

Schwertmaid Arena

Die Rattengrube Ein Solo Einführungsabenteuer

Prolog

Aus der Loge eurer privaten Arena beobachtet Ihr wie die Heldin Ihren durchtrainierten Körper für den Kampf bereit macht. Wenn eure Fraktion sich gegen ihre Widersacher in der lokalen Kampfarena durchsetzen soll, könnt Ihr nur die fähigsten Frauen in eurer Kampfgruppe gebrauchen. Eure Idee, die Bewerberinnen gegen Teufelsratten kämpfen zu lassen, bietet dabei einige Vorteile. Die ekelerregenden Nagetiere sind in den Tunneln der Stadt zu Hauf vorhanden und dementsprechend günstig zu beschaffen; ein wahrer Segen für eure Schatztruhe. Darüber hinaus lässt sich das Können der Kämpferinnen so einfach an der Zahl der erschlagenen Ratten abschätzen. Ihr gebt das Zeichen und eine Falltür wird rasselnd nach oben gezogen. Kurz darauf kriecht eine hundsgroße Ratte mit gewundenen Hörnern und dolchartigen Zähnen in die Arena, das ekelhafte Untier stößt einen heiseren Schrei aus und nähert sich der Frau...



Das Spiel:

Auf Glenwalis gibt es in jeder größeren Stadt eine Kampfarena. Helden, die dort auf der Suche nach Reichtum und Ruhm antreten wollen, müssen einer angemeldeten Fraktion angehören. Diese Fraktionen werden von reichen Magiern, Handelsfürsten, Unterweltsbaronen, Adligen, Tempelsfürsten oder anderweitig hochgestellten Persönlichkeiten geleitet und finanziert. Bei Schwertmaid Arena verkörpert Ihr eine dieser mächtigen Personen und stellt eure eigene Fraktion aus Helden und Monstern zusammen um eure Ziele in der Arena zu erreichen.

Das Spielsystem, ist sowohl alleine (Solospiel) als auch mit mehreren Spielern kooperativ oder gegeneinander spielbar.

Das vorliegende Solo Szenario enthält eine erste Version der Kampf Regeln und macht euch auf unterhaltsame Weise mit dem Spiel vertraut.

Du benötigst:

- Eine Heldenfigur auf 25mm Rundbase (z.B. die später beschriebene Itzcuil Kriegerin oder eine beliebige andere Lvl. 1 Heldenin)
- Zwei sechsseitige Würfel mit verschiedenen Farben (am besten zweimal)
- Ein Spielfeld der Arena. Das Spielfeld gilt als kleiner Kampfplatz, die Figuren bewegen sich daher bei den meisten Aktionen nur 2 Zoll (Die Größe der Arena entspricht zwei an den langen Seiten zusammengelegten A4 Blättern).
- Zwei Teufelsratten (Figuren auf 25mm Rundbase)
- Einen Entfernungsmesser (z.B. ein Maßband oder ein Lineal in cm oder Zoll, Die Entfernungen im Spiel sind in Zoll angegeben, wenn Du lieber cm verwenden willst, kannst du einfach 2,5 cm entsprechend einem Zoll verwenden.
- Ein Blatt Papier und einen Stift um Lebenspunkte deiner Heldin zu notieren, man kann dazu auch Würfel verwenden.
- Ein paar Token / Marker (z.B. Münzen) um die Position von Truhen zu markieren.

Missionsziel:

Töte so viele Teufelsratten wie möglich bevor deine Heldin besiegt wird. Zähle dazu die während des Spiels besiegten Ratten, jede Ratte gibt einen Siegpunkt. Das Spiel endet, wenn deine Heldin besiegt wird, das ist der Fall, wenn ihre Lebenspunkte auf den Wert 0 oder darunterfallen. Anschließend endet die Mission je nach Anzahl der Siegpunkte auf unterschiedliche Art (siehe Kapitel Epilog). Da es sich um eine Mission in einer beengten Umgebung (kleines Spielfeld) handelt sind die Bewegungsreichweiten bei Aktionen verkürzt, dies ist in den nachfolgend beschriebenen Regeln schon angepasst.

Vorbereitung:

Platziere die Heldenfigur in der Mitte des Spielfeldes. Wähle die Mitte einer der kürzeren Spielfeldseiten als Zugang zur Arena, Platziere die Figur einer Teufelsratte max. 1 Zoll von dem Zugangspunkt entfernt auf dem Spielfeld.

Die Werte der Spielfiguren:

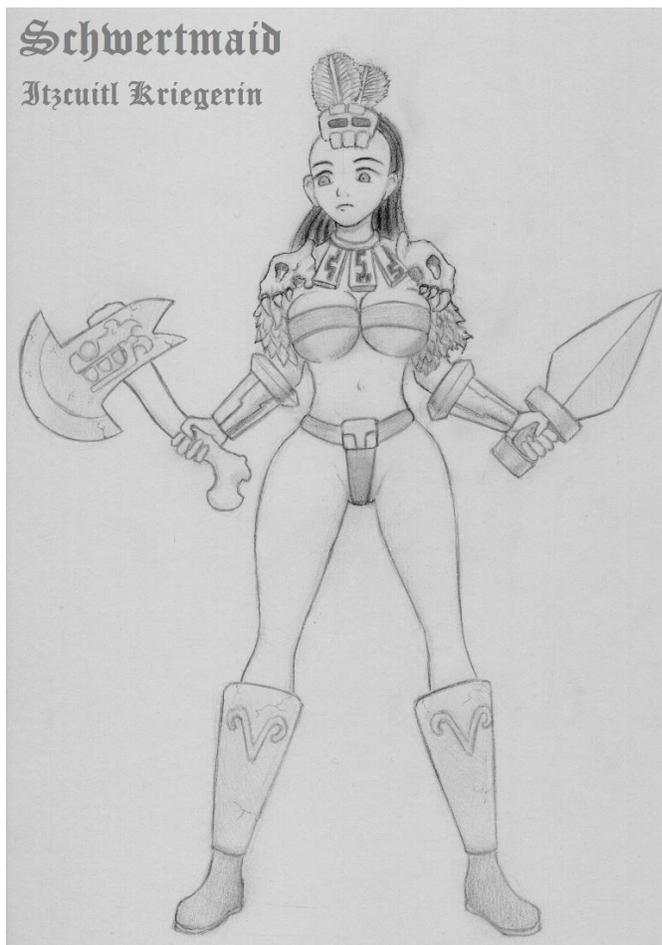
Kampfwert (KW): Gibt die Kampfstärke und Kampferfahrung des Modells an wird z.B. bei Angriffen verwendet, das Modell mit dem höheren Wert bekommt einen Bonus (siehe Aktion Angriff).

Lebenspunkte (LP): Die Lebenspunkte stehen für die Gesundheit des Modells und seine Fähigkeit Wunden auszuhalten. Fallen Sie während des Spiels auf 0 oder darunter gilt das Modell als besiegt und wird vom Spielfeld entfernt.

Rüstungswert (RW): Gibt den Schutz an den das Modell durch seine Rüstung erhält. Wenn das Modell z.B. eine Wunde erleidet die einen Lebenspunkt kosten würde, darf es einen Rüstungswurf ablegen um den Schaden zu verhindern (siehe Aktion Angriff).

Waffen: Gibt die Waffen eines Modells an, der **Schadenswert (SW)** bestimmt wie leicht es ist, bei einem Treffer mit der Waffe eine Wunde zu verursachen (siehe Aktion Angriff).

Itzcuatl Kriegerin (Heldin der Stufe 1)



Kampfwert (KW): 9
Lebenspunkte (LP): 3
Rüstungswert (RW): 1 (leichte Schutzausrüstung)
Waffen: Hauptwaffe: Steinbeil, Schadenswert (SW) 2
Nebenwaffe: Steindolch, Schadenswert (SW) 1
Sonderfähigkeiten: Akrobatik, Beidhändig.

Sonderfähigkeit Akrobatik:

Ein Modell mit der Fähigkeit „Akrobatik“ kann sich bei der Aktion „Bewegung“ durch feindliche Modelle hindurchbewegen, darf seine Bewegung aber nicht auf der Base eines feindlichen Modells beenden. Es erhält außerdem bei der Aktion „Rückzug“ einen Extrabonus von 1 auf seinen Testwurf.

Sonderfähigkeit Beidhändig:

Ein Modell mit der Fähigkeit „Beidhändig“ das zwei Waffen trägt, fügt wenn es bei einem erfolgreichen **Angriff** auch den **Spezialwurf** gewinnt dem Verteidiger mit beiden Waffen jeweils einen Treffer zu. Als Verteidiger bringt die Fähigkeit keinen Vorteil, das Modell darf bei der Verteidigung nur eine seiner Waffen verwenden.

Teufelsratte:

Kampfwert (KW): 3 Rüstungswert (RW): 1 (Fell)
Lebenspunkte (LP): 1
Waffe: Klauen und Zähne, Schadenswert (SW) 1

Spielablauf

Runden:

Das Spiel ist in Runden unterteilt. Jede Runde besteht aus den folgenden drei Abschnitten die nacheinander abgehandelt werden: 1. Ereignisphase, 2. Spielerzug 3. Gegnerzug

Zu Beginn jeder Runde werden in der **Ereignisphase** besondere Vorkommnisse bestimmt, für dieses Einführungsspiel würfelst du dazu einen sechsseitigen Würfel und handelst dann das Ergebnis nach folgender Tabelle ab. Anschließend geht es mit dem Zug des Spielers weiter.

1-2: **Nichts passiert.**

3-5: **Ein Monster taucht auf!** falls sich weniger als zwei Teufelsratten in der Grube befinden platzierst du eine Teufelsratte maximal einen Zoll vom Grubeneingang entfernt auf dem Spielfeld.

6: **Deine Helfer werfen eine Truhe in die Grube!** in der Truhe befinden sich möglicherweise hilfreiche Gegenstände. Platziere eine Markierung für die Truhe auf dem Spielfeld. Die Truhe muss mindesten 4 Zoll von deiner Heldin und mindestens 4 Zoll von evtl. vorhandenen weiteren Truhen entfernt sein, sofern das möglich ist.

Spielerzug:

Nach dem Abhandeln der Ereignisphase beginnst du als Spieler deinen Zug.

Du darfst nun alle deine Figuren (in diesem Szenario ist es nur deine Heldin) nacheinander einmal aktivieren um diese zu bewegen, anzugreifen oder etwas anderes zu tun. Wenn du die Runde beenden möchtest, oder wenn alle deine Figuren je einmal aktiviert worden sind, endet dein Zug und der gegnerische Zug beginnt, lies in diesem Fall weiter im Kapitel „Gegnerischer Zug“.

Aktivierung der Figuren:

Bei der Aktivierung eines Modells darf es bis zu zwei Aktionen nacheinander ausführen. Wenn zwei Aktionen abgehandelt worden sind, wird die Aktivierung der Figur beendet, du kannst die Aktivierung der Figur auch bereits nach einer Aktion beenden. Es ist möglich mehrmals dieselbe Aktion zu wählen (mit Ausnahme der Aktion **Angriff**).

Das nachfolgende Kapitel führt die zur Verfügung stehenden Aktionen (Angriff, Bewegen und Rückzug und Truhe öffnen auf).

Aktionen:

Aktion „Angriff“ : Ein Modell (Angreifer) kann diese Aktion wählen, wenn sich ein feindliches Modell (Verteidiger) in Basekontakt (die Bases der Figuren berühren sich) befindet und es in seiner Aktivierung die Aktion **Angriff** noch nicht durchgeführt hat. Der Angreifer würfelt zwei sechseckige Würfel mit unterschiedlichen Farben (einer der Würfel ist der Spezialwurf), der Verteidiger würfelt ebenfalls zwei sechseckige Würfel mit unterschiedlichen Farben (auch hier gibt einer der Würfel den Spezialwurf an). Nachdem die Würfel geworfen sind erhält die Spielfigur mit dem höheren Kampfwert einen Bonus auf Ihr Gesamtergebnis, den du der folgenden Tabelle entnehmen kannst:

Unterschied des Kampfwerts zwischen den Modellen.	Bonus für höheren KW
1	+ 1
2	+ 1
3	+ 2
4	+ 2
5	+ 3
6	+ 3
7	+ 4
8	+ 4
9	+ 5
10 oder höher	+ 5

Nachdem der Bonus verrechnet wurde, werden Ergebnisse des Angreifers und des Verteidigers verglichen. Hat der Angreifer das höhere Ergebnis ist der Angriff erfolgreich und der Verteidiger erleidet einen Treffer. Wenn der Verteidiger das höhere Ergebnis hat oder wenn beide Ergebnisse gleich sind, ist der Angriff fehlgeschlagen.

Unabhängig davon ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht musst du noch die Ergebnisse der Spezialwürfel des Angreifers und des Verteidigers miteinander vergleichen.

Sollte der Verteidiger nämlich ein höheres Gesamtergebnis haben und zugleich auch einen höheren Spezialwurf als der Angreifer werfen, erhält der Angreifer einen Treffer durch den Verteidiger! Der Spezialwurf spielt darüber hinaus bei verschiedenen Ausrüstungsgegenständen eine Rolle:

- Ein Verteidiger mit Schild erleidet keinen Treffer, wenn er bei einem erfolgreichen Angriff des Angreifers den höheren Spezialwurf geworfen hat.
- Ein Angreifer der in jeder Hand eine Waffe trägt (Sonderfähigkeit: Beidhändig) fügt dem Verteidiger mit beiden Waffen jeweils einen Treffer zu, wenn er bei einem erfolgreichen Angriff auch den Spezialwurf gewinnt. Als Verteidiger bringt es keinen Vorteil zwei Waffen zu tragen (das Modell darf bei der Verteidigung nur eine seiner Waffen verwenden).
- Ein Angreifer mit einer Zweihandwaffe, fügt dem Verteidiger zwei Treffer zu, wenn er bei einem erfolgreichen Angriff eine sechs beim Spezialwurf würfelt und der Verteidiger zugleich einen niedrigeren Spezialwurf (sprich maximal eine 5) gewürfelt hat.

Beispiel1: Die Itzcuil Kriegerin (KW: 9) macht einen Angriff auf eine Teufelsratte (KW:3), der Unterschied zwischen den Kampfwerten ist 6 Punkte. Die Kriegerin erhält also laut der Tabelle einen Bonus von 3 auf Ihr Würfelergebnis. Sie würfelt eine 3 mit dem normalen Würfel und eine 4 mit Ihrem Spezialwürfel. Du addierst beide Würfelergebnisse und den Bonus von 3 und erhältst das Kampfergebnis 10. Für die Teufelsratte würfelst du eine 5 mit Ihrem normalen Würfel und eine 3 mit dem Spezialwürfel, da Sie den niedrigeren Kampfwert hat erhält sie keinen Bonus. Ihr Kampfergebnis ist also 8. Der Angriff der Kriegerin ist erfolgreich, da Sie das höhere Kampfergebnis erzielt hat. Da sie die Fähigkeit Beidhändig besitzt und auch Ihr Spezialwürfelergebnis höher war (4 gegen 3), fügt Sie der Teufelsratte nicht einen, sondern zwei Treffer zu (einen mit Ihrer Haupt- und einen mit Ihrer Nebenwaffe).

Beispiel 2: Die Kriegerin greift wie oben beschrieben an, würfelt aber nur eine 1 mit dem normalen Würfel und eine 2 mit dem Spezialwürfel, Ihr Kampfergebnis mit dem Bonus beträgt 6. Die Teufelsratte würfelt wie im vorherigen Beispiel eine 5 mit dem normalen Würfel und eine 3 mit dem Spezialwürfel, Ihr Kampfergebnis ist 8. Der Angriff der Kriegerin ist fehlgeschlagen, außerdem hat die Ratte das höhere Kampfergebnis und zusätzlich auch den höheren Spezialwurf geworfen, in diesem Fall erleidet die Kriegerin einen Treffer durch die Ratte!

Treffer, Wunden und Verluste

Wenn ein Modell einen Treffer erleidet, muss der Verursacher des Treffers auswürfeln, ob dass getroffene Modell ein Wunde erleidet. Würfele einen W6 für jeden Treffer, der Schadenswert (SW) der Waffe bestimmt wie hoch man mindestens werfen muss, um eine Wunde zu verursachen:

SW 1 = mindestens 6, SW 2 = 5 oder höher, SW 3= 4 oder höher, SW 4 = 3 oder höher, SW 5 oder mehr = mindestens 2 oder höher.

Wenn ein Modell eine Wunde erleidet und einen Rüstungswert (RW) von mindestens 1 oder mehr hat, darf es dagegen einen Rüstungswurf ablegen, würfelle eine W6, der Rüstungswert des Modells bestimmt wie hoch es mindestens werfen muss, um die Wunde abzuwehren: RW 1 = mindestens 6, RW 2 = 5 oder höher, RW 3 = 4 oder höher, RW 4 = 3 oder höher, RW 5 oder mehr = mindestens 2 oder höher.

Wenn ein Modell eine Wunde erleidet und keinen erfolgreichen Rüstungswurf ablegt oder ablegen kann, werden seine Lebenspunkte um 1 reduziert. Fallen die Lebenspunkte des Modells dadurch auf 0 oder darunter gilt es als besiegt und die Figur wird vom Spielfeld entfernt.

Nachdem alle Treffer und die möglichen Wunden abgehandelt worden sind endet die Aktion.

Aktion „Bewegen“: Bewege das Modell 2 Zoll in eine beliebige Richtung. Kann nicht gewählt werden, wenn das Modell sich in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befindet. Das Modell darf sich in Basekontakt mit einem oder mehreren feindlichen Modellen bewegen, dann endet die Aktion allerdings sobald der Kontakt hergestellt ist. Das Modell darf sich dabei normalerweise nicht durch feindliche Modelle hindurchbewegen, es sei denn es besitzt eine entsprechende Sonderfähigkeit (z.B. die Fähigkeit Akrobatik der Itzcuil Kriegerin).

Wenn das Modell in der aktuellen Runde noch nicht die Aktion **Angriff** ausgeführt hat und es die Aktion *Bewegung* in Basekontakt mit einem feindlichen Modell beendet, darf das ausführende Modell sofort die Aktion **Angriff** gegen das feindliche Modell ausführen, ohne dafür eine zusätzliche Aktion zu verbrauchen.

Aktion „Rückzug“: Kann nur gewählt werden, wenn sich das Modell in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befindet. Würfelle einen W6 und vergleiche den Kampfwert des Modells mit dem Kampfwert des feindlichen Modells in Basekontakt (sind mehrere feindliche Modelle in Basekontakt wählst du den höchsten Kampfwert unter den feindlichen Modellen). Ist der Kampfwert des Modells das sich zurückzieht größer als der Kampfwert des feindlichen Modells wird das Ergebnis des Wurfs um 1 erhöht, hat es einen geringeren Kampfwert als das feindliche Modell wird das Ergebnis um 1 reduziert. Bei einem Ergebnis von 4 oder darüber ist der Rückzug erfolgreich. Andernfalls endet die Aktion. Bei einem erfolgreichen Rückzug darf sich das Modell im Anschluss bis zu 2 Zoll bewegen. Dabei darf es durch feindliche Modelle hindurchlaufen, es darf diese Bewegung aber nicht im Basekontakt mit feindlichen Modellen oder überlappend mit den Bases von feindlichen Modellen beenden.

Aktion „Truhe öffnen“: Kann nur gewählt werden, wenn sich deine Heldenfigur in Kontakt oder maximal 1 Zoll entfernt von einer Truhe befindet. Würfelle einen W6 und handele das Ergebnis nach folgender Tabelle ab:

1: Falls sich bereits 2 Teufelsratten auf dem Spielfeld befinden passiert nichts, ansonsten befindet sich eine weitere Ratte in der Truhe! Entferne den Truhen-Marker und platziere eine Teufelsratte direkt in Basekontakt mit der Heldenfigur.

2-3: Die Truhe ist leer! Die Zuschauer lachen über Deine Enttäuschung.

4-5: Ein Heiltrank! Falls der Held einen oder mehrere Lebenspunkte verloren hat wird ein Lebenspunkt wiederhergestellt. Muss sofort benutzt werden (das Benutzen kostet keine Aktion).

6: Eine Rolle der Wünsche! Wähle ein Ergebnis aus der nachfolgenden Tabelle (nächste Seite):

Flammenstoß!: Deine Heldin fügt allen Monstern in 3 Zoll Umkreis einen Treffer mit Schadenswert (SW) 3 zu.

Steinerne Haut!: Der Rüstungswert (RW) deiner Heldin wird für den Rest der Mission um 2 Punkte erhöht, kann nur einmal pro Mission gewählt werden, der RW wird maximal auf 5 erhöht.

Magische Klinge!: Der Schadenswert (SW) aller Nahkampfwaffen deiner Heldin wird für den Rest der Mission um 1 erhöht, kann nur einmal pro Mission gewählt werden, der SW wird maximal auf 5 erhöht.

Heilung!: Falls deine Heldin einen oder mehrere Lebenspunkte verloren hat wird ein Lebenspunkt wiederhergestellt.

Gegnerzug:

Aktiviere nacheinander alle gegnerischen Modelle (Teufelsratten) auf dem Spielfeld. Die Modelle wählen je nach Situation die nachfolgend beschriebenen Aktionen während Ihrer Aktivierung. Sobald alle Teufelsratten je einmal aktiviert worden sind endet der Gegnerzug und die nächste Runde beginnt. Sind alle gegnerischen Modelle besiegt, endet der gegnerische Zug sofort.

Aktivierung der Teufelsratten:

Jede Teufelsratte hat zwei Aktionen pro Aktivierung, prüfe vor jeder Aktion ob die Ratte in Basekontakt mit der Heldenfigur ist und führe dann abhängig davon die folgenden Aktionen aus:

Das Monster ist in Basekontakt mit der Heldenfigur: Das Monster wählt die Aktion „Angriff“ gegen die Heldenfigur (führe diese wie bei der Aktion „Angriff“ beschrieben aus). Danach beendet das Monster die Aktivierung.

Das Monster ist nicht in Basekontakt mit der Heldenfigur:

Das Monster wählt Aktion „Bewegen“. Bewege das Monster mit der maximalen Bewegungsdistanz (2 Zoll) in möglichst direkter Linie auf die Heldenfigur zu. Wenn das Monster damit in Basekontakt zur Heldenfigur kommt, führt es die Aktion Angriff aus ohne dass eine Aktion dadurch verbraucht wird (siehe Aktion Bewegung) und beendet dann seine Aktivierung. Falls die Ratte nicht in Basekontakt mit der Heldenfigur kommt beendet sie Ihre Aktion. Danach beendet die Ratte Ihre Aktivierung (falls sie bereits zwei Aktionen ausgeführt hat) oder wählt erneut die Aktion Bewegung und führt diese wie bereits beschrieben aus.

Epilog:

Wie viele Siegpunkte hat die Heldin erhalten?

1-4: „Ein Fest für die Ratten.“

Die aggressiven Teufelsratten stürzen sich auf die Heldin, welche sich verzweifelt zu Wehr setzt. Die Unglückliche erleidet einige tiefe Bisswunden und bricht blutüberströmt zusammen, ohne dass es ihr gelungen wäre eine nennenswerte Anzahl an Ratten zu töten. Eure Bediensteten vertreiben die siegreichen Ratten und tragen die Verletzte aus der Arena, ihr schüttelt bedauernd den Kopf, diese Heldin war eine Enttäuschung, vielleicht solltet ihr allerdings ein paar der Teufelsratten als Monster in eure Kampfgruppe aufnehmen?

5-8: Grober Durchschnitt

Der Heldin gelingt es eine stattliche Anzahl der ekelhaften Untiere zu erschlagen, bevor sie - erschöpft aufgrund der Überzahl der Ratten- eine tiefe Bisswunde erleidet. Eure Bediensteten vertreiben die überlebenden Ratten und verabreichen der Heldin einen heilenden Trank. Ihr nickt der Heldin zu, mit ein wenig Schliff und Training sollte Sie ein brauchbares Mitglied in eurem Trupp werden.

9-11: „Ein tapferer Kampf“:

Die Heldin kämpft wahrlich ausgezeichnet und als die Teufelsratten sie schließlich überwältigen, hat Sie fast ein Dutzend der ekelhaften Untiere erschlagen. Eure Bediensteten vertreiben die überlebenden Ratten und verabreichen der Heldin einen heilenden Trank. Ihr schenkt der Heldin verhaltenen Applaus und lobt Ihren Kampfgeist. Es scheint als ob ihr eine gute Kämpferin für eure Truppe gefunden habt.

12 oder mehr: „Ein Champion ist geboren!“:

Wie eine Gestalt aus den alten Legenden tötet die Heldin die Gegner mit großer Kunstfertigkeit und als die Teufelsratten schließlich die Oberhand gewinnen, hat sie mindestens ein Dutzend der ekelhaften Untiere erschlagen. Eure Bediensteten vertreiben die überlebenden Ratten und verabreichen der Heldin einen heilenden Trank. Beeindruckt vom Können der Kämpferin spendet ihr Applaus und weist eure Leibdiener an der Heldin sieben Taler als Belohnung zu übergeben. Als ihr alleine seid verzieht sich euer Mund zu einem boshaften Lächeln, ihr habt eine exzellente Kämpferin für eure Truppe gefunden.