreckend, das geringere Truppen in ihrer Nähe vor Angst zerfließen würden. Dieses Banner wurde so geschaffen, das es den Truppen unter seinem Einfluss das extra an Vertrauen vermittelt, das sie ihre Furcht überwinden und für die Sache ihres Anführers kämpfen lässt.

Kosten: 10

Trägt ein Kampfverband die Befehlsstandarte in die Schlacht, erhalten alle Mitglieder des Verbandes einen Bonus von +1 auf FG.

Standarte der Zielsicherheit (Standard of Accuracy)

Konzentration und Fokus sind die Schlüssel zum Erfolg einer Fernkampfeinheit. Einen kühlen Kopf zu bewahren, während der Gegner um einen herum wütet, ist eine von vielen Kommandeuren sehr gesuchte Gabe. Einige versuchen durch hartes Training den Willen zu stählen, während andere mit dieser Standarte in ihren Reihen ihre Trefferchancen zu verbessern suchen. So geschaffen, das es der Einheit einen Fokus gibt, erhöht dieses Banner deren Konzentration und Ruhe, was ihnen erlaubt den Tod effektiver auf ihre Gegner regnen zu lassen.

Kosten: 10

Ein Einheit mit dieser Standarte in ihren Reihen erhöht den FW-Wert aller Modelle um +1.

Standarte der Standhaftigkeit (Standard of Steadfastness)

Ein der Befehlsstandarte überlegenere Symbol, schafft die Standarte der Standhaftigkeit es, eine mächtige zauberartige Aura über die Einheit zu legen. Das Marschieren unter dieser Standarte macht eine Einheit immun gegen die Effekte von Panik und Furcht, allerdings nur solange die Standarte gut zu sehen ist.

Kosten: 30

Trägt eine Einheit die Standarte der Standhaftigkeit erhalten alle Figuren die Fähigkeit "Unerschütterlich" (siehe Spezialfähigkeit mit diesem Namen).

Standarte der Führerschaft (Standard of Leadership)

Unter dem starken Einfluss dieser Standarte muss eine Einheit nie Panikproben ablegen, wenn sich ihre Zahl vermindern sollte. Wird die Standarte gut sichtbar hochgehalten werden die Soldaten trotz überwältigender Nachteile weiterkämpfen.

Kosten: 15

Wird eine Einheit mit dieser Standarte ausgerüstet, ist sie immun gegen Panik.

Standarte der Tapferkeit (Standard of Fortitude)

Sich inspirierender Bildwerke bedienend, vergrößert diese Standarte das Vertrauen der Kämpfer unter ihr, was diese Immun macht gegen die Aura der Furcht die manche Einheiten verbreiten. Solange diese Standarte im Wind flattert, muss keine Figur Proben gegen Furcht ablegen.

Kosten: 15

Ein mit dieser Standarte ausgerüsteter Kampfverband ist immun gegen Furcht.

Furchtstandarte (Standard of Fright)

So aufbauend diese Standarte auf die Soldaten unter ihr wirkt, so sehr fürchten sich die Truppen, die gegen sie ziehen müssen. Mit schrecklichen Zeichnungen versehen (zumindest für den Betrachter), verursacht die Furchtstandarte in allen Einheiten, die in den Umkreis ihrer Aura kommen, wodurch diese entweder schlechter kämpfen oder gleich fliehen.

Kosten: 15

Ein Kampfverband mit dieser Standarte verursacht Furcht in allen Gegnern.

Standarte der Tarnung (Standard of Concealment)

Erfüllt von seltsamen Kräften und Magie, knattert diese Standarte über den Köpfen und verbreitet ihren unheimlichen Effekt um die sie tragende Einheit herum. Fernkampftruppen, die versuchen die Mitglieder dieses Kampfverbandes zu beschiessen, tun dies mit erheblichen Nachteilen. Die Standarte der Tarnung verwischt und verzerrt die Gestalt der Truppen unter ihr.

Kosten: 10

Eine Figur, die versucht auf ein Mitglied dieses Kampfverbandes zu schießen, erleidet einen Abzug von -2 auf FW.

Verteidigungsstandarte (Standard of Deflection)

Einige schreiben dieser Standarte viele seltsame Kräfte zu, während andere einfach nur von ihrer Inspirationskraft sprechen. In beiden Fällen ist das Endresultat das gleiche: Einheiten unter dem Schutz dieser Standarte scheinen schwerer als andere zu treffen sein. Die meisten fühlen, dass die Standarte dazu dient, die Truppen aktiver eingreifen zu lassen und sie empfindlicher für die Schlacht um sie herum macht. Ob dies nun durch Magie geschieht oder einfach nur cleveres Design, das Ergebnis kann nicht wegdiskutiert werden.

Kosten: 10

Wird ein Kampfverband mit dieser Standarte ausgestattet, bekommen alle Figuren einen Bonus von -1 auf ihren VER-Wert.

Standarte der Stärke (Standard of Vitality)

Obwohl Standarten viele Effekte auf Kampfverbände haben, ist die Standarte der Stärke die am häufigste vorkommende. Ausgeschmückt mit inspirierenden Szenen und Symbolen, bieten diese Standarten ihren Verbänden eine höhere Vitalität.

Kosten: 10

Ist ein Kampfverband mit dieser Standarte ausgestattet, bekommt jedes Mitglied einen Bonus von +1 auf die Stärke (ST).

Standarte der Stärke (Standard of the Hatred)

Kosten: Keine

-> ausschliesslich für den Unheligen Champion (Lakaien)

Schliesst sich der Unheilige Champion mit dieser Standarte einem Kampfverband Untoter an, vergrößert sich die Kommandoreichweite um +2 Inch.

Ikone des Krieges (The Avatar of War)

Kosten: 30

Schadenspunkte: 2

Rüstungswert: 20

-> Einmal pro Armee (nur für Lakaien erhältlich)

-> Muss vom Unheiligen Champion getragen werden.

Die Ikone des Krieges erhöht den Bewegungswert aller Untoter der Armee um ein Inch, mit Ausnahme des Trägers der Ikone. Ausserdem erhöht sie die Stärke aller Untoten der Armee um einen Punkt.

Mit dem Ausschalten des Champions oder der gezielten Zerstörung der Ikone (siehe Werte oben) gehen die Effekte verloren.

Banner der aufsteigenden Finsternis (Banner of Darkness Rising)

Häufig wird eine zerfledderte Standarte an ein Skelettkoloss gebunden, womit diese hoch über dem Schlachtfeld weht. Manchmal wird die Standarte durch das Banner der aufsteigenden Finsternis ersetzt. Diese scheinbar ruinierte Standarte verursacht einen Schleier des Schattens, der das riesige Skelett in einer Woge aus Rauch umgibt. Die meisten Gegner unterliegen dem Schauer des Banners und werden dadurch orientierungslos.

Kosten: 15

-> ausschliesslich für den Skelettkoloss (Lakaien - Nekromantenspruchliste)

Kämpft der Skelettkoloss mit dem Banner gegen einen Gegner mit der Spezialfähigkeit "Blindkampf", verliert der Gegner den Nutzen seiner Spezialfähigkeit. Bei Angriffen durch den Skelettkoloss werden Abzüge des Verteidigungswert vom Angegriffenen nicht gewertet. Figuren mit der Spezialfähigkeit "Blindkampf" behalten jedoch ihren normalen Verteidigungswert.

Musikinstrumente

Während Standarten die sichtbare Darstellung der Zugehörigkeit eines Kampfverbandes sind, stellen Musikinstrumente die hörbare Verkörperung und effektive Kommunikationsmittel dar, deren rhythmische Töne selbst über den Lärm des Gemetzels hinweg vernommen werden können. Einheiten, die Musiker und Standartenträger aufbieten, erhalten kombinierte Vorteile und gelten als sehr diszipliniert und äusserst effektiv. Musikinstrumente können eine Vielzahl von Formen annehmen und variieren von Volk zu Volk. Die häufigsten Typen von Musikinstrumenten in chronopischen Schlachten sind die wiederhallenden Trommeln und schmetternde Hörner.

Trommeln

Schwarmtrommel (Drums of the Indomitable Will)

Hauptsächlich von den Sumpfgoblins benutzt, werden diese Trommeln typischerweise aus den ausgehöhlten Schädeln erschlagener Feinde hergestellt. Die Haut der Feinde wird abgezogen und dann straff über das offene Schädeldach gespannt. Wird die Trommel von einem fähigen Musiker gespielt, verleiht sie einem Kampfverband erstaunliche Stärke und Wildheit.

Kosten: 20

Besitzt ein Kampfverband diese Trommel erhalten alle Mitglieder einen Bonus von +1 auf NK und ST.

Trommel der Gottesanbeter (Drums of the Ferocity)

Sie wird in den Verlorenen Landen von den Gottesanbeter hergestellt und verbreitet Schwingungen die Einheiten in einen wilden Tötungsrausch verfallen lassen, während Feinde vom unirdischen Heulen der Trommel beunruhigt werden.

Kosten: 15

Besitzt ein Kampfverband diese Trommel erhalten alle Mitglieder die Spezialfähigkeit "Wildheit".

Ahnentrommel (Ancestral Drum)

Besonders verzaubert durch uralte arkane Riten, bieten diese Trommeln einen spürbaren Schutz gegen alle Zauber, die gegen die Figuren dieser Einheit gerichtet sind. Der einzigartige Klang dient dazu die Harmonien der feindlichen Magie zu stören und wie zu erwarten sind diese Trommeln selten und sehr gefragt wenn es gegen magiebegabte Gegner geht.

Kosten: 20

Besitzt ein Kampfverband diese Trommel erhalten alle Mitglieder die Spezialfähigkeiten "Magieresistenz".

Hörner

Das Horn der Göttin (Horn of the Goddess)

In den harschen Ländern des Nordens von einem Schamanen der Berserker gefertigt, entföhrt diesen Instrumenten ein mächtiger Ton, der die Harmonien aller gegen es gerichteten Magie stört. Unter den Berserker ist dieser Effekt als "Mantel der Göttin" bekannt, weil er die Fähigkeit hat arkane Magie zu reflektieren. Kampfverbände die diese besonderen Hörner tragen sind sehr gut gegen die Kräfte eines feindlichen Magiers geschützt. Erbeutete Hörner der Göttin können in vielen chronopischen Armeen gefunden werden.

Kosten: 15

Wenn ein Kampfverband das Horn der Göttin trägt, erhält die gesamte Einheit die Spezialfähigkeit "Magieresistenz".

Schlachthorn (Battle Horn)

Einen tiefen inspirierenden Ton hervorbringend, lässt der Klang dieses Horns die Herzen der Mitglieder eines Verbandes anschwellen, was sie während ihrer Mission entschiedener durchgreifen und besser auf ihr Ziel fokussieren lässt. Keiner der diese bewegenden Klänge gehört hat, wird davon unbewegt bleiben.

Kosten: 20

Wenn ein Kampfverband das Schlachthorn trägt, erhält der gesamte Verband einen Bonus von +2 auf FG.

Horn der Fäulnis (Horn of Decay)

(kann nur vom Chaosfürst der Lakaien gekauft werden)

Dieses gefürchtete Instrument verursacht eine tiefe nicht abzuschüttelnde Furcht, die in das Herz derer kriecht, die unglücklich genug waren seinen schabenden Klang zu hören. Es wird von den Überlebenden verschiedener Schlachten, die dessen auf- und abschwellenden Klang hörten, berichtet, das der schreckliche Ton grauenhafte Bilder in die Köpfe trägt. Bilder von schrecklichem, unvermeidlichem Tod.

Kosten: 30

Wird das Horn der Fäulnis geblasen, dies benötigt zwei Handlungen, müssen alle Gegner innerhalb eines Radius von 15 Inch um den Chaosfürst eine Moralprobe gegen Furcht ablegen.

Horn der Finsternis (Horn of Darkness)

Hergestellt aus den Hörnern eines tief in dem Zwielfichtreich lebenden schrecklichen Wesens, "trinkt" dieses Horn die Fähigkeiten derer die seinen honigsüssen Klang hören. Feindeinheiten, die diesem Klang ausgesetzt waren sprachen von weich werdenden Knien, einem Nachlassen der Kräfte und Schwierigkeiten sich zu konzentrieren. Nur in den Reihen der Lakaien und ihrer Verbündeten zu finden, wird dieses Horn von allen übrigen Völkern Chronopias verachtet.

Kosten: 20

Alle Gegner in einem Umkreis von 6 Inch um die Figur mit dem Horn der Finsternis herum, erhalten einen Malus von -1 auf NK und FW.

Nar'gahresh's Horn (Horn of Nar'gahresh)

Das Horn ist ein altes Artefakt, das, nach widerwärtigen Schriften, von dem gleichen Erznekromanten erstellt wird, der sein Namengeber ist. Indem er das Horn einem unheiligen Dämonen entnommen hat und es durch finstere Rituale zu einer grauenhaften Waffe wandelte, hat der Erznekromant etwas erschaffen, das nach und nach ein allgemeiner Anblick in den Armeen der Lakaien geworden ist. Glücklicherweise für die sterblichen Rassen, sind nur die Skelettkolosse, diese dunklen und beschworenen Kreaturen, in der Lage das Horn zu nutzen.

Kosten: 18

-> ausschliesslich für den Skelettkoloss (Lakaien - Nekromantenspruchliste)

Unter Einsatz von zwei Handlungen, wirft das Horn siedendes Unrat und dämonischen Abfall aus. Nutze die Flammenlanze-Schablone zur Feststellung des Angriffes und seiner Reichweite. Jede Figur unter (zu mehr als die Hälfte) diesem widerlichen Strahl, erleidet einen Treffer mit SCH 15.

Das Horn des Schmutzes, wie es unter den Erstgeborenen genannt wird, kann auch in Nahkämpfe eingesetzt werden, wenn es sich seitens der verbündeten Einheiten um Skelette handelt, die immun gegen dessen Auswirkungen sind.

Waffennamenübersetzung (englisch/deutsch)

In Klammern die deutsche, oben in den Tabellen genutzte Bezeichnung.

Einhandwaffen

Altar Axe (Altaraxt); Axe (Axt), Bastard Sword (Bastardschwert); Black Blade of Justice (Schwarze Klinge der Gerechtigkeit); Bone Cleaver (Knochenaxt); Brawling Gauntlet (Stachel-Panzerhandschuh); Chitin Axe (Chitinaxt); Chitin Sword (Chitinschwert); Claw Spike (Krallenspornen); Cursed Blade (Klinge der Verdammnis); Dagger (Dolch); Darksword (Dunkle Klinge); Dragon Hammer (Drachenhammer); Dragon Tooth Bracer (Armschienen des Drachen); Elbow Spike (Ellenbogensporn); Falchion (Krummschwert); Firesword (Feuerschwert); Gauntlet Scythe (Sensenhandschuh); Gilded Sword (Goldenes Schwert); Hand Axe (Handaxt); Icesword (Eisschwert); Longsword (Langschwert); Mace (Streitkolben); Mantis Claw (Insektenklaue); Parrying Claw (Parierklaue); Ram Skull Mace (Widderschädel Streitkolben); Razor Sword (Blutauschklänge); Reaver Axe (Schlachtaxt); Ripper Claw (Reisserklaue); Rune Sword (Runenschwert); Sacrificial Sword (Zeremonienschwert); Scimitar (Krummsäbel); Shortsword (Kurzschwert); Sickle (Sichel); Spiked Chitin Mace (Chitinkolben); Straight sword (Gradschwert); Sundisk Dagger (Sonnendolch); Sword (Schwert); Sword of Honor (Schwert der Ehre); Sword of the Dawn (Schwert der Dämmerung); Sword of the Phoenix (Schwert des Phönix); Talon Sword (Krallenschwert); Vorpall Sword (Dimensionsklänge); Waraxe (Kriegsaxt)

Zweihandwaffen

Battle Axe (Streitaxt); Black Hammer (Schwarzer Hammer); Blade of Aspu (Klinge von Aspu); Bladed Flail (Klingenflegel); Boar-Headed Pick Axe (Schwere Eberaxt); Cavalry Axe (Reiteraxt); Demon Horn Sword (Dämonenkamm); Dragonbone Sword (Drachenreisser-Schwert); Lupus Axe (Wolfsaxt); Pick Axe (Schwere Axt); Releaser Sword (Erlöser-Schwert); Scyth of Sundering (Sense der Zerstückelung); Truthbringer (Wahrheitsfinder); Two-Handed Chitin Axe (Zweihändige Chitinaxt); Two-Handed Falchion (Zweihändiges Krummschwert); Two-Handed Flail (Grosser Dreschflegel); Two-Handed Lotus Sword (Zweihändiges Lotusschwert); Two-Handed Mace (Zweihändiger Streitkolben); Two-Handed Morning Star (Grosser Morgenstern); Two-Handed Razor Sword (Zweihändige Blutrausch Klinge); Two-Handed Reaver Axe (Zweihändige Schlachtaxt); Two-Handed Rune Sword (Zweihändiges Runenschwert); Two-Handed Stygian Axe (Zweihändige Stygische Axt); Two-Handed Sword (Zweihandschwert); Vindicator (Vindicator); Viper Tooth Flail (Viperzahn); War Mallet (Kriegsschläger); Warhammer (Kriegshammer)

Stangenwaffen

Chitin Poleaxe (Chitin Hellebarde); Chitin Spear (Chitinspeer); Clawed Halberd (Klauen-Hellebarde); Crystalline Spear (Kristallspeer); Broad Bladed Spear (Breitspeer); Flame Lance (Flammenlanze); Gilded Polearm (Goldener Speer); Goring Spear (Speer des Zorns); Goring Spear (Blutspeer); Halberd (Hellebarde); Heavy Long Spear (Schweren Langspeer); Long Spear (Zweihandspeer); Lore Staff (Schamanenstab); Maiming Polearm (Todesspiess); Oval Spear (Langspeer); Poleaxe (Stabaxt); Power Staff (Zeitstab); Rod of Dragonkind (Stab der Drachenart); Spear (Speer); Spear of Virtue (Speer der Tugend); Spirit Staff (Geisterstab); Staff of the Seven Hells (Stab der sieben Höllen); Spear of Mutilation (Verstümmler); Staff of Summoning (Chaosstab); Talon Spear (Krallenspeer); Web Spinner Staff (Stab der Netzspinne)

Lanzen

Chitin Lance (Chitinlanze); Gilded Polearm (Goldener Speer); Lance (Lanze)

Wurfwaffen

Barbed Spear (Stachelspeer); Gourd Bombs (Blütenbombe); Heavy Throwing Spear (Schwerer Wurfspeer); Javelin (Sensenspeer); Net (Netz); Thin Bladed Throwing Dirks (Schmale Wurfdolche); Throwing Dart (Wurfpfeil); Throwing Spear (Wurfspeer)

Fernkampfaffen

Bladed Heavy Crossbow (Schwere Klingenarmbrust); Blowpipe (Blasrohr); Bow (Bogen); Composite Bow (Kompositbogen); Crossbow (Armbrust); Extendend Blowpipe (Langes Blasrohr); Fire-Thrower (Flammenwerfer); Hand Crossbow (Handarmbrust); Heavy Crossbow (Schwere Armbrust); Heavy Hand Crossbow (Schwere Handarmbrust); Heavy Repeating Crossbow (Schwere Repetierarmbrust); Impaler Crossbow (Spalter-Armbrust); Longbow (Langbogen); Longbow of Fire Runes (Feuerrunen-Langbogen); Powder Pipe (Sporen-Blasrohr); Shortbow (Kurbogen); Sling (Schleuder)

Appendix #3 Gelände und Strukturen

Dieses Appendix ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

Quicklinks:

- **Gelände als Hindernis**
- **Die Unterreiche:** Umwelt und Gelände - Zufallseffekte
- **Der eisige Norden:** Allgemeine Klima- und Geländeeffekte
- **Sümpfe und Moore:** Landschaftsdarstellung - Dschungelkampf - Zufällige Dschungel- und Sumpfgefahren
- **Die Wüsten Chronopias**

Gelände als Hindernis

Gelände und Schlachtfeldstrukturen bieten interessante und aufregende Möglichkeiten, das Spielfeld etwas aufzuwerten. Zusätzlich zu der Tatsache, dass sie das Spielfeld ergänzen und oft auch die Vorstellung anfeuern, können sie auch als Fixpunkt für taktische Überlegungen und Entscheidungen dienen. Truppen Schutz zu bieten und Verteidigungstellungen zu ermöglichen sind nur zwei der Möglichkeiten, wie Gelände eine Rolle in der Schlacht spielen kann und Chronopia unterstützt den Gebrauch aller Arten von Gelände.

Da der Gebrauch von Gelände als Defensivhilfsmittel bereits besprochen wurde, bieten wir nun einige Orientierungshilfen was zu tun ist, wenn man durch Hindernisse brechen will. Grundsätzlich kann Gelände wie Lebewesen auch getroffen werden und Schaden nehmen. Allerdings sind einige Waffen nicht so effektiv gegen manche Geländetypen wie andere.

Jeder Geländetyp hat ein Profil wie eine Figur auch und dieses Profil verrät die Schwächen und Stärken. Das Profil für Gelände beinhaltet die folgenden Rubriken:

Typ: Beschreibt das betreffende Gelände. Auch wenn nicht jede Art von Gelände hier erwähnt wird, bietet die folgende Tabelle eine Grundlage aus der man neues Gelände entwickeln kann. Nimm einfach das Gelände, das dem zu erschaffendem am nächsten kommt und modifiziere die Werte auf Basis des bereits existierendem.

VER: Anders als die Geschwindigkeit und Rüstung die VER bei Figuren repräsentiert, beschreibt sie hier die Widerstandskraft des Geländes gegen Angriffe. Die erste Zahl zeigt den VER-Wert gegen nicht zermalmende Waffen und die zweite den für zermalmende Waffen an.

Wie bei normalen Kämpfen auch beschreibt dieser Wert die erhöhte Wirkungskraft die zermalmende Waffen gegen bestimmtes Material hat. Alle zermalmenden Waffen haben einen Wert + x, der auf den Waffennamen folgt. Dieser Wert wird zum strukturellen Schaden, den die Waffe verursacht, addiert.

R: Dieses stellt den Rüstungswert des fraglichen Geländes dar. Es ist die Zahl, gegen die du würfeln wirst, ganz wie bei einem normalen und mobilem Gegner.

SCH: Dieser Wert gibt die Menge an Schaden an, die eine Struktur aushält, bevor sie schwach wird und zerfällt. Bezogen auf das Spiel hat deine Figur dann, je nach Art der Struktur, eine Bresche geschlagen. Die meisten Angriffe auf Gelände werden also auf ein Gebiet beschränkt angesehen, welches nicht grösser als die angreifende Figur ist.

Beispiel: Dein Kämpfer muss durch eine Tür gelangen um einem fliehendem Feind folgen zu können. Glücklicherweise trägt dein Kämpfer einen Zweihändigen Streitkolben, du hoffst also kurzen Prozess mit der

Tür machen zu können. Da er vor einer massiven Tür mit eisernen Beschlägen steht, schaut man auf die Tabelle und findet das passende unter Verstärktes Holz. So wie es steht, bekommt er mit seiner zermalmenden Waffe keinen Bonus (abgesehen von dem mit der Waffe aufgelistetem Bonus, natürlich).

Dein Ritter mit NK 14 und einem Zweihändigem Streitkolben muss sich nun durch das Hindernis schlagen. Sein angepasster SCH-Wert hierfür ist 14 (12 von der Waffe, +2 für zermalmende Waffe und +0 durch das Gelände) und er muss gegen einen R von 22 würfeln. Bei einer 8 oder weniger verursacht der Kämpfer keinen Schaden, während bei einer 9 oder höher die Tür Schaden erhält.

Anmerkung: Es ist nicht notwendig gegen unbewegliches Gelände noch einen normalen Trefferwurf zu machen.

In einer ähnlichen Situation ist der Ritter mit einem Gradschwert bewaffnet Um diese Tür zu durchschlagen muss er eine 18 oder mehr auf einem W20 werfen (7 für die Waffe, keinen zermalmende Waffenbonus und - 2 VER vom Gelände = 17).

| Geländetyp | VER | R | SCH |
|---------------------------|---------|----|-----|
| Lehm, Stroh, Reet | +1 / +2 | 14 | 2 |
| Leichtes Holz, Schutzwehr | 0 / +1 | 16 | 3 |
| Bearbeitete Balken | -1 / +1 | 18 | 3 |
| Verstärkte Balken, Ziegel | -2 / 0 | 22 | 4 |
| Stein | -3 / 0 | 24 | 5 |
| Metall | -4 / -1 | 28 | 6 |

Klimaeffekte können einem einfachen Kampf eine Vielzahl von Optionen eröffnen. Es folgen ein paar Regeln für einige der interessantesten Regionen Chronopias. Diese Regeln sind optional und man sollte sich vor dem Spiel deswegen absprechen.

Die Unterreiche

Das Netzwerk von Höhlen und Tunneln, die unter den Kontinenten und Meeren von Chronopia liegen, bilden ein grosses und weitgehend unerforschtes Reich. In einigen Gebieten ist der Zugang auf verwinkelte Netzwerke von engen Passagen beschränkt, in anderen liegen Untergrundseen mit verstreuten Inseln in immense Kavernen oder sogar grosse Ebenen, die sich, so weit das Auge reicht, erstrecken.

Die Stabilität dieser Umgebung ist so veränderlich wie die der Welt darüber, einige Regionen tödlich still, nur von gelegentlichem entferntem Tropfen unterbrochen, andere, kochend vor Lava, werden erschüttert von gelegentlichen Steinstürzen oder von mörderischen Sturzfluten eisigen Wassers.

Das variierende Umgebungslicht begrenzt die Sicht in der Unterwelt. Viele Regionen sind stockdunkel und nur von erfahrenen, mit Lichtquellen versehenen Erkundern, zu durchwandern. Andere Gebiete jedoch werden durch eine Anzahl von Phänomenen etwas erleuchtet. Glühende Kristalle und Minerallager können ein unheimliches Licht ausstrahlen, ebenso auch Gasdünste, Lavaseen, phosphorizierende Pilze und leuchtende Algen in stehenden Gewässern. Sich durch kleine Risse tastendes Sonnenlicht schafft es sogar einige Kavernen schwach auszuleuchten.

Die Ringfesten der Zwerge, isoliert und durch die Titansiegel vom Rest der Unterwelt abgeschottet, werden durch deren unermüdliche Arbeit zu sicheren und bewohnbaren Gebieten. Die Strecken zwischen den Ringfesten werden durch einsame, von der Weite der unerforschten unterirdischen Wildniss umgebenen Wegstationen, geschützt.

Umwelt und Gelände

Die Regeln in diesem Abschnitt wurden so entworfen, daß sie Kämpfe in unterirdischen Schächten und

Gebäuden, natürlichen Tunneln und Höhlennetzwerken oder den immensen Kavernen rund um die Ringfesten der Zwerge ermöglichen.

Es gibt drei grundlegende Umgebungen die für Kämpfe in der Unterwelt gewählt werden können, Grosse Kavernen, Natürliche Komplexe und die Verwilderte Dunkelheit. Zusätzlich gibt es noch drei Arten von Geländeeffekten, die Untergrundkämpfe beeinflussen können: Dunkelheit, Lichtknoten und Zufallseffekte. Die Wahl der grundlegenden Umgebung diktiert, für welche Arten von Geländeeffekten man sich entscheiden kann.

- **Grosse Kavernen**

Wird ein Kampf in einer grossen Kaverne geführt, sollte angenommen werden, das die Kaverne die ganze Spielfläche umfasst. Vorbereitung, Aufstellung und Kampf sollten wie bei jeder anderen Schlacht in Chronopia vorgenommen werden. Es gelten jedoch folgende Regel:

- Es müssen die Regeln für Dunkelheit gelten.
- Die Regeln für Lichtknoten können genutzt werden.

- **Natürliche Komplexe**

Natürliche Komplexe sind Netzwerke von natürlich gebildeten Tunneln und Höhlen. Diese Kategorie umfasst auch verlassene Stellungen der Zwerge oder anderer Rassen.

- Es müssen die Regeln für Dunkelheit gelten.
- Die Regeln für Lichtknoten und Zufallseffekte können genutzt werden.

- **Verwilderte Dunkelheit**

Die Verwilderte Dunkelheit ist ein Begriff der den wilden Tiefen jenseits der Titanensiegel der zwergischen Ringfesten gegeben wurde.

Zusätzlich zu ihren natürlichen Gefahren ist die verwilderte Dunkelheit auch Heimat für viele gefährliche Kreaturen, die es vorziehen nicht gestört zu werden.

- Es müssen die Regeln für Dunkelheit gelten.
- Es müssen die Regeln für Zufallseffekte gelten.

- **Dunkelheit**

Das Tageslicht findet nicht wirklich seinen Weg in die Unterwelt. Viele Gebiete sind pechschwarz, aber in anderen erlauben Risse in den Decken etwas gefiltertes Sonnenlicht oder phosphorizierende Pilze und Mineralien geben gerade genügend Licht ab um noch etwas zu sehen. Für Spieleszwecke wird angenommen, das die Kämpfe dort stattfinden, wo etwas Umgebungslicht herrscht oder das die Figuren mit ihren eigenen Lichtquellen ausgerüstet sind. Die folgenden Regeln gelten:

- Alle Modelle erfahren einen -4 Malus auf FW, wenn sie auf Ziele schießen die weiter als 3 Inch entfernt sind.
- Die LOS ist auf 8 Inch reduziert.

- **Lichtknoten**

Lichtknoten verschiedener phosphorizierender natürlicher Phänomene können in einigen Teilen des Labyrinths ziemlich starke Illumination bieten. Das können glühende Kristalle oder Minerallager, aufleuchtende Gasdünste, Lavaseen, phosphorizierende Pilze und leuchtende Algen in stehenden Gewässern sein.

Die Spieler können für je 200 Armeepunkte einen Lichtknoten nutzen. Diese Knoten werden auf der Spielfläche vor der normalen Aufstellungsphase aufgestellt. Knoten sollten mit kleinen, möglichst wenig störenden Geländestücken dargestellt werden. Die folgenden Regeln gelten:

- Spieler stellen die Knoten, wie bei den normalen Truppen, abwechselnd auf.
- Knoten können überall ausser in den feindlichen Aufstellungszonen gesetzt werden.
- Ein Knoten kann nicht innerhalb von 12 Inch Umkreis um einen anderen Knoten gesetzt werden. Überzählige Knoten die nicht gesetzt werden können, sollten beiseite gelegt werden.
- Knoten erleuchten alles in 3 Inch Umkreis. Eine Figur dessen Base in diesem Umkreis liegt, kann ohne den -4 FW-Malus für Dunkelheit beschossen werden.

- **Zufallseffekte**

Einige Gebiete der Unterwelt sind instabil oder von gefährlichen Pflanzen bzw. Tieren bewohnt und diese können für den Unvorsichtigen extrem gefährlich sein. Jene mit Wissen über die Unterwelt können das Gelände zu ihrem Vorteil nutzen und werden oft ihre Feinde in gefährliche Umgebungen

locken.

Zufallseffekte stellen einige der Gefahren dar, die denjenigen drohen die versuchen die Tunnel und Höhlen der Unterwelt zu durchqueren. Zu den Bedrohungen gehören instabiles Gelände, aggressive Tiere oder giftige Pilze und Pflanzen.

Einen Zufallseffekt hervorzurufen ist eine gefährliche und unvorhersagbare Angelegenheit. Jede Runde kann ein Spieler versuchen einen Effekt auf eine Feindeinheit oder eine Einzelfigur loszulassen. Ein Spieler kann versuchen einen Zufallseffekt zu entfesseln, wenn er die folgenden Regeln befolgt:

- Der Spieler muss eines seiner eigenen Figuren nominieren um den Zufallseffekt zu provozieren.
- Die Figur mit dem höchsten FG muss eine Führungsprobe mit den folgenden Bonis ablegen: Zwerge bekommen einen +2 FG-Bonus für die Probe; Figuren mit der Spezialfähigkeit Tiefenkämpfer bekommen +1 auf ihren FG-Wert; Diese Effekte sind kumulativ.

Ist die Figur erfolgreich kann sie einen Zufallseffekt auf die nächste Feindfigur wirken lassen. Sollte der Effekt eine Fehlschlagsmöglichkeit haben, muss für diese eine Probe durchgeführt werden, bevor der Effekt den Gegner treffen kann. Die Unterwelt ist trotz allem ein gefährlicher Ort. Sollte der Zufallseffekt erfolgreich gegen einen Feind eingesetzt werden können, kann dieser mit einer FG-Probe versuchen der Gefahr noch zu entkommen.

Jeder Zufallseffekt hat die folgenden Werte: Ziel, Führungsmodifikator und Effekt. Zusätzlich können einige noch den Wert Fehlschlag haben. Die Werte werden im folgenden erklärt:

Ziel - Dieser Wert gibt an, worauf gezielt werden kann und die möglichen Ziele sind entweder "Einzelnes Figur" oder "Ganze Einheit".

Führungsmodifikator - Die Zufallseffekte stellen einige der öfters auftauchenden natürlichen Gefahren der Unterwelt dar und können leichter von gewarnten oder guttrainierten Truppen und Kreaturen oder von jenen mit einem Gespür für die Untergrundumgebung vermieden werden. Eine Einheit die von einem Effekt getroffen wurde kann versuchen ihm noch zu entgehen, indem sie eine FG-Probe erfolgreich ablegt. Der FG-Modifikator eines Effektes besagt, wie schwierig es die dadurch dargestellten Gefahren zu vermeiden.

Effekt - Beschreibt den Effekt auf die betroffene Einheit. Dies kann physischer Schaden oder ein andere nachteilige Auswirkung sein.

Fehlschlag - Fehlschläge können unvorhergesehene Auswirkungen haben, da die Gefahren, die sie darstellen, besonders schwer vorherzusehen oder zu kontrollieren sind. Begegnet man solchen Effekten, besteht die Chance, dass die Sache katastrophal ausgeht und deine eigene Einheit anstelle des vorgesehenen Gegners getroffen wird. Es gilt folgendes:

Fehlschlagtablelle

01-15 Der Effekt trifft normal.

16-20 Der Effekt trifft die dem ursprünglichen Ziel nächste befreundete Einheit.

Sobald entschieden wurde, welche Einheit getroffen wurde, werden die Boni für Zwerge und Tiefenkämpfer wie sonst auch addiert.

Zufallseffekte

Zufallseffekte repräsentieren die gefährlichen und instabilen Gebiete der Unterwelt. Wirf auf der folgenden Tabelle um den Zufallseffekt zu bestimmen.

| Wurf | Effekt |
|-------|---|
| 1 - 2 | Einsturz Ziel: Einzelne Figur FG Mod: -5 Fehlschlag: Ja Effekt: Fallende Felsen treffen die Zielfigur und alle anderen in 3 Inch Umkreis. Jede Figur muss einen Rüstungswurf gegen SCH 15 (x2) machen. Betroffenen Figuren können bis zum Ende ihrer nächsten Aktivierung nichts tun, da sie sich selbst von den Trümmern befreien müssen. Fliegende in der Luft nehmen Schaden aber sind nicht von den Felsen gefangen. |

| | |
|---------|---|
| 3 - 7 | Fallende Stalaktiten Ziel: Einzelne Figur FG Mod: -4 Fehlschlag: Ja Effekt: Ein riesiger Stalaktit fällt von der Decke. Die getroffene Figur muss einen Rüstungswurf gegen SCH 16 (x3) ablegen. |
| 8 | Geysir Ziel: Einzelne Figur FG Mod: -4 Fehlschlag: Nein Effekt: Hoherhitztes Wasser schiesst aus einem Riss im Boden und trifft die Zielfigur und alle anderen in 4 Inch Umkreis. Jede Figur muss einen Rüstungswurf gegen SCH 11 machen. Fliegende die höher als 4 Inch fliegen sind nicht betroffen. |
| 9 - 10 | Felssturz Ziel: Einzelne Figur FG Mod: -3 Fehlschlag: Nein Effekt: Eine grosse Felsenplatte fällt von der Decke. Die Zielfigur muss einen Rüstungswurf gegen SCH 11 (x2) ablegen, ausserdem müssen alle Figuren in einem Umkreis von 4 Inch einen Rüstungswurf gegen SCH 9 schaffen, damit sie nicht von Felssplintern getroffen werden. Fliegende in der Luft sind nicht betroffen. |
| 11 - 12 | Ätzendes Gas Ziel: Einzelne Figur FG Mod: -3 Fehlschlag: Nein Effekt: Ein Riss öffnet sich im Boden und ätzendes Gas bricht hervor. Die Zielfigur und alle in Basekontakt mit ihr müssen einen Rüstungswurf gegen SCH 12 schaffen. Hat das Ziel mehr als eine Wunde, frisst sich das Gas weiter bis der Rüstungswurf erfolgreich ist oder die Figur stirbt. |
| 13 - 14 | Giftige Dämpfe Ziel: Ganze Einheit FG Mod: -2 Fehlschlag: Nein Effekt: Die Luft um die Einheit herum füllt sich mit giftigen Dämpfen aus einer aufbrechenden Gastasche. Die Einheit erleidet einen Abzug von -1 auf NK, FW und FG bis zum Ende ihrer nächsten Aktivierung, da sie husten und von den Dämpfen geblendet sind. Fliegende in den Luft sind nicht betroffen. |
| 15 - 16 | Berauschende Pilzsporen Ziel: Ganze Einheit FG Mod: -2 Fehlschlag: Nein Effekt: Die Einheit ist in ein Feld reifer berauschender Pilze gelaufen, welche seltsame Visionen hervorrufen. Die Einheit muss sofort eine Panik-Probe ablegen. Fliegende in der Luft sind nicht betroffen. |
| 17 - 18 | Fledermausschwarm Ziel: Ganze Einheit FG Mod: -1 Fehlschlag: Nein Effekt: Die Einheit hat einen Schwarm ruhender Fledermäuse aufgescheucht, die nun um sie herum flattern und schwirren. Die Einheit kann bis zum Ende ihrer nächsten Aktivierung keine Fernwaffen benutzen. |

| | |
|---------|---|
| 19 - 20 | Instabiler Boden Ziel: Ganze Einheit FG Mod: -1 Fehlschlag: Nein Effekt: Die Einheit läuft auf instabilem Boden der sich immer wieder bewegt. Die ganze Einheit kann sich nicht bis zum Ende ihrer nächsten Aktivierung bewegen und bekommt einen Malus von -2 auf FW. Fliegende in der Luft sind nicht betroffen. |
|---------|---|

Der eisige Norden

Die folgenden Regeln dienen dazu die harschen wilden Lande der Söhne des Kronos zu simulieren. Allerdings können diese ebenfalls gut zur Darstellung harter Winter in Berggegenden dienen. Dieses kann sehr hilfreich sein, wenn man bestimmte Bedingungen in seinen Kampagnen wünscht oder trägt einfach nur zur Vielfalt und Atmosphäre einzelner Schlachten bei.

Nach der Wahl der Armeen, aber noch vor dem Spiel, wird ein W20 geworfen und die folgende Tabelle konsultiert um die genauen Wetterbedingungen für das Spiel festzulegen.

Anmerkung: Egal wie schlecht das Wetter oder wie undurchdringlich das Gelände sein mag, der BW-Wert einer Figur kann nie unter 1 Inch fallen.

| Wurf | Effekt |
|-------|---|
| 1 - 3 | Tiefer Schnee Während der letzten Tage gab es heftigen Schneefall in der Gegend. Das Vorwärtskommen der Armeen auf dem Schlachtfeld ist stark eingeschränkt, da sie nur langsam durch den tiefen Schnee stapfen können. Die Bewegung aller Einheiten ist um 1 Inch verringert, ausser für Kämpfer mit der Spezialfähigkeit Eiskämpfer oder fliegende Figuren wie z.B. die Höllenschwingen der Lakaien. Der Effekt dauert den ganzen Kampf lang an. |
| 4 - 6 | Schneesturm Ein Schneesturm rast über das Gebiet und die Sicht ist auf ein Minimum reduziert. Die Führer der Kampfverbände kämpfen darum ihre Truppe zusammenzuhalten, damit sie in diesem grausamen Wetter nicht verloren gehen. Die LOS aller Einheiten wird auf 14 Inch reduziert und Fernkampfeinheiten erleiden einen Abschlag von -6 auf FW. Die Bewegung ist halbiert (wird aufgerundet) und die Kommandodistanz wird von den üblichen 4 auf 3 Inch reduziert. Zu Beginn jeder Runde (ausser der Ersten) wird noch vor der Initiative ein W20 geworfen. Bei einem Resultat von 18-20 verschwindet der Schneesturm und behindert den Kampf nicht weiter. Jedoch gilt danach dann das Gelände für den Rest der Schlacht als von Tiefem Schnee bedeckt (siehe weiter oben). |

| | |
|---------|--|
| 7 - 9 | <p>Eissturm</p> <p>Ein plötzlicher Eissturm bricht in der Mitte des Schlachtfeldes los und während er sich umherbewegt, verursacht er Chaos in den Reihen der Armeen.</p> <p>Vor der Schlacht wird die Eissturm-Schablone in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Zum Start jeder Runde und noch vor der Initiative wird die Abweichung gewürfelt um zu sehen, wohin sich der Sturm bewegt, wobei 5 Inch zu der erwürfelten Entfernung noch addiert werden. Jede Figur das seine Aktivierung in Berührung mit der Schablone des Eissturms beginnt, wird von schrecklicher Kälte und wirbelnden Eissplittern betäubt und verliert alle Handlungen für den Rest der Runde. Neben der Figur wird ein Benommen-Marker gelegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Eissturm blockiert die Sichtlinie, da die Seiten des Sturmes sich wie die Säule eines Tornados erheben. - Der Eissturm bewegt sich über jede Art von Gelände und wird von nichts gestoppt. - Der Eissturm bleibt während des Spieles auf dem Tisch, nur wenn sich die Schablone aus dem Spielfeld heraus bewegt wird sie entfernt. |
| 10 - 12 | <p>Plötzlicher Frost</p> <p>Ein bitterkalter Frosthauch kam plötzlich über das Gebiet und traf die Armeen unerwartet. Der gefrorene Boden erschwert das Fortkommen, die eiskalten Temperaturen dringen den Truppen ins Mark und erhöhen die Gefahr von Verletzungen. Die Bewegung aller Figuren, ausser solchen mit der Spezialfähigkeit Eiskämpfer und fliegende Figur wie den Höllenschwingen der Lakaian, wird um 1 Inch reduziert. Ausserdem wird der Rüstungswert um 2 reduziert, allerdings nicht bei Eiskämpfern und Figuren die immun gegen kältebasierte Angriffe sind.</p> |
| 13 - 20 | <p>Ein guter Tag zum Sterben</p> <p>Die Götter selbst hätten keinen besseren Tag für die Schlacht wählen können. Die Kämpfer nähern sich dem Schlachtfeld an einem zum Kämpfen perfekten Tag. Keinerlei Wettereinflüsse beeinträchtigen das Spiel.</p> |

Allgemeine Klima- und Geländeeffekte

Die folgenden Regeln bieten einige Vorschläge für den Einsatz von Geländemerkmalen und Klimaeffekten, die auf den Schlachtfeldern des eisigen Nordens mit seinem unvorhersehbarem Wetter und dunklen Wäldern auftauchen können. Wird ein Gefecht in den Wildlanden oder Bergen gespielt, können sich die Spieler einfach für einen der folgenden das Geschehen beeinflussenden Effekte entscheiden. Die Spieler müssen sich nur vor Beginn des Spieles darüber geeinigt haben.

- **Hohe Schneewehen**

Schneewehen verlangsamen Figuren indem sie ihren BW-Wert halbieren (ausser für Eiskämpfer und fliegende Figuren). Die Position von Schneewehen auf dem Schlachtfeld kann einfach durch ein unregelmässig ausgeschnittenes Stück Papier oder etwas Watte dargestellt werden.

- **Vereister Boden**

Eisige Kälte folgte den jüngsten Niederschlägen und die gesamte Landschaft ist mit einem Eispanzer überzogen. Das Klettern auf dieser vereisten Oberfläche ist fast unmöglich, sogar erfahrene Kletterer laufen leichter in Gefahr zu Stürzen. Der Kletterwurf für Figuren wird stark modifiziert. Bei vereistem Boden fallen Figuren schon bei einem Kletterwurf von 10-20. Figuren mit der Spezialfähigkeit Klettern fallen bei einer 15-20.

- **Wald**

Die Wildlande im Norden Chronopias sind reich an Wäldern und Waldungen. Manchmal kann ein ganzer Kampf in einem dieser grossen Wälder stattfinden. Wird bei einem Gefecht die ganze Spielfläche als Wald angesehen, wird die LOS auf 18 Inch reduziert und es gibt einen Abzug von -2 auf FW für alle Ferkampfeinheiten. Es gelten die normalen Deckungsregeln.

In den Hauptregeln steht, dass man nicht durch Wald dichter als 3 Inch schießen kann. Gilt jedoch diese optionale "Wald"-Regel, ist dieser nicht so dicht, wie der in den Hauptregeln beschriebene Wald oder Dschungel, die 3 Inch gelten hier also nicht. Man kann einige Bäume aufstellen um die Bewaldung der Spielfläche anzudeuten.

Sümpfe und Moore

Grosse Gebiete des Dschungels liegen unter stehendem Wasser und vieles was fester Boden zu sein scheint ist voller schleimiger Schlammtaschen. In einigen Gegenden gibt es riesige Tümpel stehenden Wassers und langsam fliessende Flüsse die nur über grosse Wasserlilien überbrückt werden, in anderen jedoch ansteigende Landflächen die einen relativ sicheren Boden und eine gute Grundlage seltsames Pflanzen- und Tierleben bieten. Die mit Reben und Schlingpflanzen überwucherten Bäume, wild verwachsenen Wurzeln und dichtes, lebendiges Unterholz machen manche Gebiete des Dschungels fast undurchdringlich, aber in anderen Gegenden ist der Baumwuchs und die Vegetation viel spärlicher und selbst relativ grosse Wesen können sich dort leicht hindurchbewegen. Die Sicht ist dank Bäumen, Pflanzenwuchs, Nebel und sich aus den Sümpfen erhebende Dämpfe oft recht schlecht.

Die folgenden Regeln beschreiben Klima, Geländeeffekte und einige der aggressiven Pflanzen und Tiere, die in den Dschungeln der Verlorenen Lande leben. Ihr Gebrauch wird es dir ermöglichen interessante Schlachten in einzigartigem Umfeld zu schlagen. Um Vorteile zu erlangen, müssen deine Taktiken an das Gelände, die gefährliche Flora und Fauna und die in den Dschungeln oft reduzierte Sicht angepasst werden.

Landschaftsdarstellung

Gebiete dichten Dschungels, Sumpf oder Wasser können durch unregelmässig ausgeschnittene Stoff- oder Filzstücke auf dem Spielfeld symbolisiert werden. Flächen jeder Grösse können so dargestellt werden, von kleinen Flecken mit ein paar Inch bis zu grossen Gebieten, die fast das ganze Spielfeld einnehmen. Wenn du eine Ansammlung von Bäumen oder Dschungel darstellen willst, kannst du ein grünes Stück Stoff benutzen und einige Bäume darauf stellen. Ein braunes Stück Stoff mit einigen Büschen und einigen verdrehten kleinen Bäumchen kann Sumpf darstellen. Ein dunkelblaues/schwarzes Stück kann zusammen mit einigen Seerosenblättern und Pflanzen einen Tümpel versinnbildlichen.

Dschungelkampf

Wenn du ein Spiel in Dschungel- oder Sumpfgelände spielen willst, empfehlen wir, eine der folgenden Beschreibungen, wie Kreaturen, Gelände und Klima der Verlorenen Lande das Spiel beeinflussen, zu nutzen.

- **Die Dschungel- und Sumpfränder**

Bereite die Spielfläche wie für ein normales Spiel vor. Sumpf- und Dschungelflächen werden auf dem Gelände platziert, haben dieselben Effekte wie in den Kernregeln beschrieben. So wird bei Figuren ohne die Spezialfähigkeit Dschungelkämpfer die Bewegung halbiert wenn sie sich durch diese Flächen bewegen, usw.

Zufällige Dschungel- und Sumpff Gefahren, welche gleich noch beschrieben werden, können nur in den als Dschungel, Tümpel oder Sumpf markierten Gebieten eingesetzt werden. Ansonsten wird die Schlacht wie normal durchgeführt.

- **Das Herz des Dschungels**

Für Kämpfe im Herz des Dschungels sollte angenommen werden, dass die gesamte Spielfläche mit Sumpf und Vegetation bedeckt ist. Um dieses im Spiel darzustellen wird die LOS für alle Einheiten auf 18 Inch reduziert und Fernkampfeinheiten erleiden, dank der behindernden Vegetation und des Nebels, einen Abzug von -2 auf FW. Ausserdem sollten noch Sumpf- und Dschungelflächen auf dem Tisch platziert werden. Diese stellen dichtere Dschungel und Sumpfgelände dar, welche die in den Kernregeln beschriebenen Auswirkungen haben. So wird bei Figuren ohne die Spezialfähigkeit Sumpfkämpfer die Bewegung halbiert, wenn sie sich durch diese Flächen bewegen, usw. Man kann einige Bäume und Büsche aufstellen, um den Eindruck zu erwecken, der ganze Tisch sei mit Dschungel bedeckt.

Die folgend beschriebenen Dschungel- und Sumpff Gefahren können auf der ganzen Spielfläche eingesetzt werden.

Zufällige Dschungel- und Sumpfgefahren

Selbst für diejenigen die sich dort auskennen sind die Verlorene Lande ein gefährlicher Ort. Der Boden kann trügerisch sein und es gibt viele Raubpflanzen und -tiere.

Einmal pro Spielrunde können die Spieler auf der untenstehende Tabelle der Dschungelhindernisse würfeln. An einem beliebigen Punkt in ihrem Zug versuchen die Spieler, gleich oder unter dem Wert zu würfeln, der für ihre Rasse angegeben ist (s.u.). wenn der Wurf gelingt, würfeln sie auf der grossen Tabelle, um zu bestimmen, was für ein Effekt eintritt. Dieser Effekt muss dann unverzüglich auf eine feindliche Einheit gespielt werden.

Für je 6 Feindeinheiten auf dem Tisch bekommt der Spieler einen Wurf pro Runde. Z.B. würde er bei 1-6 Feindeinheiten einen Wurf, bei 7-12 zwei Würfe bekommen, usw.

Dschungelhindernisse

Volk = Notwendige Zahl

Sumpfgoblins = 10

Elfen des Haus Jade = 7

Alle anderen Völker = 5

Der Einsatz von Dschungelzufallseffekten

Um einen Effekt auf eine Feindeinheit legen zu können, muss zuerst ein eigene Figur bestimmt werden. Es kann dann der dieser Figur am nächsten stehende Gegner als Ziel gewählt werden. Versteckte Einheiten können genauso wie sichtbare Einheiten ausgewählt werden.

Dschungelzufallseffekte

| Wurf | Effekt |
|---------|---|
| 1 - 3 | Explosive Pilze Ein Mitglied des Kampfverbandes ist in eine Ansammlung überreifer explosiver Pilze gestolpert, was eine Kettenreaktion übler Explosionen an diesem Flecken auslöst. Platziere die Schablone für explodierende Pilze über der Feindfigur, alle von dieser Schablone berührten Figuren müssen einen Rüstungswurf gegen SCH 10 ablegen oder Schaden nehmen. |
| 4 - 6 | Greifpflanzen Die Figur hat halbintelligente Greifpflanzen aufgestört. Die peitschenden Tentakel greifen und umwinden die Unterschenkel aller Einheitenmitglieder. Der Greifpflanzen-Marker wird neben die Einheit gelegt. Die Einheit macht bis zum Ende ihrer nächsten Runde nichts, da sie sich von den grabschenden Tentakeln zu befreien suchen, dannach wird der Marker entfernt. |
| 7 - 9 | Blendende Sporen Ein Mitglied der Einheit ist in ein Feld von Sporenbällen gelaufen, welche nun aufbersten und die Luft mit ihren feinen Sporen erfüllen. Der Blendende Sporen Marker wird neben die Einheit gelegt. Die Einheit ist geblendet und kann bis zum Ende ihrer nächsten Runde nicht weiter als 3 Inch sehen, danach wird der Marker entfernt. |
| 10 - 12 | Würgekraut Die Zielfigur streift durch ein Feld von Würgekraut, welches Wolken kleiner Samen in die Luft entlässt. Ein Marker wird neben die Einheit gelegt. Alle Mitglieder des Verbandes fangen wegen des stark reizenden Samen zu Würgen an und erleiden bis zum Ende ihrer nächsten Runde einen Abzug von -2 auf NK, FW und R, wonach der Marker entfernt wird. |
| 13 - 15 | Sumpfkreaturen Die Zielfigur hat ein kleines aber aggressives Sumpfwesen aufgestört. Es schiessßt zu Füßen der Figur aus dem Dschungelboden und greift mit NK 14 und SCH 13 (x2) an, danach verschwindet es wieder ins Dickicht. |
| 16 - 18 | Klingenreben Halb-intelligente Klingenreben hängen von den Bäumen oder verstecken sich im Unterholz und schlagen in dem Versuch aus, ein unglückliches Opfer mit einer SCH 14 Attacke zu erwürgen oder zu zerreißen. Die Zielfigur muss einen erfolgreichen Rüstungswurf ablegen oder erleidet einen Schaden. Figuren mit mehr als einer Wunde müssen so lange würfeln, bis der Rüstungswurf erfolgreich. Für jeden versiebtten Rüstungswurf erleidet das Opfer eine Wunde. Bei einem erfolgreichem Wurf hat es die Reben dazu gebracht, sich wieder in den Dschungel zurückzuziehen. |

| | |
|---------|---|
| 19 - 20 | Brennender Nektar Ein grosse, voluminöse Pflanzenblüte platzt auf und versprüht ihren säurehaltigen Nektar. Die Brennder Nektar-Schablone wird auf einer imaginären Linie zwischen deinem und der Zielfigur gelegt, wobei das voluminöse Zentrum der Blüte 3 Inch von der Zielfigur entfernt platziert wird. Jede von der Schablone berührte Figur erleidet einen Angriff mit SCH 11. |
|---------|---|

Die Wüsten Chronopias

Die folgenden Regeln dienen dazu die harschen Effekte der Wüste darzustellen. Die Spieler müssen sich entscheiden, wo die Schlacht stattfindet. Entscheiden sie sich für die Südliche Wüste, haben die Klimaeffekte eine Auswirkung auf die Schlacht. Nach der Wahl der Armee, wird vor Spielbeginn ein W20 geworfen und die folgende Tabelle konsultiert um festzustellen welche Bedingungen für das Spiel gelten.

| Wurf | Effekt |
|---------|---|
| 1 - 4 | Hitzewelle Die extreme Hitze der Südweste verlangt ihren Preis von den Armeen, noch bevor diese das Schlachtfeld erreichen. Werf einen W20 für jede Figur in der Armee, ausser den Einzelfiguren, Anführern, Kaltblütern und Figuren, die gegen feuerbasierte Angriffe immun sind. Bei einem Ergebnis von 1-3 wird die Figur vom Schlachtfeld genommen, da die Hitze für diese Figur zuviel wurde und sie nun nicht mehr an der Schlacht teilnehmen kann. |
| 5 - 8 | Wandernder Sand Der Wüstensand kann eine seltsame Beschaffenheit annehmen und Truppen kommen plötzlich nur noch sehr langsam voran. Zu Beginn jeder Runde wird ein W20 geworfen. Bei einer 1-5 wird die Bewegung aller Einheiten für diese Runde halbiert (wird aufgerundet). Bei 6-20 bleibt der Sand fest und die Truppen können sich normal bewegen. |
| 9 - 12 | Hitzeschlag Die brennende Sonne kann kämpfenden Truppen auf dem Schlachtfeld zu schaffen machen. Zu Beginn jeder Runde wird ein W20 für jeden Kampfverband geworfen, nicht aber für Einzelfiguren, Kaltblüter oder solche, die gegen feuerbasierte Angriffe immun sind. Bei einem Wurf von 1-3 wird eine Figur deiner Wahl entfernt, es wurde durch Wassermangel und Hitze ausser Gefecht gesetzt. |
| 13 - 16 | Sandsturm Wenn Stürme in der Wüste losbrechen, füllt sich die Luft mit beissendem Sand. Zu Beginn jeder Runde wird ein W20 geworfen. Bei einem Ergebnis von 1-8 reduziert sich die LOS auf 6 Inch. |
| 17 - 20 | Wüstenwindhose Nach der Aufstellung, aber noch vor dem Initiativwurf, platzieren die Spieler 3 Wüstenwindhosen abwechselnd, der W20 entscheidet wer damit anfangen darf. Die Wüstenwindhosen müssen mindestens 3 Inch ausserhalb der Aufstellungszonen platziert werden, hier beginnen sie ihre Bewegung. Danach wird in jeder Runde auf Abweichung geworfen um die neue Bewegungsrichtung der Windhosen festzustellen. Die Windhosen können sich nicht durch unpassierbares Gelände bewegen und wenn sie sich über den Tisrand bewegen, sind sie für den Rest des Spieles verschwunden. Jede Figur dessen Base von der Wüstenwindhose berührt wird, erleidet einen Angriff mit SCH 10. Schafft es den Rüstungswurf ihn, wird es emporgehoben und zur Seite geschleudert, wirf für Abweichung um zu sehen, wo die Figur landet. Die Figur stürzt und muss seine nächste Handlung dazu nutzen wieder aufzustehen. Figuren können versuchen "In Deckung zu Springen" wenn sie in Wartestellung sind, bei Erfolg können sie sich mit der nächsten Handlung aus dem Weg der Wüstenwindhose machen. Solche Figuren werden an die Kante der Schablone gestellt. |

Appendix #4 Szenarien

Dieses Appendix ist ein Teil der Chronopia Regeln. Es ist so wie der Rest der Übersetzung als "Living Rulebook" zu sehen, da es immer wieder nachgebessert und erweitert werden kann. Wer sich daran beteiligen mag, sollte im Forum die Möglichkeiten dazu nutzen.

In den chronopischen Landen werden Kämpfe für gewöhnlich nicht ohne Grund und auf flachen Ebenen geführt. Die Gründe der Herrscher von Chronopia sind so verschieden wie unergründlich. Grenzstreitigkeiten, Spionage und heimliche Raubzüge sind das täglich Brot der Völker Chronopias. Mit dem Auftauchen der Lakaien und dem Erwachen der Stygianer wurde deren Abfolge ins Fiebrige gesteigert. Szenarios geben chronopischen Gefechten Stimmung und einen Zweck indem sie einen interessanten Hintergrund für das Spiel schaffen. Auf geschichtengleiche Weise aneinandergereiht ergeben die Szenarios das, was man eine Kampagne nennt.

Es gibt eine endlose Anzahl an möglichen Szenarien in denen sich deine Armee austoben kann. Deine Vorstellung ist die Grenze. Um dich etwas in die Schaffung von Szenarien einzuführen, haben wir die grundlegenden Komponenten zusammengetragen und auch beschrieben, wie man sie in deinen Spielen nutzen kann. Diesen Informationen folgt eine Anzahl von einfachen Szenariogruppen, mit denen du eine Vielzahl interessanter Schlachten schlagen kannst.

Quicklinks:

- **Szenarioformat**
- **Ein Szenario wählen:** [Szenario 1 - Haltet die Stellung](#) - [Szenario 2 - Tränen des Blutes](#) - [Szenario 3 - Erobere die Armeestandarte](#) - [Szenario 4 - Invasion](#)
- **Kampagnenregeln:** [Wie man anfängt](#) - [Truppenauswahl](#) - [Den Sieg bestimmen](#) - [Überlebende Figuren](#) - [Die Punkte für andere Kampfverbände nutzen](#) - [Über den Soldaten hinaus](#) - [Die Kampagne beenden](#)

Szenarioformat

Während die Informationen in jedem Szenario anders sind, bleiben die Komponenten, die für ein Szenario notwendig sind, konstant. Jedes Szenario hat sieben verschiedene Teile, die sogleich beschrieben werden.

- **Motiv:** Warum kämpfen wir? Dieser Teil beschreibt den Hintergrund dieser fraglichen Schlacht.
- **Zahl der Spieler:** Hier findet man die empfohlene Anzahl der Spieler.
- **Punkte:** Die vorgeschlagene Punkteobergrenze, die jeder Spieler beim Bau seiner Armee berücksichtigen muss. Es gelten die normalen Armeekonstruktionsregeln.
- **Siegesbedingungen (SB):** Die besonderen Bedingungen, die festlegen, wann ein Szenario gewonnen ist. Immerhin verlangt nicht jedes Spiel die völlige Vernichtung deines Gegners.
- **Vorbereitung:** Hier wird gesondert beschrieben, wie das Spielfeld aufzustellen ist, einschliesslich einiger diesem Szenario eigenen Bedingungen. Diese Bedingungen umfassen Geländeplatzierung, die Aufstellung von Figuren und andere Dinge.
- **Aufstellung:** Jedwede besonderen Regelungen für die Abmessung der Aufstellungszone befinden sich hier.
- **Sonderregeln:** Wenn das Szenario irgendwelche besonderen Regeln benutzt, werden sie hier genauer erklärt.

Ein Szenario wählen

Bevor Chronopia gespielt wird, sollte man ein Szenario wählen, die folgende Rubrik hilft dabei. Irgendwann wirst du eigene Szenarios entwickeln, versuche dann die vorhandenen immer weiter abzuändern um neue Szenarios zu erschaffen.

Szenario 1 - Haltet die Stellung

- **Motiv:** Die Kämpfe waren wild und erschöpfend. Nach Tagen des Kampfes hat der Verteidiger sich eine strategische Position sichern können, die in der folgenden Kampagne einen grossen Vorteil bieten dürfte. Der Verteidiger ist entschlossen diese Stellung zu halten oder dabei unterzugehen. Der Angreifer hat, noch bevor der Nachschub der anderen Armee (in Runde 6) kommt, eine sehr erschöpfte Jagdgruppe ausgesandt. Der Angreifer muss jeden Soldaten im Verschanzungsgebiet töten und dieses Gebiet auch zum Schluss halten oder wenigstens den Feind vertrieben und vom Zurückkommen (bis zum Ende der 5. Runde) abgehalten haben.
- **Spieler:** 2
- **Punkte:**Verteidiger: 500 / Angreifer: 1000
- **SB:** Angreifer muss den Gegner vor Runde 6 aus der Stellung vertrieben haben. Verteidiger muss die Position bis Ende Runde 6 gehalten haben.
- **Vorbereitung:** Der Verteidiger wird im Zentrum des Spielfeldes in einem 10x10 Inch grossem Quadrat aufgestellt. Was auch immer dort ist, es sollte gute Deckungsvorteile bieten. Am Besten sollte es dort viel Schwere Deckung geben!
Um die Stellung herum sollte ein Gebiet (Todeszone) im Umkreis von 13 Inch herum frei sein. Es sollte dort keine Deckung geben. Nach dieser Todeszone sollte es normale Menge von Deckung und Gelände geben.
- **Aufstellung:** Der Angreifer stellt seine Truppen auf, nachdem der Verteidiger seine Stellung eingerichtet hat. Der Angreifer muss sich innerhalb eines Streifens von 3 Inch entlang aller Ränder des Spielfeldes aufstellen. Einheitenkarten werden normal benutzt.
- **Sonderregeln:**
 - Der verteidigende Spieler flieht nie in Panik aus seiner Position, jedoch können seine Truppen sich frei herumbewegen, wenn sie nicht in Panik sind.
 - Alle verteidigenden Einheiten gelten als innerhalb der Kommandodistanz, solange sie im Gebiet der Stellung sind. Vergiss nicht, das sie verzweifelt sind und Nachschub erwarten.

Szenario 2 - Tränen des Blutes

- **Motiv:** Die aufregende Neuigkeit, das die seltene Substanz mit Namen Tränen des Blutes entdeckt wurde, hat die Grenzen deines Landes erreicht. Die verstreuten Überbleibsel eines Meteors sind die Fragmente welche sehr von der Alchemistischen Gilde des Schwarzbüsterreiches, als auch von den anderen Königreichen, gesucht werden. Die Erbeutung dieser Gegenstände hat oberste Priorität!
- **Spieler:** 2-4
- **Punkte:** 1000
- **SB:** Sammle die meisten Tränen des Blutes und Tötungspunkte innerhalb von 10 Runden. Um angerechnet werden zu können, müssen die Tränen in deine Aufstellungszone gebracht werden. Halbe Punkte werden am Ende des Spiels noch für Figuren angerechnet, die eine Träne bei sich tragen.
- **Vorbereitung:** Das Spielfeld sollte mit einer Vielzahl von Gelände bedeckt sein. Jeder Spieler sollte abwechselnd seine 5 Tränen-Marker auf/unter ein Geländestück legen. Keine Träne darf innerhalb 15 Inch vom Tischrand und nicht weniger als 6 Inch untereinander entfernt aufgestellt werden.
- **Aufstellung:** Aufstellung erfolgt normal.
- **Sonderregeln:**
 - Tränen des Blutes-Marker brauchen eine Handlung um gefunden zu werden und eine erfolgreiche FG-Probe um sie zu bekommen. Sie bleiben bei dem Finder, bis dieser wieder in seiner Aufstellungszone war. Tränen des Blutes sind leicht und belasten den Träger nicht.
 - Dort wo ein Träger getötet wird, bleibt der Tränen-Marker liegen.
 - Der Tränen-Marker wird weitergegeben, wenn ihr Träger im Nahkampf getötet wird. Der Austausch von Markern ist zwischen Figuren in Basekontakt ohne Aufwand einer Handlung möglich.

- Tränen des Blutes zählen zu den Siegespunkten. Um ihren Wert zu bestimmen, müssen sie zuerst in die Aufstellungszone gebracht werden. Dort wird dann ein W 20 geworfen und die Zahl wird mit 3 multipliziert. Das Ergebnis wird zu den Siegespunkten hinzugezählt. Dieses wird für jede zurückgebrachte Träne berechnet.
- Eine Figur kann eine beliebige Anzahl von Tränen mit sich tragen, sie behindern ihn nicht.
- Das Spiel dauert maximal 10 Runden.
- Tränen des Blutes können nicht teleportiert werden.

Szenario 3 - Erobere die Armeestandarte

- **Motiv:** Dieses klassische Szenario verlangt die Beherrschung von offensivem und defensivem Spiel. Es gibt ein hervorragendes Einführungsszenario ab.
- **Spieler:** 2-4
- **Punkte:** 700-1500
- **SB:** Die Spieler müssen die feindliche Armeestandarte erbeuten und sie in die eigene Aufstellungszone bringen.
- **Vorbereitung:** Das Zentrum des Spielfeldes sollte eine gute Menge Gelände und Deckung beherbergen. Armeestandarten sollten auf der gegenüberliegenden Seite der eigenen Aufstellungszone aufgestellt werden.
- **Aufstellung:** Die Aufstellungszonen mit den Standarten sollten bis zu 12 Inch weit und 4 Inch tief sein.
- **Sonderregeln:**
 - Es kostet eine Handlung die Standarte zu nehmen. Es kostet keine Handlung die Flagge mit einer Figur in Basekontakt zu tauschen.
 - Stirbt der Träger im Nahkampf, erhält der Sieger automatisch ohne Handlungsaufwand diese Standarte.
 - Die Standarte hat R 12 und 10 WD.
 - Die Standarte bleibt dort liegen, wo der Träger von einem Fernwaffenangriff getötet wurde.
 - Der Träger der Standarte kann keine FW-Waffen benutzen, ausserdem kann er auch keine Zweihandwaffen benutzen.
 - Die Standarte kann teleportiert werden.
 - Reiterei kann die Standarte nicht tragen.
 - Das Spiel hat ein Limit von 10 Runden. Hat bis dahin keiner seine Standarte in seine Aufstellungszone bringen können, werden Punkte für jede ausgeschaltete Figur zusammengerechnet und noch ein Bonus draufgeschlagen. Die Formel für den Bonus lautet: $(20 - (\text{Distanz zwischen Aufstellungszone und Standarte})) \times 5$. Beispiel: Spieler 1 hat seine Standarte 6 Inch vor der Aufstellungszone und Spieler 2 seine 9 Inch. Es gilt dann: Spieler 1: $(20-6) \times 5 = 14 \times 5 = 70$ Punkte; Spieler 2: $(20-9) \times 5 = 11 \times 5 = 55$ Punkte.

Szenario 4 - Invasion

- **Motiv:** Einen Heimvorteil zu haben kann den Sieg sichern, wenn die Schlacht richtig geplant wurde. Diese Mission verlangt nach einer vorbereiteten und zahlreichen Truppe, die den Gegner entweder vom Spielfeld vertreibt oder ihn vernichtet. Schwierig, aber für einen hervorragenden Kommandanten nicht unmöglich.
- **Spieler:** 2-4
- **Punkte:** Egal (Gegner müssen aber gleichviel Punkte haben.)
- **SB:** Verteidiger: Überleben! / Angreifer: Vernichte den Feind!
- **Vorbereitung:** Der Verteidiger stellt seine Armee in einem 14 Inch tiefen Band auf, welches entlang einem der Spielfeldränder verläuft. Der Verteidiger ist der einzige Spieler, der Aufstellungskarten benutzen darf, allerdings kann er keine Falschen Spuren verwenden. Das Zentrum des Spielfeldes hat leicht überwindbares Gelände.
- **Aufstellung:** Der angreifende Spieler stellt als letzter auf der gegenüberliegenden Seite auf. Der Angreifer stellt in einer 6 Inch breiten Aufstellungszone auf, die der des Verteidigers gegenüberliegt.

- **Sonderregeln:**

- Der Verteidiger stellt als erster und einziger mit den Aufstellungskarten auf.
- Der Verteidiger deckt seine Karten erst auf, wenn er innerhalb der LOS des Feindes ist. Dies bedeutet, dass Feindfiguren ohne Sichtlinie möglicherweise gar nicht sehen können, was sich da auf sie zubewegt. Der Verteidiger jedoch, wenn er in Reichweite ist, kann mit Fernwaffen schießen, ohne seine Identität preiszugeben.
- Verteidiger die in Panik geraten und aus der Aufstellungszone fliehen, gelten als nicht mehr im Spiel.

Kampagnenregeln

Das Führen einer Chronopiakampagne beinhaltet den Aufbau und die Entwicklung der Streitkräfte während einer Folge miteinander verbundener Szenarien. Je mehr Kämpfe eine Streitmacht gewinnt desto fähiger und erfahrener wird sie. Eine ständig verlierende Streitmacht verliert an Effektivität und wirkt bald abgekämpft.

Wie man anfängt

Um eine Kampagne zu beginnen, muss jeder teilnehmende Spieler eine Armee wählen. Noch wichtiger ist: die Spieler müssen diese Streitmacht während der ganzen Kampagne beibehalten, wobei diese natürlich einigen Veränderungen unterworfen sein wird, da Ressourcen gewonnen und Einheiten verloren werden. Wenn alle Spieler zustimmen, kann jedes Spiel in Chronopia einer Kampagne zugerechnet werden.

Am Ende eines jeden Kampagnenspiels bekommen die Spieler Kampagnen-Siegespunkte (KSP), abhängig vom erreichten Grad des Erfolges. Diese Punkte werden dazu genutzt Ressourcen für die Armee zu kaufen und Verluste zu ersetzen. Im nächsten Kampagnenspiel nehmen die Spieler mit ihrer bisherigen, an ihre vorherige Leistung angepassten Truppe, teil.

Truppenauswahl

Zu Beginn jedes Kampagnenszenarios wählt jeder Spieler seine Armee für das Spiel. Solange das Szenario nicht nach einem Truppenungleichgewicht verlangt, sollte am Anfang mit ausgewogenen Streitkräften gespielt werden. Truppen mit gleicher Punktezahl sind in etwa gleichwertig.

Den Sieg bestimmen

Zum Ende eines jeden Spieles bekommt jeder Spieler Punkte für die Erfüllung seiner Ziele, die Unterwerfung von Feindfiguren und die Truppen die man hat retten können. Die Punkte werden wie folgt berechnet:

- Für jede vom Spieler ausgeschaltete, erhält der Spieler dessen Punktekosten als Belohnung. Diese werden als Siegespunkte (SP) bezeichnet.
- Für jedes erreichte Ziel, erhält der Spieler die diesem Ziel zugeordneten Punkte. Diese werden als Aufgabenpunkte (AP) bezeichnet.
- Für jede überlebende Figur der eigenen Armee, erhält der Spieler deren Punkte als Belohnung. Diese werden als Überlebenspunkte bezeichnet (UP).

Was man mit den Punkten tun kann?

Kampagnenpunkte dienen zu mehr, als nur in Zahlen den Sieg auszudrücken. Diese Punkte zählen zu den Ressourcen die eine Armee nutzen kann, um sich zu verbessern und sich auf das nächste Gefecht vorzubereiten. Einige dieser Anwendungsmöglichkeiten haben wir weiter unten zusammengefasst.

Chronopia Deutschland Kompendium:

Bei kleineren bzw. kürzeren Kampagnen sollten Überlebenspunkte (UP) nur zur Steigerung von Fertigkeitspunkten (Veteranenstatus) genutzt werden können und nicht als normale Kampagnenpunkte.
Begründung: Ansonsten werden die Armeen zu unausgeglichen, da UP's als "Nachschub" investiert, zusammen mit dem AP und SP's die Grösse einer Armee nach einem Spiel mehr als verdoppeln können.

Überlebende Figuren

Einheiten die von einem Kampf zum nächsten überlebt haben, werden von Ihresgleichen als Veteranen einer Kampagne angesehen und können sich damit zu Recht brüsten. Als Anführer deiner Armee ist es an dir, sie für ihre Bemühungen zu belohnen indem du die gesammelten UP-Punkte zur Steigerung ihrer Fähigkeiten nutzt. Jeder Kampfverband der eine Kampagne überlebt hat und wünscht seinen Veteranenstatus zu nutzen, kann UP-Punkte dazu nutzen seine Grundwerte zu steigern. Jeder Kampfverband der eine Schlacht überlebt hat und gerade mit frischen Truppen ausgestattet wurde, kann sich nicht steigern.

Punkte zur Verbesserung der Profilwerte können nur aus den Gesamtpunkten der überlebenden Figuren kalkuliert werden, nicht auf Basis von Aufgabenpunkten und Siegespunkten. Ein Profilwert muss zur Steigerung für jede einzelne Figur des gesamten Kampfverband ausgewählt und "bezahlt" werden. Ein Profilwert kann nur um die unten als Limit in der Tabelle angegebene Zahl an Punkten erhöht werden.

| Profilwerte erhöhen | | |
|---------------------|--------|-------|
| Fertigkeit | Kosten | Limit |
| NK | 20 | 3 |
| FW | 20 | 3 |
| MG | 20 | 3 |
| FG | 25 | 2 |
| BW | 25 | 1 |
| ST | 20 | 1 |
| SCH | 30 | 1 |

Die Punkte für andere Kampfverbände nutzen

Solltest du diese Punkte nicht für die Verbesserung und Unterstützung eines Veteranenkampfverbandes nutzen, kannst du die UP-Punkte mit den restlichen KSP zusammenlegen und deine Armee fördern. Du kannst mehr Soldaten und Unterstützung von deinen Führern mit allen während der Kampagne verdienten KSP erwerben. Sobald die Punkte verwendet werden, sind sie aufgebraucht. Kampfverbände können nach normalen Kaufkriterien erworben werden, einzig einschränkend wirkt die Menge an KSP. Sollten vor einem Spiel nicht alle KSP aufgebraucht werden, können die restlichen für später aufbewahrt werden.

Über den Soldaten hinaus

Manchmal kann es für dich besser sein, die gesamte Kommandostruktur zu verbessern, anstatt nur die einzelnen, die Armee ausmachenden, Kämpfer zu fördern. In solchen Fällen kann man die KSP für folgende Vorzüge ausgeben:

- **Taktische Überlegenheit (Limit 5)**, (1 Punkt Taktische Überlegenheit = 150 KSP)
Wenn ein Spiel vorbereitet wird, kann der Spieler einer Armee mit diesem Vorzug die taktische Überlegenheit zu seinem Wurf dazu addieren, um die Aufstellungsposition zu bestimmen.
- **Verbesserte Manövrierbarkeit (Limit 5)**, (1 Punkt Verbesserte Manövrierbarkeit = 200 KSP)
Durch das gemeinsame Erleben vieler Schlachten, funktioniert diese Armee wie eine gut geölte Maschine. Punkte der Verbesserten Manövrierbarkeit werden zum Initiativwurf am Anfang jeder Runde hinzuaddiert.
- **Inspiration (Limit 2)**, (1 Punkt Inspiration = 150 KSP)
Dein Ruf wächst mit jedem Sieg und als Ergebnis kämpfen deine Männer mit einer gestärkten Lebendigkeit, die an Wahnsinn grenzt. Wenn Figuren in deiner Armee eine Moralprobe gegen Furcht, Panik und Schrecken ablegen müssen, können sie Dank deines inspirierenden Vorbildes den Wurf wiederholen. Schlägt der zweite Wurf fehl, geht es normal weiter. Dies kann nur einmal in der Runde pro Inspirationspunkt durchgeführt werden.
- **Entschlossenheit (Limit 2)**, (1 Punkt Entschlossenheit = 200 KSP)
Harte Kämpfe, naher Tod und unerbittliche Märsche haben dir eine starke Truppe geschmiedet die nicht leicht aufgeben wird. Sollte ein Nahkampfangriff fehlschlagen, kannst du die Entschlossenheit dazu nutzen, das Ergebnis mit einem Wiederholungswurf zu verbessern. Dies kann nur einmal in der Runde pro Entschlossenheitspunkt durchgeführt werden.

Die Kampagne beenden

Wenn alle Kämpfe der miteinander verbundenen Szenarios geschlagen wurden, sollte ein klarer Gewinner hervorgehen und eine neue, grosse Geschichte kann erzählt werden. Als Daumenregel sollte eine Kampagne immer von einer neuen Armee bestritten werden.

Du kannst die Aufzeichnungen deiner Kampagne an Excelsior schicken und deine Krieger in den Annalen von Chronopia für immer verewigt sehen. Aber vor allem, habe Spaß.

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Chronopia Deutschland Kompendium

In den Regelwerken und Armeelisten findet ihr immer wieder solche kleine gelbe Kästen mit dem Titel: "Chronopia Deutschland Kompendium".

Beispiel:

Chronopia Deutschland Kompendium:

Zu jedem Rundenbeginn wird normal die Initiative gewürfelt. Danach entscheidet der Gewinner wie üblich ob er anfängt oder die Einheit eines anderen Spielers. Danach ist der Gewinner dran und der nächste Spieler ist im **Uhrzeigerrichtung** an der Reihe, also nicht nach ihrem Initiativewurf!

Begründung: Bei Spielen mit drei oder mehr Spieler kann die ständig sich ändernde Initiativereihenfolge die querbet durch die unterschiedlichen Wurfergebnisse verlaufen, sehr verwirrend sein. Dieses wird durch die Alternative aufgehoben.

Nachteil: Es spiegelt nicht die Führungsstärken jeder Armee, sondern nur der jeweils besten (Initiativegewinner) wieder.

Diese Kompendienhinweise sind immer als "optional" anzusehen und stellen Empfehlungen oder Varianten dar, die sich im Laufe der Zeit durch das Spielen herausgearbeitet haben um das Spiel zu verfeinern, Schwächen zu eliminieren oder einfach auch mal Alternativen aufzuzeigen.

Diese Empfehlungen richten sich vor allem an Spieler die die normalen Regeln beherrschen. Für Einsteiger sollte gelten, einfach die normalen Regeln ersteinmal zu Spielen um diese kennenzulernen.

Vorläufig findet ihr eine Zusammenfassung aller Kompendienbeiträge im Forum im folgenden Thread: [Verbesserungsvorschläge / Kompendium zum Regelwerk](#).

Wichtig: Die Kompendienbeiträge sind nicht in der PDF Version der Regelwerken enthalten, sondern bisher nur Online verfügbar!

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)

Updates

Hier die Liste der Updates am Regelwerk mit den entsprechenden Änderungen. Das Datum bezieht sich immer auf die neue PDF Version.

Updatedatum: 18.10.2006

- *Regeln*: Einarbeitung der überarbeiteten Fliegerregeln.
- *Regeln*: Platzhalter für die Definition für Kriegsmaschinen bei Klassifizierung eingebaut.
- *Appendix 4*: Verwendung der UP Punkte für Veteranenfertigkeiten korrigiert.

Updatedatum: 23.07.2005

- *Regeln*: Änderung bzgl. des Schadenbonus durch die Zugtiere beim Streitwagen.
- *Appendix #1*: Hass geändert, Rammangriff geändert, Niedertrampeln geändert
- *Appendix #1*: Neue Fähigkeiten: Zerspalten, Abgehärtet, Enthauptet, Truppführer, Inspiration, Meister der Kriege, Widerstandsfähigkeit, Exekutieren, Schnelles Klettern
- *Appendix #2*: Hinzugefügt: Schwert der Ehre; Sense der Zerstückelung; Vindicator; Klinge der Stürme; Klinge der Ehre; Fe-Uri; Schlangenkopf-Wurfmesser; Schwert der Nacht; Ikone des Krieges; Standarte des Hasses; Banner der aufsteigenden Finsternis; Nar'gahresh's Horn
- *Appendix #2*: Änderungen: Bei Schilden "Rundschild" ergänzt; Bei Dimensionsklinge Schadenspunkt statt Wunde; Feuerschwert: Feuerbasiert +1; Sonnendolch: Feuerbasiert +2; Drachenhammer: Feuerbasiert +2, Zermalmend +3; Flammenlanze in Feuerlanze umbenannt; Zweih. Runenschwert: Schadenspunkt statt Wunde; Schwarzer Hammer: Schadenspunkt statt Wunde, Blütenbombe: Abweichungshinweis

Updatedatum: 05.06.2005

- *Appendix #3* und *#4* ergänzt.
- *Appendix #2*: Sch. Klingenarmbrust; Treffer statt Schlag
- *Appendix #2*: Stachelspeer hinzugefügt.
- *Moral*: Bei der Horrortabelle folgenden Satz entfernt: "Wenn die Bewegung der Figur sie ausserhalb der Kommandoreichweite bringt, wird sie entsprechend dafür bestraft."
- *Appendix #1*: Zweitangriff folgenden Satz ergänzt: "In dem Fall wo keine Zweitwaffe vorhanden ist, wie z.B. bei der Anführerin der Schwarzen Schwesternschaft, wird mit der vorhandenen Waffe zwei Angriffe durchgeführt, wobei einer der beiden vorher bestimmten Angriffe einen Abzug von -4 auf NK erhält."

© Copyright 2001 - 2006 Chronopia Deutschland. All rights reserved. [Impressum](#)