

Psychologie

Auch wenn es für dich als Spieler manchmal unpraktisch oder störend ist, haben deine Kämpfer in vielen Situationen ihren eigenen Willen, sei es aufgrund von Furcht oder lange angestauten Emotionen. Alle in diesem Kapitel aufgeführten Sonderregeln befassen sich mit der *Psychologie*. Beachte, dass alle hier aufgeführten Tests einem *Moralwerttest* entsprechen, sofern nicht anders angegeben.

Anführer

Viele der hier aufgeführten Sonderregeln stehen in Verbindung mit dem *Moralwert*. Da nicht jedes Modell ein furchtloser Kämpfer sein kann, den nichts erschreckt, benötigen einige Kämpfer oftmals die Inspiration ihres *Anführers*. Jedes Modell im Umkreis von 6 Zoll um den eigenen *Anführer* darf dessen *Moralwert* nutzen, wenn es irgendeinen auf dem *Moralwert* basierenden Test ablegt, solange der *Anführer* nicht *zu Boden gegangen* oder *betäubt* ist oder *flieht*.

Angst

Einige Gegner sind aufgrund ihrer Größe, Gefährlichkeit oder unnatürlichen Natur so furchteinflößend, dass sie auch hartgesottene Kämpfer zögern lassen. Modelle müssen in den folgenden Situationen einen *Angsttest* durchführen, solange sie nicht selbst *Angst* verursachen:

Wenn ein Modell, das *Angst* verursacht, einen Gegner *angreift*, muss sein *Angriffsziel* einen *Angsttest* ablegen. Wird dieser verpatzt, flieht das Modell augenblicklich von dem *angstverursachenden* Gegner weg.

Wenn ein Modell einen *angstverursachenden* Gegner *angreift*, muss es einen *Angsttest* ablegen. Wird dieser verpatzt, gilt der *Angriff* als verpatzt, aber das Modell bleibt in diesem *Spielerzug* stationär.

Auf sich allein gestellt

In den Gassen Mortheims sollte man sich stets Rückendeckung geben, daher ist es unerträglich, völlig allein und schutzlos durch die Ruinen und Straßen zu wandern. Wenn sich zu *Beginn des Spielerzuges* innerhalb von

6 Zoll um Modell keine eigenen, dafür aber gegnerische Modelle befinden (ignoriere hierbei *zu Boden gegangene*, *betäubte* und *fliehende* Modelle), muss es einen *Moralwerttest* ablegen. Wird dieser verpatzt, *flieht* es sofort in Richtung der eigenen *Aufstellungszone*.

Blödheit

Einige Kämpfer und Kreaturen sind zwar äußerst brutal, dafür aber geistig etwas zurückgeblieben, so dass sie sich im Getümmel der Schlacht hin und wieder seltsam verhalten. Modelle mit der Sonderregel *Blödheit* legen zu *Beginn des Spielerzuges* einen *Moralwerttest* ab. Wird dieser verpatzt, *bewegt* sich das Modell während der *Pflichtbewegungen* mit der Hälfte seiner *Bewegung* auf das nächststehende Modell zu (Freund oder Feind), bleibt dabei aber 1 Zoll vor ihm stehen, wenn die *Bewegung* entsprechend hoch ist. Es darf dabei nicht *sprinten*. Es darf in diesem *Spielerzug* außerdem weder *schießen* noch *zaubern*.

Sollte sich das Modell im *Nahkampf* befinden, während sein *Blödheitstest* fehlschlägt, halbiert es seine *Attacken* (runde dabei auf).

Hass

Einige Rivalitäten sind so groß, dass die Kämpfer alle Pläne in den Wind schlagen, um sich auf ihre Erzfeinde zu stürzen. Ein Modell, das seinen Gegner *hasst*, darf in der ersten *Nahkampfphase* jedes neuen *Nahkampfes* seine verpatzten *Trefferwürfe* gegen den entsprechenden Gegner wiederholen. Es darf allerdings niemals freiwillig einen *Nahkampf* verlassen, in dem sich noch wenigstens ein Modell befindet, das er *hasst*.

Immun gegen Psychologie

Einige Kämpfer sind abgestumpft oder völlig emotionslos, so dass sie nichts erschrecken kann. Ein Modell, das *immun gegen Psychologie* ist, ignoriert die Auswirkungen von *Angst*, *Auf sich allein gestellt* und *Panik*.