

TEST OF HONOUR

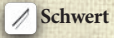
THE SAMURAI MINIATURES GAME



MAIN RULES

WÜRFEL

Viele Aktionen wie auch Kämpfe in Test of Honour werden mit speziellen Würfeln gelöst 🎲.



Schwert



2 Schwerter



Fehlschlag
(leere Seite)



Kreuz (zählt auch als
Fehlschlag)



AKTIONSMARKER



Es gibt 2 Arten von Aktionsmarkern 🎲 für
– samurai und 🎲 für Soldaten.

Während des Spiels werden die Aktionsmarken in einen Behälter zum Beispiel in einen Beutel oder eine Tasse gelegt und einzeln herausgezogen, um festzustellen, ob ein Samurai oder ein Krieger als nächstes handeln kann.



VERWUNDUNGSMARKER ●

● Diese stellen leichte Wunden dar - kleine Schnitte und Verletzungen.... Die Abbildung mit 2 Blutropfen steht für 2 Verwundungen. Man sollte nicht zu viele bekommen.....!



SCHICKSALS- MARKER



Schicksalsmarker werden in den Behälter mit den Aktionsmarken gelegt. Der dritte Marker gezogene beendet die Spielrunde.



MISSIONSZIEL- MARKER



In manchen Szenarien stellen die Missionszielmarker etwas dar, das die Kämpfer finden oder erobern müssen.



NACHLADE-/ WACHSAMKEITSMARKER



Wird benutzt, nachdem eine Muskete abgefeuert wurde, oder um zu zeigen, dass ein Krieger sich wachsam fortgebewegt.

MULTI-BASEN

Ashigaru werden oft als Dreiergruppe rekrutiert. Einheiten werden in einer Multibase zusammen aufgestellt.



Fähigkeits-, Verletzungs- und „Schande“- Karten

Fähigkeitskarten ermöglichen es einem Samurai, unglaubliche Taten zu vollbringen, raffinierte Pläne umzusetzen oder während eines Kampfes Spezialausrüstung zu benutzen. Es gibt auch Verletzungskarten und „Schande“-Karten, die Spieler aufgrund beschämender Taten bekommen.



DAS SCHLACHTFELD

TEST OF HONOUR wird auf einem 36"x 36"-großen Spielfeld gespielt. In dieser Grundbox sind bereits einige Geländeteile enthalten. Man kann das Spielfeld aber auch mit eigenen Geländestücken wie Häusern, Zäunen, Flüssen, Wäldern und anderen Geländeelementen aufbauen um das feudale Japan bestmöglich darzustellen.

WAS MAN NOCH BENÖTIGT...!

Ein geeignetes Behältnis (wie etwa einen kleinen Beutel), um die Aktionsmarken aufzubewahren und ein Maßband oder Lineal, das in Zoll markiert ist.

VORBEREITUNGEN ZUR SCHLACHT

KÄMPFER, KRIEGER UND SAMURAI



Alle Miniaturen im Spiel werden in den Regeln als "Kämpfer" oder „Modelle“ bezeichnet. Die Ashigaru-Soldaten werden kollektiv als "Soldaten" bezeichnet. Gemeine Soldaten haben einen niedrigeren Rang als Samurai und werden im Spiel oft anders behandelt.

TRUPPENREKRUTIERUNG

Vor einem Spiel muss jeder Spieler seine Streitkräfte mit Hilfe der Rekrutierungskarten zusammenstellen, bis zu der im Szenario angegebenen Gesamtpunktzahl. Ausführliche Informationen zur Rekrutierung der Truppen sind im Szenariobuch.

Aktionsmarker bereitstellen

Jede Rekrutierungskarte zeigt an wie viele Aktionen ein Kämpfer durchführen kann. Für jede Aktion wird ein Aktionsmarker in den Behälter gelegt.

Benutze die  Samurai Marker für die Samurai und die  Soldatenmarker für die Soldaten. Die Aktionsmarker beider Spieler werden zusammen in einen Behälter getan. Dazu werden noch die 3 Schicksalsmarker gelegt.

DAS SPIELFELD





Sobald die Streitkräfte bereit sind, wird das Schlachtfeld aufgebaut und die Modelle werden wie im Szenario angegeben, auf dem Spielfeld platziert. Die Rekrutierungskarten sollte jeder Spieler offen vor sich auslegen.

SPIELRUNDE

Während jedes Zuges ziehen die Spieler abwechselnd einen Aktionsmarker aus dem Behälter.



Der Aktionsmarker wird direkt einem Kämpfer zugeteilt und eine Aktion durchgeführt - Laufen, Laden, Schießen, etc.

SPIELRUNDE ZUSAMMENFASSUNG


1. Ein Spieler zieht einen Aktionsmarker (ohne zu spitzeln!)
 - A. Der Spieler bestimmt je nach Marker eine Aktion mit einem Samurai  oder einem Soldaten 
 - B. Die Aktion des Modells wird vollständig abgehandelt.
 - C. Der Marker wird auf die Karte des aktiven Modells gelegt.
2. Der andere Spieler führt alle Aktionen von Punkt 1 aus. Die Spieler machen dies abwechselnd.
3. Wenn der dritte Schicksalsmarker  gezogen wurde, endet der Zug. Alle Marker kommen wieder in den Behälter.
4. Der Spieler, der den dritten Schicksalsmarker  zog, beginnt die nächste Runde

EINEN AKTIONSMARKER ZUWEISEN

Der aktive Spieler sucht sich ein Kämpfer seiner Seite aus und weist diesem Modell den Aktionsmarker zu.

Wichtig: ein Soldatenmarker  muss einem Soldaten, und ein Samurai marker  muss einem Samurai zugewiesen werden.

Soldaten haben in der Regel nur eine Aktion pro Spielrunde. Wenn ein Soldat in der Spielrunde bereits eine Aktion durchgeführt hat, kann er keine weitere Aktionsmarke bekommen.

Samurai hingegen können häufig zwei bis drei Aktionen  in jeder Spielrunde durchführen. Die genaue Anzahl ist auf der Rekrutierungskarte vermerkt. Ein Samurai kann so lange Aktionsmarker erhalten bis er die maximale Anzahl an Aktionen durchgeführt hat.

EINE AKTION DURCHFÜHREN

Der aktive Spieler bestimmt welche Aktion der gewählte Kämpfer ausführen soll. Die Aktion wird durchgeführt und das Modell wird gegebenenfalls bewegt und alle nötigen Würfel geworfen.

Sobald die Aktion abgeschlossen ist, wird der Aktivierungsmarker auf die Rekrutierungskarte des Kämpfers gelegt um anzuzeigen, dass dieser Kämpfer bereits gehandelt hat (bei Samurai können auch mehrere Aktionsmarker liegen).

Der andere Spieler zieht nun einen Aktionsmarker und führt die gleiche Prozedur aus.

ENTFERNEN VON AKTIONS-MARKER

Sobald ein Kämpfer ausgeschaltet wird (entweder durch eine feindliche Attacke oder aus irgendeinem anderen Grund), wird das entsprechende Modell vom Spielfeld entfernt und auf die dazugehörige Rekrutierungskarte gestellt, zusammen mit allen Aktionsmarkern des Kämpfers.

Falls nötig werden noch verbleibende Aktionsmarker aus dem Behälter genommen bis alle Aktionsmarker eines Kämpfers entfernt wurden.

Für das weitere Spiel werden die Aktionsmarker nicht mehr benötigt.

KEINE KÄMPFER MEHR DA

Wenn der aktive Spieler einen Aktionsmarker zieht, den er nicht benutzen kann (weil alle Kämpfer des entsprechenden Typs ihre Aktion verbraucht haben), wird der Aktionsmarker an den Mitspieler weitergereicht und dieser kann den Marker wie gewohnt benutzen. Der Mitspieler zieht trotzdem auch den nächsten Aktionsmarker.

Aktionsmarker ziehen und entfernen

In der Regel werden Aktionsmarker aus dem Behälter gezogen ohne hinein zu schauen. Manchmal verlangen es die Regeln jedoch, dass man die Aktionsmarker eines Kämpfers aus dem Behälter entfernt – am häufigsten wenn ein Kämpfer einem feindlichen Angriff ausweichen möchte und dabei ausgeschaltet wird. In dem Fall können die Spieler natürlich in den Behälter schauen.

ENDE DER SPIELRUNDE

Sobald der dritte und finale Schicksalsmarker gezogen wurde, ist die Spielrunde sofort beendet – selbst wenn noch Aktionsmarker übrig sind.

Alle Aktionsmarker und die 3 Schicksalsmarker werden zusammen wieder in den Behälter gelegt und eine neue Spielrunde beginnt (Spielmarker wie Verwundungsmarker ● verbleiben im Spiel).

Alle Kämpfer müssen bei Ende der Spielrunde einen Abstand von mindestens 1“ zu feindlichen Kämpfern halten. Wenn die Modelle näher beieinander stehen, werden die Modelle 1“ auseinander gestellt. Der Spieler, der auch den dritten und finalen Schicksalsmarker gezogen hat, beginnt die neue Spielrunde.

DAS SPIEL BEENDEN

Jedes Szenario im Szenariobuch hat bestimmte Voraussetzungen wann das Spiel endet.

WÜRFELPROBEN

Es gibt viele Situationen, in denen ein Kämpfer seine Fähigkeiten unter Beweis stellen muss – zum Beispiel erfordert es einen Trefferwurf, ⊗ einen Pfeil mit einem Bogen ins Ziel zu bringen, hingegen muss ein Kämpfer eine Probe auf seinen Verstand 🧠 machen um ein verstecktes Objekt zu finden.

Um eine Würfelprobe abzulegen nimmt man eine Anzahl Würfel 🎲, die der entsprechenden Fähigkeiten gleicht. Der Wert ist auf der Rekrutierungskarte angegeben. Für eine erfolgreiche Probe werden mindestens 3 Schwertsymbole ⚔ benötigt.

Positive und negative Modifikationen

Es ist nicht ungewöhnlich für eine Probe zusätzliche Würfel 🎲 zu erhalten oder Würfel 🎲 zu verlieren, falls die Probe besonders schwer ist. Verliert man zu viele Würfel, wird es unmöglich eine Probe zu bestehen.

3 oder mehr Schwerter ⚔ = **bestanden**

Beispiel: ⚔ ◻ ⊗ ⚔

Probe gilt als **bestanden**

0, 1 oder 2 Schwerter ⚔ = **mislungen**

Beispiel: ⊗ ⚔ ◻ ⚔

Probe ist **mislungen**

Sollten bei einer Probe mehr Kreuze ⊗ als Schwertsymbole ⚔ erwürfelt werden, gilt die Probe ebenfalls als **mislungen**.

Beispiel: ⚔ ⊗ ◻ ⊗ ⚔ ⊗ ⊗

Probe ist **mislungen**

AKTIONEN

Die gebräuchlichsten Aktionen eines Kämpfers sind:

- ◆ **6" Bewegen**
- ◆ **3" Bewegen und Fernkampf ausführen**
- ◆ **6" Angriff und Nahkampf ausführen**
- ◆ **Ausweichen – Als Reaktion auf einen feindlichen Angriff**
- ◆ **3" wachsame Bewegung**
- ◆ **aufstehen und 3" bewegen**
- ◆ **nachladen**

Bestimmte Aktionen haben offensichtlich eine Einschränkung wann sie eingesetzt werden dürfen. Eine Fernkampf Aktion kann nur ein Kämpfer durchführen, der auch mit einer entsprechenden Fernkampfwaffe ausgerüstet ist. Aufstehen kann nur ein Kämpfer, der vorher zu Boden gegangen ist und ähnliches.

Generelle Regeln für Bewegung

Alle Aktionen, die eine Art von Bewegung beinhaltet, folgen denselben Regeln, sofern nicht anders angegeben.

- ◆ **Ein Kämpfer kann sich in jede beliebige Richtung mit beliebig vielen Drehungen bewegen**
- ◆ **Kämpfer können sich nicht durch andere Modelle hindurchbewegen.**
- ◆ **Während der Bewegung kann sich ein Kämpfer nicht näher als 1" an ein gegnerisches Modell heranbewegen.**
- ◆ **Ein Kämpfer darf seine Bewegung nicht dazu benutzen das Spielfeld über die Spielfeldkante zu verlassen, außer das Szenario erlaubt es ausdrücklich.**

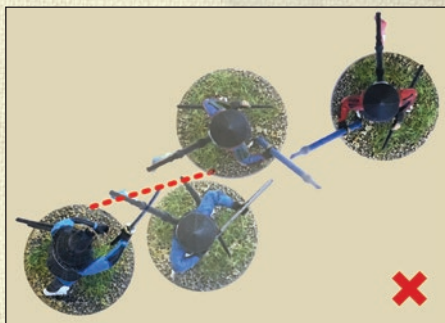
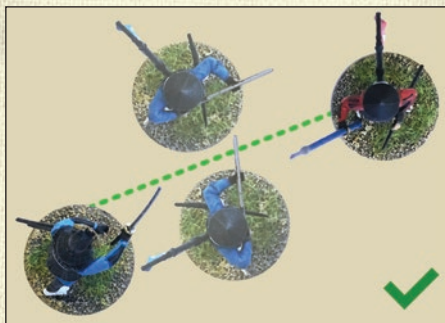
Abmessen

Ein Spieler darf Entfernungen zu jeder Zeit abmessen.

Sichtlinien

Ein Kämpfer muss eine Sichtlinie zu seinem Ziel haben um es im Nahkampf anzustürmen oder im Fernkampf zu beschießen.

Um zu überprüfen, ob eine Sichtlinie zwischen zwei Modellen besteht, wird eine imaginäre Linie von einem beliebigen Punkt der Base von einem Modell zu einem beliebigen Punkt auf der Base des Ziels gezogen. Die Linie darf dabei keine anderen Basen berühren (siehe Diagramm).



Freie Aktionen

Gelegentlich gibt es im Spiel freie Aktionen. Freie Aktionen verbrauchen keinen Aktionsmarker und zählen nicht zur maximalen Anzahl an Aktionen eines Modells. Eine freie Aktion kann selbst dann durchgeführt werden, wenn ein Modell bereits alle regulären Handlungen durchgeführt hat. Für alle anderen Belange gilt eine freie Aktion als normale Aktion.

Aktionen verlieren

In bestimmten Situationen können Kämpfer Aktionen verlieren. In dem Fall wird eine passende Aktionsmarke aus dem Behälter entfernt und auf die Rekrutierungskarte des Kämpfers gelegt. Der Krieger verpasst seine Chance auf eine Aktion. Hat der Krieger noch nicht alle Aktionen verbraucht, kann er nach den Regeln weitere Aktionen durchführen. Sollte ein Kämpfer bereits alle Aktionen verbraucht werden, kann er keine weiteren Aktionen verlieren und die Regel hat keinen Effekt.

BEWEGUNG

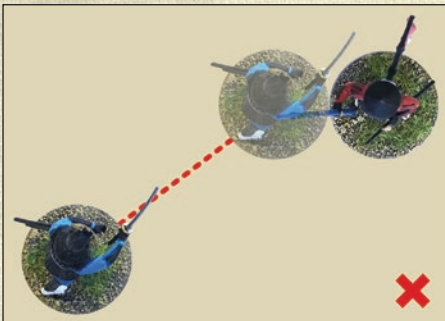
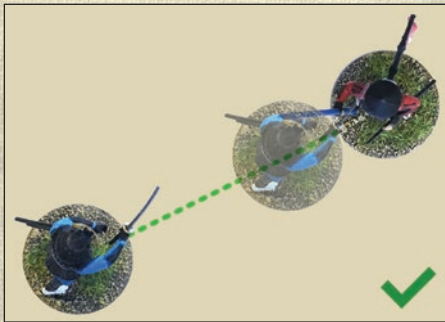
Ein Modell kann sich bis zu 6“ weit bewegen.

FERNKAMPF


Ein Modell kann sich bis zu 3“ weit bewegen und dann einen Fernkampfangriff gegen das nächstgelegene feindliche Modell durchführen – siehe Regeln für einen Angriff. Das Ziel muss innerhalb der maximalen Reichweite der Waffe sein (24“ für Bögen und 20“ für Musketen). Bedenke das Entfernungen zu jeder Zeit abgemessen werden dürfen, so dass eine andere Aktion oder ein anderes Ziel gewählt werden kann, wenn die Entfernung zu groß ist.

ANSTÜRMEN




Mit dieser Aktion greift ein Kämpfer den nächstgelegenen Gegner im Sichtbereich an. Das Modell darf sich bis zu 6“ weit bewegen und muss in Kontakt mit dem gegnerischen Modell kommen (Base an Base). Die Angriffsbewegung folgt dem kürzesten Weg. Sollte kein feindliches Modell in Reichweite sein, muss eine andere Aktion gewählt werden. Sofort nach der Bewegung wird ein Angriffswurf durchgeführt – Siehe Regeln für Nahkampf.



DEN VERSTAND NUTZEN

Wenn ein Kämpfer ein anderes Modell als das nächstgelegene als Ziel auswählen möchte, muss er einen Test auf seinen Verstand  ablegen. SCHAFFT er den Test, darf er jedes Modell innerhalb seiner Reichweite als Ziel wählen. Misslingt der Test muss das Modell den Regeln folgend gegen das nächstgelegene Ziel vorgehen.

AUSWEICHEN

Wird ein Modell Ziel einer feindlichen Aktion (Nahkampf oder Fernkampf) und ist der entsprechende Angriffswurf erfolgreich, führt der sich verteidigende Spieler eine Ausweichaktion durch. Die Möglichkeit besteht nur, wenn das Modell noch eine Aktion  in dieser Spielrunde zur Verfügung hat – falls nicht, kann das Modell nicht versuchen auszuweichen. Solange der Verteidiger noch Aktionen  zur Verfügung hat, muss er versuchen auszuweichen (sieht man ein Katana auf den Kopf zuschwingen, zögert man lieber nicht!). Die Aktion wird durchgeführt – siehe Regeln für Ausweichbewegungen. Die passende Aktionsmarke  wird entfernt und auf die Rekrutierungskarte des Verteidigers gelegt.

Wachsamer Bewegung

Das Modell kann sich bis zu 3“ weit bewegen. Um die besondere Art der Bewegung anzuzeigen, wird der Wachsamkeitsmarker auf die Rekrutierungskarte gelegt. Ein Modell bekommt durch sein wachsames Vorrücken eine freie Aktion zum Ausweichen. Der Status endet und der Marker wird entfernt, sobald das Modell eine Aktion (dazu zählt auch die freie Ausweichaktion) durchführt.



AUFSTEHEN

Ein Modell, welches vorher zu Boden gegangen ist, kann sich mit dieser Aktion erheben und sich bis zu 3“ weit bewegen.

NACHLADEN

Eine zuvor abgefeuerte Muskete muss erst nachgeladen werden, bevor sie wieder schießen kann. Das kann ein Modell mit dieser Aktion machen. Das Modell darf sich nicht bewegen.

ATTACKEN DURCHFÜHREN (NAHKAMPF UND FERNKAMPF)

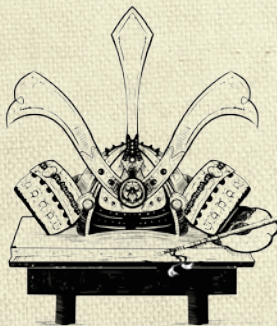
Die Proben für Attacken im Fernkampf oder im Nahkampf folgen dem gleichen Ablauf mit nur einigen Unterschieden.
Das Modell, welches mit einer Attacke angegriffen wird, wird als „Ziel“ bezeichnet.

1 – TREFFERWURF

Der Angreifer erklärt seine Aktion und macht einen Trefferwurf (X) und versucht seinen Schuss oder seinen Schlag ins Ziel zu bringen.
Misslingt der Test, zählt die gesamte Aktion als gescheitert und wird sofort beendet.
Besteht der Angreifer den Test, gelingt die Attacke und der Verteidiger muss versuchen dem Angriff zu entgehen.

2 – AUSWEICHWURF

Hat das Ziel noch eine Aktion übrig, muss der Verteidiger versuchen dem Angriff auszuweichen – das bedeutet den Schlag zu parieren oder dem Schuß auszuweichen.
Der Verteidiger legt einen Test auf die Beweglichkeit (S) ab.
Besteht der Verteidiger den Test, kann er dem Angriff erfolgreich entgehen und die Aktion des Angreifers ist sofort beendet.
Misslingt der Test, trifft die Attacke das Ziel und im nächsten Schritt wird geprüft ob der Verteidiger Schaden erleidet.



KEINE AKTIONEN ÜBRIG

Hat das Ziel in dieser Spielrunde keine Aktionen mehr zur Verfügung, darf kein Ausweichwurf gemacht werden. Das Ziel ist zu beschäftigt um der Attacke auszuweichen (oder einfach überwältigt von der schiereren Anzahl an Attacken). In diesem Fall wird der Schaden direkt ermittelt.

3 – SCHADENSWURF

Das Ziel wurde getroffen - es bleibt nur noch festzustellen, wie schwerwiegend die Wunde ist - ein oberflächlicher Schnitt oder ein tödlicher Schlag.
Der Angriff legt einen Test auf die Kraft ab (X).
Im Fernkampf wird die Anzahl der Würfel (D) durch den Typ der Waffe bestimmt und nicht durch die Stärke des Angreifers (X) (Siehe auch unter Waffen).
Besteht der Angreifer den Test wird das Ziel als Verlust vom Spielfeld entfernt. Auch wenn der Krieger nicht wirklich tot sein mag, so ist er doch zu schwer verletzt, um sich an der Schlacht weiter zu beteiligen.
Misslingt der Test wird ein Verwundungsmarker (●) neben das Ziel gelegt um eine leichte Verwundung anzuzeigen.

VORHERIGE WUNDEN


Verletzungen aus früheren Angriffen erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass das Ziel eine schwere Verletzung erleidet.
Für jeden Verwundungsmarker (●) auf dem Ziel bekommt der Angreifer +1 Würfel (D) für seinen Schadenswurf.

4- ZURÜCKDRÄNGEN




Sollte das Ziel durch den Angriff nur leicht verletzt werden, wird es auf jeden Fall zurückgedrängt. Das Modell des Ziels wird sofort 1" in direkter Linie vom Angreifer fortbewegt.
Verfehlt ein Nahkampfangriff und richtet keinen Schaden an (sei es durch einen verpatzten Test oder ein erfolgreiches Ausweichen) wird der Angreifer sofort 1" zurückbewegt.
Verhindert ein befreundetes Modell, dass sich das Ziel 1" vom Angreifer wegbewegt, wird das Modell ebenfalls mit bewegt bis das Ziel einen Abstand von 1" zum Angreifer herstellt. Feindliche Modelle hingegen können die Rückzugsbewegung blockieren – Siehe auch kein Rückzug möglich.

DIE NERVEN VERLIEREN


Im Angesicht von verletzten Kameraden können Kämpfer die Nerven verlieren.

Sobald ein Modell als Verlust entfernt wird, müssen alle befreundeten Modelle im Umkreis von 6“ sofort einen Test auf ihre Ehre  ablegen. Besteht ein Modell den Test nicht, muss er sich sofort 6“ in gerader Linie vom Angreifer, der den Verlust verursacht hat, zurückziehen.

VORHERIGE WUNDEN


Verletzten Kämpfern fällt es schwerer die Nerven zu behalten. Für jeden Verwundungsmarker  verliert der Kämpfer einen Würfel  für den Test auf seine Ehre .

KEIN RÜCKZUG MÖGLICH

Blockiert ein feindliches Modell den Rückzug – das Ziel kann sich also nicht ganz zurückziehen oder ein feindliches Modell befindet sich näher als 1“ am Ziel – bekommt das Ziel sofort einen Verwundungsmarker  und wird 1“ entfernt bewegt. Eigene Kämpfer weichen ebenfalls zurück und ermöglichen dem Ziel die Rückzugsbewegung.

VOM SPIELFELD GEDRÄNGT

Eine Rückzugsbewegung (1“ durch Nahkampf oder 6“ durch Panik) kann dazu führen, dass ein Kämpfer teilweise oder ganz über den Rand des Spielfeldes gedrängt wird. Das Modell wird vorerst an der Stelle platziert, wo er das Spielfeld verlassen hat.

Der Kämpfer legt einen Test auf seine Ehre ab . Misslingt der Test, zählt der Kämpfer als Verlust und wird sofort entfernt. Besteht er den Test, darf das Modell mit seiner nächsten Aktion an einem beliebigen Punkt innerhalb von 9“ das Spielfeld mit einer normalen oder einer wachsamten Bewegung wieder betreten.



EINHEITEN VON KÄMPFERN



Einheiten bestehen aus 3 einzelnen Kämpfern auf einer Multibase. Die Einheit verhält sich wie ein einzelnes Modell und alle Regeln, die sich auf ein Modell beziehen, werden auch bei einer Einheit angewendet.

Einheiten können nur aus gewöhnlichen Soldaten bestehen. Alle Regeln für Soldaten treffen auch auf Einheiten von Soldaten zu.

AKTIONEN DURCHFÜHREN

Die Einheit besitzt nur einen Wert für Fähigkeiten und besitzt nur einen Aktionsmarker – wird der Aktionsmarker einer Einheit zugewiesen, funktioniert dies wie bei einem einzelnen Kämpfer. Die Kämpfer einer Einheit handeln niemals individuell.

Eine Einheit versucht Angriffen genau wie ein einzelner Kämpfer auszuweichen, sofern die Einheit noch eine Aktion  zur Verfügung hat. Eine Einheit erhält Bonuswürfel  abhängig von der Anzahl an Modellen (die Anzahl ist auf der Rekrutierungskarte vermerkt):

- ◆ Solange die Einheit aus 3 Modellen besteht, bekommt sie einen Bonus von +1 auf Ehre .
- ◆ Besteht die Einheit noch aus mindestens 2 Kämpfern bekommt die Einheit einen Bonus von +1 auf Zielen .

WUNDEN

In einer Einheit zählen erlittene Wunden für die gesamte Einheit, nicht für den einzelnen Kämpfer.

DIE NERVEN VERLIEREN

Die Einheit zwingt befreundete Modelle erst wenn das letzte Modell der Einheit als Verlust entfernt wird zu einem Test, ob sie die Nerven verlieren.

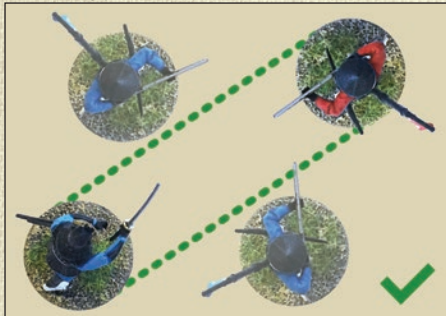


ANDERE KÄMPFER IM WEG

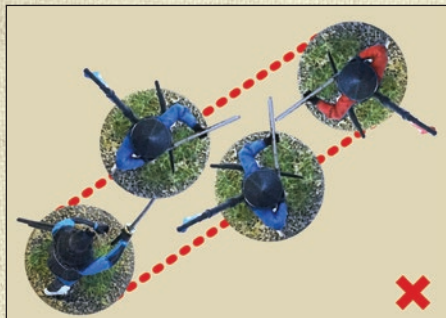
Aktionen im Fernkampf wie auch im Nahkampf können durch Modelle im Weg gestört werden.

Um herauszufinden, ob ein Modell eine Aktion stört, wird zunächst geprüft, ob eine gerade Linie zwischen dem Angreifer und dem Ziel möglich ist. Diese imaginäre Linie besitzt die Breite der Base des Angreifers. Für beide Arten von Attacken wird geprüft, ob sich ein Modell im Weg befindet, nur unterscheiden sich die Auswirkungen auf den Nahkampf und Fernkampf.

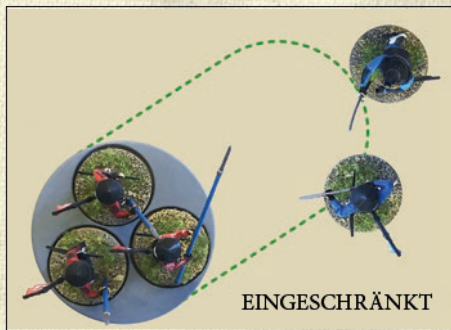
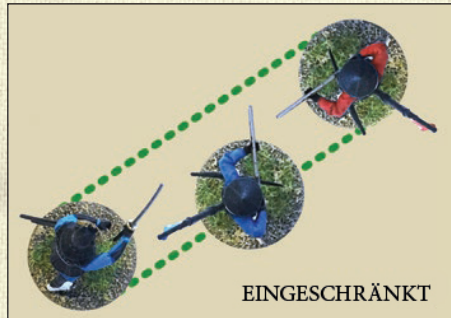
- ◆ **Stört kein Modell den Weg vom Angreifer zum Ziel, wird die Aktion wie beschrieben durchgeführt.**



- ◆ **Wird der Weg durch ein Modell (oder in Summe aus mehreren Modellen) vollständig verdeckt, darf die Aktion nicht ausgeführt werden, da das Ziel nicht sichtbar ist.**



- ◆ **Befindet sich ein Modell im Weg, verdeckt dieses aber nicht gänzlich, wird die Aktion durchgeführt, ist aber eingeschränkt.**



EINGESCHRÄNKTES SCHUSSFELD

Stört ein befreundeter Kämpfer den Weg, darf die Aktion nicht durchgeführt werden. Feindliche Modelle stören den Angreifer nicht (vorausgesetzt der Angreifer hat seinen Test bereits bestanden um ein anderes als das nächstgelegene Ziel beschießen zu dürfen). Der Angreifer verliert jedoch für jedes feindliche Modell, welches den Weg stört, einen Würfel für seinen Trefferwurf. 🎲

EINGESCHRÄNKTER ANSTURM

Stört ein feindliches Modell den Weg, darf die Aktion nicht durchgeführt werden. Befreundete Modelle stören den Angreifer nicht. Die Modelle werden einfach ein Stück zur Seite bewegt. Für jedes befreundete Modell auf dem Weg verliert der Angreifer einen Würfel für seinen Trefferwurf. 🎲

GELÄNDE

Dieser Grundbox liegt eine Auswahl an 2D Geländestücken bei. Natürlich wirkt das Schlachtfeld mit 3D Gelände von Wäldern, Hügeln, Dörfern oder Tempeln des feudalen Japans lebendiger.

Alle Geländestücke werden den nachstehenden Kategorien zugeordnet – vor dem Spiel sollten sich die Spieler einigen.

HINDERNISSE

Schmale Hindernisse wie Mauern, Zäune oder Hecken. Modelle können auf beiden Seiten eines Hindernisses platziert werden, aber niemals darauf. Ein Hindernis blockiert die Sichtlinie. Für das Überqueren wird die Bewegung um 1“ reduziert.



UNWEGSAMES GELÄNDE

Modelle können unwegsames Gelände betreten und sich darin bewegen. Ein zerstörtes Haus ist ein Beispiel für unwegsames Gelände. Modelle können bis zu 1“ weit durch unwegsames Gelände hindurchsehen – darüber hinaus zählt die Sichtlinie als blockiert. Eine Bewegung, die mindestens zum Teil durch unwegsames Gelände führt, darf nicht über 3“ weit sein.

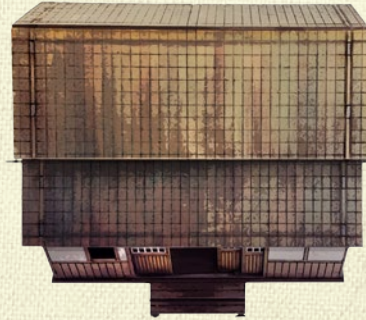


HÜGEL

Ein Hügel blockiert die Sichtlinie wenn die Modelle auf beiden Seiten des Hügels auf Bodenniveau stehen. Auf dem Hügel stehend können Modelle über Hindernisse hinweg sehen und auch gesehen werden.

GEBÄUDE


Jede Art eines Bauwerks mit festen Wänden und einem Dach. Gebäude blockieren die Sichtlinie. Im Spiel wird davon ausgegangen, dass Gebäude fest verschlossen oder uninteressant sind – Gebäude dürfen nicht betreten werden.




GELÄNDE UND KAMPFAKTIONEN FERNKAMPF

Geländestücke werden im Fernkampf genau wie feindliche Modelle im Weg behandelt und können die Aktion auf die gleiche Weise stören, außer der Angreifer berührt das Geländestück.

ANSTÜRMEN

Anders als befreundete Modelle kann ein Geländestück nicht zur Seite weichen um dem Angreifer Platz zu machen. Während der Angriffsbewegung darf der Angreifer eine einzelne Drehung machen um das Ziel zu erreichen und verliert dadurch einen Würfel beim Trefferwurf. 

HOHER BODEN

Eine Attacke, die von deutlichem erhöhtem Boden, wie etwa einem Hügel, durchgeführt wird, gewährt einen Bonus von +1 Würfel . Es ist dabei egal, ob es sich um eine Ansturm- oder Fernkampfbewegung handelt.

RÜCKZUGSBEWEGUNG UND PANIK

Hindernisse dürfen nicht überquert werden und Gebäude dürfen, wie üblich, nicht betreten werden. Ein Modell stoppt automatisch, sobald es in Kontakt mit einem Geländestück kommt. Befindet sich ein feindliches Modell innerhalb von 1“ erleidet das Modell weiteren Schaden wie unter „Kein Rückzug möglich“ beschrieben.


WAFFEN

Es gibt viele verschiedene Waffen, mit denen ein Krieger ausgerüstet sein kann - jede mit ihren eigenen, einzigartigen Kampfstil. Soldaten haben normalerweise spezifische Waffen (d.h. ein Speerträger hat einen Speer). Ein Samurai kann mit jeder gewünschten Nahkampfwaffe ausgerüstet werden.





Um einem Samurai mit einer Fernkampfwaffe auszurüsten, müssen zusätzliche Rekrutierungspunkte wie auf der Ausrüstungskarte angegeben, bezahlt werden.

Japanische Krieger haben häufig mehrere Waffen getragen, im Spiel benutzen sie allerdings immer nur eine Waffe und dürfen die Waffen während eines Spieles nicht austauschen. Das Modell sollte die gewählte Waffe deutlich darstellen.

FERNKAMPFWAFFEN

Fernkampfwaffen haben eine maximale Reichweite, darüber hinaus haben sie keinen Effekt. Um den Schaden zu ermitteln benutzen Fernkampfwaffen eine feste Anzahl an Würfeln, der nicht auf der Stärke des Angreifers  basiert.


Im Nahkampf kämpft ein Modell mit Fernkampfwaffe als wäre es mit einem Dolch ausgerüstet.

	Reichweite	WÜRFEL	SONDERREGELN
Bogen	24"	3 Würfel 	2 Würfel  für Schüsse über 12".
Muskete	20"	4 Würfel 	Vor der erneuten Benutzung muss eine Nachladeaktion durchgeführt werden.
Wurfwanne	9"	2 Würfel 	Ausreichend Wurfwanne für das




WAFFENBONI UND PATZER




WAFFENBONI

Kämpfer erhalten einen besonderen Bonus, wenn sie einen Treffer-, Ausweichs- oder Schadenswurf mit 5 oder mehr Schwertsymbolen  würfeln. Der genaue Bonus ist abhängig von der Waffe und der Art des Wurfes – wie in der nachstehenden Tabelle aufgeführt.


SPEER – DURCHSTOßEN

Misslingt dem Ziel ein Ausweichwurf, erhält der Angreifer einen Bonus von +1 Würfel  auf den Schadenswurf.

KATANA UND GROSSSCHWERT – TIEFE WUNDE

Bekommt das Ziel am Ende des Angriffs eine leichte Wunde, wird ein Würfel  geworfen. Für jedes Schwertsymbol  bekommt das Ziel einen zusätzlich Verwundungsmarker .

SCHWERTPAAR – DOPPELSCHLAG

Das Ziel verliert einen Würfel  beim Versuch der Attacke auszuweichen.

NAGINATA – GEGENSCHLAG

Der Angreifer weicht wie normal zurück. Das Ziel darf sofort eine freie Ansturmaktion durchführen.

SCHWERER PRÜGEL – BETÄUBUNG

Misslingt der Versuch auszuweichen wird das Ziel zu Boden geschlagen.


GROSSSCHWERT – FURCHTBARER SCHLAG

Ergibt die Attacke eine leichte Wunde müssen sofort alle feindlichen Kämpfer innerhalb von 6“ (auch das Ziel selbst) einen Paniktest ablegen.




STAB – RÜCKHANDSCHLAG

Der Angreifer wird zu Boden geschlagen.

BOGEN & MUSKETE – Schnellschuss

Das Ziel verliert einen Würfel  beim Versuch auszuweichen.

SCHNELLER STOSS

Ein Würfelwurf  – zeigt der Würfel mindestens ein Schwert , bekommt der Angreifer sofort einen Verwundungsmarker .

NACHSETZEN



Das Modell darf sofort eine freie Angriffsbewegung durchführen. Ist kein Ziel in Reichweite, darf die Aktion in eine Bewegungsaktion umgewandelt werden.

NACHRÜCKEN

Das Modell darf eine freie Bewegungsaktion durchführen.






PATZER

Sollten bei einem Treffer-, Ausweichs- oder Schadenswurf die Würfel mehr Kreuze  als Schwerter  zeigen, ist dem Kämpfer ein Patzer passiert.

Die Auswirkungen des Patzers sind abhängig welcher Wurf durchgeführt wurde.

GEGENSCHLAG / MISSGESCHICK

Die Attacke schlägt fehl und das Ziel darf sofort einen Würfel  werfen. Zeigt der Würfel mindestens ein Schwertsymbol  erhält der Angreifer sofort einen Verwundungsmarker .


AUSRUTSCHEN

Das Modell zählt als wäre es zu Boden geschlagen worden.

ABGEPRALLT

Der Kämpfer wird 1“ zurückgedrängt, bleibt aber unverletzt.

ZU BODEN GESCHLAGEN

Ein Kämpfer, der zu Boden geschlagen wurde, darf nur die Aktion Aufstehen oder Ausweichen wählen. Nahkampfangriffe erhalten einen Bonus von +1 Würfel  auf den Trefferwurf solange das Ziel auf dem Boden liegt. Das Modell des Ziels wird auf die Seite gelegt bis es wieder aufgestanden ist.

WAFFENBONI

TEST BESTANDEN MIT 5 ODER MEHR Schwertsymbolen (/)

	TREFFERWURF	AUSWEICHWURF	SCHADENSWURF
Katana	Tiefe Wunde	Schneller Stoss	Nachsetzen
Schwertpaar	Doppelschlag	Schneller Stoss	Nachsetzen
Speer	Durchstoßen	Schneller Stoss	Nachsetzen
Naginata	Schneller Stoss	Gegenschlag	Nachsetzen
schwerer Prügel	Betäubung	Schneller Stoss	Nachsetzen
Grossschwert	Tiefe Wunde+ Furchtb. Schl.	-----	Nachsetzen
Stab	Schneller Stoss	Rückhandschlag	Nachsetzen
Bogen	Schnellschuss	Schneller Stoss	Nachrücken
Muskete	Schnellschuss	Schneller Stoss	-----
Wurfwaffe	Schnellschuss	Schneller Stoss	Nachsetzen
Dolch/Kurzschwert	Schneller Stoss	Schneller Stoss	Nachsetzen
gegen Fernkampf	-----	Nachrücken	-----

PATZER

(mehr Kreuze ✕ als Schwerter /)

TREFFERWURF

AUSWEICHEN

SCHADENSWURF

Gegenschlag/Missgeschick

Ausrutschen

Abgeprallt

