

BATMAN
MINIATURE GAME



In liebevoller Erinnerung an

Gustavo Adolfo Cuadrado



Das Knight Models Team wird dich nie vergessen

Herausgegeben von Knight Models**Künstlerische Leitung:** José Miguel Caballero Delso**Original-Design:** Gustavo Adolfo Cuadrado Egea**Spieldesign und Entwicklung:** José Miguel Caballero Delso, Sergio García Vicente, Gonzo Bríos & Mark Latham**Autoren:** Mark Latham & Sara Fernández Rosas**Miniaturen-Design:** Alfonso Gozalo Torres, José Miguel Caballero Delso, Aaron Fernández Fernández, Jorge Velázquez Boyero & Lua Garo**Szenerie-Gestaltung:** Gustavo Rodríguez Cediell**Editoren:** Mark Latham, Sergio García Vicente & Gonzo Bríos**Hintergrund:** Mark Latham & Sara Fernández Rosas**Grafikdesign und Layout:** Israel Pato, Juan García, Humberto Ortega & Sergio García Vicente**Übersetzung aus dem Englischen:** Mirko Wahlen**Playtesters:** Adrián Fuertes Borjabad, Diego Carlos Magdaleno Sanjuan, Raúl Fernández, Roberto José Magdaleno Sanjuan, Jorge Alonso-Colmenares Gualda, Germán Fco. Martínez Navarro, José Gorrís Bernabeu, Adriano Loras Leralta, José Antonio Gutiérrez Villar, Diego Pardo Elvira, Kieren Swift, Liam Callebout, Dominic Yates, Kris Burton, Karl Lewis, José Luis Villanueva Fernández, Juan Cervera Espert, Steffen From Wifstrand, Adam Russell Reeves, Jack Glanfield, Jason Gibeault, Drew Wood & Nathan R. Sutton.

Copyright © 2021 DC Comics. Alle in dieser Publikation vorgestellten Figuren, ihre unverwechselbaren Abbilder und verwandten Elemente sind Warenzeichen von DC Comics. Ihre Geschichten, Charaktere und Begebenheiten, die in dieser Publikation vorgestellt werden, sind rein fiktional.

Copyright © Knight Models. Alle Rechte vorbehalten

Veröffentlicht von Knight Models unter Lizenz von DC Comics

Alle Anfragen sind an DC Comics c/o Knight Models zu richten

Gedruckt in Spanien

Alle Rechte vorbehalten. Kein Bestandteil dieser Publikation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, einschließlich Fotokopien, Aufzeichnungen oder anderen elektronischen, mechanischen oder anderweitigen Methoden, reproduziert, verteilt oder übertragen werden, außer im Falle von kurzen Zitaten in kritischen Rezensionen und bestimmten anderen, nach dem Urheberrechtsgesetz erlaubten nicht kommerziellen Zwecken.

Weitere unserer Produkte finden Sie unter: www.knightmodels.com

Folgen Sie uns auf:  www.facebook.com/knightmodels  /  [@knightmodels](https://www.instagram.com/knightmodels)

INHALT

SPIELMATERIALEN	6
EINFÜHRUNG	9
ERSTE SCHRITTE	10
Charakterkarten	14
Andere Grundregeln	17
SPIELREGELN	20
AKTIONEN	24
Bewegungsaktion	24
Taktische Aktionen	28
Spezialaktionen	36
Erholung	36
DER WEG ZUM SIEG	37
Missionskarten	37
Spielende und Siegpunkte	40
ERSTELLEN EINER CREW	41
Reputationslimit	41
Der Anführer und die Zugehörigkeit	41
Rang	42
Ausrüstung und Budget	42
Missionstapel zusammenstellen	43
SPIELVORBEREITUNG	44
Schlussgedanke	47

SPIELMATERIALIEN

Miniaturen



Messtäbe (in Zoll)



Würfel



Explosionsschablonen



Expansive Schablone



Charakterkarten



Missionskarten



Ereigniskarten



Szenariokarten



Nummernmarker



KO-Marker



Niederschlagenmarker



Batclawmarker



Kronenmarker



Betäubungsschadenmarker



Passenmarker



Munitionskistenmarker



Explosive Zähne-Marker



Verletzungsschadenmarker



Verdächtigenmarker



Beutemarkers



Vergifteter Fisch-Marker



Bewegungs-modifikatorenmarker



Verwegenheitsmarker



Med-Pack-Marker



Spitzelmarker



Angriffsmodifikatorenmarker



Ressourcenmarker



Ereignismarker



Giftcontainermarker



Straßenlampenmarker



Verteidigungs-modifikatorenmarker



Aktiviertmarker



Magazinmarker



WayneTech-Marker



Kanalisationsmarker



Erblandetmarker



Giftmarker



Terrormarker



Gaskannistermarker



Feuermarker



Gefrorenmarker



Verängstigtmarker



Gelähmtmarker



Abgekühltmarker



Betäubtmarker



Entkräftetmarker



LADE DIR DIE OFFIZIELLE
**BATMAN MINIATURE
GAME APP**

HERUNTER, UM DAS
REGELWERK UND DAS
KOMPENDIUM ZU LESEN,
DEINE CREW ZU ERSTELLEN
UND VIELES MEHR!

EINFÜHRUNG

Gotham City, ein Alptraum aus Stein und Metall, geplagt seit ihren Anfängen durch Kriminalität und Korruption, wo die Kräfte des Bösen und der Anarchie, Heldentum und Ordnung unaufhörlich um die Kontrolle über die Nacht kämpfen.

Im *Batman Miniature Game* bildest du eine "Crew" von Charakteren, dargestellt durch fein detaillierte Miniaturen, und durchspielst unzählige Szenarien, in denen du deine Gegner durch eine Kombination aus Hirn, Muskelkraft und Glück überwindest. Ob du Gotham vor dem Bösen retten willst, das seine Straßen durchwandert, oder die Nacht mit einer Truppe von rechtstreuen Polizeibeamten oder mit Helden und Räckern zurückerobern möchtest, die Freiheit, die dir durch dieses Spiel gegeben ist, lässt dich deine eigenen Geschichten auf dem Weg zum Sieg erzählen.

Ob du neu bei Tabletop-Spielen bist, oder bereits ein abgebrühter Veteran von Gothams ausuferndem Chaos, wirst du in diesem Regelwerk alle benötigten Informationen zum Spielen finden. Begebe dich in die Welt des dunklen Ritters, und erwecke die Geschichten aus dem Batman-Universum zum Leben.

Im *Batman Miniature Game* kontrollierst du die Helden und Schurken. Du wählst ihre Strategien. Du entscheidest über das Schicksal von Gotham City!

WARUM DENN SO ERNST?

Ganz gleich, wie sehr dir das *Batman Miniature Game* gefällt, wie oft du spielst oder wie wetteifernd du bist, solltest du immer daran denken, dass es nur ein Spiel ist, und das ultimative Ziel ist es, Spaß zu haben - und das bedeutet, dass dein Gegner auch Spaß hat. Natürlich will jeder gewinnen, aber es ist es nicht wert, wenn eine andere Person (normalerweise ein Freund) keinen Spaß beim Spielen hat.

Es ist fast unmöglich, dass ein Satz von Spielregeln für jede denkbare Situation, die entstehen könnte, eine Antwort hat. Daher sollten Streitigkeiten über die Regeln immer vernünftig diskutiert und im Geiste von Zusammenarbeit und Sportsgeist gelöst werden. Wenn keine Einigung erzielt werden kann, empfehlen wir, dass Spiel einfach am Laufen zu halten und einen Spieler einen Würfel werfen zu lassen: bei einem Ergebnis von 4 oder mehr ist seine Interpretation der Regel richtig; bei einer 1-3 hat der gegnerische Spieler Recht. Wenn das Spiel vorbei ist, kann man die Regel mit kühlem Kopf diskutieren und herausfinden, was zu tun ist, falls die Situation jemals wieder entsteht. Man könnte sagen, dass dies die wichtigste Regel ist - deshalb drucken wir sie zuerst! Bevor du dich kopfüber in die Spielregeln vertiefst, lohnt es sich, etwas Zeit zur Festlegung der **Grundprinzipien** des Spiels zu investieren. Nimm dir einen Moment Zeit und mache dich mit diesen Konzepten vertraut, insbesondere wenn es dein erster Ausflug in ein Tabletop-Skirmish-Spiel ist.

ERSTE SCHRITTE

Bevor du dich kopfüber in die Spielregeln vertiefst, lohnt es sich, etwas Zeit zur **Festlegung der Grundprinzipien** des Spiels zu investieren. Nimm dir einen Moment Zeit und mache dich mit diesen Konzepten vertraut, insbesondere wenn es dein erster Ausflug in ein Tabletop-Skirmish-Spiel ist.

WAS DU BENÖTIGST

Bevor du das *Batman Miniature Game* zum ersten Mal spielen kannst, benötigst du:

- Eine Sammlung von Knight Models Miniaturen und den entsprechenden Charakterkarten, die deine Crew im Spiel repräsentieren.
- Ein Spielbrett, auf dem sich die Handlung abspielt.
- Zähler, Marker und Schablonen.
- Ein Maßband oder ein in Zoll (") markiertes Lineal.
- Mehrere sechsseitige Würfel (ein oder zwei Würfel mit einer anderen Farbe als der Rest wären sehr nützlich).

DIE MODELLE

Die wichtigste Komponente des Spiels sind die Miniaturen, oder Modelle, wie sie in den Regeln oft genannt werden. Diese repräsentieren deine Crew - eine kleine Gruppe von Charakteren, die zu einer bestimmten Fraktion gehören,

wie die Clowns-Handlanger des Jokers oder die Polizei von Gotham City.

Knight Models produziert detaillierte Miniaturen, die die vielfältigen Charaktere des Batman-Universums repräsentieren.

Diese Miniaturen kommen mit ihrer entsprechenden Base und einer Charakterkarte, die die einzigartigen Regeln des Modells enthält.

DAS SPIELFELD

Das Spiel wird auf einer flachen Oberfläche gespielt, z.B. auf einer Tischplatte oder einer Fläche des Fußbodens, mit einer Mindestgröße von 36" x 36". Dieser Bereich wird allgemein als "Brett" oder "Spielbrett" bezeichnet. Das Spielbrett sollte mit einer Modellkulisserie bestückt sein, die die Gebäude, Straßen, Gassen, Parks und Gehwege von Gotham City darstellt.

Wenn du ein Spielbrett vorbereitest, sollten du und dein Gegner versuchen, die Geländestücke in einer für beide Seiten annehmbaren Weise zu positionieren, so dass sie beiden Seiten keinen immanenten Vorteil verschafft. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, versucht, die Geländestücke so gleichmäßig wie möglich zwischen beiden Spielern aufzuteilen und sie abwechselnd auf das Spielbrett zu stellen.

Knight Models bietet eine Reihe von Geländestücken für deine Spiele an, von kleinen Straßenmöbeln bis hin

zu beeindruckenden Herzstücken wie Arkham Asylum. Viele Spieler bauen auch gerne ihre eigene Szenerie selbst - ein lohnendes Hobby für sich, was bedeutet, dass deinen Setups nur durch deine Fantasie und dein Können Grenzen gesetzt sind.

Wir raten dir, so viele Geländestücke wie möglich zur Verfügung zu haben, die ausreichend Schutz vor feindlicher Feuerkraft bieten und eine abwechslungsreiche Straßenlandschaft bieten, über die deine Modelle rennen, springen, klettern und sich verstecken können.

MARKER UND ZÄHLER

Marker und Zähler werden verwendet, um verschiedene Aspekte des Spiels zu verfolgen, von der Position der Missionsziele bis zur Höhe des von deinen

Charakteren angesammelten Schadens. Sie werden manchmal auf dem Spielbrett und manchmal auf Charakterkarten platziert, um verschiedene Effekte und Zustände aufzuzeichnen. Ein Marker, der auf dem Spielbrett platziert wird, kann niemals einen anderen Marker überdecken.

Wenn du die speziellen Zähler von Knight Models nicht zur Hand hast, kannst du Pokerchips, Münzen oder sogar übrig gebliebene Würfel verwenden (stell nur sicher, dass sie von einem anderen Typ sind als die, die du während des Spiels wirfst, um Verwechslungen zu vermeiden). Darüber hinaus bietet Knight Models eine Reihe hochwertiger Marker, darunter spezielle Marker, die auf bestimmte Crews zugeschnitten sind, sowie 3D-Marker wie Laternenpfähle und Kanalisationsdeckel.



MASSE

Die Bewegung von Modellen auf dem Spielfeld und Waffenreichweiten werden in Zoll (") gemessen. Ein ausziehbares Maßband wird am nützlichsten sein, um in die schwer zugänglichen Bereiche des Spieltisches zu gelangen, obwohl ein Lineal oder ein spezieller Messstab für die meisten Situationen ausreichend ist.

Messen von Distanzen

Jedes messen von Entfernungen muss zwischen den beiden nächstgelegenen Punkten der beteiligten Miniaturen oder Objekte erfolgen (wie z.B. bei der Messung zwischen einem Schützen und seines Ziels). Bei horizontalen Messungen erfolgt dies in der Regel von den Kanten der Bases der Modelle aus.

Beim Abmessen, ob sich etwas innerhalb des Messbereichs befindet, denke daran:

- "Innerhalb" bedeutet, dass zumindest ein Teil des Objekts/Modells/Base innerhalb des gemessenen Abstands liegt.

- "Vollständig innerhalb" bedeutet, dass die Gesamtheit des Objekts/Modells innerhalb der gemessenen Entfernung liegt.

WÜRFEL

Das Ergebnis vieler Spielaktionen wird durch den Wurf eines oder mehrerer Würfel bestimmt. Du benötigst eine Anzahl von sechsseitigen Würfeln (oder 'W6'), um das Spiel zu spielen - je mehr Würfel du in die Hand nehmen kannst, desto besser. Versuche sicherzustellen, dass mindestens einer von ihnen eine andere Farbe als die anderen hat, da sich auf diese Weise wichtige Würfel leicht vom Rest des Stapels trennen lassen.

Lesen der Würfel

Da die Würfel kurz 'W6' genannt werden, musst du, wenn die Regeln dich zum Würfeln von 2W6 auffordern, zwei Würfel werfen, wenn sie 3W6 sagen, musst du drei Würfel werfen usw. Manchmal fordern die Regeln dich auf, einen W3 zu würfeln. In diesem Fall musst du mit einem normalen Würfel (W6) würfeln und



Es ist ein häufiger Fehler, den Abstand zu messen und das Modell dann auf die andere Seite des Maßbandes zu legen. Dies ist falsch, da es den Durchmesser der Base des Modells zu der zurückgelegten Strecke addiert. Wie in diesem Beispiel gezeigt, darf sich beim Messen der Bewegung über den Boden die Außenkante der Base des Modells nicht über die Grenze der gemessenen Distanz hinaus bewegen.

das Ergebnis von 1 oder 2 als '1', 3 oder 4 als '2' und 5 oder 6 als '3' zählen.

Du wirst auch feststellen, dass wir manchmal Ausdrücke wie 4+, 5+ usw. verwenden. Dies ist eine gebräuchliche Abkürzung für das Ergebnis, das du beim Würfeln eines Würfels erzielen musst. Wenn ein Modell zum Beispiel 4+ erzielen muss, bedeutet dies einfach, dass der Wurf bei einem Wert von 4, 5 oder 6 erfolgreich sein wird.

Achte darauf, dass, sofern nicht anders angegeben, die Ergebnisse von mehreren Würfeln nicht addiert werden (es gibt jedoch Ausnahmen). Wenn du zum Beispiel ein Ergebnis von 4+ erzielen musst und dazu mehr als einen Würfel würfeln kannst, muss einer der Würfel eine 4 oder mehr erzielen, um erfolgreich zu sein. Wären die Würfelresultate 2 und 3, könnte man sie nicht zusammenzählen, um eine 5 zu erhalten.

Wurfresultate modifizieren

Manchmal musst du vielleicht einen Würfelwurf "modifizieren" oder einen "Modifikator anwenden". Dies wird in den Regeln normalerweise mit einem Plus- oder Minuszeichen angegeben, wie z.B. +1, -2 usw. Wirf die Würfel und addiere oder subtrahiere die Zahl zum oder vom Ergebnis, um das Endergebnis zu erhalten. Wenn du also beispielsweise W6+1 würfelst, erhältst du ein Endergebnis zwischen 2 und 7.

Wo mehrere verschiedene Modifikatoren aufgeführt sind, werden sie in dieser Reihenfolge angewendet:

1. Modifikatoren, die eine Punktzahl multiplizieren oder dividieren;
2. Modifikatoren, die addieren oder subtrahieren.

Wiederholungswürfe

In einigen Situationen erlauben es die Regeln, dass man seine Würfel "neu würfeln" kann. Genau so funktioniert es - nimm alle Würfel auf, die du neu würfeln möchtest, und wirf sie erneut. Das zweite Ergebnis zählt immer, auch wenn es schlechter als das erste ist - kein Würfel kann mehr als einmal erneut gewürfelt werden.

Brüche und Rundungen

In einigen Situationen werden die Regeln dich anweisen, eine Zahl zu teilen, normalerweise durch die Hälfte. Wenn ein Rest übrig bleibt, sollte das Ergebnis immer abgerundet werden. Zum Beispiel: eine Punktzahl von 5 muss durch zwei geteilt werden. Da das Ergebnis 2,5 wäre, muss auf 2 abgerundet werden.

ZUFÄLLIGE AUSWAHL

Manchmal wirst du gebeten, nach dem Zufallsprinzip zwischen mehreren Modellen, Zielen, Gegenständen usw. zu wählen. Wenn du nach dem Zufallsprinzip zwischen zwei Dingen wählen musst, würfelst du einfach ein W6 und legst für jeden Gegenstand "gerade" und "ungerade" fest. Wenn du zwischen drei Dingen wählen musst, würfle einfach einen W3, um zu bestimmen, welches Element gewählt wird. Wenn zwischen vier Elementen gewählt wird, weise jedem Element eine W6-Punktzahl zu und würfle anschließend die Würfel, wobei die Punktzahlen 5 und 6 wiederholt werden usw.

Wenn du jemals gebeten wirst, zwischen Karten zufällig zu wählen (wie z.B. Missionskarten auf der Hand), mische einfach die Karten mit der Vorderseite nach unten und ziehe die angegebene Anzahl, ohne hinzusehen.

CHARAKTERKARTEN

Alle Batman Miniature Game-Modelle werden mit ihrer eigenen einzigartigen Charakterkarte geliefert. Diese dient zwei Zwecken: Sie zeigt das Profil und die Fähigkeiten des Modells und ermöglicht es dir, seine Aktionen während des Spiels zu verfolgen. Eine Charakterkarte zeigt immer die folgenden Elemente an:

1. Name

Dies ist die wahre Identität eines bestimmten Charakters (so wird Batman z.B. als Bruce Wayne aufgeführt). Du kannst nicht mehr als ein Modell mit demselben Namen in dieselbe Crew aufnehmen.

Hinweis: Eine Ausnahme von der Regel besteht, wenn ein Modell den Namen "Unbekannt" oder "Geheim" hat (wie z.B. Joker). Man kann mehrere solcher Charaktere aufnehmen, solange sie alle einen unterschiedlichen **Alias** haben (siehe unten).

2. Alias

Die Charakterkarte enthält den relevantesten Alias, unter dem der Charakter bekannt ist - so hat Bruce Wayne, zum Beispiel den Alias "Batman".

3. Basegröße

Dieser Abschnitt gibt die Größe (Durchmesser) der Base an, auf die ein Modell gestellt werden muss (die richtige Base wird mit der Miniatur geliefert). Einige Modelle erlauben mehrere Optionen für ihre Basegröße - wähle einfach eine der angegebenen Bases beim Zusammenbau des Modells.

4. Rang

Jedes Modell erfüllt in seiner Crew eine andere Rolle (einige fungieren sogar als eine Art Söldner, die sich mit anderen Crews verbünden können). Um dies darzustellen, werden die Modelle einem von fünf verschiedenen Rängen zugeordnet: **Anführer, Mitstreiter, Freier Agent, Fahrzeug oder Handlanger**. Diese Unterscheidungen sind wichtig, wenn man eine Crew zusammenstellt, denn sie bestimmen die Anzahl der Modelle jeden Typs, die man aufnehmen kann. Wenn ein Charakter mehr als einen Rang hat, kann der Besitzer das Modell wählen, das er während des Spiels verwenden wird.



Anführer



Mitstreiter



Freier Agent



Handlanger



Fahrzeug

5. Zugehörigkeit

Alle Modelle sind darin limitiert, welchen Crews sie beitreten können, was durch ein oder mehrere Zugehörigkeitssymbole auf der Charakterkarte angezeigt wird. Alle Crewmitglieder müssen die gleiche Zugehörigkeit wie ihr Anführer aufweisen - siehe Seite 41 für weitere Informationen zu Anführern.

6. Rivalen

Die Nemesis eines Charakters! Ein Charakter darf nicht in eine Crew aufgenommen werden, die auch Modelle mit einem dieser Crew-Symbole enthält.

2 BATMAN
BRUCE WAYNE / 40MM

1 **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13** **14** **15**

10 BATTLINGS ★★ 2 2 S. RANGE / THROWING / LIGHT

9 BAT-ARMOR MKI. DETECTIVE. MASTER OF STEALTH. SNEAKING.
BAT CAPE. INFORMER. REINFORCED GLOVES. THE WORLD'S [...].
BATCLAW. MARTIAL ARTIST. SNEAK ATTACK.

Bat-Armor Mk I: Enemy models don't roll a ...
... is still subject to rules that aid detection, such as Total Vision, etc. When this model from the Sneak Attack Trait, it gains +1 ...
... Gloves: This model's Unarmed Melee Inflict Damage ★★.
... Attack: If, at the beginning of the ...'s activation, the target could not see the ... the target model cannot make Efforts ... defending against this model during that ...
... ing: During the Recount phase, this model ... ve up to 2", using the rules for Movement ...
... World's Greatest Detective: At the end of ... ise the Plan phase, you may choose one ... y model on the board (not a Vehicle). LoS is ... quired. The target model must immediately ... m a Willpower roll. If it fails, you may force ... pponent to activate the target model first.

7. Reputation

In allen Spielen wird ein Reputationslimit für die beteiligten Crews festgelegt, und die Summe der Reputation der Crewmitglieder darf dieses Limit nicht übersteigen.

8. Budget

Einige Modelle sind mit leistungsstarken Waffen und Ausrüstungsgegenständen ausgestattet, die in ihrer Crew eine Prämie kosten. Wir messen den Wert all dieser Ausrüstungsgegenstände in Dollar (\$). Dieser Betrag wird bei der Wahl des Modells vom **Budgetlimit** der Crew abgezogen. Siehe **Erstellen einer Crew** (Seite 41) für weitere Einzelheiten.

9. Charaktereigenschaften

Dieser Abschnitt zeigt alle Sonderregeln des Modells (bekannt als individuelle und spezielle **Charaktereigenschaften**) sowie jegliche Ausrüstung, die eigene Sonderregeln verleiht.

10. Waffen

Alle Waffen, die dem Modell zur Verfügung stehen, sind hier aufgeführt.

PROFILWERTE

Dieser Teil der Charakterkarte ist den wesentlichen Merkmalen oder **Grundfähigkeiten** gewidmet, über die jedes Modell verfügt. Jede Fertigkeit hat einen numerischen Wert. Einige Situationen können dazu führen, dass diese Fähigkeiten während eines Spiels zu- oder abnehmen (entweder vorübergehend oder dauerhaft). **Mit Ausnahme der Bewegungsfähigkeit** kann keine Grundfertigkeit jemals auf weniger als 1 reduziert werden.

11. Willenskraft

Die Willenskraft ist eine der wichtigsten Eigenschaften, die die mentale Stärke und Belastbarkeit eines Modells repräsentiert: Je höher die Willenskraft eines Modells ist, desto mehr kann es während des Spiels leisten.

- Ein Modell kann so lange agieren, wie die Anzahl der Betäubungsschadenmarker ★, die es akkumuliert, nicht seinem Willensstärkewert entspricht oder diesen übersteigt (dann ist das Modell KO).

- Ein Modell kann seine Erfolgchancen verbessern, in dem es eine Anstrengung unternimmt und im Austausch gegen zusätzliche Würfel zusätzlichen ★-Schaden erleidet. Eine Anstrengung kann nicht unternommen werden, wenn dadurch die Anzahl des akkumulierten ★-Schadens gleich der Willenskraft des Charakters wäre oder diese übersteigen würde.

12. Ausdauer

Diese Fähigkeit stellt die Fähigkeit des Modells dar, Schaden aufzusaugen und weiter zu kämpfen. Ihr Wert repräsentiert die maximale Anzahl an Verletzungsschadenmarkern ◆, die ein Modell akkumulieren kann, bevor es als Verlust entfernt wird.

13. Bewegung

Diese Fähigkeit stellt die Bewegungsfähigkeit des Modells dar (seine Fähigkeit zu laufen, zu klettern, auszuweichen usw.). Der Bewegungswert ist die Grundbewegungsdistanz des Modells in Zoll. Im Gegensatz zu anderen Fertigkeiten kann die Bewegung aufgrund von Modifikatoren oder Sonderregeln auf 0 reduziert werden.

14. Angriff

Diese Fähigkeit stellt die Offensiv-Fähigkeit des Modells dar. Je höher der Angriff des Modells ist, desto öfter darf es im Kampf zuschlagen. Dieser Wert bestimmt auch das Mindestergebnis, das der jeweilige Gegner mindestens erzielen muss, um den Angriff zu **blocken**.

15. Stärke

Die Stärke ist ein Maß für die physische Kraft eines Charakters. Wenn ein Modell einen Angriff ausführt, musst du zusätzlich zum Würfeln der Angriffswürfel einen zusätzlichen Würfel einer anderen Farbe als der Rest würfeln. Dies ist der **Stärkewürfel**. Wenn der Stärkewürfel das Ziel erfolgreich trifft, kann dieser eine Treffer nicht geblockt werden.

16. Widerstand

Diese Fähigkeit zeigt, wie erfolgreich sich das Modell gegen Angriffe wehren kann. Wenn ein Modell angegriffen wird, muss der Angreifer einen Würfelwurf erzielen, der gleich oder höher als der Verteidigungswert des Ziels ist.

17. Spezial

Diese Kategorie repräsentiert die Fähigkeit des Charakters, besondere Handlungen auszuführen (die oft durch Charaktereigenschaften verliehen werden). Sie ist auch wichtig, da sie die Anzahl der Würfel bestimmt, die ein Modell würfelt, wenn es Profiwertests durchführen muss (Seite 19).



ANDERE GRUNDREGELN

Wir sind fast so weit, die wichtigsten Spielregeln zu erlernen - aber schauen wir uns zunächst einmal einige der üblichen Situationen an, die während des Spiels auftreten werden.

SICHTLINIE

Das Konzept der "Sichtlinie" ist beim Tabletop-Gaming sehr wichtig, da es dir ermöglicht, herauszufinden, was deine Modelle "sehen" können - normalerweise ihr Ziel! Um ein anderes Modell zu sehen, musst du in der Lage sein, **eine gerade und ununterbrochene Linie** zwischen den beiden Modellen zu ziehen. Am einfachsten ist es, eine imaginäre Linie zwischen den Modellen mit Hilfe eines Maßbandes oder sogar eines Laserpointers zu ziehen.

Alle Modelle haben eine **Sichtlinie von 360°**, was bedeutet, dass sie alles um sich herum sehen können, sofern nicht anders angegeben.

Modelle blockieren niemals die Sichtlinie - man geht davon aus, dass sie jederzeit in Bewegung sind und nicht im Weg stehen. Darüber hinaus kann kein dekoratives Element des Modells, wie z.B. szenische Elemente auf der Base eines Modells, die Sichtlinie blockieren - behandelt es so, als ob diese Elemente nicht vorhanden wären.

Bei der Bestimmung der Sichtlinie von einem Modell zum anderen berücksichtigen wir nur den **physischen Hauptblock** der Figur oder des Fahrzeugs, der wie folgt definiert ist:

- **Humanoide oder Tiermodelle** zählen für die Zwecke der Sichtlinie nur ihren Kopf, ihren Rumpf und ihre Beine. Arme, hervorstehende Waffen, Umhänge usw. werden ignoriert.
- **Fahrzeuge** zählen für die Zwecke der Sichtlinie nur den Rumpf oder den Fahrzeugrahmen - Waffen, Spoiler und sonstiges Zubehör bleiben unberücksichtigt.



Der Gangster hat eine Sichtlinie zu Gordon.



Der Gangster hat eine Sichtlinie zu Gordon, weil das Bat-Signal auf seiner Base keine Sichtlinien blockiert.



Der Gangster hat keine Sichtlinie zu Gordon, weil das Rohr seinen physischen Hauptblock verdeckt.

DIE NACHT

Im Batman Miniature Game ist es immer Nacht, und die Sichtbarkeit der Modelle ist begrenzt. **Kein Modell ist in der Lage, mehr als 12" in jede Richtung zu sehen.** Modelle außerhalb dieses Bereichs werden als **im Schutz der Nacht** betrachtet. Natürlich gibt es Sonderregeln, die es einem Modell erlauben, weiter zu sehen (oder manchmal seine Sicht weiter einschränken). Darüber hinaus sind einige Modelle in der Lage, die Dunkelheit auszunutzen, sich un bemerkt zu bewegen oder Überraschungsangriffe aus der Dunkelheit zu starten.

Lichtquellen

Es gibt verschiedene Lichtquellen, die im Spiel zu finden sind, wie zum Beispiel Straßenlampen, Taschenlampen und Scheinwerfer, **die einen Bereich mit einem Radius von 4" unmittelbar um sie herum ausleuchten** (gemessen vom Rand des Straßenlampenmarkers oder der Base eines Modells, das eine Lichtquelle trägt). Befindet sich ein Modell teilweise im Wirkungsbereich einer Lichtquelle, wird es für jedes andere Modell, das eine direkte Sichtlinie zu ihm ziehen kann, unabhängig von der Entfernung vollständig sichtbar.

Licht durchdringt keine festen Objekte - wenn sich zwischen einem Modell

und der Lichtquelle ein großes Stück Kulisse befindet, wird das Modell nicht beleuchtet. Dabei sollten **kleinere Hindernisse** für diesen Effekt ignoriert werden, behandelt aber Wände, Gebäude, Werbetafeln, große Behälter usw. als lichtblockierende Hindernisse.

KONTAKT

Wenn sich die Bases zweier Modelle physisch berühren, sagt man, dass sich die Modelle **in Kontakt** befinden. Es ist sehr wichtig, dass die Modelle, wenn sie sich während des Spiels bewegen, miteinander in Kontakt kommen können, aber niemals so, dass sich die Bases am Ende der Bewegung einander überschneiden.

Modelle auf erhöhten Positionen

Modelle auf verschiedenen Höhen des Spielfeldes können immer noch miteinander in Kontakt stehen, solange keines der beiden Modelle höher als der Kopf des anderen ist (der Hauptblock des Modells, wie er für die Sichtlinie verwendet wird) und keine wesentlichen Geländestücke zwischen ihnen liegen. Betrachtet die beiden Modelle einfach von oben nach unten - Wenn sich ihre Basen berühren würden, wenn sie sich auf derselben Ebene befänden, werden sie als in Kontakt stehend betrachtet.



In beiden Bildern werden die Modelle als in Kontakt betrachtet.

PROFILWERTTESTS

Um viele Aktionen erfolgreich durchzuführen oder bestimmte Effekte zu vermeiden, kann es erforderlich sein, dass Modelle einen **Profilwerttest** bestehen müssen, wobei der Test mit dem Wert der Grundfertigkeiten des Modells verglichen wird.

Um einen Profilwerttest durchzuführen, würfelt man einfach eine Anzahl von Würfeln, die dem Spezialprofilwert des Modells entspricht. Dann wählt man zwei der Würfel aus und vergleicht ihr kombiniertes Ergebnis mit der angegebenen Fähigkeit (wie z.B. Willenskraft). **Wenn die Summe der beiden Würfel gleich oder kleiner als der Profilwert ist, ist der Test bestanden.**

Die gängigsten Profilwerttests, die man durchführen muss, sind:

Willenskrafttest: Diese Arten von Tests werden durchgeführt, um unerwünschte psychologische Wirkungen wie etwa Hypnose zu ignorieren.

Ausdauerstest: Wird normalerweise verwendet, um das Modell aus dem Knocked Out-Zustand (KO) zu erholen oder um Spezialeffekten, wie z.B. Gift, zu widerstehen.

Hinweis: Einige Modelle verfügen über keinen Willenskraftwert. Jede Regel, die ein solches Modell erfordert, einen Willenskrafttest zu absolvieren, wird ignoriert.

Gegnerischer Profilwerttest

Manchmal, bei der Verwendung einer speziellen Fähigkeit, wirst du aufgefordert, einen Profilwerttest **gegen den Profilwert des Zielmodells** durchzuführen. Dies wird als "gegnerischer Profilwerttest" bezeichnet. In diesem Fall wirfst du die Würfel wie zuvor, aber dieses Mal muss die Summe der beiden ausgewählten Würfel **größer** sein als der angegebene Profilwert des Ziels.



DIE SPIELREGELN

Wenn dies dein erstes Spiel ist, werden die folgenden Regeln vielleicht etwas einschüchternd wirken - aber mach dir keine Sorgen! Die Spielregeln sind in einer logischen Reihenfolge dargestellt, so dass du sofort mit dem Spielen loslegen kannst. Die fortgeschritteneren Regeln, wie z.B. Charaktereigenschaften und Spezialeffekte, findest du im kostenlosen Regelkompendium auf knightmodels.com.

SPIELABLAUF

Die Kämpfe in den verwinkelten Straßen von Gotham, in den mit Trümmern übersäten Straßen von Arkham City oder innerhalb der engen Grenzen des Arkham Asylum sind chaotisch, unübersichtlich und verwirrend. Um die brutale Realität des urbanen Kampfes zu vereinfachen, strukturieren wir das Spiel, indem wir es in eine Reihe von "Runden" aufteilen, in denen die Spieler abwechselnd die Modelle ihrer Crew aktivieren, bewegen und mit ihnen kämpfen.

Jede Runde ist in vier "Phasen" unterteilt, die immer in der folgenden Reihenfolge abgewickelt werden:

I. DIE INITIATIVE ERGREIFEN: Die Spieler bestimmen die Reihenfolge, in der sie im weiteren Verlauf der Runde vorgehen werden.

II. DEN PLAN SCHMIEDEN: Alle Spieler entscheiden im Geheimen, wie und auf welche Weise ihre Modelle handeln werden, und verteilen Aktivierungsmarker zwischen den Modellen. Diese Marker bestimmen, welche Modelle in der Runde die größte Auswirkung haben werden.

III. DEN PLAN AUSFÜHREN: Die Spieler aktivieren ihre Modelle und führen mit ihnen Aktionen durch (bewegen, kämpfen, schießen usw.). Es wird abwechselnd ein Modell nach dem anderen gespielt, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative ergriffen hat, dann geht es zum Gegner usw., bis alle Modelle, die aktiviert werden können, dies getan haben.

IV. SAMMELPHASE: In dieser Phase haben die Modelle die Gelegenheit, sich von ihren Verletzungen zu erholen, und die ausgeknockten (KO) Modelle können sich wieder ins Spiel stürzen. Laufende Effekte werden beendet, und Siegesbedingungen werden überprüft - wenn das Spiel nicht endet, ist die Runde beendet und eine neue beginnt.

Wenn alle Spieler die Sequenz abgeschlossen haben, beginnt eine neue Runde und der Ablauf beginnt von neuem. Die Runden gehen weiter, bis das Spiel endet (dies geschieht automatisch am Ende der vierten Runde, kann aber auch schon früher geschehen - siehe Seite 40).

DIE INITIATIVE ERGREIFEN

Zu Beginn jeder Runde muss jeder Spieler, bevor er etwas anderes tut, 1W6 würfeln. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl entscheidet, wer die Initiative hat (er muss sie nicht selbst ergreifen, wenn er dies nicht wünscht).

Ist der Wurf unentschieden, gewinnt hier automatisch der Spieler, der den Initiativwurf in der vorangegangenen Runde verloren hat. Wenn es sich um die erste Runde des Spiels handelt, wird so lange weitergewürfelt, bis es einen klaren Sieger gibt.

Der so ausgewählte Spieler wird in diesen Regeln einfach als "der Spieler mit der Initiative" bezeichnet.

Der Spieler mit der Initiative ist verantwortlich dafür:

- Jeden Schritt immer zuerst auszuführen, wenn die Spieler angewiesen werden, sich abzuwechseln (z.B. beim Platzieren von Gelände oder Markern usw.).
- Die Aktivierung von Modellen in der "Den Plan ausführen"-Phase zu starten.

DEN PLAN SCHMIEDEN

Jetzt ist es an der Zeit zu entscheiden, welches deiner Modelle den größten Einfluss auf die bevorstehende Runde haben wird. Beachte, dass in der nächsten Phase alle Modelle, die aktiviert werden können, eine einzelne Aktion ausführen können: entweder eine **Bewegungsaktion**, eine **taktische Aktion** oder eine **Spezialaktion**. Einige können jedoch mehr tun.



Dazu nimmt jeder Spieler vier **Verwegenheitsmarker** und platziert sie auf vier seiner Modelle. Die gewählten Modelle müssen aktivierungsfähig sein (d.h. sie dürfen z.B. nicht KO sein - siehe Seite 34). Wenn du weniger als vier aktivierungsfähige Modelle hast, dann platziere Verwegenheitsmarker auf so vielen, wie möglich.

Ein Modell mit einem Verwegenheitsmarker kann jede Aktion einmal ausführen, wenn es an der Reihe ist, in der nächsten Phase aktiviert zu werden.

DEN PLAN AUSFÜHREN

Wenn alle Spieler mit der Verteilung ihrer Verwegenheitsmarker fertig sind, ist es Zeit für Taten! Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative wechseln sich die Spieler bei der Aktivierung der Modelle ab, wobei sie jeweils ein Modell nach dem anderen auswählen. Jedes Modell kann einmal pro Runde aktiviert werden, und alle seine Aktionen müssen abgeschlossen sein, bevor der andere Spieler ein Modell aktiviert. Sobald alle Modelle, die aktiviert werden können, dies getan haben, gehen die Spieler zur nächsten Phase über.

Aktivieren eines Modells

Wenn ein Modell aktiviert wird, kann es eine der folgenden Aktionen ausführen: Eine **Bewegungsaktion**, eine **taktische Aktion** oder eine **Spezialaktion**. Wenn das Modell mit einem Verwegenheitsmarker versehen ist, kann es stattdessen jede Aktion einmal ausführen (insgesamt drei Aktionen). Diese Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, aber eine Aktion muss abgeschlossen sein, bevor eine andere begonnen werden kann (man kann z.B. nicht nach der Hälfte einer



AKTIVIERUNG PASSES



Da während einer Runde abwechselnd Modelle von verschiedenen Crews gespielt werden, haben Crews mit einer größeren Anzahl von Modellen einen Vorteil gegenüber Crews mit weniger Modellen, da sie häufiger agieren und besser auf feindliche Pläne reagieren können. Um dies ein wenig auszugleichen, erhält der Spieler mit den wenigsten Modellen in seiner Crew in jeder Runde eine Anzahl von "Pässen".

Zu Beginn der "Den Plan ausführen"-Phase müssen die Spieler ermitteln, wie viele Passenmarker der Spieler mit der kleinsten Crew haben wird. Die Anzahl der Pässe entspricht der Differenz zwischen der Anzahl der Modelle der größten Crew abzüglich der Anzahl der Modelle der kleinsten Crew (KO-Modelle und Modelle, die aus irgendeinem Grund vom Tisch sind, werden für diesen Zweck nicht gezählt).

Wenn eines deiner Modelle, **das noch nicht aktiviert wurde**, KO wird oder aus dem Spiel entfernt wird, **nimm sofort einen Passenmarker**.

Jedes Mal, wenn ein Spieler 'passt', wirft er einen Passenmarker ab und verschiebt die Aktivierung eines Modells, um sie stattdessen an den nächsten Spieler in der Sequenz zu übergeben. Dies kann bedeuten, dass ein Spieler am Ende zwei Modelle nacheinander aktiviert, da der Gegner seinen Zug vorübergehend "aufgibt". Der Spieler, der die Aktivierung weitergibt, muss während der Runde immer noch alle seine Modelle aktivieren - aber er erhält die Chance, sich zurückzuhalten und zu sehen, was sein Gegner tut, bevor er selbst zum Handeln gezwungen wird.

Passenmarker werden nicht auf die nächste Runde übertragen. Ein Spieler, der nicht alle seine Passenmarker benutzt, gewinnt jedoch für jeden nicht benutzten Passenmarker +1 auf den Würfelwurf zum Ergreifen der Initiative in der nächsten Runde.

Bewegung anhalten, einen Feind erschießen und dann die Bewegung fortsetzen). Du musst nicht alle möglichen Aktionen ausführen, wenn du das nicht möchtest - tatsächlich musst du überhaupt keine Aktionen ausführen, aber die Modelle müssen trotzdem aktiviert werden, falls dies möglich ist.

Die Aktionen, die den Modellen zur Verfügung stehen, sind auf Seite 24 detailliert aufgeführt. Einige Modelle verfügen aufgrund ihrer Sonderregeln über zusätzliche Aktionen.

Sobald ein Modell seine Aktionen abgeschlossen hat, endet seine Aktivierung. Wenn es einen Verwegenheitsmarker hatte, drehe ihn so, dass das Häkchen-Symbol ✓ angezeigt wird, um dich daran zu erinnern, dass seine Aktivierung abgeschlossen ist. Wenn es keinen Marker hatte, legst du jetzt einen Aktiviertmarker darauf, als Erinnerung, dass es diese Runde nicht noch einmal aktiviert werden darf.



Passive Fähigkeiten

Einige Fähigkeiten des Spiels sind passiv, was bedeutet, dass der Spieler ihre Verwendung während der Aktivierung des Modells nicht angeben muss. Sie werden häufig während einer gegnerischen Aktivierung, als Reaktion auf einen Angriff oder bei der Aktivierung einer Sonderregel eingesetzt. Diese Fähigkeiten verbrauchen normalerweise nicht die Aktionen eines Modells - jede Fähigkeit liefert ausführliche Angaben zu ihrer Verwendung.

SAMMELPHASE

Während der Sammelphase folge dieser Sequenz:

1. Aktiviere jede Charaktereigenschaft, die zu Beginn der Sammelphase verwendet werden muss, beginnend mit dem Spieler mit der Initiative und abwechselnd zwischen den Spielern, bis alle verfügbaren Charaktereigenschaften aktiviert worden sind.

2. Lege **Verbrauchte Ressourcenkarten** ab (siehe Seite 39).

3. Missionskarten, die am Ende der Runde überprüft und deren Anforderungen erfüllt sind, werden gewertet. Zwei Missionskarten mit dem gleichen Namen können jedoch nicht gleichzeitig gewertet werden.

4. Führe Profilverwertests für Modelle durch, die Effekten unterliegen, die den Zustand beeinflussen, um zu sehen, wie sie sich auswirken (z.B. können Modelle, die von Gift betroffen sind, hier versuchen, dem Gift zu widerstehen).

5. Alle noch im Spiel befindlichen Modelle, die nicht KO sind, sollten nun ★-Schaden von ihrer Charakterkarte entfernen. Modelle, die KO sind, können versuchen, sich zu erholen (siehe **Erholung**, Seite 36).

6. Überprüfe, ob die Bedingungen, um das Spiel zu beenden, erfüllt sind, **überprüfe das Spielergebnis und ermittele einen Gewinner**. Andernfalls:

a. Entfernt Aktiviertmarker und unbenutzte Passenmarker;

b. Fülle deinen Pool an Ressourcenpunkten wieder auf 3 auf.

c. Lege bis zu eine Missionskarte aus deiner Hand ab, wenn du möchtest, mische den Missionsstapel und ziehe Karten, bis du 4 Karten auf der Hand hast.

d. Starte nun eine neue Runde, beginnend mit Phase 1, **Die Initiative ergreifen**.



AKTIONEN

In diesem Abschnitt befassen wir uns ausführlich mit den verschiedenen Aktionen, die Modelle während einer Aktivierung ausführen können.

BEWEGUNSAKTION

Während seiner Aktivierung kann ein Modell eine einzelne Bewegungsaktion ausführen. Effekte und Sonderregeln, die ein Modell bewegen, werden zusätzlich zu dieser Aktion ausgeführt.

Alle Modelle im Spiel haben eine **Grundbewegungsdistanz**, d.h. eine Anzahl von Zoll, die dem Wert des Bewegungsprofils entspricht. Beim Ausführen einer einfachen Bewegungsaktion ist dies die maximale Distanz, die sich das Modell über das Spielbrett bewegen kann. Einige Spezialregeln, wie z.B. die Charaktereigenschaft **Schnell**, modifizieren diese Distanz.

Ein Modell kann sich in jede Richtung bewegen (es kann sich sogar durch Springen und Klettern direkt nach oben oder unten bewegen, siehe

unten), und es muss nicht seine gesamte Grundbewegungsdistanz nutzen. Die Entfernung wird von der Kante der Base des Modells gemessen, unter Berücksichtigung von Hindernissen und Gelände, durch die sich das Modell bewegt. Kein Teil der Base des Modells darf sich über die Grundbewegungsdistanz hinaus bewegen.

Modelle können durch andere Modelle hindurchgehen, als ob sie nicht da wären. Wie auch immer:

- Ein Modell kann nicht durch eine Lücke im Gelände hindurchgehen, die zu klein ist, als dass ihr physischer Hauptblock hindurchpassen würde.
- Das Modell muss seine Bewegung in einer Position beenden, in der es sowohl passt, als auch ohne Stütze ausbalanciert werden kann (d.h. wenn du das Modell mit Klebeband, Klammern,

BEWEGEN UND PLATZIEREN

Wenn eine Regel besagt, dass du ein Modell "platzieren" sollst, ist dies nicht dasselbe wie "Bewegen". "Platzieren" steht für einen Sprung oder Teleport über das Spielbrett. Das Modell wird von seiner aktuellen Position entfernt und innerhalb der von der Regel angegebenen Entfernung auf dem Spielbrett platziert, wobei das dazwischenliegende Gelände ignoriert wird. Wenn irgendeine andere Regel oder ein anderer Effekt verhindert, dass sich ein Modell überhaupt bewegt, verhindert er auch, dass es platziert wird. Regeln, die die Basisbewegungsdistanz verringern oder erhöhen, haben jedoch keinen Einfluss auf die Distanz, die ein Modell platziert wird.

Klebstoff, Fingern oder etwas anderem, das nicht Teil des Spiels ist, stützen musst, passt es nicht).

- Die Base des Modells darf sich am Ende der Bewegung nicht mit der eines anderen Modells überschneiden.

Beeinträchtigte Bewegung

Während des Spiels kann vorkommen, dass die Bewegung eines Modells beeinträchtigt wird, z.B. beim Überqueren von schwierigem Gelände oder sonst einem bewegungsbeeinträchtigenden Effekt. Dies wird als Beeinträchtigte Bewegung bezeichnet.

Ein Modell mit Beeinträchtigter Bewegung reduziert seine Grundbewegungsstanz um -4".

Wenn ein Modell von einem bewegungsbeeinträchtigenden Effekt betroffen ist, wird seine Grundbewegungsstanz um 4" reduziert. Somit kann ein Modell, deren Grundbewegungsstanz 10" beträgt und die Schwieriges Gelände überquert, nicht weiter als 6" vorrücken.

Alle Effekte, die Bewegung behindern, sind kumulativ. Wenn also ein Modell



Das Batman-Modell erleidet bei dieser Bewegungsaktion keine Bewegungsabzüge.



Geländestücke wie diese Kiste gelten als kleinere Hindernisse (es gibt keine Bewegungsabzüge).

Beeinträchtigte Bewegung aus zwei verschiedenen Quellen erlitten hat, wird seine Bewegung um 8" usw. auf ein Minimum von 0 reduziert (an diesem Punkt kann es sich überhaupt nicht mehr bewegen).

Kleinere Hindernisse

Zum Zwecke der Bewegung ignorieren die Modelle jedes Hindernis, das 1" oder weniger hoch ist - diese können leicht und ohne Abzüge überschritten oder übersprungen werden. Möglicherweise müssen jedoch, wie unten beschrieben, größere Hindernisse erklettert werden. Ebenso können schmale Lücken von weniger als 1" Breite oder Fallhöhen von weniger als 1" Tiefe überwunden werden, ohne zu springen.

Schwieriges Gelände

Jeder Bereich des Spielbretts, der schwierig zu durchqueren ist, wie z.B. Geröllhalden, tiefes Wasser oder dichte Vegetation, gilt als schwieriges Gelände. Ein Modell, dessen Base sich teilweise in schwierigem Gelände befindet, leidet unter Beeinträchtigter Bewegung.

Vor Spielbeginn sollten sich die Spieler auf die Bereiche des Spielbretts einigen, die als schwieriges Gelände gelten sollen.

Unpassierbares Gelände

Geländestücke, die zu massiv, hoch oder gefährlich zu durchqueren sind, werden als "unpassierbar" eingestuft. Unpassierbares Gelände kann normalerweise nicht durchquert werden - das Modell muss einen anderen Weg finden. Die Spieler müssen zu Beginn des Spiels entscheiden, ob sie auf unpassierbarem Gelände landen können (z.B. mit einem fliegenden oder sich teleportierenden Charakter oder indem sie sich mit einer Batclaw festhalten) oder ob sie tabu sind.

Springen

Wenn die Bewegung eines Modells durch eine Lücke von mehr als 1" blockiert wird (wie z.B. der Abgrund zwischen zwei Dächern), kann es seine Bewegung durch Springen fortsetzen. Wende sofort Beeinträchtigte Bewegung auf das Modell an. Wenn es noch genügend Grundbewegungsstrecke hat, um die andere Seite des Abgrunds zu erreichen (in einer Position, in der seine Base vollständig passt), dann kann es dies tun und seine Bewegung fortsetzen.

Klettern

Wenn ein Modell auf ein Hindernis trifft, das höher als 1", aber möglicherweise überwindbar ist (wie z.B. eine Mauer, ein Zaun, ein umgekippter LKW usw.), oder von einer erhöhten Position auf eine niedrigere Ebene hinunterklettern möchte, kann es versuchen, sich durch Klettern weiter zu bewegen.

Wende sofort Beeinträchtigte Bewegung auf das Modell an. Miss dann sowohl vertikal als auch horizontal bis zur gewünschten Position - wenn das Modell einen geeigneten Endpunkt erreichen kann, ohne seine Grundbewe-

gungsdistanz zu überschreiten, bewege es auf die neue Position. Wenn das Modell die neue Position nicht erreichen kann, das Modell aber trotzdem klettern möchte, fällt es automatisch - platziere das Modell am Fuß des Geländestückes, so nah wie möglich an dem Punkt, von dem es gefallen ist, und befolge die nachstehenden Regeln für das Fallen.

Fallen

Ein Modell kann infolge eines falsch eingeschätzten Kletterversuches von einer erhöhten Position fallen, oder weil es durch eine spezielle Regel von einer Kante gestoßen wird. Ein Modell kann auch freiwillig fallen, indem es sich von der Kante einer Plattform, die sich mehr als 1" über der darunter liegenden Ebene befindet, bewegt. Manchmal kann ein Spieler, wenn er die Wahl hat, in einer sicheren Position zu bleiben oder zu fallen, sich entscheiden nach dem Springen zu fallen, da es der schnellste Weg nach unten ist!

Wenn ein Modell fällt, entferne das Modell und stelle es auf die nächsttiefere Ebene, so nah wie möglich an der Position, von der es heruntergefallen ist. Wenn der Bereich direkt darunter besetzt oder unpassierbar ist, oder wenn es einfach zu schwierig ist, das Modell aufgrund der Größe seiner Base zu platzieren, versuche, so wenige Geländestücke oder kleinere Objekte wie möglich zu bewegen, um es zu platzieren, andernfalls platziere es so nah wie möglich an der Stelle, von der es hätte fallen sollen. Wenn es mehrere mögliche Positionen gibt, sollte sich der aktive Spieler zwischen ihnen entscheiden.

Messe die Gesamtstrecke, die das Modell während der Aktion zurückgelegt

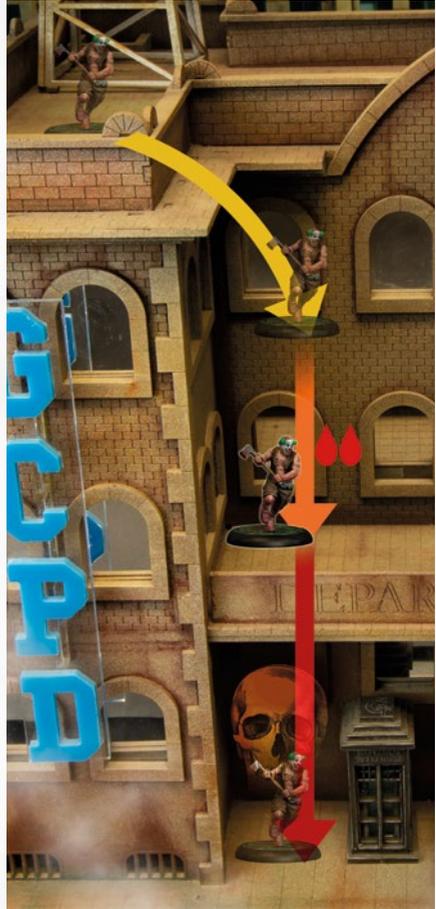
hat (von dem Punkt, an dem es die Bewegungsaktion begonnen hat, bis zum Endpunkt des Falls).

- Wenn die zurückgelegte Distanz geringer ist als die Grundbewegungs-distanz des Modells, erleidet es keinen Schaden.
- Wenn die zurückgelegte Distanz größer als die Grundbewegungs-distanz des Modells ist, erleidet das Modell **◆◆ Schaden** (siehe Schaden, Seite 34).
- Wenn die zurückgelegte Entfernung mindestens das Doppelte der Grundbewegungs-distanz des Modells beträgt, wird das Modell als Verlust aus dem Spiel entfernt.

Denke daran, dass, wenn das Modell während der Aktivierung Beeinträchtiger Bewegung unterlag, seine Grundbewegungs-distanz entsprechend verringert wird.

Aufstehen

Wenn ein Modell niedergeschlagen wurde, kann es während einer Bewegungsaktion aufstehen. Es kann seine Bewegung wie gewohnt fortsetzen, aber das Aufstehen zählt immer als Beeinträchtigte Bewegung.



Dieses Modell hat eine Grundbewegung von 8". Es will in die untere Etage springen. Aufgrund des Sprungs verliert es 4" durch Beeinträchtigte Bewegung. Der Abstand zum gelben Pfeil beträgt 4".

Danach fällt es weiter in die untere Etage. Dieser Abstand (der orangefarbene Pfeil) beträgt 7".

*Weil es die Bewegung des Modells nicht verdoppelt (4", weil es durch das Springen Beeinträchtigte Bewegung erleidet), erleidet es **◆◆ Schaden**. Wenn es bis zum Boden weiterfällt, wird es als Verlust entfernt, weil die Entfernung größer als 8" ist.*

TAKTISCHE AKTIONEN

Während seiner Aktivierung kann ein Modell eine einzelne taktische Aktion aus den folgenden ausführen:

- **Angriff**
- **Manipulieren**

Taktische Aktionen schließen sich gegenseitig aus - selbst ein Modell, das mehr als eine Aktion ausführen kann, kann nicht sowohl einen Angriff als auch eine Manipulationsaktion in derselben Aktivierung ausführen, es sei denn, eine Sonderregel erlaubt etwas anderes (wie z.B. Inspirieren).

ANGRIFF-AKTIONEN

Es gibt zwei Hauptarten von Angriffen, die ein Modell ausführen kann: einen **Nahkampfangriff** (mit oder ohne Waffe) oder einen **Fernkampfangriff** (ausgeführt mit einer Fernkampf- oder "Raketen"-Waffe).

Ein Modell darf bei jeder Aktivierung nur mit einer dieser Arten angreifen - es kann nicht sowohl einen Fernkampf als auch einen Nahkampfangriff in derselben Aktivierung durchführen, es

DIE 1 UND 6 - REGEL

Bei einem Angriffswurf, entweder im Nahkampf oder aus der Entfernung, ist ein natürliches Ergebnis von 1 auf einem Angriffswürfel immer ein Fehlschlag. Umgekehrt ist ein natürliches Ergebnis von 6 immer ein Erfolg. ("Natürliches Ergebnis" bedeutet die Zahl, die auf dem Würfel gewürfelt wird, bevor irgendwelche Modifikatoren angewendet werden).

sei denn, es verfügt über eine Sonderregel, die das Gegenteil zulässt.

NAHKAMPFANGRIFF

Um einen Feind im Nahkampf anzugreifen, muss dein Modell mit dem feindlichen Modell in Kontakt sein, es sei denn, die Waffe hat eine Sonderregel, die etwas anderes vorschreibt. Dann nimm eine Anzahl von W6, die dem Angriff-Profilwert des Modells entspricht (dies sind die Angriffswürfel), plus einen W6 einer anderen Farbe (der Stärkewürfel). Befinden sich mehrere Feinde im Kampf, kann das angreifende Modell seine Würfel frei auf alle in Frage kommenden Ziele verteilen (einschließlich des Stärke-Würfels). Die Verteilung der Würfel muss vor dem Würfeln entschieden werden.

Wirf die Würfel. **Jeder Angriffswürfel, dessen Punktzahl gleich oder größer als der Widerstand des Ziels ist, ist ein Treffer.**

Nahkampf-Modifikatoren

Wenn ein Nahkampfangriff ausgeführt wird, können folgende Modifikatoren auftreten. Beachte, dass zusätzliche Modifikatoren durch Sonderregeln zu tragen kommen können. Alle Modifikatoren sind kumulativ, sofern nicht anders angegeben.

In Unterzahl: Ein Modell, auf das ein Nahkampfangriff gerichtet ist und das mit mehr als einem gegnerischen Modell in Kontakt steht, erleidet einen Abzug von -1 auf seinen Widerstandswert für jedes gegnerische Modell nach dem ersten (wenn das Ziel also mit drei gegnerischen Modellen in Kontakt steht, erleidet es einen Abzug von -2 auf den Widerstandswert und muss bei einem Widerstandswurf zwei Würfel weniger werfen).

NAHKAMPFWAFFEN

Die meisten Modelle im Spiel tragen irgendeine Art von Waffe, sei es ein Messer, ein Bleirohr oder einen Polizei-Schlagstock.

Nahkampfwaffen sind leicht zu identifizieren durch ihren Mangel an  und  Werten. Waffen bieten einem Modell in der Regel eine höhere Trefferchance und/oder die Chance, seinem Ziel mehr Schaden zuzufügen. Unabhängig von der Waffenkombination, die das Modell verwendet, werden sowohl der Schaden, den es anrichtet, als auch die Sonderregeln, die es verleiht, auf der Charakterkarte aufgeführt.

Hat ein Modell die Wahl zwischen verschiedenen Waffen, so muss es sich bei einem Angriff für eine von ihnen entscheiden.

Unbewaffnet: Zusätzlich kann sich ein Modell immer dafür entscheiden, unbewaffnet anzugreifen, oder durch eine Sonderregel gezwungen werden, dies zu tun. **Wenn ein Modell unbewaffnet angreift, kann es bei jedem erfolgreichen Treffer nur ★ Schaden zufügen.**

POISONED KNIFE



SHARP / POISON

Der Widerstandswurf

Wenn ein Modell im Nahkampf angegriffen wird, kann es versuchen, sich zu verteidigen, indem es eine Anzahl von Würfeln gleich seines Widerstandswerts wirft. Für jeden Würfel, der **gleich oder höher dem Wert** des Angriffsprofils des attackierenden Modells ist, annulliert das Ziel einen erfolgreichen Treffer. Die einzige Ausnahme sind alle Treffer, die durch den Stärkewürfel erzielt wurden - diese können auf keine Art und Weise geblockt werden.

ANSTRENGUNG

Bisweilen ist die einzige Möglichkeit, den härtesten Gegner zu besiegen oder den schlimmsten Angriff zu überleben, tief in sich zu gehen und seine normalen Grenzen zu überschreiten. Im Batman Miniature Game wird dies durch die Anstrengungsregel dargestellt.

Ein Modell kann eine Anstrengung unternehmen, wenn es im Nahkampf angreift oder verteidigt, und manchmal, um einige besondere Eigenschaften oder Aktionen auszulösen (siehe unten).

Um eine Anstrengung zu unternehmen, bekommt ein Modell freiwillig eine Anzahl von ★ Markern bis zu seiner Anstrengungsgrenze. Im Gegenzug kann dieses Modell:

- Einen Angriffswürfel pro ★ Marker zu seinem Nahkampfangriff hinzufügen.
- Einen Angriffswürfel pro ★ Marker aus dem Nahkampfangriff eines Feindes entfernen, wenn das Modell das Ziel des Angriffs ist (bis zum Maximum der diesem Modell zugewiesenen Würfel).
- Eine Sonderregel oder Charaktereigenschaft ausführen, für deren Aktivierung Anstrengung als "Bezahlung"

erforderlich ist (z.B. Powerrüstung). In diesem Fall füge einfach ★ Marker zu seiner Charakterkarte hinzu und verwende dann die Regel. Wenn das Modell die Anstrengung nicht aufwenden kann (weil seine Anstrengungsgrenze erreicht ist, es nicht genügend Willenskraft hat oder eine andere Regel dies verhindert), kann das Modell diese Aktion nicht durchführen.

- Ein Ziel zwingen, einen Würfel weniger als gewöhnlich zu würfeln, wenn eine besondere Fähigkeit einen Profiwerttest erfordert (bis zu einem Minimum von 1W6). Wenn du beispielsweise auf ein Modell mit der Eigenschaft Hypnotisieren zielt und es normalerweise 4 Würfel für seinen Willenskraftwurf würfeln würde, kannst du 2 Anstrengungen aufwenden, um das Ziel zu zwingen, stattdessen nur 2W6 zu würfeln. Beachte, wenn eine Fähigkeit auf mehrere Modelle zielt, ist für jeden erhaltenen ★ Marker nur ein Würfel pro Modell betroffen.

Diese Marker werden auf die ★ Schadensgrenze des Modells angerechnet, aber eine Anstrengung zählt nicht als Schaden für andere Regelzwecke. **Ein Modell darf keine ★ Marker erhalten, wenn dies dazu führen würde, dass das Modell KO wird.** Zum Beispiel wird ein Modell mit einem Willensstärkewert von 7, das bereits 6 ★ Marker auf seiner Charakterkarte hat, nicht in der Lage sein, weitere Anstrengungen zu unternehmen.

Hinweis: Um eine Anstrengung während des Nahkampfes zu unternehmen, müssen die Marker sowohl vom Angreifer als auch vom Verteidiger verteilt werden, bevor gewürfelt wird. Der Verteidiger (Ziel) muss zuerst erklären, ob er eine Anstrengung unternimmt; danach der Angreifer.

Anstrengungsgrenze



Alle Modelle beginnen mit einem Anstrengungslimit von 3 - dies ist die maximale Anzahl an Markern, die ein Modell für den Aufwand für eine einzelne Aktion,



Batmans Angriffswert ist 5 (er würfelt mit 5 Angriffswürfeln plus einem 'Stärkewürfel'). Der Gangster unternimmt 3 Anstrengungen, um drei Angriffswürfel von Batmans Würfelwurf zu entfernen. Batman beschließt außerdem, 2 Anstrengungen zu unternehmen, um seinem Angriff 2 weitere Würfel hinzuzufügen. Sein endgültiger Wurf besteht aus 4 Angriffswürfeln (5-3+2) und einem 'Stärkewürfel'.

Fähigkeit, Angriff oder Verteidigungsverbesserung erhalten kann. Ein Modell reduziert sein Anstrengungslimit um 1 für je drei  Marker auf seiner Charakterkarte. Ein Modell, dessen Anstrengungsgrenze auf 0 reduziert wurde, kann sich nicht anstrengen, selbst wenn es über genügend Willenskraft verfügt, um dies zu tun.

- Das Ziel muss sich in Sichtlinie befinden.
- Die Waffe muss mindestens 1 Munition übrig haben.
- Das angreifende Modell darf nicht in Kontakt mit einem Gegner stehen, der nicht KO ist.

FERNKAMPFANGRIFF

Um auf Distanz angreifen zu können, muss das Modell mindestens eine Fernkampf-Waffe (siehe unten) tragen und die folgenden Kriterien erfüllen:

Wähle aus den verfügbaren Waffen eine aus. Wenn ein Modell einen Fernkampfangriff ausführt, nimm eine Anzahl von Würfeln, die dem RoF-Wert der Waffe entspricht (die Angriffswürfel). Würfle zusätzlich einen einzelnen W6

FERNKAMPFWAFFEN

Diese Waffen, manchmal auch als "Raketenwaffen" bezeichnet, werden eingesetzt, um Feinde aus der Ferne anzugreifen. Sie werden durch zwei Merkmale charakterisiert:

- **RoF** : Die Schussrate 'Rate of Fire' (RoF) ist die Anzahl der Angriffswürfel oder 'Schüsse', die die Waffe bei einem Fernkampfangriff gewährt.

- **Munition** : Der Munitionswert einer Waffe entspricht der Anzahl Magazine, die ein Modell trägt - dies ist die Anzahl, wie oft eine Waffe während des Spiels benutzt werden darf. Wenn der Munitionswert '-' ist, kann die Waffe beliebig oft benutzt werden. Jedes Mal, wenn ein Modell eine Waffe abfeuert, musst du **ein Magazin** verwenden. Ein Magazin wird für jeden **Angriff** verwendet, nicht pro Schuss. Normalerweise bedeutet dies, dass du pro Aktivierung ein Magazin ausgeben kannst, auch wenn du dank der **RoF** deiner Waffe zwei, drei oder mehr Schüsse abfeuerst. Wenn alle Magazine verbraucht sind, kann die Waffe nicht mehr verwendet werden, es sei denn, das Modell findet weitere Magazine. Ein Modell kann nicht mehr Magazine mit sich führen, als es zu Beginn des Spiels hatte (einschließlich aller zusätzlichen Magazine, die beim erstellen der Crew gekauft wurden - siehe Seite 42). Es wird empfohlen, Marker auf der Charakterkarte zu verwenden, um die Anzahl der ausgegebenen Munitionsmagazine zu verfolgen.

Darüber hinaus ersetzen Fernkampf-Waffen gewöhnlich die für das Modell charakteristische Stärke durch einen Stärkewert, der ausschließlich für die Waffe gilt.

Sofern keine Sonderregel die Schussreichweite begrenzt, haben alle **Fernkampf-Waffen** eine unbegrenzte Reichweite.

AUTOMATIC GUN



★

3

2

S. RANGE / FIREARM / LIGHT

einer anderen Farbe (der Stärkewürfel). Wenn es mehrere in Frage kommende Ziele gibt, kann das angreifende Modell seine Würfel frei unter ihnen verteilen (einschließlich des Stärkewürfels). Die Zuteilung der Würfel muss vor dem Würfeln entschieden werden.

Wirf die Würfel. **Jeder Angriffswürfel, dessen Punktzahl gleich oder größer der Verteidigung des Ziels ist, ist ein Treffer.**

Fernkampfangriff-Modifikatoren

Wenn ein Fernkampfangriff durchgeführt wird, können die folgenden Modifikatoren zutreffen. Beachte, dass zusätzliche Modifikatoren durch Sonderregeln auferlegt werden können. Alle Modifikatoren sind kumulativ, sofern nicht anders angegeben.

- **Vor dem Schießen bewegen:** Wenn ein Modell eine Bewegungsaktion ausführt, bevor es einen Fernkampfangriff ausführt, werden 2 Würfel vom Angriffswurf entfernt.
- **Außerhalb des effektiven Wirkungsbereichs:** Einige Fernkampfwaffen weisen Merkmale auf, die ihre



Da Gordons Base teilweise durch ein Objekt verdeckt ist, befindet sich das Modell in Deckung (Der Angreifer zieht 1 Angriffswürfel vom Wurf ab)

Wirksamkeit in Abhängigkeit von der Entfernung zum Ziel begrenzen, wie z.B. die Sonderregeln für Waffen der "kurzen Reichweite" oder der "mittleren Reichweite". Eine Fernkampfwaffe, die außerhalb ihrer effektiven Reichweite abgefeuert wird, zieht 1 Würfel vom Angriffswurf ab.

- **Deckung:** Wenn das Ziel teilweise durch Gelände verdeckt ist, befindet es sich in Deckung. Wenn ein Teil eines Modells oder seiner Base durch dazwischenliegendes Gelände verdeckt ist (aber immer noch sichtbar ist), gilt das Ziel als in Deckung. Eine Distanzwaffe, die auf ein Ziel in Deckung abgefeuert wird, zieht 1 Würfel vom Angriffswurf ab.
- **Blind schießen:** Ein Modell kann sich dafür entscheiden, einen Angriff auf ein Ziel blind auszuführen und dabei die Nachtregel zu ignorieren. Ziehe die Sichtlinie so, als ob die Nachtregel nicht in Kraft wäre, aber ziehe 2 Würfel vom Angriffswurf ab.
- **Ausweichen:** Einige Sonderregeln, wie z.B. Ausweichen oder Akrobat, erlauben es dem Ziel, Distanzangriffen auszuweichen. Diese Regeln zwingen einen Angreifer in der Regel dazu, Würfel von seinem Angriffswurf abzuziehen.

STÄRKEWÜRFEL

Jedes Mal, wenn ein Angriff (egal welcher Art) ausgeführt wird, muss dem Wurf ein **Stärkewürfel** hinzugefügt werden. Dieser Würfel hat eine andere Farbe als die Angriffswürfel (er gilt nicht als normaler Angriffswürfel im Sinne von Modifikatoren, Anstrengung oder anderen Effekten, die den Pool der Angriffswürfel

reduzieren). Der Stärkewürfel repräsentiert die natürliche Kraft des Angriffs und macht einige Waffen oder Fähigkeiten weitaus effektiver als andere.

Der Stärkewürfel wird zusammen mit den Angriffswürfeln als Teil des **Angriffswurfs** gewürfelt. Der Stärkewürfel zählt jedoch einen erfolgreichen Treffer, wenn der Würfel dem Stärkewert des Angreifers (oder in einigen Fällen dem Stärkewert der Waffe - siehe Fernkampfaffen, oben) entspricht oder übertrifft.

Ein erfolgreicher Treffer mit dem Stärkewürfel lässt sich in keiner Weise vermeiden, wird aber ansonsten wie ein normaler Treffer behandelt. Einige Sonderregeln verhindern, dass ein Angreifer den Stärkewürfel überhaupt würfelt, aber sobald er gewürfelt wurde, kann ein erfolgreicher Treffer nicht geblockt oder zunichte gemacht werden.

Wenn ein Effekt den Stärkewürfel in einem Angriff oder einer Eigenschaft, die standardmäßig nur den Stärkewürfel würfelt, annulliert, wird er durch einen Angriffswürfel ersetzt.

Beispiel: Ein Modell greift mit einer 'Abgesägten Schrotflinte' an, die mit einer Schablone angreift und nur den Stärkewürfel wirft. Das Ziel trägt die **Bat-Rüstung MkI**, deren Wirkung darin besteht, den Stärke-Würfel zu entfernen, wenn es angegriffen wird und sich in Deckung befindet. Da der Angriff durch die Rüstung und Deckung des Ziels verweigert wird, würfelt der Angreifer stattdessen einen normalen Angriffswürfel.

Wenn eine Regel verlangt, dass du Würfel aus dem Angriffswurf entfernen musst, hängt die Art der Würfel, die entfernt werden, von der Art des Angriffs ab:

- Bei **Fernkampfangriffen** wird immer zuerst der Stärkewürfel entfernt.
- Bei **Nahkampfangriffen** kann der Stärkewürfel nicht entfernt werden, es sei denn, die Regel verlangt dies ausdrücklich.

Kritische Treffer

Wenn beim Ausführen eines Angriffs mit dem Stärkewürfel ein natürliches Ergebnis von 6 erzielt wird, ist ein Kritischer Treffer (oder kurz CRT) erzielt worden: Zusätzlich zu einem erfolgreichen Treffer erleidet das Ziel den Niedergeschlagen-Effekt (siehe Besondere Eigenschaften).

Viele Waffen und/oder Sonderaktionen haben unterschiedliche kritische Wirkungen (auf dem Waffenprofil mit "CRT", gefolgt von der Bezeichnung der Wirkung, dargestellt) - der TASER führt beispielsweise die Sonderregel CRT: Betäubt auf. Wenn dies geschieht, kann der aufgeführte Effekt **anstelle** von "Niedergeschlagen" angewendet werden - der Spieler muss sich für einen kritischen Effekt entscheiden und diesen auf das Ziel anwenden.



K.O. (KO)

Wenn ein Modell eine Anzahl von ★ Markern erhält, die gleich oder größer als sein Willenskraftwert ist, wird es ausgeknockt (KO). Lege einen KO-Marker auf die Charakterkarte des Modells - es bleibt im KO-Zustand, bis es sich 'Erholen' kann (Seite 36).

Ein Modell, das KO ist:

- Kann nicht aktiviert werden (und daher keine Aktionen ausführen), aber es hat die Chance, sich während der Sammelphase am Ende jeder Runde zu erholen.
- Kann sich nicht verteidigen oder besondere Charaktereigenschaften verwenden.
- Erleidet einen -1 Abzug auf seine Angriffs-, Verteidigungs- und Spezialfähigkeiten.
- Zählt nicht als "in Kontakt" im Sinne von Effekten wie z.B. Überzahl oder Verhinderung eines Fernkampfangriffs durch ein Modell usw.

Ein Modell kann nicht gleichzeitig KO und Niedergeschlagen sein. Wenn es KO ist, verliert es den Zustand "niedergeschlagen" und kann nicht wieder niedergeschlagen werden, solange es einen KO-Marker hat.

Wenn ein Modell **KO** ist, muss es jedes Mal, wenn es irgendeine Art von Schaden durch erhaltene **Angriffe** oder **Effekte** erhält, für jeden Treffer einen zusätzlichen ♦ Schaden hinzufügen.

Beispiel: Ein Modell mit **Klauen** erzielt zwei **erfolgreiche Treffer** gegen einen Gegner, der **K.O.** geschlagen ist. Normalerweise würde jeder Treffer ♦★ verursachen, aber da der Gegner **KO** ist, verursacht jeder Treffer stattdessen ♦♦★, d.h. die beiden Treffer ergeben insgesamt ♦♦♦♦★.

Vergiss nicht, wenn ein Modell zu irgendeinem Zeitpunkt eine Anzahl von ♦ Markern in Höhe seiner Ausdauer ansammelt, muss das Modell sofort als Verlust aus dem Spiel entfernt werden.

SCHADENSMARKER

Jedes Mal, wenn einem Modell Schaden zugefügt wird, werden der Charakterkarte des Ziels ein oder mehrere Schadensmarker hinzugefügt.

Es gibt zwei Arten von Schadensmarkern: Betäuben ★ und Verletzen ♦. Je nach Modell und/oder Waffe, die den Schaden verursacht hat, wird die eine oder die andere Art (oder manchmal auch beide) angewendet.

Wenn einem Modell ★ und/oder ♦ Schaden zugefügt wird und es seinen Willenskraft- und/oder Ausdauerwert überschreitet, verfällt der überschüssige Schaden.

MANIPULIEREN-AKTIONEN

Während die meisten Aktionen auf den Straßen Gothams natürlich mit Bewegung und Kampf zu tun haben werden, ist das bei weitem nicht alles. Die Aktion "Manipulieren" ermöglicht es dir, abgesehen von anderen Modellen, mit Elementen des Spiels zu interagieren, und hat verschiedene Einsatzmöglichkeiten. Im Allgemeinen wirst du die Aktion "Manipulieren" dazu verwenden:

- **Platzieren von Verdächtigenmarkern:** Durch Ausführen einer Manipulationsaktion kann ein Modell einen Verdächtigenmarker in Kontakt platzieren. Verdächtigenmarker sind besondere Punkte auf dem Spielbrett, z.B. Hinweise oder strategische Positionen. Verdächtigenmarker können nicht innerhalb von 2" oder in den eigenen Aufstellungszonen oder innerhalb von 4" anderer befreundeter Verdächtigenmarker platziert werden.

Hinweis: Ein Spieler kann nicht mehr als 8 Verdächtigenmarker gleichzeitig im Spiel haben.

- **Verdächtigenmarker enthüllen:** Ein Verdächtigenmarker kann von einem in Kontakt stehenden Modell mit Hilfe der Aktion "Manipulieren" aus dem Spiel entfernt werden. Diese Handlung wird Enthüllen genannt.
- **Kanalisation benutzen:** Ein Modell kann einen Kanalisationsmarker manipulieren, um in die Kanalisation zu gelangen (mehr dazu später).

Darüber hinaus gibt es verschiedene Regeln, besondere Eigenschaften und Szenariobedingungen, die dich dazu auffordern können, deine "Manipulieren"-Aktion zur Aktivierung zu verwenden. In diesen Fällen gilt Manipulieren auch als taktische Aktion während der Aktivierung des Modells (d.h. ein Modell kann eine Eigenschaft nicht mit der Aktion Manipulieren aktivieren und dann z.B. in derselben Aktivierung angreifen).



Mit Hilfe ihrer Manipulationsaktionen können deine Modelle Verdächtigenmarker mit sich in Kontakt platzieren (denk daran, dass du sie nicht innerhalb von 4" von einem anderen deiner Verdächtigenmarker platzieren darfst).

SPEZIALAKTIONEN

Die dritte Aktionskategorie, die deinen Modellen zur Verfügung steht, sind die Spezialaktionen. Diese haben keine Standardregeln, sondern umfassen die vielen und unterschiedlichen Fähigkeiten, die die Helden und Schurken von Gotham besitzen.

Die Charaktereigenschaften eines Modells können den Einsatz einer Sonderaktion erfordern. Diese werden im Eigenschaftenkompendium und auf der Charakterkarte mit dem  gekennzeichnet, um sie von jenen Eigenschaften zu unterscheiden, die keine Kosten für eine Aktion erfordern oder die passiv (immer wirksam) sind.

EXTRA-AKTIONEN

Infolge einiger Effekte und Eigenschaften können deine Modelle "Extra Aktionen" erhalten. Dabei handelt es sich um Aktionen, die zusätzlich zu den normalerweise während der Aktivierung eines Modells erlaubten Aktionen durchgeführt werden können.

Wenn eine Regel die Art der Extra-Aktion angibt (z. B. "Du hast eine zusätzliche Manipulationsaktion"), darf die Extra-Aktion nur dann ausgeführt werden, wenn sie vom angegebenen Typ ist. Wenn der Typ nicht angegeben ist, kann jede Art von Aktion gewählt werden, auch wenn das Modell bei seiner Aktivierung den gleichen Aktionstyp wiederholt (z.B. durch zweimaligen Angriff).

ERHOLUNG

Am Ende jeder Runde, während der Sammelphase, **entfernen alle Modelle, die nicht K.O. gegangen sind, einen ★ Marker** von ihrer Charakterkarte.

Nach der Erholung deiner Nicht-KO-Modelle kannst du versuchen, deine **ausgeknockten (KO) Modelle zu erholen, indem du für jedes Modell einen Ausdauerwurf machst**. Denke daran, dass der Spezial-Profilwert von Modellen für KO einen Abzug von -1 bekommt, also muss die Anzahl der für den Ausdauerwurf verwendeten Würfel um einen reduziert werden. Ist der Wurf nicht erfolgreich, bleibt das Modell KO. Besteht es den Wurf, **entferne einen Betäubungsmarker und ersetze den KO-Marker auf der Charakterkarte durch einen Niedergeschlagenmarker**. Das Modell bleibt so lange niedergeschlagen, bis es in der Lage ist, bei seiner Aktivierung aufzustehen.

SICH FRÜHER IN DER RUNDE ERHOLEN

Wenn sich ein Modell außerhalb der Sammelphase vom KO erholt (z.B. wegen eines Effekts oder einer besonderen Eigenschaft), kann es nicht in derselben Runde aktiviert werden, in der es sich erholt. Beachte: werden aus irgendeinem Grund Schadensmarker von einem KO-Modell entfernt (z.B. wenn es von einem Modell mit der Eigenschaft "Sanitäter" geheilt wird), und die Schadensmenge unter seinen Willenskraftwert fällt, erholt es sich automatisch - es ist kein Ausdauerwurf erforderlich, aber das Modell kann diese Runde trotzdem nicht aktiviert werden.

DER WEG ZUM SIEG

Jetzt, da du weißt, wie man das Batman Miniature Game aufbaut und spielt, ist es an der Zeit, die alles entscheidende Frage zu beantworten: Wie gewinnt man?

MISSIONSKARTEN

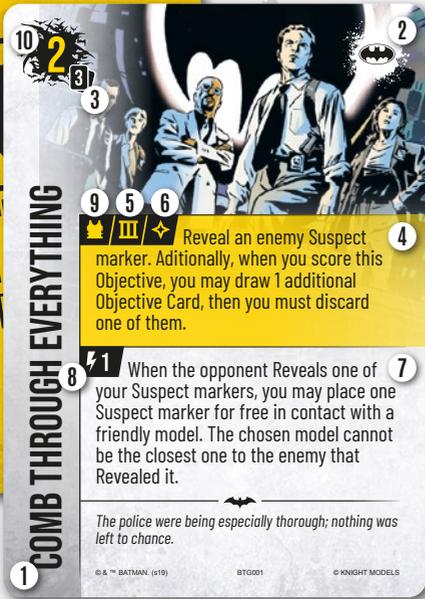
In diesem Spiel bekämpfen sich die Crews von Gotham City unerbittlich, aber nicht ziellos. Anstatt sich einfach in sinnlose Gewalt zu verstricken, hat jede Crew ganz bestimmte Ziele und versucht, diese zu erreichen, während sie ihre Rivalen daran hindert, ihre eigenen Ziele zu erreichen.

Im *Batman Miniature Game* wird dies mit Missionskarten dargestellt. Wenn du deine Crew zusammenstellst, musst du einen Stapel aus 20 Missionskarten zusammenstellen (siehe Seite 43 für weitere Informationen über die Auswahl deiner Karten).

Diese Karten haben eine doppelte Funktion:

- Sie können als **Missionsziel** gespielt werden (wie der Name schon sagt). Sobald du die Anforderungen für das Ziel erfüllst, gibt es dafür wertvolle "Siegpunkte" (SP), die über Sieg oder Niederlage im Spiel entscheiden.
- Sie können als **Ressource** gespielt werden - ein vorübergehender Bonus oder taktische Verstärkung, die einem oder mehreren Modellen in deiner Crew einen Vorteil bieten kann.





Die Bestandteile einer Missionskarte sind:

- 1. Name.** Ein treffender Titel für die Karte.
- 2. Crew-Symbol.** Dieses Symbol gibt an, welche Crew(s) die Karte in ihren Missionsstapel aufnehmen können. Wenn sie kein Symbol hat, ist sie eine allgemeine Karte und kann von jeder Crew in ihren Stapel aufgenommen werden.
- 3. Anzahl der Exemplare.** Gibt die Anzahl der Exemplare an, die in deinem Missionsstapel enthalten sein muss. Eine Karte, deren Anzahl Exemplare (3) beträgt, bedeutet also, dass du, wenn du dich entscheidest, diese Missionskarte

in deinen Stapel aufzunehmen, drei Exemplare derselben Karte oder gar keine Karte aufnehmen musst. Wir unterscheiden also zwischen Einzelkarten (1 Einzelkopie) und Mehrfachkarten (mehr als ein Exemplar).

- 4. Missionen.** Die Missionskarte kann während des Spiels auf zwei verschiedene Arten verwendet werden. Eine davon ist natürlich als Mission. Dieser Text stellt eine Mission dar, die von deiner Crew mit allen Anforderungen voll erfüllt werden muss. Wenn du alle hier aufgeführten Anforderungen erfüllt hast, spielst du diese Karte aus und erhältst ihre Siegpunkte.

- 5. Wann einsetzen.** Hier wird angegeben, wann die Karte als Mission gespielt werden kann: Während der Die Initiative ergreifen I; während der Einen Plan schmieden II; während der Den Plan Ausführen III; oder während der Sammelfase IV.

- 6. Zeit zum Punkten.** Hier wird die Phase festgelegt, in der die Missionsanforderungen der Karte auf ihre Wertungskriterien hin überprüft werden müssen: Sobald die Anforderungen erfüllt sind, also sofort ♦; am Ende der laufenden Runde ♻; oder auf besondere Weise, ausgedrückt im eigenen Text der Karte ♠.

- 7. Ressource.** Eine Missionskarte kann während des Spiels auf zwei verschiedene Arten verwendet werden. Eine davon ist als Ressource. Dieser Text stellt einen zusätzlichen Nutzen dar, den du durch das Ausspielen dieser Karte aus der Hand erhalten kannst. Wenn du die Karte auf diese Weise spielst, erhältst du keine Siegpunkte.

8. Ressourcenkosten. Gib die Anzahl der Ressourcenpunkte an, die es kostet, die Karte als Ressource zu verwenden.

9. Missionstyp: Nicht alle Missionen werden auf die gleiche Weise erfüllt, und einige Crews bevorzugen einen Typ gegenüber einem anderen. Es gibt im Spiel vier Missionsarten: **Schutz** , **Bedrohung** , **Gewalt**  und **Kontrolle** .

10. Siegpunkte (SP). Wenn die Karte als Mission gespielt wird (nach Erfüllung der Anforderungen), legst du die Karte auf deinen Stapel erfüllter Missionen und addierst am Ende des Spiels die Anzahl von Siegpunkten zu deinem Endergebnis.

MISSIONSKARTEN VERWENDEN

Zu Beginn des Spiels werden die Missionskarten gemischt und ein verdeckter **Missionsstapel** auf deiner Tischseite gebildet. Lass neben dem Kartenstapel etwas Platz für bereits gespielte Karten. Während des Spiels wirst du auf verschiedene Begriffe stoßen, die dir sagen, wie die Karten verwendet werden, und zwar wie folgt:

- **Abwerfen:** Wenn ein Effekt dich auffordert, eine Missionskarte abzuwerfen, wähle eine Karte aus deiner Hand und lege sie (verdeckt) auf die Unterseite des Missionsstapels.
- **Entfernen:** Wenn ein Effekt dich auffordert, eine Missionskarte zu entfernen, entfernst du die Karte vollständig aus dem Spiel - sie kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.

- **Als Mission spielen:** Wenn die Karte aus der Hand als Mission gespielt wird, legst du sie offen neben das Spielbrett. Wenn es an der Zeit ist, sie zu verwenden (dies kann sofort der Fall sein, einige Karten geben jedoch an, wann genau sie verwendet werden können), und wenn die Missionsanforderungen erfüllt sind, wird die Karte offen in einem separaten Stapel mit der Bezeichnung **“Erfüllte Missionen”** abgelegt.

- **Als Ressource verwenden:** Um eine Karte aus deiner Hand als Ressource auszuspielen, musst du in der Lage sein, ihre Kosten in Ressourcenpunkten zu bezahlen. Sobald eine Ressource verbraucht ist, legst du die Karte offen auf einen separaten Stapel mit der Bezeichnung **“Verbrauchte Ressourcen”**.

Zu Beginn des Spiels, bevor die Modelle aufgestellt werden, ziehst du vier **Missionskarten**. Es dürfen beliebig viele dieser Karten einmal abgelegt werden und die gleiche Anzahl von abgelegten Karten wieder gezogen werden, bis du wieder vier Karten auf der Hand hast.



Nimm jetzt 3 Ressourcenmarker und platziere diese in der Nähe deines Missionsstapels. Diese Marker werden verwendet, um die Kosten für die Verwendung einer Missionskarte als Ressource zu bezahlen. Wann immer du eine Karte mit dem Effekt ihres Ressourcentextes ausspielen möchtest, musst du zuerst eine Anzahl von Ressourcenpunkten ausgeben, die den Ressourcenkosten der Karte entspricht.

Wenn mehrere Ressourcenkarten gleichzeitig verwendet werden müssen, löse diese immer in umgekehrter Rei-

henfolge auf, in der sie gespielt wurden (d.h. die jüngste Ressource, die von einer Hand gespielt wurde, wird zuerst aufgelöst, und die erste, die gespielt wurde, wird zuletzt aufgelöst). Eine Karte, die als Ressource verwendet wird, wird am Ende der Sammelphase **abgeworfen**.

Um eine **Karte als Mission zu spielen**, nimm die Karte von deiner Hand und zeige sie deinem Gegner. Es sei denn, sie muss sofort gewertet werden, lege die Karte offen an die Seite des Spielbretts. Überprüfe, zu welchem Zeitpunkt die Karte gewertet wird - prüfe zur angegebenen Zeit, ob alle Anforderungen der Karte erfüllt sind. Wenn dies der Fall ist, dann addiere die angegebene Anzahl SP zu deiner laufenden Summe und lege die Karte offen auf deinen Stapel **Erfüllte Missionen**. Wenn die Anforderungen nicht erfüllt sind, wird die Karte **abgeworfen** (es sei denn, es ist .

Während der Aktivierung eines Modells (der eigenen oder der gegnerischen) kann höchstens **eine einzige Karte als Ressource** und **eine einzige Karte als Mission** gespielt werden. Außerhalb der Phase "Den Plan ausführen" kannst du so viele Karten spielen, wie du willst. Die einzige Ausnahme ist, dass man **niemals** mehr als eine Missionskarte mit **dem gleichen Namen gleichzeitig** ausspielen darf.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig eine Karte ausspielen deren Effekte kollidieren oder aus irgendeinem Grund den Effekt der anderen negieren, wird die Karte mit der geringeren Anzahl an Kopien zuerst aufgelöst. Wenn beide gleich sind, wird die Karte des aktiven Spielers aufgelöst, und wenn nicht, wird die Karte des Spielers aufgelöst, der die Initiative hatte.

Jedes Mal, wenn eine Missionskarte deine Hand verlässt, aus welchem Grund auch immer (ob sie gespielt wurde, abgeworfen wurde oder etwas anderes), musst du - nachdem der Effekt der Karte abgehandelt wurde - die gleiche Anzahl von Karten vom Missionsstapel ziehen, bis du die gleiche Anzahl von Karten hast, die du hattest, bevor die Karte deine Hand verlassen hat. Wenn du aus irgendeinem Grund zu irgendeinem Zeitpunkt **mehr als vier Karten** auf der Hand hast, musst du so viele Karten wie nötig **abwerfen**, bis du wieder vier hast.

Wenn eine Karte, die bereits gespielt wurde, nicht erfüllt werden kann (z.B. weil ihr Ressourceneffekt nicht mehr angewendet werden kann oder die Missionsbedingungen nicht erfüllt sind), wird die Karte **abgeworfen**.

Am Ende der Sammelphase kannst du eine Missionskarte aus deiner Hand abwerfen (und natürlich eine neue ziehen). Bevor du die neue Karte ziehst, mische dein Missionsstapel.

SPIELLENDE UND SIEGPUNKTE

Das Spiel ist beendet:

- Nach Abschluss der Sammelphase von **Runde 4**.
- Am Ende einer jeden Runde, in der eine der Crews nach den Erholungen **keine Modelle zu aktivieren** hat (weil alle ihre Miniaturen KO sind oder aus dem Spiel entfernt wurden).

Wenn das Spiel vorbei ist, **gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten**.

ERSTELLEN EINER CREW

Du weißt also, wie man spielt und wie man gewinnt - alles, was du jetzt brauchst, ist eine hartgesottene Crew von Charakteren aus Gotham City, die auf die Straße geht und für dich kämpft! In diesem Abschnitt zeigen wir dir, wie du eine Crew zusammenstellst und dich auf den Kampf vorbereitest.

REPUTATIONSLIMIT

Zunächst müssen sich die Spieler über die Höhe der Reputation (oder Rep) einigen, die jeder von ihnen für seine Crew ausgeben kann. Normalerweise haben beide Crews den gleichen Reputationswert. Das "Standard"-Reputations-Limit für die meisten Spiele liegt bei 350, was ein ausgewogenes Spiel bietet, das in weniger als anderthalb Stunden gespielt werden kann. Für schnellere Spiele empfehlen wir 150 Reputation. Für längere Spiele mit einer größeren Anzahl von Modellen empfehlen wir ein Limit von 450 Reputation.

Sobald ihr euch für die Größe des Spiels entschieden habt, könnt ihr damit beginnen, die Modelle eurer Crew auszuwählen. Denkt daran, dass **die Gesamtsumme der Reputationswerte der Modelle niemals die festgelegte Reputationsgrenze überschreiten darf** (sie kann jedoch niedriger sein).

DER ANFÜHRER UND DIE ZUGEHÖRIGKEIT



Das erste und auch wichtigste Modell, das du auswählen solltest, ist dein Anführer. Dieser Charakter wird während des Szenarios das Kommando über die Crew haben. Der Anführer muss aus den Modellen mit dem Rang eines Anführers oder, falls es keine Anführer gibt, aus den Modellen mit dem Rang eines Mitstreiters ausgewählt werden. Sobald der Anführer ausgewählt wurde, wird der Kronenmarker als visuelle Erinnerung auf seiner Charakterkarte platziert.

Die übrigen Modelle der Crew müssen derselben Zugehörigkeit wie der Anführer entsprechen (mindestens eines ihrer Zugehörigkeitssymbole muss mit dem des Anführers übereinstimmen). Ein Modell mit der "Unbekannt" Zugehörigkeit kann in jede Crew aufgenommen werden.

ANFÜHRER-SONDERREGELN

Die folgende Charaktereigenschaft wird automatisch auf den Anführer angewendet:

Inspirieren: Alle Modelle mit dem Rang "Handlanger", die ihre Aktivierung innerhalb von 8" vom Anführer beginnen, erhalten eine zusätzliche Manipulationsaktion.

Wenn ein Anführer aus dem Spiel entfernt wird, kannst du ein beliebiges anderes Modell als neuen Anführer bestimmen und diesem Modell den Kronenmarker  geben. Die Reichweite der Inspirieren-Fähigkeit des neuen Anführers ist jedoch auf 4" reduziert.

RANG

Alle Modelle im Spiel haben einen der folgenden **Ränge**:

Anführer 	Mitstreiter 
Freier Agent 	Handlanger 
Fahrzeug 	

Der Rang wirkt sich wie folgt auf die Zusammensetzung deiner Crew aus:

- Man kann maximal einen **Anführer** aufnehmen.
- Man darf einen **Mitstreiter** aufnehmen. Wenn jedoch kein Anführer-Modell ausgewählt wurde, kann ein zweiter Mitstreiter gewählt werden.
- Man kann einen **Freien Agenten** aufnehmen.
- Man kann beliebig viele **Handlanger** aufnehmen, aber nicht mehr als einen mit dem gleichen Namen.
- Man kann ein einzelnes **Fahrzeug** aufnehmen.

Für je bis zu 150 Punkte über 350 Rep kann deine Crew zusätzlich einen freien Agenten und ein Fahrzeug beinhalten. Wenn du also ein Spiel zwi-

schen 351 und 500 Reputationspunkten spielst, kannst du 2 Freie Agenten und 2 Fahrzeuge in deine Crew aufnehmen.

Wenn ein Modell mehr als einen Rang auf seiner Charakterkarte aufgeführt hat, wählt der Spieler beim zusammenstellen der Crew den Rang aus, der angewendet wird. Zum Beispiel könnte sich Talia Al Ghul dafür entscheiden, in einer Crew der Liga der Assassinen nicht die Position des Anführers einzunehmen, obwohl sie den Rang des Anführers hat. Da sie sowohl den Anführer- als auch den Mitstreiter-Rang innehat, kann sie stattdessen als Mitstreiter gewählt werden.

Beachte, dass Modelle mit mehr als einem Rang während des Spiels für die Zwecke von Sonderregeln oder Missionsbedingungen gelten, als hätten sie alle diese, auch wenn bei der Crewerstellung nur einer davon verwendet wurde.

AUSRÜSTUNG UND BUDGET

Das Budget gibt an, wieviel für die Ausrüstung (und für einige Modelle) deiner Crew ausgegeben werden kann und wird üblicherweise in Dollar (\$) angegeben.

Für je bis zu 150 Reputation erhältst du **500 Dollar** an Budget. Bei einem Spiel

mit 100 Reps hast du also \$500 zum Ausgeben; bei einem Spiel mit 300 Reps hast du \$1000; bei einem Spiel mit 460 Punkten hast du \$2000, und so weiter. Dieser Gesamtbudget wird manchmal als "Depot" bezeichnet. \$ aus deinem Depot werden für die Ausrüstung (und einige Modelle) deiner Crew aufgewendet.

Wenn ein Modell in deiner Crew einen Budgetwert (\$) hat, dann wird dieser Wert vom Gesamtbetrag der dir zur Verfügung stehenden Geldmittel **abgezogen**. Nicht alle Modelle haben einen Budgetwert, und daher reduzieren nicht alle Modelle das Budget deiner Crew.

Beispiel: Agent Barsad ist ein Handlanger mit einem Budgetwert von 600 Dollar und einer Reputation von 38. Wenn du ihn in einem Spiel mit 350 Reputationspunkten auswählst, verringert sich das verfügbare Gesamtbudget um \$600 (\$1500 - \$600 = \$900).

Sobald du alle Modelle, die du bis zum Reputationslimit des Spiels auswählen kannst, ausgewählt und ihren Budgetwert vom Depot abgezogen hast, kannst du die verbleibenden \$ für zusätzliche Ausrüstung für die Gefolgsleute deiner Crew ausgeben. Die vollständige Liste der Ausrüstung, die deiner Crew zur Verfügung steht, findest du im kostenlosen Kompendium unter www.knightmodels.com.

MISSIONSSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN

Genauso wichtig wie das Zusammenstellen einer starken Crew kann die Zusammenstellung des Missions- und Plotstapels der Schlüssel zum Sieg

sein. In diesem Abschnitt befassen wir uns mit dem Erstellen von Stapeln im *Batman Miniature Game*.

Beim Aufbau des Missionsstapels gibt es vier Grundregeln:

- Der Stapel muss 20 Karten enthalten.
- Der Stapel kann nicht mehr allgemeine Karten (ohne Zugehörigkeitssymbol) enthalten als Karten, die nur für deine Crew gelten.
- Nicht mehr als die Hälfte der Karten im Stapel können Einzelkarten sein (die Karten, die keine Mehrfachkopien haben).
- Du darfst nicht mehrere Karten mit demselben Namen enthalten, es sei denn, die Karte weist dich eindeutig an, mehrere Exemplare aufzunehmen. In diesem Fall muss die angegebene Anzahl der Exemplare enthalten sein, nicht mehr und nicht weniger.

Darüber hinaus können einige Modelle zusätzliche Missionskarten zum Stapel hinzufügen. Diese unterscheiden sich von den übrigen Karten dadurch, dass sie neben dem Kartennamen in Klammern einen Untertitel sowie ein Rang-Symbol haben. Diese Karten können zusätzlich zu den normalen 20 Karten in den Stapel aufgenommen werden, solange:

- Der Untertitel **stimmt mit dem Namen oder Alias** eines Modells in deiner Crew **überein**, und
- Das **Rangsymbol entspricht dem Rang dieses Modells**.

SPIELVORBEREITUNG

Sobald du deine Mannschaft und deine Karten zusammen hast, ist es Zeit, ein Spiel zu organisieren. Im Batman Miniature Game ist das Spiel um Szenarien herum strukturiert - ein Rahmen für das Spiel, der Informationen darüber liefert, wo und wie Modelle eingesetzt werden können, zusammen mit Sonderregeln oder Kriterien für die kommende Schlacht. Wähle ein Szenario aus und folge dann den unten aufgeführten Schritten:

- 1. Spielbrett und Gelände**
- 2. Straßenobjekte**
- 3. Aufstellungszonen**
- 4. Ereignisse (optional)**
- 5. Missionskarten ziehen & Mulligan**
- 6. Crews aufstellen**

SPIELBRETT UND GELÄNDE

Sobald das Szenario ausgewählt wurde, sollten die Spieler ihre Geländestücke in einer für beide Seiten akzeptablen Weise auf dem Spielbrett platzieren (oder die alternierende Platzierungsmethode verwenden, Seite 10). Um ein attraktiv aussehendes Spiel zu gestalten, sollte das Thema des Szenarios und die beteiligten Crews berücksichtigt werden - zum Beispiel könnte das Spielbrett-Setup Joker's Funhouse, den Bowery District, das Innere des Monarch Movie Theatre, den Friedhof der Kathedrale von Gotham usw. darstellen.

Sobald die Geländestücke platziert sind, solltest du dir einen Moment Zeit nehmen, um sicherzugehen, dass keiner der beiden Spieler durch die Positionierung der szenischen Elemente benachteiligt wird und dass sich beide Spieler darüber im Klaren sind, was jedes Stück Geländestücke in Bezug auf schwieriges Gelände, kletterbare und unpassierbares Gelände, kleine Hindernisse und so weiter bedeutet.

Schließlich führt man einen Initiativwurf durch (ein W6, wie auf Seite 21 beschrieben). Dieser diktiert nicht die erste Runde des Spiels, sondern bestimmt stattdessen, wer die "Setup-Initiative" für den Rest der Vorbereitungssequenz des Spiels hat.

STRASSENOBJEKTE

Bei diesem Schritt platzieren die Spieler mehrere Straßenobjekte - Straßenlampen und Kanalisationsmarker - die nicht nur das Aussehen des Spielbereichs verbessern, sondern auch wichtige Effekte im Spiel haben.

Straßenlaternen

 Jeder Spieler nimmt zwei 30mm Straßenlampenmarker. Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative zum Aufstellen, platziert ihr abwechselnd die Marker auf dem Spielbrett. Kein Straßenlampenmarker darf im Umkreis von 8" von einer anderen Straßenlampe und nicht näher als 2" an eine beliebige Brettkante platziert werden.

Straßenlampenmarker beleuchten einen Bereich mit einem Radius von 4" von der Kante ihrer Base aus, unter Anwendung der Licht-Regel (Seite 18). Sie können das Ziel von Angriffen sein, aber es ist nicht notwendig, einen Angriffswurf durchzuführen, um eine Straßenlaterne zu treffen - erkläre einfach einen Angriff nach den normalen Regeln (der Straßenlampenmarker wird für diese Zwecke als Modell behandelt und muss ein legales Ziel sein) und entferne dann den Marker aus dem Spiel.

Kanalisationsmarker

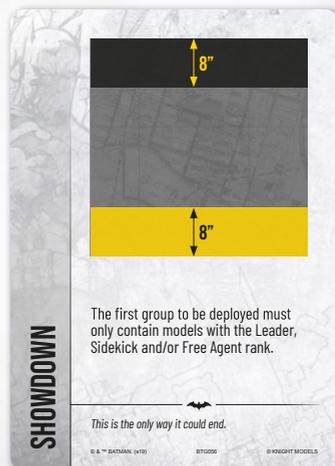
 Jeder Spieler nimmt zwei 30 mm Kanalisationsmarker. Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative, werden diese Marker abwechselnd auf dem Spielbrett platziert. Kein Kanalisationsmarker darf innerhalb von 8" zu einem anderen Kanalisationsmarker und nicht näher als 2" zu einer beliebigen Spielfeldkante platziert werden.

Betreten und Verlassen der Kanalisation: Zum Betreten der Kanalisation muss ein Modell, das mit dem Kanalisationsmarker in Kontakt steht, eine Manipulierenaktion ausführen. Entferne das Modell aus dem Spiel und platziere es sofort in Kontakt mit einem anderen Kanalisationsmarker. Das Modell kann in dieser Aktivierung nicht weiter bewegt werden. Jedes Modell kann einen Abwasserkanal nur einmal pro Runde betreten.

AUFSTELLUNGSZONEN

Der Spieler mit der Initiative nimmt alle Szenariokarten verdeckt in einen Stapel, mischt sie und zieht eine Karte. Die Karte zeigt ein Diagramm oder einen Karte des Spielbretts, einschließlich mehrerer Bereiche, in denen die Spieler ihre Modelle aufstellen müssen (gekennzeichnet mit A bzw. B). Dies sind die 'Aufstellungszonen'. Der Spieler mit der Initiative entscheidet, in welcher Zone er seine Crew aufstellt (A oder B); der Gegner übernimmt die andere Zone.

Darüber hinaus kann die Szenariokarte weitere Bedingungen für die Aufstellung von Modellen festlegen (siehe unten), die ebenfalls angewendet werden müssen.





Ereignisse (Fortgeschrittene Regel)

Die Verwendung von Ereigniskarten ist optional. Diese Karten verleihen dem vor uns liegenden Szenario eine zusätzliche Dimension und machen es noch thematischer, spannender und taktischer. Der Spieler mit der Initiative sammelt alle Ereigniskarten verdeckt in einem Stapel, mischt sie und zieht eine Karte. Diese Karte fügt dem Szenario eine besondere Regel hinzu, die während des gesamten Spielverlaufs in Kraft bleibt.

Missionskarten ziehen

Jeder Spieler zieht nun vier Missionskarten von seinem Missionsstapel. Sobald dies getan ist, können die Spieler eine beliebige Anzahl von Karten von ihrer Hand abwerfen und die gleiche Anzahl von Karten ziehen, bis sie wieder vier auf der Hand haben. Auf Seite 39 findest du weitere Informationen zum Missionsstapel.

Crews aufstellen

Die Spieler sollten nun ihre Crews in zwei Gruppen, mit einer gleichen Anzahl von Modellen in jeder Gruppe (oder so gleichmäßig wie möglich, wenn die Besetzung eine ungerade Zahl von Modellen enthält). Der Spieler mit der Initiative stellt eine seiner Gruppen in eine seiner Aufstellungszonen. Der Gegner stellt dann eine seiner Gruppen in seine Aufstellungszone. Als nächstes stellt der erste Spieler seine zweite Gruppe auf, und schließlich macht der Gegner dasselbe.

Die Modelle müssen vollständig in ihren eigenen Aufstellungszonen platziert werden. Wenn es mehr als eine eigene Aufstellungszone gibt, können Modelle innerhalb der Gruppen nach Ermessen des Spielers zwischen ihnen aufgeteilt werden. In einigen Fällen können die Modelle erst dann aufgestellt werden, wenn alle anderen Aufstellungen beendet sind (aufgrund von Eigenschaften wie **Verborgen**). Diese Modelle werden bei der Einteilung der Modelle in die beiden Gruppen nicht als Teil der Crew gezählt. Wenn beide Spieler auf diese Weise Modelle zu platzieren haben, wechseln sie ihre Aufstellung ab, beginnend mit dem Modell mit der Initiative.



SCHLUSSGEDANKE

Das *Batman Miniature Game* ist ein lebendiges, atmendes Spiel, das sich mit neuen Charakteren, Regeln und Spielmaterial ständig erweitert und weiterentwickelt. Es sei daran erinnert, dass Charakterkarten und Sonderregeln immer Vorrang vor den in diesem Regelwerk vorgestellten „Standard“-Regeln haben, niemals umgekehrt.

Obwohl alle Anstrengungen unternommen werden, um alle Eventualitäten abzudecken, können in einem Spiel mit einer so großen und vielfältigen Auswahl an Miniaturen, Charakteren und Effekten unerwartete Konflikte auftreten, und manchmal werden Änderungen notwendig. Zu diesem Zweck solltest du **knightmodels.com** regelmäßig besuchen, um die neuesten **Frequently Asked Questions (FAQs)** und **Errata**-Dokumente sowie das aktuelle kostenlose **Kompendium** der Sonderregeln zu finden.

Damit bist du bereit, deine eigenen Schlachten um Gotham City zu schlagen. Ob du auf der Seite der Gerechten oder der Schurken bist, wir wünschen dir viel Glück. Möge dein Würfel stets eine Sechs werfen und der Dunkle Ritter immer auf deinen Ruf antworten...

