

Inhalt

Einleitung	3	Fliegen	
Spiellänge		Freies Lösen	
Maßstab und Einheiten		Furchtlos	
Auf Hexfeldern spielen		Gift	
Profile		Groß	
Grundregeln	4	Held	
Auswahl der Modelle		Horde	
Angreifer und Verteidiger		Klammern	
Aufbau des Geländes		Kleriker	
Aufstellen der Modelle		Künstlich	13
Aktivierung		Kurze Bewegung	
<i>Aktivierungstabelle</i>		Lange Bewegung	
Ende des Spiels	5	Langsam	
Aktivierte Figuren		Magier	
Bewegung		Meuchler	
Nahkampf	6	Riesig	
<i>Nahkampf-Modifikatorentabelle</i>		Schrecken	14
Hinterhalt		Schütze	
Größe im Nahkampf		Schwanzschlag	
Liegende Modelle	7	Schwarm	
Gestoßene Modelle		Standhaft	
Kein Platz zum Rückstoß		Tarnung	
Aus dem Nahkampf lösen		Tier	
Fernkampf	8	Untot	15
Sichtlinie		Verwickeln	
Zieleinschränkungen		Waldläufer	
Schießen in ein / aus einem Handgemenge		Wild	
Deckung		Zäh	
Waldgebiete		Die eigene Kampftruppe	16
<i>Waldgebiete Illustration</i>	9	Schaden durch Fallen	16
Geschossverbrauch		Gruppenaktivierungen	16
Gezielte Schüsse		Formieren	
Größe im Fernkampf		Konzentriertes Schießen	
<i>Fernkampf-Modifikatorentabelle</i>		Kampagnen	17
Magie	9	Nach dem Kampf	
Fehlschläge bei Sprüchen	10	Ersatz für tote Modelle	
Einschränkungen bei Sprüchen		Verbesserung Eurer Modelle	
Reichweite von Sprüchen		Ausbau Eurer Kampftruppe	
Sprüche als Fernkampfangriffe		Truppen-Verbesserungen	
Bannsprüche zur Fixierung von Gegnern		Neue Modelle kaufen	18
Gebaunte Modelle		Szenarien	18
Moral	11	<i>Szenariotabelle</i>	
Wann man Moralprüfungen ablegt		Offene Schlacht	
Sonderregeln	11	Hinterhalt	
Amphibisch		Schatzjagd	
Anführer		Auf schwierigem Boden	19
Beritten	12	Jäger des magischen Objekts	
Fatal		<i>Tabelle der Objekte</i>	
		FAQ and Anm. d. Autors	20
		Profillisten	22

Einleitung

Für dieses Spiel benötigt Ihr 3 sechsseitige Würfel, ein paar Miniaturen, drei Distanzstäbe und eine Spielfläche von mind. 60 x 60 cm. Ihr werdet auch etwas Landschaftsmaterial brauchen, um Hügel, Bäume, Felsen und Ruinen und ähnliches darzustellen (Ihr könnt auch einfach ausgeschnittenes Papier auf dem Schlachtfeld auslegen, wenn Ihr kein richtig gebasteltes Gelände habt).

Spiellänge

Wenn Ihr die Regeln erst einmal kennt, dauert ein Spiel ca. 30-45 Minuten. Damit ist es möglich, eine kurze Kampagne (3 bis 5 Szenarien) an einem Abend durchzuspielen.

Maßstab und Einheiten

SBH handelt von Schlachten zwischen Truppen von Abenteurern und Kämpfern in einer Fantasywelt. Es wurde geschrieben für 15mm-Figuren auf runden Basen (wir benutzen Cent-Münzen als Basen), obwohl es auch mühelos in größerem Maßstab gespielt werden kann (die meisten Spieler spielen mit 25mm). Die Regeln sind auf 2 Spieler ausgelegt, aber Spiele mit mehreren Spielern sind ebenfalls möglich.

Der Grundmaßstab mit 15mm-Modellen ist 10mm = 1 Yard (entspricht 91,4 cm). Eine Figur repräsentiert ein Wesen. Ein Zug repräsentiert ein paar Sekunden. Alle Entfernungen und Reichweiten werden mit drei Distanzstäben abgemessen – in den Ausführungen Kurz, Mittel und Lang. Vormessen (d.h. eine Entfernung überprüfen, bevor ein Angriff oder eine Bewegung angekündigt wird) ist erlaubt. Die Spieler dürfen zu jeder Zeit die Entfernungen messen. Die empfohlene Mindest-Spielfläche ist 60 x 60 cm mit 15mm-Modellen und 90 x 90 cm mit 25mm-Modellen.

Distanzstäbe		
	15mm-Modelle	25/28mm-Modelle
Kurz	50mm	75mm
Mittel	80mm	120mm
Lang	120mm	180mm

Auf hexfeldern spielen

Wenn gewünscht, kann SBH auch auf einem Netzplan aus sechseckigen Feldern (sog. „Hexagonalen Felder“, oder auch „Hexfelder“) gespielt werden. Alternativ kann man auch Hexfeld-Karten mit Gelände ausdrucken. Wir empfehlen ein Mindest-Spielfeld von 4 DIN A4-Blättern, mit Hexfeldern von 15-20mm Breite. Zählt einfach für die Kurze Entfernung 4 Hexfelder ab, für die Mittlere Entfernung 7 Hexfelder, und für die Lange Entfernung 13 Hexfelder. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Profile

Jedes Modell ist im Spiel durch ein Profil beschrieben. Hier ist ein Beispiel:

Zwergenskelett (Handwaffe und Schild)		
Punkte: 30	Qualität 3+	Kampf 3
Sonderregeln	Untot, Kurze Bewegung	

Punkte: Dies sind die Kosten des Modells. Mächtigere Modelle kosten mehr Punkte.

Qualität: Dies ist eine allgemeine Angabe über die Kampfbereitschaft des Modells, seine Reaktionsgeschwindigkeit, Initiative und Moral. Diese Zahl muss erwürfelt werden, um das Modell zu aktivieren – je niedriger sie also ist, umso besser.

In Eurem Zug benennt Ihr ein Modell, das Ihr aktivieren möchtet, und werft ein, zwei oder drei Aktivierungswürfel – Eure Wahl. Jeder Wurf größer oder gleich der Qualität des Modells ist ein Erfolg, jeder Wurf kleiner der Qualität ein Fehlschlag. Ausnahme: Eine 6 ist immer ein Erfolg, eine 1 ist immer ein Fehlschlag. Ihr erhaltet eine Aktion für jeden Erfolg. **Wenn Ihr 2 oder mehr Fehlschläge würfelt, geht der Zug auf Euren Gegner über (nachdem Euer Modell die eine Aktion durchgeführt hat, falls Ihr auch einen Erfolg gewürfelt habt). Euer Gegner benennt dann seinerseits eines seiner Modelle und aktiviert es.** Es ist oft klug, bei der Aktivierung der Modelle mit den besten (niedrigsten) Qualitätswerten zu beginnen.

Kampf: Dies ist eine Aussage darüber, wie gut das Modell kämpft. In einem Kampf wird dieser Wert zu einem Würfelwurf addiert und verglichen mit dem Kampfwert plus Würfelwurf des Gegners. Der Kampfwert beinhaltet Faktoren wie Rüstung, Waffen und Waffenfertigkeit. Der Kampfwert kann durch Sonderregeln beeinflusst werden.

Sonderregeln: Dies ist eine Sammelkategorie, die alle Extra-Fähigkeiten und besonderen Kräfte eines Modells beinhaltet. Jede Sonderregel beschreibt etwas, was das Wesen zusätzlich zu seinem Basisprofil tun kann. Einige Sonderregeln sind nachteilig (z.B. bewegen sich Langsame Wesen seltener als andere), andere hingegen erhöhen den Punktwert des Modells.

