

# TRANSFORMERS TABLETOP WARFARE

(Version 1.1 by White\_Shadow)

## Index

- 1. Spielmaterial (Seite 2)
- 2. Regeln (Seite 2)
  - 2.1. Rundenablauf (Seite 2)
  - 2.2 Aktivierung (Seite 2)
    - 2.2a Bewegen (Seite 3)
    - 2.2b Angreifen (Seite 3)
    - 2.2c Transformieren (Seite 5)
    - 2.2d Spezialaktionen (Seite 6)
    - 2.2e Zielen (Seite 6)
    - 2.2f Passen (Seite 7)
  - 2.3 Schaden und Zerstörung von Figuren (Seite 7)
  - 2.4 Spielende & Sieg (Seite 8)
  - 2.5 Aufbau des Spielfeldes (Seite 8)
  - 2.6 Zusammenstellung einer Armee (Seite 9)
- 3. Besonderheiten, Fähigkeiten und Spezialaktionen (Seite 10)
  - 3.1 Besonderheiten (Seite 10)
  - 3.2 Fähigkeiten (Seite 11)
  - 3.3 Spezialaktionen (Seite 14)
- 4. Kritische Schäden (Seite 16)
- 5. Marker (Seite 17)
- 6. FAQ (Seite 19)

## **1. SPIELMATERIAL**

Zum Spielen wird folgendes Material benötigt:

Diese Regeln

1 W6 (Ein sechseitiger Würfel)

1 W20 (Ein zwanzigseitiger Würfel)

Zollmaßband/-maßstab

Marker

Statcards zu den Transformern

Die Miniaturen der Transformer

Der Wille, die Erde zu verteidigen oder seine unanfechtbare Macht zu demonstrieren

## **2. REGELN**

### **2.1 RUNDENABLAUF**

Jeder Spieler aktiviert nacheinander eine seiner Figuren. Decepticons fangen immer an.

Aktivierte Figuren werden mit einem Aktivierungsmarker versehen. Nachdem alle Figuren aktiviert worden sind, wird von jeder Figur ein Aktivierungsmarker entfernt und eine neue Runde startet.

Sollte ein Spieler noch über unaktivierte Figuren verfügen, während der andere alle seine Figuren bereits aktiviert hat, ist dieser Spieler solange an der Reihe, bis er ebenfalls alle seine Figuren aktiviert hat.

### **2.2 AKTIVIERUNG**

Jede Figur kann, wenn sie aktiviert wird, 2 Aktionen aus folgender Liste wählen:

-Bewegen

-Angreifen

- Transformieren
- Spezialaktion
- Zielen
- Passen

Jede dieser Aktion kann maximal 1x pro Aktivierung eingesetzt werden. Man kann also sich bewegen und danach angreifen, aber nicht zweimal in derselben Aktivierung angreifen.

Die Reihenfolge ist beliebig, mit der Ausnahme, dass nach Angriff keine Bewegung mehr möglich ist.

Die Aktionen im Einzelnen sind:

### **2.2a BEWEGEN**

Auf der Statcard des Transformers steht unter Geschwindigkeit wie weit sich die Figur maximal bewegen kann.

Dazu nimmt man einen beliebigen Punkt der Figur und legt daran das Zoll Band und setzt die Figur bis zu seiner Geschwindigkeit an Zoll weiter.

Es empfiehlt sich ein Zollmaßband zu benutzen, da so die Entfernung um Ecken und Hindernisse herum leichter zu messen ist.

Man darf sich nicht durch anderen Figuren oder Objekte hindurchbewegen, außer eine Spezialfähigkeit sagt etwas anderes.

Eine Figur kann sich jederzeit aus einem Nahkampf herausbewegen.

### **2.2b ANGRIFF**

Um eine andere Figur anzugreifen, wird geschaut ob und wenn ja, über welche Waffen die Figur verfügt.

Unter dem Bild jeder Figur sind bis zu drei Waffensysteme aufgelistet.

Jeder Name steht für ein separates Waffensystem.

Sollte unter einem Namen ein - " - Zeichen stehen, so gilt diese Waffe nicht als ein neues Waffensystem, sondern als das gleiche Waffensystem, wie über dem - " - Zeichen angegeben wurde.

In diesem Fall steht jedes - " - für einen alternativen Waffenmodus.

Man darf mit einer einzelnen Angreifen Aktion ALLE Waffensysteme benutzen, die auf der Statcard des Transformers angegeben sind.

Bei Waffen mit einem - " - muss man sich zwischen den 2-3 verschiedenen Modi für einen Waffenmodus entscheiden, man kann nicht alle verschiedenen Waffenmodi gleichzeitig abfeuern.

Für jedes Waffensystem wird einzeln geprüft, ob ein Ziel vorhanden ist und auch alle Angriffe werden der Reihe nach durchgeführt. Die Reihenfolge der Angriffe bestimmt der Spieler selbst.

Bevor geschossen wird, muss die Sichtlinie überprüft werden. Die Sichtweite ist unbegrenzt. Dazu nimmt man ein Maßband oder zieht eine imaginäre Linie vom Angreifer zum Ziel. Wenn kein Hindernis oder eine andere Figur diese Linie unterbrechen, ist das Ziel sichtbar.

Solange eine Figur von IRGEND EINEM Punkt aus eine Sichtlinie zu IRGEND EINEM Punkt des Zieles führen kann, ist das Ziel in Sichtweite. D.h. Ein Transformer im Robotermodus hat eine Pistole als Waffe. Zwischen ihm und dem Ziel steht ein anderer Transformer. Von Höhe der Waffe aus gemessen wäre dieser dritte Transformer im Weg, doch vom Kopf aus gemessen würde der Angreifer vielleicht über den dritten Transformer hinweg das Ziel sehen können.

Die Sichtlinie zu fliegenden Figuren ist niemals blockiert.

Wenn eine Sichtlinie besteht, darf geprüft werden, ob sich das Ziel auch in Reichweite der Waffe befindet.

Die Reichweite gibt an, wie weit eine Waffe schießen kann. Dazu wird ein Zoll Band an einen beliebigen Punkt der Figur angelegt und zu einem beliebigen Punkt am Ziel gelegt.

Befindet sich das Ziel innerhalb dieser Reichweite, kann die Waffe feuern. Zur Vereinfachung wird davon ausgegangen, dass eine aktivierte Figur, die gerade im Begriff ist, anzugreifen, einen 360 Grad Blickwinkel hat bzw. sich auch auf der Stelle drehen kann, um alle Ziele in seinem Umkreis unter Beschuss zu nehmen.

Manche Waffensysteme haben eine Mindestreichweite. Das heißt, es gibt zwei Zahlen. Die erste zeigt an, wie weit das Ziel MINDESTENS entfernt sein muss, die zweite, wie weit es MAXIMAL entfernt sein darf.

Um zu überprüfen, ob die Waffe getroffen hat, wird auf ihre Zielsicherheit geschaut.

Bei 100 % ist jeder Schuss ein GARANTierter Treffer.

Bei jedem anderen Wert muss ein W20 geworfen werden. Wenn das Ergebnis über dem Zielsicherheitswert liegt, ist es ein Treffer. Ist das Würfelergebnis gleich oder niedriger, ist der Schuss danebengegangen und es passiert weiter nichts.

Je GERINGER der Zielsicherheitswert also ist, desto BESSER kann die Waffe treffen.

Nachdem das Ziel getroffen wurde, wird auf der Statcard des Angreifers geprüft, wie viel Schaden die Waffe anrichtet.

Lege so viele Schadensmarker auf die Statcard des Ziels.

Unabhängig davon wie viel Schaden man angerichtet hat, mindestens jedoch einen Schaden, besteht die Chance eines kritischen Treffers. Um das abzuklären, wirft man einen W20. Ist das Ergebnis eine 20, hat man einen kritischen Treffer gelandet.

Man darf nun einen W6 werfen und schaut auf der Tabelle für kritische Treffer der Statcard der ZIELFIGUR nach, welchen kritischen Schaden man bei dem Gegner angerichtet hat und führt den Effekt aus. Dann legt man den passenden Marker für kritische Treffer auf die Statcard, um anzuzeigen, dass dieser kritische Treffer bereits ausgelöst wurde.

Nachdem man mit einer Waffe alle oben genannten Schritte durchgeführt hat, darf man mit der nächsten Waffe auf dasselbe Ziel oder ein anderes Ziel die oben genannten Schritte erneut durchführen, bis man alle seine Waffensysteme in dieser Runde eingesetzt hat.

## **2.2c TRANSFORMIEREN**

Jeder Transformer hat mindestens zwei verschiedene Formen. Manche, sogenannte Triple Changer, haben sogar drei.

Man unterscheidet zwischen Roboter- und Fahrzeugform.

Jede Form hat eine eigene Statcard mit eigenen Werten.

So kann ein Transformer auf unterschiedliche Situationen reagieren.

Um sich zu transformieren gibt man eine der beiden Aktionen in einer Aktivierung aus, verwandelt die Figur und nutzt ab dann die entsprechende Statcard.

Es darf sich beliebig oft transformiert werden.

## **2.2d SPEZIALAKTION**

Manche Transformer besitzen Spezialaktionen.

Diese sind auf ihren Statcard im unteren Bereich Spezialfähigkeiten zu finden.

Eine Spezialaktion ist immer durch große Lettern als SPEZIALAKTION besonders hervorgehoben.

Diese Aktion erlaubt dem Spieler Zugang zu besonders nützlichen Fähigkeiten, welche Charakteristika des Transformers darstellen zu erhalten.

Man gibt einfach eine der beiden Aktionen in einer Aktivierung aus und sagt, dass man die SPEZIALAKTION des Transformers nutzen möchte. Hat ein Transformer mehrere Spezialaktionen, muss man wählen, welche man nutzen möchte. Man kann nicht beide Spezialaktionen mit einer Aktion nutzen. Dafür kann man aber seine zweite Aktion nutzen, um eine andere Spezialaktion als die zuvor gewählte durchzuführen.

Man liest die Fähigkeit der Spezialaktion laut vor und befolgt die Anweisungen der Spezialaktion.

## **2.2e ZIELEN**

Der Transformer hält inne und beschaut sich das Schlachtfeld genau an oder fokussiert einen ganz bestimmten Gegner. Diese Aktion kann man nutzen, damit ein Transformer noch bessere Chancen erhält, einen Gegner zu treffen.

Um dies anzuzeigen, gibt man eine Zielen Aktion aus und legt einen Zielmarker neben die eigene Figur. Man kann auch mehrere Zielmarker neben seiner Figur sammeln, um sich auf einen besonders wichtigen Angriff vorzubereiten. Dennoch darf man pro Aktivierungsrunde weiterhin nur einmal eine Aktion für Zielen ausgeben.

Während der Transformer das nächste Mal eine Aktion für Angreifen ausgibt, erhält JEDES Waffensystem pro Zielmarker einen um 3 gesenkten Wert in Zielsicherheit UND darf PRO Zielmarker einen Würfel neu würfeln. Dabei ist es egal, ob dies der Wurf für Zielsicherheit, Schaden, Kritischer Treffer oder sonst etwas ist. Man darf sich aussuchen, wann man neu würfelt und dies auch so oft hintereinander machen, wie man Zielmarker besitzt. D.h. Eine Figur mit 3 Waffensystemen greift an. Sie hat 3 Zielmarker. Alle drei Waffensysteme haben -9 auf Zielsicherheit. Beim ersten Waffensystem würfelt der Angreifer zweimal neu für kritische Treffer. Beim zweiten Waffensystem würfelt er neu für Zielsicherheit, da er trotz eines um 9 gesenkten Wertes verfehlt hat. Beim dritten Waffensystem kann der Spieler keinen Würfel mehr neuwürfeln, da er bereits dreimal, also in Höhe der Zielmarker neben der Figur, neu geworfen hat, profitiert jedoch weiterhin von den um 9 gesenkten Wert in Zielsicherheit für den dritten und letzten Schuss.

Nachdem die Angriffsaktion durchgeführt wurde, werden alle Zielmarker entfernt.

## **2.2f PASSEN**

Wenn man nichts mehr machen möchte, kann man einfach passen. Dadurch wird die Figur jedoch immer noch mit einem Aktivierungsmarker versehen und kann in dieser Runde auch zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr eingesetzt werden.

## **2.3 SCHADEN UND ZERSTÖRUNG VON FIGUREN**

Jeder Transformer hat mindestens zwei Statcards.

Auf jeder Statcard ist ein Strukturpunktwert angegeben.

Immer wenn ein Transformer Schaden erhält, legt er die entsprechende Anzahl an Schadensmarker auf die Statcard der Form, welche der Transformer gerade angenommen hat, als er den Schaden erlitt.

Jede Form eines Transformers hat einen eigenen Strukturpunktepool, d.h. es ist wichtig, die jeweiligen Schadensmarker immer auf die richtige Statcard zu legen und keineswegs die Schadensmarker desselben Transformer miteinander zu vermischen.

So kann ein Transformer, der in Fahrzeugform nur noch einen Strukturpunkt übrig hat, dennoch in der Roboterform mit vollen Strukturpunkten weiterkämpfen.

Schaden kann durch Spezialfähigkeiten repariert werden.

Sobald mindestens so viele Schadensmarker auf einer Statcard liegen, wie der Strukturpunktwert einer Einheit in dieser Form ist, wird dieser Transformer zerstört und die Figur vom Spielfeld genommen. (Außer bei Variante Wracks, indem zerstörte Figuren im Spiel bleiben, jedoch alle zugehörigen Statcards entfernt werden und die Figur nur noch ein Hindernis darstellt.)

Dabei ist es egal, ob oder wie viele Strukturpunkte der Transformer noch in einer anderen Form übrig hat.

## 2.4 SPIELENDEN & SIEG

Ziel im Standardspiel ist es, das komplette gegnerische Team zu zerstören.

Da es nicht immer möglich ist, alle gegnerischen Figuren zu zerstören, empfiehlt es sich vorher ein Runden oder Zeitlimit auszumachen, wonach die Aufstellungskosten aller eliminierten Transformer des Gegners zusammengerechnet werden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Als Alternative kann man bestimmte Szenario Ziele erfüllen, um zu gewinnen. Szenarien (Capture Base, Convoy, Protect Humans, Retrieve the Allspark) folgen noch.

## 2.5 AUFBAU DES SPIELFELDES

Eigentlich ist das Spiel dafür gedacht, sofort auf jeder ebenen Spielfläche direkt loszulegen.

Wenn man jedoch einen einheitlichen Spielstil bevorzugt, wird sich vor Spielbeginn auf die Größe der Spielfläche geeinigt und diese mit vier Markern abgegrenzt.

Klein = 30&30 Zoll

Mittel = 30&90 Zoll

Groß = 90&90 Zoll

Darüber hinaus kann jeder Spieler Hindernisse wählen. Dies können Gebäude, Wracks, Bäume oder Seen sein. Ob diese durch Modelle oder Dosen, Papier oder sonst etwas dargestellt werden, ist den Spielern überlassen.

Bei Klein wählt jeder Spieler 1 Hindernis, bei Mittel jeder 2 und bei groß jeder 3. Diese Hindernisse kommen in einen gemeinsamen Pool. Jeder Spieler wirft einen W20. Derjenige mit der höheren Augenzahl darf sich ein Hindernis aus dem Pool nehmen und mit mindestens 5 Zoll Abstand von den Rändern platzieren. Dann wählt der andere Spieler ein Hindernis usw. bis alle Hindernisse platziert wurden.

Danach würfeln wieder alle Spieler mit einem W20. Der Gewinner darf sich eine der vier Seiten als Aufstellungszone aussuchen, der andere Spieler nimmt die gegenüberliegende Seite.



Die Figuren dürfen maximal 5 Zoll vom ausgewählten Rand entfernt aufgestellt werden.

Wenn man ein Szenario oder eine Szene aus Serie&Comic nachspielen möchte, kann man diese Aufstellungsregeln auch außer Acht lassen.

## **2.6 ZUSAMMENSTELLUNG EINER ARMEE**

Bevor losgespielt werden kann, müssen sich die Spieler ihre Streitkräfte selber zusammensuchen.

Dabei ist es wichtig, vorher festzumachen, wer Autobots und wer Decepticons spielt. (Spätere dritte Fraktion Menschen möglich).

Danach wird ein Punktelimit, z.B. 100 oder 200 festgelegt. 100 Punkte sind ein meistens 3-5 köpfiges Team, 500 Punkte sind für epische Schlachten mit gut zwei Dutzend Charakteren pro Seite geeignet.

Jeder Transformer hat bei seinen Statcards links neben dem Namen ein Fraktionssymbol und rechts seine Kosten angegeben. Auch wenn ein Transformer mehrere Statcards hat, müssen die Kosten für ihn nur einmal gezahlt werden.

Die Kosten aller gewählten Transformer jedes Teams dürfen das Punktelimit nicht übersteigen.

Es gibt Transformer, die für beide Fraktionen kämpfen können. In dem Fall, das beide Seiten ihn haben wollen, wird um ihn gewürfelt. Derjenige mit dem höheren Wert, hat ihn für seine Seite rekrutieren können, die andere Fraktion muss sich dann einen neuen Transformer für die verbliebenen Punkte aussuchen.

Die ausgesuchten Figuren werden dann in der Aufstellungszone (Meistens also innerhalb von 5 Zoll des ausgewählten Spielflächenrandes) platziert.

Der Spieler, welcher nicht die Wahl der Aufstellungszone hat beginnt mit einem Transformer, dann stellt der andere Spieler eine Figur auf usw. bzw. alle Figuren aufgestellt worden sind.

Ob eine Figur das Spiel in Fahrzeug oder Roboterform beginnt, ist jedem Spieler selbst überlassen.

### 3. BESONDERHEITEN, FÄHIGKEITEN UND SPEZIALAKTIONEN

Jeder Transformer hat auf seinen Statcards neben eigenen Werten auch eine Reihe an Fertigkeiten, die ihn besonders kennzeichnen.

Sei es aufgrund des Fahrzeugs, welches er darstellt, den Charaktereigenschaften oder dem, was man von diesem Transformer aus Serie&Comic erwartet.

Besonderheiten beziehen sich auf Waffensysteme. Immer wenn man dieses Waffensystem nutzt, tritt die Besonderheit in Kraft, sonst nicht.

Fähigkeiten sind unten in einer Statcard in der Rubrik Spezialfähigkeiten zu finden und immer aktiv.

Spezialaktionen sind ebenfalls in der Rubrik Spezialfähigkeiten zu finden. Im Gegensatz zu Fähigkeiten sind Spezialaktionen deutlich hervorgehoben, indem das Wort SPEZIALAKTIONEN groß geschrieben ist und die Nutzung dieser besonderen Spezialfähigkeit eine eigene Aktion kostet.

#### **3.1 Besonderheiten:**

**Bodenziele:** Mit diesem Waffensystem dürfen keine Figuren angegriffen werden, die über die Fähigkeit "Fliegend" verfügen.

**Bomben:** Ein Angriff mit Bomben wird anders abgehandelt, als ein normaler Angriff. Sobald ein Transformer diesen Angriff einsetzt, wird geprüft, wer sich alles in Reichweite der Bombe befindet. Dafür wird ein Radius in Höhe der Reichweite des Waffensystems um die angreifende Figur herumgezogen. Dann erhalten ALLE Figuren, die NICHT Fliegend sind und sich innerhalb dieses Radius befinden, den unter Schaden der Waffe angegebenen Wert als Schaden.

**Greife Ziel X-mal an:** Man führt die in x genannte Zahl an separaten Angriffswürfen gegen dasselbe Ziel durch.

**Kann Ziel reparieren:** In diesem Fall darf man auch verbündete Figuren angreifen und nutzt den Wert in Schaden, um in diese Höhe Schadensmarker von der Zielfigur abzulegen und sie somit zu reparieren. Man darf nicht sich selbst auf diese Weise angreifen.

**Luftziele:** Mit diesem Waffensystem dürfen nur Figuren mit der Fähigkeit "Fliegend" angegriffen werden.

**Mörser:** Bei einem Angriff mit dieser Waffe erhält das Ziel bei einem Treffer 3 Schaden. Alle Figuren in einem 2 Zoll Umkreis vom Ziel erhalten 2 Schaden. Alle Figuren in einem 3 Zoll Umkreis vom Ziel erhalten 1 Schaden. Dabei werden sowohl gegnerische, als auch eigene Figuren beschädigt. Einheiten mit der Fähigkeit "Fliegend" erhalten keinen Schaden.

Panzerbrechend: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren die Fähigkeit "Panzerung" von gegnerischen Figuren.

### **3.2 Fähigkeiten:**

**Agil:** Du darfst Dich auch nach dem Angreifen bewegen, sofern Du danach noch eine Aktion übrig hast und sie für Bewegung ausgeben möchtest.

**Anführer:** Wähle nach Deiner Aktivierung einen befreundeten Transformer in Sichtlinie und Reichweite von 8 Zoll. Führe mit diesem Transformer eine Gratisaktion aus.

**Ausweichen:** Wenn Du von einem Angriff getroffen wurdest, darfst Du 1W6 werfen. Bei einer 5 oder 6 gelingt es dem Transformer noch haarscharf auszuweichen und er erhält keinen Schaden.

**Beschützer X:** Immer wenn eine befreundete Einheit in Reichweite von X Zoll Schaden erhält, kannst Du den Schaden auf Dich umlenken. D.h. Du erhältst den vollen Schaden und nicht die befreundete Figur. Dieser Schaden löst auch 1W20 Wurf für kritische Treffer aus. Beschützer wird eingesetzt, nachdem der Angreifer getroffen hat, doch bevor der Schaden wirkt, d.h. wenn eine befreundete Einheit mit Panzerung 5 Schaden erhält, welche wegen Panzerung auf 3 reduziert werden würden, erhält die Einheit, welche Beschützer eingesetzt hat dennoch den vollen Schaden in Höhe von 5, wenn sie nicht ebenfalls Panzerung besitzt.

**Beute:** Immer wenn Du einen Gegner besiegst, wirf 1W6 und repariere Dich um diesen Wert.

**Bis alle eins sind:** Sobald ein Verbündeter zerstört wird, erhältst Du sofort 1 Gratisaktion.

**Chomp:** Nachdem der Angriff "Biss" Schaden bewirkt hat, repariere Dich selbst um eben diesen Wert. Es zählt nur der Schaden, der zugefügt wurde, nicht das Würfelergebnis. D.h. bei einem Würfelergebnis von 5 gegen einen Gegner mit der Fähigkeit Panzerung würden nur 3 Schaden durchkommen. Daher können auch nur 3 Strukturpunkte vom Gegner 'gefressen' und somit von sich selbst repariert werden.

**Doppelangriff:** Diese Figur greift ihr Ziel mit einer Angriffsaktion immer zweimal an (Genau wie die Besonderheit Greife Ziel X-mal an, wird als Fähigkeit verwendet, wenn das Feld für Besonderheiten bereits voll ist oder für alle Waffensysteme ein zweifacher Angriff möglich ist).

**Fliegend:** Diese Figur ignoriert Gelände und andere Figuren bei der Bewegung und beim Ziehen von Sichtlinien.

**Furchteinflößende Erscheinung:** Möchte ein Gegner sich innerhalb einer Reichweite von 4 Zoll von Dir bewegen, muss er 1W6 würfeln. Bei 1 oder 2 verfällt seine Bewegungsaktion.

**Inspirierend:** Verbündete in Reichweite von 6 Zoll dürfen Würfelwürfe 1x wiederholen. Dabei darf JEDER Wurf bis zu 1x wiederholt werden, egal für was.

**Jäger:** Wenn Du einen Gegner beschädigst, darfst Du nur noch diesen Gegner angreifen, bis er besiegt wurde. Sollte eine Fähigkeit wie Anführer oder etwas vergleichbares Dir einen neuen Angriff erlauben, darfst Du diese Begrenzung ignorieren und ein neues Ziel angreifen. Auf dieses neue Ziel wird dann die Beschränkung Jäger angewendet.

**Luftabwehr:** Der Gegner kann nicht die Fähigkeit "Ausweichen" einsetzen. Die Zielsicherheit gegen Figuren mit der Fähigkeit "Fliegend" ist um 3 erleichtert. Auch wenn die Fähigkeit Luftabwehr heißt, dürfen auch alle anderen Ziele mit diesem Waffensystem angegriffen werden, sie ist nur gegen fliegende Gegner effektiver. Die Fähigkeit "Ausweichen" verliert die gegnerische Figur immer, egal ob sie "Fliegend" ist, oder nicht.

**Menschenschützer:** Wenn ein befreundeter Mensch in Reichweite von 6 Zoll Schaden bekommt, würfle 1W6. Bei 5 oder 6 erhält der Mensch keinen Schaden.

**Micromaster Combiner:** Ein Micromaster Combiner kann sich als SPEZIALAKTION mit einem jeweiligen Gegenstück zu einem Fahrzeug zusammenschließen, wenn das andere Fahrzeug in Reichweite von 1 Zoll ist. Ab diesem Zeitpunkt werden die Strukturpunkte beider Fahrzeuge zusammengerechnet und auch zukünftiger Schaden gleichmäßig auf beide verteilt. Das Fahrzeug gilt erst als zerstört, wenn die gesamten Strukturpunkte BEIDER Fahrzeughälften erreicht wurden. Das Teilen in zwei Fahrzeuge ist ebenfalls eine SPEZIALAKTION. Bei der Aufstellung können beide Teile als ein Fahrzeug aufgestellt werden.

**Null-Strahl:** Anstatt Schaden kann ein so benanntes Waffensystem dem Gegner einen Aktivierungsmarker hinzufügen. Dadurch wird ein Gegner in der aktuellen Runde handlungsunfähig. Sollte der Gegner bereits einen Aktivierungsmarker haben, wird ein zweiter hinzugefügt, wodurch der Gegner in der nächsten Runde nicht dem anderen Spieler zur Verfügung stehen wird.

**Oilslide:** Nach einer Bewegung darfst Du Dich um eine Reichweite von 6 Zoll in gerader Linie weiterbewegen. Die Bewegung erhält Rammen (Leichtsinnig).

**Optimist:** Am Anfang Deiner Aktivierung MUSST Du 1W6 werfen. Bei einer 1 verfallen Deine beiden Aktionen. Ansonsten erhältst Du eine dritte dazu.

**Panzerung:** Immer wenn Du Schaden erhältst, ziehe 2 vom Schaden ab. Mindestens 1 Schaden kommt aber durch.

**Rammen (Leichtsinnig):** Wenn die Bewegung an einer gegnerischen Figur endet, wird 1W6 geworfen. Du erhältst vollen Schaden in Höhe des Wurfresultates, die andere Figur in Höhe der Hälfte des Wurfresultates (abgerundet, eine 1 fügt dem Gegner also keinen Schaden zu.). Der Würfelwurf zählt für beide, es wird nicht zweimal geworfen. 1W20 für kritische Treffer wird bei beiden geworfen.

**Rammen (Normal):** Wenn die Bewegung an einer gegnerischen Figur endet erhalten beide 1W6 Schaden. 1W20 für kritische Schäden darf bei beiden geworfen werden. Der Würfelwurf zählt für beide, es wird nicht zweimal geworfen.

**Rammen (Überlegen):** Wenn die Bewegung an einer gegnerischen Figur endet, wird 1W6 geworfen. Der Gegner erhält Schaden in Höhe des Wurfresultates, Du erhältst Schaden in Höhe der Hälfte des Wurfresultates (abgerundet, eine 1 fügt Dir also keinen Schaden zu). Der Würfelwurf zählt für beide, es wird nicht zweimal geworfen. 1W20 für kritische Treffer wird bei beiden geworfen.

Riesentöter: Angriffe dieser Figur verursachen den dreifachen Schaden gegen gigantische Modelle (Fortress Maximus, Metroplex, Trypticon, Basen und Befestigungsanlagen).

Schaufel: Figuren mit dieser Fähigkeit sind gegen Schäden aus bestimmten Richtungen immun. Wenn die Sichtlinie vom Gegner zu dieser Figur durch die Richtung, welche die Schaufel Fähigkeit angibt, gezogen wird, erhält dieser Transformer keinen Schaden. Andere Effekte, wie z.B. Nullstrahl sind jedoch weiterhin wirksam. Wenn die Figur durch Schaufel gegen Angriffe von oben immun ist, erhält sie nicht von Gegnern mit der Fähigkeit "Fliegend" Schaden.

Schnelltransformierung: Transformieren kostet diesen Transformer keine Aktion.

Schwebend: Diese Figur ignoriert Gelände und Figuren beim Bewegen. Sie muss beim Angreifen weiterhin alle Regeln für Sichtlinien erfüllen.

Scout: Gegnerische Figuren im Umkreis von 10 Zoll um diesen Transformer verlieren die Fähigkeit "Tarnung". Am Ende Deiner Aktivierung kannst Du einen Zielerfassungsmarker (Nicht zu verwechseln mit Zielmarker) auf einen Gegner legen. Wenn das nächste Mal ein Verbündeter dieses Ziel angreift, wird seine Zielsicherheit um 3 erleichtert und er fügt einen Schaden mehr zu. Danach wird ein Zielerfassungsmarker entfernt. Mehrere Zielerfassungsmarker auf einem Ziel bewirken keine Erhöhung der Boni, da jedoch nach jedem Angriff auf das Ziel immer nur 1 Zielerfassungsmarker entfernt wird, bleibt so der Effekt länger bestehen.

Störsender: Gegner in Reichweite von 12 Zoll können nicht von der Fähigkeit "Anführer" profitieren.

Stomp: Jeder Gegner an dem Du Dich während Deiner Bewegung mindestens in Reichweite von 1 Zoll vorbeibewegst erhält 1 Schaden. Diese Schäden provozieren KEINE kritischen Treffer.

Tarnung: Diese Figur kann nur innerhalb einer Reichweite von 5 Zoll angegriffen werden. Bei Angriffen, welche Flächenschaden anrichten, wie z.B. Mörser oder Bomben, erhält diese Figur wie gewöhnlich Schaden, nur darf sie selbst nicht zum Ziel eines solchen Angriffs gewählt werden.

Top Gun: Du darfst mit dem MG, Figuren mit der Fähigkeit "Fliegend" zweimal angreifen.

Transport: Wenn am Anfang Deiner Bewegung eine befreundete Figur in 1 Zoll Reichweite zu Dir steht, kannst Du nach Deiner Bewegung diese Figur in 1 Zoll Reichweite von Dir platzieren.

Triple Changer: Hat 1 Roboter und 2 Fahrzeugformen.

Unterstützung: Hat 2 Fahrzeugformen, aber keine Roboterform.

### **3.3 Spezialaktionen:**

**Abschleppen X:** Wähle 1 Fahrzeug in Reichweite von X Zoll. Markiere es mit einem Haken-Marker. Immer wenn Du Dich bewegst, stelle das Fahrzeug in Reichweite X von Dir auf. Ein gegnerisches Fahrzeug mit dem Hakenmarker darf keine Aktion für Bewegung erhalten. Maximal 1 Fahrzeug darf gleichzeitig mit einem Hakenmarker dieser Figur versehen sein. Möchte man ein anderes Fahrzeug abschleppen, wechselt der Haken-Marker das Ziel. Diese Fähigkeit kann genutzt werden, um befreundete Einheiten einen Tempoboost zu geben, bewegungsunfähige Freunde neu zu positionieren oder Gegner in eine günstigere Position zu bringen. Befreundete Fahrzeuge dürfen weiterhin Bewegungsaktionen erhalten, verlieren aber dann den Haken-Marker.

**Einzementieren:** Wähle eine gegnerische Figur in Reichweite von 3 Zoll. Diese Figur erhält einen Aktivierungsmarker.

**Ölgriff:** Markiere einen Gegner in Reichweite von 4 Zoll mit einem Öl-Marker. Der Gegner erhält durch den nächsten Angriff EINES Waffensystems doppelten Schaden. Entferne dann den Öl-Marker. Solange jedoch ein Öl-Marker auf einer Figur liegt, muss diese VOR jeder Aktion 1W6 werfen. Bei einer 1 oder 2 verfällt ihre gewählte Aktion. Sollte dies ihre erste Aktion gewesen sein, darf die Figur die gewählte Aktion erneut versuchen, da sie ja noch eine zweite Aktion in dieser Runde frei hat. Der Öl Marker verschwindet wie oben erwähnt erst nach einem Angriff auf diese Figur.

**Reparatur (Fahrzeug/Roboter) X:** Um eine Figur reparieren zu können, muss man die andere Figur berühren. Die andere Figur muss in der jeweiligen Form, für die Reparatur steht, sein. Man darf dann entscheiden, ob man Schadensmarker in Höhe des Reparaturwertes von der anderen Einheit entfernt oder ob man einen kritischen Treffermarker entfernt und somit diesen Teil wiederherstellt, z.B. indem ein Flügel wieder angebracht wird. Es darf NICHT die andere Form des Transformer repariert werden. D.h. eine Einheit mit Reparatur Fahrzeug steht neben einer befreundeten Figur in Roboterform. Diese Einheit darf nicht repariert werden, da sie im Moment kein Fahrzeug ist. Auch wenn die nicht aktive Form Schaden hat, darf nicht repariert werden. Eine Einheit mit Reparatur kann sich auch selbst reparieren, solange sie sich selbst auch in der richtigen Form befindet.

**Signalfeuer:** Ein Transformer Deiner Wahl darf sofort einen Angriff ausführen. Egal wo er sich befindet. Dabei darf er alle ihm zur Verfügung stehenden Waffensysteme einsetzen. Die Regeln für Angriffe müssen beachtet werden. Ein Transformer der kein gültiges Ziel hat, darf auch durch diese Spezialaktion niemanden angreifen. Der Transformer, welcher Signalfeuer nutzt, darf NICHT selber durch diese Fähigkeit einen Gratisangriff durchführen.

**Sirene:** Lege einen Sirenenmarker auf Dich. Sobald ein Gegner einen Angriff ausführen möchte, der Dich als Ziel haben könnte, muss er Dich angreifen, ob er will oder nicht. Dann wird der Sirenenmarker entfernt. Alle Verbündeten innerhalb einer Reichweite von 6 Zoll erhalten 1 Schaden repariert, wenn Du diese Spezialaktion einsetzt. Du darfst Zivilisten in Reichweite von 6 Zoll neu positionieren, wenn Du diese Spezialaktion einsetzt.

**Sonnenkollektoren:** Repariere Dich um 2 oder füge beim nächsten Angriffswurf 2 Schaden mehr zu. Zählt nur für das ERSTE Waffensystem, das danach genutzt wird.

**Sprungdüsen:** Bewege Dich um bis zu einer Reichweite von 6 Zoll, ignoriere Gelände und Figuren und führe einen Faust-Angriff durch, wenn möglich.

**Teleportation:** Wähle 1 Figur in Reichweite von 4 Zoll. Wirf 1W6. Bei 5-6 Platziere sie irgendwo auf dem Spielfeld neu. Bei 1-2 darf Dein Gegner die Stelle bestimmen. Es dürfen sowohl befreundete, als auch gegnerische Figuren auf diese Art teleportiert werden.

**Vorbereitete Notfallpläne:** Gib beide Aktionen Deiner Aktivierung aus, um sofort mit zwei anderen Transformer Deines Teams jeweils eine Aktion durchzuführen.

#### 4. Kritische Schäden:

**Flügel:** Bewege Dich sofort in voller Höhe Deiner Geschwindigkeit in einer geraden Linie. Danach erhältst Du 1W6 Schaden. Bei einer 1 legst Du eine Bruchlandung hin und wirst sofort zerstört. Nach dem der Schaden zugefügt worden ist, wird mit einem W20 geprüft, ob ein weiterer kritischer Treffer erfolgt. Der Transformer verliert die Fähigkeit "Fliegend" in ALLEN Formen. Die Figur hat in der Fahrzeugform nur noch eine Geschwindigkeit von 2.

**Intern:** Die internen Systeme wurden beschädigt und so erhält die andere Form 3 Schaden. D.h. Ein Transformer in Roboterform würde dann die 3 Schaden auf die Statcard seiner Fahrzeugform legen. Bei einem Triple Changer darf er sich eine der anderen Formen aussuchen, welche die 3 Schaden erhält. Durch diesen Schaden wird kein kritischer Treffer ausgelöst. Sollte die andere Form dadurch alle ihre Strukturpunkte verlieren, passiert erstmal nichts weiter. Die andere Form kann lediglich nicht mehr genutzt werden.

**Ketten:** Das Fahrzeug darf keine Aktion mehr für Bewegen ausgeben.

**Kopf:** Der Transformer erhält 1W6 Schaden. Bei einer 1 oder 2 wird er sofort zerstört. Es wird KEIN Marker für kritische Treffer auf die Statcard gelegt. Dieser Schaden provoziert keinen weiteren kritischen Treffer.

**Munition:** Der Transformer erhält sofort 1W20 Schaden. Es wird KEIN Marker für kritische Treffer auf die Statcard gelegt. Nach dem der Schaden zugefügt wurde, darf mit einem W20 geprüft werden, ob ein weiterer kritischer Treffer erfolgt.

**Reifen:** Das Fahrzeug darf keine Aktion mehr für Bewegen ausgeben.

**Rotor:** Die Fahrzeugform verliert die Fähigkeit "Fliegend". Du und Dein Gegner wählen jeweils eine Richtung. Dann wird 1W6 geworfen. Bei 1-3 fliegt der Rotor um 8 Zoll weit in die vom Gegner gewählte Richtung und fügt allen Figuren auf dem Weg 3 Schaden zu. Kritische Treffer werden mit 1W20 bei diesen Figuren geprüft. Bei 4-6 gilt das gleiche, nur in der von Dir ausgesuchten Richtung. Die Figur hat in der Fahrzeugform nur noch eine Geschwindigkeit von 2. Sollte es mehr als einen Rotor geben, wird der Effekt nochmal durchgeführt, wenn auf der kritischen Treffer Tabelle noch weitere Rotoren getroffen werden können.

**Transform:** Das Transformierungsmodul wurde zerstört bzw. essentielle Teile des Transformers, wodurch keine Aktion mehr für Transformierung ausgegeben werden darf und der Transformer in der gegenwertigen Form verbleiben muss.

**Waffe:** Wenn der Name einer Waffe geworfen wird, gilt die entsprechende Waffe als zerstört und kann nicht wieder bei einem Angriff eingesetzt werden. Sollte in der kritischen Treffer Tabelle die Mehrzahl eines Waffensystems stehen, so sind alle Waffensysteme mit diesem Namen zerstört.



## 5. Marker:

Aktivierung



Flugunfähigkeit



Hakenmarker



Kritische Schäden

**K1 K2 K3 K4 K5 K6**

Öl-Marker



Schaden



Sirenenmarker



Spielbegrenzung



Zielerfassungsmarker



Zielmarker



## 6. FAQ:

-Bewegen in gefährliches Gelände. Manche Fähigkeiten wie Abschleppen oder Teleportation ermöglichen die Neuplatzierung von gegnerischen Figuren. Wenn man mit tiefem Wasser, Lavaflüssen oder Seen mit purem Energon spielt, werden die gegnerischen Figuren aus dem Spiel entfernt, sobald sie auf solch ein "gefährliches" Gelände gestellt werden.

-Bombschock darf nicht Panzerung einsetzen, um die 3 Schaden seiner Spezialfähigkeit zu reduzieren. Dieser Schaden kann keinen kritischen Treffer auslösen.

-Brawn: Die Form, in welche sich transformiert wurde, erhält die 5 Strukturpunkte zurück.

-Darf ich Figuren mit der Fähigkeit "Fliegend" auch mit Nahkampfangriffen wie "Faust" angreifen? JA. Zur Vereinfachung reicht es, wenn das Ziel lediglich in der Reichweite einer Waffe ist und diese Waffe nicht nur auf Bodenziele beschränkt ist. Es gibt Transformer, die in der Roboterform fliegen können und selber einen "Faust"angriff besitzen. Sollte sich z.B. Tracer zu Optimus Prime in den Nahkampf bewegt haben und ihn mit der Faust und Rotor angegriffen haben, wäre es nicht zu erklären, warum Optimus in seinem Zug nicht nach Tracer schlagen darf. Weggefliegen kann dieser nicht sein, da nach dem Angriff keine Bewegung erlaubt ist, d.h. Tracer muss sich immer noch an derselben Stelle befinden. Hier ins Detail zu gehen lohnt sich vielleicht bei einer Variante mit Expertenregeln.

-Dropshot: Die Fahrzeugform erhält 1 Strukturpunkt zurück.

-Die Anrede DU bezieht sich auf den Statcards immer auf den jeweiligen Transformer

-Growl: 1 Schaden mehr: Dies tritt ein, in dem er z.B. von der Fähigkeit "Anführer" eines anderen Transformer profitiert und die Gratisaktion zum Angreifen nutzt. Sollte er die Gratisaktion z.B. für Bewegen nutzen, verfällt der Extraschaden. Andere Fähigkeiten, die Growl umsonst angreifen lassen, zählen hier ebenfalls für den Bonus, auch wenn es sich nicht Explizit um eine Gratisaktion handelt.

-Jetfire: Der durch Aktivierungen eintretende Schaden, provoziert keine kritischen Treffer. Um Jetfire mit Optimus Prime zu kombinieren, müssen beide Figuren zusammengebaut werden. Dieser Schritt ist nicht mehr rückgängig zu machen.

-Menschen sind besondere Einheiten, die als Spezialfähigkeit "Mensch" haben. Werden später erst eingeführt.

-Darf ich mit einem Fahrzeug, das die Fähigkeit "Rammen" besitzt, aber nicht die Fähigkeit "Fliegend", eine gegnerische Figur mit "Fliegend" rammen? JA. Es gibt fliegende Einheiten, die selber über Rammen verfügen. Sollte z.B. Schockwave im Fahrzeugmodus (Jet) Roadburner rammen, wäre es nicht logisch, dass Optimus Prime Schockwave nicht ebenfalls rammen dürfte. Hier ins Detail zu gehen lohnt sich vielleicht bei einer Variante mit Expertenregeln.

-Roadburner: Das EMP-Katapult trifft auch eigene Einheiten.

-Tracer: Wenn bei Tracer der Rotor in einer Form durch einen kritischen Schaden zerstört wird, darf er auch in der anderen Verwandlungsform nicht genutzt werden. D.h. im Fahrzeugmodus ist ein

Fliegen nicht mehr möglich, im Robotermodus darf mit dem Rotor dann auch nicht angegriffen werden.

-Tread Bolt: Er gehört zur Air Patrol, welche bekannt für Präzisionsschläge sind und Kollateralschäden verhindern. Warum hat er Bomben, die auch Verbündete beschädigen? Er ist ein Bomber. Wenn man will, dass er Originalgetreu gespielt wird, ist man als sein Spieler selber dafür zuständig, dass er keine Verbündeten trifft ;) Außerdem ärgert er seine Kollegen doch sowieso gerne...

-Wreckage: Du darfst mit dem zweiten Raketenangriff auch ein neues Ziel angreifen, wenn Du möchtest.

-Zivilisten sind Einheiten mit der Spezialfähigkeit Zivilist (Kommt erst später vor, meistens Menschen)