ARENA REX

Spielregeln V1.10

EINFüHRUNG

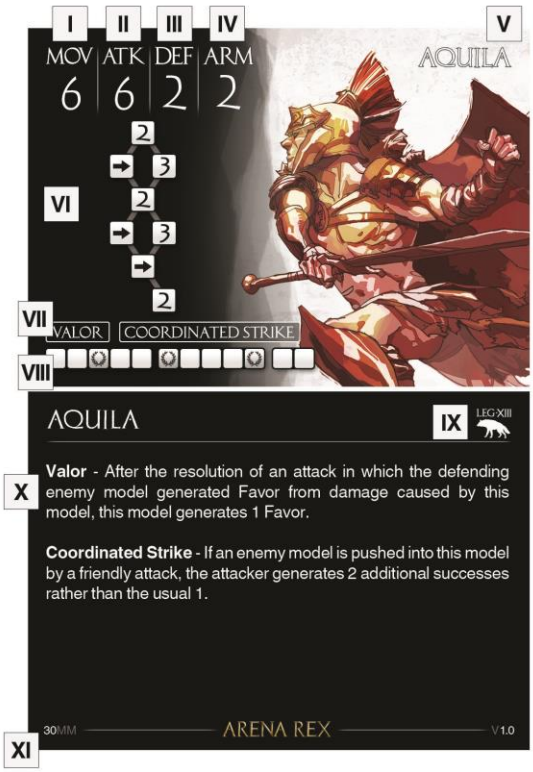
Die folgenden Regeln wurden mit der Intention gestaltet, neue Spieler Schritt für Schritt in die Grundlagen des Spielkonzepts von Arena Rex einzuführen. Formulierungen sind hierbei bewusst und präzise gewählt. Sollte es im Spielverlauf zu Fragen oder Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern kommen, sollte ein sorgfältiges erneutes Lesen der Regeltexte der erste Schritt sein.

Zur Erinnerung, der Grundgedanke eines Spiels ist nicht alleine der Wettkampf, sondern auch miteinander Spaß zu haben. Spaß bedeutet für uns flüssige Regeln, welche leicht verständlich und einfach zu spielen sind und zugleich eine immersive Spielerfahrung bieten, in der jeder Spieler mit jeder Aktion im Spiel wichtige Entscheidungen treffen muss, welche den Spielfluss entscheidend beeinflussen.

"Fortune, which has a great deal of power in other matters but especially in war, can bring about great changes in a situation through very slight forces." -Caesar, The Civil War, Book III

AUFBAU DER SPIELKARTEN

Jedes der Modelle im Spiel besitzt eine dazugehörige Spielkarte, welche Ihre spielrelevanten Eigenschaften und Fertigkeiten beschreibt. Die Informationen auf den Karten stehen zu jeder Zeit im Spiel allen Mitspielern zur Verfügung und müssen auf Anfrage dem Gegenspieler mitgeteilt werden.



I - MOV – (Movement) Bewegungsreichweite : Die Entfernung, gemessen in Inches, die ein Model sich maximal in einer Bewegungsaktion bewegen kann.

II - ATK – (Attack) Angrifsstärke : Die Anzahl an sechseitigen Würfeln (W6), die ein Model wirft, wenn es seine Angriffsaktion durchführt.

III - DEF – (Defense) Verteidigungsstärke : Die Anzahl an sechseitigen Würfeln (W6), die ein Model wirft, wenn es sich gegen einen Angriff verteidigt.

IV - ARM – (Armor) Rüstungswert : Schaden der durch Angriffe genommen wird, reduziert sich um den angegebenen Wert.

V - Model Name - — Name des Models : Einige Fähigkeiten im Spiel nehmen direkten Bezug auf bestimmte Modelle.

VI - Damage Tree – Schadensbaum : Siehe Seite 7 für eine detaillierte Erklärung.

VII - Abilities and Effects – Fähigkeiten und ihre Auswirkung.

VIII - Vitality Bar - Lebenspunktebalken : Schaden den ein Model nimmt wird hier schrittweise von links nach rechts festgehalten.

IX - Model Type - Typ des Models : Die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Ludus wird hier durch das entsprechende Symbol dargestellt. Modelle vom Typ Bestie und Titan werden hier ebenfalls gekennzeichnet.

X - Rule Descriptions - Regelerklärung : Spezielle Regeln und Fertigkeiten des Models werden hier erklärt.

XI - Base Size – Basegröße

MESSEN

Zu jeder Zeit im Spiel dürfen Spieler die Distanz zwischen zwei Modellen messen. Die Distanz zwischen zwei Modellen ist die kürzeste gerade Linie zwischen Ihren Basen.

ZUGREIHENFOLGE

Arena Rex wird in abwechselnden Zügen gespielt, in denen der aktive Spieler ein einzelnes Model aktiviert. Eine solche Aktivierung kann mehrere Aktionen beinhalten. Jede dieser Aktionen kann hierbei zu einer Ermüdung führen.

Bewegung, ***Angriff*** und ***Machtangriff*** sind die grundlegenden Aktionen, die jedem Model während seiner Aktivierung zur Verfügung stehen.

Die Aktivierung eines Models erlaubt es ihm, eine Bewegungsaktion durchzuführen, ohne davon ermüdet zu werden. Darüber hinausgehende Aktionen, wie Angriffe oder weitere Bewegungen führen dazu, daß das Model eine Ermüdung erhält. Ein aktiviertes Model kann solange Aktionen ausführen, bis sein Ermüdungszustand Erschöpft nicht übersteigt.

ERMüDUNGSZUSTäNDE

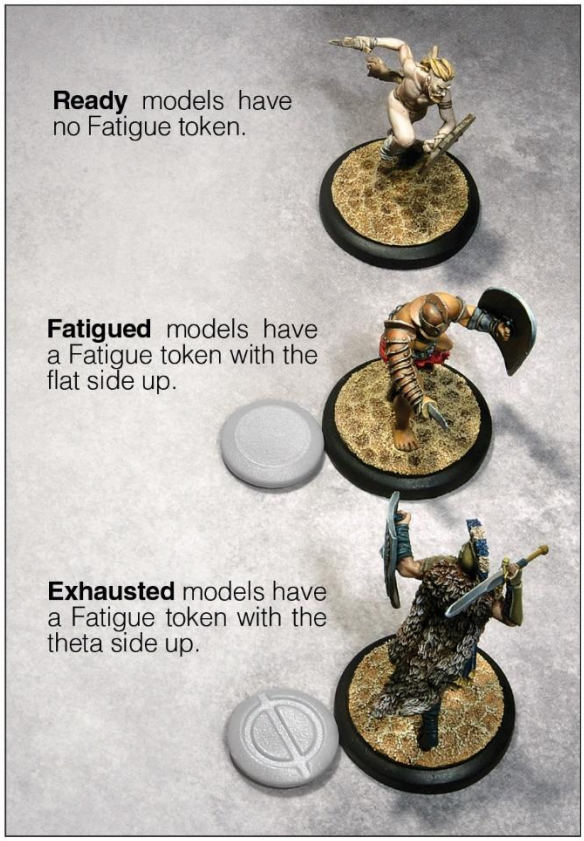
Es gibt drei unterschiedliche Ermüdungszustände für ein Modell im Spiel: ***Bereit***, ***Ermüdet*** und ***Erschöpft***.

Wenn ein Model eine Ermüdung erhält, verschlechtert sich sein Zustand von Bereit zu Ermüdet, oder von Ermüdet zu Erschöpft.

Wenn ein Model eine Ermüdung entfernen darf, verbessert sich sein Zustand von Erschöpft zu Ermüdet, oder von Ermüdet zu Bereit.

Erschöpfte Modelle können Ermüdung nur während einer Erholungsrunde entfernen, oder durch das Ergebnis einer speziellen Fertigkeit.

Ermüdungsmarker werden dazu benutzt, den Ermüdungszustand eines Models im Spiel festzuhalten. Ermüdungsmarker müssen neben dem Model auf der Spielfläche platziert werden, dessen Erschöpfungszustand sie anzeigen.



.
Grafik

Ein Model das bereit ist hat keinen Erschöpfungsmarker

Ermüdete Modelle haben einen Ermüdungsmarker mit der flachen Seite nach oben neben sich.

Erschöpfte Modelle haben einen Ermüdungsmarker mit dem Theta Symbol nach oben neben sich

Bereit (0 Ermüdung) – Ein Modell, daß seinen Zug im Zustand Bereit beginnt, darf im Zug des aktiven Spielers aktiviert werden. Bereite Modelle dürfen während des gegnerischen Zugs eine Reaktion durchführen.

Im Spiel haben bereite Modelle keinen Ermüdungsmarker.

Ermüdet (1 Ermüdung) - Ein Modell, daß seinen Zug im Zustand Ermüdet beginnt, darf in diesem Zug nicht aktiviert werden. Modelle die Ermüdet sind, dürfen während des gegnerischen Zuges keine Reaktion durchführen solange sie Ermüdet sind.

Zu Beginn eines Zuges, darf der aktive Spieler einen Ermüdungsmarker von einem seiner Modelle, welches sich im Zustand Ermüdet befindet, entfernen. (Wichtig, das Model war dennoch am Anfang des Zuges im Zustand Ermüdet)

Im Spiel haben ermüdete Modelle einen Ermüdungsmarker mit der flachen Seite nach oben neben sich liegen.

Erschöpft (2 Ermüdung) - Ein Modell, daß seinen Zug im Zustand Erschöpft beginnt, darf in diesem Zug nicht aktiviert werden. Modelle die Erschöpft sind, dürfen weder Aktionen noch Reaktion durchführen, solange sie Erschöpft sind.

Ermüdung kann von erschöpften Modellen nur während eines Erholungszuges entfernt werden oder durch eine Spezialfähigkeit.

Wenn eine Angriffsaktion gegen ein erschöpftes Model durchgeführt wird, erhält der Angreifer einen zusätzlichen automatischen Erfolg. Wenn der Angriff erfolgreich ist, erhält der Angreifer außerdem ein freies ➡ (Stoß Ergebniss), welches vor oder nach der Abwicklung eines Ergebnisses im Schadensbaum des Angreifers durchgeführt werden muss.

Im Spiel haben erschöpfte Modelle einen Ermüdungsmarker mit dem Theta Symbol nach oben neben sich liegen.

Achtung: Ein Spieler kann keine Aktion mit einem erschöpften Modell durchführen, auch nicht, wenn es eine erste (freie) Bewegungsaktion wäre.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Wenn keines der Modelle eines Spielers bereit ist, muß an Stelle eines normalen Zuges ein Erholungszug durchgeführt werden.

Schritt 1: Der aktive Spieler darf eine Ermüdung von einem seiner ermüdeten Modelle entfernen. Dieses Model darf in diesem Zug nicht aktiviert werden.

Schritt 2: Der aktive Spieler darf ein Model aktivieren. Es darf kein Model aktiviert werden, welches den Zug im Zustand Ermüdet oder Erschöpft begann.

Der aktive Spieler kann mit dem aktivierten Model Aktionen durchführen. Das Model kann keine Aktionen durchführen, durch welche es Ermüdung erhalten würde, welche über den Zustand Erschöpft hinaus ginge.

Schritt 3: Sobald der aktive Spieler keine weitere Aktion mit seinem aktivierten Modell durchführen möchte oder kann, ist der Gegenspieler am Zug und wird zum aktiven Spieler.

Hinweis: kein Model muss so lange aktiviert werden, bis es den Zustand Erschöpft erreicht. Die Aktivierung des Models kann nach der Durchführung jeder beliebigen Aktion beendet werden.

ERHOLUNGSZUG

Wenn alle Modelle des aktiven Spielers den Zug im Zustand Ermüdet oder Erschöpft beginnen, muß der aktive Spieler einen Erholungszug durchführen. Während eines Erholungszuges wird nicht wie in einem normalen Zug ein Modell aktiviert.

Stattdessen entfernt der aktive Spieler von jedem Model seiner Kohorte eine Ermüdung, auch von Modellen im Zustand Erschöpft.

Nach dem sich die Modelle erholt haben, darf der aktive Spieler Taktiken einsetzen. Reiter dürfen aufsitzen oder von Ihrem Reittier absteigen und Bestien in der Kohorte werden wild. Die Reihenfolge in der dies geschieht wählt der aktive Spieler.

Taktiken sind Spezialfähigkeiten und Boni, welche nur während eines Erholungszuges aktiviert werden können. Taktiken werden auf Seite 15 beschrieben.

(LAST MAN STANDING) BIS ZUM LETZTEN MANN

Die Last Man Standing Regel gilt in jedem Zug, in dem der aktive Spieler nur noch ein einziges Model im Spiel hat. Jeder Zug unter Last Man Standing Bedingungen wird als Erholungszug gespielt, aber das verbleibende Model entfernt alle angesammelte Ermüdung und darf am Ende des Erholungszuges aktiviert werden.

Auch Taktiken können unter Last Man Standing Bedingungen genutzt werden.

AKTIONEN

Folgende grundlegende Aktionen können von jedem Model durchgeführt werden:

Bewegung:
Kosten: Die erste Bewegung eines Models in seiner Aktivierung ist umsonst. Es erhält eine Ermüdung pro zusätzlicher Bewegungsaktion.
Effekt: Das Modell darf sich maximal entsprechend seines Bewegungsreichweitenwertes (MOV) gemessen in Inches bewegen. Modelle können sich nicht durch Gefahrenzonen, Gelände oder andere Modelle bewegen.

Angriff:
Kosten: Das Modell erhält eine Ermüdung.
Effekt: Das Modell greift ein anderes Model innerhalb seiner Kampfreichweite an. Der Angriff wird wie in den Kampfregeln beschrieben abgewickelt

Machtangriff:
Kosten: Das Modell erhält eine zusätzliche Ermüdung um seinen normalen Angriff in einen Machtangriff zu wandeln.
Zeitpunkt: Nach dem Ansagen der Angriffsaktion, aber vor dem Werfen der Würfel.
Effekt: Während der Kampfabwicklung darf das angreifende Model alle Würfel, die keinen Erfolg zeigen, noch einmal würfeln.

REAKTIONEN

Ein Modell des inaktiven Spielers im Zustand Bereit, darf im Zug des aktiven Spielers reagieren. Eine Reaktion beendet nicht die Aktivierung des aktiven Models, es unterbricht diese nur.

Nur Modelle im Zustand Bereit dürfen Reaktionen durchführen. Es darf nur eine Reaktion pro Zug durchgeführt werden und dies nur während der Gegenspieler am Zug ist.

Reaktion: Bewegung

Kosten: Das reagierende Modell erhält eine Ermüdung.
Zeitpunkt: Nachdem ein gegnerisches Modell eine Bewegungsaktion durchgeführt hat.
Effekt: Das reagierende Modell führt eine normale Bewegungsaktion durch.

Reaktion: Gelegenheitsangriff

Kosten: Das reagierende Modell erhält eine Ermüdung.
Zeitpunkt: Nachdem ein gegnerisches Modell innerhalb der Kampfreichweite des reagierenden Models eine Bewegungsaktion angekündigt hat.
Effekt: Das reagierende Modell wirft eine Anzahl von Würfeln in Höhe seines Angriffswertes (ATK) und erhält einen automatischen Erfolg zusätzlich als Bonus. Das gegnerische Model verteidigt sich mit einer Anzahl von Würfeln die seiner Verteidigungsstärke (DEV) entspricht.

Reaktion: Gegenangriff

Kosten: Das reagierende Modell erhält eine Ermüdung.
Zeitpunkt: Nachdem ein gegnerisches Modell eine Angriffsaktion gegen das reagierende Modell angesagt hat.
Effekt: Das reagierende Modell benutzt seinen Angriffswerts (ATK) zur Verteidigung während der Abwicklung des Kampfes, anstatt seine Verteidigungsstärke (DEV). Sollte der Verteidiger mehr Erfolge würfeln als der Angreifer, wickelt man die Nettoerfolge wie einen erfolgreichen Angriff gegen das angreifende Model ab. Ein Gegenangriff ist keine Angriffsaktion gegen ein gegnerisches Model.

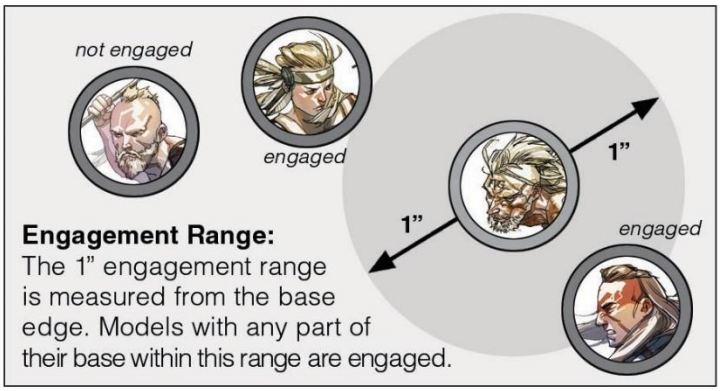
Reaktion: Unterstützen

Kosten: Das reagierende Modell erhält eine Ermüdung.
Zeitpunkt: Nachdem ein gegnerisches Modell eine Angriffsaktion gegen ein befreundetes Model angesagt hat.
Effekt: Wenn sich das reagierende Model in Kampfreichweite des verteidigenden freundlichen Models, oder in Kampfreichweite zu dem angreifenden gegnerischen Models befindet, addiert das verteidigende Model während der Abwicklung des Kampfes, die Verteidigungsstärke (DEV) des reagierenden Models zu seiner eigenen hinzu. Modelle, die nicht in der Lage sind ihre Verteidigungsstärke (DEV) hinzuzufügen, zahlen keine Kosten für die Reaktion, aber werden betrachtet, als hätten sie eine solche durchgeführt.

KAMPF

Der Kampf bei Arena Rex wurde so gestaltet, daß er so flüssig wie möglich abgewickelt werden kann. Modelle haben eine Kampfreichweite von 1 Inch. Die Ausrichtung des Models spielt keine Rolle, Modelle können in den vollen 360° um Ihre Base herum kämpfen. Sichtlinienregeln sind nicht nötig da es keine Fernkampfattacken gibt.

Jegliche Kämpfe in Arena Rex spielen sich im harten Nahkampfbereich ab.



Grafik

Gefechtsreichweite: Die 1 Inch messende Gefechtsreichweite wird von der Kante der Base gemessen. Modelle dessen Base zumindest teilweise innerhalb dieser Entfernung liegen, befinden sich mit dem Modell im Kampf.

Im Kampf befindlich Nicht im Kampf befindlich

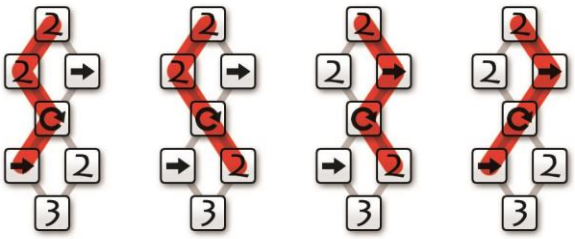
Kampf ist ein einfacher vergleichender Würfelwurf zwischen Angreifer und Verteidiger. Um eine Angriffsaktion durchzuführen, würfelt das angreifende Model mit einer Anzahl von sechsseitigen Würfeln (W6) welcher der Höhe seines Angriffswertes (ATK) entspricht und das verteidigende Model würfelt mit einer Anzahl von sechsseitigen Würfeln (W6) in der Höhe seiner Verteidigungsstärke (DEV). Jeder Würfel, welcher eine Vier oder höher (4+) anzeigt ist ein Erfolg.

Die Erfolge des Verteidigers werden von den Erfolgen des Angreifers abgezogen. Sollte der Angreifer dann noch verbleibende Erfolge haben (Nettoerfolge) handelt es sich um einen erfolgreichen Angriff.

Die Anzahl der Nettoerfolge einer Angriffsaktion bestimmt die Effektivität des Angriffs. Erfolgreiche Attacken in der Arena können sehr unterschiedlich ausfallen und dies wird bei Arena Rex durch die unterschiedlichen Schadensbäume eines Models dargestellt.

SCHADENSBAUM

Nach einem erfolgreichen Angriff werden die Nettoerfolge im Schadensbaum des angreifenden Models eingesetzt. Beginnend an der Spitze des Baumes, bewegt man sich hier pro Nettoerfolg entlang eines Pfades miteinander verbundener Kästchen, jeweils ein Kästchen weiter nach unten.



Gültige Pfade für einen Angriff, der 4 Nettoerfolge erzielt hat.

Jegliche Effekte werden in der Reihenfolge abgewickelt, in der sie im Schadensbaum auftauchen, dann wird der gesamte Schaden addiert und am Ende der Attacke angewendet. Sollte das Ausführen eines Effekts dazu führen, daß der Angreifer oder der Verteidiger so positioniert ist, daß sich der Angreifer

nicht mehr in Gefechtsreichweite zum Verteidiger befindet, kann der Angriff nicht zu Ende geführt werden und alle noch nicht angewandten Nettoerfolge verfallen.

Der Rüstungswert (***ARM***) des verteidigenden Models wird vom erzielten Gesamtschaden der Angriffsaktion abgezogen.

*Es ist zu beachten, daß der Rüstungswert (**ARM**) nur von im Schadensbaum generierten Schäden abgezogen wird. Andere Effekte die Schaden erzeugen ignorieren den Rüstungswert (**ARM**)*

SCHADENSBAUMERGEBNISSE

3 ***Schaden*** – Das verteidigende Model erleidet Schaden in Höhe der durch das Kästchen angegebenen Menge.

➡ ***Stoß + 1 Schaden*** – Das verteidigende Modell wird in direkter Linie 1 Inch vom angreifenden Modell weggestoßen. Dieser Stoß ist eine verpflichtende Bewegung. Danach darf das angreifende Model eine 1 Inch Folgebewegung in Richtung des verteidigenden Models machen. Dies muss nicht in direkter Linie erfolgen.

⬆ ***Ermüdung + 1 Schaden*** – Das verteidigende Model erhält eine Ermüdung.

Lorbeerkranz Gunst + 1 Schaden – Das angreifende Model erhält einen Gunstwürfel für den Gunstvorrat seines Spielers.

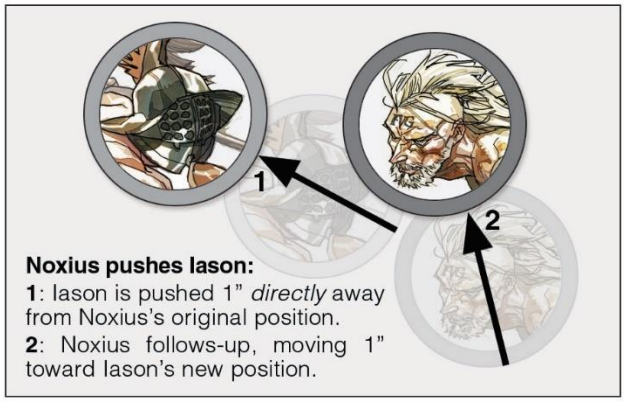
Umpositionierung + 1 Schaden – Das angreifende Model darf sich über eine Entfernung von maximal 3 Inch bewegen. Befindet sich das Model nach dieser Bewegung nicht in der Gefechstreichweite eines gegnerischen Models, darf es seine Aktivierung sofort beenden und eine Ermüdung abbauen.

Achtung: ein reagierendes Model ist nicht aktiv, daher entfernt es keine Ermüdung nach einer Umpositionierung.

★ ***Spezial + 1 Schaden*** – Diese Symbol löst einen Spezialeffekt aus, welcher auf der Karte des angreifenden Models beschrieben ist.

STOßEN

Ein Stoßergebnis im Schadensbaum bewegt das gegnerische Model in direkter Linie 1 Inch vom angreifenden Modell weg. Der Angreifer darf nach jedem Stoß eine freie Folgebewegung machen. Eine Folgebewegung ist eine 1 Inch Bewegung in Richtung des gestoßenen Models. Stöße werden einzeln und nacheinander abgewickelt.



Grafik

1: Iason wird 1 Inch direkt von Noxius Position weggestoßen

2: Noxius macht eine Folgebewegung in Richtung Iasons neuer Position

Wenn, während der Abwicklung eines Angriffs, ein gegnerisches Model zum ersten Mal gegen die Base eines freundlichen Models gestoßen wird, erhält der Angreifer einen automatischen zusätzlichen Erfolg für diesen Angriff.

Erschöpfte Modelle sind leichter zu stoßen und ein erfolgreicher Angriff gegen ein solches generiert ein freies Stoßergebnis ( ) für den Angreifer, welches vor oder nach der Abwicklung des Ergebnisses eines der Kästchen im Schadensbaum des Angreifers abgewickelt wird. Dieses freie Stoßergebnis (➡) ist zusätzlich zu dem automatischen Erfolg für den Angriff auf ein erschöpftes Model.

Es ist jedoch zu beachten, daß der Verteidiger vor dem Durchführen der Angriffsaktion bereits erschöpft sein muß, damit der Angreifer von diesen beiden Effekten profitiert.

Große Modelle sind schwieriger zu stoßen. Wenn der Verteidiger eine größere Base als der Angreifer hat, widersteht der Verteidiger dem ersten Stoßergebnis eines Angriffs.

Wenn einem Stoß widerstanden wird, entsteht weiterhin der dadurch verursachte Schaden, aber die Stoßbewegung und die Folgebewegung finden nicht statt.

LEBENSPUNKTEBALKEN

Nachdem der Gesamtschaden aus der Summe der im Schadensbaum des Angreifers abgewickelten Erfolge berechnet wurde, wird das Ergebnis um den Wert der Verteidigungsstärke (***ARM***) des verteidigenden Models reduziert. Das verwundete Model vermerkt den verbleibenden Schaden durch ein Wegstreichen von links nach rechts einer entsprechenden Anzahl von Kästchen in Ihrem Lebenspunktebalken auf Ihrer Karte. Der gesamte Schaden eines einzelnen Angriffs wird auf einen Schlag entsprechend weggestrichen.

Das Streichen eines Kästchens im Lebenspunktebalken eines Models kann Effekte auslösen, wenn diese entsprechend markiert sind. Der häufigste Effekt ist der Erhalt von Gunst. Wenn ein Gunstkästchen ( ) auf dem Lebenspunktebalken eines Models gestrichen wird, erhält sein Spieler einen Gunstwürfel für seinen Gunstvorrat. Sterne (★) oder andere Symbole im Lebenspunktebalken kennzeichnen einen besonderen Effekt, wenn dieses Kästchen gestrichen wird. Der Effekt wird auf der Karte des Models beschrieben.

Achtung: Einige Spezialfähigkeiten erlauben die Wahl zwischen dem Erlangen von Gunst oder einem anderen Effekt, wenn ein Kästchen mit Lorbeerkranz gestrichen wird. Diese Modelle haben ein modifiziertes Lorbeerkranzsymbol ( ) in Ihrem Lebenspunktebalken als Erinnerung an diese zusätzliche Option.

Wenn ein Model alle seine Kästchen im Lebenspunktebalken gestrichen hat, ist es besiegt und wird aus dem Spiel entfernt.

GUNSTWüRFEL

Die Gunst der Zuschauermenge ist eine handfeste Resource bei Arena Rex. Sie ist die Voraussetzung für viele Spezialfertigkeiten und kann benutzt werden, um Angriffs- oder Verteidigungswürfe zu verbessern.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Gunstwürfeln in seinem Vorrat. Der Spieler und jedes Model in seiner Kohorte kann darf Würfel aus diesem Vorrat verwenden. Jedes Mal, wenn ein Gunstwürfel verdient wird, wird er dem Vorrat hinzugefügt.

Solange ein Spieler Gunstwürfel in seinem Vorrat hat, kann er diese ausgeben um Taktiken einzusetzen, oder seine Modelle können diese ausgeben, um Ihre Angriffs- oder Verteidigungswürfe zu verbessern, oder Spezialfertigkeiten zu aktivieren. Jedes Model kann bis zu zwei Gunstwürfel pro Runde einzusetzen. Wenn Gunstwürfel verwendet werden um einen Angriff oder eine Verteidigung zu verbessern, werden diese einfach den von dem Angriffswert (***ATK***) bzw. der Verteidigungsstärke (***DEF***) bestimmten Anzahl von Würfeln hinzugefügt und gemeinsam geworfen.

Ein Ergebnis von Vier oder höher (4+) bei einem Gunstwürfel zählt als zwei Erfolge.

Das angreifende Modell muss als erstes ansagen, wie viele Gunstwürfel es seinen Angriffswürfeln hinzufügen möchte, bevor das verteidigende Model ansagt, wie viele Gunstwürfel es zur Verbesserung seines Verteidigungswurfes hinzufügen will.

Gunstwürfel werden als von Modellen ausgegeben betrachtet, wenn sie benutzt werden um Angriffs- oder Verteidigungswürfel zu verbessern, oder um Spezialfertigkeiten einzusetzen. Gunstwürfel, welche für Taktiken eingesetzt werden, gelten als vom Spieler ausgegeben und zählen nicht gegen das Limit von zwei Gunstwürfeln pro Model in einer Runde, sondern werden nur von der Gesamtzahl der Gunstwürfel im Vorrat begrenzt.

Gunstwürfel werden auf verschiedenen Weise im Spiel verdient, die gängigsten sind das Wegstreichen eines Gunstkästchen (Lorbeerkranz) auf dem Lebenspunktebalken eines Models, Schadensbaumergebnisse oder Spezialfertigkeiten.

Spieler erhalten auch Gunstwürfel bei folgenden Ereignissen:

- Das erste Model welches im Spiel einen Gegner angreift erhält einen Gunstwürfel
- Wenn am Ende einer Aktivierung ein gegnerisches Model Schaden durch ein Geländestück erlitten hat und besiegt wurde, erhält der aktive Spieler einen Gunstwürfel

GELäNDE

***Gefährlich**: (Säulen, Mauern, Schutt)* – Das erste Mal während eines Angriffs, bei dem ein Modell in Basekontakt mit einem als gefährlich eingestuften Geländestück gestoßen wird, erhält das Modell eine Ermüdung.

Verletzend: *(Stacheln, Klingen, Feuer)* - Das erste Mal während eines Angriffs, bei dem ein Modell in Basekontakt mit einem als verletzend eingestuften Geländestück gestoßen wird, erleidet das Modell Schaden. In Höhe von drei Kästchen seines Lebenspunktebalkens. Dieser Schaden ignoriert den Rüstungswert (***ARM***). Ein als verletzend eingestuften Geländestück ist gleichzeitig ein als gefährlich eingestuften Geländestück.

Tödlich: *(Klippen, Fallgruben, Tiefe Gewässer)* – Wenn irgendein Teil der Base eines Modells in Kontakt mit einem als tödlich eingestuften Geländestücks kommt, ist das Model sofort besiegt. Alle verbleibenden Kästchen im Lebenspunktebalken werden gestrichen und etwaig auftretende Effekte abgehandelt. Danach wird das Model aus dem Spiel entfernt. Jegliche noch nicht abgehandelten Erfolge des Schadensbaum, welche nach dem Stoß in das als tödlich eingestuften Geländestücks auftreten, verfallen.

Stürze: (Brücken, Stege, Plattformen, kleine Fallgruben, Rampen) – Bei Arena Rex werden Stürze von höher liegendem Gelände wie Stöße in ein als tödlich eingestuftes Geländestück abgewickelt. Die Spieler können sich auch vor Spielbeginn darauf einigen, Stürze aus geringer Höhe, wie Stöße in ein als gefährlich oder verletzend eingestuftes Geländestück zu behandeln.

Lebende Gefahren: Bestien Modelle können in der Arena als lebende Gefahren platziert werden. Lebende Gefahren werden von keinem der Spieler kontrolliert und werden nur unter folgenden Voraussetzungen aktiviert. Wenn ein Model sich auf 3‘‘ an eine lebende Gefahr annähert, sei es durch Bewegung, durch Stöße oder als Ergebnis einer Attacke oder einer Spezialfähigkeit, wird die lebende Gefahr aktiviert und das Modell angreifen. Die lebende Gefahr wird sich wenn nötig im Rahmen seiner Bewegungsreichweite (MOV) auf das Model zubewegen und angreifen. Hierbei nimmt es den direktesten Weg zum Model und wird sich um andere Modelle oder Gefahren herum bewegen, falls dies notwendig ist.

Wenn eine lebende Gefahr ein Model angreift, würfelt der Gegenspieler die Angriffswürfel für die lebende Gefahr und wählt die Ergebnisse im Schadensbaum aus. Gunstkästchen (Lorbeerkranz) im Schadensbaum generieren Gunstwürfel für den Spieler der die Angriffswürfel geworfen hat.

Nimmt eine lebende Gefahr Schaden, wird der Schaden normal auf seinem Lebenspunktebalken vermerkt. Wird ein Gunstkästchen (Lorbeerkranz) gestrichen, erhält der Spieler des Models, welches den Schaden verursacht einen Gunstwürfel.

Wenn eine lebende Gefahr angegriffen wird, wird es sich verteidigen. Direkt nachdem der Angriff gegen die lebende Gefahr abgewickelt wurde, aktiviert sich das Model der lebenden Gefahr, als ob sich das angreifende Model auf 3‘‘ an die lebende Gefahr angenähert hätte.

Lebende Gefahren ignorieren die Spott Spezialfertigkeit.

Lebende Gefahren erhalten keine Ermüdung und können keine Ermüdungskosten bezahlen.

Wenn eine lebende Gefahr ein berittenes Model angreift, wird zufällig bestimmt, ob das Reittier oder der Reiter angegriffen wird.

Angekettet: Modelle können an andere Modelle oder Geländestücke angekettet sein. Die Länge der Kette wird vor Spielbeginn festgelegt (im Allgemeinen 4‘‘). Ein Model muss immer innerhalb der Reichweite der Kettenlänge bleiben, gemessen zu dem Objekt an welchem es angekettet ist. Wenn ein Stoß das angekettete Modell über die Länge seiner Kette hinaus bewegen würde, endet die Bewegung des gestoßenen Models auf der maximalen Entfernung vom Objekt an das es angekettet ist und wird behandelt, als wenn es in ein als gefährlich eingestuftes Geländestück gestoßen worden wäre.

Wenn eine Verschiebung ein angekettetes Model über die Länge der Kette hinaus bewegen würde, endet die Verschiebung auf Kettenlänge.

Wenn ein angekettetes Model besiegt wird, wird gleichzeitig seine Kette zerbrochen.

Duellzone: (Ring aus Feuer, erhöhte Plattform, prominenter Bereich) Bedeutungsvolle Bereiche in einer Arena können zu Duellzonen erklärt werden. Modelle innerhalb einer Duellzone erhalten einen zusätzlichen Gunstwürfel, wenn sie Gunstwürfel erhalten würden. Wenn ein Spieler einen Erholungszug ansagt und eine Duellzone kontrolliert, erhält der Spieler einen Gunstwürfel.

Ein Spieler kontrolliert eine Duellzone, wenn er als einziger ein oder mehrere Modell innerhalb der Duellzone hat.

> *Achtung: Modelle in gefährliches Gelände zu stoßen ist ein wichtiger Teil von Arena Rex. Zumindest ein paar als gefährlich oder schlimmer eingestufte Geländestücke sollten in jeder anständigen Arena enthalten sein. Hindernisse und Bestien tragen auch sehr zum Unterhaltungswert bei. Die Spieler dürfen Ihrer Kreativität bei der Gestaltung Ihrer Arena freien Lauf lassen. Arena Rex wurde in einer runden Arena mit 30‘‘ Durchmesser entwickelt. Diese Größe hält die Aktion auf engem Raum aber lässt noch genügend Platz zum Manövrieren. Es gibt ganz bewusst keine offizielle Arenagröße um es den Spielern zu erlauben, die Welt von Arena Rex auf eigene Faust zu erkunden.*
>
> *Wo soll der nächste Kampf stattfinden? In einer simplen Arena, in einer Grube, auf einer Klippe oder einem zugefrorenem Teich? Die Entscheidung dafür liegt nur beim Spieler selbst.*

DER AUFBAU EINER KOHORTE

Die Gruppe der Miniaturen, die ein Spieler für ein Spiel auswählt, wird als seine ***Kohorte*** bezeichnet. Vor Beginn des Spiels entscheiden sich die Spieler für die Anzahl der Kämpfer in einer Kohorte. Für den Anfang empfehlen sich 3 gegen 3, fortgeschrittene Spieler können auch 5 gegen 5 oder 8 gegen 8 erwägen.

Im Allgemeinen zählt jedes Model als ein Kämpfer. Modelle mit mehreren ***Stufen*** zählen jede Ihrer Stufen als einen Kämpfer während der Kohortenzusammenstellung.

GLADIATOREN

Gladiatoren sind die Grundlage jeder Arena und das Herz der Arena Rex Regeln. Modelle die weder als Bestien noch Titanen gekennzeichnet sind, sind Gladiatoren.

BESTIEN

Bestien können als Teil einer Kohorte gewählt werden, als lebende Gefahr in eine Arena eingebunden werden oder als Missionsziel dienen.

Wenn Bestien als Teil einer Kohorte gespielt werden, aktivieren und reagieren sie nach denselben Regeln wie andere Modelle. Alle Bestien haben die Eigenschaft ***Wild***.

Wild: Bestien sind keine trainierten Kämpfer eines Ludus und stellen eine Gefahr für alle Kämpfer in der Arena dar.
Während eines Erholungszuges einer Kohorte muss eine Bestie versuchen, daß nächstgelegene Modell welches nicht als Gefahr eingestuft ist anzugreifen. Die Bestie erhält keine Ermüdung für diesen Angriff. Dieser Angriff kann nicht zu einem Machtangriff aufgewertet werden. Befindet sich die Bestie nicht in Gefechtsreichweite mit einem Modell welches nicht als Gefahr eingestuft ist, bewegt es sich auf dem direktesten Weg im Rahmen seiner Bewegungsreichweite (***MOV***) auf das nächtsgelegene Model zu bevor es den Angriff durchführt. Die Bestie weicht dabei Gefahren und anderen Modellen aus. Sollten mehrere Modelle gleich weit entfernt sein, wird zufällig bestimmt, welches Modell angegriffen wird.

Der Gegenspieler des angegriffenen Models würfelt für den Angriff und führt die Abwicklung des Ergebnisses im Schadensbaum der Bestie durch. Jeder Spieler kann dem Angriffswurf Gunstwürfel aus seinem Gunstwürfelvorrat hinzufügen.

TITANEN

Titanen können als Teil einer Kohorte gewählt werden, als lebende Gefahr in eine Arena eingebunden werden oder als Missionsziel dienen.

Unbeweglich: Titanen sind daran gewöhnt sich im Kampf zu behaupten, von daher sind Titanen immun gegen alle Stöße und können weder verschoben noch ***versetzt*** werden.

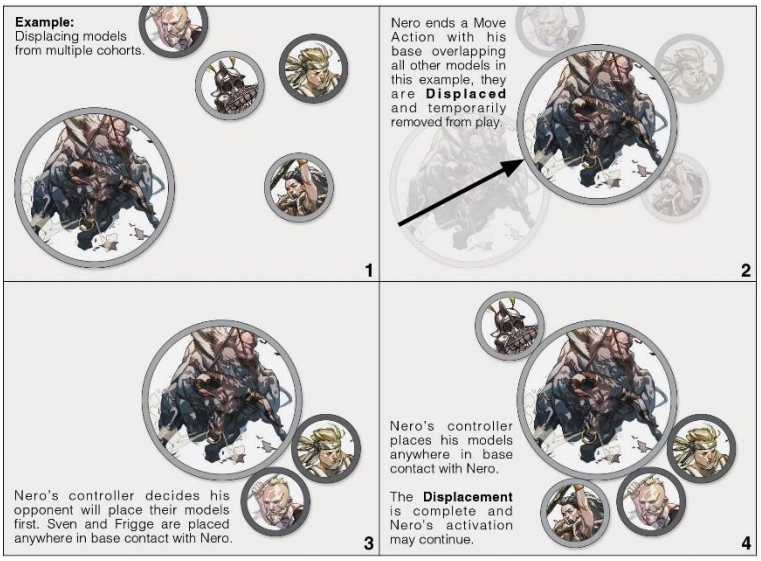
Unaufhaltsam: Titanen können sich durch Modelle die nicht als Titan klassifiziert sind hindurch bewegen. Während ihrer Aktivierung können Titanen Ihre Bewegung auch beenden, wenn sie die Base eines Modells welches nicht als Titan klassifiziert ist überschneiden. Sollte ein Titan seine Bewegung auf diese Art beenden, wird das Model welches nicht als Titan klassifiziert ist ***versetzt***.

VERSETZEN

Modelle, welche durch ein anderes Modell ***versetzt*** werden, werden von Ihrem Spieler in Basekontakt mit dem versetzenden Model neu platziert.

Sollten mehrere Modelle von verschiedenen Kohorten gleichzeitig versetzt werden, werden alle Modelle einer Kohorte zur selben Zeit neu eingesetzt, der aktive Spieler bestimmt hierbei die Reihenfolge in welcher die Kohorten ihre Modelle neu platzieren.

Wenn ein Model auf Grund von Gefahren nicht in Basenkontakt zu dem versetzenden Modell platziert werden kann, erleidet das versetzte Model die Auswirkungen der Gefahr und, wenn es dadurch nicht besiegt worden ist, wird danach in Basenkontakt mit einem anderen Model, welches Basenkontakt mit dem versetzenden Modell hat, neu platziert.



Grafik

1. ***Beispiel***: Versetzen von Modellen unterschiedlicher Kohorten
2. Nero beendet seine Bewegungsaktion so, daß seine Basis die Basen aller anderen Modelle überschneidet und diese somit ***versetzt***.
3. Neros Spieler entscheidet, daß zunächst sein Gegenspieler seine Modelle neu platzieren muss. Sven und Frigge werden nach Wahl des Gegenspielers in Basekontakt zu Nero platziert.
4. Danach platziert der Spieler von Nero seine versetzten Modelle nach Belieben in Basenkontakt zu Nero. Danach ist das ***Versetzen*** abgeschlossen und Nero setzt seine Aktivierung fort.

REITTIERE

Reittiere können sowohl mit, als auch ohne ihren Reiter als Teil einer Kohorte gewählt werden. Wenn sie zusammen mit ihrem Reiter Teil einer Kohorte sind, stehen Ihnen besondere Möglichkeiten zur Verfügung zusammen zu agieren.

Auf- und Absteigen: Während eines Erholungszuges kann ein Reiter auf sein Reittier aufsitzen, wenn er zu diesem Zeitpunkt in Basekontakt mit seinem Reittier steht. Wenn der Reiter aufgesessen ist, entfernt man das Model des Reiters aus der Arena – das Paar teilt sich nun die Base des größeren Models und der Reiter wird behandelt, als ob er dieselbe Basegröße wie sein Reittier hätte. Reittiere, die eine Attacke aufgrund Ihres „Wild“ Attributes durchführen, greifen nicht Ihren eigenen Reiter an, während dieser aufgesessen ist. Während eines Erholungszuges kann ein Reiter auch von seinem Reittier absteigen. In diesem Fall wird das Model des Reiters innerhalb von 1‘ Reichweite von seinem Reittier wieder in der Arena platziert. Auf – und Absteigen ist nur möglich, wenn sowohl Reittier als auch Reiter im Zustand „Bereit“ und weder ermüdet noch erschöpft sind. Zu Beginn des Spiels kann das Paar entweder zusammen, also beritten, oder getrennt aufgestellt werden.

Achtung: sollte ein Spieler nur noch das Modell des berittenen Paares im Spiel haben, gilt die „Bis zum letzten Mann“ Regel noch nicht!

Aktivierung: Wenn der Reiter auf seinem Reittier sitzt, teilen sich beide Modelle eine einzige Aktivierung. Die Obergrenze der pro Model einsetzbaren Gunstwürfel wird jedoch weiterhin pro Modell gerechnet.

Bewegung: Berittene Modelle benutzen die Bewegungsreichweite (***MOV***) des Reittiers um Bewegungsaktionen durchzuführen. Sowohl Reittier als auch Reiter nutzen gemeinsam Ihre Spezialfertigkeiten welche die Bewegung beeinflussen. Zum Beispiel kann ein auf einem Titanen reitender Gladiator auch Modelle versetzen.

Angriff: Der erste Angriff den berittene Modelle in Ihrer Aktivierung durchführen, wird als gleichzeitiger Angriff beider Modelle durchgeführt. Der aktive Spieler bestimmt, welches der beiden Modelle als erstes angreift. Reiter und Reittier können unabhängig voneinander unterschiedliche Ziele wählen. Der Verteidiger darf auswählen, auf welchen Angriff er, falls möglich, reagiert. Zusätzliche Angriffe können durch den Reiter oder das Reittier durchgeführt werden.

Weder Reiter noch Reittier können im berittenen Zustand Machtangriffe durchführen.

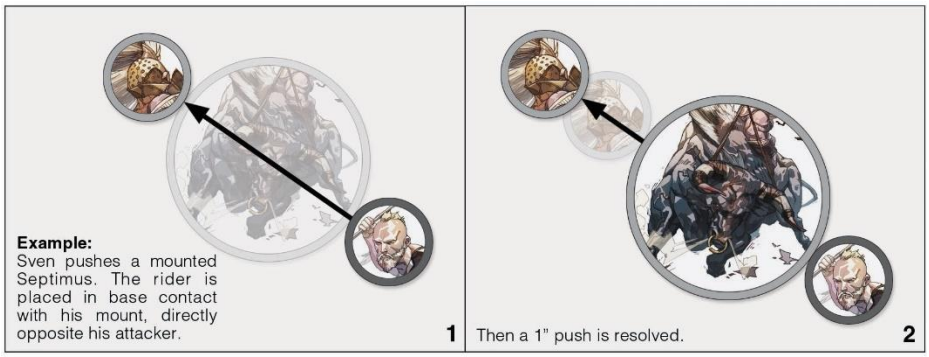
Ermüdung: Im berittenen Zustand teilen sich Reiter und Reittier einen gemeinsamen Ermüdungszustand. Jedes Model kann Reaktionen durchführen. In diesem Falle erhält das Paar gemeinschaftlich eine Erschöpfung. Wenn Reiter und Reittier getrennt werden, behält jedes einzelne Model für sich den gemeinsamen Erschöpfungszustand bei.

Angriff auf ein berittenes Model: Wenn ein berittenes Model angegriffen wird, kann entweder der Reiter oder das Reittier zum Ziel des Angriffs erklärt werden.

Gestoßene Reiter: Wenn ein erfolgreicher Angriff gegen den Reiter zu einem Stoßergebnis führt, wird der Reiter gewaltsam zum Absteigen gezwungen. In diesem Falle wird das Model des Reiters auf der dem Angreifer gegenüberliegende Seite in Basekontakt mit seinem Reittier platziert und dann der Stoß ausgeführt.

Das Reittier behält hierbei seinen aktuellen Ermüdungszustand bei, der Reiter erhält den Zustand Erschöpft.

Sollte der Reiter aufgrund von Gefahren oder anderen Modellen nicht auf der dem Angreifer direkt gegenüberliegenden Stelle platziert werden können, wendet man die Effekte die ein Stoß in die entsprechende Gefahr bzw. das Model hat an und platziert den Reiter dann so, als ob er von seinem Reittier versetzt worden wäre.



Grafik
1. Sven stößt einen berittenen Septimus. Der Reiter wird auf der dem Angreifer gegenüberliegenden Seite in Basenkontakt mit seinem Reittier platziert
2. Danach wird der 1‘ Stoß durchgeführt.

Besiegte Modelle: Wenn ein berittenes Reittier besiegt wird, platziert man den Reiter innerhalb des Bereichs der Basis des besiegten Reittiers, dann erhält der Reiter den Zustand Erschöpft. Wenn ein berittener Reiter besiegt wird, setzt das Reittier den Kampf alleine fort. Sollte das Reittier eine Bestie sein, macht es sofort eine Wild Attacke, wenn sein aufgesessener Reiter besiegt wird.

STUFEN

Bestimmte Modelle haben mehrere Spielkarten. Diese Modelle funktionieren etwas anders als normale Gladiatoren, Bestien oder Titanen. Während des Kampfes können diese Modelle mehrere ***Stufen*** durchlaufen.

Jede Stufe hat ihre eigene Spielkarte, mit ihren eigenen Spielwerten, Schadensbaum, Lebenspunktebalken und Spezialfertigkeiten. Das Model wird so behandelt als hätte es nur die momentan gültige Karte seiner Stufe im Spiel, alle Stufen werden der Reihenfolge nach durchgespielt.

Jede Stufe bleibt so lange im Spiel, bis der Lebenspunktebalken auf null gesunken ist. Darüber hinausgehender Schaden wird nicht auf die nächste Stufe übertragen. Man ersetzt die aktuelle Stufenkarte mit der nächsten Stufe und das Model erhält den Ermüdungszustand Erschöpft. Wenn das letzte Kästchen im Lebenspunktebalken der letzten Stufenkarte markiert wird, ist das Model besiegt.

Achtung! Modelle mit mehreren Stufen haben eine römische Ziffer zur Linken ihres Lebenspunktebalkens, um anzuzeigen, welche Stufe des Models die Karte darstellt.

Das letzte Kästchen im Lebenspunktebalken eines Models, welches weitere Stufen hat ist ebenfalls gekennzeichnet(II). Die römische Ziffer darin gibt an, welche Karte für die nächste Stufe benutzt wird. Dies ist weiterhin ein Kästchen im Lebenspunktebalken des Models und muss gestrichen werden, bevor die Karte gegen die nächste Stufe getauscht wird. Als Erinnerung: überzähliger Schaden wird nicht auf die nächste Stufe übertragen.

TAKTIKEN

Taktiken sind spezielle Fähigkeiten und Boni, welche nur während eines Erholungszuges eingesetzt werden können. Alle Kohorten haben Zugang zu den folgenden Taktiken:

Manövrieren – *Kosten*: 1 Gunstwürfel
Der aktive Spieler kann eine Bewegungsaktion mit einem seiner Gladiatoren durchführen, welcher keine Ermüdung verursacht. Jedes Model kann nur einmal pro Erholungszug Manövrieren nutzen.

Erholen – *Kosten*: 1 Gunstwürfel
Der aktive Spieler entfernt eine Erschöpfung von einem Model seiner Kohorte.

Anstacheln – *Kosten*. 1 Gunstwürfel
Der aktive Spieler führt eine Aktivierung mit einer Lebenden Gefahr durch. Für die Dauer dieser Aktivierung wird diese als Teil der eigenen Kohorte betrachtet. Jede lebende Gefahr darf nur einmal pro Erholungszug mit Anstacheln benutzt werden.

LUDUS VORTEILE

Bei Arena Rex gibt es unterschiedliche Fraktionen in der Form von berühmten Ludi (Gladiatorenschulen) aus der Welt von Arena Rex. Ein Spieler kann seine Kohorte aus einer beliebigen Mischung von Gladiatoren, Bestien und Titanen zusammenstellen, ganz wie es ihm beliebt.

Wenn allerdings mindestens 75% der Gladiatoren einer Kohorte demselben Ludus angehören, erhält seine Kohorte Zugang zu den besonderen Taktiken und Fähigkeiten dieser speziellen Gladiatorenschule, den sogenannten ***Ludus Vorteilen.***

LUDUS MAGNUS VORTEILE

Darbietung – *passive Fertigkeit* – Ludus Magnus Gladiatormodelle in dieser Kohorte erhalten einen Gunstwürfel, wenn sie das Ende Ihres Schadensbaumes erreichen und noch einen oder mehrere Nettoerfolge zur Verfügung haben.

Zirkus Maximus – *passive Fertigkeit* – Ludus Magnus Gladiatormodelle in dieser Kohorte können bis zu drei Gunstwürfel in einer Runde einsetzen.

Anrufung – *Taktik* – ***Kosten***: Ein Ludus Magnus Gladiatormodel dieser Kohorte erleidet eine Ermüdung. Der Spieler erhält einen Gunstwürfel. Diese Taktik darf nur einmal pro Erholungszug angewandt werden.

LEGIO XIII VORTEILE

Formation *– passive Fertigkeit* – Legio XIII Gladiatoren in dieser Kohorte können sich durch andere Legio XIII Gladiatoren dieser Kohorte hindurch bewegen. Während ihrer Aktivierung können sie Ihre Bewegung auch dann beenden, wenn sich Ihre Base dabei mit der Base eines anderen Legio XIII Gladiators überschneidet. Jedes Model, dessen Base auf diese Art überschnitten wird, wird versetzt.

Manipel – *Taktik* – ***Kosten***: 2 Gunstwürfel
Jeder Legio XIII Gladiator dieser Kohorte darf sofort eine Umpositionierung durchführen.

MORITURI VORTEILE

Antonius Wille – *passive Fertigkeit* – Alle Modelle in dieser Kohorte entfernen alle Ermüdung während eines Erholungszuges.

Kleopatras Geschenk – *Taktik* – ***Kosten***: 2 Gunstwürfel
Führe sofort den Totenschädel Effekt eines der Modelle in dieser Kohorte durch. Jeder Totenschädel Effekt kann pro Erholungszug nur einmal durchgeführt werden.

Opfergabe – *Taktik* – ***Kosten***. Füge einem befreundeten Modell 2 Schaden zu
Erhalte zwei Gunstwürfel. Diese Taktik kann nur einmal pro Erholungszug angewandt werden.

ZEPHYRI VORTEILE

Tapferkeit *– passive Fertigkeit* – Zephyri Gladiator Modelle in dieser Kohorte können im ermüdeten oder erschöpften Zustand reagieren. Hierfür erhalten sie keine Ermüdung, sonder müssen einen Gunstwürfel ausgeben und erleiden drei Schaden.

Hinterhalt – *Taktik* – ***Kosten***: 1 Gunstwürfel
Wähle einen Zephyri Gladiator in dieser Kohorte und führe sofort eine Angriffsaktion mit einem Nettoerfolg gegen ein Modell in seiner Gefechtsreichweite durch. Diese Taktik kann nur einmal auf jeden Gladiator innerhalb einer Erholungszuges angewandt werden.

Blutsbrüder – *Taktik* – ***Kosten***: Ein Zephyri Gladiator dieser Kohorte erleidet zwei Schaden. Ein anderer Zephyri Gladiator dieser Kohorte heilt zwei Kästchen in seinem Lebenspunktebalken. Diese Taktik kann nur einmal auf jeden Gladiator innerhalb einer Erholungszuges angewandt werden.

SPIELFLäCHE

Größe: Die Spielfläche kann jede beliebige Form oder Größe haben. Experimente mit unterschiedlichen Arenen und Szenarien sind ausdrücklich erwünscht.

Aufstellung: Der Gewinner eines vergleichenden Würfelwurfs bestimmt, wer den ersten Zug macht. Der Spieler der den ersten Zug macht, stellt seine komplette Kohorte vor dem zweiten Spieler auf. Jedes Modell der Kohorte sollte innerhalb von 1‘‘ von einem anderen Model seiner Kohorte entfernt aufgestellt werden. Es wird empfohlen, die gegnerischen Kohorten mit einem Abstand von 24‘‘ zueinander aufzustellen.

SZENARIEN

Die folgenden Spielszenarien dienen der Abwechslung und um der Welt von Arena Rex ein wenig historisches Aroma zu verleihen. Sie sind als Orientierungshilfe gedacht, die sich beim testen bewährt haben und gut funktionieren. Die Spieler sollten nicht zögern, diese nach Ihren Wünschen anzupassen oder eigene zu entwerfen.

MUNUS

Eine klassische Partie die sich aus Bestattungsriten entwickelt hat, ist der Munus ein Standardkampf zwischen zwei gleich abgestimmten Kohorten.

Aufstellung: Die Kohorten werden in Basekontakt mit dem Rand der Arena auf der Seite Ihres Spielers aufgestellt.

Kohorten: Alle Spieler stellen Kohorten von gleichem Wert auf.

Einschränkungen: keine

Siegbedingungen: Der letzte Spieler mit unbesiegten Modellen in der Arena ist der Gewinner.

PRIMUS SUPERIORUM

Eine längere Partie, welche einen ganzen Tag des Schauspiels und des Blutvergießens darstellt. Kohorten von Gladiatoren messen sich mit dem Titanen ihrer Gegner, die Sieger werden dann zum krönenden Abschluss gegeneinander in den Kampf geschickt.

Reihenfolge: Dieses Szenario hat drei Teile. In der ersten Runde bekämpft eine Kohorte des ersten Spielers den Titan des zweiten Spielers. In der zweiten Runde sind die Rollen vertauscht. Unbesiegte Modelle aus den Runden eins und zwei treten dann in Runde drei gegeneinander an. Der Vorrat an

Gunstwürfel und die erlittenen Schäden aus vorherigen Runden, werden dabei in die nächste Runde übertragen.

Aufstellung: In den ersten beiden Runden wird der Titan in der Mitte der Arena platziert und die Gladiatoren der gegnerischen Kohorte werden in Basekontakt mit dem Rand der Arena auf der Seite Ihres Spielers aufgestellt.

In der dritten Runde werden alle überlebenden Modelle in Basekontakt mit dem Rand der Arena auf der Seite Ihres Spielers aufgestellt.

Kohorten: Alle Spieler stellen Kohorten von gleichem Wert auf.

Einschränkungen: Jede Kohorte muss genau einen Titanen enthalten, der Rest der Kohorte muss aus Gladiatoren bestehen.

Siegbedingungen: Der letzte Spieler mit unbesiegten Modellen in der Arena in Runde drei ist der Gewinner.

VENATIO

Eine Kohorte von Gladiatoren muss sich der sie umzingelnden bösartigen und spektakulären Bestien erwehren.

Aufstellung: Der Spieler der Gladiatoren stellt seine Kohorte in der Mitte der Arena auf. Der Spieler der Bestien darf seine Modelle nach Belieben in der Arena platzieren, solange die Modelle mindestens 15‘‘ von einem Gladiatormodell entfernt ist.

Kohorten: Alle Spieler stellen Kohorten von gleichem Wert auf.

Einschränkungen: Eine Kohorte besteht aus Bestien, die andere aus Gladiatormodellen.

Siegbedingungen: Der letzte Spieler mit unbesiegten Modellen in der Arena ist der Gewinner.

DAMNATIO

Ein zum Tode verurteilter Gladiator wird der Kohorte eines Spielers zugeteilt. Sein Gegenspieler muss diesen Gladiator besiegen.

Aufstellung: Die Kohorten werden in Basekontakt mit dem Rand der Arena auf der Seite Ihres Spielers aufgestellt. Der Verteidiger platziert eine Duellzone von 6‘‘ Durchmesser welche den Rand der Arena auf seiner Seite berührt. Das verurteilte Model wird in der Duellzone aufgestellt und darf diesen Bereich nicht verlassen. Es ist an einen Pfeiler oder ähnliches Geländestück in der Mitte der Duellzone gekettet.

Kohorten: Alle Spieler stellen Kohorten von gleichem Wert auf. Dann wird dem Verteidiger ein zufällig bestimmtes Modell des verurteilten Gladiators zugeteilt.

Einschränkungen: Der verurteilte Gladiator darf kein mehrstufiges Model sein.

Siegbedingungen: Der Angreifer gewinnt das Spiel, wenn es Ihm gelingt, den Verurteilten Gladiator zu besiegen. Der Verteidiger gewinnt, wenn er der letzte Spieler mit unbesiegten Modellen in der Arena ist.

VINCULI

Alle Spieler erhalten einen verurteilten Gladiator zugeteilt und müssen versuchen, den des Gegners zu besiegen und Ihren eigenen im Spiel zu behalten.

Aufstellung: Die Kohorten werden in Basekontakt mit dem Rand der Arena auf der Seite Ihres Spielers aufgestellt. Die verurteilten Gladiatoren sind an ein anderes Model in Ihrer Kohorte gekettet. Die aneinander geketteten Modelle dürfen nie weiter als 4‘‘ voneinander entfernt sein.

Kohorten: Alle Spieler stellen Kohorten von gleichem Wert auf. Dann wird allen Spielern ein zufällig bestimmtes Modell des verurteilten Gladiators zugeteilt.

Einschränkungen: Die verurteilten Gladiatoren dürfen keine mehrstufigen Modellle sein.

Siegbedingungen: Der letzte Spieler mit einem unbesiegten Model eines verurteilten Gladiators in der Arena ist der Gewinner.

DUELLUM

Zwei Gladiatoren duellieren sich auf einem Podium, während die restlichen Mitglieder Ihrer Kohorte sich in Position bringen und die Gunst der Menge auf Ihre Seite zu ziehen. Der Hauptkampf startet, sobald einer der Duellanten fällt.

Duellregeln: Eine 5‘‘ durchmessende Duellzone wird in der Mitte der Arena platziert. Jeder Spieler wählt einen Gladiator seiner Kohorte als Champion für das Duell aus. Die Champions dürfen freiwillig die Duellzone nicht verlassen und kein anderes Modell darf die Duellzone betreten, bis alle Champions bis auf einen entweder besiegt sind oder sich vollständig außerhalb der Duellzone befinden. Ein Champion, der die Duellzone verlassen hat, darf diese nicht erneut betreten. Champions müssen aktiviert werden, wenn sie im Zustand bereit sind.

Aufstellung: Die Duellanten werden in Basekontakt zueinander in der Mitte der Duellzone platziert. Die restlichen Modelle der Kohorten werden in Basekontakt mit dem Rand der Arena auf der Seite Ihres Spielers aufgestellt.

Kohorten: Alle Spieler stellen Kohorten von gleichem Wert auf.

Einschränkungen: Jeder Spieler muß mindestens einen Gladiator als Champion enthalten. Ein Champion darf kein mehrstufiges Modell sein

Siegbedingungen: Der letzte Spieler mit unbesiegten Modellen in der Arena in Runde drei ist der Gewinner.

GEMINAE

Rivalisierende Kohorten kämpfen um die Kontrolle über das Herz der Arena und den Jubel der Menge

Duellregeln: Das Herz der Arena wird durch zwei 5‘‘ durchmessende Duellzonen in der Mitte der Arena dargestellt.

Aufstellung: Die Kohorten werden in Basekontakt mit dem Rand der Arena auf der Seite Ihres Spielers aufgestellt.

Kohorten: Alle Spieler stellen Kohorten von gleichem Wert auf.

Einschränkungen: keine

Siegbedingungen: Der erste Spieler, der gleichzeitig beide Duellzonen kontrolliert, ist der Sieger. Alternativ ist der letzte Spieler mit unbesiegten Modellen in der Arena der Gewinner.

“Now we endure the evils of a long peace. Luxury, more deadly than war, broods over the city, and avenges a conquered world..” - Decimus Junius Juvenalis