

Im Staub der Arena

**Das Free-For-All Regelwerk
des eigenständigen Arena-Tabletop**

von Sir Gronk II

Übersicht

Begriffsübersicht.....	Seite 2
Spielvorbereitung.....	Seite 3
Auswahl der Gladiatoren.....	Seite 4
Siegesbedingungen.....	Seite 4
Spielablauf.....	Seite 5
Bewegung.....	Seite 5
Nahkampf.....	Seite 5
Affinität.....	Seite 6
Treffer abhandeln.....	Seite 6
Mit mehr als zwei Spielern spielen.....	Seite 7
Referenzseite.....	Seite 8

Begriffsübersicht

W6	Ein gewöhnlicher, sechsseitiger Würfel. 2W6 wären also zwei W6 und W6+1 wäre das Ergebnis des Wurfes mit einem W6 zu dem 1 hinzuaddiert wird.
ID	Die Identifikationsnummer des Gladiators; einzig relevant bei der Auswahl der Gladiatoren. Übrigens: Je besser ein Gladiator ist, desto höher ist seine ID!
Profilkarte	Eine Karte, deren Vorderseite alle spielrelevanten Informationen über deinen Gladiator und deren Rückseite die ID und die Geschichte des Gladiators enthält.

Spielvorbereitung

Noch vor der Auswahl der Gladiatoren wird zunächst der Aufbau der Arena bestimmt. Dazu werfen beide Spieler je zwei W6 und konsultieren folgende Tabelle:

Wurf	Gelände	Wurf	Gelände
1	Nochmal würfeln	4	Erhöhung
2	Dekoration	5	Bodeneffekt
3	Wand	6	Gegenstand

Je nach Wurf Ergebnis würfeln die Spieler erneut, nun um die Anzahl der zu platzierenden Objekte festzustellen (mit Ausnahme von Bodeneffekt und Gegenstand). Wirf einen W6. Wähle Gelände, dass die erwürfelte Anzahl an Feldern mit Gelände der vorher erwürfelten Kategorie bedecken kann.

Bodeneffekt:

Wurf	Name	Effekte, solange auf dem Bodentyp befindlich
1	Khornorit	Gladiatoren heilen, was sie dem Gegner an Schaden zufügen
2	Trittfallen	Findet Bewegung hierüber irgendwann statt, wirf einen W6. Bei einer 1 verliert der betroffene Gladiator dauerhaft 1 Bewegung.
3	Schlamm	Wird Bewegung hier begonnen, hat der Gladiator -2 Bewegung für diese Runde
4	Gewässer	Nicht begehbar.
5	Pflastersteine	Wird Bewegung hier begonnen, hat der Gladiator +2 Bewegung für diese Runde
6	Ruhmes Grund	Hier stehende Gladiatoren haben +1 Grund-W6 im Nahkampf

Gegenstand:

Wurf	Name	Effekt, wenn eingesetzt
1	Rostiger Schild	Gegner, die gegen einen Gladiator kämpfen, der danebensteht, ignorieren Schadenswürfe von 2 und 3
2	Wurfaxt	Anstatt zu kämpfen, wirf die Wurfaxt (1 W6 Schaden, kein Klassenbonus/-malus) bis zu 3 Felder in gerader Linie
3	Schädelhaufen	Die "inspirierende" Gegenwart so vieler ehemaliger Gladiatoren gibt nebenstehenden Gladiatoren +1 W6 im Nahkampf; Würfe von 1 schaden dem Gladiator selbst.
4	Riesentrunk	Wirf einen W6; bei 4-6 ist der Gladiator nun Schwer, bei 2-3 Mittel und bei einer 1 Leicht.
5	Kugelketten	-1 Grund-W6 beim nächsten Schlag für Anwender; Gegner erleidet 5 Bewegungsschaden!
6	Heiltrank	Wirf einen W6; bei 2-6: entferne entsprechende Anzahl an Lebenspunktverlusten; Bei 1: Entferne den Gladiator aus dem Spiel!

Abwechselnd platzieren die Spieler nun alle Gegenstände in der Arena; Gegenstände dürfen allerdings nicht näher als 10 Felder vom Rand entfernt platziert werden. Beachtet, dass es natürlich möglich ist, Gelände zu kombinieren!

Auswahl der Gladiatoren

Unabhängig von der Auswahlmethode einigen sich beide Spieler zunächst auf ein Punktelimit, mit dem sie Gladiatoren einkaufen möchten (zwischen 70 und 350, das Gladiatorenlimit liegt bei 5).

Standard-Auswahl:

Beide Spieler werfen je einen W6. Der Spieler, der das höhere Ergebnis erzielt, darf entscheiden, ob er seine Gladiatoren lieber aus denen mit einer geraden Zahl als ID oder einer ungeraden Zahl als ID auswählen möchte. Sein Gegner sucht dann aus der jeweils anderen Kategorie aus.

Die Auswahl beider Spieler erfolgt verdeckt.

Zufalls-Auswahl:

Legt alle Profilkarten verdeckt aus. Entfernt 10% (beim vollen Deck 7) der Profilkarten und verteilt den Rest verdeckt. Aus diesen Karten darf sich jeder Spieler nun seine Gladiatoren zusammenstellen.

Eignet sich besonders für schnelle Spiele, da keine IDs gesucht werden müssen!

Direkt-Auswahl:

Beide Spieler kaufen abwechselnd solange Gladiatoren ein, bis beide das Punktelimit erreicht haben; würfelt aus, wer beginnt.

Da so der Überraschungseffekt ausbleibt, eignet sich diese Methode nur bei speziellen Testspielen oder wenn weniger als 36 Gladiatoren verfügbar sind!

Siegesbedingungen

Im Arena-Tabletop gibt es sechs verschiedene Kampfziele – nicht immer ist es nötig, alle gegnerischen Gladiatoren auszuschalten; dies ist nur eines der sechs möglichen Ziele! Die Spieler können entweder auswürfeln, was die Siegesbedingung ist, oder sich auf eine einigen.

Wurf	Siegesbedingung
1	Durchbruch: Das Spiel endet nach 3 Runden. Wer am Ende des Spiel die meisten Gladiatoren in der gegenüberliegenden Aufstellungszone hat, gewinnt das Spiel.
2	Goldene Mitte: Das Spiel endet nach 4 Runden. Wer am Ende des Spiels die meisten Gladiatoren in den mittleren 16 Feldern der Arena stehen hat, gewinnt das Spiel.
3	Flaggenlauf: Jede Schule hat eine Flagge in ihrer Aufstellungszone, eine weitere wird in der Mitte platziert. Das Spiel endet nach 5 Runden und erst dann werden die Flaggenpunkte ausgezählt! Gladiatoren können Flaggen aufnehmen, indem sie das Flaggenfeld erreichen. Die eigene Flagge bringt 1, die mittlere bringt 2 und die gegnerische bringt 3 Punkte. Gladiatoren, die Flaggen tragen, können wie gewöhnlich kämpfen.
4	Anführerattentat: Es gewinnt der Spieler, der als erstes den teuersten Gladiator eines anderen Spielers ausschalten konnte.
5	Hügelkönig: Wer am Ende des Spiels die meisten Gladiatoren auf der größten Erhöhung des gesamten Spielfeldes hat, gewinnt. Fügt abwechselnd W6 Erhöhungen hinzu.
6	Vernichtung: Die letzte noch stehende Gladiatorschule gewinnt!