



WARSURGE EINSTEIGERREGELN

“Manchmal möchte man nicht groß nachdenken und einfach würfeln.”

Craig Walmsley, CW Tabletop Games

Deutsch
v1.01

WARSURGE®
COPYRIGHT OF THREE
BROTHERS GRIM

Dieses Dokument enthält das Grundgerüst der Warsurge-Regeln. Die Abschnittsnummern (1.1, usw.) verweisen auf Abschnitte im vollständigen Regelwerk. Wenn ihr ein umfangreicheres Spiel wünscht, besorgt euch die Gratisregeln („Free Rules“, derzeit nur auf englisch auf www.warsurge.com/freerules).

Was ihr braucht

- 1.1 – Ihr braucht mehrere sechsseitige **Würfel (W6)**, ein **Maßband** (Messskala in Zoll empfohlen) und die Warsurge App (oder ausgedruckte Profile).
- 1.2 – Erfindet euch **Einheiten** beliebiger Größe mit einer oder mehreren **Figuren**, Miniaturen, Spielzeugen oder sonstigen Gegenständen, mit denen ihr spielen wollt.
- 1.3 – **Standfüße oder Sockel** von Figuren **zählen als Teil der Figur**.
- 1.4 – Benutzt **W6**. Gewürfelte Einsen sind immer Fehlschläge. Niedrige Zahlen sind schlecht, hohe Zahlen sind gut.

Einheiten- und Waffenattribute

1.5 – **Einheitenattribute** in euren Profilen haben wie folgt:

- ❖ **Bewegung** (Move) – Wie weit die Einheit sich in Zoll bewegen kann.
- ❖ **Sprint** (Dash) – Wie weit die Einheit in Zoll sprinten kann.
- ❖ **Verteidigung** (Defence) – Wie robust die Einheit ist.
- ❖ **Trefferpunkte/TP** (HP) – Wie oft die Einheit getroffen werden kann, bis sie fällt.
- ❖ **Rüstung** (Armour) – Chance, durch würfeln Schaden abzuwenden.
- ❖ **AEGIS** – Eine weitere Würfelchance, Schaden abzuwenden.
- ❖ **Transport** – Punktwert an Einheiten, die von dieser Einheit getragen werden kann.
- ❖ **Gefechtsstände** (Fire Points) – Wenn die Einheit ein Transporter ist, können Figuren im Transport Angriffe durchführen? N bedeutet Nein, Y bedeutet Ja (engl. Yes).
- ❖ **Eigenschaften** (Perks) – Dies sind Sonderregeln für Einheiten oder Waffen.

1.6 – **Waffenattribute** in euren Waffenprofilen:

- ❖ **Reichweite** (Range) – Wie weit die Waffe in Zoll angreifen kann. Ein Wert von 0 bedeutet, dass es eine Nahkampfwaffe ist (Die Einheit muss die Feindeinheit berühren).
- ❖ **Angriffe** (Attacks) – Wie viele Würfel für die Waffe geworfen werden.
- ❖ **Stärke** (Power) – Wie schwer die Waffe einschlägt.
- ❖ **DK – Durchschlagskraft** (AP – Armour Piercing) – Welche Rüstungswürfe von der Waffe ignoriert werden. (z.B. DK 5+ ignoriert Rüstung 5+ und 6+).
- ❖ **Typ** (Type) – Schwer (Heavy, **HV**), Schlacht (Battle, **BT**) und **Sturm** (Assault, **AS**), entscheiden, ob eine Figur sich mit dieser Waffe bewegen oder sprinten kann. Schwer bedeutet, die Figur darf sich, um anzugreifen, nicht bewegen; Schlacht bedeutet, sie darf sich vor dem Angriff bewegen, aber nicht hinterher sprinten, und Sturm bedeutet, sie darf sich zum Angriff sowohl bewegen, als auch sprinten.
- ❖ **Ablenken, Vermeiden und Parieren** (Deflect, Ward, Parry) – Diese Attribute werden in den Einsteigerregeln nicht verwendet, können aber Rüstung und AEGIS verbessern, wenn einige Figuren Ausrüstung, wie etwa Schilde, besitzen. Lest hierzu Abschnitt 2.6 in den Gratisregeln oder im Regelbuch.

Phasen, Aufstellung, Einsatz und Aktionen

2.1 – Ein Spiel Warsurge besteht aus vier Spielrunden mit vier **Phasen**: **Einsatz**-, **Bewegungs**-, **Angriffs**- und **Sprintphase**. Zu Beginn jeder Runde würfeln die Spieler aus, wer diese Runde der **Rundenmeister** (Turn Master) ist. Dieser Spieler zieht zuerst.

3.1 – Spieler einigen sich auf ein **Punktelimit**, erstellen Profile für ihre **Figuren** und **fassen diese in Einheiten zusammen**, deren Wert sich zum Punktelimit addiert. Eine Liste von Einheitenprofilen wird eine **Aufstellung** (Roster) genannt.

3.2 – Ihr wollt nicht zu viele verschiedene Einheitenprofile in einem Spiel, sonst dauert es EWIG lange. Daher sind nur bis zu **10 Einheiten pro Aufstellung** in einem Einsteigerspiel erlaubt. Jede Figur muss mindestens einen Punkt wert sein.

3.3 – Beliebige viele Spieler/Armeen können spielen. Ein Spieler wählt, wenn er am Zug ist, eine Einheit und setzt diese in seiner Einsatzzone ein; danach ist der nächste Spieler **im Uhrzeigersinn** am Zug.

3.5 – **Einsatzzonen** sind Zonen auf dem Schlachtfeld, in denen Spieler ihre Einheiten/Figuren einsetzen können. Teilt das Schlachtfeld in gleich große Zonen ein und lasst in der Mitte ein Niemandsland frei, damit Spieler nicht zu nahe beieinander starten.

Zusammenhalt, Nahkampf und Terrain

4.2 – **Zusammenhalt (Coherency)**: Eine Einheit aus mehreren Figuren muss zusammenarbeiten, darum müssen sie innerhalb von zwei Zoll Abstand zueinander stehen.

4.3 – **Wenn Figuren Feindfiguren berühren**, stehen sie im **Nahkampf (Melee)**.

4.4 – In einem **Nahkampf** sind Einheiten fest verfangen und können sich nicht voneinander trennen. Sie können sich bewegen und sprinten, müssen aber mindestens eine Figur ständig in Kontakt halten, bis eine Seite besiegt ist.

4.5 – **Schweres Gelände (Difficult Ground)**: Wenn das Schlachtfeld schwer gangbare Oberflächen hat, zählen diese als Schweres Gelände. Dieses halbiert Bewegung und Sprint.

4.6 – **Gefährliches Gelände (Dangerous Ground)**: Wenn das Schlachtfeld Gebiete hat, die eure Einheiten verletzen oder töten können, sind diese Gefährliches Gelände. Diese Flächen können Stärke und Durchschlagskraft bekommen, wie eine Waffe, und alles “angreifen”, das darüber geht.

4.7 – **Unwegsames Gelände (Impassable Ground)**: Flächen wie der Weltraum, tiefe Schluchten oder ein Loch. Wenn eure Figuren dort nicht hin können, sind sie Unwegsames Gelände.

4.8 – **Terrain auf dem Schlachtfeld platzieren**. Verteilt euer Terrain einigermaßen gleichmäßig. Versucht möglichst, sicherzustellen, dass jeder Zugang zu Deckung und/oder Verstecken hat.

Angriff und Waffengebrauch

5.2 – Die Angriffssequenz (Wie ihr in der Angriffsphase angreift)

Schritt 1) Wählt eine Einheit und ein Waffenprofil aus (arbeitet alle gleichen Waffen gleichzeitig ab, wenn es mehrere gibt).

Schritt 2) Messt von Figur zu Figur, um festzustellen, ob das Ziel in **Reichweite** ist.

Schritt 3) Würfelt **Angriffe** aus und vergleicht die **Stärke** mit der **Verteidigung** des Ziels. Für einen Erfolg muss der Angreifer wie folgt würfeln:

- Angriff dreifach oder mehr als Verteidigung = Automatischer Erfolg
- Angriff doppelt oder mehr als Verteidigung = 2+
- Angriff höher als Verteidigung = 3+
- **Angriff gleich Verteidigung = 4+**
- Verteidigung höher als Angriff = 5+
- Verteidigung doppelt oder mehr als Angriff = 6+
- Verteidigung dreifach oder mehr als Angriff = Kein Schaden



Schritt 4) Würfelt **Rüstung** gegen alle **erfolgreichen** Angriffe, wenn sie nicht wegen Durchschlagskraft ignoriert werden. Würfelt größer oder gleich dem Rüstungs- (oder AEGIS-)wert, um Schaden zu entgehen. Nach gescheiterten Rüstungsproben wird **AEGIS** auf die gleiche Weise ausgewürfelt.

Schritt 5) Alle gescheiterten AEGIS-Würfe sind nun je ein TP, der verloren ist. Wenn eine Figur auf 0 TP sinkt, wird sie am Ende der Angriffsphase entfernt (Sie darf in dieser Runde noch angreifen, wenn sie es noch nicht getan hat).

Schritt 6) Wiederholt diese Sequenz, wenn die Einheit mehrere Waffenprofile hat, oder der nächste Spieler darf mit einer Einheit seiner Wahl angreifen.

5.4 – Sichtlinie: Wenn die Figur irgendwas vom Ziel sehen kann und in Reichweite ist, darf es die Einheit anvisieren/angreifen.

5.5 – Eure Figuren **können nichts töten**, das sie **nicht sehen können**.

5.6 – Deckung: Wenn die halbe Einheit hinter etwas zur **Hälfte versteckt** ist (50% der Einheit zu 50% verdeckt), erhält sie **+1 zu ihrer Verteidigung**.

5.8 – Einige **Waffentypen** sind im Nahkampf schwächer. Schwere Waffen haben -2 auf alle Angriffswürfel und Schlachtwaffen haben -1. Folglich braucht eine Schlachtwaffe statt 4+ im Nahkampf 5+ für einen Erfolg. Außerdem könnt ihr Feindeinheiten anvisieren, mit denen ihr nicht im Nahkampf steht, aber dafür gibt es weitere -1.

5.9 – Im Nahkampf wird Reichweite ignoriert, so lange ihr etwas im gleichen Nahkampf angreift. Im Nahkampf können alle beteiligten Figuren einander sehen und ignorieren Sichtlinie und Deckung.

5.11 – Schaden und Verluste. Sobald eine Figur null (0) TP hat, verlässt sie am Ende der Angriffsphase das Schlachtfeld (fällt). Der Spieler entfernt sie vom Spielfeld.

5.12 – Der Eigentümer der Einheit wählt, welche Figur zuerst Schaden nimmt, und gibt sämtlichen Schaden an diese Figur, bis diese fällt, bevor er Schaden an die nächste Figur erteilt.

5.14 – Nahkampf endet sobald Feindeinheiten, die berührt werden, gefallen sind.

Transport und Gefechtsstände

6.1 – Transporteinheiten können mit Passagieren an Bord eingesetzt werden.

6.2 – Um **einzusteigen**, muss eine Einheit bloß **den Transporter** mittels einer **Bewegung oder eines Sprints berühren**.

6.3 – Um **auszustiegen**, muss der Passagier bloß seine Bewegung oder seinen Sprint aus dem Transport durchführen.

6.4 – Ihr könnt so viele verschiedene Einheiten in einen Transporter stecken, wie ihr wollt; der Punktwert aller Passagiere zusammengerechnet darf hierbei den Transportwert nicht überschreiten.

6.5 – Nur ein Transporter darf in einen anderen Transporter einsteigen. Passagiere können in einem Transporter nicht anvisiert werden.

6.6 – Wenn eine Transporteinheit zerstört wird, wird sie sofort entfernt und die Passagiere werden sofort dort platziert, wo der Transporter stand. Diese Passagiere dürfen ab sofort angegriffen werden.

6.8 – Passagiere, die von Gefechtsständen angreifen: Waffentypen werden sowohl von Bewegung und Sprint des Transporters, als auch der Passagiere beeinflusst.

6.9 – Gefechtsstände und Nahkampf: Passagiere in einem Transporter mit Gefechtsständen **können von einer Einheit anvisiert werden**, die mit dem Transporter im **Nahkampf** steht.

Spielstart: Vier Phasen je Runde

Wiederholt die folgenden Schritte, bis ihr **vier Runden** gespielt habt.

1) Würfelt den Rundenmeister (Der Spieler, der zuerst zieht) **aus**. Spieler sind danach vom Rundenmeister aus im Uhrzeigersinn am Zug

2) Einsatzphase – Platziert eine Einheit, jeweils eine pro Zug im Uhrzeigersinn, bis alles, was ihr diese Runde einsetzen wollt, eingesetzt ist. Spieler müssen ihre Einheiten in ihrer **Einsatzzone** einsetzen.

3) Bewegungsphase – Spieler ziehen reihum und bewegen Einheiten, bis jeder jede seiner Einheiten bis zu einmal bewegt hat. Die Distanz, die sich jede Figur in der Einheit bewegen darf, steht im **Bewegungsattribut** der Einheit.

4) Angriffsphase – Wählt reihum Einheiten aus, die einen Angriff nach der zuvor erwähnten Angriffssequenz durchführen sollen.

5) Sprintphase – Wählt reihum Einheiten, die einen Sprint durchführen sollen, bis jede Einheit bis zu einmal gesprintet hat. Die Distanz, die sich jede Figur in der Einheit bewegen darf, steht im **Sprintattribut** der Einheit.

Spielende – Der Spieler, von dessen Aufstellung der höchste Punktwert übrig ist, gewinnt das Spiel; teilt gut aus und schützt eure Truppen.

Alternativ könnt ihr eine Schlacht mit mehreren Taktischen Zielen in der Mitte entwerfen und darum kämpfen. Eine Einheit, die innerhalb von zwei Zoll Distanz zum Ziel steht, hält Kontrolle darüber. Nach jeder Runde erhaltet ihr einen Siegpunkt für jedes Ziel, das ihr kontrolliert. In der letzten Runde gibt jedes Ziel 3 Siegpunkte; der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!