

TOBEL₂₈

DEUTSCHE EDITION

by Felix Haffke @hellfire_minatures

Das Königreich der Nördlichen Lande ist dem Untergang geweiht.
Eine Seuche von nie dagewesenem Ausmaß greift um sich und verbreitet Leid und Angst unter den Menschen. In ihrer Verzweiflung wenden sich Bauern und Adelige gleichermaßen von ihren Göttern ab und die Kirchen und Klöster stehen dunkel und verwaist.
In dieser dunkelsten Stunde reisten tapfere Abenteurer gen Norden, in die Wälder der alten Welt und im Schatten uralter Bäume fanden sie ihren Erlöser:
Ein Wesen, älter als die Menschheit selbst, namenlos, formlos und voller Macht.
Es versprach den Menschen, die Plage von ihnen zu nehmen und sie aus ihrer Pein zu erretten, und der König selbst gab sein Blut als Tribut.
Doch die Menschen wurden verraten.
Der Namenlose pflanzte einen Samen tief in den verdorbenen Boden und genährt vom Blute des Königs, wuchs er zu einem Baum heran, der jeden Berggipfel überragte und voller Finsternis war.
Seine Äste verdunkelten den Himmel und in seinem Schatten verdarb der Wald und mit ihm all seine Bewohner.

Ein fauler Wind weht kalt über die Lande, alte Bäume flüstern hasserfüllt in der Nacht und längst vergessene Übel erwachen in der Dunkelheit.
Die Diener des Namenlosen ziehen mordend nach Süden.
Der Orden, Männer und Frauen stark im Glauben, stellt sich dem drohenden Unheil entgegen und inmitten des aufziehenden Krieges kämpfen die einstigen Bewohner des Waldes um ihre verlorene Heimat.
Tief im verdorbenen Wald, wo keine Winde wehen und keine Vögel singen, wird sich das Schicksal der Welt entscheiden.
Auf welcher Seite stehst du?

Tobel28 ist ein einfaches, schnelles, leicht zu erlernenes Tabletop-Miniaturen Spiel.
Jeder Spieler wählt eine Fraktion und stellt sich eine Truppe aus mindestens drei Einheiten zusammen.
Spiele dauern in der Regel nicht länger als 10-15 Minuten.

Die "Tactica" Edition enthält eine Zusammenstellung der Grundregeln sowie einige der Zusatz-Regeln, welche für ein unterhaltsames, schnelles Spielerlebnis sorgen.
Der komplette Regelsatz samt aller Zusatzinhalte steht kostenlos zum Download auf hellfireminiatures.com bereit.

EINHEITEN

Jeder Spieler benötigt eine **Truppe** aus mindestens drei **Einheiten**.

Jede Truppe benötigt einen Anführer sowie mindestens zwei weitere Einheiten. Jede Einheit hat eine bestimmte Rolle auf dem Schlachtfeld und unterscheidet sich von den anderen durch **Lebenspunkte (LP)**, **Bewegungspunkte (BP)** und **Spezialfähigkeiten**.

Anführer

Rolle: Glorreicher Anführer deines Trupps.

Typ: Nahkampf

LP: 20 BP: 7

Angriffsdistanz: Basen-Kontakt

Spezial: Jede Einheit deines Trupps, die mit ihrer Basis Kontakt zu der Basis des Anführers hat, erhält im Kampf +2 Angriffskraft und +2 Verteidigungskraft.

Nahkämpfer

Rolle: Furchtlose Nahkämpfer.

Typ: Nahkampf

LP: 16 BP: 7

Angriffsdistanz: Basen-Kontakt

Spezial: Keine.

Schütze

Rolle: Erbarmungsloser Fernkämpfer.

Typ: Fernkampf

LP: 10 BP: 7

Angriffsdistanz: 14

Spezial: *Kann im Nahkampf nicht blocken.*

Untergebener

Rolle: Hinterlistiges Flankieren.

Typ: Nahkampf

LP: 6 BP: 12

Angriffsdistanz: Basen-Kontakt

Spezial: *Kann im Nahkampf nicht blocken. Anstelle eines Nahkämpfers oder eines Schützen kannst du 2 Untergebene in deinem Trupp einsetzen.*

Fanatiker

Rolle: Unberechenbare Wahnsinnige.

Typ: Nah- und Fernkampf

LP: 16 BP: 7

Angriffsdistanz: Basen Kontakt/Nächststehende Einheit.

Spezial: *Hat seinen eigenen Kopf. (Siehe Tabelle)*

Fanatiker unterscheiden sich von allen anderen Einheiten dadurch, dass sie nur selten deinen Befehlen gehorchen. Auf den ersten Blick scheint dies ein Nachteil zu sein, du wirst jedoch überrascht sein, welche Zerstörungskraft sie in ihrem Wahn entfesseln können.

Nachdem du deinen Fanatiker genau wie jede andere Einheit bewegt hast, kannst du mit ihm im Nahkampf angreifen, solange du es geschafft hast, Basen-Kontakt zu einem Gegner herzustellen. Ist dies nicht der Fall, musst du einen W6 werfen und die folgende Tabelle konsultieren:

1: Bewege deine Einheit weitere 5cm nach links.

Die Schlacht hat einen Vogel aufgeschreckt und der Fanatiker versucht ihn zu fangen.

2: Bewege deine Einheit weitere 5cm nach rechts.

Der Fanatiker hat einen, in seinen Augen, wunderschönen Stein entdeckt und läuft los, um ihn aufzusammeln.

3: Bewege deine Einheit weitere 5cm nach vorne.

Der Fanatiker läuft wild mit den Armen schlagend auf einen Feind zu, den niemand außer ihm zu sehen scheint.

4: Bewege die Einheit die halbe Strecke zu ihrem Startpunkt zurück.

Ein lautes Geräusch erschreckt den Fanatiker. Panisch stolpert er einige Schritte zurück.

5: Bewege die Einheit zu dem nächst stehenden Feind (unabhängig von der Distanz) und verursache 4 Schaden.

Mit einem hasserfüllten Schrei stürzt sich der Fanatiker blindlings auf den Feind, der ihm am nächsten steht.

6: Deine Einheit wirft einen ominösen Gegenstand auf die nächststehende Einheit (ganz gleich ob sie Gegnerisch ist oder nicht) und verursacht 3 Schaden.

Auf einmal hebt der Fanatiker einen ominösen Gegenstand vom Schlachtfeld auf und wirft ihn mit erstaunlicher Präzision auf die ihm am nächsten stehende Person.

FRAKTIONEN

Nach der Wahl deiner Einheiten ist es an der Zeit, dass du dich für eine der drei Fraktionen entscheidest. Jede der Fraktionen hat drei mächtige Fraktionsfähigkeiten, die das Spielgeschehen zu deinen Gunsten beeinflussen können.

Jede dieser drei Fähigkeiten kannst du einmal pro Spiel einsetzen, jedoch nur eine Fähigkeit pro Zug.

Der Orden

Männer und Frauen, stark im Glauben an die alten Götter.

Unerbittlich folgen sie dem Wort ihres Herrn und mit heiligem Feuer und blankem Stahl treiben sie in ihrem blutigen Kreuzzug die Diener des Namenlosen zurück.

Ihr Heiliger Krieg hat sie tief in das Herz des dunklen Waldes geführt, wo ihr Glaube, ihre Tapferkeit und ihr Verstand auf eine harte Probe gestellt werden. Sie fürchten und hassen den Wald und seine Kreaturen gleichermaßen und opfern alles, um das Reich der Menschen zurückzuerobern.

“Der Wald wird brennen im heiligen Feuer und aus der Asche der Feuersbrunst wird das Reich der Menschen aufs neue erblühen und Licht wird wieder scheinen, wo einst Dunkelheit und Verzweiflung herrschten!”

Gebet: Diese Runde können sich deine Einheiten nicht bewegen, sie erhalten jedoch +3LP zurück.

Reinigendes Feuer: Entferne dauerhaft ein Geländestück deiner Wahl vom Spielfeld.

Litanei des Hasses: Diese Runde wird die Verteidigungskraft aller Gegner um -2 reduziert.

Die Bewahrer des Waldes

Die einstigen Bewohner des Waldes kämpfen einen aussichtslosen Kampf gegen den Orden und die Diener des Namenlosen.

Vergessen von der Welt finden sie sich inmitten eines blutigen Krieges wieder, der sie ihre Heimat und ihr Leben kosten könnte. Zumeist in der Unterzahl, greifen sie zu verzweifelten Maßnahmen und ungewöhnlichen Arten der Kriegsführung.

“Seit vielen Menschenleben bestehen unsere Reiche und auch dieses Zeitalter werden sie überdauern. Die Stunde ist gekommen, in der wir uns unter einem Banner vereinen und kämpfen für das, was wir lieben. Keine Ausgeburt der Dunkelheit und kein Mensch wird nehmen, was uns gehört!”

Tarnen: Im nächsten Zug deines Gegners, können deine Einheiten nicht aus der Ferne attackiert werden. Um einen Nahkampfangriff zu beginnen, hat dein Gegner nur einen Versuch. Dazu muss er mit einem W6 eine 3 oder höher würfeln. Würfelt er niedriger, ist der Angriff gescheitert.

Heldenmut: In dieser Runde verursacht dein Anführer +2 Schaden und sein Angriff kann nicht abgewehrt werden.

Ehrenhafter Tod: Entferne eine deiner Einheiten, die weniger als 3 LP hat, vom Schlachtfeld. Alle Feinde, die Basen-Kontakt zu der entfernten Einheit hatten, verlieren 4 LP.

Die Diener des Namenlosen

Verlorene Seelen gefallener Krieger, finstere Kultisten und von Dunkelheit korrumpierte Waldbewohner: Sie alle hat der Namenlose versklavt und sie alle führt er in einem erbarmungslosen Krieg gegen die Reiche der Menschen.

Tief in die Herzen seiner Diener hat der Namenlose die Saat seiner Boshaftigkeit gesät und ihr tollkühner Hass gegen die Menschen treibt sie furchtlos und unerbittlich an. Der Krieg wird so lange dauern, bis die Reiche der Menschen gefallen sind.

“Im kalten Schatten finsterner Bäume ziehen die Heerscharen des Namenlosen gen Süden. Stumm und ohne Rast huschen sie durch das Unterholz, wie Schatten im blassen Zwielicht unter den Bäumen. Der misstönende Klang uralter Hörner und Trommeln hallt durch die Dunkelheit und das Klirren rostiger Rüstungen begleitet sie auf ihrem Marsch.”

Verwurzelt: Für diese Runde können sich deine Einheiten nicht bewegen. Sie erhalten +5 Verteidigungskraft für den nächsten Zug deines Gegners. Falls Gegner in Reichweite sind, kannst du sie trotzdem angreifen.

Der Wald lebt: Bewege ein Geländestück um 7cm in eine Richtung deiner Wahl. Einheiten, die im Weg stehen, verlieren 1LP und werden zur Seite geschoben.

Wir sind Eins: Wähle zwei Einheiten deiner Truppe und tausche ihre Plätze.

WIE GESPIELT WIRD

1. Jeder Spieler positioniert seine Truppe auf den kürzeren, gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds. Der Abstand zu den Rändern des Spielfelds sollte 7cm nicht überschreiten.
2. Beide Spieler werfen einen W6. Der Spieler, der höher würfelt, macht zuerst seinen Zug.
3. Jede Runde kannst du deine Einheiten bewegen und mit ihnen angreifen.
Die Bewegungsdistanz jeder Einheit entspricht ihrer Bewegungspunkte (BP) in Zentimetern.
Um anzugreifen benötigen Nahkampfeinheiten direkten Basen-Kontakt zu einem Gegner, Fernkampfeinheiten können alle Gegner angreifen, die sich in ihrem Sichtfeld befinden und die nicht weiter als ihre Angriffsdistanz entfernt sind.
Einheiten können nicht durcheinander hindurch laufen. Schützen können nicht durch Einheiten hindurch schießen. Dies gilt sowohl für feindliche als auch für die eigenen Einheiten.
Fraktionsfähigkeiten müssen am Anfang des eigenen Zuges eingesetzt werden.
Es ist erlaubt, zuerst mit einer Einheit anzugreifen und anschließend diese zu bewegen.
Schließe immer erst den Zug mit einer einzelnen Einheit ab, bevor du zur nächsten wechselst.
4. Wenn die Lebenspunkte (LP) einer Einheit auf 0 fallen, stirbt diese und wird vom Spielfeld genommen. Ist jede Einheit eines Spielers geschlagen, hat dieser verloren.

KAMPF

1. Kommt es zu einem Kampf, würfelst du zuerst mit zwei W6 den **Schaden** deines Angriffs.

Würfelst du einen Pasch, ist dein Angriff kritisch und nicht abzuwehren.

Du verursachst sofort den gewürfelten Schaden und würfelst anschließend auf der beiliegenden Tabelle ("EFFEKTE EINES KRITISCHEN ANGRIFFES") mit einem W6 den Effekt deines kritischen Angriffs.

Ist der Angriff nicht kritisch, gehe weiter zu Punkt 2.

2. Würfele dann mit einem W6 deine **Angriffskraft**.
3. Dein Gegner erwürfelt mit einem W6 seine **Verteidigungskraft**.
4. Ist deine **Angriffskraft** größer als die **Verteidigungskraft** deines Gegners, trifft dein Angriff und die gegnerische Einheit verliert Lebenspunkte in der Höhe des geworfenen **Schadens**.

Ist deine **Angriffskraft** niedriger als die **Verteidigungskraft** deines Gegners, ist der Angriff abgewehrt und du verursachst keinen Schaden.

Würfeln beide Spieler den gleichen Wert, verlieren beide Einheiten -2 LP.

EFFEKTE EINES KRITISCHEN ANGRIFFES

1. Verkrüppelt: Die BP der getroffenen Einheit werden für den Rest des Spiels auf 3 reduziert.

Dein Feind schreit vor Schmerzen als die Kraft deines gut gezielten Angriffes ihm die Beine zerschmettert. Am Boden liegend klammert er sich an sein Schwert, bereit für seinen letzten Kampf.

2. Amputiert: Der getroffene Feind kann für den Rest des Spiels nicht mehr blocken.

Dein Schlag trennt die linke Hand des Feindes ab. Panisch und mit schmerzverzerrtem Gesicht umklammert er seinen blutenden Stumpf.

3. Schrapnell: Alle Gegnerischen Einheiten mit Basen-Kontakt zur getroffenen Einheit verlieren 3 LP.

Die Kraft deines Angriffs zerbricht die Waffe deines Feindes. Metallsplitter glänzen im blassen Licht der Sonne.

4. Trauma: Alle Einheiten mit Basen-Kontakt zu der getroffenen Einheit, sowie die getroffene Einheit selbst, können sich im nächsten Zug deines Gegners nicht bewegen.

Alle Feinde in der Nähe halten für einen Moment inne. Fassungslos sehen sie zu, wie dein Angriff ihren Kameraden zu Boden wirft. Ist dieser Kampf es wirklich wert zu sterben?

5. Unglück im Glück: Du verursachst nur 1 Punkt Schaden anstelle deines gewürfelten Schadens.

Dein Angriff trifft den Feind und er taumelt fluchend zurück. Er scheint beinahe unverletzt zu sein.

6. Enthauptet: Die von dir angegriffene Einheit stirbt sofort.

Blut spritzt auf das am Boden liegende Laub, als du deinen Feind mit einem geschickten Schlag enthauptest.