

Helden und Monster

Helden und Legenden

Einzigartig: Jeder Held darf nur einmal in der Liste vorkommen. Jede Legende ist automatisch ein Held. Nur Helden können heldenhafte Eigenschaften besitzen.

Heldenhafte Aktionen

Helden dürfen heldenhafte Aktionen durchführen. Wenn sie dies tun, erhält der Spieler die angegebene Anzahl an **Inspirationswürfel**. Diese können bei einer beliebigen Aktion (beliebiges Modell) als Zusatzwürfel verwendet werden oder aufgespart werden.

Aktion	Typ	Würfel	Beschreibung
Wahnwitziger Sturmangriff	komplex	1	Sturmangriff gegen eine LP-Überzahl von 3:1 oder höher
Auf Monster werfen	komplex	2	Sturmangriff gegen ein Monster
Heldenhafter Tod	zwingend	3	bei Tod gegen Überzahl von 3:1 oder höher oder gegen Monster

Moral

Helden und Legenden dürfen ihren verpatzten Moralwerttest wiederholen. Zudem darf jedes Modell innerhalb von 12 mit Sichtlinie zu dem Held den verpatzten Moralwerttest ebenso wiederholen. Verpatzt ein Held den Moralwerttest und flieht, sind alle Inspirationswürfel verloren.

NPC-Helden

Sofern das Szenario nichts andere vorgibt. Nachdem die Spieler die normalen NPCs bewegt haben, kann jeder Spieler je einen NPC-Helden nach folgender Priorisierung abhandeln.

1. der NPC greift das nächste Monster an
2. der NPC greift ein beliebiges feindliche Modell an (feindlich = andere Gesinnung)
3. führe eine Bewegung von 6 aus

NPC Helden können getötet werden.

Monster

Wild

Ein Monster ist wild, wenn es nicht Teil der Liste sondern Teil des Szenarios ist. Wilde Monster folgen den Szenario-Regeln, bis es einmal gebändigt ist. Sind keine Regeln angegeben, greift es das nächste nicht NPC-Modell an.

Monster Aktionen

Monster können Monsteraktionen durchführen. Diese generieren **Wutwürfel**. Diese können bei einer beliebigen Aktion des Monsters (oder beim Moralwerttest des Gegners) als Zusatzwürfel verwendet werden oder aufgespart werden.

Aktion	Typ	Würfel	Beschreibung
Zerfleischen	komplex	1	im Nahkampf; halbiere die Anzahl der Angriffswürfel; jeder Schaden wird verdoppelt
Niederwalzen	komplex	2	Sturmangriff gegen mindestens 3 Gegner gleichzeitig; führe die 3 Angriffswürfel gegen alle Modelle vor der normalen Attacke aus
entsetzlicher Todesschrei	zwingend	3	bei Tod; das Spieler kann die Wutwürfel nutzen, um Würfel eines Moralwerttests zu negieren

Bändigen

Ein wildes Monster kann gebändigt werden. Ein Modell mit der Sonderregel „Bändiger“ kann dies versuchen. Würfle zu Beginn jeder Runde einen vergleichenden Moralwerttest gegen das Monster. Ist der Test bestanden, kann das Monster normal in dieser Runde eingesetzt werden. Wenn nicht führe eine Monster-Reaktion durch. Zu Beginn nächsten Runde können mehrere alle „Bändiger“ mit Sichtlinie zu dem Monster versuchen es zu bändigen. Alle Bändiger (Freund oder Feind) würfeln dazu gleichzeitig den vergleichenden Moralwerttest gegen das Monster und gegeneinander. Bändiger mit dem höchsten Wert hat das Monster für diese Runde gebändigt (wenn dieser auch gegen das Monster gewonnen hat). Stirbt der Bändiger in dieser Runde kann das Monster noch normal agieren.

Treu

Ein treues Monster ist seinem Bändiger treu. Es kann nicht von anderen gebändigt werden. Stirbt der Bändiger, verfällt das Monster in Raserei. Diese Runde kann es noch normal agieren und reagieren. Ab der nächsten Runde und wird immer das nächste gegnerische Modell angreifen. Es muss keinen Moralwerttest ablegen und kann auch nicht gebändigt werden.

Moral

Wenn ein Monster einen Moralwerttest verpatzt, führe eine Monster-Reaktion durch.

Monster-Reaktion

Würfle 1W6 und führe sofort die Reaktion durch.

W6	Regel	Beschreibung
1	nichts	das Monster reagiert nicht
2	Flucht	das Monster ergreift die Flucht und bewegt sich direkt in Richtung des nächsten Spielfeldrands.
3-4	Angriff	das Monster greift das nächste Modell an (Sturmangriff)
5-6	Verwirrung	bewege das Monster in eine zufällige Richtung mit maximaler Geschwindigkeit 2xB

Entsetzen

Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl Wutwürfel nutzen, um Würfel bei einem den Moralwerttest des Gegners zu negieren (und diese somit zur Flucht zu bringen). Dies kann nicht gegen Helden eingesetzt werden.

NPC

Sofern das Szenario nichts andere vorgibt. Nachdem die Spieler die normalen NPCs bewegt haben, kann jeder Spieler je ein NPC-Monster nach folgender Priorisierung abhandeln.

1. den nächsten Helden angreifen
2. das nächste Modell angreifen
3. führe eine Bewegung von 6 aus

NPC-Monster können getötet oder gebändigt werden. Bewegt sich ein Monster an einen NPC ran (in Kontakt), wird sicher der NPC in eine beliebige Richtung direkt vom Monster mit einer Reichweite von 6 wegbewegen. 2 Monster haben keinen solchen Einfluss aufeinander.