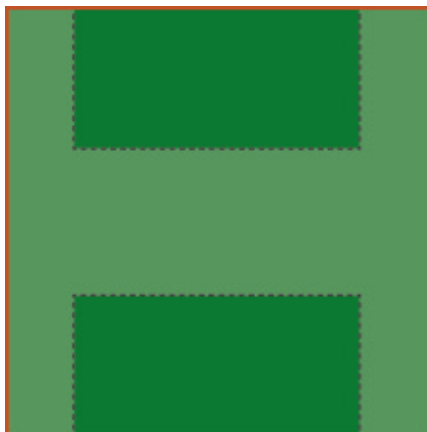




QUICKSTART-REGELN

Willkommen bei den Armalion Quickstart-Regeln! Diese Regeln werden euch den Einstieg in die Welt des Miniaturenspiels im Allgemeinen und in die raue aber herzliche Welt von **Armalion** im Speziellen erleichtern. Sie sind bewußt einfach gehalten, damit ihr sofort anfangen könnt. Die vollständigen Armalion-Regeln gehen natürlich weit über das hier vorgestellte hinaus und beschreiben alle Möglichkeiten und Gefahren einer bewaffneten Auseinandersetzung in der phantastischen Welt des Schwarzen Auges.



Vorbereitung

Bevor ihr loslegen könnt, müßt ihr erstmal alle nötigen Spielmaterialien zusammenstellen. Bei einem Miniaturenspiel sind dies die Spieloberfläche und die **Figuren**. Als **Spieloberfläche** eignet sich jede gerade, offene Fläche, zum Beispiel ein Tisch oder der Fußboden. Später können noch besondere **Geländeteile** wie Hügel, Wälder, Gebäude und sogar Flüsse und Seen aufgebaut werden, aber für das Einführungsspiel genügt uns eine offene Oberfläche ohne Hindernisse. Eine Besonderheit des Miniaturenspiels zeigt sich gleich hier, denn im Gegensatz zu den meisten Brettspielen benötigen die Armeen keine Spielfelder - sie bewegen sich völlig frei durch die Gegend!

Wenn ihr entschieden habt, welche Spieloberfläche ihr benutzen wollt, müßt ihr nur noch den Spielbereich abgrenzen. Normale Spiele mit allem Drum und Dran erfordern eine Spielfeldgröße von etwa 60 x 90 Zentimeter, für das Einführungsspiel genügt jedoch eine Spielfeldgröße mit einer Kantenlänge von 30 Zentimetern.

Die teilnehmenden Spielfiguren werden in verschiedene **Armeetypen** unterteilt. Im Moment gibt es bei Armalion 14 verschiedene Armeetypen, über die ihr euch auf der Armalion-Homepage näher informieren könnt. Für jeden Armeetypen stehen Figuren zur Verfügung, die dem Hintergrund und den Stärken und Schwächen der Armee entsprechen. So sind die Zwerge für ihre Fernkämpfer gefürchtet, die Thorwaler für ihre walwütigen Swafnir-Kinder, die Echsenmenschen für ihre Flugechsen, usw. Welche Helden und Einheiten eine Armee ins Feld führen darf, und über welche Fähigkeiten diese verfügen, steht in ihrer **Armeeliste**. Für das Einführungsspiel benötigen wir solche Listen nicht, sondern gehen davon aus, daß alle teilnehmenden Figuren über die folgenden Eigenschaftswerte verfügen:

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	12	10	0	1	8	1	0	12	12	0

Jeder Spieler nimmt sich nun 5 ähnlich aussehende Figuren, die seine Armee bilden. Wenn ihr die Figuren aus der Armalion-Basisbox verwendet, nimmt einer die Orks und der andere die Menschen. Neben diesen Figuren braucht ihr nur noch einen oder mehrere zwanzigseitige Würfel und ein Zentimetermaß, und das Spiel kann beginnen!

Das Spiel

Die Aufstellung

Bei Spielbeginn stellen die Spieler ihre Armeen in ihren **Aufstellungszonen** an den entgegengesetzten Stellen des Spielfelds auf (siehe Skizze). Weil es sich nur um ein Einführungsspiel handelt, ist es egal, welcher Spieler seine Armee

zuerst platzieren muß, in späteren Spielen entscheidet darüber ein Würfelwurf.

Die Runde

Bei Armalion findet das Spiel in mehreren aufeinanderfolgenden Spielrunden statt. In jeder Spielrunde werden verschiedene Phasen durchlaufen, beim Einführungsspiel sind dies die Initiative-Phase und die Aktivierungs-Phase.

Die Initiative-Phase

In der Initiative-Phase wirft jeder Spieler einen W20 und addiert die INI-Werte seiner Figuren. Weil beim Einführungsspiel alle Figuren über einen INI-Wert von Null verfügen, wird der Würfelwurf nicht modifiziert und es gewinnt automatisch

der Spieler mit dem höheren Wurf Ergebnis. Bei einem Unentschieden wird erneut gewürfelt. Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, darf entscheiden, welcher Spieler mit der Aktivierung seiner Figuren beginnen soll (siehe unten).

Die Aktivierungs-Phase

In der Aktivierungs-Phase aktivieren die Spieler nach und nach alle Figuren ihrer Armee: Spieler 1 aktiviert seine erste Figur, danach aktiviert Spieler 2 seine erste Figur, woraufhin Spieler 1 seine zweite Figur aktiviert, usw. bis jede Figur einmal aktiviert wurde. Jede Figur darf nur maximal einmal pro Runde aktiviert werden!

Im späteren Verlauf des Spiels kann es vorkommen, daß ein Spieler über mehr Figuren verfügt als sein Gegner. In diesem Fall darf er, sobald der Gegner über keine Figuren mehr ver-

Erklärung der Eigenschaftswerte

BW (Bewegung): Dieser Wert gibt die Bewegungsweite einer Figur an.

AT (Angriff): Dies ist der Angriffswert der Figur im Nahkampf.

PA (Parade): Dies ist der Verteidigungswert der Figur im Nahkampf.

FK (Fernkampf): Dies ist der Angriffswert der Figur im Fernkampf. Nur Figuren, die über Schuß- oder Wurfaffen verfügen, besitzen einen FK-Wert von über Null.

TP (Trefferpunkte): Dies ist der Schaden, den die Figur bei einem Treffer verursacht.

RS (Rüstungsschutz): Dieser Wert gibt die Stärke der Rüstung der Figur an.

LE (Lebensenergie): Dies ist die Lebenskraft der Figur. Sinkt die LE auf null, dann wird die Figur sofort als Verlust vom Spielfeld genommen.

AE (Astralenergie): Dies ist die magische Kraft der Figur. Nur Figuren, die zaubern können, besitzen einen AE-Wert von über Null.

MU (Mut): Dieser Wert gibt an, wie mutig die Figur ist. Er kommt nur in besonderen Situationen zur Anwendung.

GE (Gewandtheit): Dieser Wert spiegelt die generelle Geschicklichkeit der Figur wider und wird ebenfalls nur in besonderen Situationen verwandt.

INI (Initiative): Die Initiative beeinflusst die Reihenfolge, in der die Armeen auf dem Schlachtfeld handeln dürfen.

fügt, die er in dieser Runde aktivieren darf, nacheinander alle restlichen Figuren in seiner Armee aktivieren. In der vollständigen Version des Spiels wird dieser Vorgang eleganter gelöst.

Sobald eine Figur aktiviert wurde, darf sie sich zuerst bewegen und dann eine Handlung durchführen. Nachdem sie ihre Handlung beendet hat, endet ihre Aktivierung und die nächste Figur wird aktiviert.

Bewegung

Nun kommt das Zentimetermaß ins Spiel. Jede Figur darf sich bei ihrer Bewegung maximal soviele Zentimeter fortbewegen wie ihr Bewegungswert angibt, bei einem BW-Wert von 10 darf sie sich also 10 Zentimeter weit bewegen. Wie sie sich bewegt, bleibt der Figur überlassen, sie muß sich also nicht stur geradeaus bewegen, sondern kann auch rückwärts gehen und dabei Kurven, Schleifen und Kreise vollführen (dies kommt vor allem dann zur Anwendung, wenn Geländeteile auf dem Spielfeld stehen oder Gegner eingekesselt werden sollen). Außerdem gibt der BW-Wert nur an, wie weit sich die Figur maximal bewegen darf, sie darf sich also durchaus weniger weit bewegen oder ganz auf ihre Bewegung verzichten.

Sobald sich eine Figur mit ihrer **Basis** (der Plastikunterseite) an die Basis einer gegnerischen Figur heranbewegt, endet ihre Bewegung automatisch. Wenn sich die Figur zu Beginn ihrer Bewegung in Kontakt mit der Basis einer oder mehrerer gegnerischer Figuren befindet und sich von diesen weg bewegen will, muß sie erst versuchen sich zu **lösen** (siehe unten).

Einige DSA-Figuren verfügen nicht über eine Plastikbasis, dürfen aber trotzdem verwendet werden. Bei ihnen ist der Kontakt mit einer gegnerischen Figur gegeben, wenn sie diese mit ihrer Metallbasis berührt.

Eigenschafts-Proben bei Armalion

Bei Armalion gelingt nicht jedes Vorhaben automatisch, sondern es muß zunächst eine Probe auf eine Eigenschaft abgelegt werden. Dazu wirft der Spieler einen zwanzigseitigen Würfel und vergleicht das Wurfresultat mit der Eigenschaft, auf welche die Probe abgelegt wurde. Ist das Wurfresultat kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert, dann gilt die Probe als gelungen, fällt es dagegen größer aus, ist die Probe mißlungen. Es ist deshalb hilfreich, möglichst hohe Eigenschaftswerte zu haben und möglichst niedrige Augenzahlen zu würfeln.

Beispiel: Eine Probe auf eine Gewandtheit (GE) von 12 ist bei einem Wurfresultat von 1 bis 12 ein Erfolg und bei einem Wurfresultat von 13 bis 20 ein Mißerfolg.

Handlung

Nachdem sich die Figur bewegt oder auf ihre Bewegung verzichtet hat, kann sie eine Handlung durchführen. Im Einführungsspiel ist nur eine Art von Handlung möglich, nämlich der **Nahkampfangriff**. Später gibt es auch noch andere Handlungen wie den Fernkampfangriff, das Wirken von Zaubersprüchen, usw. Die Figur kann auch entscheiden, auf ihre Handlung zu verzichten.

Nahkampfangriff

Um einen Nahkampfangriff durchführen zu dürfen, muß



sich die angreifende Figur in Kontakt mit der **Basis** (die Plastikunterseite) der gegnerischen Figur befinden, die sie angreifen will. Wenn sie sich in Kontakt mit mehreren gegnerischen Figuren befindet, darf sie selbst entscheiden, welche davon sie angreifen will. Eine Figur darf nur nach vorne und zu den beiden Seiten angreifen. Sobald die Figur sich entschieden hat, welchen Gegner sie angreifen will, legt sie eine Probe auf ihren AT-Wert ab. Pro Nahkampfangriff darf nur eine AT-Probe durchgeführt werden.

Wenn die AT-Probe mißlungen ist, scheitert der Angriff. Gelingt die AT-Probe dagegen, so wurde die gegnerische Figur getroffen und darf nun eine PA-Probe ablegen, um den Treffer abzuwehren. Eine Figur darf pro Runde nur maximal eine PA-Probe ablegen! Wenn sie in der laufenden Runde bereits eine Parade durchgeführt hat, darf sie sich nicht mit

einer PA-Probe verteidigen. Ein Angriff, der gegen den Rücken eines Kämpfers erfolgt, kann ebenfalls nicht pariert werden.

Wenn die PA-Probe gelingt, wird der Angriff erfolgreich pariert. Mißlingt die PA-Probe dagegen (oder durfte die Figur keine Parade mehr durchführen), dann muß die getroffene Figur ermitteln, ob ihre Rüstung den Schlag abfängt, indem sie eine RS-Probe ablegt. Eine RS-Probe ist nicht auf „einmal pro Runde“ eingeschränkt, sondern darf gegen jeden Treffer durchgeführt werden.

Wenn die RS-Probe gelingt, prallt der Angriff an der Rüstung ab und die nächste Figur ist an der Reihe. Mißlingt die RS-Probe dagegen, so gibt es nichts mehr, was der Getroffene dem Schlag entgegensetzen kann und er verliert einen Lebenspunkt. Da die Figuren im Einführungsspiel nur über einen LE-Wert von 1 verfügen, sinkt diese durch den Treffer auf Null - die Figur wird ausgeschaltet und als Verlust vom Spielfeld genommen.

Beispiel: Ein Ork führt einen Nahkampfangriff gegen einen Menschen durch. Seine AT beträgt 12 und er würfelt eine 11. Der Angriff ist also gelungen und der Mensch muß eine Parade auf seinen PA-Wert von 10 durchführen. Er würfelt eine 15. Die Parade ist mißlungen. Nun muß der Mensch eine weitere Probe auf seinen RS von 8 ablegen. Wenn auch diese mißlingt, verliert er einen Lebenspunkt und wird als Verlust vom Spielfeld genommen.

Lösen und auf der Stelle drehen

Wenn eine Figur ihre Bewegung in Kontakt mit der Basis einer oder mehrerer gegnerischer Figuren beginnt und sich von diesen lösen will, muß sie dazu als erstes eine erfolgreiche Probe auf ihre GE ablegen. Gelingt die Probe, dann darf sie sich normal bewegen, mißlingt sie dagegen, dann darf eine der gegnerischen Figuren, mit der sie sich in Kontakt befindet, eine unparierbare Attacke außerhalb der Reihe durchführen. Überlebt die Figur diese Attacke, darf sie sich normal wegbewegen. Eine Figur darf in der Runde, in der sie sich gelöst hat, nicht erneut mit einer gegnerischen Figur in Kontakt treten.

Eine Figur, die sich nur auf der Stelle dreht (z.B. um sich einem Angreifer in ihrem Rücken zu stellen), muß für diese Drehung keine Bewegung durchführen, es ist also auch kein Versuch zum Lösen erforderlich.



Zusatzregeln

Sobald ihr euch mit den obigen Einführungsregeln vertraut gemacht habt, könnt ihr euch einigen Zusatzregeln widmen, die das Spiel interessanter gestalten. Bei diesen Zusatzregeln handelt es sich nur um Auszüge aus den vollständigen Armalion-Regeln, die sehr viel detaillierter auf dieses Thema eingehen.

Gelände

Platziert einige Gegenstände (Bücher, CDs, usw.) auf dem Spielfeld. Diese gelten als unwegsames Gelände, d.h. sie dürfen nicht von Figuren betreten werden.

Anführer

Jede Armee kann eine Figur zum Anführer ernennen. Die LE des Anführers beträgt 4 und seine INI beträgt 2. Wenn der Anführer Lebenspunkte verliert, wird dieser Verlust mit einer Spielmarke oder einem kleinen Würfel angezeigt. Verliert er alle vier Lebenspunkte, dann wird er ausgeschaltet und alle anderen Figuren der eigenen Seite müssen eine MU-Probe bestehen, oder werden sofort als Verlust vom Spielfeld genommen (weil sie panisch fliehen).



Kämpfer mit Zweihandwaffen

Wenn du Figuren hast, die mit Zweihandwaffen bewaffnet sind, kannst du ihnen folgende Eigenschaftswerte verleihen:

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	12	5	0	2	8	1	0	12	12	0

Die Werte unterscheiden sich in der niedrigeren PA (mit einer Zweihandwaffe kann man nicht so leicht parieren) und der höheren TP-Anzahl (eine Zweihandwaffe richtet verheerenden Schaden an). Der Nahkampf mit einer Zweihandwaffe funktioniert genauso wie mit einer Einhandwaffe, aber bei einem erlittenen unparierten Treffer muß die getroffene Figur nicht nur eine RS-Probe ablegen, sondern zwei, und verliert für jede mißlungene Probe einen Lebenspunkt.



Reiterei

Wenn du Figuren hast, die auf Pferden reiten, kannst du ihnen folgende Eigenschaftswerte verleihen:

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
20	12	10	0	1	8	2	0	12	12	0

Die Werte unterscheiden sich durch die höhere BW und LE, d.h. ein Reiter und sein Roß sind schneller und zäher als ein durchschnittlicher Fußkämpfer. Während des Spiels sind Roß und Reiter untrennbar miteinander verbunden und werden gemeinsam als Verlust vom Spielfeld genommen, wenn ihre Lebensenergie auf Null sinkt.



Fernkämpfer

Wenn du Figuren hast, die mit Fernkampfwaffen bewaffnet sind, kannst du ihnen folgende Eigenschaftswerte verleihen:

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	8	10	1	4	1	0	12	12	0



Die Werte unterscheiden sich durch niedrigere AT, PA und RS (die Fernkämpfer sind nur leicht gerüstet und können nicht so gut kämpfen) und dem Vorhandensein eines FK-Werts. Wenn sich ein Fernkämpfer in einer Runde nicht bewegt und sich auch nicht in Kontakt mit der Basis einer gegnerischen Figur befindet, darf er als Handlung einen Fernkampfangriff durchführen. Der Fernkämpfer muß das Ziel sehen können (d.h. es darf sich nicht in dessen Rücken befinden und auch nicht von anderen Figuren oder Gelände verdeckt werden) und sich in Schußreichweite befinden (d.h. die Entfernung zwischen Schütze und Ziel darf nicht mehr als 20 Zentimeter betragen - bei Armalion ist es außerdem üblich, die Entfernung erst auszumessen, nachdem man den Fernkampf angesagt hat). Die Angriffsprobe wird statt auf die AT auf den FK-Wert des Fernkämpfers durchgeführt. Eine PA ist nicht möglich. Ansonsten wird der Treffer genauso behandelt wie der Treffer einer Nahkampfwaffe mit 1 TP.

Zauberkundiger

Wenn du eine Figur hast, die wie ein Magier, eine Hexe oder ein ähnlicher Zauberkundiger aussieht, kannst du ihr folgende Eigenschaftswerte verleihen:

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	10	0	1	2	1	5	15	10	0

Der oder die Zauberkundige darf während des Spiels Zaubersprüche einsetzen. Jeder Zauberspruch erfordert eine Handlung. Damit der Zauberspruch wirkt, muß die Figur eine erfolgreiche MU-Probe ablegen. Jeder Zauberspruch kostet 1 AE, egal ob er erfolgreich gewirkt wird oder nicht. Verlorene AE-Punkte werden mit einer Spielmarke oder einem kleinen Würfel angezeigt. Wenn die AE auf Null sinkt, kann die Figur in diesem Spiel nicht mehr zaubern. Folgende Zaubersprüche stehen zur Verfügung:

Fulminictus Donnerkeil: Dieser Kampfzauber wirkt wie ein Fernkampfangriff (s.o.), der automatisch trifft und dem Opfer automatisch einen Lebenspunkt raubt.

Amatrutz Schild und Schutz: Dieser Schutzzauber erhöht den RS-Wert des Zauberkundigen bis zum Ende des Spiels um 4 Punkte. Ein Zauberkundiger darf nicht von mehreren Amatrutz gleichzeitig profitieren.

Transversalis Teleport: Dieser Bewegungszauber erlaubt es dem Zauberkundigen, sich auf der Stelle an einen beliebigen Ort des Spielfelds zu teleportieren, jedoch nicht in Nahkampfkontakt mit gegnerischen Figuren.

Andere Figuren

Viele Armalion-Figuren verfügen über besondere Eigenschaftswerte, die auf ihrer Box oder ihrem Blister abgebildet abgedruckt sind und anstelle der hier genannten verwendet werden dürfen