

DEMONWORLD[®]

Zusammenstellung der Regeln nach der 2nd-Edition in Deutsch



Fanwork

Light Orc Archers (4001)



Varrig's Strong Arm (4009)



Orc Heroes & Commanders (4008)



Goblins on Giant Spiders (4029)



Myrlak Cloudcook (4010)



Orc Chariot (4032)



Orc Shamans & Sages (4018)



Orc Guard (4003)





FANTASY-SCHLACHTEN IN MINIATUR

Diese Zusammenstellung der Grundregel des Tabeltops DEMONWORLD ist im Rahmen eines Fanworks erstellt worden. Ein besonderer Dank geht hier an Paul von RPE (ralpartha europe) für die Unterstützung und Genehmigung der Zusammenstellung und Veröffentlichung als PDF.

Basis für dieses Dokument sind die deutschen Grundregeln in der 2nd Edition, veröffentlicht von hobby products im Jahr 1999 / 2000. Weil diese deutschen Regeln nur in gedruckter Form verfügbar waren, wurden Grafiken aus den vorhandenen englischen und französischen Grundregeln (PDFs) herauskopiert.

Die Rechte an den Spielregeln und Spielfiguren liegen aktuell (Januar 2018) alleinig bei RPE bzw. fasagames (<http://www.ralparthaeurope.co.uk/> bzw. <http://fasagames.com/demonworld/>)

This rule-compilation for the game DEMONWORLD has been created as part of a fanwork. A special thanks goes to Paul from RPE (ralpartha europe) for supporting and later approving the compilation and publication as PDF.

Basis for this document are the German basic rules in the 2nd Edition, published by hobby products in 1999 / 2000. Because these German rules were only available in printed form, graphics were taken from the existing english or french basic- rules (PDFs).

The rights of the game (rules and models) currently only belongs to RPE or fasagames (<http://www.ralparthaeurope.co.uk/> or <http://fasagames.com/demonworld/>)

**Zusammenstellung durch:
Thomas Lautenschläger**

... und so begab es sich, daß zu Anbeginn des zweiten Zeitalters die Elfen die Geschicke der Welt lenkten, und sie bauten ihre schwebenden Städte und befriedeten das Land und ein jedes Wesen hatte einen fest gefügten Platz im Lauf der Dinge, und es herrschte eine gerechte Weltordnung während vieler tausend Sonnenläufe. Dies aber missfiel S'h-Karath, dem Fürsten der Vernichtung, und so beschwor er ein Tor zwischen den Dimensionen und sandte Xeribulos Dan Hurrorcon, den Beherrscher des Eises, und K'rak-Than, den Herrn des Feuers, auf die Welt, um die Elfen zu vernichten und Chaos und Tod über sie zu bringen. Und Xeribulos Dan Hurrorcon schuf eine Eiswüste im Norden, die sich unablässig ausbreitete und jedes Leben unter sich begrub, und K'rak-Than schickte seine Flammenwände gegen die Elfen und vernichtete ihre Armeen, und ließ sie südlichen Kontinente verdorren und zu Wüste werden.

... und so geschah es, daß die Heere der Elfen vernichtet und ihre Städte dem Erdboden gleichgemacht wurden, und ein jedes Lebewesen floh vor dem Ansturm von Feuer und Eis, und viele Stämme und Kulturen wurden vom Boden der Erde getilgt, während Chaos und Zerstörung die Oberhand gewannen. Da aber wurde den Elfen der Ort offenbart, an dem die verloren geglaubten Elementarschwerter zu finden waren. Und der Hohe Rat der Elfen sandte Lindradil, den Fürst der Elfen, mit den Schwertern des Wassers und der Erde gegen K'rak-Than, diesen zu besiegen, und Ilmarion, den größten Held der Elfen, mit den Schwertern des Feuers und der Luft gegen Xeribulos Dan Hurrorcon, diesen zu bannen. Und es ward ein Kampf zwischen Lindradil und K'rak-Than, der vier Tage dauerte, und die Wüste halte wieder vom Heulen des Feurdämons, als es Lindradil gelang, ihn in der Nekropolis des Südens zu bannen und zu fesseln. Und Ilmarion kämpfte viele Tage und Nächte gegen Xeribulos Dan Hurrorcon und erschlug seine Dämonenhorden. Und die Eiswüste erzitterte unter der Wut der Kämpfer, und es gelang Ilmarion, Xeribulos in den Eishöhlen von Norgal zu bannen. Und die Schwerter des Wassers und der Erde verschossen die Tore der Nekropolis des Südens, und die Schwerter des Feuers und der Luft bannten Xeribulos in den Eishöhlen von Norgal, und die Schwerter verschwanden vom Angesicht der Erde. Und so endete das zweite Zeitalter.

... und so begab es sich, daß zu Beginn des dritten Zeitalters die Eiswüste im Norden zurückwich und die verdorrten Steppen des Südens während vieler Sonnenläufe wieder fruchtbar wurden. Und die Völker atmeten auf, da die Dämonen vom Angesicht der Erde verschwunden waren, doch die Elfen wußten, daß die Macht S'h-Karaths nicht gebrochen war. Und wiederum schufen die Elfen ein großes Reich, dass sich von der Kalten See im Norden bis zum Meer der Stürme im Süden, und von der Inneren See im Westen bis zum grünen Meer im Osten erstreckte, und ihre Heere waren stark und zahlreich und sie übten sich in großer Magie, um dem Ansturm S'h-Karaths gewachsen zu sein. Nie jedoch gelang es ihnen, die Dämonen S'h-Karaths völlig zu vernichten. und nie wieder bauten sie ihre schwebenden Städte.

Das Buch der Zeitalter

"Die Geschichte des dritten Zeitalters, mein Fürst, ist uns heute in vielen Einzelheiten besser bekannt als den Menschen, die zu jener Zeit lebten. Dennoch liegen uns auch heute viele der Ereignisse zu nahe, um in ihrer Bedeutung eingeschätzt werden zu können, und zu viele Dinge sind im Dunkel des Vergessens und im Dickicht gegenseitiger Anschuldigungen und Gerüchte verloren gegangen, als daß sich die Geschichte der vergangenen Jahrhunderte zweifelsfrei niederschreiben ließe. Wie auch immer, jene Zeit ist vom Aufstieg und langsamen Niedergang des Imperiums geprägt, und so werdet Ihr verstehen, mein Fürst, daß wir uns nach dem Kalender des Imperiums richten, auch wenn dieses zu Beginn unserer Geschichte noch gar nicht bestand..."

"Zu 'Beginn des dritten Zeitalters, mein Fürst, sahen sich die Elfen als die Beherrscher der bekannten Welt, denn wenn auch die Bedrohung durch die Dämonen S'h-Karaths nicht endgültig gebannt war, so hatten sie doch fast allen Rassen unter ihrer Herrschaft Frieden und einigen auch das Wissen gebracht. Zu langer Friede und Wohlstand jedoch macht nachlässig und müde, und so gewannen die Völker im Herrschaftsreich der Elfen zunehmende Unabhängigkeit, wozu auch das von den Elfen selbst vermittelte Wissen beitrug. Insbesondere das Verhältnis zwischen Elfen und den Menschen im Gebiet des späteren Imperiums wurde von zunehmender Gleichrangigkeit gekennzeichnet, wenn auch vorwiegend die Menschen des so sahen. Während all dieser Zeit wirkten die Magier der Elfen mächtige Sprüche, um das langsam wiedererstarkende Band zwischen S'h-Karath und den gebannten Dämonen endgültig und für immer zu brechen."

"Einhundertundelf Jahre vor Beginn der Zeitrechnung des Imperiums, mein Fürst, trafen und vereinigten sich dann zwei Schicksalslinien, und zwei Ereignisse jenes Jahres sollten die Geschicke vieler Völker während der kommenden Jahrhunderte bestimmen, auch wenn zu jener Zeit niemand davon wußte. Zum einen wurden die Bannsprüche der Elfenmagier mächtiger und mächtiger und S'h-Karaths Wesenheit spürte, daß das Band zwischen den Dimensionen zu zerreißen und seine Kontrolle endgültig verloren zugehen drohte. Zum anderen war die Annäherung zwischen Menschen und Elfen so weit fortgeschritten, daß es der Hohe Rat einer Elfenfrau gestattete, einem Menschen beizuwohnen. In der schicksalhaften Nacht jenes Jahres, als der Halbelf Rhagai gezeugt wurde, erreichten die Bannsprüche der Elfenmagier ihren Höhepunkt, und S'h-Karath spürte, daß sein Einfluß auf dieser Ebene verloren gehen würde. So verfluchte er in einem letzten Aufbäumen das noch ungeborene Kind und verdamnte es dazu, auf ewig Hass und Feindschaft zwischen allen Rassen zu stiften und das unvollendete Werk der Zerstörung fortzusetzen. Als der Fluch vollendet war riss das Band zwischen den Dimensionen."

"Es fröstelt Euch, mein Fürst? Nun, ich werde die Dienerschaft anweisen, das Holz nachzulegen. Die Kälte, die Ihr spürt, kommt aber aus Euch selbst, denn Ihr habt erkannt, daß an jenem Tag das Böse in die Welt getreten ist. Niemand erkannte dieses jedoch in jenen Tagen, und so nahm die Geschichte ihren Lauf. Zehn Monate später wurde das Kind geboren und wuchs innerhalb von drei Jahrzehnten zu einem geachteten Mitglied des Hohen Rates und mächtigen Magier heran. Innerlich jedoch war Rhagai von Hass auf alles Lebende beseelt und fühlte sich weder den Elfen noch den Menschen zugehörig. Er begann, seine Fäden im

Verborgenen zu knüpfen, und war sich bewußt, daß er alle Zeit der Welt zur Vollendung seines Werkes haben würde – Ihr wisst, mein Fürst, daß sich die Lebensspanne eines Elfen nach Jahrtausenden bemisst, und auch der Halbelf 'Rhagai konnte sich nahezu sicher sein, viele, viele Jahrhunderte zu leben, da er aufgrund des auf ihm lastenden Fluches körperlich unsterblich war."

"Während dieser Zeit begannen die Elfen, den Menschen das Wissen um die Magie zu bringen, und sie bildeten die ersten menschlichen Magier aus. Die Mitglieder des Hohen Rates waren erstaunt, wie schnell die Menschen lernten, und schrieben dieses ihrer vergleichsweise kurzen Lebensspanne zu – die Evolution hatte umso weniger Zeit, ihr Werk bei einem Individuum der menschlichen Rasse fortzusetzen, und mußte nach Ansicht ihrer Philosophen deshalb schneller ablaufen. Wir wissen nicht, wer den Hohen Rat zu dem Entschluss brachte, den Menschen die Magie zu bringen, vermuten aber, daß dies dem Einfluß Rhagais zuzuschreiben ist, denn es passte in seinen Plan, wie die folgenden Ereignisse zeigen."

"Mehr als ein Menschenalter später – es war 48 Jahre vor Gründung des Imperiums – verschaffte Rhagai, der aufgrund seiner mächtigen Magie jede Gestalt annehmen und unerkannt unter anderen Rassen weilen konnte, einem ehrgeizigen Menschenmagier ein wie es schien uraltes, teils unvollständiges Manuskript mit mächtigen und den Menschen bis dato unbekannten Zauberformeln. Mein Fürst, Ihr kennt die Menschen gut genug, um zu wissen, was passieren mußte – das verbotene Wissen reizt die Neugier am meisten, und unbekannte Dinge, die greifbar nahe sind, müssen erprobt werden. Der Magier begann, die Sprüche zu studieren und zu wirken, ohne ihre Bedeutung zu begreifen oder ihre Auswirkungen zu kennen. Wir wissen nicht genau, was geschah – fest steht aber, daß sich einige Zeit später ein gewaltiger Riss zwischen den Dimensionen auftat, und die hervorbrechenden Urkräfte die Portale der Eishöhlen von Norgal sprengten. Die Schwerter des Feuers und der Luft zerbarsten, und der schreckliche Xeribulos Dan Hurrorcon wandelte, vor Freude heulend, wieder über die Erde."

"Den Magiern des Hohen Rates blieb nicht verborgen, daß Xeribulos freigesetzt war, und sie wußten auch, daß dieses ein menschlicher Magier bewirkt hatte. Dieses Wissen verstärkte – ganz im Sinne Rhagais – die schon lange keimenden Spannungen zwischen Elfen und Menschen, da nun viele Mitglieder des Hohen Rates der Ansicht waren, die Menschen hätten die Magie viel zu schnell gelernt und setzten diese verantwortungslos ein. Zunächst aber waren vorwiegend die Menschen die Leidtragenden der Situation, denn die alles Leben begrabende Eisdecke fraß sich langsam vorwärts und führte zu Hungersnöten im Norden und Flüchtlingsströmen in den Süden."

Nach langen, vergeblichen Kämpfen gegen die Dämonenhorden beschloß der Hohe Rat daher, Xeribulos erneut zu bannen, und sandte einen kleinen Trupp durch ein magisches Portal in die Eishöhle von Norgal, um die benötigten Elementarschwerter zu beschaffen. Die Elfen kehrten jedoch nur mit den geborstenen Schwertern zurück, die für einen Bann unbrauchbar waren. Man beschloß daher, die Klingen der beiden Schwerter zu einem mächtigen Anderthalbhänder zusammenzuschmieden, dessen geballte Macht aus den Elementarkräften des Feuers und der Luft eine

Chance haben würde, gegen Xeribulos zu bestehen. Die Schmiede der Elfen jedoch waren nie die besten gewesen und hätten fast zehn Jahre gebraucht, ein Schwert mit solch mächtiger Magie zu schmieden. Der Hohe Rat wandte sich daher an den Zwergenschmied Vaska Torgrimm, der das mächtige Schwert, Sardasil genannt, innerhalb weniger Monate vollendete."

"Xeribulos tobte weiter im Norden, und seine Magie begrub immer neue Landstriche unter Eis. Eile war deshalb geboten, und so schickte man, sobald das Schwert fertig gestellt war, den Elfenprinzen Valareth mit einer nur kleinen Eskorte nach Norden, um gegen Xeribulos zu kämpfen. Rhagai dagegen – bei allen Göttern, ausgerechnet Rhagai! – wurde auserwählt, den Zwergen die vereinbarte Bezahlung, bestehend aus einer Unmenge an Gold, Juwelen und dem von ihnen hochgeschätzten Mithril, zu überbringen. Die dann folgenden Geschehnisse sind vom Schatten der vergangenen Jahrhunderte verdunkelt und nicht mehr genau zu sehen – fest steht aber, daß die Zwerge seitdem in Feindschaft zu den Elfen stehen und behaupten, die vereinbarte Bezahlung nie erhalten zu haben, während letztere, zumindest in jenen Tagen, davon überzeugt waren, daß ein Mitglied ihres Hohen Rates den vereinbarten Lohn überbracht hätte."

"Wartet mein Fürst, ich schenke Euch nach, denn Zuhören macht durstig. Lehnt Euch zurück und macht es Euch bequem – wir haben noch eine lange Nacht vor uns, wollt Ihr die Geschichte Rhagais und des Schwertes, die auch die Geschichte des Imperiums und ganzer Völker ist, zu Ende hören."

"Die Spuren Rhagais verlieren sich nun für einige Jahre im Dunkel der Geschichte – fahren wir also mit den Ereignissen um das Schwert fort, dessen Schicksal auf so merkwürdige Weise mit dem Rhagais verwoben scheint. Der Elfenprinz Valareth ritt, nur von seinem Pferdeknecht begleitet, so schnell die Pferde sie trugen nach Norden, um Xeribulos mit dem Schwert zu erschlagen. Ihr kennt die Legenden, die sich um die Eiswüsten von Isthak ranken, mein Fürst, und Ihr wisst, daß die folgenden Geschehnisse bis heute nicht genau bekannt sind; zumal seither nur selten jemand die Eiswüsten betreten hat und lebend zurückgekehrt ist. Fest steht, daß Valareth die Nordmarken des späteren Imperiums durchquerte und sich seine Spur irgendwo im Norden von Thingstedt in den Eiswüsten verlor. Fest steht auch, daß sich das Eis in den Jahrhunderten seither nicht mehr ausgebreitet hat – warum, wissen wir nicht. Fest steht wohl auch, daß Valareth den Kampf gegen Xeribulos nicht überlebte, denn er ward; nachdem er die Eiswüsten betrat, nie wieder gesehen."

"Das Schwert? Geduld, mein Fürst, auch die Spur des Schwertes verliert sich nun für kurze Zeit, doch trifft auch sein Schicksal bald wieder mit dem Rhagais zusammen. Auch die Elfen wußten nicht, was aus dem Schwert geworden war. Etwa zwei Jahre nach diesen Ereignissen jedoch gehen im Gebiet des späteren Imperiums Gerüchte über einen – wie viele behaupteten – 'Bauernsohn' namens Beroll um, der mit einer zunächst nur kleinen, aber stets größer werdenden Schar von Anhängern und Gefolgsleuten einen Aufstand der Menschen gegen die Elfen anführte, der sich in weiten Gebieten schon bald zu einer offenen Rebellion ausweitete. Beroll sollte aufgrund eines großen magischen Schwertes, das er mit sich trug, unbesiegbar sein und seine Gegner im Kampf vor sich hertreiben wie Blätter im Wind."

"Wir wissen heute, daß das magische Schwert Berolls der legendäre, von den Zwergen geschmiedete Andenthalbhänder war, auch wenn wir nicht wissen, wie Beroll in dessen Besitz gelangte. Jedenfalls wandte sich das Heilige Schwert in der Hand Berolls nun gegen seine früheren Besitzer, denn die anfangs nur kleine Schar von Berolls Anhängern erfuhr nach den ersten Anfangserfolgen großen Zulauf und hatte sich innerhalb kurzer Zeit zu einem zwar schlecht organisierten, aber gewaltigen Kriegshaufen gewandelt, der die Garnisonen der Elfen in arge Bedrängnis brachte."

"Einige Jahre gingen ins Land; und Beroll und seine Anhänger hatten bereits weite Gebiete des späteren Imperiums unter ihrer Kontrolle gebracht. Der Hohe Rat der Elfen hatte diesen Ereignissen sehr lange nur geringe Beachtung geschenkt, da man die Angelegenheit zunächst als einen lokalen Aufstand betrachtete. Im Jahr 2632 des Hohen Rates, also sechs Jahre vor Beginn des imperialen Kalenders, entschloss sich der Hohe Rat dann allerdings, der Rebellion der Menschen die Stirn zu bieten, und es kam bei Samar zur ersten großen Schlacht zwischen Menschen und Elfen. Die Truppenkontingente waren auf beiden Seiten etwa gleich stark, die Elfen jedoch entschieden durch die geballte Macht ihrer Zaubersprüche die Schlacht mit Leichtigkeit für sich, denn der Gebrauch von Magie war bei den Menschen zu jener Zeit noch nicht sehr verbreitet. Viele Einheiten der Menschen stoben in blinder Panik davon, und auch Beroll konnte der geballten Übermacht trotz des Schwertes nicht Herr werden und zog sich mit den Resten seiner Armee geschlagen nach Osten zurück."

"Und nun, mein Fürst, geschah etwas, was wir in der Geschichte des Schwertes und Rhagais noch öfter erleben werden, denn diese scheinen auf merkwürdige Weise miteinander verknüpft. Wo immer das Schwert im Laufe der Geschichte auftaucht, ist auch Rhagai nicht allzu fern, wenn auch in anderer als seiner eigentlichen Gestalt. Kurz nach der verlorenen Schlacht bei Samar, während Berolls Armee noch ihre Wunden leckte, tauchte ein Mann im Rat Berolls auf der sich Kumkor nannte und sich schnell einen Namen als Berater Berolls und großer Magier machte. Wir wissen heute, daß Kumkor in Wirklichkeit Rhagai war, doch war dieses in jenen Tagen nicht bekannt, und selbst wenn, so hätte niemand daran Anstoß genommen. Kumkor oder Rhagai jedenfalls begann, die Magier der Menschen die zerstörerische und dunkle Seite der Magie zu lehren, und innerhalb von nur zwei Jahren hatten die Menschenmagier das Wissen, tödliche und Verderben bringende Zaubersprüche zu wirken."

"Nein, mein Fürst, im Gegensatz zum Kriegshandwerk, dessen einen Weg Ihr in Vollendung beherrscht, gibt es viele verschiedene Schulen und Wege der Magie, so wie es Ebenen im Universum gibt – alle miteinander verwoben und sich beeinflussend; aber dennoch voneinander unabhängig und verschieden. Die Magie der Elfen zog ihre Kraft in jenen Tagen aus den hellen Ebenen des Universums; sie war mächtig, aber sie tötete nicht. Die dunkle Schule der Magie geht in die Urgründe der dunklen Ebenen der Zerstörung zurück, wo Chaos, Tod und Verderben herrschen, und nur wenigen Magiern gelingt es, mehr als eine Schule zu beherrschen und bei Verstand zu bleiben."

"Der Hohe Rat jedenfalls versäumte es, den bei Samar errungenen Erfolg zu nutzen und verfolgte die Überreste von Berolls Truppen nicht weiter. Vielleicht hatten die Elfen zu jener Zeit auch schon das Interesse an den Angelegenheiten der Menschen verloren. Dies

aber gab Beroll Gelegenheit, seine Armee neu aufzubauen und sie nun mit Magiern der dunklen Schule zu verstärken. Er brachte die Kernlande des späteren Imperiums unter seine Kontrolle, und drei Jahre nach der ersten Schlacht gegen die Elfen waren diese wiederum gezwungen, eine große Armee aufzustellen, um gegen Beroll zu ziehen. Die Heere trafen sich westlich von Eliahay, und die Legende sagt, daß beide Kontrahenten so beeindruckt von der Macht des Gegners waren, daß die Armeen sich zwei volle Tage bewegungslos gegenüberstanden, weil keiner es wagte, den ersten Schritt zu tun. Eine der Seiten aber gab schließlich den Befehl zum Angriff, und das Gemetzel begann. Die Magier der Menschen entfesselten unter Anleitung Kumkors einen Feuersturm, der die Elfen trotz ihrer Schutzmagie dahinraffen sollte. Die gierigen Flammen jedoch trafen nicht nur die Elfen, sondern auch die Einheiten der Menschen wurden Opfer der eigenen Magie. Beroll sah, daß die Schlacht nicht zum Besten stand und die Magie Kumkors betrügerisch und nicht zu beherrschen war. Er wollte sich auf Kumkor stürzen, doch dieser entzog sich auf magische Weise, und verschwand."

"Nun aber geschah etwas, mein Fürst, das wir in den folgenden Jahrhunderten noch oft erleben werden, für das wir aber bis heute keine Erklärung finden. Sardasil, das Heilige Schwert, begann plötzlich in der Hand Berolls hell zu strahlen. Sein Glanz schien jeden Elfen, aber keinen Menschen zu blenden. Beroll wurde von einer übermenschlichen Kraft ergriffen, erstürmte an der Spitze seiner Männer den Hügel, von dem aus die Anführer des Elfenheeres die Schlacht leiteten, und erschlug sie eigenhändig mit dem Heiligen Schwert. Die Einheiten der Elfen gerieten in Panik, und die Schlacht endete unentschieden mit großen Verlusten auf beiden Seiten. Beroll selbst wurde schwer verletzt inmitten der gefallenen Elfen gefunden. Sterbend übergab er das Heilige Schwert an seinen Sohn Berill und trug ihm auf, die Menschen nun in die Freiheit zu führen."

"Berill begann, die Kernlande des späteren Imperiums zu festigen und seine Armee erneut aufzubauen. Dieses geschah weitestgehend ungestört, denn viele der Elfen wollten nach der Katastrophe von Eliahay die Einmischung in die Angelegenheiten der Menschen aufgeben, und so begann der Exodus hunderttausender von Elfen nach Westen, wo sie sich, wie wir vermuten, auf dem Kontinent jenseits des großen Meeres niederließen."

"Zwei Jahre später - große Kernlande unseres Kontinentes waren mittlerweile unter der Kontrolle der Menschen - kam es bei Zoltana zur dritten Schlacht gegen die Elfen. Da diese Schlacht zur endgültigen Vertreibung der Elfen und zur Gründung des Imperiums führte, ist sie, wie Ihr wisst, mein Fürst, in vielen Heldenliedern besungen und in vielen Legenden beschrieben worden. Eigentlich aber war es nur eine kleinere Schlacht, und die Ehre, in Heldenepen verewigt zu werden, gebührte vielmehr der zweiten Schlacht bei Eliahay."

"Im folgenden Jahr rief Berill von der neu gegründeten Hauptstadt Emessa das Imperium aus und wurde zum ersten Kaiser gekrönt. Da die Reste des Elfenvolkes sich in die Wälder von Iconessa zurückgezogen hatten, gab es in den Kernlanden des Imperiums keine Bedrohung mehr für die Menschen, und die Geschichte der folgenden viereinhalb Jahrhunderte bietet zwar viel Raum für das Studium des Kriegshandwerks, ist aber aus geschichtlicher Sicht eher langweilig zu nennen."

Das Imperium wuchs, brachte seinen Bürgern Wohlstand, und breitete sich in vielen Feldzügen und Schlachten nach Norden bis an die Grenzen der Eiswüste von Isthak, nach Süden bis an den Golf von Veneta, nach Westen bis Iconessa und der Straße von Thain, und nach Osten bis an die Sümpfe von Gazaka und die Orkreiche aus."

"Rhagai? Oh, entschuldigt, mein Fürst, wenn ich Euch mit bekannten Dingen langweile. Natürlich wollen wir die Geschichte Rhagais und des Schwertes weiterverfolgen. Das Schwert ging durch die Jahrhunderte von jedem Kaiser an dessen Nachfolger über, und war stets Symbol der Kaiserwürde und der Macht des Imperiums. Es stellte sich heraus, daß jeder Kaiser eine Schlacht in kritischen Augenblicken für sich entscheiden konnte, sofern er Sardasil zog und mit dem strahlenden Schwert in der Hand gegen den Feind ritt. Allein dies wird wesentlich zur Ausbreitung des Imperiums beigetragen haben. Jeder Kaiser jedoch, der Sardasil in der Schlacht zog, fiel noch in derselben Schlacht, auch wenn das Imperium gewann. So wurde es Sitte, daß ein Kaiser erst an einer Schlacht teilnehmen durfte, wenn seine Nachfolge gesichert war."

"Der Lauf der Geschichte bemisst sich in Zeitaltern, mein Fürst, und für eine Wesenheit wie S'h-Karath sind auch Jahrhunderte nur wie ein Tag im kosmischen Lauf der Dinge. So dauert es mehr als vierhundert Jahre, bis wir wieder auf die Spuren Rhagais stoßen. Zu jener Zeit, es war im Jahre 448 des imperialen Kalenders, erstarkten die Orkhorden im Osten, da es einem Häuptling gelungen war, einen Teil der Stämme zu vereinigen. Statt sich gegenseitig zu bekriegen, was als der übliche Zeitvertreib der Orks angesehen werden kann, schlossen sich einige Stämme zusammen und begannen, gegen das Imperium zu ziehen. Der damalige Kaiser Berill V. zog an der Spitze eines Heeres in den Osten, und im Jahre 449 kam es bei Mahsal zur Schlacht."

"Die Schlacht wendete sich nicht zum Guten, denn das imperiale Heer war durch den monatelangen Feldzug erschöpft und durch die Verwüstungen des umliegenden Landes ausgehungert. Berill erkannte, daß es seine Bestimmung war, den Sieg zu retten und dabei den Tod zu finden. Mit Sardasil in der Hand ritt er an der Spitze seiner Leibwache gegen die Orks. Das Heilige Schwert aber blieb dunkel; kein Ork wurde von seinem Glanz geblendet. Der Kaiser jedoch hatte den Truppen Mut gemacht und das Imperium gewann, wenn auch nur knapp, die Schlacht. Berill aber fiel und in dem Durcheinander des Kampfes gelang es einem Ork, dem sterbenden Kaiser das Schwert zu entreißen und damit zu fliehen, bevor irgendjemand erkannte, was geschehen war."

"Jede Kultur steigt im Wechsel der Geschichte auf und ab, mein Fürst, und das Imperium war zu jenem Zeitpunkt auf dem Zenit seiner Macht. Das Rad der Geschichte hatte es auf den höchsten Punkt gebracht, und der weitere Weg wies nun, wenn auch langsam, nach unten. Jahrhunderte des Wohlstands und des relativen Friedens hatten zu Trägheit und Dekadenz geführt, und Korruption und Begünstigungen in der Verwaltung des Riesengebietes taten ein Übriges."

"Das Imperium war nach der Schlacht von Mahsal des Symbols seiner Macht und seines Stolzes beraubt, und danach setzte der lang andauernde Niedergang ein. Berills Sohn, Gandalon, verstarb an der großen Seuche in Emessa, noch während sein Vater in der Schlacht von Mahsal kämpfte. Da ein eindeutiger

Nachfolger für die Kaiserwürde nicht mehr existierte, waren die nächsten Jahre gekennzeichnet von Intrigen und Machtkämpfen, die das Imperium lähmten. Zwar machte Erwyn der Grausame dem Treiben im Jahre 475 ein Ende, der Eroberungsdrang jedoch war erloschen, und das imperiale Heer wandelte sich von einer Eroberungs- in eine Garnisonsarmee."

"Wir wissen nichts über den Verbleib des Heiligen Schwertes, und auch die Spur Rhagais verliert sich für lange Zeit im Dunkel. Dennoch müssen wir davon ausgehen, daß er weiterhin das Vermächtnis S'h-Karaths im Verborgenen erfüllt, denn die Ereignisse der letzten sieben Jahre lassen vermuten, daß Rhagai zwar aus dem Blickfeld der uns bekannten Zivilisationen verschwunden, aber keineswegs untätig ist."

"In den Jahren nach 645 verdichteten sich die Gerüchte aus den Nordmarken des Imperiums, daß vereinzelte Dörfer von Horden schrecklicher Wesen, teils Mensch, teils Tier, überfallen und die Bewohner entweder verstümmelt und getötet oder verschleppt wurden. Bei dem heruntergekommenen Zustand des Imperiums dauerte es Jahre, diese Gerüchte zu überprüfen, nicht zuletzt auch, weil es kaum Überlebende dieser Massaker gab, und die wenigen Informationen, die man hatte, zu unglaublich schienen, um wahr zu sein. Nachdem die Übergriffe aber ständig zunahmen, blieb Kaiser Ondra VIII. im Jahre 662 nichts anderes übrig, als ein Heer in die Eiswüsten von Isthak zu schicken, um der Bedrohung Herr zu werden. Wie Ihr wisst, kam es nie zu einer offenen Feldschlacht, und das Expeditionsheer wurde innerhalb weniger Wochen durch stete Überfälle von Tiernmenschen, Eishexen und Dämonen nahezu völlig aufgerieben."

"Wie wir heute wissen, waren bereits die damaligen Geschehnisse in den Eiswüsten das Werk Rhagais, denn dieser hatte das Werk der Zerstörung von Norden aus in Gang gesetzt. Die Ereignisse der folgenden Jahre zeigen jedoch, daß das Netz schicksalhafter Verstrickungen, welches ganze Völker in den Konflikt und Untergang treiben soll, von ihm viel enger gewoben war, als es die Bedrohung aus den Eiswüsten vermuten ließ."

"Das Rad der Geschichte begann sich nun schneller zu drehen, und Schicksalslinien, die Jahrhunderte zuvor begannen, verwoben und kreuzten sich. Schenkt Euch nach, mein Fürst, und hört den Fortgang der Geschichte, denn die folgenden Ereignisse kamen Schlag auf Schlag, gemessen in kosmischen Zeitläufen."

"Hochrangige Befehlshaber des Imperiums und ein Teil der Kirche gründeten anlässlich eines Konzils in Karmana im Jahre 665 den Orden des Reinigenden Lichts, wohl veranlasst durch die Niederlage im Norden und das Bedürfnis, dem weiteren Niedergang des Imperiums entgegen wirken zu wollen. Wie wir wissen, hat der Orden in den letzten Jahrzehnten tatsächlich eine Festigung der imperialen Macht bewirkt, obwohl das Imperium auf allen Seiten angegriffen wird. Ein Fehler im Plan S'h-Karaths, mein Fürst? Oder lediglich ein teuflischer Trick Rhagais, um den Todeskampf des Imperiums zu verlängern und das Ausmaß der kommenden Zerstörungen zu vergrößern?"

"Wie auch immer - zwölf Jahre nach Gründung des

Ordens vereinigten sich mit wenigen Ausnahmen alle Orkstämmen unter der Führung Clanngetts und griffen das imperiale Gebiet östlich des Gavril-Flusses an. Zwei Jahre später war die Invasion so weit fortgeschritten, daß nun auch das Zwergenreich von Gaeta bedroht war, und die Zwerge Gaetas kämpften schließlich Seite an Seite mit Truppen des Imperiums gegen die vorrückenden Orks."

"So waren die Truppen des Imperiums nun im Norden und im Osten gebunden. Das Reich hätte diese Bedrohungen allein jedoch verkraftet, denn seine Truppen waren zahlreich, und der Orden tat ein Übriges zur Hebung der Kampfkraft und Moral. Da aber erfolgte der nächste Schlag - im Jahre 683 sagten sich die fruchtbaren Südprovinzen vom Imperium los, und Erwyn V. mußte nach der verlorenen Schlacht von Bassano im Jahre 685 die Unabhängigkeit der südlichen Stadtstaaten anerkennen. Das Reich war seiner Kornkammer beraubt, doch dieses sollte bei weitem nicht die letzte Niederlage sein."

"Im Jahre 694 beauftragte Kaiser Dadalon III. seinen persönlichen Berater und Favoriten, Herzog Fraiz Alkaldo, mit der endgültigen Lösung des Problems im Norden. Alkaldo jedoch, von der Macht des Bösen und den Verlockungen Rhagais korrumpiert, vereinigte sein Heer mit dem der Eislords von Isthak und wandte sich gegen das Imperium. Er brachte die imperiale Minenstadt Elkar unter seine Kontrolle und gründete den Orden der Reinigenden Finsternis."

"Leider soll dies nicht das letzte sein, was wir von Herzog Alkaldo hören, denn im Jahre 710 griff er, mittlerweile zu einem der Eislords von Isthak avanciert, mit einer Truppe von Dämonen und untoten Rittern Wesgard, die nördlichste imperiale Hafenstadt an, und nahm diese nach nur drei Tagen Belagerung ein."

"Die Bahnen des Schicksals oder die von Rhagai im Verborgenen geschmiedeten Pläne scheinen sich immer schneller zu kreuzen und zu verdichten, denn nur zwei Jahre später griffen die Stämme der Kriegsfürsten von Thain an. Wenn sich auch dieser Angriff nicht ausschließlich gegen das Imperium richtet, denn die Stämme kämpften auch gegen die Elfen und hatten Scharmützel mit den Eislords von Isthak, so ist doch eine neue Bedrohung von einer dritten Seite entstanden."

"Vor zwei Jahren schließlich begann die eigentliche Invasion Isthaks. Diese richtete sich zunächst gegen die imperiale Staat Berlak - oder die Ruinen von Berlak, wie wir heute sagen müssen -, mittlerweile aber ist ein weiteres Heer der Eislords in die Provinz Markhelm eingefallen und kämpft dort gegen Thain und das Imperium um den Besitz Waalfords."

"Das Feuer? Nun, ich glaube, das können wir ausgeben lassen, denn draußen graut bereits der Morgen, und unsere Geschichte ist hier zu Ende. Das Schwert? Oh ja, das Schwert - wir wissen nicht, was aus dem Schwert geworden ist, und wir wissen auch nicht, ob wir je eine Fortsetzung unserer Geschichte hören werden. Das Imperium wird an allen Grenzen angegriffen, und jeder neue Morgen kann unser letzter sein. Imperien aber sterben langsam, mein Fürst, und wer weiß, wem das Kriegsglück hold sein wird?"

EINFÜHRUNGSSPIEL

I. EINFÜHRUNG..... 13

ENTHALTENES MATERIAL.....	13
Die Spielregeln	13
Würfel.....	14
Die Spielfläche.....	14
Rekrutierungskarten	15
MODELLE UND ELEMENTE	15
EINHEITEN	16
Geordnete und ungeordnete Einheiten.....	16
Entfernungen	17
Benachbarte und in Kontakt befindliche Elemente	18

II. EIGENSCHAFTEN VON MODELLEN 19

PANZERUNGSWERT	19
GRÖSSE.....	19
BEWEGUNGSPUNKTE UND MANÖVER	19
INITIATIVE.....	19
BEWAFFNUNG	19
Fernwaffen	19
Nahkampfwaffen	20

III. HANDLUNGEN UND BEFEHLE..... 21

BEFEHLE.....	21
Bewegen-Befehl	21
Plänkel-Befehl	21
Angriffs-Befehl	21
Halten-Befehl	22
DER HANDLUNGSABLAUF IN EINER RUNDE.....	22
1. Befehlsphase.....	22
2. Erste Fernkampfphase.....	22
3. Bewegungsphase	22
4. Zweite Fernkampfphase	22
5. Nahkampfphase.....	22
REGELN ZUM HANDLUNGSABLAUF	22

IV. FERNKAMPF..... 23

DIE ABWICKLUNG VON FERNKÄMPFEN	23
Fernkampfberechtigte Elemente.....	23
Unterstützung	25
Das Schießen	25
Das Schießen in einen Nahkampf	26
NACH DEM FERNKAMPF	27

V. BEWEGUNG..... 28

DIE BEWEGUNG EINER EINZELNEN EINHEIT	29
Bewegungen	29
Schwenks	30
Drehungen	30
Formationsänderungen	31
Kombination mehrerer Manöver	32
Kolonnen	32
Einheiten mit höchstens drei Elementen	32
REIHENFOLGE DER BEWEGUNG	33

DIE BEWEGUNG MEHRERER EINHEITEN 34

Bewegung in der Nähe gegnerischer Einheiten	34
Das Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes	35

VI. NAHKAMPF..... 38

DIE DURCHFÜHRUNG DES NAHKAMPFES	38
Nahkampfberechtigte Elemente	38
Unterstützung	39
Die Durchführung eines Nahkampfangriffs ..	39
Das Zurückschlagen.....	40
Die zweiten und folgenden Runden eines Nahkampfes.....	41

VII. DAS ERSTE SPIEL..... 43

ANMERKUNGEN	43
-------------------	----

STANDARDSPIEL

VIII. EINFÜHRUNG..... 45

EIGENSCHAFTEN VON MODELLEN	45
Trefferpunkte	45
Waffenfertigkeit	45
Moral.....	46
Furchtfaktor.....	46
DER ABLAUF EINER RUNDE	46
1. Befehlsphase	47
2. Erste Fernkampfphase	47
3. Bewegungsphase	47
4. Zweite Fernkampfphase	47
5. Nahkampfphase.....	47
6. Sammeln-Phase	47

IX. SONDERFIGUREN..... 48

MUSIKER.....	48
ANFÜHRER.....	48
STANDARTENTRÄGER	49
DIE POSITION VON SONDER-FIGUREN	49
FERNKAMPF GEGEN SONDERFIGUREN	50

X. BEFEHLSHABER..... 51

BEFEHLSHABER-ELEMENTE	51
HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN VON BEFEHLSHABERN	51
Befehlshaber, die einzeln handeln	51
Befehlshaber, die einer Einheit angeschlossen sind	52
Der Anschluss an und das Verlassen von Einheiten	53
DIE FUNKTION VON BEFEHLSHABERN	54
★-Befehlshaber	54
★★-Befehlshaber	55
★★★-Befehlshaber	55
★★★★-Befehlshaber	55
DAS AUFDECKEN DER BEFEHLE	55

XI. GELÄNDE	56
DARSTELLUNG VON GELÄNDEFORMATIONEN	56
BEWEGUNG IM GELÄNDE	56
EINZELNE GELÄNDE-FORMATIONEN...	57
Offenes Gelände	57
Schwieriges Gelände.....	58
Unwegsames Gelände	58
Sumpf.....	58
Hügel.....	58
Gewässer	59
Hecken und Mauern	59
Straße.....	60
UNPASSIERBARES GELÄNDE	60
 XII. FERNKAMPF	62
DAS FERNKAMPF-DIAGRAMM.....	62
DIE BERÜCKSICHTIGUNG VON GELÄNDEFORMATIONEN	64
FERNKAMPF IM GELÄNDE.....	65
 Die Höhe einzelner Geländemerkmale.....	65
Hügel.....	65
Wald.....	65
Unterholz/Gebüsch	66
Hecken und Mauern	67
Gewässer	68
Zusammenfassung	68
DIE AUSFÜHRUNG EINES FERNKAMPFANGRIFFS	69
DAS SCHIESSEN IN EINEN NAHKAMPF	69
 XIII. FORMATIONEN	70
KARREES.....	70
KEIL-FORMATION	72
PLÄNKEL-FORMATION.....	73
HORDEN	74
 XIV. NAHKAMPF.....	76
EIN ZWEITER NAHKAMPF ANGRIFF	76
DIE DURCHFÜHRUNG EINES NAHKAMPFANGRIFFS.....	77
 XV. MORAL.....	78
DIE DURCHFÜHRUNG EINES MORAL- TESTS.....	78
BESCHUSSTESTS	78
VERLUST-TESTS	79
ÜBERRENNEN-TESTS.....	81
ANGRIFFS-TESTS	81
SAMMELNTESTS	82
GEHORSAMS-TESTS.....	82
WEGGELASSENE TESTS	83
FLIEHENDE EINHEITEN	83
UNGESTÜME EINHEITEN	85
 XVI. SCHLACHTEN	87
SZENARIO 1 - DAS LETZTE GEFECHT	87
Beteiligte Truppen.....	87

Spielfläche und Aufstellzonen.....	87
Siegbedingungen	87
SZENARIO 2 - KAL BENOKK	87
Beteiligte Truppen.....	87
Spielfläche und Aufstellzonen	88
Siegbedingungen	88
SCHLACHTEN.....	88
Armeengröße.....	89
Zusammenstellung der Armeen.....	89
Spielfläche und Aufstellung	90
Spieldauer.....	91
Spielende	91
BESONDERE ANGRIFFSZIELE	91
FLANKENMÄRSCHES	92

EXPERTENSPIEL

XVII. GROSSE MONSTER	94
EINFÜHRUNG	94
Befehle	94
Moral	94
Bewegungen und Manöver	94
Groß-Elemente auf Feldern unterschiedlicher Höhe	95
Trefferpunkte	95
FERNKAMPF GEGEN GROSS-ELEMENTE	95
ÜBERRENNEN.....	96
Überrannte Elemente	99
NAHKAMPF.....	99
Das Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes.....	99
Überrennen und Nahkampf	99
Die zweiten und folgenden Runden eines Nahkampfes.....	100
Flanken- und Rückenangriffe	100
Ein zweiter Nahkampfangriff	100
GROSS-ELEMENTE ALS BEFEHLSHABER	100
RIESEN	101
Basen	101
Passierbares und unpassierbares Gelände	101
Bewegungen und Drehungen	101
Fernkampf.....	102
Nahkampf.....	102
Getötete Riesen	103
DRACHEN	103
Basen	103
Passierbares und unpassierbares Gelände	103
Bewegungen und Drehungen	103
Fernkampf.....	104
Nahkampf.....	105
Befehlshaber als Drachenreiter	105
Getötete Drachen.....	106
 XVIII. STREITWAGEN	107
Basen	107
Passierbares und unpassierbares Gelände	107
Trefferpunkte	107
Bewegungen & Drehungen	107
Panzerung.....	108
Größe	108

Fernkampf	108
Nahkampf	108
Passagiere auf Streitwagen.....	109
XIX. GESCHÜTZE	110
EINFÜHRUNG	110
Basen.....	110
Passierbares und unpassierbares Gelände.....	110
Bewegungen & Drehungen.....	110
Panzerung.....	111
Größe.....	111
GESCHÜTZE UND GESCHOSSE	111
Reichweiten	112
BEFEHLE UND DER LADEVORGANG ..	112
DAS FEuern	113
Trefferabweichungen & Defekte	113
DIREKTES SCHIESSEN.....	114
Felder und Ziele unterschiedlicher Höhe beim direkten Schuss.....	116
INDIREKTES SCHIESSEN.....	117
SCHIESSEN AUF KOMBINIERTENZIELE ..	119
GESCHÜTZE IM NAHKAMPF.....	119
XX. MAGIE.....	120
EINFÜHRUNG	120
DIE MAGIE-PHASE	120
ZAUBERER	120
Zauberer-Elemente	120
Der Grad eines Zauberers	120
ZAUBERSPRÜCHE	121
Die Stufe eines Zauberspruches.....	121
DAS BEWIRKEN VON	
ZAUBERSPRÜCHEN	121
DIE EFFEKTE VON ZAUBERSPRÜCHEN	123
SPRUCHLISTEN	123
Steinhaut (Orks)	124
Verwirrung (Orks).....	124
Stärke (Orks)	124
Gesang der Gebrochen (Orks).....	124
Heilung (Orks).....	125
Namenloses Grauen (Orks).....	125
Lähmung (Imperium)	125
Magischer Schild.....	125
Segen (Imperium)	125
Fluch (Imperium)	125
Stärken	126
Flammenschlag	126
XXI. SZENARIEN	127
SZENARIO 3 - DER KAIBAN-PASS.....	127
Beteiligte Truppen	127
Spielfläche und Aufstellzonen	127
Siegbedingungen	128
SZENARIO 4 - DER GESANDTE	128
Beteiligte Truppen.....	128
Spielfläche und Aufstellzonen	128
Siegbedingungen	128

ZUSATZREGELN

XXII. FEUER	129
DIE ZUSATZREGELN	129
EINLEITUNG	129
WINDSTÄRKE UND -RICHTUNG	129
FLÄCHENBRÄNDE.....	129
FLAMMENANGRIFFE	130
BRANDPFEILE	131
BRANDGESCHOSSE.....	131
XXIII. FLIEGER	132
BEWEGUNG AUF DEM BODEN.....	132
NIEDRIGFLUG	132
HOCH FLIEGENDE ELEMENTE	132
Flugbewegungen	133
Fernkampf und Zaubern gegen Flieger....	134
Überrennen gegen Flieger.....	134
Nahkampf vom Boden aus gegen Flieger..	135
Der Abbruch eines Nahkampfes.....	135
Fernkampf durch Flieger.....	136
Überrennen und Nahkampf durch Flieger ...	137
Nahkampf zwischen Fliegern	137
Sturzflüge	138
Zauberer auf Fliegern.....	138
Getötete Flieger	138
XXIV. GEBÄUDE	139
DIE DARSTELLUNG VON GEBÄUDEN ..	139
BEWEGUNG	139
Türen und Tore	140
Elemente innerhalb von Gebäuden.....	140
FERNKAMPF	141
NAHKAMPF	141
MORAL.....	142

ANHÄNGE

XXV. BEMALUNG	143
BENÖTIGTE MATERIALIEN	143
VORBEREITUNG DER MINIATUREN ..	143
BEMALUNG	144
ABZIEHBILDER	146
LACKIERUNG	146
BASEN	146
XXVI. GEGENSTÄNDE	148
EINFÜHRUNG	148
WAFFEN.....	148
RÜSTUNGEN	149
MODELLE MIT ZWEI NAHKAMPF-	
WAFFEN.....	149
EINZELNE GEGENSTÄNDE.....	150
Das Schwert der Furcht (Imperium)	150
Die Siegesstandarte (Imperium)	150
Der Ring Algrims (Imperium).....	150

Das Schwert der Macht (Orks).....	150	SANDOR DER ÜBERHEBLICHE	152
Fenraggs Stab (Orks).....	150	LEICHTE BOGENSCHÜTZEN	152
Kriegsbanner (Orks)	150	LEICHTE SCHWERTTRÄGER	152
XXVII. EINHEITEN UND MODELLE	151	ORK-GARDE.....	153
ADLIGES FUSSVOLK	151	TROLLE	153
BERSERKER	151	ZWERGENFRESSER.....	153
ORDENSITTER	151	VARRIGS STARKER ARM	153
KAISERLICHE ARQUEBUSIERE	151	MYRLAK WOLKENKOCH.....	154
KAISERLICHER DRACHEN- REITER	152	KRUUK.....	154
STREITWAGEN (GERÄT)	152	BASLIAN DER SIEGREICHE	154
HERKYN BARRACH COLONH.....	152	GORRADZ DER MYSTISCHE	154
GORDAN ORKSCHLÄCHTER.....	152	WYRRMSCH MIT DEM DRACHENSTAB	
MALAGOR.....	152	154

I. Einführung

Mit dem **DEMONWORLD** Spielsystem können Sie epische Fantasy-Schlachten zwischen Truppen der verschiedensten Rassen und Reiche, mutigen Helden, gefährlichen Ungeheuern, mächtigen Zaubern und fantastischen Kampfmaschinen nachstellen, wobei die Armeen zweier sich befehlender Seiten gegeneinander aufmarschieren. Im Regelfall nehmen an einem Spiel daher zwei Spieler teil, die jeweils eine Armee führen. Besonders bei größeren Szenarien mit vielen Einheiten können aber auch zwei oder mehr Spieler auf einer Seite teilnehmen, die dann jeweils bestimmte Truppenkontingente, oder einen Flügel der Armee führen - große Spiele machen mit mehreren Spielern mehr Spaß und sind schneller zu einem Ende zu bringen!

DEMONWORLD kann mit den beigelegten Spielsteinen oder mit Miniaturen gespielt werden. Die Spielsteine ermöglichen Ihnen einen sofortigen Spielbeginn mit kleineren Armeen der Orks und des Imperiums, stellen aber nicht alle existierenden Truppentypen dieser Völker dar. Vollständige Informationen über Geschichte, Truppen und Magie der Orks und des Imperiums, sowie anderer Rassen oder Reiche wie Elfen, Zwergen oder den Eisfürsten von Isthak sind in den **DEMONWORLD** Armeenbüchern enthalten. Für den Aufbau solcher Armeen, oder anderer als der hier enthaltenen Truppen stehen die **DEMONWORLD** Miniaturen zur Verfügung. Diese sehen aber nicht lediglich schöner aus als bedruckte Spielsteine, sondern gestatten es auch, für das Spiel wichtige Informationen wie Bewegungsrichtung, Panzerung oder Bewaffnung der Modelle jederzeit abzulesen und erleichtern die Anwendung verschiedener Fernkampfregeln.

Weitergehende Informationen zu neuen **DEMONWORLD**-Armeen und -Miniaturen, Veranstaltungen und aktuelle Neuheiten können Sie unter <http://www.ralparthaeurope.co.uk/> bzw. <http://fasagames.com/demonworld/> im Internet erhalten.

ENTHALTENES MATERIAL

Ihr **DEMONWORLD** Spiel besteht aus diesem Regelheft, zwei Bögen mit Markern für Befehle und verschiedene Spielsituationen, je zwei identischen Blättern mit einer Zusammenfassung der im Laufe eines Spiels benötigten Regeln und Zaubersprüche,

vier Würfeln, drei Bögen mit Rekrutierungskarten, vier Bögen mit verschiedenen Spielsteinen, Schablonen und dem Grundriss eines Hauses, sowie vier Spielflächen.

Die Spielregeln

Die **DEMONWORLD** Spielregeln sind in vier Abschnitte gegliedert, was ein stufenweises Erlernen des Spielsystems ermöglicht. Um ein schnelleres Auffinden benötigter Passagen zu ermöglichen, sind (abgesehen von Hervorhebungen) Spielregeln stets **fett** und Beispiele immer *kursiv* gedruckt

Das **Einführungsspiel** erklärt die spielwichtigen Eigenschaften von Modellen und Einheiten. Sodann werden die Regeln für die Handlungsabfolge in einer Runde, für Befehle, Bewegung sowie Nah- und Fernkampf erläutert. Die Regeln des Einführungsspiels stellen Ihnen nicht alle taktischen Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können aber einfache Szenarien durchspielen und sich mit dem grundsätzlichen Abläufen vertraut machen. Das Kapitel 'Das erste Spiel' stellt Ihnen ein einfaches Szenario vor, um das Gelesene 'auf dem Schlachtfeld' zu testen.

Das **Standardspiel** fügt den Grundregeln eine erweiterte Handlungsabfolge, Spielregeln für Befehlshaber und andere Sonderfiguren, für besondere Formationen und für die Auswirkungen von Gelände und Moral auf Bewegung und Verhalten der Truppen hinzu. Ihre Spiele werden hierdurch zwar komplexer, aber auch realistischer. Das Kapitel 'Schlachten' bietet Ihnen zwei fertige Szenarien sowie allgemeine Regeln zur Erstellung Ihrer eigenen Schlachten.

Im **Expertenspiel** finden Sie Regeln für große Ungeheuer wie Drachen oder Riesen, für Streitwagen, Geschütze und natürlich Magie. Das daran anschließende Kapitel enthält zwei vorgefertigte Szenarien, in welchen auch die im Expertenspiel eingeführten Modelle Verwendung finden.

Die **Zusatzregeln** behandeln Dinge wie Flugwesen, Feuer und Gebäude. Dies sind ergänzende Aspekte des Spieles, deren Anwendung zu einem verlangsamten und teilweise komplizierten Spielablauf führt. Diese Regeln sollten deshalb nur angewendet

SPIELMARKER



Befehlsmarker für **Bewegen-, Plänkel-, Angriffs- und Halten-Befehl** (siehe Kapitel 'Handlungen und Befehle')



Treffermarker werden benutzt, um **erzielte Verluste** zu kennzeichnen



Zielmarker kennzeichnen falls nötig das gewünschte **Zielfeld** beim **Schießen** in einen **Nahkampf** und bei **Geschützen**



Marker zur Kennzeichnung einer Einheit in Plänkel-Formation (siehe Kapitel 'Formationen')



Marker für ungestüme Einheiten (siehe Kapitel "Moral")



Marker für fliehende Einheiten (siehe Kapitel 'Moral')



Höhe-Marker kennzeichnen die **Flughöhe** von **Flugwesen** (siehe Kapitel 'Flieger')



diese Marker kennzeichnen angesammelte Ladepunkte (siehe Kapitel 'Geschütze')



Windmarker geben die **Windstärke** und **-richtung** an (siehe Kapitel 'Feuer')

werden, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind.

In den Anhängen finden Sie Tipps zur Bemalung von Miniaturen und zur Gestaltung der Miniaturenbasen, eine Übersicht aller im Spiel vorkommenden Basengrößen und weitere Informationen über die enthaltenen Spielsteine und Einheiten. Dieser Abschnitt enthält auch Regeln zur Verwendung magischer Gegenstände.

Würfel

Zum Spielmaterial gehören zwei zwanzigseitige Würfel (mit den Seitenmarkierungen 1 bis 20) und zwei sechsseitige Würfel. Der sechsseitige Würfel wird auch als 'W6' bezeichnet - in gleicher Weise bezieht sich die Abkürzung 'W20' auf den zwanzigseitigen Würfel.

Wenn die Regeln von Ihnen verlangen, mit '2W6' zu würfeln, werfen Sie bitte zwei sechsseitige Würfel und zählen die Augenzahlen zusammen: bei einem Wurf von zum Beispiel 2 und 4 ist das Ergebnis also 6. Ein Eintrag wie zum Beispiel '1W6+2' bedeutet, daß Sie mit einem sechsseitigen Würfel würfeln und 2 zum Ergebnis hinzurechnen müssen; bei einem Wurf von zum Beispiel 5 ist das Ergebnis also 7.

Die Spielfläche

Dem Spiel sind vier verschiedene, farbige Karten beigelegt, die in einer Vielzahl von Anordnungen aneinandergelegt werden können, um immer andere Spielflächen zu bilden.

Die Spielfläche ist mit einem Sechseckraster überzogen, um Truppenbewegungen und Manöver zu regeln. Ein Sechseck wird als 'Feld' bezeichnet, eine Bewegung 'um ein Feld' ist eine Bewegung von einem Sechseck in eines der sechs benachbarten Sechsecke. Der Punkt in der Mitte jedes Feldes ist für die Abwicklung von Fernkämpfen und (im Standardspiel) für die Auswirkung von Geländemerkmale wichtig.

Die farbig bedruckten Seiten der Karten zeigen Geländeformationen wie Hügel und Wälder, die im Standardspiel Auswirkung auf Bewegung, Kampf und Sichtverhältnisse haben. Die mit blanken Sechsecken bedruckten Rückseiten können zur Erstellung Ihrer eigenen Spielflächen benutzt werden.

Die obere linke Ecke jeder Karte enthält ein Feld, das sechs verschiedene Richtungen und die jeweils dazugehörige Zahl angibt. Diese 'Windrose' wird in bestimmten Situationen benötigt, um Richtungen zufällig, nämlich durch den Wurf eines W6, festzulegen

Wenn Sie genau hinsehen, entdecken Sie in der unteren rechten Ecke jeder **DEMONWORLD** Karte im Feld O17 eine Nummer. Hierdurch wird die Karte eindeutig identifiziert und bei Szenarien eine einfache Beschreibung der auszulegenden Spielfläche ermöglicht.

REKRUTIERUNGSKARTEN



Weiterhin hat jedes Feld eine eingedruckte Bezeichnung, zum Beispiel 'B3', wodurch ein bestimmtes Feld innerhalb einer Karte oder in Zusammenhang mit der Kartenummer ein bestimmtes Feld einer Spielfläche angegeben werden kann, zum Beispiel '3/E3', um auf der Karte 3 das Feld E3 zu bezeichnen. Dies ermöglicht ein verdecktes Notieren bestimmter Positionen oder die einfache Beschreibung einer Aufstellung. Beim Zusammenlegen der Spielfläche werden Sie feststellen, daß alle Randfelder von Karten immer zwei Bezeichnungen haben - solche Felder können offensichtlich durch die eine oder andere der beiden Koordinaten bezeichnet werden. In den Fällen, in denen mehrere gleiche Karten zu einer Spielfläche gehören, ist die Bezeichnung eines Feldes nicht immer eindeutig. Da dieses aber auf den eigentlichen Spielverlauf keinen Einfluß hat, haben wir darauf verzichtet, Regeln für diesen Fall anzugeben, und überlassen es Ihnen, Situationen dieser Art vor dem Spiel durch eine Hausregel zu entscheiden.

Die hier enthaltenen Karten sind auch separat erhältlich, wenn Sie andere, oder größere Spielflächen erstellen wollen. Die Hügelkanten der Karten 1 und 2 zum Beispiel passen nicht nur aneinander, sondern jede dieser Kanten passt auch zu sich selbst, also zu einer weiteren Karte derselben Nummer. Zusätzliche Kartensets enthalten Karten mit anderen Geländearten und -Verteilungen und ermöglichen es Ihnen, andere Spielflächen zusammenzustellen.

Rekrutierungskarten

Die enthaltenen Rekrutierungskarten werden vor Beginn eines Spieles bei der Zusammenstellung der Armee, und während des Spieles zum schnellen Auffinden aller benötigten Daten gebraucht. Eine einzelne Rekrutierungskarte gibt jeweils Auskunft über alle spielwichtigen Eigenschaften einer bestimmten Einheit oder einer Einzelfigur.

Die enthaltenen Rekrutierungskarten sind ausreichend, um mit den beigefügten Spielsteinen ver-

schiedene kleinere Armeen der Orks und des Imperiums zu bilden. Weitere Einheiten dieser und anderer Reiche werden in den **DEMONWORLD** Armeenbüchern beschrieben, die auch alle benötigten Rekrutierungskarten für das jeweilige Reich enthalten.

Für Spiele nach den Einführungsregeln benötigen Sie lediglich die neun Rekrutierungskarten von Bogen 1. Die Blätter mit Spielsteinen geben an, welche Spielsteine die auf jeder Rekrutierungskarte beschriebene Einheit bilden. Schneiden Sie die benötigten Spielsteine aus, um während des Lesens der Regeln die beschriebenen Situationen selbst nachstellen zu können.

MODELLE UND ELEMENTE

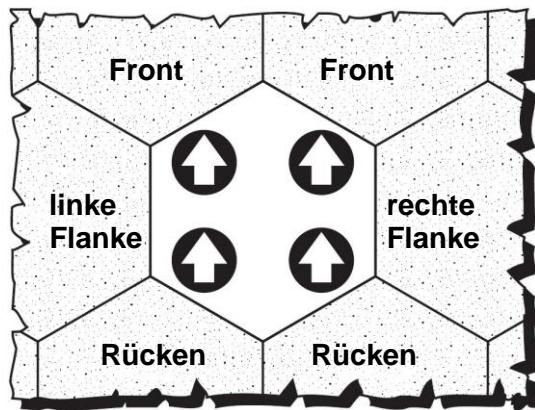
Jeder der sechseckigen Spielsteine wird passend zum Sechseckraster auf einem Feld positioniert, so daß die Front des Spielsteins, dargestellt durch die farbigen Pfeile, eindeutig feststeht und stets auf eine Ecke eines Feldes weist (die Verwendung der größeren Spielsteine wird im Expertenspiel erklärt).

Wenn Sie **DEMONWORLD** mit Miniaturen spielen, werden diese auf einer sechseckigen Basis mit einer Kantenlänge von 20 mm so positioniert, daß die jeweilige Front der Basis, dargestellt durch die Ausrichtung der Waffe oder die Bewegungsrichtung der Modelle, eindeutig feststeht. Alle **DEMONWORLD** Miniaturenpackungen von MetalMagic enthalten die jeweils benötigten Sechseckbasen.

Bei den **DEMONWORLD** Miniaturen von MetalMagic ist eine Miniatur, die einen Menschen oder ein menschengroßes Ungeheuer darstellt, etwa 15 mm hoch. Miniaturen, die zum Beispiel Riesen oder Zwerge darstellen, sind natürlich entsprechend größer oder kleiner, aber immer noch im selben Maßstab. Dieser '15mm-Maßstab' ermöglicht die realistische Darstellung auch größerer Einheiten, Monster oder Kriegsgeräte, ohne die Mindestabmessungen der Spielfläche ins Uferlose wachsen zu lassen.

Alle normalgroßen **DEMONWORLD** Fußfiguren verfügen über eine runde Basis von 10 mm Durchmesser, und alle übergroßen Reiter über eine ovale Basis mit den Abmessungen 25x7 mm. Die Vertiefungen in den **DEMONWORLD** Plastikbasen passen zu den Basen der Zinnminiaturen und sind so angelegt, daß Sie ein bis fünf normalgroße Fußfiguren, oder ein oder zwei normalgroße Reiter auf einer Base zusammenfassen können. Die Rekrutierungskarte einer Einheit gibt jeweils Auskunft darüber, in welcher Zusammenstellung die Modelle der Einheit auf den Basen zu positionieren sind. Der Anhang enthält eine Illustration, die alle bestehenden Möglichkeiten erläutert.

Eine sechseckige Basis mit der Kantenlänge 20 mm (oder ein Spielstein) wird unabhängig von der Art oder Anzahl der darauf befindlichen Miniaturen 'Element' genannt. Jedes Element verfügt über eine Front, die durch die Ausrichtung der Modelle bestimmt wird, sowie über eine rechte und linke Flanke und einen Rücken.



Bei manchen Waffen ist es wichtig, ob diese gegen Fußvolk (Infanterie) oder Reiterei (Kavallerie) eingesetzt werden. Ob ein Element als Fußvolk oder Reiterei anzusehen ist, ergibt sich für normale Elemente aus den Modellen selbst. Für Monster oder Kriegsmaschinen kann jedoch eine abweichende Einstufung vorgegeben sein, die dann in der Beschreibung vermerkt ist.

EINHEITEN

Elemente laufen meist nicht allein über die Spielfläche, sondern werden zu Einheiten zusammengefasst. Im Regelfall bilden acht bis zehn Elemente eine Einheit, die im Verlaufe des Spieles geschlossen handelt, also zusammen kämpft und sich bewegt. Die Rekrutierungskarte gibt Auskunft darüber, aus welchen Elementen eine Einheit besteht.

Alle Eigenschaften sind im Einführungsspiel für alle zu einer Einheit gehörenden Elemente gleich.

Wenn Sie mit den Spielsteinen spielen, ergeben sich die Werte aus den Eintragungen auf der Rekrutierungskarte

Wenn Sie mit Miniaturen spielen, müssen Sie Modelle auswählen, die noch Art und Ausrüstung zu den Werten auf der Rekrutierungskarte passen.

Auch in diesem Fall sind alle Spielwerte innerhalb einer Einheit gleich, selbst wenn einzelne Miniaturen mit einer leicht abweichenden Panzerung oder Ausrüstung, oder in einer abweichenden Pose gestaltet sind. Die Beschreibung einer Einheit in diesen Regeln oder in einem **DEMONWORLD**-Armeenbuch gibt jeweils an, welches **DEMONWORLD** Miniaturensatz zur Darstellung einer bestimmten Einheit oder eines Modells geeignet ist.

Im Standardspiel gibt es in den meisten Einheiten Anführer, Musiker und Standartenträger, die in einer besonderen Weise basiert werden. Wenn Sie Ihre Einheiten jetzt bereits durch Miniaturen darstellen wollen, lesen Sie bitte zuvor das Kapitel 'Sonderfiguren' im Standardspiel.

Geordnete und ungeordnete Einheiten

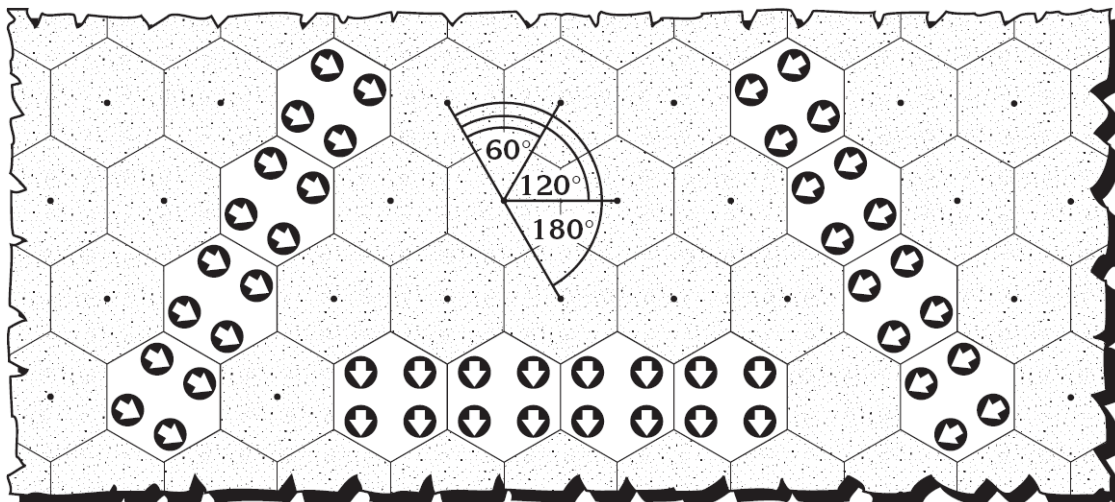
Die Elemente, die eine Einheit bilden, werden auf der Spielfläche aufgestellt und am Sechseckraster ausgerichtet. Die Elemente können hierbei in einer beliebigen Anordnung und Ausrichtung aufgestellt werden, wobei auch ein heilloses Durcheinander von den Regeln nicht verboten wird, sondern in einzelnen Situationen, zum Beispiel im Nahkampf, durchaus auftreten kann. Dieses entspricht jedoch nicht der üblichen Kampfformation einer Einheit und ist auch bei Bewegungen hinderlich. Wir unterscheiden deshalb zwischen 'geordneten' Einheiten oder Einheiten in 'geordneter Formation' und 'ungeordneten' Einheiten oder Einheiten in 'ungeordneter Formation'.

Eine Einheit ist nur dann in geordneter Formation, wenn alle ihrer Elemente die gleiche Ausrichtung haben UND eine geradlinige Frontreihe (hier 'Rang' genannt) existiert, die senkrecht zur Ausrichtung der Elemente verläuft, UND kein Rang mit Ausnahme des letzten Lücken aufweist UND jeder Rang mit Ausnahme des letzten die gleiche Zahl von Elementen hat. Der letzte Rang darf weniger Elemente als die vorhergehenden Ränge haben.

Da der Frontrang geradlinig verlaufen muß, gibt es aufgrund des Sechseckrasters nur drei mögliche Richtungen, in denen dieser orientiert sein kann (vergleiche die Zeichnung oben auf der nächsten Seite). Da in allen Fällen die Elemente auch um 180° gedreht werden können, ergeben sich für eine Einheit insgesamt sechs mögliche Ausrichtungen. (Die Zeichnungen in diesen Regeln stellen Einheiten oft nur mit drei oder vier Elementen, also erheblich weniger als der normalen Stärke, dar. Dieses dient aber lediglich der Platzersparnis.)

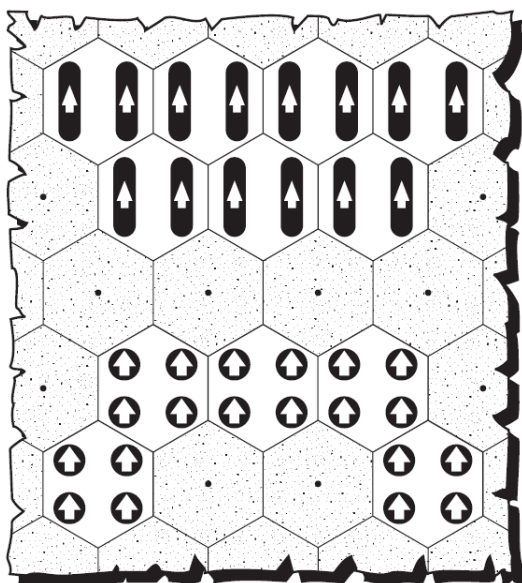
Die in der Zeichnung dargestellten Winkel sind nur zur Verdeutlichung enthalten. Die abgedruckten '°'-Angaben werden bei der Erläuterung mancher Manöver wie zum Beispiel Schwenks oder Drehungen benötigt.

Wenn Sie eine Einheit zu Beginn des Spieles in geordneter Formation aufstellen wollen und dabei überzählige Elemente vorhanden sind, die keinen



vollständigen Rang mehr bilden können, so werden diese an beliebiger Position im hintersten Rang aufgestellt. Es hat keine Auswirkung auf die 'Geordnetheit' der Formation, ob dieses in der Mitte des Rangs, beliebig verteilt auf beide Seiten, oder in anderer Aufteilung geschieht, solange alle Elemente gleich ausgerichtet sind.

Beispiel: Eine aus acht Elementen bestehende Einheit kann in geordneter Formation zum Beispiel in der Anordnung 4-4, also zwei Ränge tief zu je vier Elementen, oder auch in der Anordnung 6-2 (mit beliebiger Anordnung der beiden Elemente im letzten Rang) aufgestellt werden. Anordnungen wie zum Beispiel 3-5 (hier hätte der letzte Rang mehr Elemente als der erste) oder 4-2-2 (hier wäre mehr als ein Rang mit einer geringeren Anzahl von Elementen als der Frontrang vorhanden) sind dagegen bei einer geordneten Formation nicht erlaubt.



Die oben abgebildeten Einheiten sind in geordneter Formation. Die (obere) Reiterei-Einheit in der Anordnung 4-3 wird den Normalfall während des Spiels darstellen, da ein lückenlos besetzter letzter Rang die besten Kampfmöglichkeiten gibt (siehe-Kapitel 'Nahkampf'). Auch die darunter abgebildete

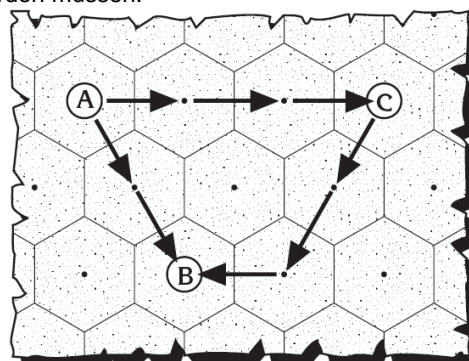
Infanterie-Einheit ist aber in geordneter Formation, auch wenn der letzte Rang Lücken aufweist.

Beispiel: Alle auf der nächsten Seite abgebildeten Einheiten sind in ungeordneter Formation. Einheit A hat zwar einen geradlinigen Frontrang, aber nur drei der vier Elemente sind senkrecht zu diesem ausgerichtet. Die Elemente von Einheit B dagegen sind alle gleich ausgerichtet, der zweite Rang jedoch hat mehr Elemente als der erste. Bei Einheit C schließlich ist kein geschlossener Frontrang vorhanden, da dort eine Lücke klafft.

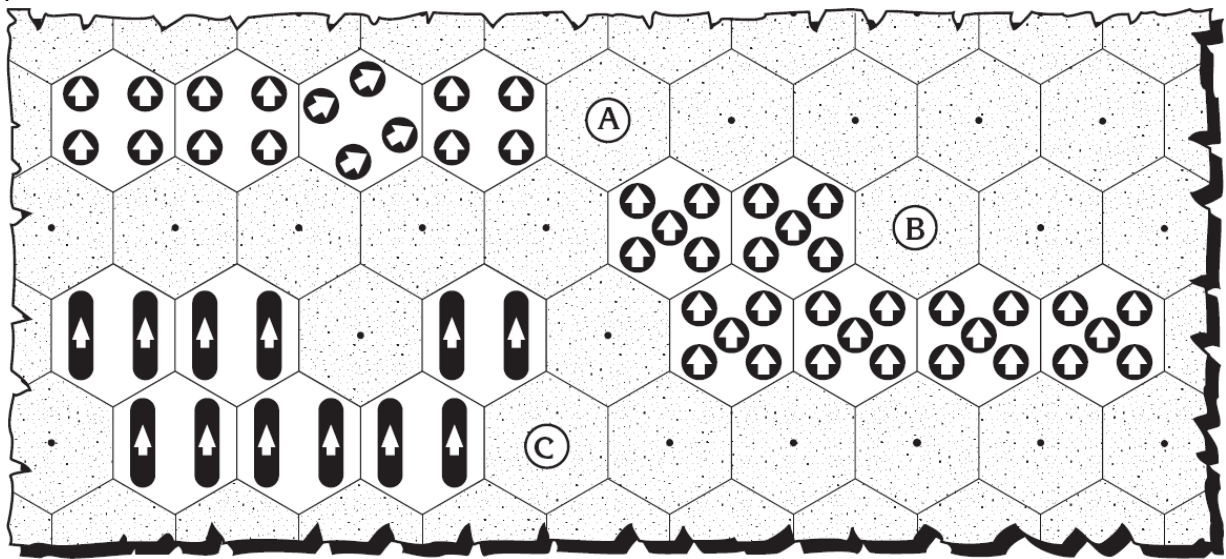
Eine ungeordnete Einheit unterliegt beim Nah- und Fernkampf und insbesondere bei Bewegungen Einschränkungen, die ihre Effektivität als Kampfformation herabsetzen. Diese Beschränkungen werden in den Kapiteln 'Fernkampf', 'Bewegung' und 'Nahkampf' dargelegt. Vorweggenommen sei gesagt, daß es im Allgemeinen keine gute Idee ist, Einheiten in ungeordneter Formation auf der Spielfläche agieren zu lassen!

Entfernungen

Entfernungen werden in Feldern angegeben. Die Entfernung zweier Felder ist die Anzahl der Sechseckseiten, die bei einer Bewegung von einem der Felder auf das andere mindestens überschritten werden müssen.



Die Entfernung zwischen Feld A und Feld C beträgt drei Felder. Feld B ist von Feld A zwei und von Feld C drei Felder entfernt.



Benachbarte und in Kontakt befindliche Elemente

Zwei nebeneinander liegende Felder, also solche mit einer gemeinsamen Sechseckseite, sind voneinander ein Feld entfernt. Solche Felder werden auch als 'benachbart' bezeichnet, und zwei Elemente auf solchen Feldern sind zueinander benachbart.

Zwei benachbarte Elemente, die Nahkampf gegen-

einander führen können (siehe Kapitel 'Nahkampf') werden als 'in Kontakt' zueinander bezeichnet. Im Einführungsspiel sind benachbarte Elemente stets auch in Kontakt zueinander, und dieser Unterschied braucht nicht weiter beachtet zu werden. Im Standard- und Expertenspiel kann es aber Situationen geben, zum Beispiel bei unüberwindlichen Höhenunterschieden zwischen zwei benachbarten Feldern, in denen zwei Elemente zwar benachbart, aber eben nicht in Kontakt zueinander sind.

II.

Eigenschaften von Modellen

Die Einheiten und Rassen einer Fantasy-Welt verfügen über eine Reihe von charakteristischen Eigenschaften. Im Einführungsspiel sind dies Panzerungswerte, Größe, Bewegungspunkte und Manöver, Initiative und Bewaffnung.

PANZERUNGSWERT

Der Panzerungswert eines Elements ergibt sich aus der getragenen Rüstung oder einer 'natürlichen' Panzerung, berücksichtigt darüber hinaus (im Nahkampf) aber auch Dinge wie die Größe der Modelle, oder die Anzahl der zu einem Element gehörenden Miniaturen.

Der Panzerungswert eines Elements ist auf der Rekrutierungskarte durch die Symbole '☒' und '☑' gekennzeichnet. Die Zahl hinter dem Symbol '☑' gibt den Nahkampf-Panzerungswert des Modells an und findet nur im Nahkampf Anwendung; in gleicher Weise wird der Fernkampf-Panzerungswert hinter dem Symbol '☒' nur beim Fernkampf gegen das Element benutzt.

Je höher der '☑'- oder '☒'-Panzerungswert eines Elements ist, desto schwieriger ist es im Nah- oder Fernkampf wirksam zu treffen, desto langsamer ist es meist aber auch bei der Bewegung.

GRÖSSE

Die Größe eines Elements gibt seine Höhe im Verhältnis zu anderen Elementen an. Menschen und menschenähnliche Wesen haben einen Größe-Wert von 2, Zwerge oder Halblinge von 1, Oger oder Trolle einen von 3. Je größer ein Element ist, desto gefährlicher ist es im Nahkampf, desto eher bietet es aber auch ein Ziel im Fernkampf.

BEWEGUNGSPUNKTE UND MANÖVER

Bewegungen auf der Spielfläche erfolgen als 'Vor-rücken', wobei Bewegungspunkte (BP) verbraucht

werden, oder als 'Manöver'. Die Bewegungspunkte eines Elements oder einer Einheit hängen von der Rasse und Panzerung der Modelle und vom geltenden Befehl ab (siehe das folgende Kapitel). Wie Bewegungen und Manöver ausgeführt werden, ist im Kapitel 'Bewegung' beschrieben.

INITIATIVE

Die Initiative ist ein Maß für die Behändigkeit und Reaktionsschnelligkeit eines Elements. Die meisten Wesen verfügen über eine Initiative von 2, Elfen von 3, die meisten Untoten haben eine Initiative von 0. Die Initiative eines Elements kann durch den geltenden Befehl, und in manchen Fällen auch durch die benutzte Waffe geändert werden. Die Initiative entscheidet darüber, wer in einem Nahkampf als erster zuschlägt.

BEWAFFNUNG

Jede Waffe bei **DEMONWORLD** hat eine Kampfkraft, die durch eine Zahl von 1 bis 20 angegeben wird, wobei 1 die schlechteste und 20 die bestmögliche Kampfkraft ist.

Die Bewaffnung eines Elements ergibt sich aus der oder den von den Modellen mitgeführten Waffe(n) und ist auch auf der Rekrutierungskarte angegeben. Eine Kampfkraft oder ein Kampffaktor wird auch in vielen anderen Spielsituationen gebraucht, so zum Beispiel bei Ungeheuern, deren Bewaffnung aus Krallen, Klauen, Stachelschwänzen oder ähnlichem besteht. Die Kampfkraft ist dann in der Beschreibung oder Spielregel angegeben und wird in gleicher Weise wie bei Waffen berücksichtigt.

Fernwaffen

Fernwaffen sind alle Waffen, die zum Schießen oder Werfen geeignet sind, also auf Entfernung wirken. Dieses gilt aber nicht auf beliebige Distanz, sondern nur bis zu bestimmten Höchstentfernungen, die für die jeweilige Fernwaffe auf der Rekrutierungskarte angegeben sind.

Bei Waffen, deren Feuer- oder Durchschlagskraft mit der Entfernung abnimmt, verfügt die Rekrutierungskarte über zwei Einträge, welche die jeweiligen Höchstentfernungen angeben, bis zu denen die Waffe die jeweilige Kampfkraft hat.

Beispiel: Der Eintrag '6 Felder 6 9 Felder: 5' bei einer Fernwaffe bedeutet, daß ein so bewaffnetes Element auf höchstens 6 Felder Entfernung mit einer Kampfkraft von 6, und auf höchstens 9 Felder Entfernung mit einer Kampfkraft von 5 schießen kann.

Die folgenden Absätze sollen nur einen allgemeinen Überblick der vorgenommenen Einstufungen geben. Die Einträge auf den Rekrutierungskarten werden manchmal hiervon abweichen, denn diese berücksichtigen auch andere Faktoren, wie zum Beispiel die Anzahl der schießenden Modelle. Im Spiel ist daher der Eintrag auf der Rekrutierungskarte in jedem Fall maßgeblich.

Schleudern. Dies ist der Sammelbegriff für Schleudern aller Art. Wir unterscheiden nicht zwischen leichteren und schwereren Geschossen, da die geringere Wirkung kleinerer Geschosse durch eine höhere Schussfolge ausgeglichen wird - auch diese wird im Spiel aber nur als EIN Fernkampfangriff des jeweiligen Elements dargestellt. **Kampfkraft 6 Felder: 3.**

Bögen. Wir unterscheiden nicht zwischen verschiedenen kleineren Bogentypen, da weiterentwickelte Ausführungen wie Kompositbögen den Bogen lediglich handlicher machen, nicht aber seine Durchschlagskraft oder Reichweite vergrößern. **Kampfkraft 9 Felder: 4.**

Langbögen. Diese sind wegen Ihrer höheren Reichweite und größeren Durchschlagskraft einer eigenen Klasse zugeteilt. **Kampfkraft 12 Felder: 5.**

Armbrüste. Der Begriff umfaßt jegliche Art von Armbrust unabhängig davon, ob diese mechanisch oder mit der Hand gespannt werden muß. Da das Spannen einige Zeit in Anspruch nimmt, kann ein Element mit Armbrust diese nur abfeuern, wenn es einen Halten-Befehl hat (siehe Kapitel 'Handlungen und Befehle'). **Kampfkraft 6 Felder: 6 9 Felder: 5.**

Wurfspeere. Diese sind wegen ihrer geringen Reichweite nur von beschränktem Nutzen, können aber auch im Nahkampf Verwendung finden. Der Begriff umfaßt auch Wurfäxte. Wir unterstellen, daß ein Modell mit mehreren Wurfspeeren ausgerüstet ist und daß diese, sofern die Situation es gestattet, wieder eingesammelt werden. Im Rahmen eines Spieles steht deshalb aus Vereinfachungsgründen ein unbeschränkter Vorrat zur Verfügung. **Kampfkraft 2 Felder: 4 4 Felder: 3.**

Arquebussen. Dieser Waffentyp umfaßt alle mit der Hand zu tragenden Schusswaffen, deren Projektil mittels einer Pulverladung verschossen wird. Da das Laden geraume Zeit in Anspruch nimmt, kann ein Element mit Arquebuse diese nur abfeuern, wenn es einen Halten-Befehl hat. **Kampfkraft 4 Felder: 7 7 Felder: 3.**

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen sind solche, die zum Nahkampf geeignet sind. Da diese nur gegen Elemente auf einem benachbarten Feld eingesetzt werden können, enthalten die Beschreibungen der einzelnen Waffen nur eine Kampfkraft, und nicht wie bei Fernwaffen eine zusätzliche Entfernungsangabe.

Auch die folgende Aufzählung dient nur als Überblick, denn die auf einer Rekrutierungskarte angegebene Kampfkraft berücksichtigt die Größe und Anzahl der Modelle. Im Spiel ist daher in jedem Fall der Eintrag auf der Rekrutierungskarte maßgeblich.

Handwaffen. Dies ist der Sammelbegriff für kleinere Schwerter und Kriegshämmer, Einhandäxte, Keulen, Flegel, Streitkolben, Morgensterne und andere mit einer Hand zu führenden Nahkampfwaffen. **Kampfkraft 6.**

Beidhändige Hieb Waffen. Dies umfaßt Hellebarden, beidhändig zu benutzende Kriegshämmer oder schwere Keulen, Bihänder, Sensen und andere Nahkampfwaffen, die nur mit beiden Händen zu führen sind. Ein mit einer beidhändigen Hieb Waffe ausgestattetes Element schlägt in der ersten Runde eines Nahkampfes mit einer um 1 verringerten Initiative zu. **Kampfkraft 9.**

Behelfswaffen. Dies umfaßt Messer oder Dolche, kleine Keulen, Knüppel, Steine und andere improvisierte Waffen, die sich allesamt durch nur geringe Wirkung auszeichnen. **Kampfkraft 4.**

Wurfspeere. Finden im Fernkampf Verwendung, können aber auch im Nahkampf eingesetzt werden. **Kampfkraft 5.**

Speere. Der Begriff umfaßt alle Speere zwischen etwa 2 und 4 m Länge, die für gewöhnlich mit einer Hand benutzt werden. Ein mit Speeren bewaffnetes Element schlägt in der ersten Runde eines Nahkampfes mit einer um 1 erhöhten Initiative zu. **Kampfkraft 8 gegen Reiterei, 7 gegen Infanterie.**

Piken. Dies sind alle Speere, die länger als etwa 4 m sind und im Kampf nur beidhändig geführt werden. Ein mit Piken bewaffnetes Element schlägt in der ersten Runde eines Nahkampfes mit einer um 2 erhöhten Initiative zu. **Kampfkraft 9 gegen Reiterei, 8 gegen Infanterie.**

Lanzen. Entspricht dem Waffentyp Speer, wird aber nur von Reitern benutzt. Ein mit Lanzen bewaffnetes Element schlägt in der ersten Runde eines Nahkampfes mit einer um 1 erhöhten Initiative zu. Eine Lanze ist nur in der ersten Phase eines Nahkampfes zu benutzen: die allermeisten so bewaffneten Elemente verfügen deshalb noch über eine Hand Waffe, mit der sie einen Nahkampf fortsetzen können. Diese Hand Waffe ist - sofern vorhanden - auf der Rekrutierungskarte angegeben. **Kampfkraft 7.**

III.

Handlungen und Befehle

DEMONWORLD wird in Runden gespielt. Eine Runde im Einführungsspiel besteht aus fünf Phasen, die nacheinander durchgespielt werden und an denen jeweils alle Spieler teilnehmen.

In der ersten Phase einer Runde -der Befehlsphase- erteilen Sie jeder Ihrer Einheiten einen Befehl, indem Sie einen Befehlsmarker neben die Einheit legen. Dieser Befehl legt fest, was die Einheit in den folgenden vier Phasen tun darf.

Das Auslegen eines Befehlsmarkers repräsentiert die Entscheidung des Einheitsführers, basierend auf dessen Kenntnis und Einschätzung der Situation, wie die Einheit reagieren soll. Die Spieler sollten deshalb nicht allzu viel Zeit darauf verwenden, um anhand ihres totalen Überblicks über das gesamte Schlachtfeld komplizierte Kalkulationen darüber anzustellen, welcher Befehlsmarker denn nun der günstigste sei, denn der betreffende Einheitsführer kann dies auch nicht. Im Zweifelsfall empfehlen wir, bei gleichermaßen geübten Spielern ein Zeitlimit für das Auslegen der Befehle (zum Beispiel eine Minute) einzuführen.

BEFEHLE

Es gibt bei **DEMONWORLD** vier verschiedene Befehle, die unterschiedliche Auswirkungen auf Bewegung und Kampf haben.

Bewegen-Befehl

Eine Einheit mit **Bewegen-** (oder **B-**) Befehl verzichtet auf Kampf- und Angriffsmöglichkeiten zugunsten einer weiteren Bewegung. Die einzelnen Krieger stecken ihre Waffen weg, um sich ungehinderter und damit schneller bewegen zu können. Der Befehl ist sehr nützlich, um schnelle Truppenverschiebungen durchzuführen, macht die Einheit aber anfällig für Angriffe und kann deshalb, wenn in der Nähe gegnerischer Truppen erteilt, gefährlich sein.

Eine Einheit mit **Bewegen-Befehl darf keinen Fernkampf führen.**

Einheiten mit **Bewegen-Befehl bewegen sich in der Bewegungsphase ALS ERSTE. Eine Einheit mit **Bewegen-Befehl** darf keine gegnerische Einheit angreifen.**

Plänkel-Befehl

Plänkelnde Einheiten sollen den Gegner durch eigene Aktionen, zum Beispiel Beschuss, zu unüberlegten Reaktionen provozieren, einen Nahkampf aber meist vermeiden. Eine Einheit mit **Plänkel-** (oder **P-**) Befehl hat einerseits die vielfältigsten Handlungsmöglichkeiten, führt andererseits aber weder die Bewegung noch den Nahkampf besonders effektiv aus.

Eine Einheit mit **Plänkel-Befehl darf in der ersten Fernkampfphase einer Runde fernkämpfen.**

Einheiten mit **Plänkel-Befehl bewegen sich in der Bewegungsphase ALS ZWEITE. Eine Einheit mit **Plänkel-Befehl** darf eine gegnerische Einheit angreifen und schlägt im Nahkampf mit einer um 1 erhöhten Initiative zu.**

Angriffs-Befehl

Eine Einheit mit **Angriffs-** (oder **A-**) Befehl darf eine gegnerische Einheit angreifen und fügt dieser im Nahkampf oft einen erhöhten Schaden zu. Die Einheit verzichtet auf Fernkampfmöglichkeiten zugunsten eines heftiger vorgetragenen Angriffes.

Eine Einheit mit **Angriffs-Befehl darf keinen Fernkampf führen.**

Einheiten mit **Angriffs-Befehl bewegen sich in der Bewegungsphase ALS DRITTE. Eine Einheit mit **Angriffs-Befehl** darf eine gegnerische Einheit angreifen und schlägt im Nahkampf mit einer um 2 erhöhten Initiative zu.**

Halten-Befehl

Eine Einheit mit Halten- (oder H-) Befehl verteidigt die Position, an der sie sich befindet. Die Einheit verfügt nur über stark eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten, ist dafür aber in der Verteidigung besonders stark.

Eine Einheit mit Halten-Befehl darf in der zweiten Fernkampfphase einer Runde fernkämpfen, auch wenn sie in der vorhergehenden Bewegungsphase in den Nahkampf gekommen ist.

Eine Einheit mit Halten-Befehl darf sich nicht bewegen, nicht schwenken und keine gegnerische Einheit angreifen, sie darf aber Drehungen und/oder Verschiebungen einzelner Elemente durchführen. Diese Manöver werden in der Bewegungsphase ALS LETZTES durchgeführt. Einheiten mit Halten-Befehl schlagen im Nahkampf mit einer um 2 erhöhten Initiative zu.

Die Begriffe 'Schwenk', 'Drehung' und 'Verschiebung einzelner Elemente' werden im Kapitel 'Bewegung' erklärt.

DER HANDLUNGSABLAUF IN EINER RUNDE

Die fünf Phasen jeder Runde werden in der folgenden Reihenfolge durchgespielt. Sind alle Phasen beendet, so werden die in der ersten Phase ausgelegten Befehlsmarker entfernt, und eine neue Runde beginnt mit dem Auslegen neuer Befehle.

1. Befehlsphase

Zu Beginn der Befehlsphase jeder Runde legen alle Spieler für jede ihrer Einheiten, die nicht im Nahkampf steht, einen Befehlsmarker VERDECKT aus.

Legen Sie den gewählten Befehlsmarker mit der unbedruckten Seite nach oben neben oder hinter die Einheit, für die der Befehl gelten soll - die genaue Position spielt keine Rolle, solange sie eindeutig auf die Einheit hinweist. Wenn Sie die Einheit bewegen, wird der Befehlsmarker mitbewegt.

Einheiten, die aus vorhergehenden Runden noch im Nahkampf stehen, erhalten keine Befehlsmarker. Die Handlungsmöglichkeiten dieser Einheiten werden im Kapitel 'Nahkampf', Abschnitt 'Die zweite und folgende Runden eines Nahkampfes' erläutert.

Sind alle Befehlsmarker für alle Einheiten ausgelegt, so werden diese aufgedeckt, also für alle sichtbar umgedreht. Eine Einheit, deren Befehlsmarker vergessen wurde, hat automatisch einen Halten-Befehl.

2. Erste Fernkampfphase

Alle Einheiten mit Plänkel-Befehl, die nicht im Nahkampf stehen, dürfen fernkämpfen.

Dies wird im Kapitel 'Fernkampf' beschrieben.

3. Bewegungsphase

Alle Einheiten, die nicht im Nahkampf stehen, dürfen Bewegungen und Manöver durchführen, soweit ihre Befehle dies zulassen.

Dies wird im Kapitel 'Bewegung' beschrieben.

4. Zweite Fernkampfphase

Alle Einheiten mit Halten-Befehl, die nicht aus VORHERGEHENDEN Runden noch im Nahkampf stehen, dürfen fernkämpfen.

5. Nahkampfphase

Alle Einheiten, die in der Bewegungsphase der gegenwärtigen Runde in den Nahkampf gekommen sind oder sich noch aus vorhergehenden Runden im Nahkampf befinden, führen diesen aus. Am Ende der Nahkampfphase erfolgen Bewegungen einzelner nahkämpfender Elemente.

Dieses Vorgehen wird im Kapitel 'Nahkampf' beschrieben.

REGELN ZUM HANDLUNGSABLAUF

Handlungen, die nach den Befehlen einer Einheit erlaubt, aber nicht durch andere Regeln zwingend vorgeschrieben sind, müssen nicht erfolgen; es bleibt dem jeweiligen Spieler überlassen, ob er alle, einige oder keine seiner Einheiten oder Elemente handeln lässt.

Beispiel: Ein Spieler verfügt über fünf Einheiten, die sich gemäß den ihnen erteilten Befehlen alle bewegen dürfen. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er eine, zwei, drei, vier, alle fünf oder gar keine dieser Einheiten bewegt.

Nicht ausgenutzte Handlungsmöglichkeiten verfallen; diese können weder auf spätere Phasen oder Runden noch auf andere Einheiten oder Elemente übertragen werden.

Beispiel 1: Wenn eine Ihrer Einheiten bewegt werden darf und Sie dieses in der Bewegungsphase nicht tun, ist die Möglichkeit hierzu verfallen. Sie können diese Bewegung weder in einer anderen Phase nachholen, noch kann dafür eine andere Ihrer Einheiten in dieser Phase weiter bewegt werden als zulässig. Eine betroffene Einheit kann, wenn ihre Befehle dies zulassen, natürlich in der Bewegungsphase der nächsten Runde bewegt werden, hat aber auch dann nur ihre üblichen Bewegungspunkte zur Verfügung.

Beispiel 2: Eine Einheit die nicht alle ihre Bewegungspunkte verbraucht oder nur mit einigen, aber nicht allen ihrer hierzu berechtigten Elemente Fern- oder Nahkampf führt, kann die so verschenkten Bewegungs- oder Kampfmöglichkeiten weder später nachholen noch auf andere Einheiten oder Elemente übertragen.

IV.

Fernkampf

Ein Fernkampf ist das Schießen auf andere Elemente unter Benutzung von Fernwaffen.

Jedes Element einer geordneten Einheit mit Plänkel-Befehl darf in der ersten Fernkampfphase einer Runde fernkämpfen. Jedes Element einer Einheit mit Halten-Befehl darf in der zweiten Fernkampfphase einer Runde fernkämpfen.

Eine Einheit mit Plänkel-Befehl darf nur fernkämpfen, wenn sie geordnet ist, eine Einheit mit Halten-Befehl darf dies auch in ungeordnetem Zustand tun.

Kein Element einer nahkämpfenden Einheit darf fernkämpfen.

Dieses gilt auch dann, wenn das Element selbst nicht nahkämpft, zum Beispiel weil es auf einer Flanke einer lang gezogenen Einheit steht, die auf der anderen Flanke angegriffen wird - eine nahkämpfende Einheit hat einfach anderes zu tun, als auf der Spielfläche nach lohnenden Zielen Ausschau zu halten.

Alle Fernkämpfe einer Fernkampfphase gelten als gleichzeitig erfolgt.

Es ist daher egal, in welcher Reihenfolge die einzelnen Fernkämpfe auf der Spielfläche abgewickelt werden. Sie können dieses Spielerweise, von einer Seite des Schlachtfeldes zur anderen für Einheiten beider Seiten, oder auf andere, Ihnen genehme Weise tun. Zu beachten ist jedoch, daß auch Fernkämpfer-Elemente, die bereits als Verlust ermittelt wurden, selbst noch fernkämpfen können, falls die Befehle der Einheit dieses zulassen. Es ist daher wichtig, daß solche Elemente zunächst nicht von der Spielfläche entfernt, sondern durch das Auslegen eines Treffermarkers kenntlich gemacht werden. Erst wenn auch sie ferngekämpft haben, werden sie aus dem Spiel entfernt.

Beachten Sie, daß die Fernkampfangriffe der zweiten Fernkampfphase einer Runde nicht gleichzeitig zu denen der ersten Fernkampfphase sind. Wenn eine Einheit mit Plänkel-Befehl und eine solche mit Halten-Befehl aufeinander schießen, erfolgt der Fernkampf der Plänkler in der ersten Fernkampfphase und damit als erster.

DIE ABWICKLUNG VON FERNKÄMPFEN

Um einen Fernkampf durchzuführen, müssen Sie ansagen, welche Elemente Ihrer Einheit auf welche gegnerischen Elemente schießen, so dann feststellen, mit welcher Kampfkraft dieses jeweils geschieht, und zuletzt prüfen, ob das beschossene gegnerische Element als Verlust entfernt werden muß.

Wenn eine Einheit fernkämpft, kann jedes einzelne der zum Fernkampf berechtigten Elemente auf ein einzelnes gegnerisches Element schießen, wobei es gegebenenfalls von anderen Elementen derselben Einheit unterstützt werden kann (siehe Abschnitt 'Unterstützung'). Die genaue Aufteilung einschließlich der Festlegung unterstützender Elemente bleibt Ihnen überlassen, muß aber vollständig angesagt werden, bevor auch nur ein Element der Einheit Fernkampf führt.

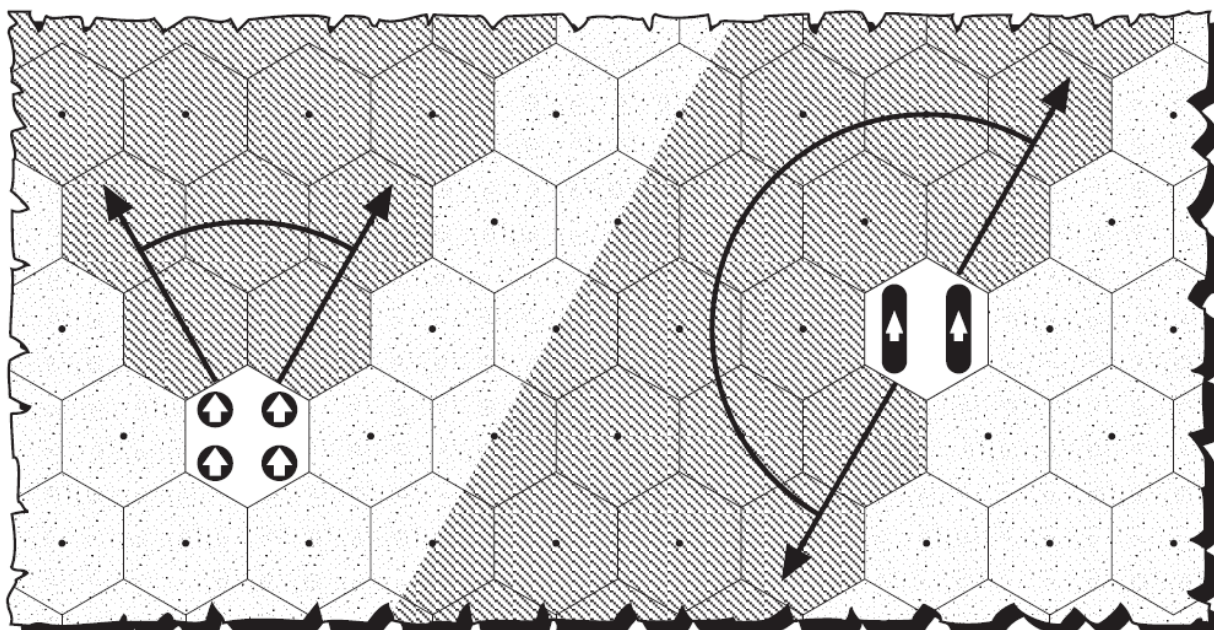
Sie können auch mit mehreren Elementen einzeln (also ohne Unterstützung) auf ein gegnerisches Element schießen. Auch dieses muß aber vor Beginn des Fernkampfes angesagt werden, und wenn bereits das erste der schießenden Elemente das gegnerische Element ausschaltet, sind die Fernkampfangriffe der weiteren Elemente vertan - diese können nicht etwa auf andere Gegner umgeleitet werden.

Fernkampfberechtigzte Elemente

Ein Element kann nur schießen, wenn es eine freie Sicht auf ein gegnerisches Element innerhalb des eigenen Schussfeldes hat und das Zielelement entweder nicht in Kontakt zum schießenden Element ist oder (bei Einheiten mit Halten-Befehl) erst in der unmittelbar vorhergehenden Bewegungsphase in Kontakt geraten ist.

Der erste vorgenannte Fall (Zielelement nicht in Kontakt) stellt die beim Fernkampf übliche Situation dar. Ihre Elemente schießen entweder auf weiter entfernte Elemente, oder auf solche, die zwar benachbart, aber (zum Beispiel aufgrund unüberwindlicher Höhenunterschiede im Standardspiel) nicht in Kontakt sind.

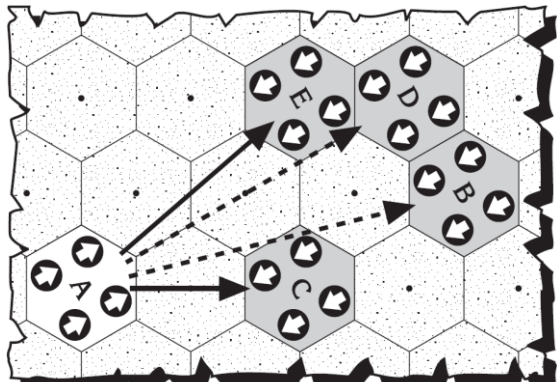
Der zweite Fall (Zielelement gerade in Kontakt gekommen) betrifft nur Einheiten mit Halten-Befehl, die erst schießen, wenn sie 'das Weiße im Auge des



Gegners' sehen können, ihren Fernkampfangriff also solange hinauszögern, bis der Gegner auf Nahkampfdistanz herangekommen ist. Diese Einheiten sind in der zweiten Fernkampfphase der Runde, in welcher der Nahkampfkontakt hergestellt wurde, eben noch nicht nahkämpfend und können demzufolge schießen (und in der unmittelbar folgenden Nahkampfphase kämpfen). Auch solche Einheiten können aber, wenn sie erst einmal im Nahkampf sind (also in folgenden Runden), natürlich nicht mehr fernkämpfen.

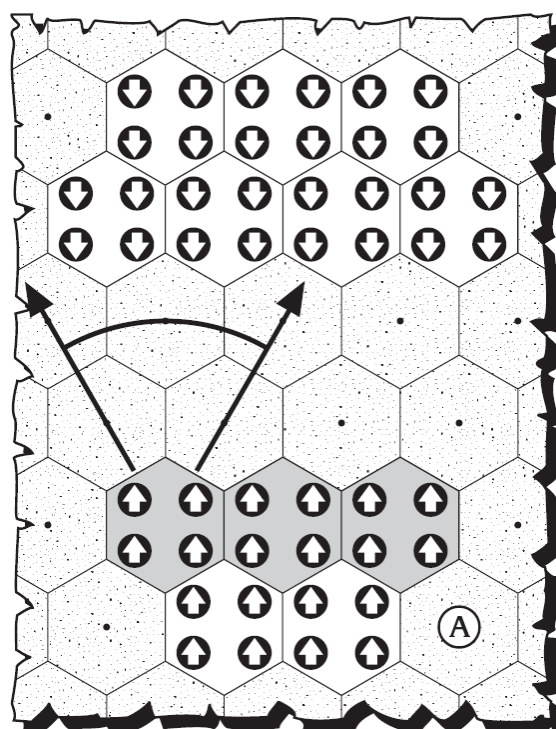
Das Schussfeld gibt den Bereich der Spielfläche an, der von dem Element tatsächlich unter Feuer genommen werden kann und ist in obenstehender Zeichnung dargestellt. Da Reiter sich in gewissem Maße im Sattel drehen und dadurch auch nach hinten schießen können, haben sie ein größeres Schussfeld als Fußfiguren.

Eine freie Sicht ist immer dann gegeben, wenn die Verbindungslinie zwischen der Feldmitte des schießenden Elements und der Feldmitte des Zielelements (Sichtlinie) keine dazwischen stehenden eigenen oder gegnerischen Elemente berührt.



Verbinden Sie in Zweifelsfällen die in der Mitte des Anfangs- und des Zielfeldes abgedruckten Punkte mit einem Lineal oder einem Gummiband. In der obenstehenden Zeichnung kann Element A deshalb nur auf Element C oder E, nicht aber auf Element B

oder D schießen, denn die Verbindungslinie zu Element B wird durch Element C, und die zu Element D durch Element E unterbrochen.



In obiger Zeichnung können nur die grau gekennzeichneten Elemente von Einheit A auf Elemente der gegnerischen Elemente schießen, da der hintere Rang hierzu über den ersten Rang hinweg feuern müßte. Auch diese Elemente können nur auf Elemente auf der Ihnen zugewandten Seite der gegnerischen Einheit (hier also im Frontrang) schießen, da die hinteren Elemente von den ersten verdeckt werden. Jedes dieser Elemente kann schließlich auch nur auf ein gegnerisches Element innerhalb seines Schusswinkels feuern - das linke Element im Frontrang von Einheit A zum Beispiel nur auf eins der drei (von Einheit A aus gesehen) linken Elemente im Frontrang der gegnerischen Einheit.

Unterstützung

Wenn ein stark gepanzertes Element mit Fernwaffen niedriger Kampfkraft beschossen wird, kann der Fall eintreten, daß das schießende Element überhaupt keinen Schaden anrichten kann. Dieses ist dann zwar für ein einzelnes schießendes Element richtig, aufgrund der Art und Weise, wie Fernkämpfe abgewickelt werden, würde diese Situation aber auch in den Fällen gelten, in denen eine große Anzahl solcher Elemente auf ein stark gepanzertes gegnerisches Element schießt (eine Trefferchance von Null, malgenommen mit irgendeiner Zahl schießender Elemente, ist immer noch eine Trefferchance von Null). Um unrealistische Fälle dieser Art auszuschließen, führen wir die Unterstützung ein. Diese ermöglicht es Elementen, ihr Feuer auf ein einzelnes gegnerisches Element zu konzentrieren und diese Zusammenfassung als einen Fernkampfangriff durchzuführen.

Ein Element kann den Fernkampfangriff eines anderen Elements derselben Einheit unterstützen, wenn es selbst mit mindestens der gleichen Kampfkraft wie das unterstützte Element auf das gegnerische Element schießen könnte. Außerdem muß es in Kontakt zum unterstützten Element oder zu einem weiteren Element, das denselben Angriff unterstützt, sein.

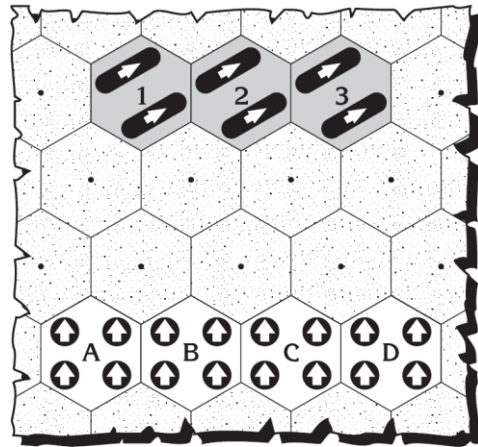
Auch das unterstützende Element muß also ein freies Schussfeld auf das zu beschießende gegnerische Element haben, und dieses muß sich auch innerhalb der Reichweite seiner Fernwaffe befinden.

Nur Elemente der eigenen Einheit können unterstützt werden. Der Fernkampfangriff eines zu einer anderen Einheit gehörenden Elements kann selbst dann nicht unterstützt werden, wenn die beiden Elemente in Kontakt zueinander sein sollten.

Da die Unterstützung mit mindestens der gleichen Kampfkraft erfolgen muß wie der unterstützte Angriff, kann ein Fernkampf mit einer Fernwaffe niedrigerer Kampfkraft (oder einer anderen Distanz zum Zielelement und demzufolge niedrigerer Kampfkraft) nicht unterstützt werden. Wollen Sie in Fällen dieser Art trotzdem unterstützen, so müssen Sie den eigentlichen Angriff von dem Element mit der niedrigeren Kampfkraft durchführen und von den anderen Elementen unterstützen lassen.

Da ein unterstützendes Element im Kontakt zum unterstützten Element oder einem anderen Element, das denselben Angriff unterstützt sein muß, müssen Sie bei einer Fernkampf-Unterstützung immer ununterbrochene Ketten unterstützender Elemente bilden.

In einer Situation wie der oben rechts abgebildeten könnte jedes der vier Elemente A bis D einzeln auf eins der Zielelemente 1 bis 3 feuern, wobei diese Angriffe beliebig gegen Zielelemente im jeweiligen Schussfeld gerichtet werden können. Wenn unterstützend gefeuert wird, könnte zum Beispiel Element A mit Unterstützung durch B, oder mit Unterstützung durch B und C, auf Element 1 oder 2 feuern (Element 3 ist außerhalb des Schussfeldes von A, und könnte von diesem folglich weder als eige-



nes Ziel, noch unterstützend beschossen werden). Es wäre aber nicht erlaubt, daß zum Beispiel Element A mit Unterstützung durch die Elemente B und D auf Element 2 feuert, während Element C einen eigenen Fernkampf führt - in diesem Fall wäre die Kette unterstützender Elemente bei C unterbrochen. Wie auch immer der fernkämpfende Spieler sich entscheidet - jede Aufteilung von Angriffen oder Unterstützung muß vor Beginn des Fernkampfes einer Einheit vollständig angesagt werden.

Ein Element, das den Fernkampf eines anderen Elements unterstützt, kann in der betreffenden Runde selbst nicht mehr fernkämpfen.

Jedes Element kann nur einen Fernkampf pro Runde unterstützen.

Das Schießen

Um einen Fernkampfangriff auszuführen, sagen Sie zunächst an, welches Ihrer Elemente auf welches gegnerische Element schießt, und von welchen Elementen es hierbei gegebenenfalls unterstützt wird.

Prüfen Sie anschließend für jeden Fernkampfangriff, ob das Zielelement in Reichweite aller schießenden oder unterstützenden Elemente ist. Sollte das Zielelement außer Reichweite eines oder mehrerer unterstützender Elemente sein, so werden diese Elemente nicht berücksichtigt, unterbrechen die Kette unterstützender Elemente aber auch nicht (und können selbstverständlich keinen eigenen Fernkampf mehr durchführen).

Um bei einem Fernkampf die maßgebliche Basiszahl zu ermitteln, rechnen Sie die folgenden Faktoren zusammen:

- Kampfkraft der eingesetzten Waffe**
- Fernkampf-Panzerungswert (☞) des beschossenen Elements**
- +2 für jedes Element, das den Angriff unterstützt**
- +1 pro zwei vollständig sichtbare Größenabschnitte des Zielelements**

Würfeln Sie dann mit 1W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der ermittelten Basiszahl, haben Sie einen Treffer erzielt.

Die **Kampfkraft der eingesetzten Waffe** ergibt sich aus der Rekrutierungskarte des schießenden Elements; beachten Sie, daß diese bei manchen Waffen mit steigender Entfernung zum Ziel abnimmt. Der abzuziehende '☞'-Wert ergibt sich aus der Rekrutierungskarte des Zielelements.

Die **sichtbaren Größenabschnitte der Zielelements** hängen von der Größe des Ziels und sonstigen Sichtverhältnissen ab; dies wird im Standardspiel noch genau erläutert. Gehen Sie für alle Spiele nach den Einführungsregeln davon aus, daß ein Element entweder mit seinem vollen Größe-Wert sichtbar ist, oder andere Elemente im Weg stehen und dann kein Fernkampf erfolgen kann. Wenn auf normalgroße (sichtbare) Infanterie der Größe 2 geschossen wird, sind zwei Größenabschnitte des Ziels sichtbar und die Basiszahl für den Fernkampf wird um 1 erhöht. Werden Zwerge (der Größe 1) beschossen, ist nur ein Größenabschnitt sichtbar und die Basiszahl bleibt unverändert. Ist Reiterei der Größe 3 das Ziel, wird die Basiszahl auch nur um 1 erhöht - die nächste Erhöhung fände erst bei 4 sichtbaren Größenabschnitten statt.

Beispiel 1: Ein Element kaiserlicher Arquebusiere schießt auf kurze Distanz (Kampfkraft 7) auf ein Element ungepanzelter Barbarenkrieger (☞ 0, Größe 2). Die Basiszahl für diesen Fernkampf ist (Kampfkraft 7 plus 1 aufgrund zwei sichtbarer Größenabschnitte, kein Abzug für gegnerische Panzerung) 8. Wird jetzt eine 8 oder weniger gewürfelt, wird das betroffene Element Barbarenkrieger aus dem Spiel entfernt.

Beispiel 2: Ein Element Ork-Bogenschützen mit Kampfkraft 4 schießt auf ein Element schwergepanzelter Imperialer Truppen (☞ 3, Größe 2) und wird hierbei von einem Element Bogenschützen unterstützt. Die Basiszahl für diesen Fernkampf ist (Kampfkraft 4 minus Panzerung 3 plus 2 aufgrund der Unterstützung plus 1 aufgrund 2 sichtbarer Größenabschnitte) 4; der Spieler muß also eine 4 oder weniger würfeln, um das beschossene gegnerische Element zu vernichten.

Das Schießen in einen Nahkampf

Wie bereits gesagt können Elemente, deren Einheit im Nahkampf ist, nicht fernkämpfen. Umgekehrt ist es jedoch erlaubt, auf nahkämpfende Elemente, also in einen Nahkampf hinein, zu schießen, sofern das als Ziel festgelegte Element innerhalb des Schussfeldes und sichtbar ist. Auch wenn nahkämpfende Elemente auf der Spielfläche ruhig in ihrer Position verharren, springen die Beteiligten an einem Nahkampf jedoch in Wirklichkeit hin und her, und Schlachtreihen rücken vor oder werden zurückgedrängt. Wenn in einen Nahkampf geschossen wird, kann deshalb auch ein anderes als das gewünschte Ziel getroffen werden.

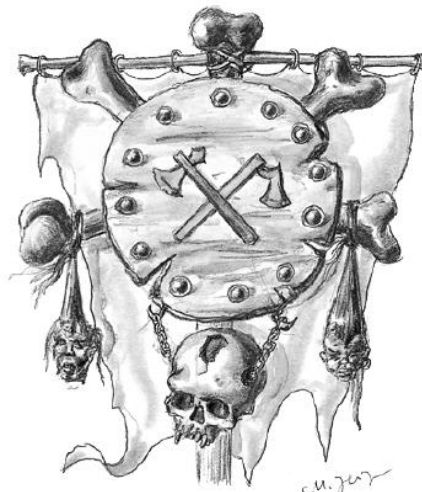
Wenn Sie auf ein nahkämpfendes Element schießen, würfeln Sie zunächst mit einem sechsseitigen Würfel. Bei einem Wurf von 1 bis 3 haben Sie das gewünschte Element getroffen, und der Fernkampfangriff wird gegen dieses Element durchgeführt. Bei einem Wurf von 4 bis

6 wird stattdessen eins der benachbarten Felder getroffen. Würfeln Sie in diesem Fall erneut mit einem sechsseitigen Würfel und stellen Sie die Richtung der Abweichung anhand einer der auf jeder Karte abgedruckten Windrosen fest. Der Fernkampfangriff richtet sich mit der für das ursprüngliche Zielfeld geltenden Kampfkraft gegen ein auf diesem Feld befindliches Element (und verfällt, wenn dort kein Element ist). Beim Schießen in einen Nahkampf ist keine Unterstützung möglich.

Ein Element ist nahkämpfend, wenn es mit einem gegnerischen Element in Kontakt ist. Auch Elemente, die in einer Runde selbst nicht zuschlagen können, weil sie nur auf der Flanke oder im Rücken in Kontakt mit einem Gegner sind, gelten dennoch als nahkämpfend. Wenn Sie andererseits auf Elemente schießen, deren Einheit zwar nahkämpft, die aber selbst nicht in Kontakt mit einem Gegner sind, wird der Fernkampfangriff durchgeführt, ohne daß für eine mögliche Abweichung gewürfelt wird.

Beim Schießen in einen Nahkampf muß immer ein freies Schussfeld zu dem ursprünglich gewählten Zielelement bestehen - es ist nicht erlaubt, ein Element in der Mitte eines Nahkampfgetümmels, zu dem keine Sicht besteht, in der Hoffnung als Zielelement auszuwählen, daß der Fernkampfangriff dann wohl irgendwo beim Gegner treffen wird. Es ist aber erlaubt, ein eigenes Element als Zielelement auszuwählen und darauf zu hoffen, daß letztlich ein gegnerisches Element betroffen wird.

Es ist auch möglich, daß zu dem letztendlich betroffenen Element keine Sichtverbindung besteht, oder daß dieses sich außerhalb der Reichweite der eingesetzten Fernwaffe befindet (oder aufgrund größerer Entfernung zum Schützen nur mit verringerter Kampfkraft beschossen werden könnte). Ein solcher Fernkampfangriff wird dennoch (mit dem für das ursprüngliche Zielfeld geltenden Kampffaktor) durchgeführt, denn die Kämpfenden in einem Nahkampf springen hin und her, und ein in Kontakt befindliches Element kann sich folglich auch kurzzeitig auf dem ursprünglichen Zielfeld befinden und dort getroffen werden. Bei Abweichungen dieser Art wird der Fernkampfangriff anhand des '☞'-Wertes und der Anzahl der sichtbaren Größe-Abschnitte des letztendlich getroffenen Elements durchgeführt.



Wenn Sie mit mehreren Elementen einzeln auf ein nahkämpfendes Element schießen und dieses vor Ausführung aller dieser Fernkampfangriffe vernichten, müssen Sie (im Gegensatz zu sonstigen Fernkampfangriffen) die Prozedur fortsetzen und für die restlichen, gegen dieses Element gerichteten Fernkampfangriffe dennoch würfeln, denn diese könnten auch eins der benachbarten Elemente treffen.

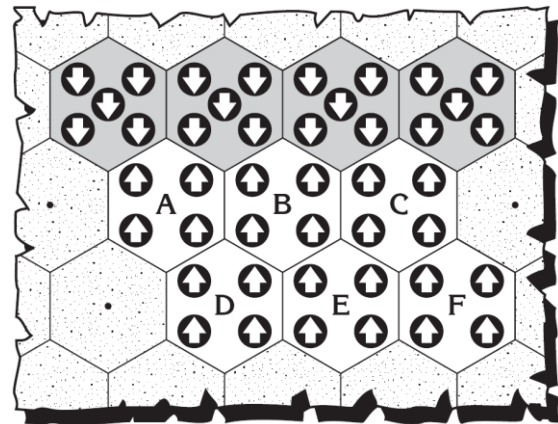
NACH DEM FERNKAMPF

Als Ergebnis eines erfolgreichen Fernkampfangriffes werden immer ein oder mehrere Elemente der beschossenen Einheit entfernt, die Formation bekommt also Lücken und wird möglicherweise ungeordnet. Eine Einheit jedoch wird versuchen, sich neu zu formieren, statt als ungeordneter Haufen auf dem Schlachtfeld stehen zu bleiben. Deshalb werden andere Elemente der Einheit nachrücken, um die Lücken zu schließen und wieder die ursprüngliche Formation zu bilden.

Wenn eine Einheit Fernkampfverluste erlitten hat, kann am Ende der betreffenden Fernkampfphase jedes nicht in Kontakt mit einem Gegner befindliche Element um EIN Feld in beliebiger Richtung nachrücken, sofern das Feld, auf das gerückt wird, unmittelbar vor dem Fernkampfangriff von einem Element der Einheit besetzt war.

Diese 'Reparatur' der Formation zählt nicht als Bewegung und kostet deshalb weder Bewegungspunkte noch Manöver. Beachten Sie aber, daß nur ein Nachrücken, und keine zusätzliche Drehung erlaubt ist.

Beispiel: Die aus den Elementen A bis F bestehende Einheit in der Zeichnung oben rechts ist im Nahkampf. Wenn Element A als Fernkampfverlust entfernt werden muß, so kann Element D auf die freigewordene Position nachrücken. Element B kann nicht nachrücken, da es in Kontakt mit einem gegnerischen Element ist. Die Elemente E und F können nicht auf die Position von A nachrücken, da sie sich hierzu um zwei bzw. 3 Felder bewegen müssen.



ten. Wenn Element D auf die Position von A rückt könnte aber Element E auf die Position von D, und Element F auf die Position von E nachrücken, denn auch diese Felder waren ja vor dem Fernkampfangriff von einem Element der Einheit besetzt.

Theoretisch kann der Fall eintreten, daß die Formation einer Einheit durch erlittene Fernkampfverluste 'verbessert' wird. Eine Einheit zum Beispiel, die 'an sich' in geordneter Formation ist, aber im hintersten Rang über ein einzelnes anders ausgerichtetes Element verfügt, wird durch den Verlust dieses Elements geordnet und erhielte damit aufgrund erlittener Verluste (!!) einen Bonus bei der Abwicklung von Bewegungen. Die Autoren sind sich des 'regeltechnischen Widerspruchs' bewußt, nehmen diesen Rundungsfehler aber lieber in Kauf als die zu seiner Beseitigung nötigen, langwierigen Regeln, und auch Sie werden feststellen, daß Situationen dieser Art im Spiel praktisch nicht von Bedeutung sind.

In den Fällen, in denen eine geordnete Einheit durch erlittene Fernkampfverluste so weitgehend aus der Formation gerissen wird, daß diese auch durch Nachrücken nicht wiederhergestellt werden kann, wird die Einheit ungeordnet. Dies führt zu Einschränkungen bei der Bewegung und beim Kampf, die in den folgenden Kapiteln 'Bewegung' und 'Nahkampf' erläutert werden.

V.

Bewegung

In der Bewegungsphase dürfen die Spieler ihre Einheiten bewegen, soweit die erteilten Befehle dies zulassen und die Einheiten nicht aus vorhergehenden Runden noch im Nahkampf sind.

Bewegungen nahkämpfender Einheiten erfolgen nicht in der Bewegungs-, sondern am Ende der Nahkampfphase. Dieses wird im Kapitel 'Nahkampf', Abschnitt 'Die zweite und folgende Runden eines Nahkampfes' beschrieben.

Die folgenden Regeln unterstellen, daß eine Einheit aus mehr als drei Elementen besteht. Sonderregeln für Einheiten mit 3 oder weniger Elementen sind im Abschnitt 'Einheiten mit höchstens drei Elementen' zu finden.

Die Bewegung einer Einheit erfolgt als Vorrücken oder als Manöver. Bei einem Vorrücken wird die gesamte Einheit in geordneter Formation in Richtung ihres Frontbereichs bewegt und verbraucht hierfür Bewegungspunkte; bei einem Manöver werden alle oder einzelne Elemente verschoben oder gedreht, oder die Einheit führt einen Schwenk durch.

Der Unterschied zwischen einem Vorrücken und einem Manöver ist im Rahmen dieses Kapitels wichtig, und wir unterscheiden hier folglich, wo immer dieses nötig ist, genau zwischen beidem. Da in beiden Fällen aber die Einheit oder Teile davon in irgendeiner Weise bewegt werden oder ihre Ausrichtung ändern, wird beides auch zusammenfassend als 'Bewegung' bezeichnet.

Die Rekrutierungskarte einer Einheit gibt an, wie viele Bewegungspunkte die Einheit hat, und wie viele Manöver sie durchführen darf.

Die Bewegungspunkte einer Einheit hängen vom geltenden Befehl ab. Eine Einheit darf in jeder Bewegungsphase höchstens so viele Bewegungspunkte verbrauchen, wie es der momentane Befehl zulässt.

Beispiel: Eine Einheit mit dem Eintrag 'B:24/A:18/P:12' kann in einer Bewegungsphase mit einem Bewegen-Befehl höchstens 24, mit einem Angriffs-Befehl höchstens 18, und mit einem Plänkel-Befehl höchstens 12 Bewegungspunkte verbrauchen. Ein Eintrag 'H...' ist nicht vorhanden, denn Einheiten mit Halten-Befehl haben keine Bewegungspunkte zur Verfügung, sondern dürfen nur bestimmte Manöver durchführen.

Bewegungspunkte werden beim Betreten eines benachbarten Feldes verbraucht und sind abhängig von der Art des betretenen Geländes. Im Einführungsspiel gibt es nur 'offenes' Gelände, welches mit 3 Bewegungspunkten pro Feld betreten werden kann. Eine Einheit in geordneter Formation, die 18 Bewegungspunkte zur Verfügung hat, könnte in diesem Gelände also sechs Felder vorrücken.

Die Anzahl erlaubter Manöver gibt an, wie viele Manöver pro Bewegungsphase einer Runde die Einheit höchstens durchführen darf. Einheiten, die nur ein Manöver zur Verfügung haben, dürfen bei Durchführung dieses Manövers nicht mehr vorrücken. Einheiten, die mehr als ein Manöver zur Verfügung haben, müssen für die Durchführung des ersten Manövers die Hälfte ihrer Bewegungspunkte aufwenden und dürfen bei Durchführung des zweiten oder weiterer Manöver nicht mehr vorrücken.

Die erlaubte Zahl von Manövern hängt von der jeweiligen Einheit ab. Der Wert ist jedoch erst im Standardspiel wichtig; im Einführungsspiel haben ALLE Einheiten unabhängig von dem Eintrag auf der Rekrutierungskarte immer 2 Manöver zur Verfügung.

Beispiel: Eine Einheit, die pro Bewegungsphase 3 Manöver durchführen darf und 18 Bewegungspunkte hat, kann entweder gar nicht manövrieren und unter Verbrauch von 18 Bewegungspunkten vorrücken, oder ein Manöver durchführen und unter Verbrauch von 9 Bewegungspunkten vorrücken, oder zwei oder drei Manöver durchführen und gar nicht vorrücken. Hätte die Einheit nur ein Manöver zur Verfügung, so dürfte sie bei Durchführung dieses einen Manövers nicht mehr vorrücken.

Die Aufteilung in Vorrücken und Manöver kann beliebig erfolgen. Eine Einheit, die in einer Bewegungsphase ein Manöver durchführen will und dann noch die Hälfte ihrer Bewegungspunkte übrig hat, kann erst manövrieren und dann vorrücken, oder erst vorrücken und dann manövrieren, oder auch einen Teil ihrer Bewegungspunkte verbrauchen, das Manöver durchführen und anschließend den verbleibenden Rest der Bewegungspunkte verbrauchen.

Sie haben aber nicht die Möglichkeit, übrig bleibende Bewegungspunkte oder Manöver aufzusparen und in einer späteren Runde nachzuholen. Eine Einheit mit zum Beispiel 10 Bewegungspunkten

kann beim Vorrücken durch ausschließlich offenes Gelände (3 Bewegungspunkte pro Feld) ihre Bewegungspunkte nie vollständig aufbrauchen, hat aber trotzdem nicht die Möglichkeit, den (mindestens) übrig bleibenden Punkt aufzusparen (eine solche Anzahl von Bewegungspunkten wird erst bei Vorhandensein unterschiedlicher Geländearten im Standardspiel sinnvoll).

Die Bewegung einer Einheit ist beendet, wenn ihre Bewegungspunkte oder die Anzahl erlaubter Manöver erschöpft sind, oder die Spielregeln in einer bestimmten Situation eine weitere Bewegung verbieten, oder der Spieler beschließt, mit der Einheit nicht mehr vorzurücken oder weitere Manöver durchzuführen.

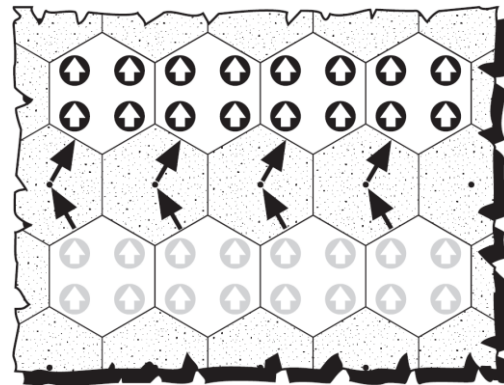
Der Abschluss einer Bewegung ist bindend - Sie können eine einmal zu Ende gebrachte Bewegung weder zurücknehmen, noch eventuell zunächst nicht verbrauchte Bewegungspunkte oder Manöver zu einem späteren Zeitpunkt verbrauchen oder nachholen.

DIE BEWEGUNG EINER EINZELNEN EINHEIT

Die Angehörigen einer Einheit sind (meist) in einer bestimmten Ordnung formiert und werden bei der Durchführung von Bewegungen bestrebt sein, diese Ordnung beizubehalten. Wenn eine Einheit bewegt wird, läuft deshalb nicht einfach eine Horde von Einzelfiguren in irgendeine Richtung, sondern die Bewegung ist eine Kombination nacheinander erfolgreicher Vormärsche, Drehungen, Schwenks und Formationsänderungen, die von der gesamten Einheit als Truppenkörper durchgeführt werden.

Bewegungen

Bei einer Bewegung wird ein Element von einem Feld in ein benachbartes Feld verschoben, ohne seine Ausrichtung zu ändern. Erfolgt diese Verschiebung in eines der beiden Frontfelder des Elements, so handelt es sich um ein Vorrücken, für das (meist) nur Bewegungspunkte entsprechend der Art des betretenen Feldes verbraucht werden. Erfolgt diese Verschiebung auf eines der Flanken- oder Rückenfelder, ist dieses ein Manöver.



Wenn eine Einheit in geordneter Formation in Richtung ihres Frontbereichs bewegt wird (vorrückt), werden ALLE Elemente der Einheit in gleicher Weise in Richtung des Frontbereichs bewegt, ohne ihre Ausrichtung oder Anordnung zueinander zu ändern. Die gesamte Einheit verbraucht hierbei die Bewegungspunkte, die ein einzelnes Element für diese Bewegung verbraucht hatte.

Die geordnete Einheit in der Zeichnung oben ist um zwei Felder vorgerückt und verbraucht hierfür (2x3=) 6 Bewegungspunkte. Da ein Vorrücken nicht im Zickzack wie in der Zeichnung erfolgen muß, sondern auch über mehrere Felder hinweg in gleicher Richtung durchgeführt werden kann, gestattet diese Regel in gewissen Grenzen auch ein schräges Vorrücken.

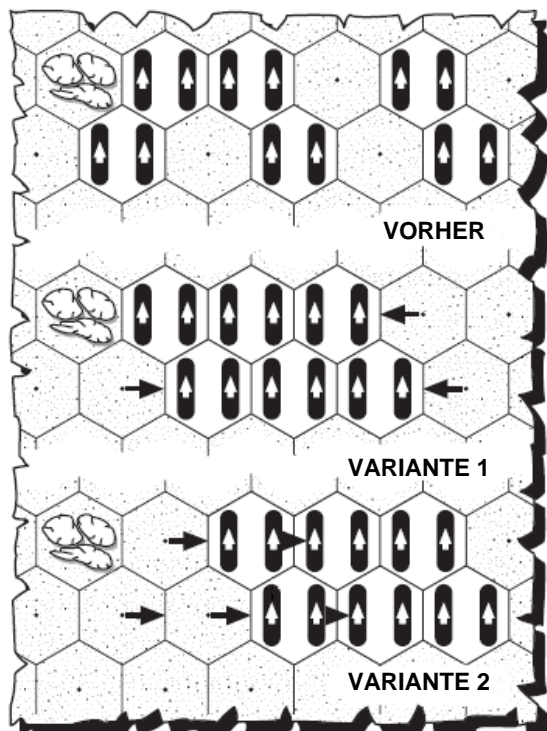
Wenn eine geordnete Einheit in Richtungen außerhalb ihres Frontbereichs, oder eine ungeordnete Einheit in irgendeine Richtung bewegt wird, zählt jede Verschiebung der gesamten Einheit um ein Feld als ein Manöver.

Wäre die Einheit in der Zeichnung oben ungeordnet, zum Beispiel weil eins der Elemente eine andere Ausrichtung hätte, so würde die Durchführung der abgebildeten Bewegung 2 Manöver (und damit alle Bewegungspunkte der Einheit) kosten. In gleicher Weise müßte auch eine geordnete Einheit, die sich um ein Feld nach rechts, links oder hinten, also außerhalb ihres Frontbereichs, bewegt, hierfür ein Manöver aufbringen.

Die Anzahl der einer Einheit erlaubten Manöver ist im Regelfall erheblich geringer als die Anzahl von Feldern, um die beim Verbrauch von Bewegungspunkten vorgerückt werden könnte. Einheiten in ungeordneter Formation unterliegen deshalb erheblichen Bewegungseinschränkungen, und Sie sollten eine solche Anordnung nach Möglichkeit vermeiden. Vernünftige Ausnahmen sind Einheiten mit Halten-Befehl, die in mehrere Richtungen fernkämpfen sollen, oder (im Standardspiel) Karree-Formationen.

Dennoch gibt es Fälle, zum Beispiel nach Durchführung eines Nahkampfes, in denen eine Einheit in mehr oder weniger großem Durcheinander auf der Spielfläche stehen wird. Um sie wieder normal bewegen und kämpfen zu können, muß eine solche Einheit ihre Formation durch Verschieben einzelner Elemente 'reparieren', also wieder eine geordnete Formation annehmen.

Wenn nicht alle Elemente einer Einheit in gleicher Weise bewegt werden, zählt jede Verschiebung um ein Feld als ein Manöver. Unabhängig von der Anzahl verschobener Elemente wird hierbei nur das Element berücksichtigt, bei dem die größte Verschiebung erfolgte.



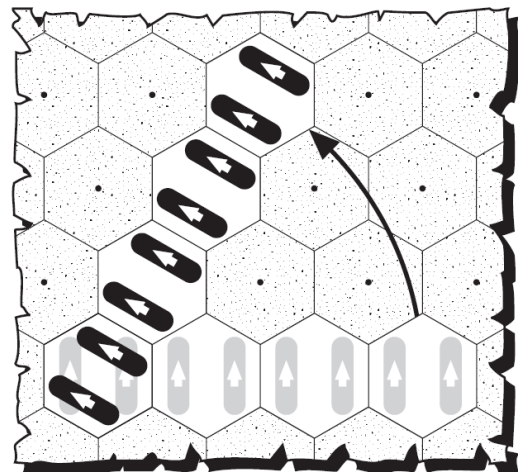
Die Einheit ist in der mit 'vorher' gekennzeichneten Formation ungeordnet und kann durch Verschieben einzelner Elemente innerhalb des Sechseckrasters wieder eine geordnete Formation einnehmen, wobei die eingezeichneten Endpositionen nur zwei Beispiele der bestehenden Möglichkeiten sind. In Variante 1 sind drei Elemente um jeweils ein Feld verschoben worden; diese Umgruppierung zählt als ein Manöver, und die Einheit hatte somit noch die Hälfte ihrer Bewegungspunkte zur Verfügung. In Variante 2 ist das äußerste linke Element im letzten Rang um zwei Felder verschoben worden; die Einheit hat damit zwei Manöver durchgeführt und keine Bewegungspunkte mehr.

Beachten Sie, daß auch bei einer geordneten Einheit, die komplett in Richtung ihres Frontbereichs bewegt wird, eine Bewegung um ein Feld nach vorn als Manöver und nicht als Vorrücken ausgeführt werden kann. Diese Regelung erscheint zunächst sinnlos, ist aber getroffen worden, um (im Standardspiel) Einheiten mit drei oder mehr zur Verfügung stehenden Manövern einen Vorteil gegenüber solchen mit nur zwei Manövern zu geben - diese Einheiten dürfen auch nach zwei durchgeführten Manövern noch um ein Feld bewegt werden.

Bei den geschilderten Bewegungen bleibt die Orientierung, also die Ausrichtung der Einheit und jedes einzelnen Elements im Verhältnis zur Spielfläche, gleich. Soll diese geändert werden, so gibt es hierfür zwei Möglichkeiten: den Schwenk (bei dem die gesamte Einheit um einen Punkt 'dreht') und die Drehung (bei der einzelne Elemente um ihren Mittelpunkt drehen).

Schwenks

Ein Schwenk kann nur von Einheiten in geordneter Formation ausgeführt werden. Hierzu wird das äußerst rechte oder linke Element im Frontrang als Drehpunkt festgelegt, und die gesamte Einheit schwenkt dann um 60° oder 120° vorwärts um dieses Feld. Eine Einheit, deren Frontrang aus höchstens fünf Elementen besteht, muß für einen Schwenk um 60° (120°) ein (zwei) Manöver aufwenden. Eine Einheit, deren Frontrang aus mehr als fünf Elementen besteht, muß für einen Schwenk um 60° zwei Manöver aufwenden, und kann (auch wenn sie drei Manöver hat) in einer Bewegungsphase nicht um 120° schwenken.



Die Einheit in der Zeichnung oben ist um 60° nach links geschwenkt und hat damit ein Manöver durchgeführt. Wäre die Einheit um 120° geschwenkt, oder wäre sie in einer Breite von sechs oder mehr Elementen im Frontrang formiert, hätte dies zwei Manöver gekostet. Die Formation der Einheit wird bei einem Schwenk nicht geändert; die Elemente eventueller weiterer Ränge hinter dem Frontrang werden so versetzt, daß deren Anordnung zueinander und zum Frontrang gleich bleibt.

Beachten Sie, daß eine Einheit nur vorwärts schwenken kann - ein Rückwartsschwenk ist ein Manöver, dessen Durchführung wir lieber gutgedrillten Truppen des 18. oder 19. Jahrhunderts, als den Rassen einer Fantasy-Welt überlassen wollen.

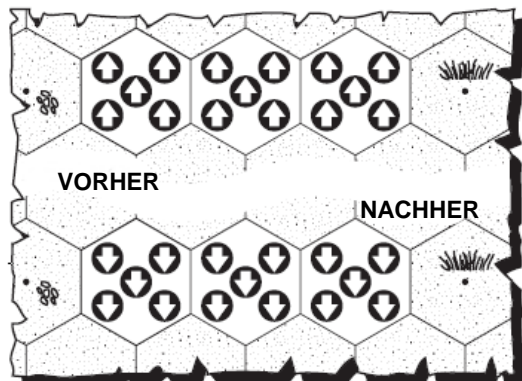
Ein Links- und ein Rechtsschwenk können in einer Bewegungsphase nicht kombiniert werden.

Einheiten, die über drei (oder mehr) Manöver verfügen, dürfen natürlich einen Schwenk (unter Verbrauch eines Manövers) machen, danach unter Aufwendung eines weiteren Manövers zum Beispiel um ein Feld vorrücken und danach einen weiteren Schwenk ausführen - auch dieser muß aber in derselben Richtung erfolgen wie der erste.

Drehungen

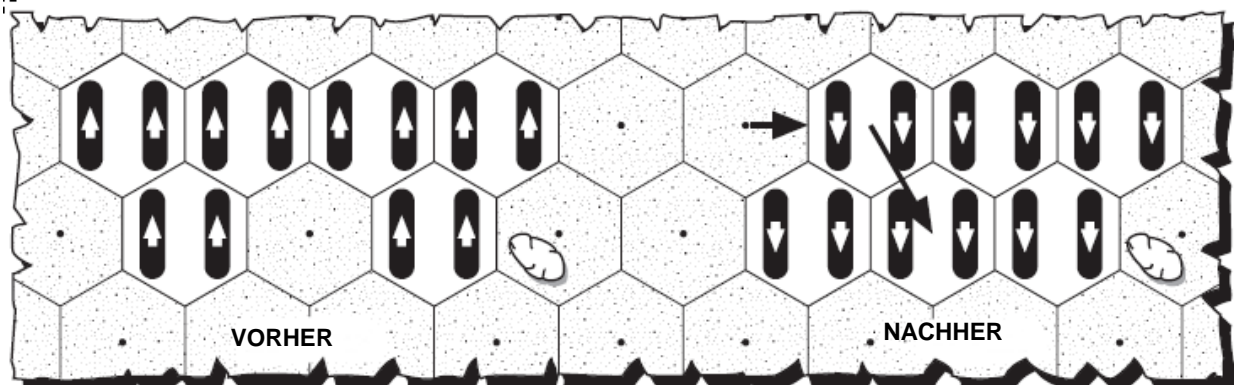
Bei einer Drehung kann jedes einzelne Element einer Einheit eine Drehung um seinen Mittelpunkt durchführen, also seine Ausrichtung ändern. Drehungen können nur um Vielfache von

60° erfolgen. Eine Drehung gilt unabhängig davon, ob alle oder nur einige der Elemente einer Einheit gedreht haben und in welche Richtung und um welchen Winkel gedreht wurde, als ein Manöver.



Alle Elemente der Einheit oben haben um 180° gedreht, die Einheit hat damit ein Manöver durchgeführt.

Wenn eine Einheit vor Durchführung einer Drehung in geordneter Formation war UND alle ihrer Elemente sich in gleicher Weise gedreht haben UND die Einheit nach Durchführung der Drehung ungeordnet ist, können einzelne Elemente um ein Feld verschoben werden, wenn und soweit dieses nötig ist, um wieder eine geordnete Formation einzunehmen. Diese Verschiebung zählt nicht als Bewegung oder zusätzliches Manöver.



Die geordnete Einheit oben hat einen unregelmäßig besetzten letzten Rang und gerät aufgrund der durchgeführten Drehung in eine ungeordnete Formation, denn der neue Frontrang weist eine Lücke auf. Da die Einheit vor Durchführung der Drehung geordnet war und alle Elemente sich in gleicher Weise gedreht haben, können einzelne Elemente

ohne zusätzliche Bewegungskosten um ein Feld in eine geordnete Formation verschoben werden.

Wenn die Verschiebung um ein Feld nicht reicht, um nach der Drehung wieder eine geordnete Formation einzunehmen, müssen einzelne Elemente um weitere Felder verschoben werden, sofern der Spieler dieses wünscht. Hierbei zählt jede Verschiebung um ein Feld als ein Manöver, wobei auch hier nur das Element berücksichtigt wird, bei dem die größte Verschiebung vorgenommen wurde. Ähnliches gilt immer dann, wenn eine ungeordnete Einheit eine Drehung ausführt, denn in diesem Fall ist nach der Drehung keine kostenlose Verschiebung erlaubt.

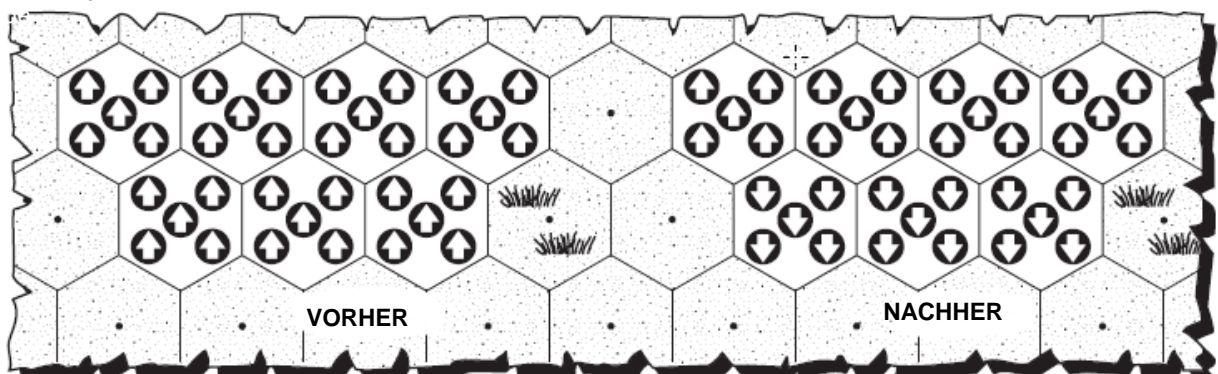
Meist drehen alle Elemente einer Einheit um den gleichen Winkel und in die gleiche Richtung. Dieses ist aber nicht Bedingung; jedes einzelne Element kann sich so drehen, wie der Spieler es wünscht.

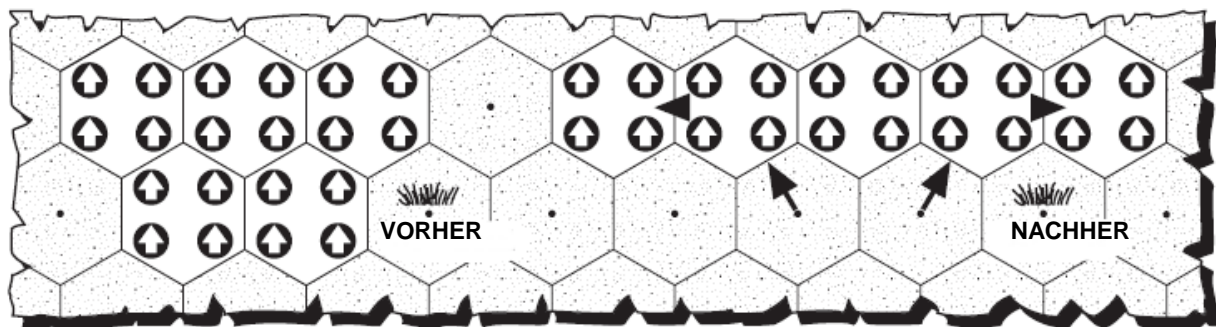
In der Zeichnung ganz unten auf dieser Seite hat die Einheit ein Manöver durchgeführt, auch wenn nur ein Teil der Elemente gedreht hat.

Formationsänderungen

Eine Einheit kann durch Verschiebung einzelner Elemente nahezu beliebige Formen annehmen. Diese jedoch sind nahezu ausnahmslos als ungeordnete Formation einzustufen und damit zwar von den Regeln erlaubt, aber hier nicht weiter von Interesse. Als 'Formationsänderung' bezeichnen wir deshalb nur die Frontverbreiterung/-verringern.

Bei einer **Frontverbreiterung** wird die Anzahl der Elemente im Frontrang einer Einheit vergrößert, wobei dieses gegebenenfalls auch für nachfolgende Ränge gilt um wieder eine geordnete Formation einzunehmen. Ein solches Manöver kann wichtig sein, um vor einem Nahkampf oder beim Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes mehr Figuren in





die kämpfende Frontreihe zu bringen.

Bei einer **Frontverringering** wird die Anzahl der Elemente im Frontrang verkleinert, wobei gegebenenfalls zusätzliche Ränge geschaffen werden müssen, um die geordnete Formation zu wahren, sofern der Spieler dieses wünscht. Dieses Manöver kann erforderlich werden, um durch vorhandene Lücken zwischen Einheiten zu ziehen, oder um weitere Ränge zu schaffen, damit (im Standardspiel) eine für Moraltests nachteilige Zersplitterung der Einheit vermieden wird.

Die bei solchen Formationsänderungen vorzunehmenden Verschiebungen einzelner Elemente werden wie gewohnt als Manöver durchgeführt. Auch hier wird nur das Element berücksichtigt, bei dem die größte Verschiebung vorgenommen wurde.

Die Einheit in obiger Zeichnung hat ihre Front von 3 auf 5 Elemente verbreitert und hierbei ein Manöver verbraucht.

Kombination mehrerer Manöver

Eine Drehung oder eine feldweise Verschiebung einzelner Elemente ist stets ein Manöver für die gesamte Einheit, auch wenn nicht alle Elemente gedreht haben oder verschoben wurden. Es ist hierbei nicht zulässig, unterschiedliche Manöver, die von verschiedenen Elementen der Einheit durchgeführt wurden, gegeneinander zu verrechnen.

Wenn in einer Einheit einige Elemente drehen und andere Elemente um ein Feld verschoben werden, so hat die Einheit zwei Manöver durchgeführt.

Kolonnen

Wir haben bisher einfach unterstellt, daß eine geordnete Einheit in einer Breite von zwei oder mehr Elementen formiert war, denn die während des Spieles üblichen Kampfformationen operieren meist in einer Breite von fünf oder mehr Elementen. Solche Einheiten werden auch als 'Schlachtreihen' bezeichnet.

Eine Einheit kann die Front aber auch auf ein Element Breite verringern, wenn sie sich zum Beispiel um ein Hindernis herumbewegen oder (im Standardspiel) einer Straße folgen soll. Eine solche Einheit wird als 'Kolonne' bezeichnet und unterliegt bei der Bewegung etwas anderen Regeln.

Eine Kolonne ist eine Formation, die nur ein Element breit ist. Jedes Element muß hierbei so ausgerichtet sein, das das jeweils vor ihm befindliche Element in seinem Frontbereich ist.

Sie können mit einer in Kolonne formierten Einheit somit auch gekrümmte Linien, Halbkreise oder ähnliche Formationen bilden.

Eine Kolonne ist eine geordnete Formation.

Dies ist eine Ausnahme zu den Regeln über geordnete Einheiten und gilt auch dann, wenn die Formation 'eigentlich' ungeordnet wäre, weil die Elemente unterschiedliche Ausrichtungen haben.

Wenn eine Kolonne sich bewegt, darf das erste Element der Kolonne eine Drehung ausführen und danach auf eins der Felder seines (neuen) Frontbereichs ziehen. Jedes nachfolgende Element muß sich auf das zuvor von seinem Vordermann eingenommene Feld bewegen und sich dabei, falls nötig, so drehen, daß der Vordermann wieder im eigenen Frontbereich ist. Solange eine Kolonne eine solche Bewegung ausführt, ist von der gesamten Einheit nur die größte Anzahl der dabei von irgendeinem Element aufzubringenden Bewegungspunkte (oder Manöver) zu zählen. Die hierbei durchgeführten Drehungen kosten weder Manöver noch Bewegungspunkte.

Die Zeichnung oben auf der nächsten Seite verdeutlicht dieses noch einmal.

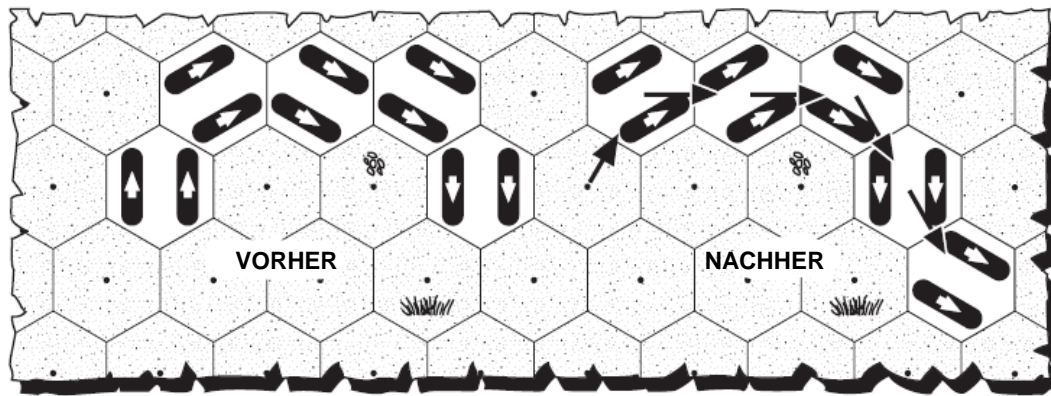
Die Elemente einer Kolonne dürfen natürlich auch so drehen, daß der jeweilige Vordermann nicht mehr im eigenen Frontbereich ist. Eine solche Drehung ist dann aber nicht kostenlos, sondern gilt als eigenes Manöver.

Drehen alle Elemente einer Kolonne in gleicher Weise und gerät die Kolonne hierbei von der Kolonnenformation in eine ungeordnete Formation, so dürfen auch hier einzelne Elemente kostenlos um ein Feld verschoben werden, um wieder eine geordnete Formation (die keine Kolonne sein muss) einzunehmen.

Eine Kolonne darf keinen Schwenk ausführen.

Einheiten mit höchstens drei Elementen

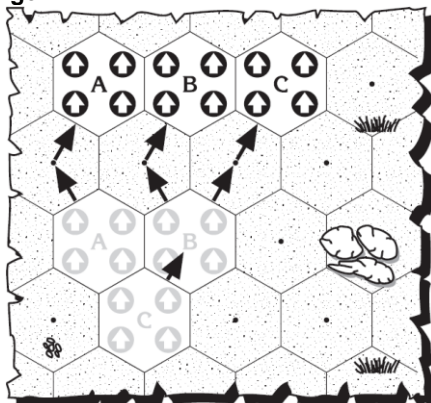
Die Stärke einer Einheit kann aufgrund erlittener Verluste auf drei oder weniger Elemente reduziert werden. Diese Situation wird im Einführungsspiel vergleichsweise häufig, im Standardspiel dagegen nur selten auftreten, da dort die Moral von Einheiten berücksichtigt wird und die allermeisten Einheiten lange vor diesem Zeitpunkt fliehen werden. Dennoch mag es Einheiten von Fanatikern oder Untoten geben, die sich nichts aus Verlusten machen und



bis zum vollständigen Untergang, also dem Verlust des letzten Elements, kämpfen.

Eine Einheit die nur noch aus drei oder weniger Elementen besteht, wird als 'kleine Einheit' bezeichnet und kann Bewegungen erheblich freier durchführen, als dies größere Einheiten tun.

Wenn eine kleine Einheit bewegt wird, darf stets jedes Element unabhängig von der Art der Formation oder der Richtung der Bewegung unter Verbrauch von Bewegungspunkten oder Manövern bewegen und hat hierbei die dem geltenden Befehl entsprechende Anzahl von Bewegungspunkten zur Verfügung. Die Elemente kleiner Einheiten mit Halten-Befehl dürfen sich um so viele Felder bewegen, wie die Einheit Manöver hat. Hierbei durchgeführte Drehungen sind frei und dürfen beliebig oft während der Bewegung erfolgen.



Die Zeichnung oben erläutert dies. Die Elemente A und B haben sich unter Verbrauch von 6 BPs um jeweils zwei Felder bewegt. Element C hat sich unter Verbrauch von 9 BPs um drei Felder bewegt. Alle Elemente dürften, falls der Spieler dies wünscht, auch noch eine kostenlose Drehung um einen beliebigen Winkel durchführen.

Alle sonstigen, im Zusammenhang mit der Bewegung geltenden Regeln bleiben jedoch auch für kleine Einheiten unverändert. So darf auch eine kleine Einheit zum Beispiel nur dann einen Nahkampf beginnen, wenn sie geordnet ist (siehe den Abschnitt 'Bewegung in der Nähe gegnerischer Einheiten' weiter unten in diesem Kapitel), und auch die zu einer kleinen Einheit gehörenden Elemente müssen während der Bewegung weitestmöglich benachbart zueinander bleiben.

Eine kleine Einheit darf keine Schwenks durchführen.

Eine Einheit ist natürlich nur dann 'klein', wenn sie insgesamt aus nicht mehr als drei Elementen besteht. Größere Einheiten unterliegen vollständig den normalen Bewegungsbeschränkungen, selbst wenn sie aus irgendeinem Grund in mehrere kleine Teile gespalten sein sollten.

REIHENFOLGE DER BEWEGUNG

Die Bewegungsphase besteht aus VIER Abschnitten. Im ersten Abschnitt dürfen alle Spieler diejenigen ihrer Einheiten bewegen, die einen Bewegen-Befehl haben. Danach erfolgen alle Bewegungen aller Einheiten mit Plänkel-Befehl. Nach Abschluss dieser Bewegungen dürfen Einheiten mit Angriffs-Befehl bewegt werden. Zuletzt führen Einheiten mit Halten-Befehl gewünschte Drehungen und/oder Verschiebungen einzelner Elemente aus.

Eine Einheit kann NUR in dem Abschnitt der Bewegungsphase bewegt werden, der dem Befehl der Einheit entspricht.

Innerhalb JEDES Abschnittes der Bewegungsphase entscheidet die Seite, welche über die WENIGSTEN Einheiten mit dem betreffenden Befehl verfügt, ob sie alle ihre Einheiten mit diesem Befehl als erstes oder als zweites bewegt. Bei gleicher Anzahl von Einheiten mit dem jeweiligen Befehl würfeln Sie.

Beispiel: Spieler A verfügt über 3 Einheiten mit Bewegen-Befehl, Spieler B über keine. Zunächst darf Spieler A alle seiner Einheiten mit B-Befehl bewegen - hier muss keine Reihenfolge festgelegt werden, da Spieler B in dieser Runde keine Einheiten mit B-Befehl hat. Beide Spieler verfügen sodann über 2 Einheiten mit Plänkel-Befehl, so daß hier gewürfelt werden muß, ob diese in der Reihenfolge 'A-A-B-B' oder 'B-B-A-A' bewegt werden. Spieler A hat 4 Einheiten mit Angriffs-Befehl. Spieler B hat 2. Hier darf Spieler B mit der geringeren Anzahl dieser Befehle entscheiden, ob er mit der Bewegung beginnt (die Reihenfolge ist dann 'B-B-A-A-A-A'), oder ob Spieler A dieses tun soll (Reihenfolge 'A-A-A-A-B-B'). Am Schluß der Bewegungsphase führen alle eventuell vorhandenen Einheiten mit Halten-Befehl Drehungen und/oder Verschiebungen einzelner Elemente in ähnlicher Weise aus.

Diese Reihenfolge erscheint zunächst ziemlich kompliziert, kann aber oftmals vereinfacht werden. Wenn beide Seiten Einheiten mit demselben Befehl an weit voneinander entfernten Punkten der Spielfläche haben, können diese, sofern sie sich offensichtlich nicht behindern oder beeinflussen können, natürlich gleichzeitig bewegt werden. Die nach Befehlen abgestufte Bewegungsreihenfolge an sich (also B-Befehle vor allen anderen, und so weiter) ist sehr wichtig; innerhalb eines 'Bewegungsabschnitts' aber spielt die konkrete Reihenfolge nur dann eine Rolle, wenn einer der Spieler eine bestimmte Aktion durchführen will, bevor der andere die Gelegenheit hat, diese zu verhindern.

Jeder der Spieler bewegt diejenigen seiner Einheiten, die innerhalb eines Abschnitts der Bewegungsphase bewegen sollen/dürfen, einzeln und nacheinander.

Beachten Sie, daß es durch die abgestufte Bewegungsreihenfolge natürlich dazu kommen kann, daß Befehle einer Einheit nicht mehr oder nicht mehr in der gewünschten Form durchgeführt werden können. Wenn zum Beispiel eine Einheit einen Plänkel-Befehl hat und der betreffende Spieler ursprünglich vorrücken wollte, kann eine Einheit mit Beweg-Befehl, die sich zuerst bewegt hat, den gewünschten Weg nunmehr versperren. In gleicher Weise kann sich eine Einheit mit Angriffs-Befehl, die in der Befehlsphase direkte Sicht auf einen Gegner hatte, in ihrem Abschnitt der Bewegungsphase einem völlig anderen Gegner gegenüberstehen (den sie dann aber natürlich auch angreifen kann).

DIE BEWEGUNG MEHRERER EINHEITEN

Wir sind bisher davon ausgegangen, daß eine Einheit sich im Rahmen ihrer verfügbaren Bewegungspunkte und Manöver nach Lust und Laune des Spielers auf der Spielfläche bewegen könnte, und keine anderen Einheiten hierbei 'im Weg standen'. Dieses entspricht aber nicht den tatsächlichen Gegebenheiten, da in einer Schlacht andere Einheiten, ob eigene oder gegnerische, einen gewünschten Weg versperren können, und auch ein Angriff auf eine gegnerische Einheit nur unter bestimmten Voraussetzungen erlaubt ist. Die folgenden Regeln tragen diesen Umständen Rechnung.

Kein Element darf sich vor, während oder nach der Bewegung auf einem anderen eigenen oder gegnerischen Element befinden.

Wenn eine Ihrer Einheiten zum Beispiel vorrücken will und dabei eine andere eigene Einheit im Weg steht, müssen Sie entweder um diese Einheit herumbewegen, oder deren Befehle müssen es ihr gestatten, zuvor aus dem Weg zugehen. Dieses gilt selbstverständlich auch dann, wenn die Einheit ihre Bewegung jenseits der im Weg stehenden Einheit beenden würde - ein Hindurchbewegen ist gleichfalls nicht erlaubt. Gleiches gilt, wenn eine Einheit einen Schwenk ausführt - auch hierbei darf sie sowohl vor und nach als auch während der Durchführung des Schwenks kein Element auf einem anderen befinden.

Im Expertenspiel gibt es für bestimmte große Monster und Kriegsmaschinen eine Angriffsart namens 'Überrennen', die Ausnahmen zu obiger Regel zulässt.

Bewegung in der Nähe gegnerischer Einheiten

In der Bewegungsphase werden die Einheiten einzeln und nacheinander bewegt. Eine Einheit könnte somit direkt 'vor die Nase' einer gegnerischen Einheit ziehen und dort komplizierte und zeitraubende Manöver durchführen, während jene untätig abwarten müßte, bis sie mit ihrer eigenen Bewegung an der Reihe ist. Dies wäre aber unrealistisch, und ein Kontakt mit einer gegnerischen Einheit darf deshalb nur im Rahmen der folgenden Regeln erfolgen.

Jede Bewegung, die ein Element in Kontakt zu einem gegnerischen Element bringt, ist ein Angriff.

'Bewegung' umfaßt hier Vorrücken, Verschiebungen einzelner Elemente, Drehungen, Formationsänderungen oder einen Schwenk.

Die Voraussetzungen, unter denen eine gegnerische Einheit angegriffen werden darf, hängen davon ab, ob die angreifende Einheit zum Zeitpunkt des Angriffs bereits selbst nahkämpft oder nicht.

Eine bereits nahkämpfende Einheit darf mit einer weiteren gegnerischen Einheit einen Nahkampf beginnen.

'Bereits nahkämpfend' ist eine Einheit, die entweder erst soeben, also in der gegenwärtigen Bewegungsphase, in Kontakt mit einem Gegner gelangt ist, oder die sich bereits aus vorhergehenden Runden im Nahkampf befindet.

Eine angreifende Einheit, die erst soeben in den Kontakt mit einem Gegner gelangt ist, kann in bestimmten Fällen noch Verschiebungen einzelner Elemente durchführen, die diese natürlich auch mit weiteren gegnerischen Einheiten in den Nahkampf bringen können. Dieses wird im Abschnitt 'Das Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes' erklärt.

Eine Einheit, die bereits aus vorhergehenden Runden im Nahkampf ist, kann am Ende der Nahkampfphase feldweise Verschiebungen einzelner Elemente vornehmen, und auch durch diese kann sie mit einer weiteren gegnerischen Einheit in den Nahkampf gelangen (siehe Kapitel 'Nahkampf'. Abschnitt 'Die zweite und folgende Runden eines Nahkampfes').

Da die Bewegungsmöglichkeiten in beiden Fällen nur gering sind, ist ein solcher Angriff nur möglich, wenn die weitere gegnerische Einheit in unmittelbarer Nähe des gegenwärtigen Nahkampfgegners steht. Den im folgenden Abschnitt genannten Voraussetzungen braucht dann keine Beachtung geschenkt werden - der Schwung des Nahkampfes trägt die Kämpfer auf den neuen Gegner zu.

Eine (noch) nicht nahkämpfende Einheit darf eine gegnerische Einheit nur dann angreifen, wenn die angreifende Einheit in geordneter Formation ist UND einen Angriffs- oder Plänkel-Befehl hat UND in Richtung ihres Frontbereichs auf das Feld bewegt wird, auf dem der Kontakt hergestellt wird.

Nachfolgend einige Erklärungen zu diesen Bedingungen.

Die angreifende Einheit muß in geordneter Formation sein. Einheiten in ungeordneter Formation haben mehr damit zu tun, ihre Formation wiederherzustellen, als irgendwelche Gegner anzugreifen. Es ist aber gestattet, zu Beginn der Bewegung durch geeignete Manöver zunächst eine geordnete Formation herzustellen und dann eine gegnerische Einheit anzugreifen, sofern alle anderen Bedingungen (insbesondere eine noch ausreichende Bewegungsweite) erfüllt sind.

Die angreifende Einheit muß einen Angriffs- oder Plänkel-Befehl haben. Einheiten mit Bewegungs- oder Halten-Befehl ist es in keinem Fall gestattet, einen Angriff durchzuführen.

Die angreifende Einheit muß frontal auf das Feld bewegt werden, auf dem der Kontakt hergestellt wird. Es ist egal, ob dies als Vorrücken oder als Manöver erfolgt, solange der Angriff nach vorn, also in Bewegungs- und Blickrichtung der angreifenden Modelle, geführt wird. So ist es zum Beispiel verboten, sich von der Seite her direkt vor die Front einer gegnerischen Einheit zu bewegen und dann eine Drehung auszuführen, oder eine gegnerische Einheit durch eine zur Flanke oder zum Rücken der angreifenden Einheit erfolgende Bewegung in den Nahkampf zu bringen.

Die angreifende Einheit muß natürlich auch über eine ausreichende Anzahl von Bewegungspunkten und/oder Manövern verfügen, um mit dem anzugreifenden Gegner in Kontakt zu kommen. Wenn Sie bei einem Angriff feststellen, daß die Ihrer Einheit zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte und/oder Manöver nicht ausreichen, um diese in Kontakt zu bringen, so muß Ihre Einheit, sobald ihre Bewegungspunkte oder Manöver aufgebraucht sind, oder 1 Feld vor der gegnerischen Einheit (je nachdem, was früher eintritt) stehen bleiben. Auf der anderen Seite müssen natürlich nicht alle Elemente der angreifenden Einheit mit gegnerischen Elementen in Kontakt kommen; ein Nahkampfkontakt mit einer gegnerischen Einheit ist hergestellt, sobald auch nur eins der angreifenden Elemente in Kontakt ist.

Das Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes

Bewegen Sie die angreifende Einheit (nur) soweit, bis mindestens eins Ihrer Elemente in Kontakt mit der angegriffenen Einheit ist.

Meist kommen nach Durchführung eines Vorrückens oder Manövers natürlich mehrere Elemente zugleich in Kontakt - dieses stellt für den folgenden

Nahkampf aber keinen Hinderungsgrund dar (im Gegenteil!).

Unterbrechen Sie die Bewegung zunächst und stellen Sie fest, ob die angegriffene Einheit sich in dieser Bewegungsphase bereits bewegt hat.

Dies ist bei Einheiten mit B-Befehl immer der Fall, denn diese können nur von den sich später bewegendenden Einheiten mit P- oder A-Befehl angegriffen worden. Hat die angreifende Einheiten denselben Befehl wie die angegriffene, entscheidet die Bewegungsabfolge innerhalb des jeweiligen Abschnitts der Bewegungsphase darüber, ob die Bewegung bereits vorüber ist.

Hat sich die angegriffene Einheit bereits bewegt, so verbleiben alle ihrer Elemente in ihrer Position und Ausrichtung, und die Bewegung der angreifenden Einheit wird wie unten beschrieben weitergeführt.

Es ist besonders vorteilhaft, eine Einheit, die sich bereits bewegt hat, in der Flanke oder im Rücken anzugreifen, denn angegriffene Elemente können nicht gegen Gegner auf der Flanke oder im Rücken zuschlagen.

Ist die Bewegung der angegriffenen Einheit noch nicht erfolgt, so dürfen alle ihrer Elemente, die JETZT nicht in Kontakt mit einem gegnerischen Element sind, Drehungen und/oder feldweise Verschiebungen entsprechend der Anzahl der der Einheit zur Verfügung stehenden Manöver vornehmen. Elemente, die in Kontakt zu einem gegnerischen Element sind, dürfen lediglich drehen.

Diese Reaktion auf den Angriff stellt quasi eine vorweggenommene Bewegung der angegriffenen Einheit dar. Die angegriffene Einheit darf sich, wenn sie aufgrund ihres Befehls dann 'eigentlich' an der Reihe wäre, natürlich nicht mehr bewegen. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob eine jetzt vorgenommene Verschiebung der nicht in Kontakt befindlichen Elemente auf den Nahkampfgegner zu oder von diesem weg erfolgt.

Hiernach wird die Bewegung der angreifenden Einheit zu Ende gebracht. Hierbei dürfen, sofern die Einheit noch Bewegungspunkte oder Manöver übrig hat, alle Elemente, die JETZT noch nicht in Kontakt mit einem gegnerischen Element sind, in Richtung ihres Frontbereichs bis in den Kontakt hinein oder bis zum Aufbrauch der Bewegungspunkte oder Manöver bewegt werden. Drehungen sind diesen Elementen nicht erlaubt.

Beispiel 1: Eine Einheit hat bei einem A-Befehl 12 Bewegungspunkte zur Verfügung. Wenn die Einheit bis zum Zustandekommen des Nahkampfkontaktes 6 Bewegungspunkte (und kein Manöver) verbraucht hat, dürfen einzelne Elemente (die jetzt noch nicht in Kontakt sind) noch um höchstens 6 Bewegungspunkte, also in offenem Gelände 2 Felder in Richtung des Frontbereichs, bewegt werden.

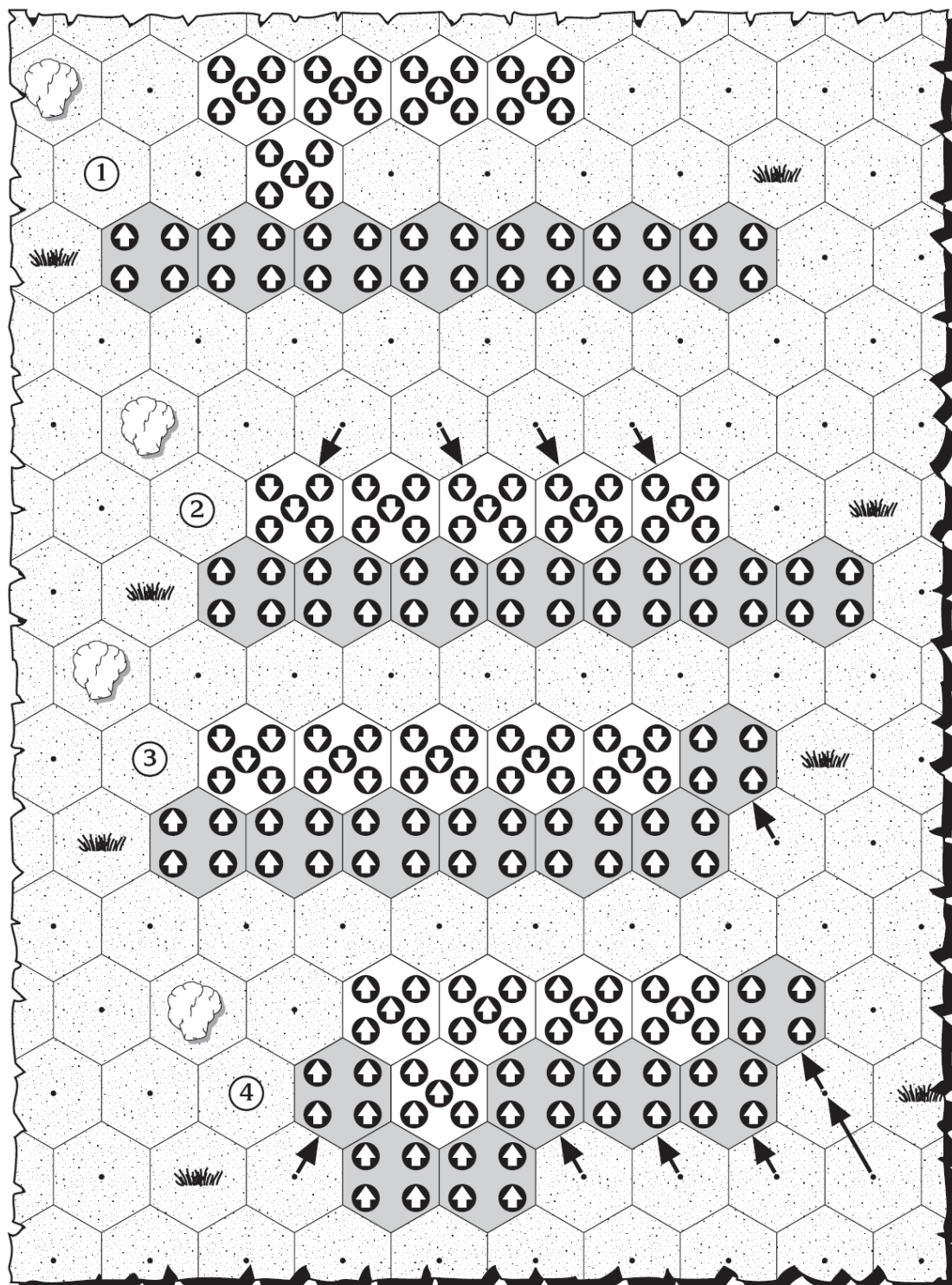
Beispiel 2: Eine Einheit hat 3 Manöver zur Verfügung. Hiervon benötigt sie eins, um zu Beginn ihrer Bewegung eine geordnete Formation herzustellen, und gelangt unter Verbrauch des zweiten Manövers in den Nahkampf. Die Einheit hat jetzt noch ein Manöver zur Verfügung, um weitere Elemente in den Kontakt mit dem angegriffenen oder einem weiteren Nahkampfgegner zu bringen.

Beispiel 3: Eine Einheit mit 2 Manövern hat (höchstens) die Hälfte ihrer Bewegungspunkte verbraucht, um mit einem Gegner in den Nahkampf zu gelangen. Elemente der Einheit könnten jetzt entweder als Manöver um ein weiteres Feld nach vorn bewegt werden, oder eine solche Bewegung unter

Verbrauch der restlichen Bewegungspunkte durchführen. Was im Einzelfall besser ist, hängt von den verbleibenden Bewegungspunkten und (im Standardspiel) auch von der Art des hierbei zu durchquerenden Geländes ab.

Eine solche Bewegung in den Nahkampf kann auch dann unter Verbrauch von Bewegungspunkten stattfinden, wenn nicht alle Elemente in gleicher Weise vorrücken – dieses stellt eine Ausnahme zu den sonst geltenden Regeln über das Vorrücken dar.

Die Zeichnung unten stellt das Vorgehen beim Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes noch



VI.

Nahkampf

Ein Nahkampf ist ein Kampf zwischen zwei oder mehr Elementen, die in Kontakt zueinander sind. In der Nahkampfphase einer Runde führen alle Einheiten, die in der Bewegungsphase der Runde in den Nahkampf gekommen sind oder sich noch aus vorhergehenden Runden im Nahkampf befinden, diesen aus.

Auch Einheiten mit Halten- oder Bewegen-Befehl können einen Nahkampf führen. Diese Befehle untersagen es lediglich, selbst eine gegnerische Einheit anzugreifen; eine solche Einheit jedoch, die durch einen gegnerischen Angriff in den Nahkampf gerät, kann - geeignete Ausrichtung ihrer Elemente vorausgesetzt - selbstverständlich zuschlagen.

DIE DURCHFÜHRUNG DES NAHKAMPFES

Im Gegensatz zum Fernkampf erfolgen Nahkampfangriffe nicht unbedingt gleichzeitig, sondern finden in einer Reihenfolge statt, die von der Initiative der beteiligten Einheiten, deren Befehlen und manchmal auch deren Bewaffnung abhängt.

In einem Nahkampf schlagen die beteiligten Einheiten in der Reihenfolge ihrer momentanen Initiative zu. Der Initiativwert von Einheiten mit Halten- oder Angriffs-Befehl wird hierbei um 2, der von Einheiten mit Plänkel-Befehl um 1 erhöht. Elemente mit Speeren oder Lanzen schlagen (nur) in der ersten Runde eines Nahkampfes mit um 1 erhöhter Initiative zu. Elemente mit Piken schlagen (nur) in der ersten Runde eines Nahkampfes mit um 2 erhöhter Initiative zu. Elemente mit beidhändigen Hieb Waffen schlagen (nur) in der ersten Phase eines Nahkampfes mit um 1 verringerter Initiative zu. Haben zwei an einem Nahkampf beteiligte Einheiten denselben endgültigen Initiativwert, so schlagen beide gleichzeitig zu.

Beispiel: Eine Einheit Elfen mit Initiative 3 und Angriffs-Befehl (+2 auf den Initiativwert) kämpft (die erste Runde eines Nahkampfes) gegen eine Einheit Goblins mit Initiative 2 und Angriffs Befehl. Die Elfen mit einem endgültigen Initiativwert von 5 schlagen vor den Goblins mit einem endgültigen Initiativwert von 4 zu. Hätte die Elfen-Einheit in dieser Runde einen Plänkel-Befehl (+1 auf den Initiativwert), so wären die endgültigen Initiativwerte beider Einheiten gleich, und die Nahkampfangriffe würden gleichzeitig erfolgen.

Die Erhöhungen der Initiative aufgrund der Bewaffnung oder des momentanen Befehls gelten nur in der ersten Runde eines Nahkampfes. Einheiten, die über mehrere Runden hinweg nahkämpfen, tun dies ab der zweiten Runde lediglich mit ihrem normalen, unveränderten Initiativwert, der auf der Rekrutierungskarte abgedruckt ist.

Beispiel Eine Einheit von Menschen (Initiative 2), die einen Halten-Befehl hat (Initiative +2) und mit Piken bewaffnet ist (Initiative +2), hat in der ersten Runde eines Nahkampfes einen Initiativwert von (2+2+2=) 6, und in folgenden Runden einen von 2.

Wenn Sie einen Nahkampf mit drei oder mehr Einheiten mit unterschiedlichen endgültigen Initiativwerten haben, so müssen Sie diesen in mehreren Stufen ausführen.

Erfolgen die Nahkampfangriffe nicht gleichzeitig, so haben die Elemente der zuerst angegriffenen Einheit, die als Verluste entfernt werden müssen, keine Chance mehr zurückzuschlagen - die Reihenfolge, in der Nahkampf-Angriffe abgewickelt werden, ist deshalb sehr wichtig.

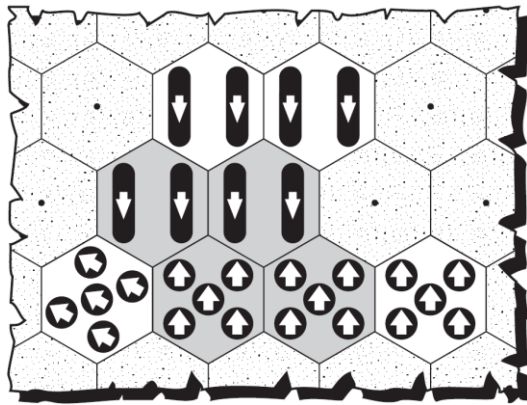
Praktischerweise werden alle durchzuführenden Nahkämpfe nahkampfweise, also jeweils für alle an einem einzelnen Nahkampf beteiligten Einheiten oder Elemente, durchgeführt. Ob Sie hierbei von einer Seite der Spielfläche zur anderen oder auf andere Weise vorgehen, bleibt Ihnen überlassen.

Für jeden einzelnen Nahkampf muß hierbei zunächst festgestellt werden, welche Elemente nahkampfberechtigt sind, also überhaupt zuschlagen können. Danach muß für jedes dieser Elemente, sofern es zuschlagen soll, für den Erfolg des Nahkampfangriffes gewürfelt werden.

Nahkampfberechtigte Elemente

In einem Nahkampf kann jedes Element, das zu einem gegnerischen Element in frontalem Kontakt ist, kämpfen.

In der Zeichnung oben links auf der nächsten Seite können nur die grau gekennzeichneten Elemente kämpfen. Das rechte Element der Infanterie-Einheit kann nicht kämpfen, da es nicht in Kontakt zu einem gegnerischen Element ist. Das linke Element der Infanterie-Einheit kann nicht zuschlagen, da es zwar in Kontakt zu einem Reiter-Element ist, aber nicht



auf seiner (eigenen) Front. Umgekehrt können beide Reiter-Elemente zuschlagen, denn beide haben gegnerische Elemente vor ihrer Front.

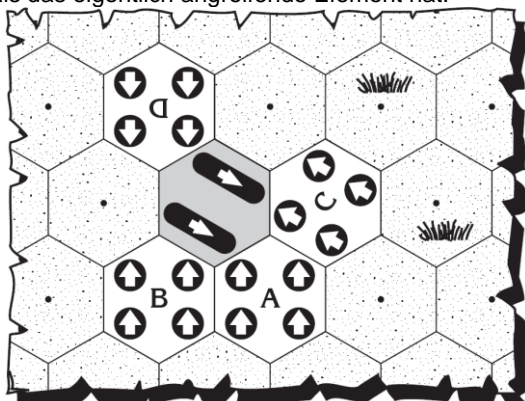
Unterstützung

Auch beim Nahkampf ist es möglich, daß Elemente ihre Angriffe zusammenfassen, indem der Angriff eines einzelnen Elementes ähnlich wie beim Fernkampf unterstützt wird

Ein Element kann den Angriff eines anderen Elements unterstützen, wenn es das angegriffene Element selbst angreifen könnte

Im Gegensatz zum Fernkampf müssen das unterstützte und das unterstützende Element nicht zur gleichen Einheit gehören, und unterstützende Elemente müssen nicht in Kontakt zum unterstützten oder einem weiteren unterstützenden Element sein. Sie können einen Nahkampfangriff somit auch durch ein Element unterstützen lassen, welches zu einer anderen Einheit gehört und sich (ohne mit anderen eine 'Kette' zu bilden) auf der gegenüberliegenden Seite des angegriffenen Elements befindet.

Eine Unterstützung im Nahkampf kann (im Gegensatz zum Fernkampf) auch dann erfolgen, wenn das unterstützende Element eine geringere Kampfkraft als das eigentlich angreifende Element hat.



Wenn das eingekesselte Reiterelement in der Zeichnung oben auf seiner Front von Element A angegriffen wird, können die Elemente B, C und D den Angriff unterstützen. Der Spieler kann sich zum Beispiel auch dazu entscheiden, den Angriff von Element D gegen den Rücken des Reiterelements vortragen und durch die Elemente A, B und C unterstützen zu lassen (die vorteilhaftere Version!),

oder mehrere Angriffe, zum Beispiel durch die Elemente B mit Unterstützung durch A, und durch D mit Unterstützung durch C, oder durch alle vier Infanterie-Elemente einzeln, durchzuführen.

Ein Element, das den Angriff eines anderen Elements unterstützt, kann in der betreffenden Nahkampfphase nicht mehr selbst nahkämpfen.

Jedes Element kann nur einen Nahkampfangriff pro Runde unterstützen.

Die Durchführung eines Nahkampfangriffs

Um einen Nahkampfangriff auszuführen, sagen Sie zunächst an, welches Ihrer Elemente welches gegnerische Element angreift, und von welchen Elementen es hierbei gegebenenfalls unterstützt wird.

Sie müssen dies für alle Ihrer an einem Nahkampf beteiligten Elemente ansagen bevor für den Erfolg der jeweiligen Angriffe gewürfelt wird. Vernichtet dann bereits der erste Angriff das gegnerische Element sind die weiteren Nahkampfangriffe gegen dieses Element vertan; diese können nicht auf andere Elemente umgeleitet werden.

Um bei einem Nahkampf die maßgebliche Basiszahl zu ermitteln, rechnen Sie die folgenden Faktoren zusammen:

- Kampfkraft der eingesetzten Waffe**
- Nahkampf-Panzerungswert ('♥') des angegriffenen Elements**
- + Angriffsbonus für Reiterei-Einheit mit Angriffs-Befehl in 1. Phase eines Nahkampfes**
- 1, falls frontal gegen Piken gekämpft wird**
- +2, falls das angreifende Element gegen die Flanke eines Elements kämpft**
- +4, falls das angreifende Element gegen den Rücken eines Elements kämpft**
- +3 für jedes weitere eigene Element, das den Angriff unterstützt**

Würfeln Sie dann mit 1W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der ermittelten Basiszahl, haben Sie einen Treffer erzielt.

Nachfolgend finden Sie Erläuterungen zu einigen der vorgenannten Faktoren.

Angriffsbonus. Dieser Faktor ist für Reiterei auf der Rekrutierungskarte angegeben und berücksichtigt die zusätzliche Wucht eines Reiterei-Angriffs in der ersten Nahkampfphase, wenn die Einheiten aufeinanderprallen. Der Faktor ist umso größer, je schwerer gepanzert die Pferde sind. Der Faktor gilt auch, wenn eine Reiterei-Einheit mit Angriffs-Befehl durch fremde statt durch eigene Bewegung in den Nahkampf gelangt ist. Der Faktor gilt *nicht* für Reiterei mit anderen als Angriffs-Befehlen.

Frontaler Angriff gegen Piken. Dieser Faktor ist nur maßgeblich, wenn gegen Piken von deren eigenen Frontfeldern aus gekämpft wird. Ein Angriff gegen ein mit Piken bewaffnetes Element aus der Flanke oder dem Rücken des Elements erfährt keine Verringerung, sondern profitiert im Gegenteil von den in der Tabelle folgenden '+2' oder '+4' Faktoren. Im Gegensatz zu der nur in der ersten Runde eines Nahkampfes geltenden Erhöhung des Initiativwertes eines Pikenelements gilt dieser Faktor in allen Nahkampfphasen.

Flanken- oder Rückenangriff. Dieser Faktor gilt nur für das angreifende Element und nicht für eine etwaige Unterstützung. Wenn Sie ein gegnerisches Element auf mehreren Seiten 'umzingelt' haben, ist es deshalb meist lohnender, den Angriff durch ein Element auf der Flanke oder im Rücken vorzutragen und durch die anderen Elemente (auf der Front) unterstützen zu lassen.

Unterstützende Elemente. Ein unterstützendes Element wird stets nur mit dem genannten +3 Faktor berücksichtigt, unabhängig davon, welche Faktoren bei einem Angriff durch das Element selbst einschlägig wären. Eine Unterstützung im Nahkampf lohnt sich deshalb nur dann, wenn das unterstützende Element beim eigenen Zuschlagen eine schlechtere Basiszahl als 3 hätte.

Beispiel 1: Ein Element mit Handwaffen (Kampfkraft 8) kämpft gegen ein leichtgepanzertes Element ('♥'3); sonstige Faktoren gelten nicht. Aufgrund der Basiszahl von (Kampfkraft 8 minus Panzerung 3 ergibt) 5 muß auf einem W20 eine 5 oder weniger gewürfelt werden, um das gegnerische Element zu vernichten.

Beispiel 2: Ein mit Behelfswaffen (Kampfkraft 6) ausgerüstetes Element kämpft gegen einen schwergepanzten Gegner ('♥'6). Da die maßgebliche Basiszahl hier (Kampfkraft 6 minus Panzerung 6 ergibt) 0 beträgt, kann das gegnerische Element nicht vernichtet werden. In diesem Fall muß also, um überhaupt eine Chance zu haben, unterstützend gekämpft werden - mehrere schwache Elemente rotten sich zusammen, um einem starken Gegner den Garaus zu machen.

Beispiel 3: Eine mit Lanzen (Kampfkraft 10) und Handwaffen (Kampfkraft 9) bewaffnete Reiterei-Einheit mit '♥'6 greift mit Angriffs-Befehl und Angriffsbonus 3 eine Einheit ungepanzelter Orks ('♥'2) mit Handwaffen (Kampfkraft 8) frontal an. Jedes Reiterelement kämpft in der ersten Nahkampfphase mit der Lanze und erhält aufgrund dessen ein +1 auf die Initiative. Beide Einheiten haben einen Initiativwert von 2; die Reiter mit einem endgültigen Initiativwert von (2 plus 2 aufgrund des Angriffsbefehls plus 1 aufgrund der Lanze) 5 schlagen damit auf jeden Fall zuerst zu, selbst wenn die Orks einen Halten-Befehl hätten. Dieses Zuschlagen erfolgt mit einer Basiszahl von (Kampfkraft der Lanze 10 minus Panzerung der Orks 2 plus Angriffsbonus 3 ergibt) 11; für ein Reiter-Element muß also eine 11 oder weniger auf 1W20 gewürfelt werden, um ein gegnerisches Element zu vernichten.

Schlagen die übrig gebliebenen Orks zurück, geschieht dies mit einer Basiszahl von (Kampfkraft der Handwaffen 8 minus Panzerung der Reiter 6) insgesamt 2; der Spieler sollte also unterstützend kämpfen.

In der nächsten Runde des Nahkampfes können die Reiter ihre Lanzen nicht mehr einsetzen und greifen deshalb auf ihre Handwaffen zurück. Änderungen der Initiative aufgrund eines Befehls oder der benutzten Waffe gelten nun nicht mehr, und die Reiterei muß ohne ihren Angriffsbonus zurechtkommen. Aufgrund der Basiszahl von (Kampfkraft der Handwaffen 8 minus '♥'-Wert der Orks 2 ergibt) 6 muß jedes Reiter-Element nun eine 6 oder weniger würfeln, um ein Element Orks zu vernichten. Die Orks ihrerseits benötigen immer noch eine 2 oder weniger und sollten demzufolge unterstützend kämpfen (oder beten), schlagen nun aber wenigstens gleichzeitig mit den Reitern zu.

Das Zurückschlagen

Wenn die an einem Nahkampf beteiligten Einheiten denselben momentanen Initiativwert haben, erfolgen die Nahkampfangriffe gleichzeitig. Dies wird ähnlich wie beim Fernkampf gehandhabt. Wickeln Sie zunächst alle Nahkampfangriffe einer der Einheiten ab und markieren Sie die als Verlust zu entfernenden Elemente der anderen Einheiten, sofern diese aufgrund ihrer Ausrichtung überhaupt in einer Position sind, um zurückschlagen zu können. Dann führen Sie alle Nahkampfangriffe der anderen Einheiten durch und entfernen ALLE erzielten Verluste.

Wenn ein Nahkampf nicht gleichzeitig durchgeführt wird, kämpfen zunächst alle nahkampfberechtigten Elemente der zuerst zuschlagenden Einheit, und die entstehenden Verluste werden entfernt. Danach können alle Elemente der angegriffenen Einheit zuschlagen, sofern diese jetzt immer noch in frontalem Kontakt mit einem gegnerischen Element sind.



Die zweiten und folgenden Runden eines Nahkampfes

Es wird nur selten vorkommen, daß eine Einheit in der ersten Runde eines Nahkampfes vollständig vernichtet wird oder (im Standardspiel) flieht. Nahkämpfe erstrecken sich daher meist über mehrere Runden, und werden in den jeweiligen Nahkampfphasen durchgespielt. Den beteiligten Einheiten stehen hierbei eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Am Ende jeder Nahkampfphase kann jedes Element jeder am Nahkampf beteiligten Einheit, das nicht in Kontakt zu einem gegnerischen Element ist, um zwei Felder in beliebiger Richtung, aber nicht weiter als bis in den Kontakt mit einem gegnerischen Element hinein, bewegt werden. Elemente, die in Kontakt zu lediglich einem gegnerischen Element sind, dürfen sich um ein Feld in beliebiger Richtung, aber nicht aus dem Kontakt mit diesem Element heraus, bewegen. Elemente, die in Kontakt zu mindestens zwei gegnerischen Elementen sind, dürfen sich nicht bewegen. Weiterhin kann jedes Element jeder am Nahkampf beteiligten Einheit, ob in Kontakt (zu einem oder mehreren Elementen) oder nicht, eine Drehung um einen beliebigen Winkel durchführen, falls gewünscht.

Hierbei hat der Spieler der beteiligten Einheit, welche in dieser Phase und in diesem Nahkampf die höchsten Verluste erzielt, also die meisten gegnerischen Elemente vernichtet hat, die Wahl, ob er als erster oder als zweiter bewegt und/oder dreht.

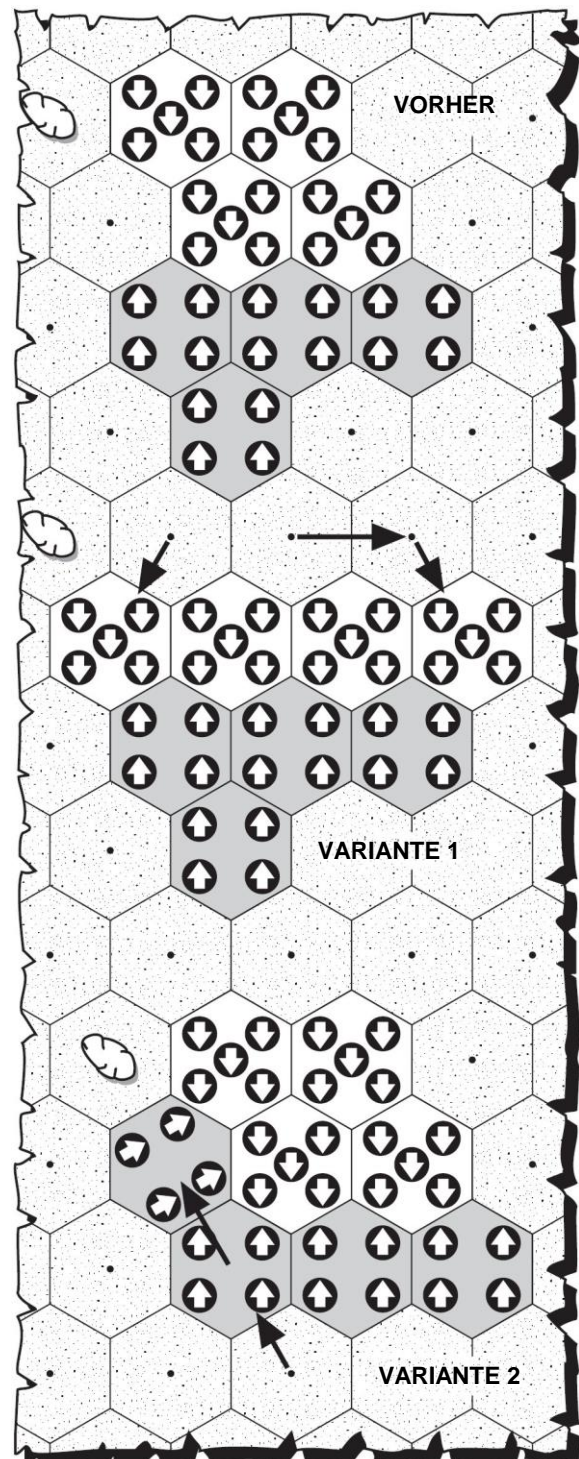
Haben beide Seiten die gleiche Anzahl von Verlusten erzielt, würfeln Sie, wer zuerst bewegt und/oder dreht. Der Spieler, der hier als erster bewegt, muß sowohl eventuelle Bewegungen als auch gewünschte Drehungen als erster durchführen - eine Aufteilung ist nicht erlaubt.

Ob ein Element in Kontakt zu einem oder mehreren gegnerischen Elementen ist oder nicht bestimmt sich zum Zeitpunkt seines eigenen Nachrückens. Der Spieler, der am Ende einer Nahkampfphase als erster nachrückt, kann also gegnerische Elemente in Kontakt bringen und deren Bewegungsmöglichkeiten damit einschränken.

Die genannten Bewegungsmöglichkeiten stehen auch einer Einheit zu, die alle gegnerischen Elemente in Kontakt vernichtet hat. Diese können dazu genutzt werden, sich zu reorganisieren, wieder einer geordnete Formation einzunehmen, oder auch einen neuen (oder den alten) Gegner in den Nahkampfkontakt zu bringen.

Die Regeln über das Nachrücken haben eine Vielzahl von Auswirkungen, die nachfolgend an drei Beispielen erläutert werden.

Die Bewegung einzelner Elemente gestattet es, einen Gegner, der bisher nur aus seiner Front angegriffen wurde, nun auch auf einer Flanke anzugreifen.

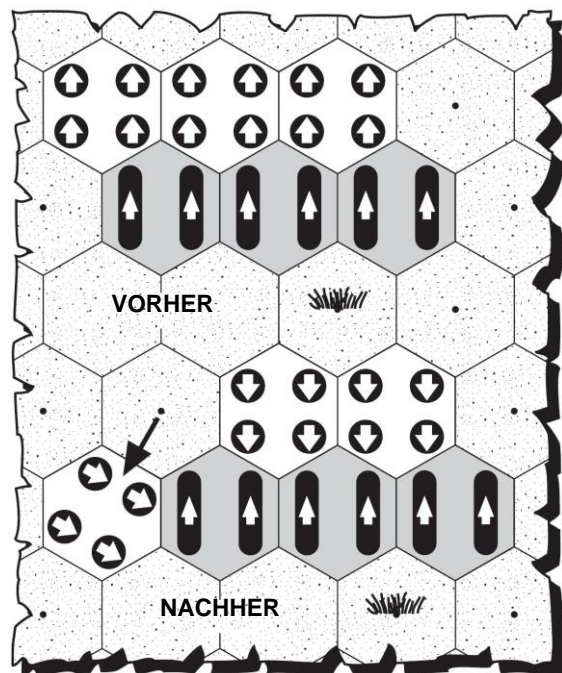


Beispiel: Wir gehen davon aus, daß die beiden Einheiten in der Zeichnung oben nach dem jeweiligen Zuschlagen, aber vor dem Nachrücken am Ende der Nahkampfphase in der mit 'vorher' bezeichneten Position sind. Wenn die weiß gekennzeichnete Einheit zuerst nachrücken darf, kann sie sich zum Beispiel in die mit 'Variante 1' bezeichnete Position bewegen. Das hintere, in der Zeichnung rechte Element dieser Einheit war nicht in Kontakt mit einem Gegner und konnte sich deshalb um zwei Felder bewegen. Das hintere, in der Zeichnung linke Element hat sich um ein Feld (nämlich bis in den Kontakt hinein) bewegt. Wenn sich die grau gekennzeichnete Einheit danach bewegt, könnte nur noch das hintere Element dieser Einheit bewegt

werden, denn die anderen sind jeweils in Kontakt mit zwei Gegnern. Alle Elemente könnten eine Drehung ausführen, dieses brächte hier aber keine Vorteile.

Wenn dagegen die grau gekennzeichnete Einheit zuerst bewegt werden darf, könnte sie aus der mit 'vorher' gekennzeichneten Position zum Beispiel in die mit 'Variante 2' gekennzeichnete Darstellung bewegt werden und brächte damit einen Flankenangriff auf das im Frontrang in der Zeichnung links befindliche Element der gegnerischen Einheit zustande. Zusätzlich könnte sich das rechte Element im Frontrang der grauen Einheit um ein Feld nach vorn bewegen und eine Drehung um 60° nach links ausführen, um einen weiteren Flankenangriff zustande zu bringen. Wenn die weiße Einheit sich danach bewegt, könnte das im letzten Rang links befindliche Element um ein Feld nach links (auf den Stein) bewegt werden, und das (dann immer noch) in Kontakt befindliche graue Element seinerseits in der Flanke angreifen.

Auch Elemente, die in der ersten Nahkampfrunde nicht zuschlagen konnten, weil sie auf einer Flanke oder aus dem Rücken angegriffen wurden und ihre eigene Bewegung zu diesem Zeitpunkt bereits vorüber war, können sich nun dem Gegner zuwenden.

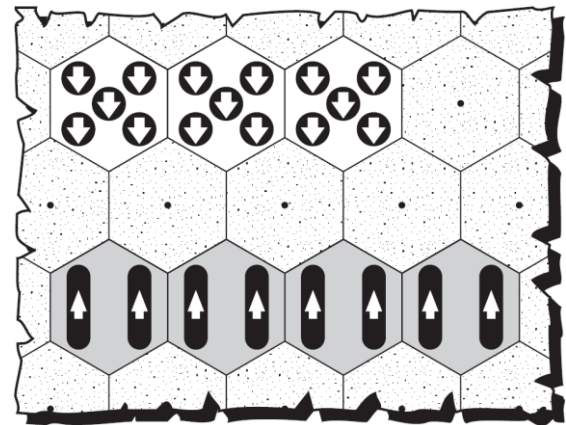


Beispiel: Auch in der Zeichnung oben soll eine Situation am Ende der Nahkampffase, aber vor dem Nachrücken dargestellt werden. Wenn die Infanterie-Einheit nachrückt, kann das in der Zeichnung linke Element um ein Feld in die Flanke des Reiter-Elements bewegt werden (und damit eine Situation schaffen, in der das Reiter-Element, egal wie es sich dreht in der nächsten Nahkampffase auf jeden Fall auf der Flanke angegriffen werden kann. Die beiden anderen Infanterieelemente müssen stehen bleiben, da sie in Kontakt mit jeweils zwei Gegnern sind; alle Elemente der Infanterie-Einheit dürfen aber drehen, wie in der Zeichnung dargestellt.

Wenn die Reiterei-Einheit nachrückt, könnte sich deren rechtes Element um ein Feld nach vorn bewegen, und damit ein Element der Infanterie-Einheit in der Flanke attackieren.

Einheiten, die NACH Durchführung ALLER am Ende der Nahkampffase erfolgenden Bewegungen nicht mehr in Kontakt mit gegnerischen Elementen sind, sind nicht mehr nahkämpfend.

Solche Einheiten können dann in der Befehlsphase der folgenden Runde wieder einen Befehl erhalten.



Beispiel: In der Zeichnung oben gehen wir davon aus, daß alle in Kontakt befindlichen Elemente der beiden Einheiten soeben als Nahkampfverluste entfernt worden sind. Wenn die Kavallerie zuerst nachrücken darf, könnte jedes ihrer Elemente um ein oder zwei Felder bis in den Kontakt mit dem Gegner nachrücken, und diesen so nach wie vor im Nahkampf binden. Der Spieler kann sich auch entschließen, eine Bewegung um zwei Felder nach hinten durchzuführen, um dann auf jeden Fall aus diesem Nahkampf herauszubewegen – es ist auch für den Sieger einer Nahkampffase keine Pflicht, einen Nahkampf fortzusetzen.

Wenn die Infanterie zuerst nachrücken darf, muß der Spieler sich entscheiden, ob er den Nahkampf durch eine Bewegung nach vorn wieder aufnimmt, oder um zwei Felder von der Reiterei-Einheit wegbewegt und damit auch nach einem Nachrücken der Kavallerie auf jeden Fall aus dem Nahkampfkontakt heraus ist. Die Infanterie-Einheit könnte dann noch eine Drehung um 180° durchführen, wäre zu Beginn der nächsten Runde nicht mehr im Nahkampf und könnte sich zum Beispiel mit einem Bewegens-Befehl geordnet von der Kavallerie wegbewegen. Ob eine solche Strategie hilft, hängt von der Situation ab, denn auch die Kavallerie könnte sich in diesem Fall in der nächsten Runde geordnet mit einem Angriffs-Befehl bewegen und 'erwischt' die Infanterie aufgrund ihrer meist höheren Bewegungsweite dann im Rücken!

VII.

Das erste Spiel

Sie sollten die Einführungsregeln nun durchgelesen haben und bereit für Ihr erstes Spiel sein. Sortieren Sie hierzu für die Imperialen die insgesamt 20 Spielsteine für das 'Adlige Fußvolk' und die 'Berserker' auf Bogen 1, und für die Orks die insgesamt 18 Spielsteine für die 'Zwergenfresser' und die 'Ork-Garde' auf Bogen 3 aus, und legen Sie die passenden Rekrutierungskarten zur Hand.

Ihr erstes **DEMONWORLD** Spiel soll eine übersichtliche Angelegenheit werden und findet deshalb nur auf zwei der beigelegten Karten statt. Legen Sie diese so wie in der folgenden Zeichnung abgebildet zusammen. Da irgendwelche Geländemerkmale hier noch keine Rolle spielen, ist es gleich, welche Karten Sie benutzen - betrachten Sie die ganze Spielfläche als ebenes, offenes Gelände.

Beide Spieler stellen alle Elemente ihrer Einheiten innerhalb des jeweils gekennzeichneten Aufstellungsbereiches auf. Da Ihre Mannen begierig darauf sind, ihre Kräfte auf dem Schlachtfeld mit dem Feind zu messen, sollte die Aufstellung in einer geordneten Formation und mit der Front zum Gegner erfolgen. Dieses ist jedoch keine Bedingung, und der Aufstellungsbereich bietet hier Platz genug, um verschiedene Varianten auszuprobieren.

Gewinner dieses Szenarios ist der Spieler, der seinen Gegner vollständig, also bis zum letzten Element, vom Schlachtfeld gefegt hat. Beide Spieler legen für jede ihrer beiden Einheiten einen Befehlsmarker aus, decken diese auf, und los geht's!

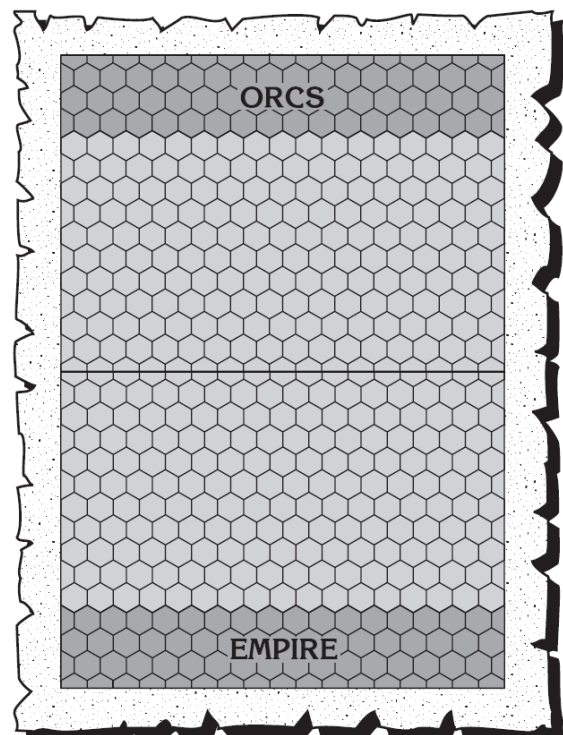
ANMERKUNGEN

Ignorieren Sie Angaben auf den Rekrutierungskarten, mit denen Sie noch nichts anfangen können, zunächst einfach. Dies umfaßt Einträge mit Symbolen wie 'X' oder 'A', sowie Dinge wie den 'Furchtfaktor' oder die 'Moral' von Einheiten - all dies wird in den Regeln des Standardspieles erläutert.

Die auf der Rückseite jeder Rekrutierungskarte abgedruckten Punkte sind ein Maß für die 'Gefährlichkeit' oder 'Kampfkraft' einer Einheit oder eines

Modells und dienen (im Standard- und Expertenspiel) dazu, unterschiedliche, aber dennoch gleichstarke Armeen zusammenzustellen. Das Punkteverhältnis ist hier mit 380 zu 330 Punkten leicht zugunsten der Imperialen gewichtet; Sie werden beim Nachspielen des obigen Szenarios (taktische Fehler oder unverschämtes Würfelglück einmal ausgeschlossen) daher feststellen, daß die Imperialen öfter gewinnen als die Orks. Dies ist für ein Einführungsszenario aber akzeptabel, und im Übrigen hat niemand je behauptet, daß eine Schlacht immer 'fair' sein muß.

Spielern, die sich über die Standhaftigkeit ihrer bis zum letzten Mann oder Ork kämpfenden Einheiten wundern, sei gesagt, daß sich dieses Verhalten im Standardspiel, wenn unter Beachtung der Truppenmoral gespielt wird, im allgemeinen drastisch ändern wird!





Wenn Ihnen die hier beschriebene, zugegebenermaßen recht 'einfach gestrickte' Schlacht zu simpel oder langweilig erscheint, ändern Sie einfach die Truppenzusammensetzung der beiden Seiten, zum Beispiel indem der imperiale Spieler zusätzlich die kaiserlichen Arquebusiere, und der Ork-Spieler zusätzlich die leichten Bogenschützen aufstellt.

Wenn Sie sich solchermaßen auch mit Fernkampf-Einheiten vertraut gemacht haben, empfehlen wir, nun die Regeln des Standardspieles zu studieren, welche eine Vielzahl neuer Einheiten, Modelle und Taktiken vorstellen. Das Kapitel 16 (am Ende des Standardspieles) stellt Ihnen neue Szenarien und allgemeine Regeln zur Zusammenstellung eigener Armeen vor.

VIII.

Einführung

Das **DEMONWORLD** Standardspiel führt Regeln für besondere Miniaturen innerhalb einer Einheit, Befehlshaber und Helden, für die Moral der Truppen, Formationen und die Auswirkung von Gelände-merkmalen auf Bewegung und Kampf, sowie ergänzende Regeln für Fern- und Nahkampf ein. Diese Regeln führen zu einem realistischeren Spielverlauf und geben Ihnen mehr taktische Möglichkeiten. Beim Spiel sind aber auch mehr Faktoren zu beachten. Sie sollten deshalb mit den Regeln des Einführungsspiels gut vertraut sein und bereits einige Partien gespielt haben, bevor Sie sich an das Standardspiel wagen.

Wenn Ihnen die Regeln des Standardspieles insgesamt zu langwierig oder kompliziert erscheinen, können Sie diese auch 'Kapitelweise' in Ihre Spiele einbauen, also zum Beispiel nach den Einführungsregeln und lediglich den Kapiteln 'Sonderfiguren' und 'Gelände' spielen. Dies erleichtert den Einstieg in die Materie - wir können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß jede beliebige Kombination verschiedener Kapitel auch zu ausgeglichenen Spielen führt.

EIGENSCHAFTEN VON MODELL-LEN

Im Standardspiel gibt es vier weitere Werte zur Charakterisierung von Modellen - die Trefferpunkte, die Waffenfertigkeit, die Moral und den Furchtfaktor.

Trefferpunkte

Die Trefferpunkte eines Elements geben an, wie viele Treffer dem Element zugefügt werden müssen, bevor dieses vernichtet ist. Bei den allermeisten Elementen genügt ein Treffer, um diese aus dem Spiel zu entfernen, und dieses wurde im Einführungsspiel auch so gehandhabt.

Manche Helden oder große Monster können aber mehr als einen Trefferpunkt haben - ein Schlag, der einen normalen Menschen töten würde, verursacht dem Helden lediglich eine Wunde. Die Rekrutierungskarte eines solchen Elements enthält eine der Anzahl seiner Trefferpunkte entsprechende Zahl von Feldern (□); das Element ist erst dann vernichtet, wenn alle Trefferpunkte verloren sind. Kennzeichnen Sie zugefügte Treffer durch Treffermarker, die neben der Rekrutierungskarte ausgelegt werden.

Ein Element zählt nur und erst dann als Verlust, wenn es seinen letzten Trefferpunkt eingebüßt hat.

Beispiel: Am Ende einer Nahkampfphase kann die Seite, welche in einem Nahkampf die meisten Verluste erzielt hat entscheiden, ob ihre an diesem Nahkampf beteiligten Elemente als erste oder als zweite nachrücken. Wenn eine der an einem Nahkampf beteiligten Seiten zwei Elemente (mit je einem Trefferpunkt) verloren, und die andere Seite einen Befehlshaber mit ursprünglich drei Trefferpunkten eingebüßt hat, so ist die erste Partei dennoch der Verlierer dieser Nahkampfrunde.

Waffenfertigkeit

Manche Einheiten sind besonders gut an ihren Waffen ausgebildet oder verfügen für deren Einsatz über ein natürliches Talent. Diese Einheiten können ihre Waffen deshalb wirksamer einsetzen, mit diesen also im Fern- oder Nahkampf leichter Treffer erzielen oder sich (im Nahkampf) besser verteidigen. Solche Einheiten verfügen über eine Fernkampf- oder Nahkampf-Waffenfertigkeit, die zusammen mit den Symbolen '☒' (für Fernkampf) oder '☒' (für Nahkampf) auf der Rekrutierungskarte vermerkt ist.

Eine Fernkampf- (☒-) Fertigkeit kann bei allen Fernwaffen eingesetzt werden; eine Nahkampf- (☒-) Fertigkeit kann bei allen Nahkampfwaffen eingesetzt werden.

Ein Wurfspeer kann als Fern- oder als Nahkampfwaffe eingesetzt werden. Ein Element mit einer Waffenfertigkeit profitiert von dieser nur dann, wenn der Wurfspeer bei einer ☒-Fertigkeit als Fernwaffe, und bei einer ☒-Fertigkeit als Nahkampfwaffe eingesetzt wird

Wenn ein Element mit einer ☒-Fertigkeit einen Fernkampfangriff durchführt, so wird der Fertigkeitswert zur Kampfkraft hinzugezählt.

Dieses gilt nur für das ursprünglich fernkämpfende Element, und nicht für eventuell unterstützende Elemente mit einer ☒-Fertigkeit. Die ☒-Fertigkeit eines Elements wird bei einem Fernkampfangriff GEGEN das Element nicht berücksichtigt.



Wenn ein Element mit einer ✕-Fertigkeit einen Nahkampfangriff durchführt, so wird der Fertigkeitswert zur Kampfkraft hinzugezählt.

Auch dieses gilt nicht für unterstützende Elemente, sofern diese über eine ✕-Fertigkeit verfügen sollten.

Wird gegen ein Element mit einer ✕-Fertigkeit Nahkampf geführt, so wird der Fertigkeitswert von der gegnerischen Kampfkraft abgezogen (Ausnahme: Angriffe aus dem Rücken).

Die ✕-Fertigkeit hilft nicht gegen Angriffe aus dem Rücken - auch ein gut trainierter Kämpfer kann sich gegen einen Angriff, den er nicht sieht, nicht besser verteidigen. Beachten Sie, daß eine ✕-Fertigkeit gegen Angriffe aus der Flanke berücksichtigt wird.

Moral

Die Moral oder der Moralwert einer Einheit ist ein Maß für deren Verlässlichkeit, ihren Kampfeswillen oder Gehorsam. Dieser Wert besteht immer aus zwei Zahlen und ist auf der Rekrutierungskarte in der Form 'Moral a/b' angegeben. Diese Werte werden bei der Durchführung von Moraltests benötigt, wie im Kapitel 'Moral' beschrieben.

Eine Einheit kann aufgrund eines Moraltests 'ungestüm' oder zur Flucht getrieben werden. Eine fliehende Einheit beachtet ihre Befehle nicht mehr und ist nur noch darum bemüht, die eigene Haut zu retten. Eine ungestüme Einheit verfällt in einen Kampfesrausch und greift, obwohl ihre Befehle dem widersprechen mögen, den jeweils nächststehenden Gegner ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit an. Diese Zustände werden in den folgenden Kapiteln, sofern sie von Bedeutung sind, bereits

erwähnt, sind aber erst im Kapitel 'Moral' genauer erklärt.

Furchtfaktor

Der Furchtfaktor eines Elements oder einer Einheit ist auf der Rekrutierungskarte angegeben. Er ist ein Maß für die Furcht, die das Element anderen Rassen oder Wesen einflößen kann, und wird bei der Durchführung von Moraltests benötigt (siehe Kapitel 'Moral'). Je höher dieser Wert ist, umso mehr Angst verbreitet das Element auf der Spielfläche.

Der Furchtfaktor berücksichtigt nicht einfach die 'Gefährlichkeit' eines Wesens, sondern auch Dinge wie magische Fähigkeiten oder Eigenschaften oder die Häufigkeit, mit der man auf dieses Wesen trifft. Ein schwergepanzierter Ritter mit beidhändiger Hiebwaaffe ist im Nahkampf gefährlicher als ein leicht gepanzierter Goblin mit Behelfswaaffe, verfügt aber meist über denselben Furchtfaktor, denn beide sind keine unbekannten Erscheinungen. Eine Horde langsam vorrückender Untoter dagegen mag im Nahkampf nicht übermäßig gefährlich sein, hat aber gegenüber normalen Wesen einen höheren Furchtfaktor, da diese Erscheinungen unheimlich und ungewohnt sind.

Da gleiche Furchtfaktoren sich bei Moraltests aufheben, 'fürchten' Wesen mit gleichem Furchtfaktor sich voreinander nicht, auch wenn ihr Furchtfaktor auf unterschiedlichen Eigenschaften begründet ist.

DER ABLAUF EINER RUNDE

Die Berücksichtigung der Moral der Truppen und die Einführung von Anführern und Befehlshabern macht im Standardspiel eine erweiterte Phasenabfolge erforderlich; eine Runde besteht deshalb aus sechs

Phasen. Für die Handlungsabfolge gelten dieselben Regeln wie im Einführungsspiel.

1. Befehlsphase

Alle Spieler legen für alle eigenen Einheiten, die über einen Anführer verfügen oder unter dem Kommando eines Befehlshabers stehen, Befehlsmarker aus. Fliehende, ungestüme oder nahkämpfende Einheiten erhalten keine Befehlsmarker.

Wie eine Einheit zur Flucht getrieben oder ungestüm werden kann, ist im Kapitel 'Moral' beschrieben. Das Auslegen von Befehlsmarkern erfolgt im Standardspiel in einer etwas anderen Weise als im Einführungsspiel; dieses Vorgehen wird daher im Kapitel 'Befehlshaber' erneut beschrieben.

Bei Einheiten, die über keinen Anführer (mehr) verfügen und auch nicht unter dem Kommando eines Befehlshabers stehen, würfeln Sie: bei 1 hat die Einheit einen Halten-Befehl, bei 2 einen Angriffs-Befehl, bei 3 einen Plänkel-Befehl, bei 4 einen Bewegen-Befehl, und bei 5 oder 6 einen Befehl Ihrer Wahl.

Nach dem Aufdecken der Befehle werden Moraltests, die durch in der Nähe befindliche gegnerische Einheiten ausgelöst werden, durchgeführt.

Dies wird im Kapitel 'Moral' beschrieben.

2. Erste Fernkampfphase

Alle geordneten Einheiten mit Plänkel-Befehl, die nicht im Nahkampf oder ungestüm oder auf der Flucht sind, dürfen fernkämpfen.

Moraltests aufgrund in dieser Phase erlittener Verluste werden durchgeführt.

Die Durchführung eines Fernkampfes bleibt unverändert, allerdings sind nun vorhandene Geländeformationen zu berücksichtigen. Dieses wird im Kapitel 'Fernkampf' erklärt.

3. Bewegungsphase

Alle Einheiten, die nicht im Nahkampf stehen, dürfen Bewegungen und Manöver durchführen, soweit ihre Befehle dies zulassen.

Die Durchführung von Bewegungen und Manövern erfolgt in gewohnter Weise. Die Einführung verschiedener neuer Formationen und die Berücksichtigung fliehender und ungestümer Einheiten machen allerdings einige Ergänzungen notwendig, die in den jeweils einschlägigen Kapiteln beschrieben werden.

Moraltests aufgrund in dieser Phase erlittener Verluste werden durchgeführt.

In der Bewegungsphase kann eine Einheit nur durch den 'Überrennen'-Angriff eines Streitwagens oder besonders großen Monsters Verluste erleiden. Diese Möglichkeit wird erst im Expertenspiel eingeführt, ist hier aber des Zusammenhangs wegen genannt.

4. Zweite Fernkampfphase

Alle Einheiten mit Halten-Befehl, die nicht aus VORHERGEHENDEN Runden noch im Nahkampf stehen, dürfen fernkämpfen.

Moraltests aufgrund in dieser Phase erlittener Verluste werden durchgeführt.

5. Nahkampfphase

Alle Elemente, die in der Bewegungsphase der gegenwärtigen Runde in den Nahkampf gekommen sind oder sich noch aus vorhergehenden Runden im Nahkampf befinden, führen diesen aus. Am Ende der Nahkampfphase erfolgen Bewegungen einzelner nahkämpfender Elemente.

Die Durchführung von Nahkämpfen entspricht im Wesentlichen den Regeln des Einführungsspiels; das Kapitel 'Nahkampf' enthält jedoch einige Ergänzungen.

Moraltests aufgrund erlittener Nahkampfverluste werden durchgeführt.

6. Sammeln-Phase

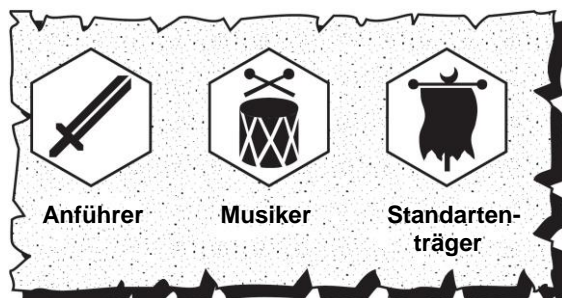
Alle Spieler können versuchen, fliehende Einheiten zu sammeln.

'Sammeln' heißt, daß die Einheit ihren Kampfeswillen wiedererlangt und die Flucht beendet. Dieses wird im Kapitel 'Moral' erläutert.

IX.

Sonderfiguren

Im Einführungsspiel hatten alle zu einer Einheit gehörenden Elemente die gleichen Eigenschaften und Fähigkeiten. Im Standardspiel kann es im Gegensatz dazu innerhalb einer Einheit Elemente mit Anführern, Standartenträgern und Musikern geben. Nicht jede Einheit verfügt über alle dieser Elemente; die Rekrutierungskarten geben Auskunft darüber, welche Sonderfiguren in einer Einheit vorhanden sind. Abgesehen von den besonderen Fähigkeiten, die im Folgenden beschrieben werden, unterscheiden sich diese Elemente nicht vom Rest der Einheit - sie verfügen also über die gleiche Panzerung, Größe, Moral und so weiter, wie alle anderen Elemente der Einheit auch.



Jede dieser Sonderfiguren bildet ein eigenes Element und wird mit anderen, normalen Miniaturen der Einheit auf eine sechseckige Basis gestellt. Auf den Rekrutierungskarten werden die oben abgebildeten Symbole verwendet, um Elemente mit Anführern, Musikern und Standartenträgern darzustellen. Um die Elemente mit diesen Figuren während des Spiels leicht erkennbar zu machen, werden diese durch besondere Miniaturen dargestellt. Alle **DEMONWORLD** Miniaturenpacks enthalten die für eine Einheit jeweils benötigten Sonderfiguren.

Beispiel 1: Die Miniaturen einer Einheit, die aus acht Elementen in geschlossener Ordnung mit jeweils 5 Miniaturen besteht und einen Anführer, Standartenträger und Musiker hat, sind in fünf Elemente mit jeweils 5 normalen Miniaturen und in drei Elementen mit Anführer, Standartenträger und Musiker samt jeweils vier normalen Miniaturen anzuordnen.

Beispiel 2: Eine aus zehn Elementen bestehende Reitereinheit mit einem Anführer und einem Standartenträger ist in acht Elementen mit jeweils zwei Reitermodellen und zwei Elementen mit Anführer und Standartenträger samt jeweils einer normalen Miniatur anzuordnen.

MUSIKER

'Musiker' ist die zusammenfassende Bezeichnung für alle Individuen, die mittels rhythmischer Geräuschentwicklung zum gleichen Schrittmass der Einheit beitragen, oder Befehle wie 'Alles kehrt!' allseits hörbar kundtun und damit die Durchführung von Manövern erleichtern. Auch ein Ork. der auf den Schädeln erschlagener Gegner trommelt, wird als 'Musiker', bezeichnet auch wenn der entstehende Krach alles andere als musikalisch sein mag!

Falls und solange eine Einheit über einen Musiker verfügt, hat sie pro Bewegungsphase ein Manöver mehr zur Verfügung, als auf der Rekrutierungskarte angegeben.

Im Einführungsspiel hatten alle Einheiten unabhängig vom Eintrag auf der Rekrutierungskarte zwei Manöver. Bitte beachten Sie, daß nun die einer Einheit tatsächlich erlaubte Anzahl von Manövern maßgeblich ist.

Beispiel: Eine Einheit, die über einen Musiker verfügt und laut Rekrutierungskarte ein Manöver pro Bewegungsphase durchführen darf, hat, solange das Element des Musikers vorhanden ist, zwei Manöver zur Verfügung. Dies erhöht die der Einheit zustehenden Bewegungsmöglichkeiten nur unwesentlich, macht sie aber bei Manövern wie Frontveränderungen, Drehungen und Schwenks flexibler.

Ein Musiker erleichtert darüber hinaus einen 'Sammeln-Test'; dies wird im Kapitel 'Moral' beschrieben.

Der Verlust eines Musikers hat sofortige Wirkung - eine Einheit, die in der ersten Fernkampfphase beschossen wird und den Verlust ihres Musikers beklagen muß, hat in der folgenden Bewegungsphase das zusätzliche Manöver nicht mehr zur Verfügung.

ANFÜHRER

Anführer sind die Individuen in einer Einheit, die durch Stärke, Fähigkeiten im Kampf, Körpergröße, Schlaueit oder Tradition in einer Kommandoposition sind und folglich den anderen Angehörigen der Einheit sagen, was diese tun sollen. Von einigen extremen Ausnahmen abgesehen, verfügt jede Einheit bei **DEMONWORLD** zu Beginn des Spieles über einen Anführer.

Ein Anführer ist nötig, damit der Einheit Befehle erteilt werden können, und wirkt sich zusätzlich positiv auf die Moral der Einheit aus. Diese Funktionen werden in den Kapiteln 'Befehlshaber' und 'Moral' beschrieben.

Ein Anführer-Element schlägt im Nahkampf mit einer um 1 erhöhten Kampfkraft zu.

Dies repräsentiert den Umstand, daß Anführer meist unter den kräftigsten und mutigsten Mitgliedern Ihrer Rasse ausgewählt sind und andere Mitglieder der Einheit im Kampf zu heroischen Taten anspornen. Beachten Sie, daß dieses nur gilt, wenn das Anführer-Element selbst im Nahkampf zuschlägt - wenn das Element lediglich einen anderen Angriff unterstützt, gilt für diese Unterstützung der übliche '+3' Faktor.

STANDARTENTRÄGER

Je nach Rasse, Art und Herkunft der Einheit kann eine Standarte vom reichlich verzierten Banner bis zu einer hochgehaltenen, bunt gefärbten Lanze nahezu alles sein, sie erfüllt aber stets dieselbe Funktion im Spiel – die Moral der Einheit wird durch im Kampf hochgehaltene Standarten gestärkt, während ihr Verlust negative Auswirkungen hat. Diese Auswirkungen werden im Kapitel 'Moral' beschrieben.

Ein Standartenträger-Element schlägt im Nahkampf mit einer um 1 erhöhten Kampfkraft zu.

Eine Unterstützung im Nahkampf erfolgt auch bei einem Standartenträger nur mit einem '+3' Faktor.

DIE POSITION VON SONDER-FIGUREN

Die Elemente mit Anführern, Musikern oder Standartenträgern werden zu Beginn des Spieles wie jedes normale Element der Einheit aufgestellt. Dieses hat, wann immer möglich, im FRONTRANG der Einheit zu geschehen. Zum einen profitieren Ihre Anführer und Standartenträger nur beim Kontakt mit dem Gegner (also meist im Frontrang) vom erhöhten Nahkampffaktor, und zum zweiten entspricht eine solche Position den 'historischen' Gegebenheiten – kein Anführer oder Standartenträger, der diese Bezeichnung verdient, wird versuchen, seinen Männern aus dem zweiten Glied heraus ein Vorbild zu sein.

Bei Einheiten in ungeordneter Formation wird oftmals kein eindeutiger Frontrang zu erkennen sein, bei manchen Formationen wie zum Beispiel einer Kolonne oder einem Keil (siehe Kapitel 'Formatio-



nen') bietet der 'Frontrang' nicht genügend Platz, um all diese Elemente tatsächlich dort unterzubringen. In Fällen dieser Art greift die obige 'Anregung' deshalb offensichtlich nicht oder nur zum Teil, und wir haben, um Diskussionen im Spiel zu vermeiden, dies deshalb nicht als bedingungslose Regel formuliert.

Wir legen aber fest, daß ein Spieler, solange eine Einheit weder ungestüm noch auf der Flucht ist noch nahkämpft, während der Bewegung der Einheit ein KOSTENLOSES Manöver aufwenden darf, um Elemente mit Sonderfiguren und/oder der Einheit angeschlossenen Befehlshabern (siehe folgendes Kapitel) gegen andere, normale Elemente der Einheit zu tauschen, SOFERN das Element mit der Sonderfigur (oder der angeschlossene Befehlshaber) hierdurch in den Frontrang der Einheit gelangt.

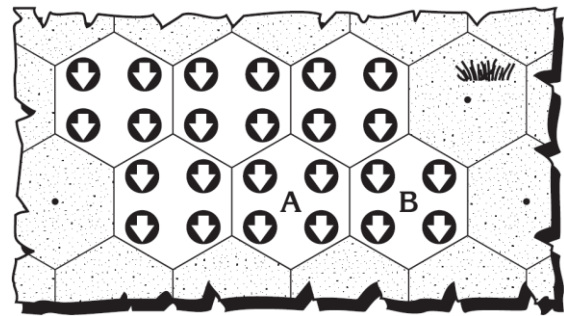
Ein solcher Tausch kann nicht durchgeführt werden, wenn die betroffene Einheit keinen erkennbaren Frontrang besitzt oder die am 'Tausch' beteiligten Elemente durch unüberwindliche Hindernisse (siehe Kapitel 'Gelände') getrennt sind. Dieses kostenlose Manöver ist weiterhin nur dann zulässig, wenn die zu tauschenden Elemente demselben geschlossenen Block der Einheit angehören, und wenn die betreffende Sonderfigur (der angeschlossene Befehlshaber) hierdurch tatsächlich in den Frontrang gelangt - es ist in keinem Fall zulässig, solche Elemente aus dem Frontrang *heraus* zu tauschen. Kann oder darf ein solches Manöver aus den vorgenannten Gründen nicht durchgeführt werden, ist der Spieler auch nicht verpflichtet oder berechtigt, dies 'näherungsweise' zu tun; ist das Manöver zulässig, muß es, soweit im Frontrang Platz vorhanden ist, auch durchgeführt werden.

FERNKAMPF GEGEN SONDERFIGUREN

Gegnerische Anführer, Musiker und Standartenträger stellen beim Fernkampf besonders 'beliebte' Ziele dar, denn durch ihren Verlust wird die betroffene Einheit 'stärker geschädigt' als durch den Verlust eines normalen Elements. Eine solche Taktik ist unter Spiel-Gesichtspunkten völlig verständlich, letztlich aber weitgehend unrealistisch, denn in dem Geschrei und Durcheinander einer Schlacht sind diese Sonderfiguren weit weniger deutlich auszumachen, als die 'geordneten Verhältnisse' auf der Spielfläche die Spieler Glauben machen mögen. Ein Fernkampf gegen eine Sonderfigur kann deshalb stattdessen auch ein anderes Element der Einheit treffen, und die folgende Regel verdeutlicht dies.

Wenn ein Anführer-, Musiker- oder Standartenträger-Element, das in Kontakt zu mindestens einem weiteren Element der EIGENEN Einheit ist, im Fernkampf als Verlust entfernt werden soll, würfeln Sie mit 1W6, falls der betroffene Spieler dies wünscht. Würfeln Sie hierbei MEHR als die Anzahl der zu Beginn der betreffenden

Fernkampfphase in Kontakt zum Sonderfiguren-Element befindlichen Elemente der Einheit, so wird das betroffene Sonderfiguren-Element aus dem Spiel entfernt. Gelingt dies nicht, wird ein anderes Element der Einheit nach Wahl des betroffenen Spielers in Kontakt zum Sonderfiguren-Element entfernt, und das betroffene Sonderfiguren-Element nimmt die Position und Ausrichtung des entfernten Elements ein.



Wenn in der Zeichnung oben Element A der Anführer der Einheit ist und im Fernkampf als Verlust entfernt werden soll, muß der feuernde Spieler hierzu mindestens eine 5 auf 1W6 würfeln, denn der Anführer ist in Kontakt zu vier weiteren Elementen der Einheit. Gelingt dies, wird das Anführer-Element entfernt; gelingt dies nicht, wird eins der vier Elemente in Kontakt zum Anführer entfernt, und dieser nimmt den Platz des entfernten Elements ein. Der betroffene Spieler kann sich in diesem Fall nach dem Regelwortlaut auch entscheiden, den Anführer gegen eins der beiden im hinteren Rang der Einheit stehenden Elemente zu tauschen. Der Anführer stünde dann allerdings nicht mehr im Frontrang - wir verweisen hierzu auf die Auswirkungen im vorhergehenden Abschnitt.

Wäre Element B der Anführer, so müßte bei einem erfolgreichen Fernkampfangriff gegen diesen nur eine 3 oder mehr auf 1W6 gewürfelt werden, denn Element B ist nur in Kontakt zu zwei weiteren Elementen der Einheit.

Wenn die betroffene Sonderfigur zu Beginn oder am Ende der Fernkampfphase allein (also nicht in Kontakt zu anderen Elementen der eigenen Einheit) auf der Spielfläche steht, kann bei einem erfolgreichen Fernkampf natürlich nicht gewürfelt werden, denn die Sonderfigur ist dann das einzig mögliche Ziel.

Sollte die betroffene Sonderfigur (nur, oder auch überwiegend) in Kontakt zu anderen Elementen mit Sonderfiguren sein, kann das oben beschriebene Vorgehen dazu führen, daß stattdessen eine andere Sonderfigur der Einheit aus dem Spiel entfernt werden muß. Dies mag nicht immer wünschenswert sein, und dem betroffenen Spieler wurde deshalb die Option eingeräumt, sich vor dem Würfeln zu entscheiden, ob gewürfelt werden, oder ob das ursprünglich betroffene Element aus dem Spiel entfernt werden soll.

X.

Befehlshaber

Ein 'Befehlshaber' ist ein Champion, General oder König. Diese Modelle haben im Spiel große Bedeutung, denn sie heben die Moral Ihrer Einheiten und ermöglichen es Ihnen, diesen flexiblere Befehle (oder nach dem Verlust eines Anführers überhaupt noch Befehle) zu erteilen.

Beachten Sie den Unterschied zwischen Anführern und Befehlshabern. Ein Anführer ist ein normaler Angehöriger einer Einheit, der auf der Rekrutierungskarte aufgeführt ist, untrennbar zu dieser Einheit gehört und sich mit ihr bewegt und handelt. Ein Befehlshaber wird mit einer eigenen Rekrutierungskarte im Rahmen einer Kräfte-Zusammenstellung 'eingekauft' und kann sich dann nach Belieben des Spielers selbständig bewegen und handeln, oder auch einer Einheit zugeordnet werden.

Es gibt vier Arten von Befehlshabern, die sich vom Umfang ihrer Befehlsgewalt, der Schnelligkeit ihrer Reaktion und ihrer Wirkung auf Einheiten her unterscheiden. Diese sind auf den Rekrutierungskarten durch '★', '★★', '★★★' oder '★★★★' markiert. Befehlshaber mit einem '★' werden auch als 'Helden' bezeichnet. Wenn in diesen Spielregeln von 'Befehlshabern' gesprochen wird, umfaßt der Begriff aber, falls nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt ist, auch Helden, und umgekehrt.

Die Anzahl der '★', über die ein Befehlshaber verfügt, ist zugleich auch sein 'Befehlshaberbonus', der bei Moraltests benötigt wird. So entspricht ein '★' einem Bonus von 1, '★★' gibt einen Bonus von 2, usw.

Die folgenden Abschnitte enthalten die Spielregeln, die für alle Befehlshaber gleichermaßen gelten; daneben kann die Rekrutierungskarte eines Befehlshabers spezielle Ausrüstungsgegenstände oder Spielregeln auflisten, die dann nur für diesen Befehlshaber gelten und ihn im Rahmen des Spieles zu einer eigenen 'Persönlichkeit' werden lassen.

BEFEHLSHABER-ELEMENTE

Ein Befehlshaber wird immer durch ein einzelnes Element dargestellt, wobei die Rekrutierungskarte angibt, wie viele Miniaturen in welcher Anordnung auf diesem Element zu basieren sind. Die meisten Befehlshaber-Elemente bestehen aus einer einzelnen Infanterie- oder Reiterfigur: es mag aber auch Fälle geben, in denen mehrere Miniaturen auf der

Basis zusammengefasst sind, die dann eine Leibwache, ein Gefolge oder ähnliches darstellen.

HANDLUNSMÖGLICHKEITEN VON BEFEHLSHABERN

Die Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten eines Befehlshabers hängen davon ab, ob dieser sich einer Einheit angeschlossen hat, also zusammen mit den anderen Elementen der Einheit handelt, oder ob er einzeln auf der Spielfläche agiert.

Befehlshaber, die einzeln handeln

Ein Befehlshaber, der einzeln handelt, behandelt jede Bewegung als 'Vorrücken' und kann beliebig oft während der Bewegung Drehungen durchführen, ohne hierfür Bewegungsabzüge hinnehmen zu müssen. Das Betreten normalen und schwierigen Geländes kostet einen solchen Befehlshaber 3 Bewegungspunkte, und das Betreten unwegsamen Geländes 5 Bewegungspunkte.

Die Begriffe 'normales', 'schwieriges' und 'unwegsam' Gelände werden im Kapitel 'Gelände' erklärt - vorweggenommen läßt sich sagen, daß einzeln bewegende Befehlshaber von widrigem Gelände in erheblich geringerem Maße beeinflusst werden als Einheiten, da sie sich freier, und ohne auf eine Formation zu achten, bewegen können.

Da einzeln handelnde Befehlshaber-Elemente beliebig oft während der Bewegung drehen können, verfügen diese nur über Bewegungspunkte, nicht aber über 'erlaubte Manöver', denn diese machen bei einem einzelnen Element, das beliebig oft drehen darf, keinen Sinn. Sobald sich ein Befehlshaber aber einer Einheit angeschlossen hat und sich mit dieser bewegt, unterliegt er denselben Manöverbeschränkungen wie die Einheit auch.

Befehlshaber, die einzeln handeln, erhalten keine Befehlsmarker.

Die einem Befehlshaber zustehenden Bewegungspunkte sind deshalb konstant, und nicht von einem Befehl abhängig.

Ein einzeln handelnder Befehlshaber, der über Fernwaffen verfügt, kann nach Wahl des Spielers in der ersten ODER zweiten Fernkampfpha-

se einen Fernkampfangriff ausführen, sofern er nicht im Nahkampf ist.

Einem solchen Befehlshaber stehen also die Fernkampfmöglichkeiten, die sonst durch einen Plänkel- und einen Halten-Befehl gegeben sind, zur Verfügung. Nach wie vor kann ein aber nur ein Fernkampfangriff pro Runde durchgeführt werden - die Spieler werden sich in diesen Fällen merken müssen, welche ihrer einzeln handelnden Befehlshaber in der ersten Fernkampfphase bereits gefeuert haben. Ein Befehlshaber jedoch, der in der Bewegungsphase durch EIGENE Bewegung in den Nahkampf gelangt ist, darf in der zweiten Fernkampfphase keinen Fernkampf mehr führen.

Ein einzeln handelnder Befehlshaber bewegt sich nach Wahl des Spielers ENTWEDER zu Beginn des 'Bewegen'- ODER zu Beginn des 'Plänkel'- ODER zu Beginn des 'Angriffs' - Abschnitts der Bewegungsphase. Einzelne Befehlshaber bewegen sich stets VOR allen Einheiten mit dem jeweiligen Befehl. Ein einzelner Befehlshaber darf am Ende des 'Halten'- Abschnitts der Bewegungsphase eine Drehung ausführen, auch wenn er sich in einem vorhergehenden Abschnitt bewegt hat.

Ein Befehlshaber, der einzeln handelt, darf, auch wenn er sich im Bewegen-Abschnitt der Bewegungsphase bewegt, einen Nahkampf beginnen.

Einzeln handelnde Befehlshaber, die innerhalb des 'Plänkel'- ('Angriffs'-) Abschnitts der Bewegungsphase durch EIGENE Bewegung in den Nahkampf gelangt sind, schlagen in der ersten Nahkampfphase mit einer um 1 (2) erhöhten Initiative zu.

Dies entspricht den 'befehlsbedingten' Erhöhungen des Initiativwertes bei Einheiten, gilt jedoch nur, wenn der Befehlshaber selbst den Nahkampfkontakt hergestellt hat.



Wenn zwei einzelne, nahebei- oder im Nahkampf miteinander befindlich Befehlshaber innerhalb desselben Abschnitts der Bewegungsphase bewegen oder drehen sollen und die Reihenfolge der Bewegung oder Drehung für den Spielverlauf wichtig ist, so würfelt jeder der Spieler mit einem W6 und addiert den Initiativwert des betreffenden Befehlshabers zum Ergebnis. Wer von beiden die höhere Zahl hat, darf sich entscheiden, ob er sich als erster oder als zweiter bewegt oder dreht; bei Gleichstand würfeln Sie erneut.

Da einzeln handelnde Befehlshaber keine Befehlsmarker erhalten, werden sie bei der Anzahl der Einheiten, die sich in einem bestimmten Abschnitt der Bewegungsphase bewegen, nicht mitgezählt.

Beispiel: Seite A hat 2 Einheiten mit P-Befehl; Seite B hat 1 Einheit mit P-Befehl und bewegt zu Beginn des 'Plänkel'-Abschnitts der Bewegungsphase 2 einzelne Befehlshaber. Hier entscheidet Seite B mit der geringeren Anzahl von Einheiten mit P-Befehl darüber, welche dieser Einheiten als erstes bewegt werden, denn die Befehlshaber zählen nicht mit.

Befehlshaber, die einer Einheit angeschlossen sind

Wenn Sie einen Befehlshaber zu Beginn des Spieles einer Einheit zuordnen, legen Sie dessen Rekrutierungskarte neben die der Einheit und stellen den Befehlshaber wie ein normales Element an beliebiger Position im FRONTRANG der Einheit auf - Befehlshaber, die ihre Einheiten im Hinterherlaufen kommandieren wollen, verdienen diesen Titel nicht. Wir verweisen ergänzend auf das vorhergehende Kapitel, Abschnitt 'Die Position von Sonderfiguren'.

Befehlshaber können sich nur Einheiten anschließen, deren Elemente dieselbe Basengröße haben wie das Element des Befehlshabers.

Diese Regel ist im Standardspiel ohne Bedeutung, ist aber des Zusammenhangs wegen hier aufgelistet und deckt die Falle ab, in denen ein Befehlshaber auf einem Drachen reitet oder in einem Streitwagen fährt. Solche Elemente verfügen über andere Basenabmessungen, und ein Befehlshaber 'auf' oder 'in' einem solchen Element kann sich keiner Einheit normalgroßer Elemente anschließen.

Ein Befehlshaber, der sich einer Einheit angeschlossen hat, handelt wie ein normales Element der Einheit.

Der Befehlshaber ist wie jedes andere Element der Einheit in deren Formation 'einzubauen' und muß, solange er der Einheit angeschlossen ist, Bewegungen, Manöver und Nah- und Fernkampf (sofern er mit einer Fernwaffe ausgerüstet ist) zusammen mit den anderen Elementen der Einheit ausführen; die erweiterten Handlungsmöglichkeiten einzelner Befehlshaber-Elemente stehen nicht zur Verfügung. Ein Befehlshaber, der einer Einheit angeschlossen ist, kann im Nah- und Fernkampf auch unterstützen oder unterstützt werden.

Ein Befehlshaber, der einer Einheit angeschlossen ist, unterliegt den Änderungen der Initiative aufgrund des geltenden Befehls wie ein Element der Einheit.

Hat die Einheit zum Beispiel einen Angriffs-Befehl, so gilt in der ersten Runde des Nahkampfes auch für den Befehlshaber ein um 2 erhöhter Initiativwert.

Wenn die Einheit und der angeschlossene Befehlshaber unterschiedliche Bewegungspunkte haben, so gilt der niedrigste Wert für beide.

Eine Einheit mit 'B:24/A:18/P:12' Bewegungspunkten, die zusammen mit einem Befehlshaber mit 18 Bewegungspunkten bewegt wird, hat also auch bei einem Beweg-Befehl nur 18 Bewegungspunkte (der Wert des Befehlshabers) zur Verfügung; sowohl der Befehlshaber als auch die Einheit dürften bei einem Plänkel-Befehl nur 12 Bewegungspunkte (der Wert der Einheit) verbrauchen.

Ein angeschlossener Befehlshaber unterliegt (auch wenn er selbst über keine Manöver verfügt) den Manöverbeschränkungen der Einheit. Wenn die Einheit einen Nahkampf beginnt, kann deshalb auch der Befehlshaber unter Verbrauch von Bewegungspunkten oder Manövern (wie die Elemente der Einheit) in den Kontakt bewegt werden.

Die Sonderregel für Anführer-, Musiker- und Standortenträger-Elemente, die im Fernkampf als Verlust entfernt werden sollen (siehe Kapitel 'Sonderfiguren', Abschnitt 'Fernkampf gegen Sonderfiguren'), gilt sinngemäß auch für einer Einheit angeschlossene Befehlshaber, sofern diese höchstens so groß sind wie die Elemente der Einheit.

Ein Befehlshaber zu Pferd, der sich einer Einheit von Fußfiguren angeschlossen hat, unterscheidet sich in hinreichendem Maße von den anderen Elementen der Einheit, um im Fernkampf als eigenes Ziel beschossen werden zu können.

Der Anschluss an und das Verlassen von Einheiten

In einem verzweifelten Nahkampf mag eine Einheit von der Anwesenheit eines Befehlshabers profitieren, in einer anderen Situation mag dieser einen größeren Effekt erzielen, wenn er sich keiner Einheit anschließt, sondern mehreren Einheiten Befehle erteilen kann (siehe Abschnitt 'Die Funktion von Befehlshabern'). Befehlshaber müssen daher nicht dauerhaft allein oder mit einer Einheit zusammen handeln, sondern können sich im Verlauf des Spieles einer Einheit anschließen, und diese auch wieder verlassen.

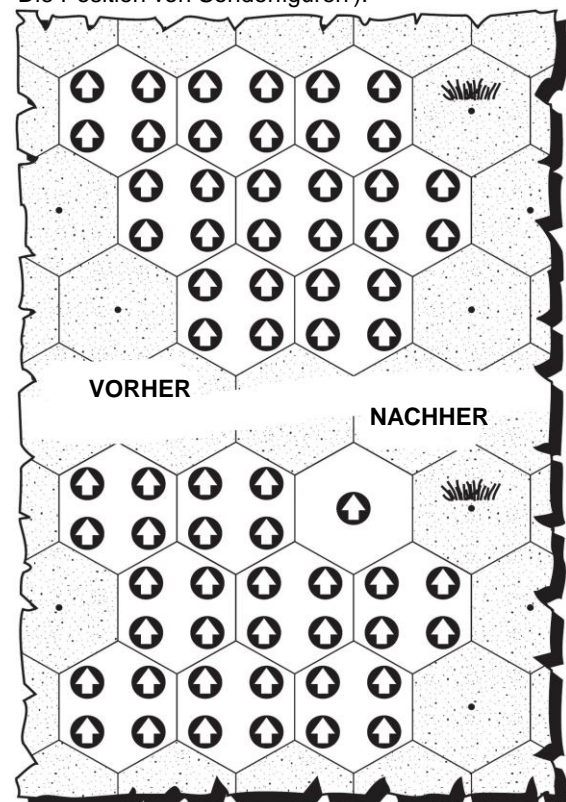
Ein Befehlshaber, der eine Einheit verlässt, kann dies nur vor der Bewegung der Einheit tun.

Diese Aktion kann in einem früheren Abschnitt der Bewegungsphase oder unmittelbar vor Beginn der Bewegung der Einheit erfolgen. Der Befehlshaber muß hierzu außen auf der Seite der Einheit stehen, von der aus er sich wegbewegen soll. Wenn die

Formation der Einheit durch das Wegbewegen gestört wird, kann dies wie bei erlittenen Fernkampfverlusten durch sofortiges Nachrücken anderer Elemente ausgeglichen werden (siehe Einführungsspiel, Kapitel 'Fernkampf', Abschnitt 'Nach dem Fernkampf'). Dieses zählt weder als zusätzliche Bewegung noch als Manöver.

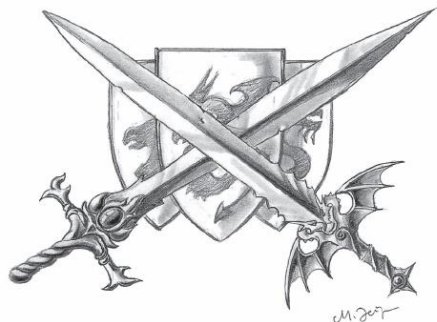
Wenn ein Befehlshaber sich einer Einheit anschließt, so muß der Befehlshaber und/oder die Einheit so bewegt werden, daß der Befehlshaber in Kontakt zu mindestens einem Element der Einheit ist. Sofern die Einheit nicht nahkämpft, flieht oder ungestüm ist, kann der Spieler hierbei Verschiebungen einzelner Elemente vornehmen, soweit dies erforderlich ist, um die Formation der Einheit zu wahren. Andere Bewegungen sind der Einheit oder dem Befehlshaber in dieser Bewegungsphase nicht mehr gestattet.

Befehlshaber sollen, wie auch Sonderfiguren, soweit möglich im Frontrang der Einheit stehen, die sie befehligen wollen. Der Anschluss an eine Einheit sollte deshalb im Frontrang der Einheit erfolgen; ist dieses aus irgendeinem Grund nicht möglich, kann der Spieler unmittelbar nach oder 'beim' Anschluss an die Einheit den Befehlshaber im Tausch gegen ein anderes Element der Einheit in den Frontrang stellen (siehe das vorhergehende Kapitel, Abschnitt 'Die Position von Sonderfiguren').



Beispiel 1: In der Zeichnung oben schließt sich ein Befehlshaber einer geordneten Einheit in der Anordnung '3-3-2' an. Wenn der Befehlshaber auf die Position des rechten Elements im Frontrang der Einheit bewegen kann, darf der Spieler die Einheit wie in der Zeichnung dargestellt in die Anordnung '3-3-3' bringen, um die geordnete Formation zu wahren. Dieses kostet kein Manöver, die Bewegung der Einheit ist durch den Anschluss des Befehlsha-

bers aber in jedem Fall beendet. Könnte der Befehlshaber sich nur auf eine Position im letzten Rang bewegen, dürfte er dennoch in Form eines kostenlosen Tausches in den Fronrang gestellt werden, wie dargestellt.



Beispiel 2: Wenn ein Befehlshaber in Kontakt zu einem oder mehreren Elementen einer ungeordneten Einheit bewegt wird, ist eine kostenlose Verschieben einzelner Elemente nicht erlaubt, denn die Formation der Einheit hat sich durch den Anschluss des Befehlshabers nicht verschlechtert. Dennoch mag auch eine solche Einheit, obwohl ungeordnet einen 'Fronrang' haben, und in diesem Fall kann der Befehlshaber im Tausch gegen ein anderes Element in den Fronrang gestellt werden.

Der Anschluss an eine Einheit ist nicht zwingend - eine Einheit, die während der Bewegung mit einem Befehlshaber in Kontakt gerät, der sich ihr nicht anschließen soll, kann diese Bewegung wie gewohnt - wenn auch vielleicht um den Befehlshaber herum - fortsetzen.

Ein Befehlshaber, der sich einer Einheit angeschlossen hat, kann nur dieser Einheit Befehle erteilen. Es ist deshalb wichtig, Befehlshaber, die einer Einheit angeschlossen sind und damit zur Formation der Einheit gehören, von solchen Befehlshabern zu unterscheiden, die nur neben einem Element der Einheit stehen. Wir empfehlen deshalb, die Tatsache, daß ein Befehlshaber eine Einheit verlässt oder sich dieser anschließt, für alle Mitspieler hörbar anzukündigen, anstatt die Elemente einfach in Kontakt hinein (oder aus diesem heraus) zu bewegen.

DIE FUNKTION VON BEFEHLSHABERN

Ein Befehlshaber kann einer Einheit nur dann Befehle erteilen, wenn er sich der Einheit angeschlossen hat, oder die Einheit sich sichtbar innerhalb seines Kontrollbereiches befindet.

Der Kontrollbereich eines Befehlshabers ist auf dessen Rekrutierungskarte angegeben. Eine Einheit 'befindet sich sichtbar im Kontrollbereich', wenn sich mindestens ein Element der Einheit in höchstens der angegebenen Entfernung zum Befehlshaber befindet und zwischen dem Befehlshaber und diesem Element eine Sichtverbindung besteht.

Wie im Kapitel 'Fernkampf' (im Standardspiel) erläutert wird, können Sichtverbindungen durch dazwischenstehende andere Einheiten (wie beim Fernkampf) oder Geländemerkmale eingeschränkt oder

ganz unterbrochen werden. Das Erteilen eines Befehles 'auf Entfernung' ist dann nur möglich, wenn zwischen dem Befehlshaber und dem in Frage kommenden Element der Einheit beiderseits eine ungehinderte Sichtverbindung besteht, also jedes der beiden Elemente das andere voll sehen kann. Eine solche Sichtverbindung kann von jedem der beteiligten Elemente aus aber rundum, also in einem Winkel von 360°, bestehen, und ist nicht etwa an ein 60°-Schußfeld gebunden.

Ein Befehlshaber, der sich keiner Einheit angeschlossen hat, kann, solange er nicht nahkämpft, mehreren Einheiten innerhalb seines Kontrollbereichs Befehle erteilen (aber nur einen Befehl pro Einheit).

Ein Befehlshaber, der sich einer Einheit angeschlossen hat, kann nur dieser Einheit Befehle erteilen.

Dieses gilt auch dann, wenn andere Einheiten sich innerhalb des Kontrollbereichs des Befehlshabers befinden. Ein Befehlshaber, der sich mit einer Einheit bewegt und mit dieser kämpft, ist viel zu beschäftigt, um sich gleichzeitig um andere Einheiten in seiner Nähe zu kümmern.

Eine Einheit kann immer nur unter dem Befehl EINES Anführers oder Befehlshabers stehen. Ein der Einheit angeschlossener Befehlshaber geht dem Anführer und einem Befehlshaber, in dessen Kontrollbereich sich die Einheit befindet, vor. Ist die Einheit innerhalb der Kontrollbereiche mehrerer einzelner Befehlshaber, so gilt nur der höchstrangige.

Da alle Befehlshaber außer Helden, wie unten beschrieben, immer mehrere Befehlsmarker auslegen können, ist diese Regel für den Spielablauf wichtig. Für eine Einheit, die über einen Anführer verfügt und der sich ein Befehlshaber angeschlossen hat, können nur die zulässigen Befehlsmarker des Befehlshabers, nicht aber ein weiterer Befehlsmarker aufgrund des Anführers, ausgelegt werden. Für eine Einheit, der sich ein Befehlshaber angeschlossen hat, die aber gleichzeitig innerhalb des Kontrollbereichs eines weiteren Befehlshabers sein sollte, können nur die Befehlsmarker des angeschlossenen Befehlshabers ausgelegt werden. In ähnlicher Weise erhält eine Einheit, die (nur) über einen Anführer verfügt und innerhalb des Kontrollbereichs eines Befehlshabers ist, nur einen Befehlsmarker aufgrund des Anführers. Sollten zwei Befehlshaber einer Einheit angeschlossen sein, so hat auch von diesen nur der höchstrangige (also der mit den meisten '★') das Kommando.

Nahkämpfende, fliehende oder ungestüme Einheiten (siehe Kapitel 'Moral') können auch bei Vorhandensein von Befehlshabern keine Befehle erhalten.

★-Befehlshaber

Für einen ★-Befehlshaber (Helden) kann der Spieler in der Befehlsphase einer Runde EINEN Befehlsmarker auslegen. Ein Held hat keinen Kontrollbereich.

Ein Held kann im Gegensatz zu anderen Befehlshabern keine Einheiten auf Entfernung kommandieren, und auch nicht mehr Befehle als der eigentliche Anführer der Einheit erteilen - er hebt aber die Moral und die Kampfkraft der Einheit.

★★-Befehlshaber

Für einen ★★-Befehlshaber kann der Spieler in der Befehlsphase einer Runde ZWEI Befehlsmarker auslegen.

Hat sich dieser Befehlshaber einer Einheit angeschlossen, so können für diese Einheit zwei Befehlsmarker ausgelegt werden. Befindet sich dieser Befehlshaber nicht bei einer Einheit, so kann für höchstens zwei Einheiten innerhalb seines Kontrollbereichs je ein Befehlsmarker ausgelegt werden.

★★★-Befehlshaber

Für einen ★★★-Befehlshaber kann der Spieler in der Befehlsphase einer Runde DREI Befehlsmarker auslegen.

Hat sich dieser Befehlshaber einer Einheit angeschlossen, so können für diese Einheit drei Befehlsmarker ausgelegt werden. Befindet sich dieser Befehlshaber nicht bei einer Einheit, so kann für höchstens drei Einheiten innerhalb seines Kontrollbereichs je ein Befehlsmarker ausgelegt werden.

★★★★-Befehlshaber

Für einen ★★★★-Befehlshaber kann der Spieler in der Befehlsphase einer Runde VIER Befehlsmarker auslegen.

Hat sich dieser Befehlshaber einer Einheit angeschlossen, so können für diese Einheit vier Befehlsmarker ausgelegt werden. Da es im Spiel nur vier verschiedene Befehle gibt, stehen dem betreffenden Spieler für diese Einheit alle möglichen Optionen offen. Sie können sich für Einheiten, bei denen sich ein solcher Befehlshaber befindet, das verdeckte Auslegen von vier verschiedenen Befehlsmarkern zu Beginn der Befehlsphase auch sparen und lediglich am Ende der Befehlsphase den letztlich gewünschten Marker auslegen (siehe hierzu den folgenden Abschnitt).

Befindet sich dieser Befehlshaber nicht bei einer Einheit, so kann für höchstens vier Einheiten innerhalb seines Kontrollbereichs je ein Befehlsmarker ausgelegt werden.

DAS AUFDECKEN DER BEFEHLE

Zu Beginn der Befehlsphase muß für Einheiten, die über keinen Anführer (mehr) verfügen und auch nicht unter dem Kommando eines Befehlshabers stehen, für deren Befehl gewürfelt werden. Bei 1 hat die Einheit einen Halten-Befehl, bei 2 einen Angriffs-Befehl, bei 3 einen Plänkel-Befehl, bei 4 einen Bewegen-Befehl, und bei 5 oder 6 einen Befehl Ihrer Wahl. Bei 1 bis 4 wird der betreffende Befehlsmarker offen, bei 5 oder 6 verdeckt ausgelegt. Alle anderen Einheiten erhalten ihre Befehlsmarker wie oben beschrieben.

Sind alle Befehlsmarker für alle Einheiten ausgelegt, so werden zunächst die Befehlsmarker aller Einheiten, die lediglich EINEN Befehlsmarker haben, aufgedeckt.

Die aufgedeckten Befehlsmarker sind dann die gültigen Befehle der betreffenden Einheiten für diese Runde.

DANACH wird vom betreffenden Spieler jeweils der nicht gewünschte Befehlsmarker aller Einheiten, die ZWEI Befehlsmarker haben, entfernt, und der verbleibende Befehlsmarker aufgedeckt. DANACH wird in gleicher Weise mit den zwei nicht gewünschten Befehlsmarkern aller Einheiten, die DREI Befehlsmarker haben, verfahren. DANACH werden die drei nicht gewünschten Befehlsmarker aller Einheiten, die VIER Befehlsmarker haben, entfernt.

Auch bei Vorhandensein von Befehlshabern kann natürlich jede Einheit letztendlich nur einen Befehl haben - jede andere Situation wäre für die Einheit auch äußerst verwirrend! Da die Spieler sich bei Einheiten mit mehr als einem Befehlsmarker aber immer erst NACH Kenntnis der Befehle anderer Einheiten mit weniger Befehlsmarkern entscheiden müssen, reagieren solche Einheiten dank der Befehlshaber natürlich besser auf die Pläne des Gegners.

XI.

Gelände

Im Einführungsspiel wurde stillschweigend unterstellt, daß alle Schlachten sich in einem ebenen, nur mit niedrigem oder gar keinem Bewuchs versehenen Gelände abspielen und Sichtverhältnisse und Truppenbewegungen nicht durch Hügel, Klippen, Vegetation, Bauwerke oder ähnliches eingeschränkt werden.

Dieses war akzeptabel, ist aber unrealistisch, denn nur wenige Schlachtfelder werden absolut eben sein, sondern vielmehr Hügel, Wälder und andere Geländemerkmale aufweisen. Diese jedoch können Sichtverhältnisse einschränken, bestimmte Geländearten können Bewegungen erschweren (oder ganz unmöglich machen), und Mauern, Gebäude oder Hindernisse können Ihren Truppen im Kampf Vor- oder Nachteile bringen.

Die Regeln dieses Kapitels behandeln die Auswirkungen des Geländes auf den Verlauf einer Schlacht, und sie sollten sorgfältig studiert werden. Wenn alle anderen Faktoren gleich sind, wird der General, der die Vorteile des Geländes besser zu nutzen und seine Nachteile zu vermeiden weiß, den Sieg davontragen!

Wir haben darauf verzichtet, Regeln für Schlachten bei Tag oder Nacht anzugeben, sondern gehen davon aus, daß alle Schlachten während des Tages bei gutem Licht stattfinden und Sichtbehinderungen aufgrund von Dunkelheit deshalb nicht auftreten. Die absolute Mehrzahl aller historischen Schlachten fand am Tage statt, und wurde (falls überhaupt solange gekämpft wurde) bei Einbruch der Dunkelheit abgebrochen. Dieses wird auch in einer mittelalterlich-phantastischen Welt nicht anders sein. Bei Nacht stattfindende Überfälle auf feindliche Lager oder die Verfolgung versprengter Gegner bei Dunkelheit mögen interessante Spielsituationen abgeben, die aber als Rollenspiel-Abenteuer besser darstellbar sind als im Rahmen eines Spielsystems zur Simulation von Schlachten.

DARSTELLUNG VON GELÄNDEFORMATIONEN

Eine 'Geländeformation' ist ein natürlicher Geländetyp wie offenes Gelände, ein Wald oder ein Hügel, oder ein künstliches Merkmal im Gelände wie eine Straße, eine Mauer oder ein Bauwerk.

Die auf den **DEMONWORLD** Spielflächen aufgedruckten Geländeformationen sind an das Sechseckraster angeglichen, folgen diesem aber nicht exakt längs der Begrenzungslinien einzelner Felder, sondern verlaufen aus Gründen einer realistischeren (und schöneren) Darstellung unregelmäßig innerhalb eines Feldes. Viele der auf den Spielflächen abgedruckten Felder enthalten deshalb zwei Feldinformationen. Da das Betreten unterschiedlicher Geländearten mit unterschiedlichen Punktekosten pro betretenes Feld verbunden ist, muß aber in jedem Fall feststehen, welche Geländeart (falls mehrere innerhalb eines Feldes vorhanden sein sollten) beim Betreten maßgeblich ist.

Die Punktkosten für das Betreten eines Feldes richten sich stets nach der Geländeformation oder Kombination von Geländeformationen, die den Punkt in der Feldmitte bedeckt.

Ein Feld, dessen Mittelpunkt zum Beispiel offenes Gelände zeigt, kostet beim Betreten 3 Bewegungspunkte, auch wenn innerhalb des Feldes noch eine andere, 'teurere' Geländeformationen abgedruckt sein sollte.

Wenn der Feldmittelpunkt von zwei Geländeformationen bedeckt wird, sind die Punktkosten für das Betreten des Feldes gleich der Summe dieser Werte.

Beispiel: Ein Element bewegt sich auf ein hügelauflwärts (+ 2 Bewegungspunkte) liegendes Feld mit Unterholz/ Gebüsch (4 Bewegungspunkte) und muß hierfür insgesamt (4+2) 6 Bewegungspunkte aufbringen. Dies gilt jedoch nur, wenn der Mittelpunkt des Feldes hügelauflwärts liegt UND vom Unterholz/Gebüsch bedeckt ist. Ist letzteres nur am Rand des Feldes zu sehen, der Feldmittelpunkt aber normales offenes Gelände, so müssen beim Betreten des Feldes nur 3 Bewegungspunkte für offenes Gelände plus 2 Bewegungspunkte für eine Bewegung hügelauflwärts aufgebracht werden.

BEWEGUNG IM GELÄNDE

Das Betreten oder Durchqueren unterschiedlicher Geländeformationen ist mit unterschiedlichen Kosten an Bewegungspunkten verbunden - so kostet zum Beispiel das Betreten eines Feldes mit offenem Gelände 3 Bewegungspunkte, das Betreten eines

Feldes mit Unterholz/Gebüsch dagegen 4 Bewegungspunkte.

Wenn Sie ein einzelnes Element bewegen, werden die Punktkosten für jedes betretene Feld einfach von den dem Element zur Verfügung stehenden Bewegungspunkten abgezogen. Die Bewegung ist beendet, wenn die noch verbleibenden Punkte für das Betreten eines weiteren Feldes nicht mehr ausreichen, Sie das Element nicht mehr weiterbewegen wollen oder die Spielregeln dieses in einer bestimmten Situation untersagen.

Wenn eine Einheit vorrückt und einzelne Elemente dabei Geländeformationen (Felder) mit unterschiedlichen Punktkosten betreten, so gelten die jeweils höchsten, bei einer Bewegung um ein Feld dabei von irgendeinem Element aufzubringenden Punktkosten für die gesamte Einheit.

Eine Einheit, die um ein Feld vorrückt und auf deren Flanke eins oder mehrere Elemente Felder mit Unterholz/Gebüsch betreten, muß für diese Bewegung 4 Bewegungspunkte aufbringen, auch wenn der Rest der Einheit durch offenes Gelände marschiert. Dies gilt, weil eine Einheit immer versuchen wird, in Formation zu bleiben; bei einem Vormarsch also unbehinderte Elemente das Tempo freiwillig reduzieren werden, damit die langsameren Elemente in Formation folgen können.

Die Ausführung von Manövern (feldweise Verschiebungen, Schwenks, Drehungen) wird durch

das Betreten von Feldern mit erhöhten Punktkosten nicht beeinflusst.

Manöver werden, sofern nötig, im Laufen durchgeführt und daher durch schwieriges oder unwegsames Gelände nicht behindert.

Unpassierbares Gelände kann auch bei der Durchführung von Manövern nicht betreten oder überquert werden.

Ein Schwenk zum Beispiel, bei dessen Ausführung ein Element ein Sumpffeld (unpassierbares Gelände) betreten oder überqueren muß, ist nicht erlaubt.

INZELNE GELÄNDEFORMATIONEN

Folgend finden Sie eine Übersicht aller im Spiel vorkommenden Geländeformationen, wobei die jeweiligen Punktkosten für das Betreten eines solchen Feldes sowie, falls erforderlich, Regeln für eventuelle Auswirkungen auf Nahkämpfe angegeben werden. Die Auswirkungen einzelner Geländeformationen auf Fernkämpfe werden im Kapitel 'Fernkampf' dargestellt.

Offenes Gelände

Hierunter fallen normalhohes Gras, Feldwege und andere ebene, mit gar keinem oder nur minimalem Bewuchs versehene Flächen. Offenes Gelände



zeichnet sich eigentlich durch die Abwesenheit irgendwelcher, hier an anderer Stelle genannter Geländeformationen aus und wird im Regelfall große Teile der Spielfläche bedecken.

Das Betreten kostet drei Bewegungspunkte pro Feld. Offenes Gelände hat keine Auswirkung auf den Nahkampf.

Schwieriges Gelände

Hierunter fallen felsiger Untergrund, Unterholz/Gebüsch, Wald und Sand.

Feld 3/F4 zum Beispiel ist felsiger Untergrund. Feld 4/L4 ist Unterholz/Gebüsch, und Feld 3/L14 ein Waldfeld.

Das Betreten kostet Einheiten vier Bewegungspunkte pro Feld. Einzeln handelnde Befehlshaber und Einheiten in Plänkel-Formation können schwieriges Gelände unter Aufwendung von 3 Bewegungspunkten pro Feld betreten. Schwieriges Gelände hat keine Auswirkung auf den Nahkampf.

Was eine Plänkel-Formation ist wird im Kapitel 'Formationen' erläutert

Unwegsames Gelände

Hierunter fallen Schlamm und Morast.

Das Betreten kostet Einheiten sechs Bewegungspunkte pro Feld. Einzeln handelnde Befehlshaber und Einheiten in Plänkel-Formation können unwegsames Gelände unter Aufwendung von 5 Bewegungspunkten pro Feld betreten. Unwegsames Gelände hat keine Auswirkung auf den Nahkampf.

Sumpf

Sumpf ist normalerweise unpassierbar, kann aber für bestimmte Rassen oder Monster wie unwegsames, schwieriges oder sogar offenes Gelände behandelt werden. Ausnahmen dieser Art sind dann auf der Rekrutierungskarte aufgeführt.

Hügel

Hügel werden auf der Spielfläche durch felsartig eingezeichnete Höhenlinien und, sofern keine anderen Geländeformationen vorhanden sind, durch die Farbgebung der höhergelegenen Teile dargestellt. Eine Höhenlinie verläuft stets zwischen zwei Feldern unterschiedlicher Höhe(nstufe) und stellt den Übergang zwischen diesen dar.

Feld 4/G10 zum Beispiel ist offenes Gelände, und Feld 4/F11 ein Hügelfeld. Die Höhenlinie verläuft zwischen den Feldern F11 und G10. Feld 2/E9 ist ein Hügelfeld der Höhenstufe 1, Feld 2/B10 eines der Höhenstufe 2.

Auf manchen **DEMONWORLD** Spielflächen sind bewaldete oder mit Unterholz/Gebüsch bewachsene Hügel dargestellt. In diesen Fällen sind die Höhenlinien, die innerhalb des Waldes oder Unterholzes

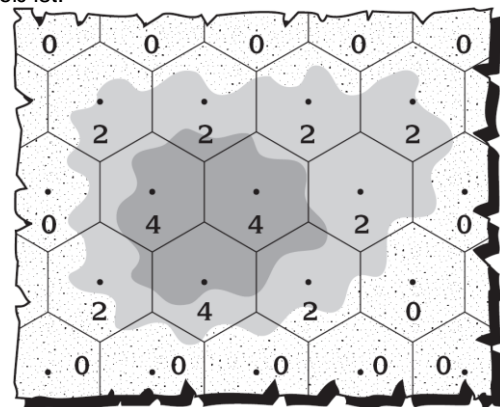
verlaufen, dennoch oftmals ohne Bewuchs eingezeichnet, da anderenfalls die Höhe der Felder nicht gekennzeichnet werden könnte. Eine solche Höhenlinie gilt beim Fernkampf dennoch als bewaldet oder mit Gebüsch bewachsen.

Verschiedene Geländemerkmale wie Hügel, Wald, oder Unterholz/Gebüsch verfügen über einen Höhe-Wert. Dieser entscheidet – zusammen mit dem Größe-Wert von Elementen – darüber, ob ein Geländemerkmale bei einem Fernkampf ein Sichthindernis darstellen kann (siehe Kapitel 'Fernkampf' im Standardspiel, Abschnitt 'Fernkampf im Gelände').

Die Höhe eines Hügelfeldes hängt davon ab, wie viele Höhenlinien oder Höhenstufen über dem Erdboden das Feld liegt. Dieses richtet sich für das gesamte Feld danach, auf welcher Höhenstufe der Feldmittelpunkt ist.

Ein Höhenunterschied von einer Höhenlinie (Höhenstufe) entspricht einer Höhe von 2.

Die Oberkante eines Hügels mit der Höhenstufe 1 ist also genauso hoch, wie ein Element der Größe 2 groß ist.



In der Zeichnung oben ist die Höhe (nicht die Höhenstufe!) jedes einzelnen Feldes eingetragen. Es kann hierbei auch vorkommen, daß sich die Höhe zweier benachbarter Felder um zwei oder mehr Höhenstufen (und damit um einen um mindestens 4 unterschiedlichen Höhe-Wert) unterscheidet.

Wenn auf ein hügelaufwärts (hügelabwärts) liegendes Feld vorgerückt wird, sind dafür zusätzlich zu den Punktkosten aufgrund sonst vorhandenen Geländes 2 (keine) Bewegungspunkte bei einer überquerten Höhenstufe, und 4 (2) Bewegungspunkte bei zwei überquerten Höhenstufen aufzubringen. Das Überqueren eines Höhenunterschiedes von drei oder mehr Höhenstufen zwischen zwei Feldern ist nicht möglich.

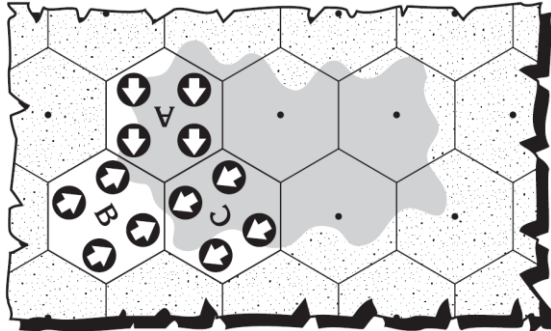
Beispiel: Ein Element, das auf ein um zwei Höhenstufen höhergelegenes Feld vorrückt, muß zusätzlich zu den Punktkosten aufgrund sonst vorhandenem Geländes 4 Bewegungspunkte aufbringen. Ein Element, das sich um eine Höhenstufe hügelabwärts bewegt, muß nur die aufgrund sonst vorhandenen Geländes anfallenden Bewegungspunkte aufwenden.

Diese Erhöhung findet nur statt, wenn tatsächlich unter Verbrauch von Bewegungspunkten bewegt

wird. Eine feldweise Verschiebung einzelner Elemente als Manöver ist auf höher- oder tieferliegende Felder unverändert möglich; auch hierbei kann aber kein Höhenunterschied von drei oder mehr Höhenstufen überquert werden.

Wenn gegen ein hügelabwärts (hügelaufwärts) stehendes Element Nahkampf geführt wird, wird der Kampffaktor pro Höhenstufenunterschied um 1 erhöht (verringert).

Ein Nahkampf über einen Höhenstufenunterschied von 3 oder mehr Höhenlinien allerdings ist normalen Elementen nicht möglich, denn ein solcher Höhenunterschied ist unpassierbar.



In der Zeichnung oben schlägt Element A (zur Verdeutlichung durchsichtig dargestellt) beim Nahkampf gegen Element B mit einem um 1 erhöhten Kampffaktor zu, während Element B seinerseits mit einem um 1 verringerten Kampffaktor zurückschlägt. Würde Element A gegen C kämpfen, fände keine Änderung der Kampffaktoren statt, denn beide befinden sich auf gleicher Höhe.

Gewässer

Gewässer können eine Tiefe von 1 bis 3 haben. Die Tiefe eines Gewässers bestimmt sich in gleicher Weise wie die Größe eines Elements; ein Gewässer der Tiefe 2 ist also genauso tief, wie ein Element der Größe 2 groß ist - es reicht diesem also bis zum Kopf oder Hals.

Gewässer werden auf den **DEMONWORLD** Karten durch eine mit der Tiefe zunehmend dunklere Farbe dargestellt. Auch hier entscheidet der Feldmittelpunkt darüber, welche Tiefe ein Wasserfeld hat. Normalerweise entspricht die hellste, innerhalb eines Gewässers abgedruckte Farbe hierbei einem Tiefe-Wert von 1; dies kann durch ein Szenario oder einvernehmlich zwischen den Spielern aber auch anders geregelt werden. Gewässerfelder, die einzelne Steine enthalten, können auch als 'Furt' durch einen Fluß festgelegt werden und haben dann eine Tiefe von 0, sind also wie offenes Gelände betretbar.

Ein Gewässerfeld der Tiefe 1 kann von Elementen der Größe 1 nicht, von Elementen der Größe 2 nur unter Aufbringung von 6 Bewegungspunkten und von Elementen der Größe 3 nur unter Aufbringung von 4 Bewegungspunkten betreten werden.

Ein Gewässerfeld der Tiefe 2 kann von Elementen der Größe 1 und 2 nicht und von Elementen

der Größe 3 nur unter Aufwendung von 6 Bewegungspunkten betreten werden.

Ein Gewässerfeld der Tiefe 3 ist für Elemente bis einschließlich zum Größe-Wert von 3 unbetretbar.

Elemente größer als 3, wie zum Beispiel Drachen oder Riesen, können auch solche Gewässerfelder betreten (siehe Kapitel 'Große Monster' im Expertenspiel).

Ein Nahkampfangriff gegen ein Element in einem Gewässerfeld kann nur stattfinden, wenn das angegriffene Feld für den Angreifer betretbar ist. Sind angreifendes ODER verteidigendes Element in einem Gewässer, findet jeder Nahkampfangriff mit einem um 1 verminderten Kampffaktor statt, sind BEIDE in einem Gewässerfeld wird der Kampffaktor um 2 verringert. Die Unterstützung eines Nahkampfangriffes gegen, durch oder von ein(em) Element in einem Gewässerfeld ist nicht möglich.

Für bestimmte Rassen oder Monster können Ausnahmen gelten, die dann auf der betreffenden Rekrutierungskarte vermerkt sind. Ergänzende Anmerkungen zu den Fällen, in denen ein Gewässerfeld von einem der Nahkampfgegner nicht betreten werden kann, finden Sie im Abschnitt 'Unpassierbares Gelände'.

Hecken und Mauern

Die hier behandelten Hecken und kleinen Mauern haben einen Höhe-Wert von 1 und sind damit - auf Menschen bezogen - etwa hüfthoch.

Im Gegensatz zu flächigen Geländeformationen ist eine Hecke oder eine Mauer ein linear angeordnetes Merkmal im Gelände. Hecken und freistehende Mauern verlaufen stets zwischen zwei Feldern, also längs der gemeinsamen Außenkante, und bestehen aus mehreren zusammenhängenden Abschnitten. Aus Gründen einer realistischeren Darstellung folgt ein Hecke oder Mauer nicht immer exakt den Begrenzungslinie eines Feldes; die Spielpläne sind jedoch so gestaltet, daß in jedem Fall klar ist, welche Felder von einer Hecke oder Mauer getrennt werden.

Das Überqueren einer Hecke oder intakten Mauer kostet drei Bewegungspunkte zusätzlich zu den Punktkosten, die für das Betreten des Feldes jenseits der Hecke oder Mauer anfallen. Eine Hecke oder Mauer kann nur unter Aufbringung dieser Bewegungspunkte oder mittels feldweiser Verschiebung einzelner Elemente als ein Manöver überquert werden.

Ein Schwenk oder eine Drehung mit nachfolgender Verschiebung einzelner Elemente über eine Hecke oder Mauer hinweg sind nicht erlaubt.

Beispiel: Wenn über eine Hecke oder Mauer hinweg auf ein Feld mit offenem Gelände vorgerückt werden soll, sind hierfür (3 BPs für das offene Gelände plus 3 BPs für die Überquerung der Hecke/Mauer entspricht) 6 BPs aufzubringen. Ein Element, das

bei Erreichen der Mauer 4 BPs übrig hat, kann dieses Vorrücken nicht ausführen, denn es ist nicht erlaubt, die Bewegung auf der Hecke oder Mauer zu beenden. Hätte das Element bei Erreichen der Mauer noch ein Manöver zur Verfügung, wäre die Überquerung zulässig.

Eine Hecke oder Mauer kann für bestimmte Geräte oder Maschinen unpassierbar sein - dieses ist dann der betreffenden Rekrutierungskarte zu entnehmen.

Eine Hecke oder Mauer wird überquert, solange irgendwelche Elemente einer Einheit die Hecke/Mauer überqueren. Wenn eine Kolonne eine solche Bewegung ausführt, sind die zusätzlichen Bewegungspunkte deshalb bei jedem Element aufzubringen, das die Hecke oder Mauer überquert, und jedes Mal von der gesamten Einheit zu 'zahlen'.

Wird über eine Hecke oder Mauer hinweg Nahkampf geführt, so wird der Nahkampffaktor um 2 verringert. Die Unterstützung eines Nahkampfes über eine Hecke oder Mauer hinweg ist nicht möglich.

Eine Mauer kann (im Expertenspiel) durch Geschütztrefe zerstört werden. Ist dieses geschehen, stellt die Mauer kein Bewegungs-, Kampf- oder Sichthindernis mehr dar.

Straße

Die Bewegung auf einer Straße kostet für Infanterie zwei Bewegungspunkte, und für Reiterei drei Bewegungspunkte pro Feld. Straßenfelder haben keine Auswirkung auf den Nahkampf.

Die verringerten Punktkosten für Infanterie gelten nur, wenn diese sich tatsächlich auf der Straße, also von einem Straßenfeld in ein benachbartes Feld derselben Straße, bewegt. Bei Überquerung der Straße oder einer Bewegung von einem 'Nichtstraßenfeld' auf ein Straßenfeld sind die Punktkosten aufzubringen, die aufgrund des sonst vorhandenen Geländes anfallen.

Auch hier gilt, daß eine Einheit sich vollständig auf der Straße bewegen muß, um dieses mit verringerten Punktkosten tun zu dürfen. Sind einige Elemente auf, andere aber neben der Straße, erleichtert diese die Bewegung nicht.

Ein Feld ist ein Straßenfeld, wenn die eingezeichnete Straße den Feldmittelpunkt bedeckt - auch bei Bewegung auf einer Straße, die durch schwieriges, unwegsames oder unpassierbares Gelände, oder durch eine Lücke innerhalb einer Hecke oder Mauer führt, sind deshalb nur die Punktkosten für die Bewegung auf der Straße aufzubringen.

Die **DEMONWORLD** Spielflächen verfügen in der Mitte jeder Seite, sofern dort keine Geländeformation eingezeichnet ist, über ein halbes Straßenfeld, um spätere Erweiterungen des Kartenmaterials mit 'Straßenkarten' problemlos möglich zu machen. Wenn zwei solcher Karten aneinander gelegt werden, ergeben die halben Straßenfelder wieder ein ganzes Straßenfeld. Dieses Feld gilt als Straßenfeld, wenn eine Straße einer benachbarten Karte in

dem Feld endet, und als offenes Gelände, wenn dieses nicht der Fall ist.

UNPASSIERBARES GELÄNDE

Manche Geländeformationen sind für alle, andere nur für bestimmte Rassen, Elemente oder Truppentypen unpassierbar. Zwei Elemente auf benachbarten Feldern können durch ein Hindernis getrennt sein, das für BEIDE nicht überwindbar ist, oder eins der Elemente befindet sich auf einem Feld, daß für das ANDERE Element unpassierbar ist. Die folgenden Ausführungen erläutern diese Situation am Beispiel von Einheiten, gelten aber sinngemäß auch für zum Beispiel Streitwagen oder Geschütze (im Expertenspiel).

Zwei benachbarte Elemente, die BEIDE NICHT auf das jeweils gegnerische Feld bewegt werden können, sind nicht in Kontakt miteinander.

Dieses behandelt den ersten der oben geschilderten Fälle - die Elemente sind zum Beispiel durch einen Höhenunterschied, den keines von ihnen überwinden kann, getrennt.

Zwei Elemente in einer solchen Position können keinen Nahkampf gegeneinander führen. Eine Einheit, deren Elemente alle in einer solchen Position sind, ist demzufolge auch nicht im Nahkampf. Es ist erlaubt, eine Einheit in eine solche Position hineinzu bewegen, ohne daß dieses als Angriff gilt, und die sonst bei einem Angriff zu erfüllenden Bedingungen (A- oder P-Befehl, geordnete Formation, Bewegung in Richtung des Frontbereichs und ggfs. bestandener Angriffs-Test; siehe Kapitel 'Moral') müssen in einem solchen Fall nicht erfüllt werden. Eine Einheit in einer solchen Position kann folgerichtig auch einen Befehl erhalten, Fernkampf führen, sich aus dieser Position wegbewegen und so weiter: Gleiches gilt für die benachbarte Einheit.

Wenn einige der Elemente einer Einheit in der oben geschilderten Position sind, die Einheit selbst aber (an anderer Stelle) nahkämpft, können die fraglichen Elemente am Ende eines Nahkampfes so bewegt werden wie jedes andere Element auch, das nicht in Kontakt zu einem gegnerischen Element ist.

Zwei benachbarte Elemente, von denen (nur) EINS NICHT auf das gegnerische Feld bewegt werden kann, sind in wahlweisem Kontakt miteinander.

Beispiel: Ein Element von Menschen befindet sich auf einem Feld mit offenem Gelände, das an ein Sumpffeld angrenzt, welches von Echsenkriegern besetzt ist. Das offene Gelände ist für beide passierbar, der Sumpf dagegen nur für die Echsen, das Element von Menschen kann folglich nicht dorthin bewegt werden.

Dies behandelt den zweiten der oben geschilderten Fälle. In den folgenden Ausführungen ist der 'Angreifer' jeweils derjenige, der sich auf das gegnerische Feld bewegen könnte, und der 'Verteidiger' derjenige, dem dieses nicht gestattet ist.

Der Angreifer kann eine Einheit mit einem beliebigen Befehl ganz oder teilweise in eine solche Position bewegen. Ein Nahkampf gegen den Verteidiger ist aber nach wie vor nur bei einem Plänkel- oder Angriffs-Befehl und Erfüllung der sonstigen Angriffs-Voraussetzungen möglich: hat der Angreifer einen Bewegen oder Halten-Befehl, verbleibt er in der eingenommenen Position. Der Verteidiger dagegen muß, wenn er in eine solche Position bewegen will, die üblichen Voraussetzungen für einen Angriff erfüllen, auch wenn er selbst gar nicht angreifen kann.

Wenn die Angriffsvoraussetzungen erfüllt sind, kann der Angreifer BEI der Bewegung auf das zum Verteidiger benachbarte Feld ODER in folgenden Runden zu Beginn jeder Nahkampfphase die benachbarten Elemente als in Kontakt befindlich erklären.

Entschließt sich der Angreifer hierzu, so gelten diese Elemente mit sofortiger Wirkung als im Nahkampf mit dem Gegner befindlich (und beide Einheiten natürlich als nahkämpfend). Mindestens eine Nahkampfphase wird dann normal durchgespielt, wobei auch der Verteidiger zuschlagen darf - wir gehen davon aus, daß die Kämpfenden sich aufeinander zu bewegen und der eigentliche Kontakt in passierbarem Gelände stattfindet.

Entscheidet sich der Angreifer, seine Elemente nicht als in Kontakt befindlich zu erklären, so gelten die

beteiligten Einheiten auch nicht als nahkämpfend. Der Verteidiger kann sich dann zum Beispiel auch (wenn er noch nicht bewegt hat) in der gegenwärtigen oder (falls er schon bewegt hat) der nächsten Bewegungsphase aus seiner Position wegbewegen.

Zum Ende der ersten (und jeder folgenden Nahkampfphase, falls der Nahkampf fortgesetzt wird) kann der Angreifer die benachbarten Elemente als nicht mehr in Kontakt befindlich erklären.

Entschließt sich der Angreifer, den Nahkampf fortzusetzen, so sind die beteiligten Einheiten weiterhin nahkämpfend, und ihnen stehen die üblichen Nachrückmöglichkeiten am Ende der Nahkampfphase zu. Beachten Sie, daß eventuelle Nachrückmöglichkeiten des Verteidigers aufgrund des für ihn unpassierbaren Geländes in dieser Situation oft eingeschränkt sind.

Entschließt sich der Angreifer, den Nahkampf nicht fortzusetzen, so gelten die am Nahkampf beteiligten Elemente beider Seiten nicht mehr als in Kontakt und können am Ende der Nahkampfphase folglich um zwei Felder bewegt werden. Die beteiligten Einheiten sind nicht mehr nahkämpfend und können in der nächsten Runde wiederum einen Befehl erhalten.

Ein so abgebrochener oder gar nicht erst zustandegekommener Nahkampf zwingt die beteiligten Einheiten *nicht* dazu, sich aus der zum Gegner benachbarten Position herauszubewegen.

XII.

Fernkampf

Im Einführungsspiel war jeder Fernkampf über dazwischenstehende Elemente hinweg einfach verboten und dieses führte, da nur 'ebenerdig' positionierte Elemente bis zur Größe 3 vorkamen, auch zu realistischen Resultaten.

Ein Fernkampf gegen ein Element, bei dem die Sichtlinie nicht über dazwischenstehende Elemente verläuft und keine Geländeformationen zu berücksichtigen sind, ist immer ungehindert möglich.

Dies deckt bereits die meisten der im Verlauf eines Spieles auftretenden Fälle ab, und bei einem derart einfachen Sachverhalt benötigen Sie den Rest dieses Kapitels überhaupt nicht! Fälle jedoch, in denen Elemente bei einem Fernkampf dazwischenstehen, bedürfen einer 'Verfeinerung' der obigen Regel, denn sonst könnten zum Beispiel zwei fünf Meter große Riesen über eine Einheit dazwischenstehender Zwerge hinweg nicht aufeinander schießen. Schließlich können die Beteiligten an einem Fernkampf sich auch auf unterschiedlicher Höhe oder innerhalb sichtbehindernder Geländeformale befinden, und auch Fälle dieser Art werden hier behandelt. Modelle werden hierbei in gleicher Weise berücksichtigt wie Geländeformationen, denn ob bei einem Fernkampf ein drei Meter großer Riese oder eine drei Meter hohe Mauer im Weg steht, hat dieselben Auswirkungen.

Der Abschnitt 'Das Fernkampf-Diagramm' erläutert das 'Werkzeug', welches zur Entscheidung all dieser Situationen benutzt wird, und stellt die benötigten Regeln vor, um Fernkämpfe zwischen unterschiedlich großen Beteiligten in offenem Gelände abzuwickeln. Der Abschnitt 'Die Berücksichtigung von Geländeformationen' informiert darüber, *wann* Geländeformale bei einem Fernkampf überhaupt eine Rolle spielen können. Der Abschnitt 'Fernkampf im Gelände' schließlich erläutert, *wie* sich Geländeformale beim Fernkampf auswirken, und ermöglicht Ihnen die Abwicklung von Fernkämpfen durch oder gegen Modelle beliebiger Größe unter beliebigen Geländebeziehungen. Die folgenden Ausführungen unterstellen, daß die sonstigen Bedingungen eines Fernkampfes, wie zum Beispiel ein entsprechender Befehl, oder ein Zielelement innerhalb des Schussfeldes, hinzukommen, ohne das dieses hier immer erneut erwähnt wird.

DAS FERNKAMPF-DIAGRAMM

Dieser Abschnitt beschreibt die Verwendung des oben auf der nächsten Seite abgebildeten Fernkampf-Diagramms.

Die Entfernungs- oder x-Achse des Fernkampf-Diagramms gibt die Entfernung in Feldern zwischen zwei Elementen an und stellt zugleich den 'Boden' der Spielfläche dar, wobei die Zahlenmarkierungen für die jeweiligen Feldmittelpunkte stehen. Das schießende Element ist in den folgenden Zeichnungen stets am Punkt 0 der Entfernungsachse eingezeichnet; ein Element, das zum Beispiel 3 Felder vom schießenden Element entfernt ist, befindet sich dann am Punkt 3 der Entfernungsachse.

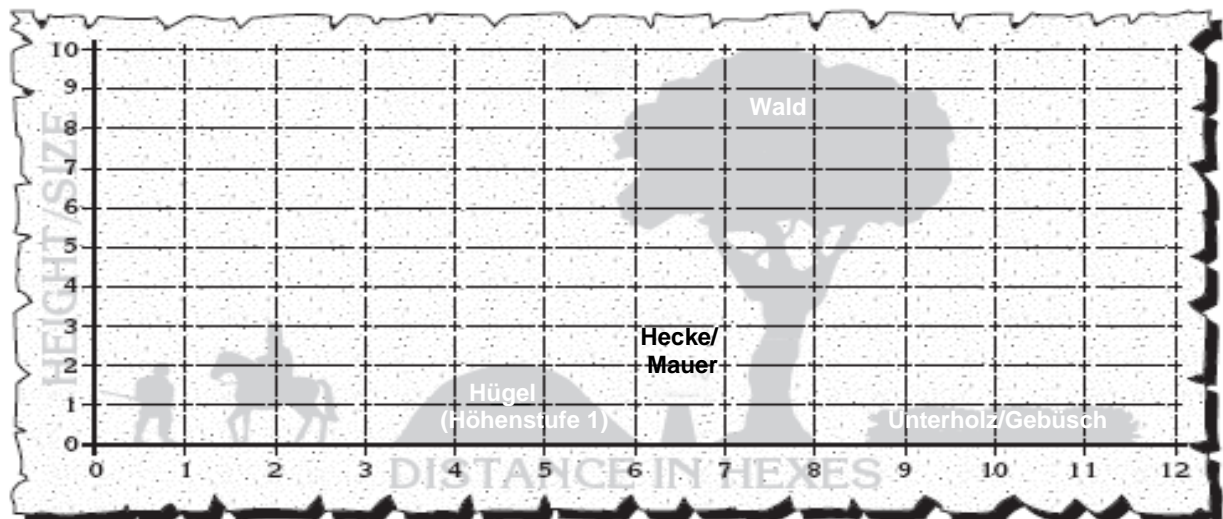
Die Höhen- oder y-Achse gibt die Größe eines Elements wie auch die Höhe eines Geländeformals an. Jedes Element wird im Fernkampf-Diagramm durch einen Strich dargestellt, dessen Länge in 'Stufen' oder 'Abschnitten' der Höhenachse dem Größe-Wert des Elements entspricht. Ein (auf ebener Erde stehendes) Element der Größe 2 besteht demzufolge aus 2 Abschnitten und würde durch einen von der Entfernungsachse (dem 'Boden') aus senkrecht um zwei Abschnitte nach oben verlaufenden Strich dargestellt; ein Element der Größe 4 würde durch einen 4 Abschnitte langen Strich dargestellt.

Der Boden der Spielfläche (oder auch eines Hügels, auf dem das Element steht) bildet hierbei den 'Fußpunkt' des Elements; in ähnlicher Weise bezeichnen wir das obere Ende des Striches als den 'Kopfunkt' des Elements. Da alle Elemente sich zunächst auf Feldern gleicher Höhe befinden, liegt der Fußpunkt jedes Elements stets auf der Entfernungsachse.

Markieren Sie den Größe-Wert des schießenden Elements auf der Höhenachse.

Beispiel: Wenn ein schießendes Element die Größe 3 hat, wird der Punkt 3 auf der Höhenachse markiert.

Stellen Sie fest, welche Entfernung das dazwischenstehende Element zum schießenden Element hat, und zeichnen Sie von der Entfernungsachse von dem Punkt aus, der dieser Entfernung entspricht, einen Strich senkrecht nach oben, dessen Länge der Größe des dazwischenstehenden Elements entspricht.



Beispiel: Ein dazwischen stehendes Element der Größe 2 in drei Feldern Entfernung zum schießenden Element würde durch einen zwei Abschnitte langen, senkrecht von Punkt 3 der Entfernungssache nach oben verlaufenden Strich dargestellt.

Zeichnen Sie sodann von der Entfernungssache von dem Punkt aus, der der Entfernung zwischen dem schießenden und dem Zielelement entspricht, einen Strich senkrecht nach oben, dessen Länge der Größe des Zielelements entspricht. Verbinden Sie danach den auf der Höhenachse markierten Punkt (den Kopfpunkt des schießenden Elements) geradlinig mit dem Kopf- UND Fußpunkt des Zielelements.

Wenn KEINE der Verbindungslinien den Strich, der das dazwischenstehende Element darstellt, schneidet oder berührt, ist die Sicht Verbindung ungehindert, und der Fernkampf kann wie gewohnt abgewickelt werden. Die Basiszahl des Fernkampfangriffes wird um 1 pro zwei Größenabschnitte des Zielelements erhöht.

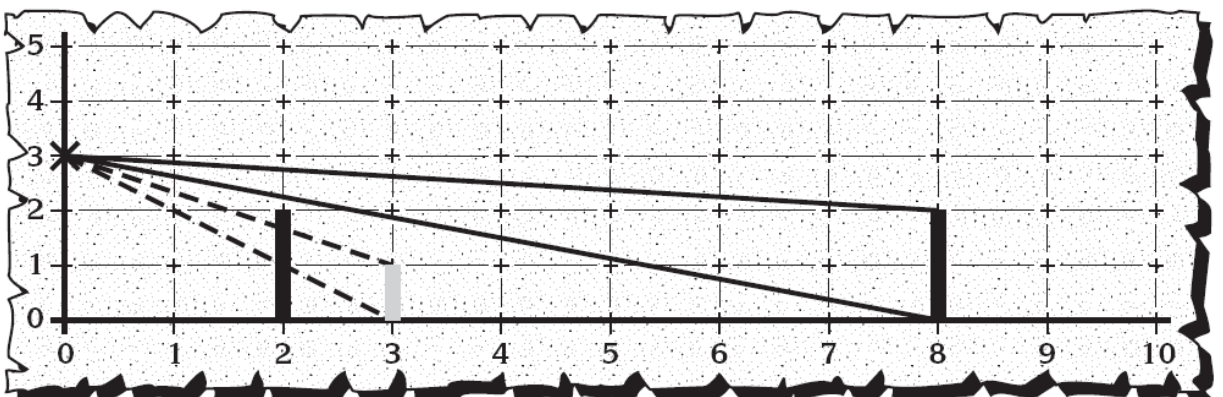
Eine Verbindungslinie berührt ein dazwischenstehendes Element auch dann, wenn sie genau durch dessen Kopfpunkt verläuft.

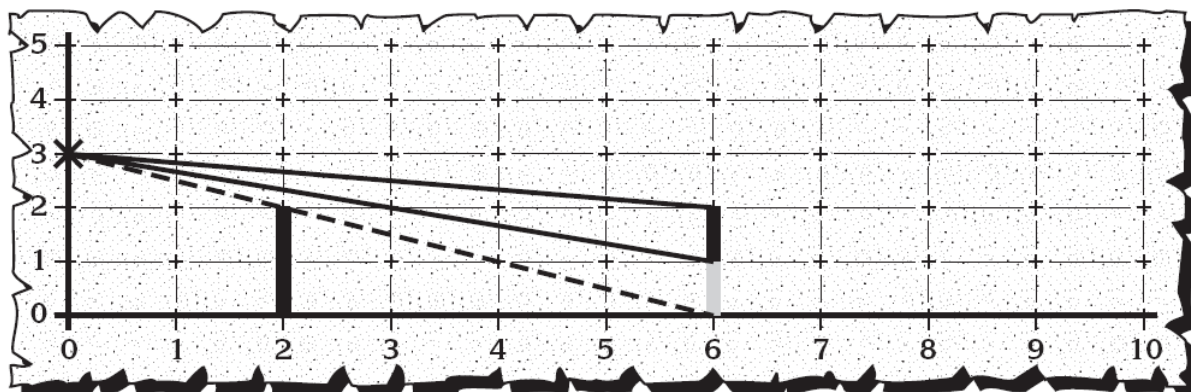
Wenn BEIDE der Verbindungslinien den Strich, der das dazwischen stehende Element darstellt, schneiden oder berühren, ist eine Sichtverbindung nicht gegeben, und der Fernkampfangriff muß unterbleiben.

In der Zeichnung unten soll ein Element der Größe 3 über ein Element der Größe 2 in 2 Feldern Entfernung hinweg schießen. Wenn dieser Fernkampfangriff gegen ein in 8 Feldern Entfernung stehendes Element der Größe 2 erfolgen soll, ist dies ohne Einschränkung zulässig, da keine der Verbindungslinien zum 'Kopf' und zum 'Fuß' des Zielelements durch das dazwischenstehende Element unterbrochen wird. Die Basiszahl des Fernkampfangriffes erhöht sich in diesem Fall um 1, da zwei Größenabschnitte des Zielelements in Sicht sind. Soll dagegen auf ein Element der Größe 1 in 3 Feldern Entfernung geschossen werden, ist dies nicht möglich, da das dazwischen stehende Element beide Verbindungslinien unterbricht.

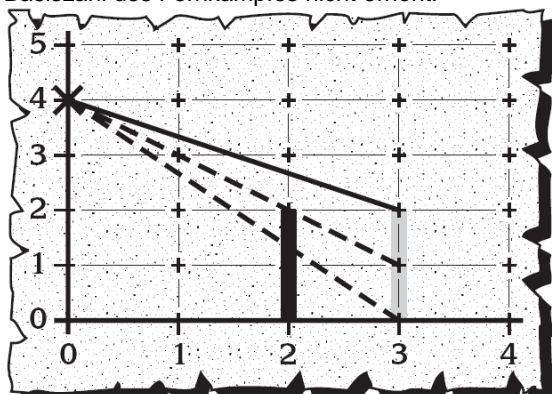
Wird EINE der Verbindungslinien durch ein dazwischenstehendes Element unterbrochen, ist das Zielelement teilweise in Sicht. Stellen Sie fest, wie viele Größen-Abschnitte des Zielelements vom schießenden Element aus sichtbar sind. Ein Abschnitt ist nur dann in Sicht, wenn sein Anfangs- UND Endpunkt sichtbar sind.

In der Zeichnung oben auf der nächsten Seite soll ein Element der Größe 3 über ein dazwischenstehendes Element hinweg auf ein sechs Felder entferntes Zielelement der Größe 2 schießen. Der obere Abschnitt des Zielelements ist in Sicht, da sein Anfangs- und Endpunkt sichtbar sind. Die Verbindungslinie zum Fußpunkt des Zielelements allerdings berührt das dazwischenstehende Element und wird deshalb unterbrochen. Da nur ein





Abschnitt des Zielelementes in Sicht ist, wird die Basiszahl des Fernkampfes nicht erhöht.



In der Zeichnung oben soll ein Riese der Größe 4 auf ein drei Felder entferntes Element der Größe 2 schießen. Die Verbindungslinien zum Fußpunkt und zum mittleren Punkt des Zielelementes werden beide durch das dazwischen stehende Element unterbrochen. Das Element ist also nicht in Sicht, auch wenn sein Kopfpunkt sichtbar sein sollte -eine Helmspitze oder ähnliches kann über dazwischenstehende Truppen hinweg ausgemacht werden; dieses ist aber zuwenig, um als Ziel zu gelten.

DIE BERÜCKSICHTIGUNG VON GELÄNDEFORMATIONEN

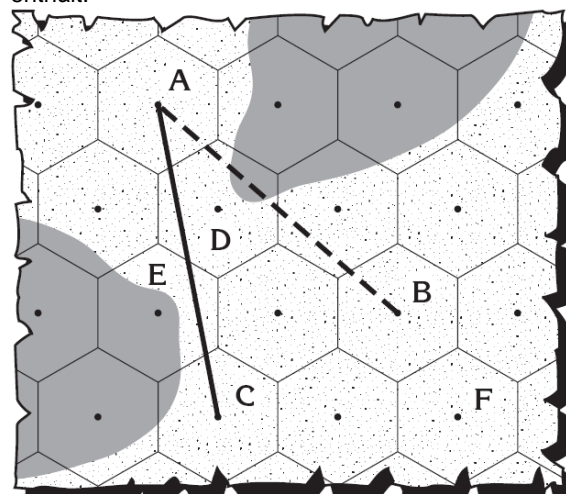
Manche Geländeformationen haben beim Fernkampf keine Auswirkung, andere wirken durch die Höhe ihres Bewuchses, Hügel und Gewässerfelder schließlich können die Höhe anderer Geländeformationen oder die 'Tiefe', auf der sich ein Element befindet, ändern.

Straßen, offenes Gelände, felsiger Untergrund, Sand, Schlamm/Morast, Sumpf und zerstörte Mauern haben beim Fernkampf keine Bedeutung.

Hecken oder (intakte) Mauern, Unterholz/ Gebüsch und Wald können sich beim Fernkampf auswirken, wenn die fragliche Sichtlinie die Darstellung der Geländeformation auf der Spielfläche überschneidet.

Verbinden Sie die Feldmittelpunkte des fernkämpfenden und des Zielelementes mit einem Lineal, einem Bindfaden oder einem Gummi. Wird die Darstellung der Geländeformation überschritten, so

kann diese ein Hindernis darstellen; ist dies nicht der Fall, braucht die Geländeformation bei einem Fernkampf nicht weiter beachtet zu werden. Beachten Sie, daß es hierbei auf die konkrete Darstellung der Geländeformation auf dem Spielplan ankommt, und nicht darauf, ob das Feld, das überschritten wird, diese Geländeformation an irgendeiner Stelle enthält.

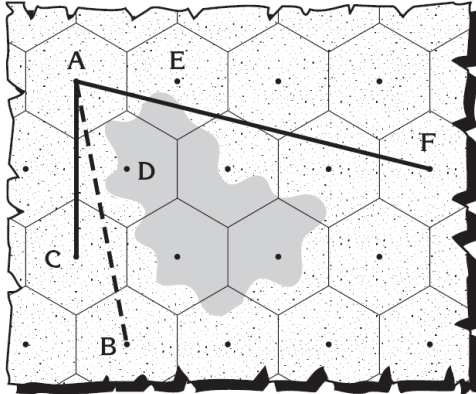


In obiger Zeichnung wird die Sichtlinie zwischen den Feldern A und C durch das Waldfeld E nicht behindert. Da der Feldmittelpunkt von Wald bedeckt ist, ist Feld E für Bewegungen ein Waldfeld - da die Sichtlinie aber die Darstellung des Waldes nicht schneidet, kann sie durch den Wald auch nicht unterbrochen werden. Umgekehrt ist Feld D zu Zwecken der Bewegung kein Waldfeld, der dort befindliche Wald unterbricht aber dennoch die Sicht zwischen den Feldern A und B, denn die Darstellung des Waldes wird von der Sichtlinie überschritten.

Eine Geländeformation wird überschritten, wenn die Darstellung der Geländeformation zu beiden Seiten der Sichtlinie sichtbar ist. In der Zeichnung oben kann zum Beispiel bei der Verbindungslinie zwischen den Feldern A und F zweifelhaft sein, ob diese durch die Walddarstellung im Feld D unterbrochen wird oder nicht. Sollten die Spieler sich in Einzelfällen nicht einigen können, wird durch einen Würfel entschieden.

Hügel und Gewässer können eine Auswirkung haben, wenn das fernkämpfende oder das Zielelement sich in einem solchen Feld befindet, oder die Sichtlinie über ein Hügelfeld läuft.

Dies stellt eine Ausnahme zu den anderen Geländeformationen dar. Bei einem Hügel oder einem Gewässer gilt stets das gesamte Hügel- oder Gewässerfeld als auf der angegebenen Höhe oder Tiefe befindlich (sofern das Feld tatsächlich ein Hügel- oder Gewässerfeld ist, also der Feldmittelpunkt bedeckt wird).



In der Zeichnung oben kann die Sichtlinie zwischen den Feldern A und B durch den Hügel in Feld D behindert werden, auch wenn die Darstellung der Höhenlinie selbst nicht berührt wird, denn Feld D ist insgesamt ein Hügel. Umgekehrt behindert Feld E die Sichtverbindung zwischen den Feldern A und F nicht, obwohl die Höhenlinie überschritten wird, denn Feld E ist kein Hügel.

Die Sichtlinie zwischen den Feldern A und C wird durch das Hügel Feld D nicht behindert, denn diese verläuft nicht über das Hügel Feld, sondern berührt dieses lediglich an einer Seite. Dies stellt eine Abweichung zu den im Einführungsspiel enthaltenen Regeln über dazwischen stehende Elemente dar, denn diese können die Sicht bereits behindern, sobald die Sichtlinie das von ihnen eingenommene Feld längs einer Ecke oder Seite berührt. Diese Abweichung ist gewollt, denn ein Hügel, der in einem Feld endet, läuft am Rande des Feldes eben aus und stellt kein Sichthindernis mehr dar.

FERNKAMPF IM GELÄNDE

Die Regeln des vorhergehenden Abschnitts bestimmen, wann eine Geländeformation beim Fernkampf überhaupt zu beachten ist. Nicht jede zu beachtende Geländeformation aber muß auch tatsächlich ein Hindernis darstellen. Wenn eine Geländeformation bei einem Fernkampfangriff berücksichtigt werden muß, so wird eine eventuelle Sichtbehinderung anhand des Fernkampf-Diagramms überprüft. Dieses verläuft genauso wie bereits im Abschnitt 'Das Fernkampf-Diagramm' beschrieben, nur daß nun neben dazwischenstehenden Elementen auch Geländeformationen oder Felder unterschiedlicher Höhe berücksichtigt, und soweit nötig im Fernkampf-Diagramm eingezeichnet oder markiert werden.

Die Höhe einzelner Geländemerkmale

Hügel haben pro Höhenstufe eine Höhe von 2, Unterholz/Gebüsch, Hecken und (hüfthohe) Mauern haben eine Höhe von 1, Wald hat eine Höhe von 10.

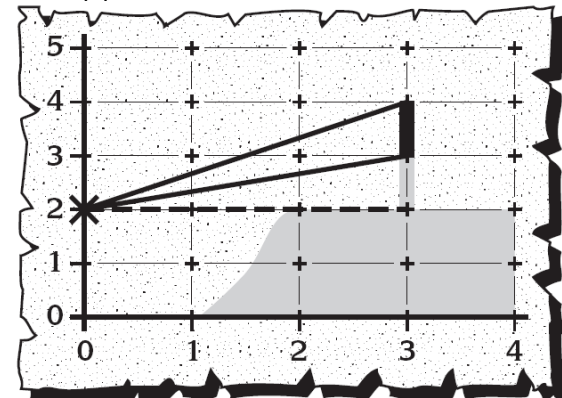
Wie im Kapitel 'Gelände' bereits erläutert, entspricht die Höhe eines Geländemerkmals der Größe eines Elements; ein Geländemerkmal der Höhe 1 ist genauso hoch oder groß wie ein Element der Größe 1, und umgekehrt.

Hügel

Elemente und Geländeformationen, die sich auf Hügel Feldern befinden, werden im Fernkampf-Diagramm als auf der entsprechenden Höhe befindlich eingezeichnet/markiert.

Beispiel 1: Der Kopfpunkt eines schießenden Elements der Größe 2, das sich auf einem Hügel der Höhe 2 befindet, wird im Punkt 4 auf der Höhenachse markiert.

Beispiel 2: Die Oberkante eines Gebüschs (Höhe 1) auf einem Hügel Feld der Höhe 4 befindet sich auf der Höhe 5. Gleiches gilt für ein Element von Zwergen (Größe 1), das sich auf diesem Feld befindet - der Kopfpunkt dieses Elements hat die Höhe 5.



In der Zeichnung oben soll ein Element der Größe 2 auf ein anderes Element der Größe 2 schießen, das in drei Feldern Entfernung auf einem Hügel der Höhenstufe 1 (Höhe 2) steht. Der obere Abschnitt des Zielelements ist sichtbar: die Sichtverbindung zum Fußpunkt des Elements wird allerdings im Feld davor durch den Hügel unterbrochen. Die Basiszahl des Fernkampfes wird in diesem Fall nicht erhöht, da nur ein Größenabschnitt des Zielelements sichtbar ist.

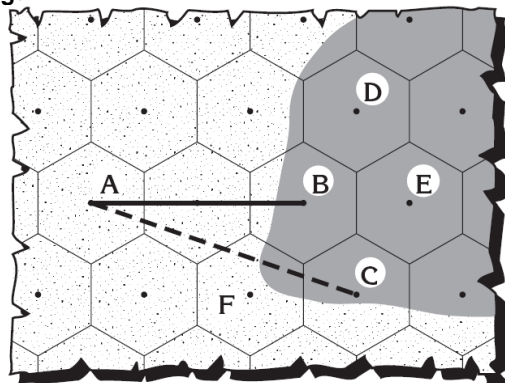
Stünde dasselbe Element am Rand des Hügel, also in zwei Feldern Entfernung zum schießenden Element, so würde die Verbindungslinie zu seinem Fußpunkt nicht unterbrochen, und das Element könnte mit einer um 1 erhöhten Basiszahl beschossen werden.

Hätte in diesem Beispiel das schießende Element die Größe 3 oder mehr, so wäre jedes beliebige Element auf dem Hügel voll in Sicht (sofern kein anderes Element davorsteht), da die Verbindungslinie zu seinem Fußpunkt an keiner Stelle durch den Hügel unterbrochen würde.

Wald

Wald stellt ein Sichthindernis dar. DURCH ein Waldfeld kann nicht geschossen werden. Ein Element IN einem Waldfeld kann mit einem um 2 verringerten Kampffaktor beschossen werden.

Wird aus einem Waldfeld herausgeschossen, wird der Wald IN dem Waldfeld nicht berücksichtigt.



Wenn in der Zeichnung oben von Feld A auf Feld B geschossen wird, so wird der Kampffaktor um 2 verringert, denn Feld B ist ein Waldfeld. Beachten Sie aber, daß ein Element in einem Waldfel, in das hineingeschossen werden kann, zwar besser gedeckt, aber dennoch 'sichtbar' ist, und die Basiszahl des Fernkampfes deshalb ggfs. erhöht wird.

Würde von Feld B auf Feld A zurückgeschossen, fände keine Verringerung des Kampffaktors statt, da der Wald IN dem Feld, aus dem herausgeschossen wird, nicht berücksichtigt wird.

Von Feld A kann nicht auf Feld C geschossen werden (und umgekehrt), denn die hierzu notwendige Sichtlinie überschneidet die Darstellung des Waldes in Feld F und wird dadurch unterbrochen. Gleichfalls kann von Feld A nicht auf Feld E geschossen werden (und umgekehrt), da der Wald in Feld B die Sichtlinie unterbricht.

Von außerhalb eines Waldes kann somit nur auf Elemente am Waldrand, und von innerhalb eines Waldes nur von Feldern am Waldrand nach außen geschossen werden kann. Wenn Sie eigene **DEMONWORLD** Spielflächen entwerfen, müssen Sie auf einen Fall, wie dieser in der Zeichnung oben im Feld D auftritt, achten. Von Feld D aus kann nicht auf Ziele außerhalb des Waldes geschossen werden (und umgekehrt), da jede mögliche Sichtlinie nach 'draußen' durch die Walddarstellung in den benachbarten Feldern unterbrochen wird. Würde ein Element auf Feld D sich nach 'draußen' begeben, um Fernkampf führen zu können, wäre dieses Element aber nicht mehr auf einem Waldfeld, und der Schutz aufgrund eines verringerten Kampffaktors würde nicht mehr gelten. Ein Wald, der so dargestellt wird, hätte also keinen Rand - dieses kann durch extrem dichten Bewuchs innerhalb des Waldes erklärt werden, ist aber im Verlaufe eines Spiels meist nicht wünschenswert.

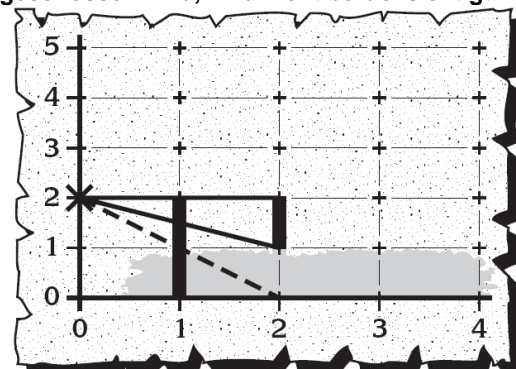
In der Zeichnung oben könnte innerhalb des Waldes - jeweils mit einem um 2 verringerten Kampffaktor und einer ggfs. erhöhten Basiszahl aufgrund der sichtbaren Größenabschnitte des Ziels - von Feld B auf die Felder C, D und E und von Feld E auf die Felder B, C und D geschossen werden (und umgekehrt). Von Feld C kann nicht auf Feld D geschossen werden (und umgekehrt), da die Darstellung des Waldes in den Feldern B und E dieses verhindert.

Ein Fernkampf innerhalb eines Waldes kann somit nur gegen Elemente auf benachbarten Waldfeldern ausgeführt werden. Da eine in Kontakt mit diesem Gegner befindliche Einheit automatisch mit diesem im Nahkampf ist, können innerhalb eines Waldes nur Einheiten mit Halten-Befehl, die in der Bewegungsphase der gegenwärtigen Runde in Kontakt mit einem Gegner gekommen sind, fernkämpfen.

Aufgrund der Höhe eines Waldes wird es in den meisten Spielsituationen nicht möglich sein, über diesen hinweg zu schießen. Ausnahmen hierin stellen flugfähige Elemente und besonders große Wesen dar, die innerhalb eines Waldes auf einem (unbewaldeten) Hügel stehen und damit über den oberen Rand der Bäume herausragen. Ein Riese der Größe 5, der auf einem 3 Höhenlinien (6 Stufen) hohen Hügel steht, hat damit die Höhe 11 und kann - geeignete Entfernung und Höhe eines Zielelements vorausgesetzt - über den Wald hinweg schießen. Situationen dieser Art werden im Spiel praktisch nicht auftreten, werden aber, sollte dieses doch einmal der Fall sein, auch anhand des Fernkampf-Diagramms entschieden.

Unterholz/Gebüsch

Unterholz/Gebüsch stellt bis zur eigenen Höhe ein Sichthindernis dar. Unterholz/Gebüsch IN einem Feld, in das hinein- oder aus dem herausgeschossen wird, wird nicht berücksichtigt.



In der Zeichnung oben ist das Element der Größe 2 in einem Feld Entfernung zum schießenden Element voll sichtbar, da das Unterholz/Gebüsch in dem Feld, in dem das Element sich befindet, nicht berücksichtigt wird. Ein Element derselben Größe in zwei Feldern Entfernung zum schießenden Element wäre nur mit einem Größenabschnitt sichtbar (wenn das erste Element nicht vorhanden wäre), da das Unterholz/Gebüsch im Feld davor (durch das hindurch-, und nicht hineingeschossen werden müßte) die Sichtverbindung zum Fußpunkt des Elements unterbrechen würde.

Wollte ein Element von Zwergen in zwei Feldern Entfernung zum schießenden Element aus dem Unterholz/Gebüsch zurückschießen, wäre dieses nicht möglich, da der untere Abschnitt des Zielelements vollständig außer Sicht, und auch vom oberen Abschnitt lediglich der 'Kopfunkt' in Sicht wäre.

Hätte das schießende Element die Größe 4, so wäre jedes im Unterholz/Gebüsch befindliche Element gleich welcher Größe bis zu einer Entfernung

von 3 Feldern voll sichtbar, da erst jenseits dieser Entfernung die Sichtlinie zum Fußpunkt des Elements durch das Unterholz/Gebüsch in einem vorhergehenden Feld unterbrochen würde.

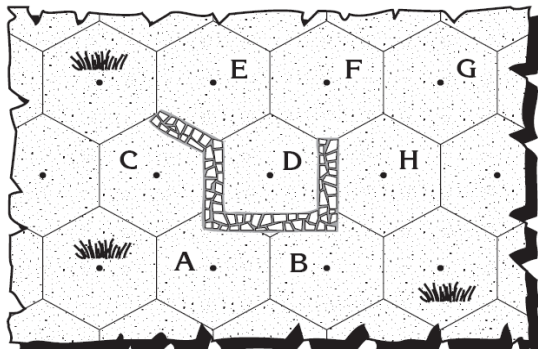
Unterholz/Gebüsch zeigt also keine Wirkung, wenn sich das beschossene Element vom Schützen aus gesehen am Rand des Gebüschs befindet. Weiterhin haben besonders große Modelle eine ungehinderte Sicht auf Felder, die weiter innerhalb eines Unterholzes liegen.

Hecken und Mauern

Eine Hecke oder (intakte) Mauer stellt ein Sichthindernis dar. Eine Hecke oder Mauer AN einem Feld, aus dem HERAUS geschossen wird, findet keine Berücksichtigung.

Hecken oder Mauern verlaufen stets zwischen zwei Feldern, also längs der gemeinsamen Seite. Wenn die beiden Felder, zwischen denen die Mauer verläuft, dieselbe Entfernung zum schießenden Element haben, ist auch die Mauer im Fernkampf-Diagramm in dieser Entfernung einzutragen. Haben die beiden Felder eine unterschiedliche Entfernung zum schießenden Element, ist die Mauer zwischen ihnen im Fernkampf-Diagramm mittig zwischen den jeweiligen Abstandsmarkierungen auf der Entfernungsachse einzuzeichnen.

Beispiel: Eine bei einem Fernkampf zu berücksichtigende Mauer verläuft zwischen zwei Feldern, die 2 bzw. 3 Felder vom schießenden Element entfernt sind. Im Fernkampf-Diagramm ist diese Mauer bei 2,5 Feldern Entfernung, also zwischen den Markierungen für 2 und 3 auf der Entfernungsachse zu berücksichtigen.



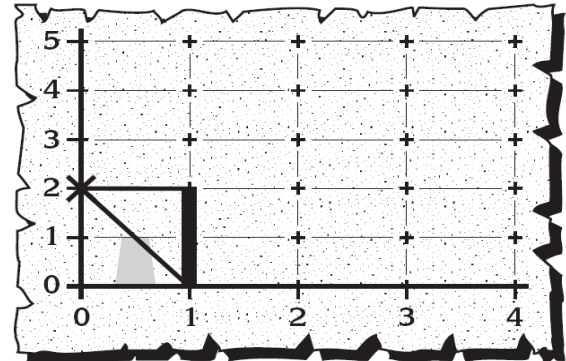
In der Zeichnung oben ist das zwischen den Feldern A und D, und B und D verlaufende Mauersegment nicht exakt längs der gemeinsamen Seiten, sondern in etwa 'mittig' zwischen diesen eingezeichnet. Dieses dient aber nur einer realistischeren Darstellung auf der Spielfläche; die Mauer gilt zu allen Zwecken der Sichtbestimmung als exakt längs der gemeinsamen Seite von A und D, bzw. B und D verlaufend.

Wenn in diesem Fall von Feld A auf Feld D geschossen wird oder umgekehrt, ist die zwischen A und D verlaufende Mauer nicht zu berücksichtigen, da eine Mauer an dem Feld, aus dem herausgeschossen wird, keine Beachtung findet. Gleiches gilt, wenn von Feld A auf Feld F (über die am Feld A verlaufende Mauer hinweg) geschossen wird.

Würde von Feld F auf Feld A geschossen, wäre die zwischen A und D verlaufende Mauer zu berücksichtigen. Da diese zwischen einem und zwei Feldern von F entfernt ist, wäre sie im Fernkampf-Diagramm zwischen den Entfernungen 1 und 2 einzutragen. Würde von Feld A auf Feld G geschossen, wäre die zwischen A und D verlaufende Mauer (weil an Feld A) nicht zu berücksichtigen; die zwischen den Feldern D und H verlaufende Mauer dagegen schon (und im Fernkampf-Diagramm in 1,5 Feldern Entfernung von A einzutragen).

Wenn von Feld G auf Feld A geschossen wird, können sowohl die Mauer zwischen D und H (in 1,5 Feldern Entfernung) als auch die zwischen A und D (in 2,5 Feldern Entfernung) Sichtlinien behindern.

Wenn von A auf E geschossen wird oder umgekehrt, ist die zwischen C und D verlaufende Mauer zu berücksichtigen, denn diese Mauer verläuft nicht AM Feld A oder E. Diese Mauer ist im Fernkampf-Diagramm in EINEM Feld Entfernung einzutragen, da sowohl Feld C als auch Feld D jeweils ein Feld von A bzw. E entfernt sind.



Wenn das Element der Größe 2 in der Zeichnung oben über die Mauer hinweg auf das in einem Feld Entfernung befindliche Element schießt, unterbricht die Mauer zwischen diesen Feldern die Sichtverbindung nicht, da sie an dem Feld verläuft, aus dem herausgeschossen wird. Dieses ist, da die Verbindung zum Fußpunkt des Zielelements die Oberkante der Mauer berührt, eine Ausnahme zu den sonstigen Fernkampfgeregeln. Diese Ausnahme ist aber gerechtfertigt, da ein schießendes Element in einer solchen Position, also an der Mauer, sich über diese beugen und damit eine freie Sicht haben kann. Gleiches gilt auch, wenn das schießende Element die Größe 1 hätte, denn auch ein Element von Zwergen oder Halblingen kann sich (wenn auch vielleicht auf den Zehenspitzen) über die Mauer beugen.

Wenn das schießende Element an der Mauer auf Ziele in 2 oder mehr Feldern Entfernung schießt, braucht die Mauer gleichfalls nicht beachtet werden. Dieses gilt auch dann, wenn das schießende Element lediglich die Größe 1 hat.

Wenn ein Element der Größe 2 aus einer Entfernung von 2 oder mehr Feldern auf ein Element hinter der Mauer schießt, wäre ein Element der Größe 2 hinter der Mauer nur noch mit einem Größe-Abschnitt, und ein Element der Größe 1 gar nicht mehr sichtbar.

Gewässer

Wasser stellt bis zur eigenen Höhe (Tiefe) ein Sichthindernis dar. Wasser IN einem Feld, aus dem herausgeschossen wird, wird nicht berücksichtigt.

Wird aus einem Gewässerfeld heraus ferngekämpft, so ist bei der Position des schießenden Elements seine Größe und die Tiefe des Gewässerfeldes zu berücksichtigen. Der Kopfpunkt eines Elements der Größe 3, das sich in einem Gewässerfeld der Tiefe 1 aufhält, liegt also im Punkt 2 der Höhenachse. Sichtverbindungen werden von diesem Punkt aus überprüft.

Wenn gegen ein Element in einem Gewässerfeld ferngekämpft wird, ist die Tiefe des Gewässers in ähnlicher Weise zu berücksichtigen. Ein Element der Größe 2, welches sich in einem Gewässerfeld der Tiefe 1 aufhält, kann höchstens mit einem Größe-Abschnitt sichtbar sein und damit lediglich mit unveränderter Basiszahl beschossen werden.

Zusammenfassung

Das schießende Element wurde im Fernkampf-Diagramm bisher immer am Punkt 0 der Entfernungsachse eingezeichnet. Dieses ist aber keine Bedingung - Sie können die beteiligten Elemente und Geländemerkmale auch an beliebiger Stelle des Fernkampf-Diagramms einzeichnen, solange nur die Entfernungen zueinander korrekt sind. Zwei Elemente im Abstand von zwei Feldern können an den Punkten 0 und 2 der Entfernungsachse, aber genauso gut auch an den Punkten 3 und 5 eingezeichnet werden, denn die Entfernung ist gleich.

Wir haben nachfolgend ein Beispiel angeführt, welches verschiedene Geländemerkmale noch einmal in der Zeichnung unten zusammenfasst, und gehen hierbei auch auf Sichtlinien ein, die nicht vom Punkt 0, sondern von anderen Punkten der Entfernungsachse aus gezogen werden. Bitte überprüfen Sie die angesprochenen Sichtverbindungen in der Zeichnung mittels eines Lineals.

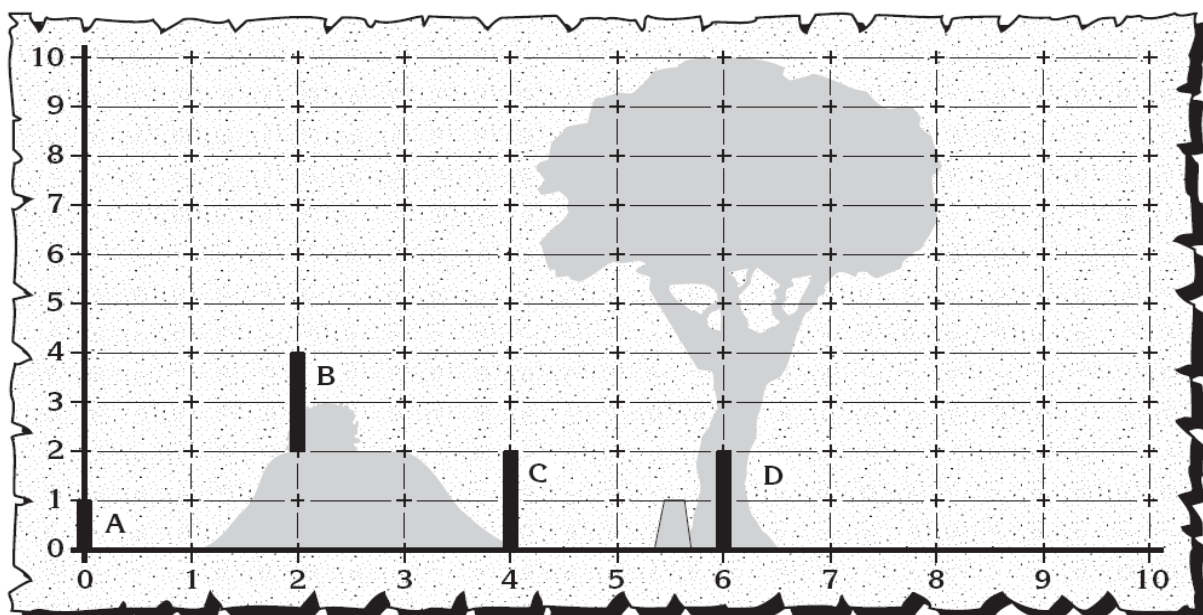
Element A kann nur Element B sehen - dieses ist allerdings voll in Sicht, da weder der Hügel noch das Unterholz /Gebüsch in diesem Feld die Sicht behindern.

Element B seinerseits hat ungehinderte Sicht auf Element A, kann aber nur einen Größe-Abschnitt von Element C sehen, denn der Hügel im Punkt 3 der Entfernungsachse unterbricht die Sichtlinie zum Fußpunkt von Element C. Hätte Element B die Größe 3, so wäre Element C voll in Sicht. Die untere Sektion von Element D ist aufgrund der Mauer (oder des dazwischenstehenden Elements C, was sich gleich bleibt) nicht in Sicht; weiterhin befindet sich Element D in einem Waldfeld und kann deshalb von Element B nur mit einem um 2 verringerten Kampffaktor beschossen werden - ein kaum noch lohnenswertes Unterfangen.

Element C kann Element B zur Hälfte sehen, da die Sichtlinie zu dessen Fußpunkt bereits an der Hügelskante am Punkt 3 unterbrochen wird. Element D kann auch von Element C nur mit einem um 2 verringerten Kampffaktor beschossen werden, da die Mauer und der Wald die Sicht einschränken. Hätte Element D die Größe 1, so könnte es von keinem der Elemente gesehen werden.

Element D schließlich ist durch den Wald und die Mauer gut gegen Angriffe geschützt, kann aber seinerseits hierdurch ungehindert nach 'draußen' schießen, und hat Element C voll, und Element B zur Hälfte in Sicht.

Das obige Beispiel zeigt noch einmal, daß eine Sichtverbindung zwischen zwei Elementen nicht automatisch 'umkehrbar' ist. Wenn ein Element A ein Element B sehen kann, heißt dieses nicht selbstverständlich, daß auch Element B dann Element A (im gleichen Maße, oder überhaupt) sehen kann. Elemente, die aus einem Wald oder einem Unterholz/Gebüsch heraus oder über eine Mauer hinweg schießen, haben in den allermeisten Fällen eine weniger behinderte Sicht auf ihre Ziele als umgekehrt.



DIE AUSFÜHRUNG EINES FERNKAMPFANGRIFFS

Ein Fernkampfangriff, der mangels einer Sichtverbindung nicht oder nur mit schlechteren Faktoren als vom Spieler erwartet ausgeführt werden kann, kann nicht auf andere Ziele umgeleitet werden.

Wie bereits im Einführungsspiel dargelegt, müssen Sie einen Fernkampfangriff (einschließlich einer eventuellen Unterstützung) ansagen, BEVOR die maßgeblichen Sichtverhältnisse geprüft werden. Dieses ist auch bei Einführung von Geländeformationen nicht anders. Wenn die Überprüfung ergibt, daß eine Sichtlinie nicht existiert, so ist der Fernkampfangriff vertan; wenn die vorzunehmenden Abzüge so groß sind, daß dieser sich 'nicht lohnt', muß er dennoch mit den gegebenen, ungünstigeren Faktoren durchgeführt oder ganz unterlassen werden. Ihre Truppen waren der Meinung, sie hätten 'etwas' gesehen, und haben darauf gefeuert, ohne wirklich ein Ziel vor Augen zu haben.

Um bei einem Fernkampf die maßgebliche Basiszahl zu ermitteln, rechnen Sie die folgenden Faktoren zusammen:

- Kampfkraft der eingesetzten Waffe**
- + \square -Fertigkeit des schießenden Elements**
- Fernkampf-Panzerungswert (' \heartsuit ') des beschossenen Elements**
- + 2 für jedes Element, das den Angriff unterstützt**
- + 1 pro zwei vollständig sichtbarer Größenabschnitte des Zielelements**
- 2, wenn das Zielelement sich auf einem sichtbaren Waldfeld befindet**

Würfeln Sie dann mit 1W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der ermittelten Basiszahl, haben Sie einen Treffer erzielt.

Ein normales Element ist nach einem Treffer vernichtet und wird aus dem Spiel entfernt; ein Befehlshaber mit mehreren Trefferpunkten verliert einen davon und wird nur dann aus dem Spiel entfernt, wenn er keine Trefferpunkte mehr hat.

Ein Fernkampfangriff oder eine Unterstützung ist nur möglich, wenn das fernkämpfende oder unterstützende Element zumindest einen Größenabschnitt des Zielelements vollständig sehen kann.

Dies gilt auch dann, wenn dieser nur mit einem verringerten Kampffaktor, zum Beispiel weil sich das Zielelement in einem Waldfeld befindet, beschossen werden kann.

DAS SCHIESSEN IN EINEN NAHKAMPF

Im Einführungsspiel wurde beim Fernkampf gegen nahkämpfende Elemente gewürfelt, um festzustellen, ob statt des ursprünglich anvisierten Ziels ein benachbartes Element getroffen wurde. Die dort vorgestellten Regeln gelten weiterhin, nur ist zu beachten, daß ein benachbartes Element sich aufgrund vorhandener Geländeformationen auf einer deutlich anderen Höhe als das ursprüngliche Ziel befinden, und deshalb von einem solchen Fehlschuss nicht betroffen werden kann.

Beim Schießen gegen nahkämpfende Elemente muß für eine mögliche Trefferabweichung gewürfelt werden wie im Einführungsspiel beschrieben. Bei einer Trefferabweichung kann ein zum ursprünglichen Ziel benachbartes Element nur dann getroffen werden, wenn es in Kontakt zum Zielelement ist.

Elemente, die vom ursprünglichen Zielelement durch unüberwindliche Höhenstufen getrennt sind, können deshalb keine möglichen Ziele eines solchen Fernkampfes sein; der Angriff verfällt in diesem Fall.

Elemente, die in wahlweisem Kontakt sind (siehe Abschnitt 'Unpassierbares Gelände' im Kapitel 'Gelände'), können Ziel eines solchen Fernkampfes sein, wenn sie zum Zeitpunkt des Fernkampfes als in Kontakt befindlich erklärt worden sind.

Wird ein anderes als das ursprüngliche Zielelement getroffen, so richtet sich der Fernkampfangriff auch dann mit der ursprünglichen Kampfkraft gegen dieses Element, wenn es in einem Waldfeld sein sollte. Wir gehen davon aus, daß ein Nahkampf hin- und herwogt und sich auch teilweise gedeckte Elemente deshalb zumindest kurzzeitig aus Ihrer Deckung hervorwagen.

Wird bei einer Trefferabweichung ein Anführer-, Musiker- oder Standartenträger-Element oder ein einer Einheit angeschlossener Befehlshaber als endgültiges Ziel ermittelt, so wird nicht gewürfelt, um festzustellen, ob stattdessen ein anderes Element der Einheit betroffen ist.

Wie in den Kapiteln 'Sonderfiguren' und 'Befehlshaber' erläutert, müssen Sie beim Fernkampf gegen solche Elemente ggfs. prüfen, ob nicht stattdessen ein anderes Element der Einheit 'erwischt' wird. Diese Prozedur findet beim Fernkampf gegen nahkämpfende Elemente keine Anwendung.




Beim Schießen in einen Nahkampf findet eine \square -Fertigkeit keine Anwendung-

Auch einem gut trainierten Schützen ist es in dem Getümmel eines Nahkampfes nicht möglich, ein Ziel an einer besonders verwundbaren Stelle zu treffen.

XIII.

Formationen

Einheiten werden meist in einer geordneten Formation operieren, da diese die besten Bewegungs- und Fernkampfmöglichkeiten gibt. Diese Formation berücksichtigt aber keine besonderen taktischen Situationen oder Truppentypen. Im Standardspiel können Ihre Einheiten deshalb drei spezielle Formationen bilden, die jeweils eigene Vor- und Nachteile haben - das Karree, den Keil, und die Plänkel-Formation. Bestimmte Einheiten treten auch als 'Horde' auf.

Viele Einheiten sind für die eine oder andere dieser Formation nicht ausreichend trainiert oder falsch ausgerüstet, oder diese entspricht nicht ihrer gewohnten Art zu kämpfen. Deshalb können nur wenige Einheiten mehr als eine dieser speziellen Formationen bilden, viele auch gar keine. Die Rekrutierungskarte enthält die Symbole  (für Keil),  (für Karree),  (für Plänkel Formation) oder den Eintrag 'HORDE', um anzugeben, welche dieser Formationen eine Einheit bilden kann.

Auch Einheiten, deren Rekrutierungskarte das entsprechende Symbol nicht enthält, können sich natürlich in einer solchen Formation aufstellen, ziehen hieraus aber keinen Nutzen.

Beispiel: Eine Einheit, die keinen Keil oder eine Plänkel-Formation bilden darf, stellt sich dennoch in einer solchen Formation auf. Dies ist erlaubt, die Einheit gilt aber als ungeordnet, muß entsprechende Bewegungseinschränkungen hinnehmen und profitiert auch nicht von den Erhöhungen der Kampfkraft bei einem Keil, oder den Bewegungs- und Fernkampf erleichterungen einer Plänkelformation.

KARREES

Ein Karree ist eine Formation, die zu jeder Seite eine Front bildet, also nicht auf der Flanke oder im Rücken angegriffen werden kann. Die Formation kann sich nur langsam bewegen, ist dafür aber in der Verteidigung besonders stark.

Eine aus mindestens sechs Elementen bestehende Infanterie-Einheit kann ein Karree bilden.

Eine Einheit mit weniger als 6 Elementen ist zu klein, um tatsächlich ein geordnetes Karree zu bilden. Ein Karree kann stets nur von EINER Infanterie-Einheit gebildet werden; es ist nicht erlaubt, die Elemente zweier oder mehrerer Einheiten zu einem Karree zusammenzufassen.

Einer Einheit angeschlossene Befehlshaber können nicht zur Bildung eines Karrees (auf dessen Außenseite) beitragen. Solche Befehlshaber, ob beritten oder zu Fuß, können sich aber im Innern des Karrees aufhalten, ohne daß dieses der Eigenschaft als Karree abträglich wäre.

Bei einem Karree muß jedes der äußeren Elemente in Kontakt zu zwei weiteren Elementen des Karrees sein und mit seiner Front nach außen weisen. Unabhängig von der Form des Karrees muß jede der sechs, auf der Spielfläche möglichen Ausrichtungen eines Elements von mindestens einem der äußeren Elemente eingenommen werden. Die Ausrichtung eventueller innerer Elemente spielt keine Rolle.

Um ein Karree zu bilden, muß eine Einheit entsprechend der Zahl ihrer Elemente eine der auf der gegenüberliegenden Seite abgebildeten Formationen einnehmen. Obenstehende Regel gestattet leichte Variationen zu den Abbildungen, die sich aber auf die Eigenschaft als Karree nicht auswirken. Die zum Wechsel in diese Formation erforderlichen feldweisen Verschiebungen und Drehungen einzelner Elemente werden als Manöver durchgeführt. Gleiches gilt, wenn eine Einheit von der Karree- in eine andere Formation wechseln will.

Das freie Innere eines Karrees kann in jedem Fall weitere Elemente derselben Einheit oder Befehlshaber aufnehmen. Das aus sechs Elementen bestehende Karree kann zum Beispiel auch aus sieben Elementen bestehen. Ein Karree kann aber nicht um gegnerische Einheiten oder Elemente herum gebildet werden.

Ein Karree ist eine ungeordnete Formation. Das hat eine Reihe von Konsequenzen. Eine im Karree formierte Einheit kann eine Bewegung nur als feldweise Verschiebung einzelner Elemente vornehmen und damit in einer Bewegungsphase höchstens um so viele Felder bewegt werden, wie die Einheit Manöver hat. Die Einheit darf, weil sie ungeordnet ist, bei einem Plänkel-Befehl nicht fernkämpfen - dieser Nachteil lässt sich aber durch Vergabe eines Halten-Befehls beheben. Eine im Karree formierte Einheit, die nicht bereits im Nahkampf ist, darf keine gegnerische Einheit angreifen - auch diese Einschränkung ist aber gewollt, denn ein Karree ist keine Angriffs-, sondern eine Verteidigungsformation.

Solange eine Einheit ein Karree bildet, gilt jeder Angriff auf ein Außenelement des Karrees unabhängig von der tatsächlichen Ausrichtung des angegriffenen Elements als Angriff gegen dessen Front.

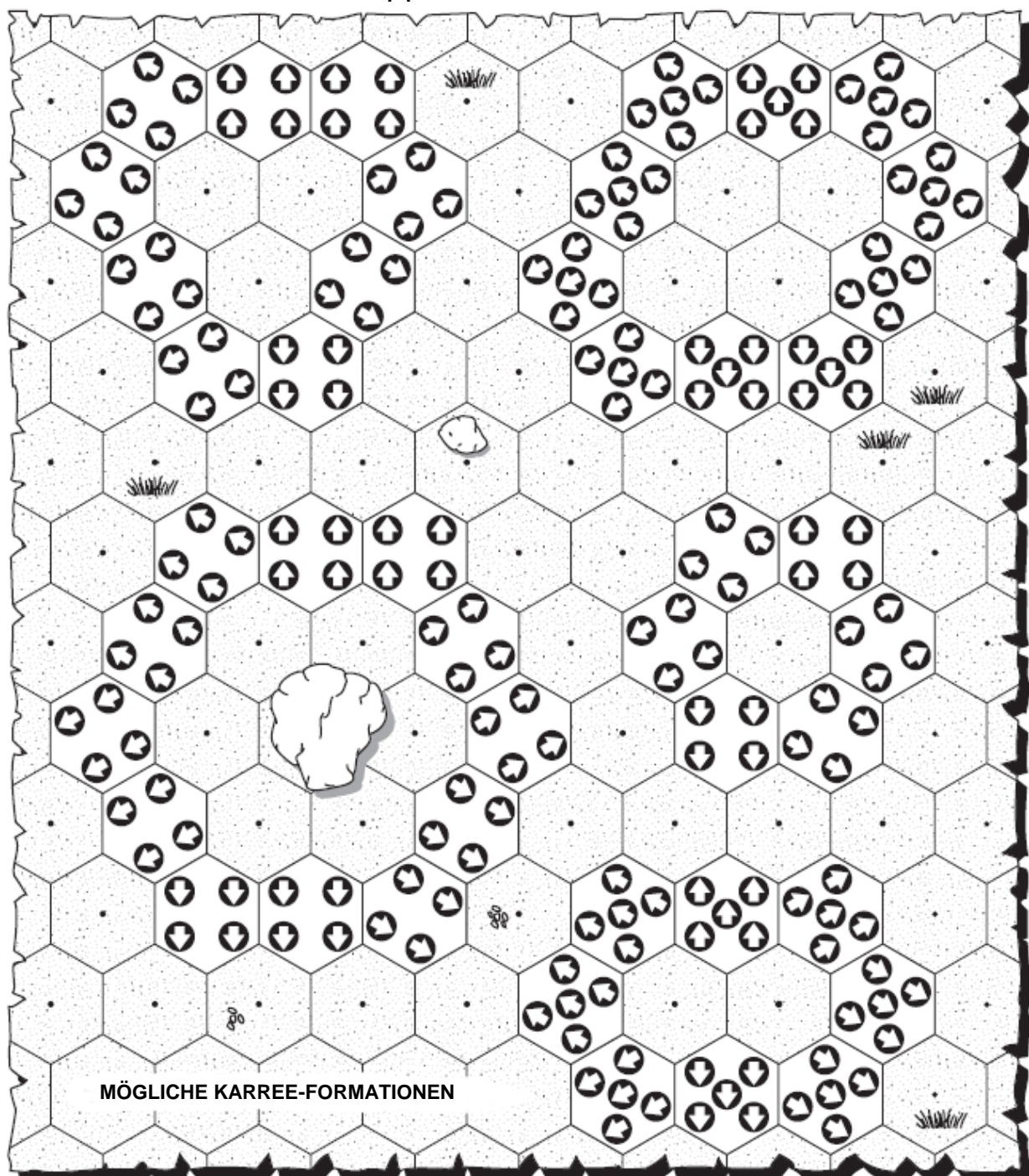
Die erhöhten Nahkampffaktoren für Flankenangriffe gelten also nicht, auch wenn ein Element von seiner Flanke aus angegriffen wird. Bildet eine mit Piken bewaffnete Einheit ein Karree, findet auch ein Flankenangriff gegen ein Element des Karrees wie ein Angriff gegen dessen Front mit einem -1 Faktor statt. Wenn die Elemente eines Karrees selbst nahkämpfen, ist aber ihre tatsächliche Ausrichtung maßgeblich - auch ein Element im Karree kann nur in Richtung seiner Front angreifen.

Ein Karree ist aufgelöst, wenn die Formation NACH dem am Ende einer Nahkampfphase

erlaubten Nachrücken Lücken hat, oder der Spieler die Formation auflöst.

Sobald dieses eintritt, sind auch Flanken- oder Rückenangriffe gegen Elemente des Karrees wieder möglich, selbst wenn diese noch in einem 'Rest-Karree' formiert sein sollten.

Eine Einheit, die ein hohles Karree bildet, ist im Regelfall gut beraten, eventuelle Nachrückmöglichkeiten nicht auszunutzen, wenn dadurch die Karree-Formation aufgelöst wird. Andererseits können überzählige Infanterieelemente derselben Einheit, die sich im Inneren eines Karrees befinden, am Ende einer Nahkampfphase natürlich nach außen nachrücken, um eventuell entstandene Lücken in der Formation zu schließen, sofern der Gegner nicht zuerst nachrücken darf und das Karree aufricht.

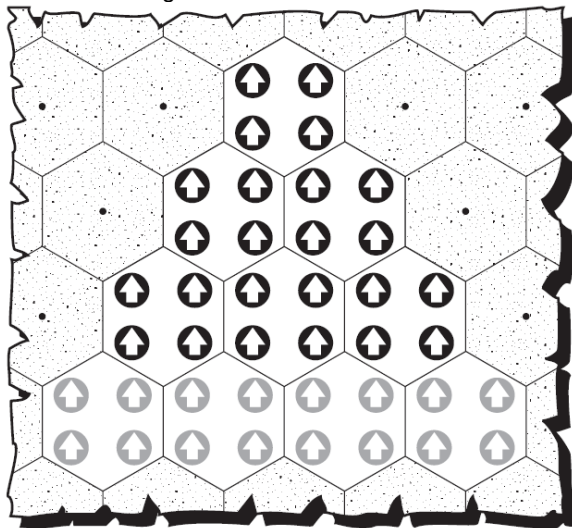


KEIL-FORMATION

Ein Keil ist eine Formation, die ausschließlich zum Angriff gedacht ist. Die Formation gestattet es, kurzzeitig eine erhebliche Kampfkraft auf einen Punkt einer gegnerischen Schlachtreihe zu konzentrieren und ist daher besonders für Einheiten mit hohen Kampffaktoren geeignet, die schnell einen Durchbruch erzielen wollen.

Eine aus mindestens sechs ausschließlich Infanterie- oder ausschließlich Kavallerie Elementen bestehende Einheit kann einen Keil bilden.

Kleinere Einheiten sind nicht in der Lage, einen Keil zu bilden. Ein Keil kann nur von den Elementen EINER Einheit gebildet werden.



Die Keilformation besteht mindestens aus einem Element im ersten Rang, zwei Elementen im zweiten Rang und drei Elementen im dritten Rang. Bis zu vier weitere Elemente können an beliebiger Position im vierten Rang aufgestellt werden. Alle Elemente müssen die gleiche Ausrichtung haben.

Wenn mehr als zehn Elemente vorhanden sind, werden weitere Elemente an beliebiger Position im fünften Rang aufgestellt. Alle Elemente des Keils aber müssen ausschließlich Infanterie- oder ausschließlich Kavallerie-Elemente sein. Eine Reiterei-Einheit, der ein Held zu Fuß angeschlossen ist, kann keine Keilformation mit einem hinterherlaufenden Helden bilden!

Die zur Bildung des Keils erforderlichen feldweisen Verschiebungen einzelner Elemente werden als Manöver durchgeführt.

Ein Keil stellt eine von mehreren offensichtlichen Ausnahmen zu den im Kapitel 'Sonderfiguren' enthaltenen Anmerkungen zur Position dieser Elemente dar, denn in einer Formation, deren 'Frontrang' nur Platz für ein Element bietet, können natürlich nicht mehrere solcher Elemente untergebracht werden. Dies kann dem betroffenen Spieler nicht als nachteilig angerechnet, sollte von diesem aber auch nicht zu seinem Vorteil ausgenutzt werden, zum

Beispiel in dem solche Elemente unnötigerweise in hinteren Rängen des Keils enden.

Ein Keil ist eine geordnete Formation, darf aber nur Bewegungen in Richtung des Frontbereichs durchführen.

Eine 'Bewegung in Richtung des Frontbereichs' erfolgt auf eines der beiden Frontfelder und kann als Vorrücken unter Verbrauch von Bewegungspunkten oder als feldweise Verschiebung unter Verbrauch von Manövern durchgeführt werden. Einer Keilformation sind damit Schwenks, Drehungen oder feldweise Verschiebungen einzelner Elemente in andere Richtungen als zur Front untersagt. Ein Spieler, der mit einer Keilformation angreifen will, wird die angreifende Einheit deshalb vor oder bei Bildung der Keilformation in die richtige Ausrichtung bringen müssen. Einheiten können auch zu Spielbeginn bereits in einer Keilformation aufgestellt werden.

Eine Keilformation darf in derselben Bewegungsphase nicht aufgelöst und danach erneut gebildet werden.

Dies verhindert, zu Beginn einer Bewegungsphase eine Keil-Formation als aufgelöst zu erklären, mit der Einheit (die in diesem Moment zwar noch so aussieht wie ein Keil, aber eben keiner mehr ist) eine (dann erlaubte) Drehung um 120° durchzuführen, um danach mit der 'neu entstandenen Keilformation' einen Angriff in eine ganz andere Richtung zu beginnen. Die Durchführung eines solchen Manövers ist zwar erlaubt, die Einheit ist nach der Drehung aber eben noch kein Keil (auch wenn sie schon so formiert ist), damit ungeordnet und in dieser Bewegungsphase zu keinem Angriff, sondern nur noch zu feldweisen Verschiebungen einzelner Elemente fähig (sofern sie noch über Manöver verfügt).

Solange eine Einheit einen Keil bildet, wird der Kampffaktor (nur) des Elements im ersten Rang der Einheit für jedes weitere Element des Keils um 1 erhöht.

Bei einer aus 10 Elementen bestehende Einheit in Keilformation schlägt das erste Element des Keils mit einem um immerhin 9 erhöhten Kampffaktor zu; die Kampffaktoren hinterer Elemente des Keils (sofern auch diese in Kontakt mit einem Gegner sein sollten) bleiben unverändert.

Diese Erhöhung der Kampfkraft bei nur einem Element scheint auf den ersten Blick nicht sehr bedeutsam zu sein, muß jedoch in Zusammenhang mit anderen Regeln des Standardspiels gesehen werden. Zum einen haben besonders kampfstärke Elemente oftmals einen zweiten Nahkampfangriff zur Verfügung, der sich auch gegen einen weiter hinten stehenden Gegner wie zum Beispiel ein Element im zweiten Rang einer Einheit richten kann (siehe Kapitel 'Nahkampf'). Zum zweiten hat eine Einheit, die in zwei Teile gespalten ist, nur noch sehr schlechte Chancen, einen Moraltest zu bestehen, und wird demzufolge häufig fliehen (siehe

Kapitel 'Moral'). Auch wenn ein 'zweiter Angriff' gegen einen hinten stehenden Gegner ohne erhöhte Kampfkraft erfolgt (das vorderste Element muß hierzu nachrücken und ist in diesem Moment nicht mehr Bestandteil des Keils), wird es dennoch oftmals gelingen, auch das zweite attackierte Element auszuschalten und die attackierte Einheit aufzuspalten. Manch gegnerische Einheit kann deshalb durch einen Angriff in Keilformation in einer einzigen Nahkampfphase in die Flucht geschlagen werden.

Ein Keil ist aufgelöst, wenn die Formation NACH dem am Ende einer Nahkampfphase erlaubten Nachrücken der vorgeschriebenen Keilformation nicht mehr entspricht, oder der Spieler die Formation auflöst.

Aufgetretene Lücken können durch Nachrücken einzelner Elemente geschlossen werden, sofern der Gegner nicht zuerst nachrücken darf und dem zuvorkommt. In den Fällen, in denen das erste Element des Keils aufgrund eines besonders effektiven Angriffs vorrücken und einen weiteren Gegner attackieren könnte (siehe Kapitel Nahkampf), kann durch dieses Nachrücken die Keilformation wiederhergestellt werden. Die Elemente im vierten Rang des Keils sind hierbei als Reserve zur Ergänzung vorhergehender Ränge anzusehen, denn ein Keil muß nur aus drei Rängen bestehen, um als solcher zu gelten.

PLÄNKEL-FORMATION

Eine Einheit an Plänkel-Formation operiert in einer gelockerten Ordnung und profitiert hiervon bei der Bewegung und beim Fernkampf, ist jedoch im Nahkampf wenig standhaft. Da die etwas auseinander gezogene Anordnung der einzelnen Miniaturen im Maßstab des Spieles nicht korrekt darstellbar ist, wird eine Plänkel-Formation nicht durch eine

spezielle Anordnung der einzelnen Elemente, sondern einen entsprechenden Formations-Marker dargestellt, der zusammen mit der Einheit bewegt wird.

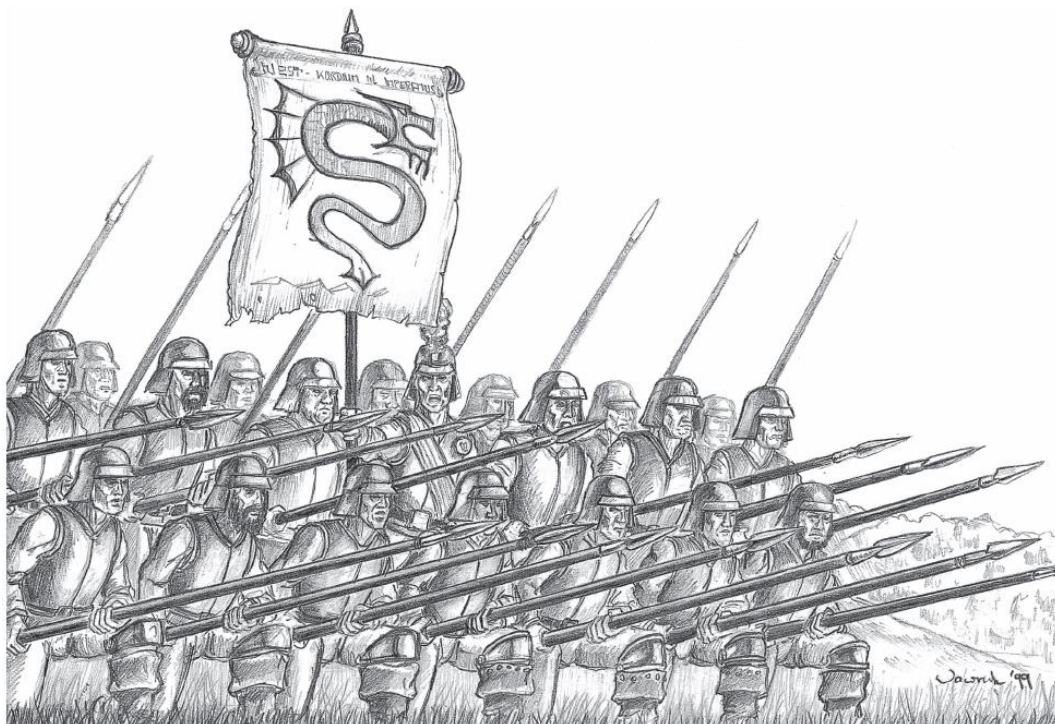
Eine Einheit mit einem solchen Marker ist (mit allen Konsequenzen) in einer Plänkel-Formation; eine Einheit ohne einen solchen Marker ist es nicht.

Beachten Sie, daß die Bezeichnung 'Plänkel-Formation' sich nur auf die Formation an sich bezieht, und trotz der Ähnlichkeit nichts mit einem Plänkel-Befehl zu tun hat. Auch eine Einheit in Plänkel-Formation kann selbstverständlich einen Halten-, Angriffs- oder Bewegen-Befehl erhalten, und umgekehrt muß eine Einheit nicht in Plänkel-Formation sein, um einen Plänkel-Befehl zu bekommen.

Eine aus ausschließlich Infanterie- oder ausschließlich Kavallerie-Elementen bestehende Einheit kann eine Plänkel-Formation bilden, wenn alle Elemente die gleiche Ausrichtung haben UND genau zwei Ränge existieren UND der Frontrang die gleiche Anzahl von Elementen oder eins mehr enthält als der hintere Rang.

Dies entspricht der Definition einer zwei Ränge tiefen geordneten Formation mit dem Unterschied, daß die Anzahl der Elemente möglichst gleich auf beide Ränge verteilt sein muß (bei einer ungeraden Anzahl von Elementen ist das überschüssige Element im Frontrang). Eine Einheit in Plänkel-Formation, die eine Drehung um 180° durchführt und hierdurch ungeordnet wird, kann wie andere Einheiten in dieser Situation auch kostenlos ein Element aus dem hinteren Rang in den Frontrang verschieben, um wieder eine geordnete Formation einzunehmen.





Das Auslegen oder freiwillige Entfernen eines Plänkel-Formationsmarkers kostet ein Manöver und kann nur in der Bewegungsphase erfolgen.

Der Wechsel in oder aus eine(r) Plänkel-Formation ist also meist mit Bewegungsabzügen verbunden - auch wenn die beteiligten Elemente auf der Spielfläche in derselben Anordnung verharren.

Bei einer Einheit in Plänkel-Formation, die in den Nahkampf gebracht wird, wird der Plänkel-Formationsmarker am Ende der ersten Nahkampfphase automatisch entfernt. Bei einer Einheit in Plänkel-Formation, die flieht, wird der Plänkel-Formationsmarker mit Beginn der Flucht automatisch entfernt.

Solange eine Einheit in Plänkel-Formation ist, kostet das Betreten normalen und schwierigen Geländes drei Bewegungspunkte, das Betreten unwegsamen Geländes fünf Bewegungspunkte pro Feld. Eine Einheit in Plänkel-Formation darf auch bei einem A- oder P-Befehl keinen Gegner angreifen und schlägt im Nahkampf mit einer um 1 verringerten Kampffaktor zu. Wenn gegen eine Einheit in Plänkel-Formation nahgekämpft wird, wird der Kampffaktor des Gegners um 1 erhöht.

Ein Element einer Einheit in Plänkel-Formation kann den Fernkampfangriff eines anderen Elements derselben Einheit auch dann unterstützen, wenn die Sicht auf das Zielelement (nur) durch andere Elemente der Einheit unterbrochen ist.

Elemente einer solchen Einheit können 'über' (oder aufgrund der gelockerten Formation 'durch') eigene Elemente schießen - dies ermöglicht es dem zweiten Rang der Einheit, an einem Fernkampf teilzunehmen. Beachten Sie aber, daß diesen Elementen zum einen nur eine Unterstützung vorderer Elemen-

te, und kein eigener Fernkampf erlaubt ist, und dass zum zweiten nur Sichthinderungen aufgrund *eigener* Elemente nicht beachtet werden. Ist die Sicht auf das Zielelement aufgrund anderer Hindernisse oder Geländedeformationen unterbrochen, kann auch keine Unterstützung erfolgen. Die übrigen Voraussetzungen einer Unterstützung (siehe Kapitel 'Fernkampf' im Einführungsspiel, Abschnitt 'Unterstützung') bleiben unverändert; zum Beispiel muß das Zielelement auch in Reichweite der unterstützenden Elemente sein.

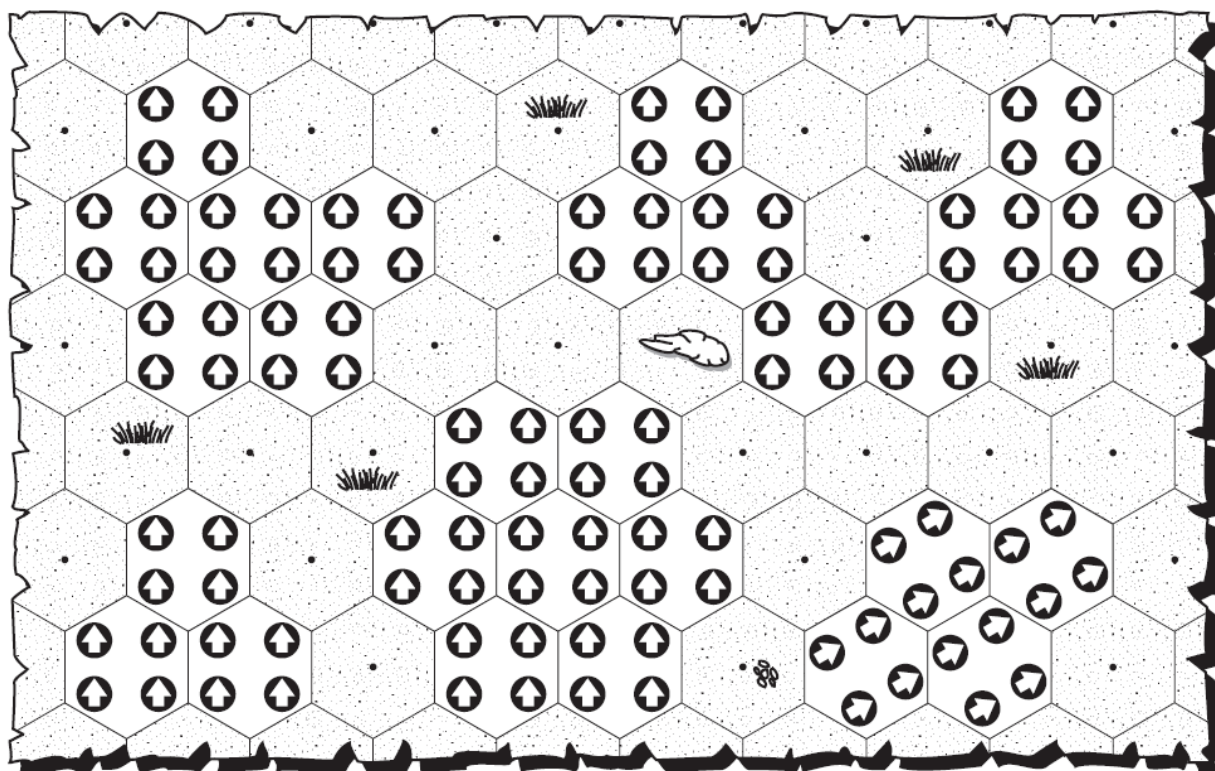
HORDEN

Eine 'Horde' ist eine Einheit von zum Beispiel Ungeheuern, Tiernmenschen oder Untoten, denen der Verstand für ein Operieren in geordneten Formationen fehlt, und die stattdessen in der ihnen gewohnten Weise als Haufen über das Schlachtfeld laufen. Eine Hordenformation kann nur von Einheiten eingenommen werden, deren Rekrutierungskarte anstelle irgendwelcher Formationssymbole den Eintrag 'HORDE' enthält.

Eine Einheit ist in Hordenformation, wenn alle ihrer Elemente die gleiche Ausrichtung haben UND jedes Element benachbart mit mindestens zwei weiteren Elementen der Einheit ist. Eine Horde ist NUR in Hordenformation geordnet.

Eine Horde kann natürlich andere Formationen einnehmen, ist aber in jeder anderen, also auch einer 'eigentlich' geordneten Formation, ungeordnet, sofern die Bedingungen für die Hordenformation nicht gleichzeitig erfüllt sind.

Die Zeichnung auf der gegenüberliegenden Seite stellt einige mögliche Hordenformationen dar. Auch ein Keil oder zum Beispiel eine zwei Ränge tiefe geordnete Formation mit einem vollständig besetzten letzten Rang entsprechen der Definition einer



Hordeformation. Eine Horde profitiert aber nicht von den besonderen Eigenschaften eines Keils, auch wenn sich die Angehörigen der Horde in einer solchen Anordnung hinstellen können.

Auf der anderen Seite ist es einer Horde nicht möglich, eine nur einen Rang tiefe Schlachtreihe oder eine Kolonne zu bilden, denn die äußeren Elemente der Schlachtreihe oder die vorderen und hinteren Elemente der Kolonne sind in diesem Fall nicht in Kontakt zu mindestens zwei weiteren Elementen der Horde. Die Angehörigen einer Horde fühlen sich eben nur wohl, wenn viele gleichartige Individuen in ihrer unmittelbaren Umgebung sind.

Eine Horde hat, auch wenn sie über einen Musiker verfügt, stets nur ein Manöver pro Bewegungsphase zur Verfügung.

Andererseits führt der Verlust eines Musikers bei einer Horde nicht zu einer Verringerung der erlaubten Manöver.

Eine Horde kann keinen Schwenk ausführen.

Eine Horde, bei der alle Elemente eine Drehung um den gleichen Winkel und in die gleiche Richtung ausführen, ist nach dieser Drehung immer noch in Hordeformation und damit geordnet. Eine kostenlose Verschiebung einzelner Elemente, um nach der Drehung wieder eine geordnete Formation einzu-

nehmen, steht einer solchen Einheit somit nicht zu.

Beachten Sie die Anfälligkeit vieler Hordeformationen gegenüber Verlusten im Fernkampf. Auch bei einer Horde dürfen unmittelbar nach erlittenen Fernkampfverlusten einzelne Elemente um ein Feld nachrücken, sofern das Feld, auf das gerückt wird, vor dem Fernkampf von einem Element der Einheit besetzt war. Je nach Anordnung der einzelnen Elemente und 'Platzierung' der Fernkampfverluste wird es einer Horde aber oftmals auch durch Nachrücken nicht möglich sein, wieder eine Hordeformation einzunehmen, weil auch nach der Verschiebung nicht mehr alle Elemente in Kontakt zu mindestens zwei weiteren Elementen der Einheit sind. Manch eine Horde kann also durch einen einzelnen Fernkampfverlust zu einem knirschenden Halt gebracht werden, denn die Einheit benötigt, da sie nur ein Manöver hat, dann eine volle Bewegungsphase, um wieder eine Hordeformation einzunehmen. Dieser Effekt ist beabsichtigt - die Angehörigen einer Horde schaffen es einfach nicht, sich gleichzeitig mit der Durchführung von Bewegungen und der Wiederherstellung ihrer Formation zu beschäftigen!

Eine Horde, die aufgrund erlittener Verluste nur noch aus höchstens drei Elementen besteht, hört auf, eine Horde zu sein, und bewegt stattdessen wie eine 'kleine Einheit' (siehe Kapitel 'Bewegung').

XIV.

Nahkampf

Die Spielregeln des Kapitels 'Nahkampf' im Einführungsspiel gestatten es, normale Nahkämpfe abzuwickeln. Die Regeln des Standardspiels jedoch machen einige Ergänzungen erforderlich, um auch ungewöhnlicheren Situationen gerecht zu werden. Die ✕-Waffenfertigkeit mancher Elemente ist bereits im Kapitel 'Einführung' behandelt worden; in diesem Kapitel finden Sie Spielregeln zu besonders glücklichen Treffern, und eine Zusammenfassung aller im Standardspiel geltenden Nahkampffaktoren.

EIN ZWEITER NAHKAMPF ANGRIFF

Ein normales Element mag einen besonders glücklichen Treffer landen, ein Held oder Befehlshaber, der mit sehr wirkungsvollen magischen Waffen oder hoher Waffenfertigkeit zuschlägt, oder das erste Element eines Reiterei-Keils, das in der ersten Runde eines Nahkampfes mit Angriffsbonus attackiert, verfügen über vergleichsweise hohe Nahkampffaktoren. In solchen Situationen können zwei gegnerische Elemente durch einen einzigen Angriff vernichtet werden - der Held springt vor und zurück und schlägt in wilden Schwüngen um sich, oder die attackierende Kavallerie reitet das erste kontaktierte Element einfach nieder und greift sofort das zweite an.

Ein Element, das in einer Nahkampfphase zuerst zuschlägt und bei einem nicht unterstützten Nahkampfangriff ein Ergebnis erzielt, das um mindestens 5 unter der ermittelten Basiszahl ist, hat in derselben Nahkampfphase einen weiteren Nahkampfangriff.

Beispiel: Ein Held steht im Nahkampf mit einer Einheit leichtgepanzierter Orks (♥ 3) und schlägt mit einem magischen Schwert mit dem Kampffaktor 11 zur; sonstige Nahkampffaktoren gelten nicht. Der Spieler würfelt eine 2 und damit 6 weniger als höchstens erlaubt - der Held kann ein weiteres Mal angreifen.

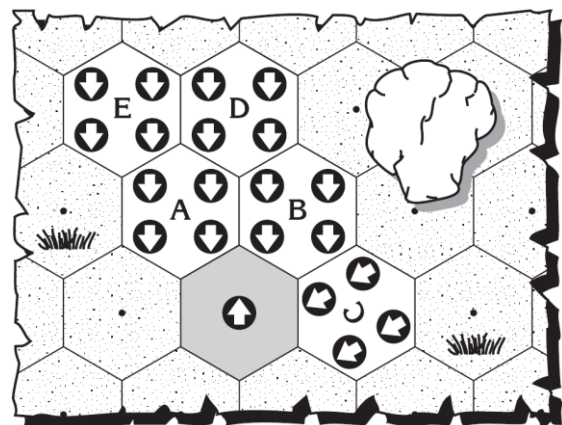
Die Möglichkeit eines zweiten Angriffs ist nur gegeben, wenn das angreifende Element eine höhere momentane Initiative als alle seine Nahkampfgegner hat. Viele Helden verfügen über höhere Initiativwerte als 2 und werden deshalb im Nahkampf mit normalen Elementen meist in allen Runden als erste zuschlagen. Für eine mit Lanzen (+1 Initiative) bewaffnete Reiterei-Einheit mit Angriffs-Befehl (+2 Initiative) gilt dies dagegen nur in der ersten Phase

eines Nahkampfes, da in folgenden Runden die Erhöhung der Initiative aufgrund des Befehls und der Waffe nicht mehr gegeben ist.

Beachten Sie, daß der Nahkampfangriff nicht unterstützt sein darf, das Element also 'allein' attackiert haben muß. Bei einer Einheit die im Keil angreift, ergibt sich die Erhöhung des Kampffaktors für das erste Element des Keils allerdings aus den Besonderheiten dieser Formation, und ist keine Unterstützung.

Beachten Sie weiterhin, dass die Möglichkeit eines zweiten Angriffs in jeder Nahkampfphase nur einmal gegeben ist. Ein Element, das auch beim zweiten Angriff um mindestens 5 unter der Basiszahl bleibt, hat dennoch keinen dritten Angriff zur Verfügung.

Ein Element, das einen zweiten Angriff hat, kann diesen entweder gegen ein Element in seinem Frontbereich richten ODER auf das von dem vernichteten Element eingenommene Feld nachrücken, ohne zu drehen, und dann ein weiteres Element in seinem neuen Frontbereich angreifen.



Wenn der Held in der Zeichnung oben Element A angreift und dieses mit einem Ergebnis von mindestens 5 unter der Basiszahl vernichtet, kann er auf seinem Feld verbleiben und mit dem zweiten Angriff Element B in seinem Frontbereich angreifen oder auf das von Element A eingenommene Feld rücken und Element D oder E in seinem (neuen) Frontbereich attackieren. Element C jedoch kann auch mit dem zweiten Angriff nicht attackiert werden, denn es befindet sich nicht im Frontbereich des Helden.



Im Gegensatz zum Nachrücken am Ende einer Nahkampfphase findet dieses Nachrücken, sofern es durchgeführt wird, sofort nach dem Nahkampfangriff des betreffenden Elements statt, noch bevor irgendeine andere Aktion durchgeführt wird. Das so nachgerückte Element hat am Ende der Nahkampfphase auch die allen anderen Elementen in einem Nahkampf zustehenden Nachrückmöglichkeiten zur Verfügung.

Wenn gegen ein gegnerisches Element mit mehr als einem (verbliebenen) Trefferpunkt ein ausreichend niedriges Ergebnis erzielt wird, kann das zuschlagende Element natürlich nicht nachrücken, denn das angegriffene Element ist ja nicht vernichtet. In einem solchen Fall kann sich der zweite Angriff erneut gegen das bereits angegriffene Element richten.

Die Möglichkeit eines Nachrückens und eines zweiten Angriffs besteht auch dann, wenn das zweite, nach dem Nachrücken angegriffene Element eine höhere momentane Initiative als das nachrückende Element hat und der zweite Angriff gegenüber diesem Element deshalb 'eigentlich' nicht als erstes erfolgt. Wir gehen davon aus, daß ein Element im zweiten Rang einer Einheit vom plötzlichen Durchbruch und Auftauchen eines Gegners in genügendem Maße überrascht wird, um nicht mit der gewohnten Schnelligkeit zu reagieren.

Bestimmte Elemente mancher DEMONWORLD Armeen verfügen in jeder Nahkampfphase (unabhängig vom Würfelergebnis) über zwei Nahkampfangriffe. Falls die oben beschriebenen Bedingungen erfüllt sind, kann der zweite, dem Element 'von Hause aus' zustehende Nahkampfangriff auch gegen ein anderes Element wie beschrieben gerichtet werden. Ein Element, das bereits über zwei Nahkampfangriffe verfügt, hat aber unabhängig vom Würfelergebnis in keinem Fall einen dritten Angriff zur Verfügung.

DIE DURCHFÜHRUNG EINES NAHKAMPFANGRIFFS

Um einen Nahkampfangriff auszuführen, sagen Sie zunächst an, welches Ihrer Elemente welches gegnerische Element angreift, und von welchen Elementen es hierbei gegebenenfalls unterstützt wird. Um die maßgebliche Basiszahl zu ermitteln, rechnen Sie sodann die folgenden Faktoren zusammen:

Kampfkraft der eingesetzten Waffe (+1 bei Anführer oder Standartenträger)

- Nahkampf-Panzerungswert (' \heartsuit ') des angegriffenen Elements

+ \times -Fertigkeit des Angreifers, falls vorhanden

- \times -Fertigkeit des Verteidigers, falls vorhanden (nicht bei Angriffen aus dem Rücken)

+ Angriffsbonus für Reiterei-Einheit mit Angriffs-Befehl in 1. Phase eines Nahkampfes

- 1, falls frontal gegen Piken gekämpft wird

+ 1, falls gegen Einheit in Plänkel-Formation gekämpft wird

- 1, falls Einheit in Plänkel-Formation zuschlägt

+ 2, falls das angreifende Element gegen die Flanke eines Elements kämpft

+ 4, falls das angreifende Element gegen den Rücken eines Elements kämpft

- 2, falls über Hecke oder (intakte) Mauer hinweg zugeschlagen wird

- 1, falls Verteidiger oder Angreifer in Gewässer (-2, falls beide)

+ 1 pro Höhenstufe, die hügelabwärts zugeschlagen wird, sofern passierbar

- 1 pro Höhenstufe, die hügelaufwärts zugeschlagen wird, sofern passierbar

+ 3 für jedes weitere eigene Element, das den Angriff unterstützt (nicht, wenn eigenes oder gegnerisches Element in Gewässerfeld ist, oder über Hecke oder Mauer hinweg)

Würfeln Sie dann mit 1W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der ermittelten Basiszahl, haben Sie einen Treffer erzielt. Haben Sie ohne Unterstützung und zuerst zugeschlagen und ist das Ergebnis um mindestens 5 kleiner als die ermittelte Basiszahl, ist ein weiterer Angriff erlaubt.

XV.

Moral

Die Art und Weise, wie ihre Truppen auf Ereignisse während der Schlacht reagieren, kann Ihren Wünschen als Spieler oder den ausgegebenen Befehlen widersprechen. Eine Einheit kann beschließen, einen Gegner anzugreifen, obwohl ihre Befehle dem widersprechen, oder der Kampfeswille einer Truppe kann durch erlittene Verluste oder widrige Umstände so geschwächt sein, dass sie sich weigert, einen Angriff zu beginnen oder einen Kampf fortzusetzen und stattdessen ihr Heil in der Flucht sucht. Ob eine Reaktion dieser Art eintritt oder nicht, wird durch einen Moraltest ermittelt.

Ein Moraltest wird stets nur von Einheiten durchgeführt. Einzelne Befehlshaber- oder Helden-Elemente können unter bestimmten Umständen Moraltests auslösen und oftmals deren Ergebnis beeinflussen, müssen selbst aber niemals ihre Moral testen.

DIE DURCHFÜHRUNG EINES MORAL-TESTS

Es gibt im Spiel fünf verschiedene Situationen, in denen eine Einheit ihre Moral testen muss, sowie einen Fall, in dem die Einheit ihre Moral testen darf. Diese Tests werden als Gehorsams-, Beschuss-, Angriffs-, Überrennen-, Verlust- und Sammeln-Tests bezeichnet. Die Situationen, die zum jeweiligen Test führen, sind in den entsprechenden Abschnitten weiter unten beschrieben. Diese Abschnitte enthalten auch eine Auflistung der bei jedem Test maßgeblichen 'Moralfaktoren', also der Umstände, die das Ergebnis des Tests beeinflussen können.

Um einen Moraltest durchzuführen, kündigen Sie an, welche Einheit testet, und soweit nötig, wofür. Würfeln Sie dann mit einem W6. Ein Beschuss-, Angriffs-, Überrennen-, Verlust- oder Sammeln-Test ist bei einem Wurf von 6 stets bestanden.

Dieses gilt auch dann, wenn die Summe der abziehenden Moralfaktoren eigentlich dazu führen würde, dass die Einheit ihren Moraltest gar nicht mehr bestehen kann - der Mut der Verzweiflung überkommt die Einheit, und sie kämpft weiter oder attackiert, ohne sich um die ungünstige oder gefährliche Situation zu kümmern.

Bei allen anderen Würfelerggebnissen und jedem Gehorsams-Test prüfen Sie, welche Moralfaktoren einschlägig sind und rechnen diese dem Wurf hinzu oder ziehen sie ab.

Nur die bei einem bestimmten Test angeführten Moralfaktoren können und müssen beachtet werden; der testende Spieler kann weder Moralfaktoren anderer Tests berücksichtigen, noch bei dem jeweiligen Test zutreffende Faktoren weglassen, falls nicht anders angegeben.

Die Rekrutierungskarte jeder Einheit enthält den Eintrag 'Moral a/b'. Die ERSTE Zahl (a) muss bei Beschuss-, Angriffs-, Überrennen-, Verlust- und Sammeln-Tests ERREICHT ODER ÜBERBOTEN werden, damit die Einheit den jeweiligen Test besteht.

Da ungünstige Umstände bei Moraltests zu negativen Faktoren führen, besteht eine Einheit einen Test umso eher (hat also die bessere Moral), je kleiner die erste Zahl des Moralwertes ist.

Die ZWEITE Zahl (b) muss bei Gehorsams-Tests UNTERBOTEN werden, damit die Einheit den Test besteht.

Die zweite Zahl des Moralwertes führt umso eher zu Ungestüm, je niedriger sie ist. Hier ist die Einheit also umso disziplinierter, je höher der Wert ist - hat dann im Nahkampf aber auch nicht den Vorteil eines ungestümen Zuschlagens. Dieses wird weiter unten im Abschnitt 'Ungestüme Einheiten' erklärt.

Eine Einheit, die ihren Test besteht, befolgt ihre Befehle, setzt also einen Nahkampf fort, hält ihre Position, führt eine Attacke aus und so weiter. Eine Einheit, die ihren Test nicht besteht, handelt nicht den Wünschen des Spielers entsprechend. Die Folgen eines fehlgeschlagenen Moraltests sind je nach Test unterschiedlich, bestehen meist aber darin, dass die Einheit flieht, also eine Fluchtbewegung ausführt. Wie dieses gemacht wird, ist im Abschnitt 'Fliehende Einheiten' beschrieben.

BESCHUSSTESTS

Eine Einheit, die in einer Fernkampfphase Verluste erlitten hat, muss am Ende der Fernkampfphase einen Beschuss-Test durchführen.

Verluste sind nur aus dem Spiel entfernte Elemente.

Angeschlossene Befehlshaber gehören bei allen Moraltests zur Einheit, und auch ihr Verlust löst einen Moraltest aus. Wenn ein angeschlossener Befehlshaber einen oder mehrere Trefferpunkte

verliert, zählt dies nicht als Verlust, solange das Element nicht aus dem Spiel entfernt werden muss, also seinen letzten Trefferpunkt eingebüßt hat. Auch **mehrfache Verluste** bei Einheiten, die in einer Fernkampfphase von verschiedenen Gegnern beschossen werden und dabei jedes Mal Verluste erleiden, führen nur zu einem Beschuss-Test.

Auch **nahkämpfende Einheiten**, die Fernkampfverluste erleiden, müssen diesen Test durchführen.

Der Test wird am Ende einer Fernkampfphase NACH dem aufgrund von Fernkampfverlusten erlaubten Nachrücken einzelner Elemente durchgeführt. Diese Reihenfolge ist wichtig, da ein Nachrücken bei Einheiten, die in zwei oder mehr Teile gespalten sind, zu einer Änderung der einschlägigen Moralfaktoren führen kann.

Bei Beschuss-Tests sind die folgenden Moralfaktoren zu berücksichtigen, soweit sie zutreffen:

- + 1 pro Element, welches noch in der Einheit vorhanden ist
- + 1 für den Anführer, wenn er noch bei der Einheit ist
- + 1 für den Standartenträger, wenn er noch bei der Einheit ist
- + Befehlshaberboni der der Einheit angeschlossenen Befehlshaber
- + 1 wenn die Einheit ungestüm ist

Die in der Einheit noch vorhandenen Elemente werden **abgezählt**, wobei angeschlossene Befehlshaber unabhängig von der Anzahl ihrer Trefferpunkte als ein Element zählen.

Ein **Anführer** oder **Standartenträger** zählt aufgrund des vorhergehenden Faktors als in der Einheit vorhandenes Element und zählt zweitens noch einmal mit +1, also doppelt.

Der **Befehlshaberbonus** ist die Anzahl der '★', über die ein der Einheit angeschlossener Befehlshaber verfügt. Sind mehrere Befehlshaber bei der Einheit, so werden deren Boni zusammengezählt. Der Faktor gilt nur für angeschlossene Befehlshaber - es reicht nicht, wenn eine Einheit lediglich innerhalb des Kontrollbereichs eines Befehlshabers, oder dieser lediglich in Kontakt zu einem Element der Einheit ist.

Wenn eine Einheit in **mehrere Gruppen von Elementen** aufgespalten ist, zum Beispiel weil der Gegner in einem Nahkampf in der Mitte der Einheit einen Durchbruch erzielte, testet nur die Gruppe, welche die günstigsten Faktoren für diesen Test hat. Ein Element ist zu einer solchen Gruppe gehörig, wenn es benachbart zu mindestens einem weiteren Element der Gruppe ist. Die testende Gruppe berücksichtigt nur die Anzahl der zu ihr gehörenden Elemente, und ihr Testergebnis ist für die gesamte Einheit maßgeblich.

Beispiel: Eine noch aus sieben Elementen bestehende Einheit ist in zwei Gruppen zu einmal drei

Elementen einschließlich Anführer und Standartenträger und einmal vier normalen Elementen aufgespalten. Obwohl kleiner; testet hier nur die erste Gruppe, da sie aufgrund des zugehörigen Anführers und Standartenträgers die günstigeren Faktoren hat. Diese Gruppe allerdings berücksichtigt neben dem Faktor von insgesamt +2 für Anführer und Standartenträger nur die drei zu ihr gehörenden Elemente und hat damit vergleichsweise 'schlechte Karten'. Besteht diese Gruppe ihren Test, so gilt dies für die gesamte Einheit; besteht sie ihn nicht, hat die gesamte Einheit den Test verfehlt.

Da diese Regelung für alle Moraltests gilt, ist eine in mehrere Teile gesplante Einheit ausgesprochen brüchig. Sie sollten eine solche Situation deshalb bei eigenen Einheiten vermeiden und beim Gegner herbeiführen, wann und wo immer dieses möglich ist.

Ungestüme Einheiten bestehen aufgrund des +1 Faktors hierfür einen Beschuss-Test eher, machen sich also weniger aus Fernkampfverlusten.

Beispiel: Eine Einheit mit einer Moral '10/16' hat Fernkampfverluste erlitten. Die Einheit verfügt noch über acht Elemente (+8), zu denen auch der Anführer (+1) und Standartenträger (+1) zählen. Hier braucht bei einem Moraltest gar nicht gewürfelt werden, denn die Einheit besteht einen solchen Test aufgrund der Moralfaktoren von insgesamt $(8+1+1=)$ 10 automatisch.

Eine Einheit, die einen Beschuss-Test nicht besteht, flieht.

VERLUST-TESTS

Eine Einheit, die in einer Nahkampfphase Verluste erlitten hat, muss am Ende der Nahkampfphase einen Verlust-Test durchführen.

Dieser Test wird auch von Einheiten, denen **verschiedene Gegner** Verluste zugefügt haben, nur einmal am Ende der Nahkampfphase durchgeführt.

Bei Verlust-Tests sind die folgenden Moralfaktoren zu berücksichtigen, soweit sie zutreffen:

- + 1 pro Element, welches noch in der Einheit vorhanden ist
- + 1 für den Anführer, wenn er noch bei der Einheit ist
- + 1 für den Standartenträger, wenn er noch bei der Einheit ist
- + Befehlshaberboni der der Einheit angeschlossenen Befehlshaber
- + 1 wenn die Einheit ungestüm ist
- Furchtfaktor der Nahkampfgegners
- + eigener Furchtfaktor
- 1 pro Element eigener Verlust in dieser Nahkampfphase
- + 1 pro Element zugefügter Verlust in dieser Nahkampfphase

Für die **Anzahl der vorhandenen Elemente, Anführer, Standartenträger, angeschlossene Befehlshaber und ungestüme Einheiten** geltend die bereits im vorhergehenden Abschnitt enthaltenen Anmerkungen.

Der **Furchtfaktor** der testenden Einheit und des Nahkampfgegners wird durch die beiden folgenden Faktoren berücksichtigt. Wenn Modelle mit gleichem Furchtfaktor gegeneinander Nahkampf führen, heben sich diese Faktoren auf. Ist eine Einheit mit **Gegnern mit unterschiedlichem Furchtfaktor** im Nahkampf, wird nur der für die testende Einheit ungünstigste, also größte gegnerische Wert berücksichtigt.

Die Addition der zugefügten und Subtraktion der erlittenen **Verluste** gilt nur für die in der gerade beendeten Nahkampfphase aufgetretenen Verluste. Ein in dieser Phase verlorenes Element zählt somit zum einen als Verlust und kann zum zweiten bei der Anzahl der verbliebenen Elemente nicht mehr berücksichtigt werden, denn es ist ja nicht mehr vorhanden. Dies führt dazu, dass eine hohe Zahl von Verlusten in einer Phase schwerer zu 'verkräften' ist als dieselbe Zahl von Verlusten über mehrere Phasen verteilt. Die zweite Konsequenz ist, dass Einheiten, die im Nahkampf mehr Verluste zugefügt als erlitten haben, diesen Moraltest eher bestehen, also auch in einer recht 'blutigen' Nahkampfphase nur mit geringen Chancen aus dem Nahkampf fliehen.

Beispiel: Eine nahkämpfende Einheit mit einer 'Moral 10/16', die einen Verlust-Test machen muss, besteht noch aus sechs Elementen (+6) einschließlich des Anführers (+1), hat in dieser Nahkampfphase 2 Verluste erzielt (+2) und einen Verlust erlitten (-1) und kämpft gegen Gegner mit gleichem Furchtfaktor (± 0). Aufgrund der Moralfaktoren von insgesamt $(6+1+2-1=)$ 8 muss der Spieler 2 oder mehr würfeln, damit die Einheit den Test besteht.

Eine Einheit, die einen Verlust-Test nicht besteht, flieht.

Wenn zwei (oder mehr) Einheiten im Nahkampf sind, erleiden meist beide (oder alle) von ihnen Verluste und müssen folglich einen Verlust-Test durchführen. Diese Verlust-Tests werden nicht gleichzeitig, sondern in einer bestimmten Reihenfolge ausgeführt, um sicherzustellen, dass nicht alle an einem Nahkampf Beteiligten fliehen.

Verlust-Tests werden Nahkampfweise vor der am Ende der Nahkampfphase erlaubten Verschiebung einzelner Elemente durchgeführt.

'Nahkampfweise' heißt, dass für alle an einem einzelnen Nahkampf beteiligten Einheiten beider Seiten getestet wird. Sie werden im Spiel meist mehrere einzelne Nahkämpfe haben, es ist aber durchaus möglich, dass eine Einheit A im Nahkampf mit einer Einheit B ist, die Ihrerseits auch im Nahkampf mit einer Einheit C ist, und so weiter - auch dieses gilt dann als ein Nahkampf.

Am Ende einer Nahkampfphase führen ZUERST alle an einem Nahkampf beteiligten Einheiten des Verlierers Verlust-Tests aus. Eine Einheit

des Verlierers, die alle ihre Nahkampfgegner vernichtet oder selbst keine Verluste erlitten hat, testet nicht.

Der 'Verlierer' einer Nahkampfphase ist die Seite, welche in DIESEM Nahkampf in der gegenwärtigen Nahkampfphase die höchsten Gesamtverluste erlitten hat. Bei gleicher Zahl erlittener Verluste ist die Seite, die in diesem Nahkampf über die Einheit mit der niedrigsten Initiative verfügt, der Verlierer. Herrscht auch jetzt noch Gleichstand, würfeln Sie, wer der Verlierer ist. Die Gesamtverluste jeder Seite entscheiden hier nur über die Reihenfolge der Tests; dem Verlust-Test jeder Einheit werden natürlich die von *dieser Einheit* zugefügten oder erlittenen Verluste zugrunde gelegt.

Führen Sie DANACH Fluchtbewegungen von Einheiten des Verlierers aus, sofern diese ihren Verlust-Test nicht bestanden haben.

Dieses wird im Abschnitt 'Fliehende Einheiten' erläutert.

DANACH führen die Einheiten des Gewinners, sofern sie nun noch im Nahkampf sind, eventuelle Verlust-Tests aus. Eine Einheit des Gewinners, die alle ihre Nahkampfgegner vernichtet oder selbst keine Verluste erlitten hat oder deren Nahkampfgegner alle geflohen sind, testet nicht.

Führen Sie nun Fluchtbewegungen von Einheiten des Gewinners aus, sofern diese ihren Verlust-Test nicht bestanden haben.

Nach Durchführung aller Fluchtbewegungen erfolgt die Verschiebung einzelner (jetzt noch) nahkämpfender Elemente wie gewohnt.



ÜBERRENNEN-TESTS

Eine Einheit, die überrannt wird und hierdurch Verluste erleidet, muss mit Beendigung des Überrennens einen Überrennen-Test ausführen.

Ein 'Überrennen' stellt eine besondere Form des Angriffs dar, die nur bestimmten Monstern oder Kriegsmaschinen während der Bewegungsphase möglich ist. Diese Angriffsart ist des Zusammenhangs wegen hier aufgeführt, wird aber erst im Expertenspiel erläutert. Solange Sie nicht nach den Expertenregeln spielen, können Sie den Rest dieses Abschnitts ignorieren.

Das Überrennen ist beendet, wenn das überrennende Element seine Bewegung beendet hat. Eine Einheit, die in einer Bewegungsphase mehrfach von verschiedenen Elementen überrannt wird und hierbei jedes Mal Verluste erleidet, muss demzufolge auch mehrere Überrennen-Tests ausführen.

Bei Überrennen-Tests sind die folgenden Moralfaktoren zu berücksichtigen, soweit sie zutreffen:

- + 1 pro Element, welches noch in der Einheit vorhanden ist
- + 1 wenn der Anführer noch bei der Einheit ist
- + 1 wenn der Standartenträger noch bei der Einheit ist
- + Befehlshaberboni der der Einheit angeschlossenen Befehlshaber
- + 1 wenn die Einheit ungestüm ist
- Furchtfaktor des überrennenden Elements
- + eigener Furchtfaktor
- 1 pro Element, dass durch das Überrennen verloren wurde

Die Anzahl der **erlittenen Verluste** bezieht sich nur auf die Verluste, die durch das gerade beendete Überrennen entstanden sind. Eine Einheit, die in einer Bewegungsphase zweimal überrannt wird und jedes Mal zwei Verluste erleidet, führt auch den zweiten Überrennen-Test nur unter Zugrundelegung von zwei erlittenen Verlusten aus.

Eine Einheit, die einen Überrennen-Test nicht besteht, flieht.

ANGRIFFS-TESTS

Eine Einheit, die einen nicht fliehenden Gegner mit GRÖßEREM als dem eigenen Furchtfaktor angreifen soll und die selbst weder ungestüm ist noch bereits nahkämpft, muss vor Beginn des Angriffs einen Angriffs-Test ausführen.

Zu solchen Gegnern zählen auch **Groß-Elemente** (im Expertenspiel) oder **Befehlshaber** mit entsprechendem Furchtfaktor. Da die meisten Einheiten und Elemente einen Furchtfaktor von 1 haben, wird dieser Test nur selten durchzuführen sein.

Ungestüme Einheiten führen einen solchen Test nicht aus, denn diese sind aufgrund ihres Ungestüms gezwungen, Gegner anzugreifen (siehe Abschnitt 'ungestüme Einheiten' weiter unten). Auch eine **bereits nahkämpfende Einheit** muss nicht testen, wenn sie einen weiteren Gegner angreifen soll, denn die Kämpfenden sind bereits mitten in der 'Hitze des Gefechtes'.

Der Test wird in der Bewegungsphase unmittelbar vor Beginn des Angriffs, also der Bewegung der Einheit, durchgeführt

Jede Einheit kann nur EINEN Angriffs-Test pro Bewegungsphase durchführen.

Schlägt der Test fehl, weigert sich die Einheit anzugreifen. Da jede Einheit nur einen Angriffs-Test pro Bewegungsphase durchführen darf, können Sie einen fehlgeschlagenen Test in derselben Bewegungsphase nicht für einen anderen Gegner wiederholen.

Bei einem Angriffs-Test sind die folgenden Moralfaktoren zu berücksichtigen, soweit sie zutreffen:

- + 1 pro Element, welches noch in der Einheit vorhanden ist
- + 1 wenn der Anführer noch bei der Einheit ist
- + 1 wenn der Standartenträger noch bei der Einheit ist
- + Befehlshaberboni der der Einheit angeschlossenen Befehlshaber
- + eigener Größe
- Größe des Gegners
- + Furchtfaktor der angreifenden Einheit
- Furchtfaktor des anzugreifenden Gegners
- + 1 wenn die testende Einheit einen Angriffs-Befehl hat
- + 1 wenn der anzugreifende Gegner einen **Bewegen-Befehl** hat
- 1 wenn der anzugreifende Gegner einen **Halten-Befehl** hat
- +3 wenn der anzugreifende Gegner sich bereits im Nahkampf befindet

Der +1 Faktor für eine **testende Einheit mit Angriffs-Befehl** bewirkt, dass Sie die Moral Ihrer Einheiten durch die Vergabe entsprechender Befehle stärken können.

Die verbleibenden Faktoren dieser Tabelle bewirken, dass Angriffe, die mit erhöhten Erfolgschancen für die angreifende Einheit verbunden sind, mit größerer Wahrscheinlichkeit durchgeführt werden.

Beispiel: Eine aus fünf Elementen (+5) bestehende Einheit mit einer 'Moral 9/15' verfügt noch über einen Anführer (+1) und Standartenträger (+1), hat einen Plänkel-Befehl (kein Moralfaktor) und soll eine gegnerische Einheit gleicher Größe (±0) mit Halten-Befehl (-1) angreifen, deren Elemente einen um 1

höheren Furchtfaktor haben (-1). Aufgrund der Moralfaktoren von insgesamt $(5+1+1-1-1=)$ 5 muss der Spieler mindestens eine 4 würfeln, damit der Angriff zustande kommt. Wäre ein '★★'-Befehlshaber bei der Einheit (Befehlshaber-Bonus +2 plus ein zusätzliches Element), würde die Einheit bei 1 oder mehr angreifen und damit quasi automatisch die Befehle des Spielers befolgen.

Eine Einheit, die einen Angriffs-Test nicht besteht, darf sich dem Gegner, für den getestet wurde, in der betreffenden Bewegungsphase nicht nähern.

Die Einheit darf nur so vorrücken oder manövrieren, dass kein Element der Einheit seine ursprüngliche Entfernung zum Testgegner im Verlaufe der Bewegung verringert. Andere Einheiten, für die nicht getestet werden muss, dürfen natürlich angegriffen werden, solange diese Regel nicht verletzt wird.

SAMMELNTESTS

Eine fliehende Einheit, die ihre Flucht beenden will, kann in der Sammeln-Phase einen Sammeln-Test machen.

Ein Sammeln-Test ist freiwillig; Sie sind nicht gezwungen, eine Einheit versuchsweise zu sammeln. Da ein fehlgeschlagener Sammeln-Test allerdings keine nachteiligen Auswirkungen hat, sollten Sie diesen in aller Regel durchführen.

Bei Sammeln-Tests sind die folgenden Moralfaktoren zu berücksichtigen, soweit sie zutreffen:

- + 1 pro Element, welches noch in der Einheit vorhanden ist
- + 1 wenn der Anführer noch bei der Einheit ist
- + 1 wenn der Standartenträger noch bei der Einheit ist
- + 1 wenn der Musiker noch bei der Einheit ist
- + Befehlshaberboni der der Einheit angeschlossenen Befehlshaber

Ein **Musiker** kann ein Signal zum Sammeln geben und dieses so vereinfachen; ein solches Element wird deshalb mit einem +1 Faktor berücksichtigt.

Beispiel: Eine fliehende Einheit mit 'Moral 9/13' besteht aus fünf (in einer Gruppe fliehenden) Elementen einschließlich des Standartenträgers. Wenn die Einheit sammeln will, muss der Spieler aufgrund der Moralfaktoren von $(5+1=)$ 6 eine 3 oder mehr würfeln, damit die Einheit den Test besteht.

Beachten Sie, dass ungünstige Umstände anderer Moraltests, wie zum Beispiel die Anzahl der erlittenen Verluste oder der Furchtfaktor eines Gegners, bei einem Sammeln-Test nicht berücksichtigt werden. Es wird daher häufig vorkommen, dass eine

Einheit in einer vorhergehenden Phase der Runde einen Moraltest verfehlt und dennoch bei einem Sammeln-Test gute Chancen hat, ihre Flucht zu beenden. Dies sollte nicht dazu führen, vorhergehende Moraltests als unnütz zu betrachten. Eine Einheit, die erfolgreich sammelt, hat zu diesem Zeitpunkt mindestens eine Fluchtbewegung hinter sich gebracht (siehe Abschnitt 'Fliehende Einheiten'). Die Einheit muss damit, um wieder an den Gegner heranzurücken, meist erst eine Drehung, eine Neuformierung in eine geordnete Formation und eine Bewegung über die volle 'Bewegen' - Reichweite hinter sich bringen und fällt damit für etwa zwei Runden aus dem Kampfgeschehen aus.

Eine fliehende Einheit, die einen Sammeln-Test nicht besteht, flieht weiter.

GEHORSAMS-TESTS

Eine Einheit, die in geordneter Formation (aber keine Kolonne) ist UND weder nahkämpft noch ungestüm oder auf der Flucht ist UND ein sicht- und erreichbares gegnerisches Element innerhalb ihres Frontbereiches in höchstens drei Feldern Entfernung zu einem Element der Einheit hat, muss am Ende der Befehlsphase einen Gehorsams-Test ausführen.

Geordnet ist auch eine Einheit im Keil, in Plänkel- oder Hordenformation. Ungeordnete Einheiten, zu denen auch ein Karree zählt, haben zuviel mit sich selbst zu tun oder sind zu langsam, um sich zu einem Angriff provozieren zu lassen.

Gegnerische Elemente sind Einheiten oder Teile davon, einzelne Befehlshaber-Elemente, oder im Expertenspiel Zauberer oder Groß-Elemente (der Begriff wird im Expertenspiel erklärt).

Sichtbar ist ein Element, wenn mindestens ein Element der testenden Einheit zumindest einen vollständigen Größe-Abschnitt des Elements sehen kann.

Erreichbar ist ein gegnerisches Element, wenn es nicht von der gesamten Einheit durch unpassierbare Geländeformationen oder unüberwindliche Höhenunterschiede getrennt ist, oder (bei Flugwesen im Expertenspiel) sich im Flug befindet. Ein Element, das aufgrund unzureichender Bewegungspunkte oder Manöver nur in mehr als einer Bewegungsphase erreicht werden kann, ist dennoch erreichbar.

Der **Frontbereich** sind die Felder der Spielfläche, auf welche die Einheit vorrücken könnte. Ein gegnerisches Element, welches die Einheit zur Durchführung feldweiser Verschiebungen in Richtung der Flanke oder des Rückens zwingt, um es zu erreichen, ist nicht innerhalb des Frontbereichs.

Der Test wird am Ende der Befehlsphase nach dem Aufdecken und Ablegen aller Befehlsmarker durchgeführt.

Bei Gehorsams-Tests sind die folgenden Moralfaktoren zu berücksichtigen, soweit sie zutreffen

- + 1 pro Element, welches noch in der Einheit vorhanden ist**
- + oder - 1 nach Wunsch der Spielers, wenn der Anführer noch bei der Einheit ist**
- + oder - Befehlshaberboni der der Einheit angeschlossenen Befehlshaber**
- + eigene Größe**
- Größe des Gegners**
- + Furchtfaktor der testenden Einheit**
- Furchtfaktor der gegnerischen Einheit**
- + 1, wenn die testende Einheit einen Angriffs-Befehl hat**
- 1, wenn testende Einheit einen Halten-Befehl hat**

Anführer und angeschlossene Befehlshaber können bei diesem Test nach Wahl des Spielers mit einem Bonus oder Malus berücksichtigt werden. Ein Gehorsams-Test wird nicht durch erlittene Verluste, sondern die bloße Anwesenheit eines gegnerischen Elements oder einer gegnerischen Einheit ausgelöst und kann zur Folge haben, dass die Einheit ihre geltenden Befehle vergisst und sich zu einem Angriff provozieren lässt. Zum einen ist es für eventuell folgende Moraltests oder einen Nahkampf von Vorteil, ungestüm zu werden, zum anderen kann ein solches Resultat auch die schönsten Pläne eines Spielers zunichte machen. Ein Spieler kann deshalb bei diesem Test einen Anführer- oder Befehlshaberbonus auch vom Ergebnis abziehen, um diesen Zustand zu vermeiden.

Wenn **mehrere gegnerische Einheiten** oder Elemente sich innerhalb von 3 Feldern Entfernung innerhalb des Frontbereichs befinden, wird als Moralfaktor nur der größte gegnerische Furchtfaktor und Größe-Wert berücksichtigt.

Beispiel: Eine aus neun Elementen bestehende Einheit (+9) mit 'Moral 9/14' und Halten-Befehl (-1) ist drei Felder von einer gegnerischen Einheit mit gleicher Größe (± 0) und gleichem Furchtfaktor (± 0) entfernt. Da bei einem Gehorsams-Test die zweite Zahl des Moralwertes (hier also 14) unterboten werden muss, würde die Einheit aufgrund der Moralfaktoren von insgesamt $(9-1=)$ 8 lediglich bei einem Wurf von 6 ungestüm – befindet sich ein Anführer bei der Einheit, so könnte der Spieler dieses Resultat dann vermeiden, indem er 1 vom Ergebnis subtrahiert, oder bereits bei einer gewürfelten 5 durch die Addition des Anführer-Bonus herbeiführen.

Eine Einheit, die einen Gehorsams-Test nicht besteht, wird ungestüm.

Die Folgen hieraus werden unten im Abschnitt 'Ungestüme Einheiten' erläutert.

WEGGELASSENE TESTS

Die verschiedenen Anlässe, bei denen die Moral einer Einheit getestet werden muss, können im Verlauf jeder Runde zu einer Vielzahl von Moraltests führen, die letztlich den Spielfluss hemmen. Wenn Ihre Vertrautheit mit der zum Spiel benutzten Armee und Ihre Erfahrung beim Spiel gewachsen ist, werden Sie in vielen Situationen jedoch feststellen, dass eine Einheit oberhalb einer bestimmten Stärke einen bestimmten Moraltest gar nicht verfehlen kann, und dass in anderen Situationen oftmals ein Blick auf das Würfelergebnis genügt, um alle Spieler davon zu überzeugen, dass die Moral der Einheit hält.

Erfahrenen Spielern empfehlen wir deshalb, bei Durchführung eines Moraltests zunächst zu würfeln und den Test nur dann weiter fortzusetzen, wenn Zweifel an seinem letztendlichen Ergebnis bestehen.

FLIEHENDE EINHEITEN

Eine fliehende Einheit wird durch einen Flucht-Marker gekennzeichnet, der offen ausgelegt und ggfs. gegen einen vorhandenen Befehlsmarker ausgetauscht wird. Dies erfolgt sofort nach dem fehlgeschlagenen Moraltest; die Einheit gilt ab sofort als fliehend. Im Gegensatz zu Befehlsmarkern wird ein Fluchtmarker nicht am Ende einer Runde entfernt, sondern bleibt solange wirksam, bis die Einheit gesammelt oder vernichtet ist, oder die Spielfläche verlassen hat.

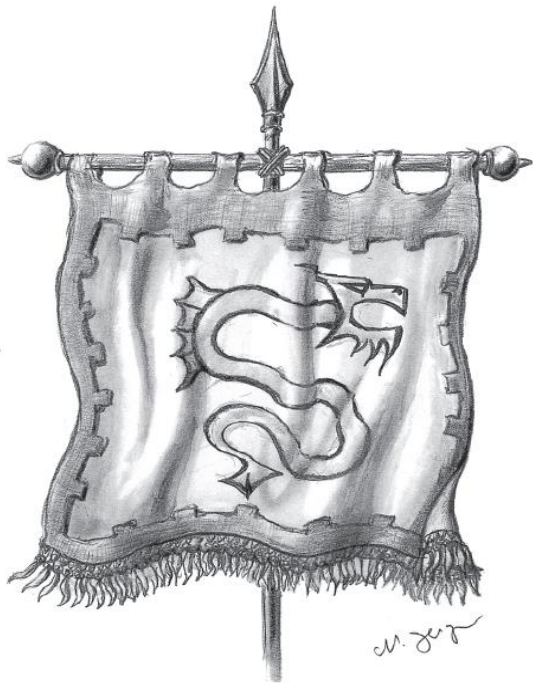
Die Elemente einer fliehenden Einheit MÜSSEN sich soweit möglich mit den ihnen bei einem Bewegun-Befehl zustehenden Bewegungspunkten in möglichst gerader Linie in Richtung der eigenen Ausgangsseite der Spielfläche bewegen. Umwege sind nur soweit erlaubt wie unbedingt nötig, um anderen eigenen oder gegnerischen Elementen oder unpassierbaren Geländeformationen aus dem Weg zu gehen. Jedes Element der fliehenden Einheit darf hierbei ohne Manöverkosten beliebig oft während der Bewegung drehen.

Die eigene Ausgangsseite der Spielfläche ist die Seite, auf der die eigene Armee Aufstellung genommen hat.

Eine fliehende Einheit unterliegt keinen Bewegungseinschränkungen oder -erleichterungen aufgrund irgendwelchen Formationen; die Einheit macht nichts anderes als zu fliehen, und wird dies meist in einem oder mehreren ungeordneten Grüppchen tun.

Eine Fluchtbewegung darf nicht im Kontakt mit einem Gegner ENDEN.

Es ist dagegen erlaubt, während einer Fluchtbewegung an einem Gegner 'vorbeizubewegen', sofern der Kontakt während derselben Bewegungsphase auch wieder gelöst wird.



Ein Element, das nur so bewegen könnte, dass es am Ende seiner Bewegung in Kontakt mit einem Gegner verbleibt, bleibt stattdessen stehen.

Dies gilt auch dann, wenn das Element die volle ihm zustehende Bewegungsweite nicht ausgeschöpft hat. Gleiches gilt für ein Element, das aufgrund eigener im Weg stehender Elemente nicht weiterbewegen kann.

Diese Fluchtbewegung findet SOFORT nach dem fehlgeschlagenen Moraltest statt, der zur Flucht führte.

Eine Einheit, die in der ersten oder zweiten Fernkampfphase durch einen fehlgeschlagenen Beschuss-Test zur Flucht getrieben wird, führt diese Fluchtbewegung am Ende der ersten bzw. zweiten Fernkampfphase aus.

Eine Einheit, die in der Bewegungsphase durch einen Überrennen-Test zur Flucht getrieben wird, führt diese Fluchtbewegung in der Bewegungsphase sofort nach dem fehlgeschlagenen Test aus. Dieses gilt unabhängig davon, ob die Bewegung der Einheit zu diesem Zeitpunkt bereits erfolgt ist oder nicht; eine aufgrund eines Überrennens fliehende Einheit kann demzufolge auch ein zweites Mal während der Bewegungsphase bewegen (müssen).

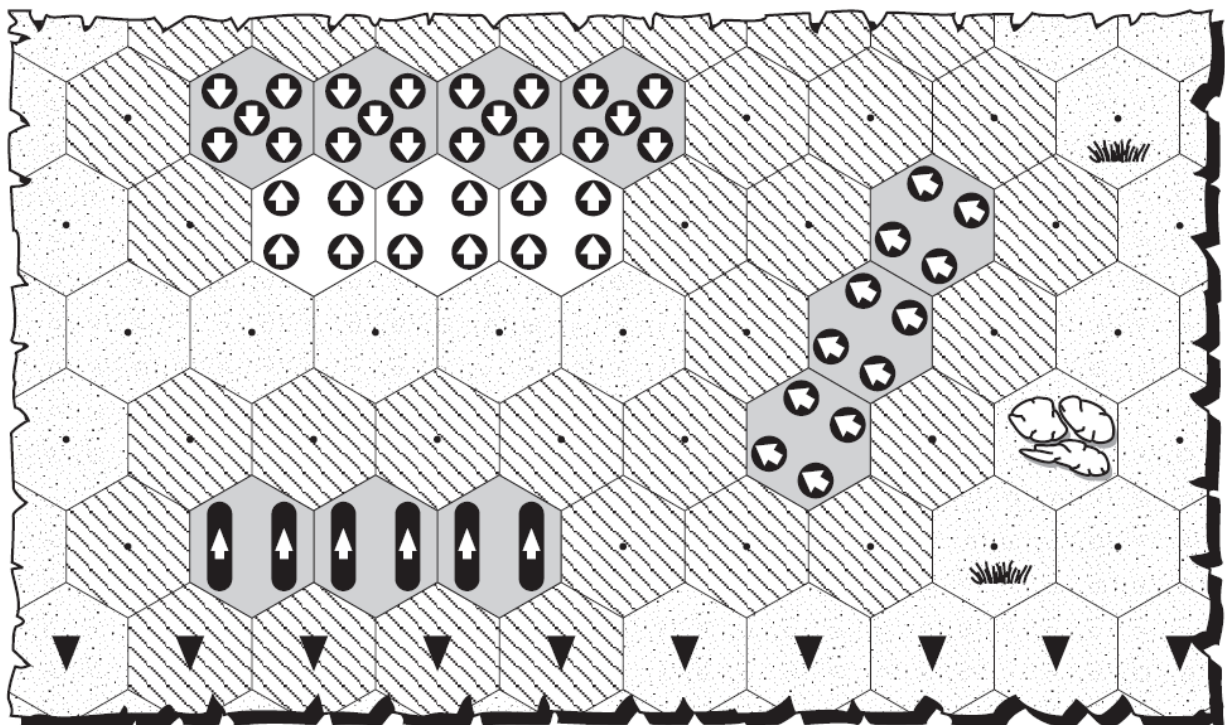
Einheiten, die in der Nahkampfphase durch einen Verlust-Test in die Flucht geschlagen wurden, führen diese Fluchtbewegung am Ende der Nahkampfphase aus.

Beachten Sie hierbei aber die Reihenfolge der Tests wie im Abschnitt 'Verlust-Tests' beschrieben.

Eine bereits fliehende Einheit führt aber keine weiteren Moraltests durch und flieht deshalb, auch wenn ihr noch einmal Verluste beigebracht werden, nicht etwa 'noch einmal'.

Die Elemente einer fliehenden Einheit dürfen während der Fluchtbewegung aufeinander zu bewegt werden, um eine größere Gruppe zu bilden und dadurch bessere Moralfaktoren bei einem eventuellen Sammeln-Test zu haben.

Ein fliehendes Element, das am ENDE einer Fluchtbewegung in Kontakt mit einem Gegner ist oder das von einem Gegner angegriffen wird, ist automatisch und ohne Gegenwehr vernichtet.



Auch ein Angriff auf eine fliehende Einheit kommt aber nicht automatisch zustande, sondern unterliegt denselben Voraussetzungen wie jeder andere Angriff auch.

Wenn in der Zeichnung auf der vorhergehenden Seite die weiß dargestellte Einheit zur Flucht getrieben wird, muss sie sich weitestmöglich in Richtung der eigenen Ausgangsseite der Spielfläche (dargestellt durch die Pfeile) bewegen. Keines der fliehenden Elemente darf seine Fluchtbewegung auf einem der schraffierten Felder beenden, denn dort wäre es in Kontakt mit einem gegnerischen Element. Die fliehenden Elemente müssten somit entweder (in der Zeichnung) links um die gegnerische Kavallerie herumbewegen, oder - eine ausreichende Bewegungsweite vorausgesetzt - zwischen den beiden unteren gegnerischen Einheiten hindurch. Die fliehende Einheit muss sich hierbei, wenn keine andere Möglichkeit besteht, notfalls auch teilen. Sind beide Bewegungen aus irgendwelchen Gründen nicht möglich, müssen die fliehenden Elemente sich zumindest auf die nichtschraffierten eigenen Rückenfelder zurückziehen. Ist auch dieses nicht möglich (zum Beispiel weil dort andere eigene Elemente stehen), sind die Elemente vernichtet. Dieses gilt auch dann, wenn der Gegner das eigene Nachrückern am Ende der Nahkampfphase dazu nutzt, wieder in den Kontakt mit den Fliehenden zu gelangen.

Ein der Einheit angeschlossener Befehlshaber führt die erste Fluchtbewegung mit aus. Fliehende Befehlshaber, die am Ende einer Fluchtbewegung in Kontakt mit einem Gegner sind oder von einem Gegner angegriffen werden, sind nicht vernichtet, sondern kämpfen normal.

Auch wenn eine solche Figur selbst keinen Moraltests unterliegt, wird sie in der allgemeinen Verwirrung und dem Gedränge einer Flucht zunächst mitgerissen. Wenn der Befehlshaber weniger Bewegungspunkte hat als die Elemente der Einheit, flieht (nur) er unter Zugrundelegung seiner eigenen Bewegungspunkte. Hat der Befehlshaber mehr Bewegungspunkte als die Elemente der Einheit, darf er wahlweise weniger weit bewegen, um den Kontakt zu anderen Elementen der Einheit nicht zu verlieren.

Bei der zweiten oder folgenden Fluchtbewegung muss ein solches Element nicht mehr mitfliehen. Ein Befehlshaber, der dann seine eigenen Wege geht, hat aber auch keine Möglichkeit mehr, die Einheit bei einem Sammeln-Test zu beeinflussen.

Fliehende Einheiten können in der Sammeln-Phase versuchen, sich zu sammeln.

Wenn eine fliehende Einheit, die in zwei oder mehr Teile gespalten ist, einen Sammeln-Test ausführen will, testet nur die Gruppe mit den günstigsten Moralfaktoren. Gelingt dieser Gruppe der Test, so ist (nur) sie gesammelt und hat automatisch einen Halten-Befehl.

Der Spieler hat in diesem Fall die Wahl, die anderen, immer noch fliehenden Elemente mit deren größtmöglicher 'Bewegen'-Reichweite auf den gesammelten Teil der Einheit zuzubewegen, oder die noch nicht gesammelten Elemente (oder einen Teil davon) als vernichtet zu erklären und aus dem Spiel zu entfernen. Kommen die fliehenden Elemente in Kontakt zum gesammelten Teil der Einheit, so sind auch sie gesammelt, ohne dass erneut getestet werden muss. Der zuerst gesammelte Teil der Einheit hat bis zu diesem Zeitpunkt oder bis zum Entfernen der noch nicht gesammelten Elemente einen Halten-Befehl.

sammelten Teil der Einheit zuzubewegen, oder die noch nicht gesammelten Elemente (oder einen Teil davon) als vernichtet zu erklären und aus dem Spiel zu entfernen. Kommen die fliehenden Elemente in Kontakt zum gesammelten Teil der Einheit, so sind auch sie gesammelt, ohne dass erneut getestet werden muss. Der zuerst gesammelte Teil der Einheit hat bis zu diesem Zeitpunkt oder bis zum Entfernen der noch nicht gesammelten Elemente einen Halten-Befehl.

Eine fliehende Einheit, die einen Sammeln-Test besteht, ist nicht mehr fliehend.

Wenn eine Einheit erfolgreich gesammelt ist, wird der Flucht-Marker entfernt, und die Einheit kann in der nächsten Befehlsphase wiederum einen Befehl erhalten, sich neu formieren, und so weiter.

Eine fliehende Einheit, die einen Sammeln-Test nicht besteht, flieht weiter. Elemente, die auf der Flucht die Ausgangsseite der Spielfläche erreichen, werden aus dem Spiel entfernt. Mitfliehende Befehlshaber bleiben bei Erreichen des letzten, ggfs. halben Feldes der Spielfläche stehen.

Einheiten, die aus VORHERGEHENDEN Runden auf der Flucht sind, führen ihre Fluchtbewegung in jeder Bewegungsphase als erstes aus.

UNGESTÜME EINHEITEN

Wenn eine Einheit ungestüm wird, wird dieses durch einen Ungestüm-Marker angezeigt. Dieser wird sofort nach dem den Ungestüm auslösenden Gehorsams-Test gegen den vorhandenen Befehlsmarker ausgetauscht und aufgedeckt zusammen mit der Einheit bewegt. Der Marker wird am Ende einer Runde nicht entfernt, sondern bleibt wirksam, bis die Einheit aufgrund eines später erfolgenden Moraltests nicht mehr ungestüm ist.

Eine Einheit, die ungestüm wird, greift die den Ungestüm auslösende gegnerische Einheit (oder das gegnerische Element) an. Sie bewegt sich hierzu möglichst geradeaus mit den ihr bei einem A-Befehl zustehenden Bewegungspunkten und Manövern auf die gegnerische Einheit zu. Umwege oder Manöver sind nur soweit erlaubt, wie dieses unbedingt nötig ist, um eigenen Elementen oder unpassierbaren Geländeformationen aus dem Weg zu gehen, oder mehr eigene Elemente in Kontakt mit dem Gegner zu bringen.

Diese Bewegungen finden in der Bewegungsphase nach den Bewegungen fliehender Einheiten, aber vor allen anderen statt. Sollte es in einer bestimmten Situation von Bedeutung sein, welche von zwei ungestümen Einheiten sich als erste bewegt, würfeln Sie. Hat eine ungestüm gewordene Einheit mehrere Gegner zur Wahl, darf der Spieler entscheiden, welche(r) von diesen angegriffen werden (wird).

Die Elemente ungestümer Einheiten MÜSSEN möglichst so bewegt werden, dass sie in Kontakt mit einem Gegner gelangen.



Dies schließt auch ein, dass eine ungestüme Einheit beim Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes zum Beispiel ihre Keilformation auflöst, wenn hierdurch mehr Elemente in Kontakt mit dem Gegner gelangen, oder weiter auf diesen zu bewegt werden können.

Ungestüme Einheiten schlagen im Nahkampf mit einer um 2 erhöhten Initiative zu. Elemente ungestümer Einheiten, die am Ende einer Nahkampfphase nachrücken, MÜSSEN diese Bewegung auf den Gegner zu und möglichst in den Kontakt mit ihm ausführen.

Wenn eine ungestüme Einheit einen Beschuss-, Überrennen- oder Verlust Test verfehlt, flieht sie unter denselben Voraussetzungen wie jede andere Einheit auch (und ist dann natürlich nicht mehr ungestüm). Besteht sie den Test, ist sie weiterhin ungestüm.

Eine ungestüme Einheit, weiche die zuerst angegriffene gegnerische Einheit oder das gegnerische Element in die Flucht geschlagen oder vernichtet hat, greift die nun nächststehende gegnerische Einheit oder das nächststehende gegnerische Element an.

Die 'nächststehende gegnerische Einheit' kann natürlich die zuerst angegriffene sein, etwa weil sie aus dem Nahkampf geflohen ist, nun aber immer

noch in unmittelbarer Nähe der ungestümen Einheit steht. Obige Regel hat dann einfach zur Folge, dass die ungestüme Einheit den Nahkampf gegen diesen Gegner fortsetzt, also am Ende der Nahkampfphase auf diesen zu nachrücken muss.

Die ungestüme Einheit kann hierbei Manöver aufwenden, um sich im nötigen Maße neu zu formieren und Bewegungseinschränkungen aufgrund ungeordneter Formation zu vermeiden. Ist der ursprüngliche Nahkampfgegner vollständig vernichtet oder geflohen, so wird sich der dann nächststehende Gegner oftmals nicht auf der Front der ungestümen Einheit befinden. Die Einheit kann in diesem Fall auch eine Drehung oder einen Schwenk ausführen, sofern dies erforderlich ist, um den neuen Gegner erreichen zu können.

Die Regeln über ungestüme Einheiten decken einige Sonderfälle nicht ab, da wir ein langes Regelwerk zur Behandlung einiger nur sehr selten auftretender Situationen vermeiden wollten. Gehen Sie immer davon aus, dass eine ungestüme Einheit sich in einem mehr oder weniger verstandeslosen Kampfesrausch befindet. Die Einheit wird daher ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit den jeweils am leichtesten oder schnellsten erreichbaren Gegner angreifen, auch wenn dieser viel stärker ist oder die Einheit sich durch diese Bewegung der Gefahr eines Angriffs gegen ihre Flanke oder ihren Rücken aussetzt.

XVI.

Schlachten

Dieses Kapitel enthält zwei Szenarien, welche Ihnen einen sofortigen Start ins Standardspiel ermöglichen, und daran anschließend Regeln für das Design Ihrer eigenen Schlachten. Die in den Abschnitten 'Schlachten', 'Besondere Angriffsziele' und 'Flankenmärsche' enthaltenen Regeln gelten nicht für die folgend beschriebenen Szenarien.

SZENARIO 1 - DAS LETZTE GEFECHT

Im Jahre 714 des imperialen Kalenders setzt ein kleineres Truppenkontingent des Ork-Tierclans über den Grenzfluss Gavrill und fällt in die imperiale Provinz Madon ein. Eine der Erzminen im Osten der Provinz ist nur schwach gesichert, und die dortige Garnison fällt dem überraschenden Angriff der Orks ohne große Gegenwehr zum Opfer. Einem in großer Eile zusammengestellten Truppenkontingent, das dem bedrängten Ostteil der Provinz zur Hilfe kommen soll, geht es nicht anders. Die Reste des imperialen Einsatzheeres fliehen durch das Gebirge in Richtung der Provinzhauptstadt Belensha, doch sie verirren sich und landen in einer Sackgasse, aus der es kein Entrinnen mehr zu geben scheint. An einer günstigen Stelle bereitet man sich auf das letzte Gefecht vor und erwartet die verfolgenden Ork-Einheiten.

Beteiligte Truppen

Dem imperialen Spieler stehen Herkyn Barrach Colonh, Gordan Orkschlächter, die Berserker, die kaiserlichen Arquebusiere und das Adlige Fußvolk zur Verfügung.

Der Ork-Spieler gebietet über Baslian den Siegreichen, Kruuk, die Trolle, die Ork-Garde, die leichten Ork-Schwerträger, die leichten Ork-Bogenschützen und die Zwergenfresser. Bitte lesen Sie zur Erläuterung des Eintrags '□□' auf der Rekrutierungskarte der Trolle die Beschreibung der Trolle im Kapitel 'Einheiten und Modelle' in den Anhängen.

Spielefläche und Aufstellungszonen

Legen Sie die Karten 1 bis 4 wie auf der folgenden Seite abgebildet aus. Die hellen Bereiche markieren die Aufstellungszonen der Orks bzw. der Imperialen.

Siegbedingungen

Das Szenario hat keine Rundenbegrenzung. Der imperiale Spieler gewinnt, sobald er die Hälfte der gesamten Ork-Truppen (entspricht 475 Punkten) vernichtet oder in die Flucht geschlagen hat. Ein vernichteter Befehlshaber oder Held wird mit der auf der Rekrutierungskarte angegebenen Punktzahl, ein vernichtetes Element einer Einheit mit dem anteiligen Punktwert berücksichtigt.

Beispiel: Die Ork-Garde besteht aus acht Elementen und kostet 160 Punkte. Jedes vernichtete Element wird mit $(160:8 =) 20$ Punkten berücksichtigt. Es spielt hierbei keine Rolle, ob das vernichtete Element einen Anführer, Musiker oder Standarten-träger enthielt, oder nicht.

Elemente gelten nur dann als 'in die Flucht geschlagen', wenn sie auf der Flucht die Spielfläche verlassen haben. Elemente, die zunächst geflohen sind, denen dann aber ein Sammeln-Test gelingt, sind nicht 'in die Flucht geschlagen'.

Die Orks gewinnen, wenn alle imperialen Elemente vernichtet oder in die Flucht geschlagen wurden, ohne dass die imperiale Siegbedingung erfüllt wurde.

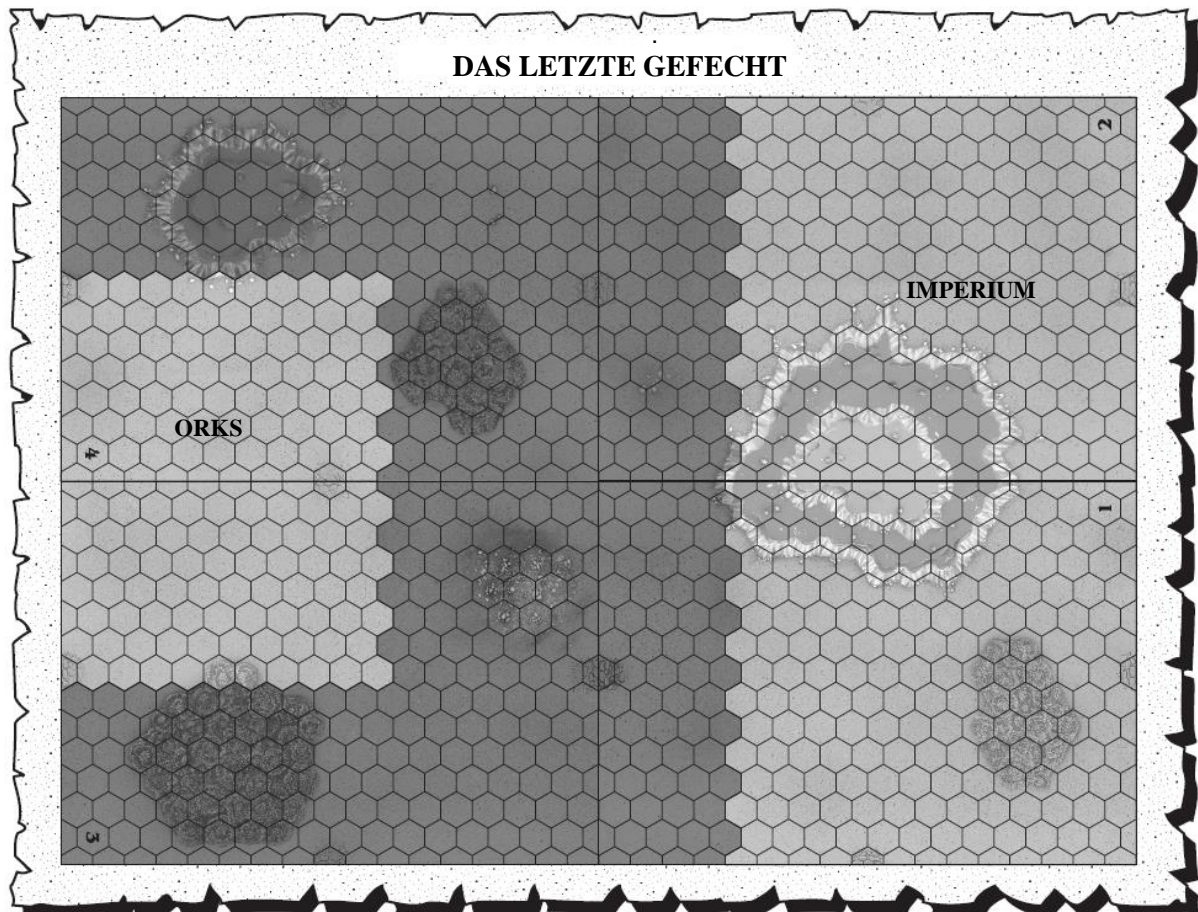
SZENARIO 2 - KAL BENOKK

Räuberische Ork-Horden verwüsten die imperiale Provinz Hodiabra. Der imperiale Befehlshaber im Range eines Herkyn, Barrach Colonh, erhält die Order, mit einem Truppenkontingent den Grabhügel von Kal Benokk, einem Heiligtum des Imperiums nahe der Provinzhauptstadt Aldeia, vor dem Zugriff der Orks zu schützen.

Beteiligte Truppen

Dem imperialen Spieler stehen Herkyn Barrach Colonh, Gordan Orkschlächter mit dem Artefakt 'Schwert der Furcht', das adlige Fußvolk mit dem Artefakt 'Siegesstandarte', die Berserker und die Ritter vom Orden des Reinigenden Lichts zur Verfügung.

Die Truppen der Orks bestehen aus Baslian dem Siegreichen, Kruuk, der Ork-Garde, den Trollen, den Zwergenfressern, den leichten Schwerträgern mit dem Artefakt 'Kriegsbanner' und den leichten Bogenschützen.



Das Schwert der Furcht, die Siegesstandarte und das Kriegsbanner werden im Kapitel 'Gegenstände' beschrieben

Spielfläche und Aufstellzonen

Legen Sie die Karten 1 bis 4 wie auf der gegenüberliegenden Seite abgebildet aus. Die hellen Bereiche markieren die Aufstellzonen der Orks bzw. der Imperialen.

Siegebedingungen

Das Szenario hat keine Rundenbegrenzung.

Die Orks gewinnen, wenn sie den Grabhügel auf Karte 4 oder einen Teil davon mit einer EINHEIT oder Teilen davon während einer ganzen Runde besetzt halten, und sich zu keinem Zeitpunkt während dieser Runde irgendwelche nicht-fliehenden imperialen Elemente auf dem Hügel aufhalten.

Gelingt den Orks dies nicht, endet das Szenario mit einem Sieg der Imperialen.

SCHLACHTEN

Der Aufbau Ihrer Armeen, das Austesten neuer Spielregeln und das Ausprobieren neuer Taktiken und Varianten, um einen alten Gegner vielleicht mit einem neuen Trick zu überraschen, sind wesentliche Bestandteile einer Beschäftigung mit **DEMONWORLD**. Viele Schlachten werden deshalb als reine Freundschaftsspiele ausgetragen, um neue Einhei-

ten auszuprobieren oder einfach 'Spaß an der Freud' zu haben.

Wenn Sie **DEMONWORLD** so spielen, sind Sie völlig frei darin, Spieldauer, Aufstellung, Truppenzusammenstellungen oder Siegbedingungen festzulegen, solange nur die jeweiligen Spielpartner einverstanden sind. Wenn Sie eigene Szenarien entwerfen wollen, bei denen vielleicht eine Seite über erheblich mehr Truppen verfügt als die andere, dafür aber, wie zum Beispiel im Szenario 1 dieses Kapitels, während eines Spieles auch mehr 'erreichen' muss, ist eine solche Abstimmung mit Ihren Spielpartnern sogar die einzige Möglichkeit, ein Spiel zu veranstalten.

Dennoch ist **DEMONWORLD** ein Spiel um fantastische Schlachten, und die meisten Schlachten haben einen Gewinner und einen Verlierer. Meist wird klar sein, welche Seite eine Schlacht gewonnen hat, ohne dass hierzu irgendwelche Regeln nötig sind - die Truppen des Verlierers sind vernichtet oder geflohen, und die Seite, die gewonnen hat, beherrscht in mehr oder weniger intaktem Zustand das Schlachtfeld.

Nicht alle Fälle aber werden so klar sein, und nicht bei allen Spielen wird ausreichend Zeit vorhanden sein, um tatsächlich bis zum bitteren Ende für eine Seite zu spielen. Letztlich wird **DEMONWORLD** oftmals auch im Rahmen eines Wettbewerbes oder Turniers gespielt, und auch für diese Fälle benötigen wir eine klare Entscheidung, wer denn nun eigentlich gewonnen hat.

Beachten Sie hierzu die nachfolgenden Abschnitte. Diese Regeln sollten immer dann benutzt werden, wenn **DEMONWORLD** nicht nur aus Spaß am Spiel gespielt wird, oder wenn dieses im Rahmen eines Wettbewerbes stattfindet. Fühlen Sie sich ansonsten frei darin, einige oder alle der Regeln dieses Kapitels zu ändern oder wegzulassen, wenn dieses geeignet erscheint und ihre Spielpartner einverstanden sind.

Armeengröße

Vor Beginn eines Spieles müssen Sie sich mit Ihren Mitspielern einigen, mit welchen Armeen Größen (Punktzahlen) gespielt werden soll.

Dies hängt von der vorhandenen Zeit, der Größe der Spielfläche und nicht zuletzt natürlich von den als Miniaturen vorhandenen Truppentypen ab. Wir empfehlen eine Armeengröße von etwa 1.000 Punkten für kleinere Szenarien, 1.500 bis 2.000 Punkten für größer angelegte Auseinandersetzungen und eine nach oben hin theoretisch unbeschränkte Zahl, wenn Sie über eine sehr große Spielfläche und ein ganzes Wochenende Zeit verfügen.

Die hier enthaltenen Spielsteine und Rekrutierungskarten reichen nicht aus, um besonders große Armeen aufzustellen. Sie werden hierzu auf eins der **DEMONWORLD** Armeenbücher zurückgreifen müssen, welche die Hintergrundgeschichte und Armeen des jeweiligen Reiches beschreiben und

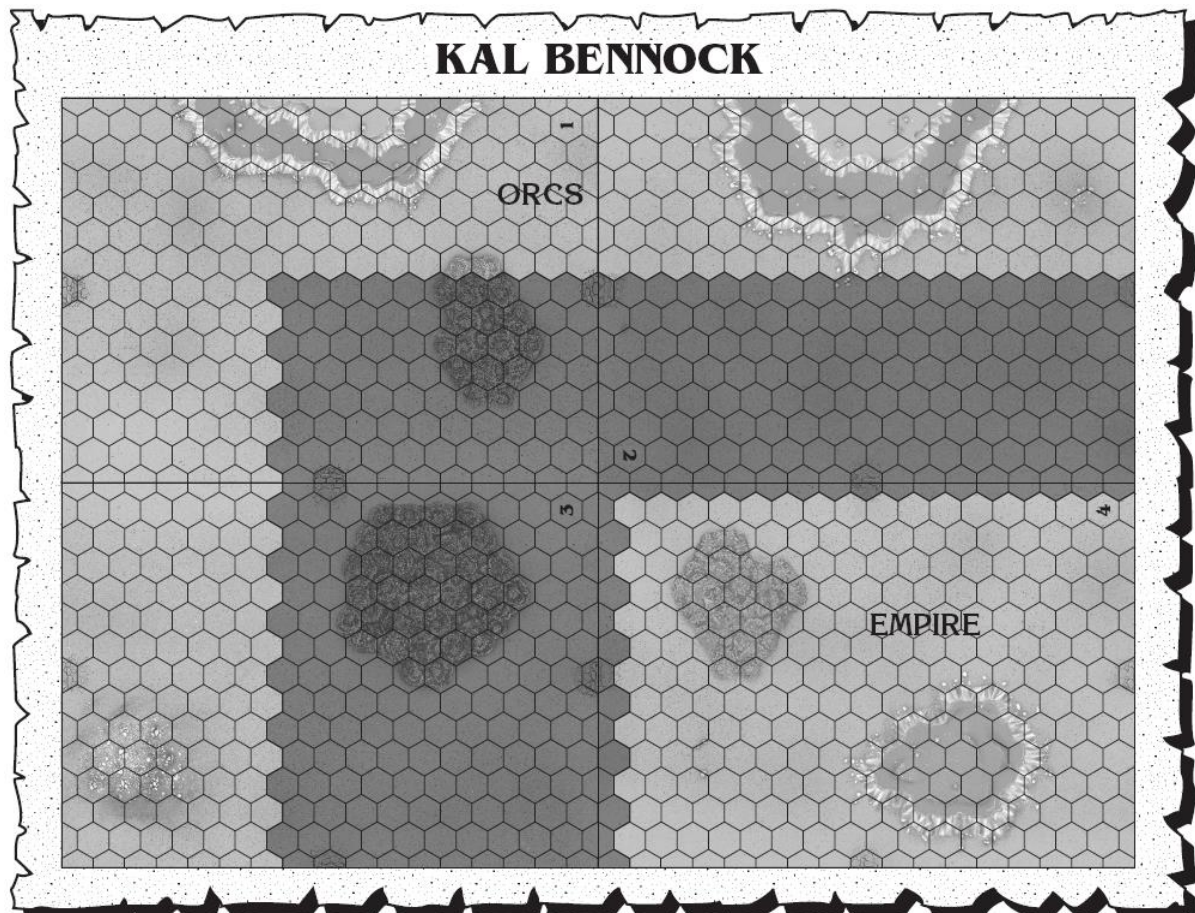
auch Armeenlisten enthalten, um die Aufstellung 'historisch korrekter' Armeen sicherzustellen. Dieses ist aber kein Nachteil, denn wenn Sie sich erst einmal aufmachen, eine 1.500-Punkte-Armee zusammenzustellen, sollten Sie sich zuvor für eines der existierenden Reiche entschieden haben, und damit offensichtlich auch über das passende Armeenbuch verfügen.

Zusammenstellung der Armeen

Für ein Spiel nach den Standardregeln benötigen Sie die normalgroßen Spielsteine und die zugehörigen Rekrutierungskarten. Die größeren Spielsteine stellen Streitwagen, Geschütze oder große Monster dar, deren Verwendung im Expertenspiel erklärt wird.

Aus der Rekrutierungskarte ist ersichtlich, welche Elemente zu einer Einheit gehören. Diese Elemente werden (vorzugsweise in einer geordneten Formation) nach Einheiten geordnet innerhalb ihrer eigenen Aufmarschzone (siehe den folgenden Abschnitt) aufgestellt.

Die Rückseite jeder Rekrutierungskarte gibt an, wie viele 'Punkte' eine Einheit oder ein Element im Spiel wert ist. Dieser Wert richtet sich nach den Spielwerten wie Bewegungsweite, Kampfkraft, Panzerung oder Moral. Diese Punktwerte gestatten die Aufstellung auch sehr unterschiedlicher, aber dennoch gleichstarker Armeen anhand der **DEMONWORLD** Armeenbücher.



Sie sollten bei der Spielvorbereitung sicherstellen, dass die jeder Seite zur Verfügung stehenden Punktwerte gleich sind, um jedem der Spieler gleiche Gewinnchancen zu geben. Dies wird oftmals nicht exakt möglich sein; Differenzen von plus oder minus 5% (also 50 Punkte bei einer 1.000-Punkte-Armee) sind aber akzeptabel.

Spielfläche und Aufstellung

Die dem Spiel beiliegenden Karten 1 bis 4 können in einer Vielzahl von Anordnungen kombiniert werden, und zusätzliche **DEMONWORLD** Kartensets ermöglichen den Aufbau anderer oder größerer Spielflächen. Für die im Spiel enthaltenen Einheiten ist aber eine Spielfläche aus vier Karten groß genug.

Einer der Spieler legt vor Spielbeginn die Spielfläche in einer passenden Anordnung aus.

Bei vier Karten wird dies meist in der Anordnung '2 breit – 2 lang' erfolgen, denn Anordnungen wie '1 breit – 4 lang' führen zu recht merkwürdigen Aufstellungen und sollten allenfalls besonderen Szenarien vorbehalten sein. Wenn Sie auf mehr als vier Karten spielen, sollten Sie in jedem Fall ein vollständiges Rechteck zusammensetzen.

Wenn Sie lediglich mit den vier hier enthaltenen Karten spielen, wird jede Kombination zueinander passender Karten zu einer für beide Spieler 'ausgeglichenen' Anordnung einzelner Geländemerkmale führen. Wenn Sie einzelne Karten mehrfach, oder zusätzliche Karten aus den **DEMONWORLD** Kartensets verwenden, kann einer der Spieler bereits durch diese Vorauswahl benachteiligt werden. Da wir nicht wissen, welche Karten den Beteiligten in welcher Menge zur Verfügung stehen, ist es unmöglich, für diesen Fall Regeln anzugeben. Wir schlagen deshalb vor, dass in Streitfällen entweder die Spieler sich abwechselnd für je eine Karte aus dem vorhandenen Material entscheiden, oder dass dieses durch eine dritte Person geschieht. Da beides



aufgrund nicht zueinander passender Karten zu einer Einschränkung der möglichen Kombinationen beim Aufbau der Spielfläche führen kann, ist es allerdings besser, diesen Fall einvernehmlich zu entscheiden, oder das Aussehen der Spielfläche nach der Hintergrundgeschichte der Schlacht auszurichten. Bei einem Gefecht in den Eiswüsten Isthaks zum Beispiel wird nur wenig Wald vorhanden sein, während eine Schlacht gegen Zwerge sich oftmals in gebirgigem oder hügeligem Gelände abspielen wird. Nach Festlegung der Karten fährt einer der Spieler dann wie beschrieben mit dem Auslegen der Spielfläche fort.

Der ANDERE Spieler entscheidet danach, auf welcher Seite der Spielfläche er seine Truppen aufstellt. Die Gegenseite stellt ihre Truppen auf der gegenüberliegenden Seite der Spielfläche auf.

Die Längsseiten der einzelnen Karten verlaufen parallel zum Sechseckraster, und eine Spielfläche sollte so angeordnet sein, dass die Längsseiten der Karten auch die Längsseiten der Spielfläche bilden. In diesem Fall können die gegnerischen Schlachtreihen parallel zueinander Aufstellung nehmen, und die folgenden Ausführungen setzen diesen Fall voraus.

Jede Seite kann ihre eigenen Truppen auf den drei äußeren Sechseckreihen der eigenen Spielfeldseite aufstellen.

Bei einer Spielfläche, die nur aus einer Karte besteht, wären dies die Reihen B, C und D für die eine, und die Reihen M, N und O für die andere Seite. Die 'halben' Reihen A und P können benutzt, sollten für eine Aufstellung aber nur bei akutem Platzmangel verwendet werden.

Wenn Sie mit besonders großen Armeen spielen oder über eine besonders große Spielfläche verfügen, kann die Aufmarschzone einvernehmlich auch auf vier oder mehr Reihen erhöht werden. Eine besonders schmale Aufmarschzone bei einer breiten Spielfläche führt dazu, dass viel Zeit verstreicht, bis die Armeen überhaupt in Kontakt miteinander kommen. Eine breite Aufmarschzone bei einer schmalen Spielfläche dagegen sorgt dafür, dass einige Truppen spätestens nach der ersten Bewegungsphase in Reichweite gegnerischer Fernkämpfer sind. Beides ist nicht immer wünschenswert, und die genaue Festlegung der Aufmarschzone bei größeren Spielflächen bleibt deshalb je nach Situation Ihnen überlassen.

Die Aufstellung erfolgt gleichzeitig.

Dies sollte im Allgemeinen sicherstellen, dass die Aufstellung der einen Seite sich nicht nach der der anderen richtet, denn auch in der Realität würden zwei Armeen in einer jeweils eigenen, bereits vor der Schlacht festgelegten Aufstellung aufeinander treffen. Wenn diese Regel bei einer gewissen Sorte von Spielern dazu führt, dass nach kurzem Blick auf die gegnerische Aufstellung noch schnell die eine oder andere Einheit vom rechten auf den linken Flügel gesetzt wird oder umgekehrt, muss die Aufstellung verdeckt erfolgen. Stellen Sie hierzu ein-

fach in der Mitte der Spielfläche einige Spielschachteln oder Kartons auf, die den Blick auf die gegnerischen Truppen versperren.

Stattdessen können Sie vor der Aufstellung auch für jedes einzelne Element dessen Standort und Ausrichtung anhand der auf jeder Karte abgedruckten Koordinaten niederschreiben (die aufwendige Lösung), oder für jede Einheit notieren, auf welchem Flügel' der Armee (links, rechts oder im Zentrum) diese aufzustellen ist.

Spieldauer

Theoretisch kann ein Spiel solange fortgeführt werden, bis eine der Seiten vollständig vernichtet oder von der Spielfläche geflohen ist. Dies führt jedoch meist zu einem in der Endphase langweiligen Spielverlauf, oder zu einer wilden Jagd der letzten verbliebenen Elemente beider Seiten über die Spielfläche.

Wir empfehlen daher, vor Beginn eines Spieles entweder eine feste Anzahl von Runden oder eine feste Zeitdauer anzusetzen.

Wenn Sie über eine feste Anzahl von Runden spielen, werden je nach Größe der Spielfläche fünf bis acht Runden in den meisten Fällen ausreichend sein und eine Entscheidung bringen.

Wenn bei einem Turnier über eine vorgegebene Zeit gespielt wird, muss eine bei Zeitablauf im Gange befindliche Runde natürlich zu Ende gespielt werden, um beiden Spielern gleiche Gewinnchancen zu geben.

Spielende

Prüfen Sie bei Spielende, welche Einheiten oder Elemente vollständig vernichtet wurden oder von der Spielfläche geflohen sind. Der Punktwert dieser Einheiten und Elemente sowie eventuell verloren gegangener magischer Gegenstände wird der Gegenseite gutgeschrieben. Welche von beiden Seiten die meisten Punkte hat, ist der Gewinner des Spiels.

Bitte beachten Sie, dass (in Abweichung zu dem vorgestellten Szenario 1) nur vollständig vernichtete oder von der Spielfläche geflohene gegnerische Einheiten zu einem Punkterfolg führen. Dieses soll die Spieler dazu anhalten, möglichst schnell eine Entscheidung zu suchen, anstatt unentschieden umeinander herumzuplänkeln.

BESONDERE ANGRIFFSZIELE

Wenn nach den vorstehenden Regeln gespielt wird, werden zwei gegnerische Armeen sich meist in etwa in der Mitte der Spielfläche treffen und 'die Sache miteinander austragen'. Dieses entspricht für die allermeisten Schlachten dem durchaus üblichen Verlauf, berücksichtigt aber keine besonderen Situationen.

Eine 'besondere Situation' ist dann gegeben, wenn eine Auseinandersetzung nicht einfach der Vernichtung des Gegners dienen, sondern damit ein wei-

tergestecktes Ziel erreicht werden soll - beispielsweise die Eroberung eines wichtigen magischen Schreins, oder einer Brücke über einen Fluss, um den Nachschub zu ermöglichen.

In diesen Fällen kann die Kontrolle eines bestimmten Punktes der Spielfläche oder einer besonderen Geländeformation wichtiger sein als die Bekämpfung des Gegners. Die folgenden Regeln tragen diesem Gesichtspunkt Rechnung, werden aber nur angewendet, wenn alle Spieler damit einverstanden sind, oder dies eine Vorgabe in einem Wettbewerb ist.

Beim Auslegen der Spielfläche wird eine vorher vereinbarte Anzahl von Angriffszielen festgelegt. Der Spieler, der die Spielfläche und die Angriffsziele festlegt, bestimmt auch den Wert jedes Zieles in Punkten.

Diese Angriffsziele stellen besonders wichtige Orte dar, die erobert oder verteidigt werden müssen. Die Anzahl festzulegender Ziele muss zwischen den Spielern vereinbart werden. Die geeignete Anzahl hängt von Größe und Aussehen der Spielfläche ab, sollte aber nicht mehr als die Hälfte der ausgelegten Karten betragen - bei einer aus vier Karten bestehenden Spielfläche also höchstens zwei Ziele, bei einer Spielfläche aus sechs Karten höchstens drei, und so weiter. Der festzulegende Punktwert ermöglicht eine Gewichtung bestimmter Ziele. Der Wert sollte zwischen 50 und 300 Punkten liegen.

Ein 'Angriffsziel' sollte, um Unklarheiten zu vermeiden, nur aus *einem* Feld bestehen. Dieses Feld sollte innerhalb einer markanten Geländeformation liegen, zum Beispiel auf einem Hügel, oder an einer Furt über einen Fluss, um seine Bedeutung für die Schlacht glaubhaft zu machen.

Ein Angriffsziel darf nicht innerhalb einer der Aufmarschzonen, oder innerhalb von zehn Feldern Entfernung eines anderen Angriffszieles festgelegt werden.

Nach dem Festlegen der Spielfläche und der Angriffsziele entscheidet der ANDERE Spieler, auf welcher Seite der Spielfläche er seine Truppen aufstellt. Die Gegenseite stellt ihre Truppen wie gewohnt auf der gegenüberliegenden Seite der Spielfläche auf.

Der Spieler, der bei Spielende die Kontrolle über ein Angriffsziel hat, erhält dessen Punktwert gutgeschrieben.

Ein Spieler hat die Kontrolle über ein Angriffsziel, wenn sich bei Spielende ein eigenes, weder nahkämpfendes noch fliehendes Element auf demselben Feld wie das Angriffsziel befindet. Fliegende Elemente 'über' einem solchen Feld (siehe Kapitel 'Flieger') zählen nicht. Wird das Feld umkämpft oder befindet sich kein Element auf dem Feld, wird der Punktwert keinem der Spieler gutgeschrieben.

Wenn nach den Regeln über Angriffsziele gespielt wird, kann der Ausgang einer Schlacht nicht nur durch zugefügte oder erlittene Verluste, sondern auch durch die Kontrolle über ein bestimmtes Ge-

länderteil oder einen bestimmten Punkt der Spielfläche entschieden werden. Dieses führt zu interessanten taktischen Situationen, denn selbst eine Armee, die viele Verluste erlitten und dem Gegner nur wenige zugefügt hat, kann das Spiel dennoch für sich entscheiden!

FLANKENMÄRSCH

Solange Sie nur mit den hier enthaltenen Einheiten spielen, haben die Regeln dieses Abschnittes keine große Bedeutung und sollten folglich nicht beachtet werden. Sobald Sie jedoch beginnen, Ihre Armeen auszubauen, bieten Flankenmärsche neue taktische Möglichkeiten, und Sie sollten diese Option in Ihre Spiele einbauen, sofern alle Beteiligten einverstanden sind.

NACH dem Auslegen der Spielfläche (und eventueller Angriffszielmarker), aber VOR der Aufstellung der Armeen, geben beide Spieler ihre Spähfaktoren bekannt. Der Spähfaktor einer Armee ist gleich der Summe aller ihrer Reiterei- sowie (im Expertenspiel) Flieger-Elemente, wobei entsprechend ausgerüstete Befehlshaber mitzählen. Reiterei-Elemente sowie Elemente, die nur niedrig fliegen können, zählen doppelt, wenn sie bei einem B-Befehl über mindestens 40 Bewegungspunkte verfügen. Flieger-Elemente (die auch hoch fliegen können) zählen unabhängig von den ihnen zustehenden Bewegungspunkten immer doppelt.

Was unter hoch- und niedrigfliegenden Elementen zu verstehen ist, wird im Kapitel 'Flieger' erläutert.

Beispiel: Eine Armee, die (nur) über eine Einheit der Ritter vom Orden des Reinigenden Lichts als Reiterei verfügt, hat einen Spähfaktor von 10 (entsprechend 10 Elementen dieser Einheit). Wären diese Ritter leichter gepanzert und hätten demzufolge bei einem B-Befehl 40 Bewegungspunkte, würden sie doppelt zählen, und der Spähfaktor einer solchen Armee wäre 20. Verfügte diese Armee dann auch noch über einen Drachenreiter, wäre ihr Spähfaktor insgesamt 22, da der Drache als flugfähiges Modell doppelt zählt. Die Tatsache, dass der Drache fliegen kann UND über 40 Bewegungspunkte verfügt, wird nicht berücksichtigt.

Wenn die Spähfaktoren einer Seite mindestens um die Hälfte größer sind als die der anderen Seite, so hat sie den Gegner ausgespäht. Wenn nicht, so ist keine Seite ausgespäht.

Beispiel: Eine imperiale Armee habe einen Spähfaktor von 50; eine Armee der Orks einen von 30. Da 50 mehr als (1,5 mal 30 =) 45 ist, sind die Orks ausgespäht. Hätte die Ork-Armee einen Spähfaktor von 40, wäre keine der Armeen ausgespäht.

Armeen, die ihren Gegner ausgespäht haben, können auf einem oder beiden Flügeln ihrer Armee eine beliebige Anzahl von Flankenmärschen versuchen. Wenn keine Seite ausgespäht wurde, kann jede Seite EINEN Flankenmarsch auf dem eigenen rechten Flügel durchführen.

Wenn Sie Ihren Gegner ausgespäht haben und mit einigen Ihrer Truppen Flankenmarschieren wollen, müssen Sie diese nun einzeln oder in Kommandos, wie im folgenden beschrieben, jeweils dem Flügel Ihrer Armee, auf dem der Flankenmarsch erfolgen soll, zuordnen. Sie sind frei darin, auf jedem der Flügel eine oder mehrere Einheiten einzeln, oder eins oder mehrere Kommandos Flankenmarschieren zu lassen.

Wenn Sie Ihren Gegner nicht ausgespäht haben und Flankenmarschieren wollen, dürfen Sie mit EINER Einheit oder EINEM Kommando auf dem eigenen rechten Flügel Flankenmarschieren.

Notieren Sie die Zuordnung flankenmarschierender Elemente verdeckt auf einem Zettel; diese Elemente werden zu Spielbeginn NICHT aufgestellt.

Geschützte, Infanterie in geschlossener Ordnung und Einheiten in Hordenformation können nicht Flankenmarschieren.

Infanterie in geschlossener Ordnung operiert auf dem Schlachtfeld mit fünf Miniaturen pro Elementbasis (solche Einheiten sind im Basisspiel nicht enthalten). Diese Einheiten sind im Nahkampf deutlich kampfkraftiger, aber aufgrund ihrer Formation nicht in der Lage, Flankenmärsche durchzuführen.

Flugfähige Elemente (die hoch fliegen können) treffen frühestens zu Beginn der ZWEITEN Runde des Spiels, flankenmarschierende Reiter, Groß-Elemente, Infanterie, die in einer Plänkel-Formation operieren kann, sowie flugfähige Elemente, die nur niedrig fliegen können, frühestens zu Beginn der DRITTEN Runde, und alle anderen flankenmarschierenden Elemente frühestens zu Beginn der VIERTEN Runde ein. Elemente, die gemeinsam unter dem Kommando eines ebenfalls flankenmarschierenden Befehlshabers ziehen, marschieren mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit (des langsamsten Elements) und würfeln einmal für alle gemeinsam. Einheiten oder Elemente, die getrennt und mit unterschiedlicher Geschwindigkeit Flankenmarschieren, würfeln einzeln.

Was ein 'Groß-Element' ist, wird im Expertenspiel erklärt.

Würfeln Sie ab der Runde, in der flankenmarschierende Elemente frühestens eintreffen dürfen, für jede einzeln marschierende Einheit (jedes einzeln marschierende Element) und jedes Kommando mit 1W6 und addieren Sie den Befehlshaberbonus (nur) des höchstrangigen Befehlshabers, der das Kommando begleitet, zum Ergebnis. Ist das Endergebnis 4 oder mehr, trifft die Einheit/das Kommando in dieser Runde ein. Ist das Ergebnis kleiner als 4, trifft die Einheit/das Kommando in dieser Runde nicht ein, kann aber in der nächsten Runde erneut wie beschrieben für das Eintreffen würfeln und addiert dann 1 zum Würfelergebnis. Sollte auch der zweite Versuch erfolglos sein, kann in Folgerunden erneut für ein Eintreffen gewürfelt werden, wobei für jeden bislang fehlgeschlagenen Versuch 1 zum Würfelergebnis addiert wird.

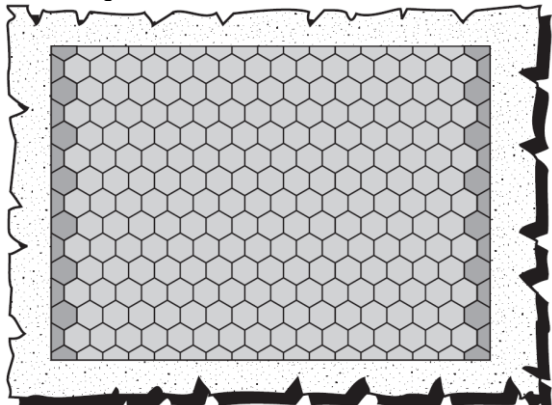
Beispiel: Ein Spieler (der seinen Gegner ausgespäht hat) führt auf dem rechten Flügel seiner Armee einen Flankenmarsch mit einer Einheit, die in Plänkel-Formation operieren darf, durch, und verfügt auf dem linken Flügel über ein flankenmarschierendes Kommando, bestehend aus einer Infanterie-Einheit und einem ★★-Befehlshaber.

Für die Einheit auf dem rechten Flügel darf ab der dritten Runde des Spiels für ein Eintreffen gewürfelt werden; der Spieler benötigt hierfür eine 4 oder mehr. Gelingt dies nicht, darf in der nächsten Runde erneut gewürfelt werden; die Einheit trifft dann bei einer 3 oder mehr auf dem Schlachtfeld ein.

Für das Kommando auf dem linken Flügel darf ab der vierten Runde für ein Eintreffen gewürfelt werden. Da ein ★★-Befehlshaber mitmarschiert, trifft dieses Kommando allerdings schon bei einer 2 oder mehr (und in der nächsten Runde automatisch) ein.

Für das Eintreffen wird zu Beginn der Runde, also noch bevor irgendeine andere Aktion stattfindet, gewürfelt. Eine Einheit oder ein Element, die (das) erfolgreich für das Eintreffen gewürfelt hat, hat in der Runde des Erscheinens automatisch einen B-Befehl und betritt die Spielfläche (im Falle einer Einheit) in Kolonnenformation.

Stellen Sie das erste Element der Einheit auf ein beliebiges Feld auf dem linken oder rechten Rand der Spielfläche (je nachdem, auf welchem Flügel der Flankenmarsch durchgeführt wurde); im Falle flankenmarschierender Groß-Elemente wird zunächst ein Feld der Basis entsprechend gesetzt. In der folgenden Zeichnung, dargestellt anhand einer aus nur einer Karte bestehenden Spielfläche, sind die in Frage kommenden Felder dunkel schattiert.



'Denken' Sie sich die restlichen Elemente der Einheit zunächst dahinter (außerhalb der Spielfläche). Dieses 'Plazieren' kostet keine Bewegungspunkte. Da die Einheit in Kolonnenformation ist, dürfen Sie in der Bewegungsphase mit dem ersten erschienenen Element (bis zum Aufbrauch der Bewegungspunkte) entsprechende Bewegungen auf die Spielfläche durchführen, wobei nachfolgende Elemente die Spielfläche auf demselben Feld betreten müssen wie das erste erschienene Element, und den Bewegungen des ersten Elements in Kolonne folgen müssen. Da die Einheit in der Runde ihres Erscheinens einen B-Befehl hat, darf das erste Element nicht in Kontakt mit einem Gegner platziert werden, und die Einheit darf in dieser Runde keine

Gegner angreifen. Andere flankenmarschierende Elemente bewegen in ähnlicher Weise.

Wenn Sie mit einem Kommando Flankenmarschieren, müssen ALLE zu diesem Kommando gehörenden Elemente die Spielfläche auf demselben Feld betreten; jede einzelne Einheit (oder jedes einzelne Element im Falle von Befehlshabern oder Groß-Elementen) kann allerdings nach dem Betreten in einer anderen Richtung bewegen, statt der Bewegung der ersten Einheit (des ersten Elements) zu folgen. Die Reihenfolge, in der die Einheiten/Elemente eines Kommandos die Spielfläche betreten, wird hierbei vom flankenmarschierenden Spieler festgelegt.

Fälle, in denen (noch) nicht vollständig platzierte Einheiten angegriffen werden oder Ziel eines Zaubers sind, verlangen etwas Vorsicht bei der Handhabung. Sie können sich die Abwicklung solcher Situationen erleichtern, indem Sie einfach eine weitere Karte neben der vorhandenen Spielfläche auslegen, die Elemente dort aufstellen und das Spielgeschehen ggfs. auf dieser Karte fortsetzen. Abgesehen vom Platzbedarf kann dies aber, wenn auch der Gegner in diesen Bereich bewegt, zu einer unerwünschten und oftmals problematischen Ausweitung des Schlachtfeldes führen. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn Einheiten in die Flucht geschlagen werden, oder sich noch nicht eingetroffene Kommandos auf dem 'neu aufgedeckten' Teil des Schlachtfeldes befinden. Wir schlagen deshalb vor, das Spielgeschehen in KEINEM Fall auf Bereiche jenseits der ursprünglichen Spielfläche auszudehnen, überlassen es aber Ihnen und Ihren Mitspielern, dieses auch anders zu handhaben.

Flankenmarschierende Elemente (Einheiten), welche die Spielfläche bis zum Ende eines Spieles nicht (mit mindestens einem Element) betreten haben, zählen als verloren.

Wir gehen dann davon aus, dass diese sich entweder hoffnungslos verirrt haben, oder desertiert sind.

Die vorstehenden Spielregeln ermöglichen es dem Gegenspieler insbesondere bei großen Kommandos, durch geschickte Platzierung eigener Elemente als Reaktion auf ein Eintreffen einen 'Verkehrsstau' herbeizuführen. Dieses ist einerseits zwar richtig, denn ein großes Truppenkontingent, das zum Beispiel auf einer Straße marschiert, ist eben unflexibel, und weiter hinten marschierende Einheiten können die Spielfläche dann eben nicht 'auf der Überholspur' erreichen. Andererseits ist es nicht einsehbar, dass zum Beispiel ein einzelner Held, der das strategisch wichtige 'Eintrittsfeld' besetzt hat, nun einen großen Teil der gegnerischen Armee im Alleingang aufhält. Sie sollten sich in solchen Fällen frei darin fühlen, das 'Eintrittsfeld' für nachfolgende Einheiten/Elemente geringfügig zu versetzen, um auch diesen ein Betreten der Spielfläche zu ermöglichen. Alternativ dazu können Sie flankenmarschierende Truppen in mehrere kleinere Kommandos aufteilen, die zum einen eben flexibler sind, und die Spielfläche zum zweiten an unterschiedlichen Punkten betreten können.

XVII.

Große Monster

Bei normalgroßen Truppentypen werden ein bis fünf Modelle auf einer ein Feld großen Basis zusammengefasst. Die Abmessungen dieser Basen sind ausreichend, um auch größere Monster darauf unterzubringen, solange diese einzeln basiert werden, aber zu klein, um wirklich große Ungeheuer oder Geräte aufzunehmen. Modelle, die Drachen, große Riesen, Streitwagen oder Geschütze darstellen, benötigen daher größere Basen.

Die Basen solcher Modelle sind drei oder vier Felder groß, einige davon sind auch auf den beigegeführten Spielsteinen enthalten. Wenn Sie Ihre Armeen mit Miniaturen ausbauen wollen, müssen Sie entweder mehrere Basen zusammenkleben, oder die benötigte Basis aus Karton oder einer Polystyrol-Platte ausschneiden. Das Kapitel 'Bemalung' enthält zu diesem Zweck Zeichnungen aller Basengrößen mit den jeweiligen Maßen.

Alle Modelle auf Basen, die mehr als ein Feld groß sind, werden zusammenfassend als Groß-Elemente bezeichnet. Die bisher vorgestellten Elemente auf normalgroßen Basen werden zusammenfassend als Standard-Elemente bezeichnet. Dieser Begriff umfasst neben Befehlshabern und Helden auch Zauberer auf normalgroßen Basen (siehe Kapitel 'Magie').

Groß-Elemente handeln einzeln, statt im Verband wie die Angehörigen einer Einheit zu operieren. Jedes Groß-Element verfügt daher über seine eigene Rekrutierungskarte.

EINFÜHRUNG

Dieses Kapitel enthält zunächst allgemeine Anmerkungen, die für alle Arten von Groß-Elementen gelten, und danach spezielle Regeln für Drachen und Riesen. Die beiden daran anschließenden Kapitel stellen Streitwagen und Geschütze vor.

Drachen und Riesen (auf Basen, die mehr als ein Feld groß sind) werden zusammenfassend als Giganten bezeichnet. Streitwagen und Geschütze werden zusammenfassend als Geräte bezeichnet.

Beim Nahkampf eines mit Piken oder Speeren bewaffneten Elements gegen Giganten oder Streitwagen wird der Kampffaktor des Elements gegen Reiterei zugrunde gelegt, beim Nahkampf gegen Geschütze der gegen Infanterie.

Befehle

Ein Gigant, die Besatzung eines Streitwagens oder die Bedienungsmannschaft eines Geschützes handeln einzeln und eigenständig. Solche Elemente haben daher keine Anführer und brauchen diese auch nicht, um einen Befehl zu erhalten.

Jedes nicht im Nahkampf befindliche Groß-Element erhält in jeder Befehlsphase einen Befehl. Ein Groß-Element, dessen Befehlsmarker vergessen wurde, hat einen Halten-Befehl.

Der Befehlsmarker wird wie gewohnt verdeckt ausgelegt und aufgedeckt, und auch bei der Anzahl der vorhandenen Befehlsmarker und damit der Reihenfolge der Bewegung berücksichtigt.

Moral

Groß-Elemente verfügen über einen Furchtfaktor, führen selbst aber keine Moraltests durch und haben demzufolge auch keine Moralwerte. Ein Drache oder Riese, der groß genug ist, um eine mehrere Felder große Basis auszufüllen, beherrscht einen Teil des Schlachtfeldes und unterliegt nicht den kleingeistigen Ängsten und Moraltestergebnissen normaler Truppentypen!

Auch Geschütze und Streitwagen verfügen nicht über Moralwerte - das Geschütz oder der Streitwagen selbst kann offensichtlich keine Moral haben, und bei der Besatzung oder Bedienungsmannschaft handelt es sich meist um gut ausgebildete und motivierte Spezialtruppen, die lieber kämpfend mit dem ihnen anvertrauten Gerät untergehen, als dieses zurückzulassen.

Bewegungen und Manöver

Ein einzelnes Model kann keinen Schwenk oder eine Formationsänderung durchführen, und auch die Unterschiede zwischen einer Drehung und einer Bewegung sind bei Groß-Elementen eher vage. Groß-Elemente haben deshalb keine Manöver, sondern führen Bewegungen und Drehungen nur unter Verbrauch von Bewegungspunkten aus.

Diese Bewegungspunkte hängen wie gewohnt vom geltenden Befehl ab. Im Gegensatz zu einer Einheit jedoch verfügt ein Groß-Element auch bei einem Halten-Befehl über Bewegungspunkte. Dies gibt Groß-Elementen einen kleinen Bewegungsfreiraum, der ja auch Einheiten aufgrund der erlaubten Manöver zusteht.

Die Beschreibung eines Groß-Elements teilt alle Geländeformationen in 'passierbare' und 'unpassierbare' ein. Jede passierbare Geländeformation kann bei einer Bewegung geradeaus unter Aufwendung von 3 Bewegungspunkten pro Feld betreten werden (Ausnahme: Höhenunterschiede), unpassierbare Geländeformationen sind nicht betretbar.

Die Begründung hierfür ist, daß ein Gigant durch eine Bewegung über ein Geröllfeld nicht merklich verlangsamt wird, und sich andererseits auf einer Straße nicht schneller bewegt als im offenen Gelände. Auf der anderen Seite ist zum Beispiel ein Wald oder ein Geröllfeld für einen Streitwagen aufgrund seiner Größe oder Konstruktion bereits unpassierbar, während ein normales Infanterie-Element sich mit nur leicht erhöhten Punktkosten durch diese Geländeformationen bewegen kann.

Die Ausführung von Drehungen und Bewegungen zur Seite oder nach hinten wird in den Beschreibungen der einzelnen Groß-Elemente erläutert.

Groß-Elemente auf Feldern unterschiedlicher Höhe

Da die Basen von Groß Elementen sich über mehrere Felder erstrecken, kann der Fall eintreten, daß verschiedene Teile (Felder) der Basis sich auf Feldern unterschiedlicher Höhe befinden - ein Riese erklimmt gerade einen Hügel, wobei das vordere Feld der Basis sich bereits auf dem Hügel befindet, während die beiden anderen Felder noch auf dem normalhohen Erdboden sind. Dieses kann im Nah- und Fernkampf Auswirkungen haben.

Ein Groß-Element auf Feldern unterschiedlicher Höhe wird beim Fernkampf mit der tatsächlichen Höhe auf jedem von ihm eingenommenen Feld berücksichtigt.

Beispiel: Ein Riese der Größe 6 (auf einer drei Felder großen Basis), der mit dem vorderen Feld seiner Basis bereits auf einem Hügel der Höhe 2 steht, mit den restlichen Feldern aber noch auf dem normalhohen Erdboden, reicht auf dem vorderen Feld bis zu einer Höhe von 8, und hat auf den anderen beiden Feldern eine Höhe von 6.

Wenn ein Element in Kontakt mit zwei Feldern des Groß-Elements ist, die sich auf unterschiedlicher Höhe befinden, so gelten beim Zuschlagen im Nahkampf für beide Elemente die jeweils ungünstigsten Faktoren aufgrund von Höhenunterschieden.

Beispiel 1: Ein Standard-Element auf einem Feld der Höhe 2 ist in Kontakt mit zwei Feldern eines Groß-Elements, die sich auf den Höhen 0 und 2 befinden. Schlägt das Standard-Element im Nahkampf zu, erfolgt dies mit einem unveränderten Kampffaktor – der +1 Faktor pro Höhenstufe für ein Zuschlagen gegen ein hügelabwärts stehendes Element wird nicht berücksichtigt, denn eins der in Kontakt befindlichen Felder des Groß-Elements ist auch auf der Höhe 2. Schlägt das Groß-Element zu, so erfolgt dieses mit einem -1 Faktor, da ein in Kon-

takt befindliches Feld des Groß-Elements auf der Höhe 0 ist und damit hügelaufwärts zugeschlagen werden muss.

Beispiel 2: Ein Drache ist mit zwei Feldern, die sich auf den Höhen 0 und 2 befinden, in Kontakt mit einen Riesen, dessen maßgebliche Felder sich gleichfalls auf den Höhen 0 und 2 befinden. Im Nahkampf schlagen beide Elemente mit einem um 1 verringerten Kampffaktor zu, denn beide gelten gegenüber dem Gegner als eine Höhenstufe hügelabwärts befindlich.

Vorstehende Regel gilt auch, wenn im Nahkampf gegen einen Streitwagen gegen ein bestimmtes Feld der Streitwagenbasis gekämpft wird (siehe Kapitel 'Streitwagen').

Trefferpunkte

Da große Monster und Kriegsgeräte nicht mit einem Treffer zu vernichten sind, verfügen auch sie über mehrere Trefferpunkte. Ein verlorener Trefferpunkt jedoch, der bei einem Befehlshaber keinerlei Auswirkung hat, solange dieser überhaupt noch über Trefferpunkte verfügt, hat bei Groß-Elementen sofort nachteilige Effekte.

Für jeden verlorenen Trefferpunkt eines Giganten oder Streitwagen werden die dem Modell zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte um 1 verringert.

Beispiel: Ein Riese verfügte ursprünglich über 'B:24/A:18/P:12/H:6' Bewegungspunkte. Hat das Modell vier Trefferpunkte Verlust erlitten, so hat es noch 'B:20/A:14/P8/H:2' Bewegungspunkte zur Verfügung. Der Riese kann sich bei einem Halten-Befehl dann nicht mehr bewegen, und wird auch in seinen Überrennen-Möglichkeiten (siehe Abschnitt 'Überrennen') eingeschränkt.

Ein Groß-Element, das alle Trefferpunkte verloren hat, ist natürlich vernichtet, auch wenn im Einzelfall noch Bewegungspunkte 'übrig' sein sollten.

Die Auswirkungen verlorener Trefferpunkte bei Geschützen werden im Kapitel 'Geschütze' erklärt.

FERNKAMPF GEGEN GROSS-ELEMENTE

Ein Groß-Element, das durch keinerlei dazwischenstehenden Elemente oder Geländeformationen verdeckt ist, kann beim Fernkampf ungehindert beschossen werden.

Beachten Sie, daß der im Fernkampf geltende Faktor von '+1 pro 2 vollständig sichtbarer Größe-Abschnitte des Zielelements' die Trefferwahrscheinlichkeit insbesondere bei 'großen' Groß-Elementen deutlich erhöht. Andererseits verfügen gerade diese Groß-Elemente auch über deutlich erhöhte 'P' - Panzerungswerte, so dass meist unterstützend gefeuert werden muß, um überhaupt einen Effekt erzielen zu können. Ein einzelner Pfeil, der einen Riesen ins Knie trifft, hat eben nahezu keine Auswirkungen.

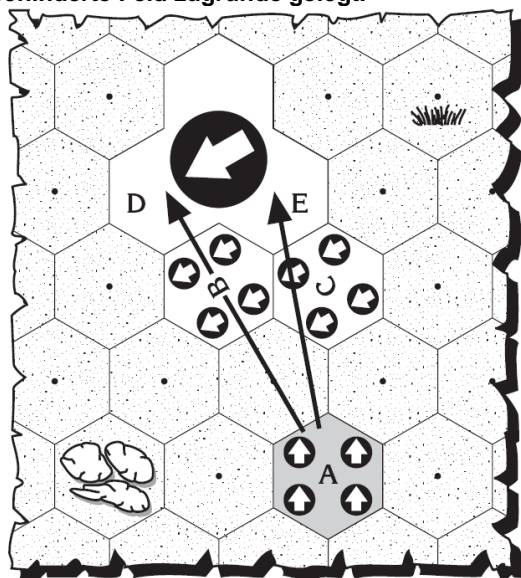
Wenn die Sicht auf ein Groß-Element insgesamt in gleicher Weise behindert ist, gilt eine eventuelle Änderung der Basiszahl für das gesamte Groß-Element in gleicher Weise.

Beispiel: Wenn ein Riese der Größe 5 mit allen Feldern seiner Basis in einem Gewässer der Tiefe 2 steht, sind immer nur 3 Größe-Abschnitte des Riesen sichtbar, und dieser kann daher nur mit einer lediglich um 1 erhöhten Basiszahl beschossen werden.

Da die Basen von Groß-Elementen sich über mehrere Felder erstrecken, kann jedoch der Fall eintreten, daß die Sicht auf verschiedene 'Teile' eines Groß-Elements in unterschiedlicher Weise behindert ist.

Tritt dieser Fall auf, prüfen Sie keine Sichtbehinderungen auf das Groß-Element als solches, sondern müssen feststellen, welche Felder der Basis des Groß-Elements in welchem Maße sichtbar sind. Auch hier ist die Sichtlinie wieder die Verbindung der jeweiligen Feldmittelpunkte.

Wenn die Sicht auf ein Groß-Element in unterschiedlicher Weise behindert ist, wird beim Schießen die Basiszahl für das am WENIGSTEN behinderte Feld zugrunde gelegt.



In der Zeichnung oben soll das Element A der Größe 2 über die Elemente auf den Feldern B und C hinweg auf den Riesen der Größe 5 schießen (der Riese sei mit diesen Elementen nicht im Nahkampf). Die Sichtverbindung zu den beiden Feldern D und E der Riesenbasis verläuft über die dazwischenstehenden Elemente B und C hinweg und kann folglich durch diese behindert werden.

Wenn die dazwischenstehenden Elemente die Größe 2 haben, sind auf den Feldern D und E der Riesenbasis nur die beiden oberen Größen-Abschnitte des Riesen vollständig sichtbar, und dieser kann daher nur mit einer um 1 erhöhten Basiszahl beschossen werden. Hätten die dazwischenstehenden Elemente die Größe 1, so wären vier Größen-Abschnitte des Riesen in Sicht, und ein Fernkampf gegen diesen könnte mit einer um 2 erhöhten Basiszahl erfolgen.

Wäre das Element B nicht vorhanden, existierte eine ungehinderte Sichtverbindung zwischen Feld A und Feld D der Riesenbasis, und beim Fernkampf gegen den Riesen würde seine volle Größe zugrunde gelegt.

Ein nahkämpfendes Groß-Element kann nur dann als eigenständiges Ziel beschossen werden, wenn es über Nahkampfgegner oder andere Sichthindernisse hinweg mindestens zur Hälfte sichtbar ist.

In der Zeichnung links könnte der Riese, sofern er mit den Elementen B und C im Nahkampf wäre, nur dann als eigenständiges Ziel von Element A beschossen werden, wenn die dazwischenstehenden Elemente die Größe 1 hatten, denn nur dann wäre der Riese mindestens zur Hälfte (d. h. mit $5:2 = 2,5$; aufgerundet 3 vollen Größen-Abschnitten) sichtbar.

Würfeln Sie in anderen Fällen beim Schießen auf nahkämpfende Groß-Elemente mit einem W6. Bei einem Wurf von 1 bis 3 treffen Sie das ursprüngliche Zielfeld, bei einem Wurf von 4 bis 6 wird eins der benachbarten Felder, festzulegen anhand einer der auf den Karten abgedruckten Windrosen und eines erneuten Wurfes, ermittelt. Der Fernkampfangriff richtet sich mit der für das ursprüngliche Zielfeld geltenden Kampfkraft gegen das endgültige Zielfeld und verfällt, wenn dieses Feld leer ist. Ist das endgültige Zielfeld von einem Element besetzt, wird bei der Ausführung des Fernkampfs der 'W'-Wert und die sichtbare Größe des letztlich getroffenen Elements zugrunde gelegt.

Wenn das letztlich getroffene Element in einem solchen Fall vom Schützen aus gesehen durch das nahkämpfende Groß-Element vollständig verdeckt ist, bleibt das Vorgehen gleich, die Basiszahl des Fernkampfs jedoch erfährt keine Erhöhung aufgrund 'sichtbarer Größenabschnitte' des endgültigen Zielelements.

Beispiel: Wenn in der Zeichnung links der Riese der Größe 5 mit den Elementen B und C der Größe 2 im Nahkampf ist und von Element A beschossen werden soll, muß der fernkämpfende Spieler das Feld D oder E der Riesenbasis als Ziel angeben, und so dann würfeln, ob dieses Feld getroffen wird (das dritte Feld der Riesenbasis kann nicht als Zielfeld angegeben werden, da zu diesem keine Sichtverbindung besteht). Wird zum Beispiel Feld D als Zielfeld angegeben und eine 5 gewürfelt, muß festgestellt werden, gegen welches der zu D benachbarten Felder sich der Fernkampfangriff richtet. Dies kann neben drei leeren Feldern oder dem Element B natürlich auch eins der beiden anderen Felder der Riesenbasis sein!

ÜBERRENNEN

Ein 'Überrennen' ist ein besonderer Angriff, der während der Bewegung erfolgt. Das überrennende Groß-Element bewegt sich hierbei für einen kurzen Moment 'auf' ein anderes Element, um auf diesem herumzutampeln oder es zu überrollen. Dieser Überrennen-Angriff wird sofort, also noch bevor die Bewegung des überrennenden Groß-Elements

fortgesetzt wird, ausgeführt. Wenn Sie mit Miniaturen spielen, können Sie ein überrennendes Groß-Element natürlich nicht auf ein anderes Element stellen. Dennoch müssen Sie das Überrennen ankündigen und die entsprechenden Bewegungspunkte aufbringen, als ob tatsächlich auf das Feld bewegt wurde. Ein Überrennen kann nur auf Feldern stattfinden, die für das überrennende Element auch passierbar sind.

Giganten können alle Elemente außer anderen Giganten, Streitwagen können Standard-Elemente überrennen.

Ein Gigant kann somit von keinem Element überrannt werden, ein Streitwagen kann keine Groß-Elemente überrennen. Geschütze können gar nicht überrennen. Auch Giganten oder Streitwagen, deren Rekrutierungskarte keinen Eintrag 'Überrennen' enthält, können natürlich nicht überrennen.

Ein Überrennen findet statt, wenn ein Teil der Basis eines Groß-Elements auf ein Feld bewegt, das VOR DIESER Bewegung NICHT von dem Groß-Element belegt war.

Da die Basen von Groß-Elementen sich über mehrere Felder erstrecken, wird oft der Fall eintreten, daß ein bereits überranntes Feld nach Durchführung einer Bewegung oder Drehung immer noch unter der Basis des Groß-Elements ist, wenn auch an anderer Stelle. Ein Element auf einem solchen Feld wird *nicht* erneut überrannt, denn das Feld war auch vor Ausführung dieser Bewegung oder Drehung bereits von dem Groß-Element belegt.

Andererseits kann ein Groß-Element bei einer Bewegung oder Drehung auch auf zwei oder drei zuvor nicht von ihm belegte Felder gelangen; in diesem Fall werden alle Elemente auf diesen Feldern überrannt.

Beachten Sie, daß Sie ein Element auf einem überrannten Feld auch tatsächlich überrennen, also einen Überrennen-Angriff wie unten beschrieben ausführen müssen. Es ist nicht gestattet, ein Element bei einem Überrennen-Angriff 'auszusparen', auch wenn dieses eins der eigenen Seite sein sollte.

Ein überrennendes Element darf seine Bewegung nicht auf einem anderen Element beenden.

Sie können im Rahmen der zur Verfügung stehenden Bewegungsmöglichkeiten während einer Bewegung so viele Elemente überrennen, wie Sie wollen; das überrennende Groß-Element muß am Ende seiner Bewegung aber immer auf freien Feldern stehen.

Wenn ein überranntes Element von der Spielfläche entfernt werden muß, kann das überrennende Element auf dem überrannten Feld stehen bleiben oder seine Bewegung fortsetzen. Da vor Beginn eines

Überrennens aber nicht klar ist, ob das Überrennen Erfolg hat oder nicht, muß das überrennende Element stets genügend Bewegungspunkte übrig haben, um das überrannte Feld zu betreten und auch wieder zu verlassen - ist dieses nicht der Fall, muß das Betreten des Feldes und damit das Überrennen unterbleiben.

Wenn Sie während einer Bewegung feststellen, daß Sie sich verrechnet haben und Ihrem überrennenden Groß-Element nicht mehr genügend Bewegungspunkte verbleiben, um die Bewegung auf freien Feldern zu beenden, so muß die Bewegung so weit zurückgenommen und geändert werden, wie dies erforderlich ist, um wieder auf freie Felder zu gelangen. Dies bedeutet im Regelfall, daß ein oder auch mehrere Überrennen-Angriffe nicht stattfinden konnten, und deren Resultate korrigiert werden müssen. Dies gilt auch, wenn der überrennende Spieler zwar feststellt, daß die Bewegung unzulässig war, sein Groß-Element aber dennoch durch einen oder mehrere glückliche Würfe (und die Vernichtung gegnerischer Elemente) am Ende der Bewegung auf freien Feldern zum Stehen kommt.

Wir gehen davon aus, daß im Regelfall gegnerische Elemente überrannt werden, da dieses der absolut überwiegende Normalfall während eines Spieles sein wird - schließlich sollen Ihre Groß-Elemente ja nicht dem Gegner die Arbeit abnehmen. Dennoch mag es Fälle geben, in denen ein Überrennen eigener Elemente Sinn macht, zum Beispiel wenn eine relativ 'billige' Einheit einem Streitwagen mit einem an anderer Stelle dringends benötigten Befehlshaber den Weg versperrt. Auch dieses ist deshalb erlaubt, auch wenn wir uns hier nicht über die Moral eines solchen Vorgehens auslassen wollen.

Ein Überrennen ist nur möglich, wenn das überrennende Groß-Element nicht nahkämpft.

Ein Groß-Element, das (aus vorhergehenden Runden) mit einem Gegner im Nahkampf ist, kann weder den Nahkampfgegner noch andere Elemente überrennen.

Um bei einem Überrennen die maßgebliche Basiszahl zu ermitteln, rechnen Sie die folgenden Faktoren zusammen:

Überrennen-Wert des überrennenden Elements
- Größe des überrannten Elements
+ gegenwärtige Initiativwert des überrennenden Elements
- gegenwärtiger Initiativwert des überrannten Elements

Würfeln Sie dann mit 1W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der ermittelten Basiszahl, haben Sie einen Treffer erzielt.



Der **Überrennen-Wert** eines Giganten oder Streitwagens ist auf dessen Rekrutierungskarte angegeben. Dieser Wert gilt nur für Überrennen-Angriffe, nicht etwa für einen Nahkampf.

Der **gegenwärtige Initiativwert** ist der durch den geltenden Befehl gegebenenfalls geänderte Initiativwert der beteiligten Elemente. Ein Riese mit Beweg-Befehl (± 0 auf den Initiativwert) hat also beim Überrennen geringere Erfolgsaussichten als einer mit Angriffs-Befehl (+2 auf den Initiativwert), kann dafür aber aufgrund der erhöhten Bewegungspunkte auch mehr Elemente überrennen. Ein Element mit hoher Initiative (zum Beispiel Elfen) wird nur mit geringerer Chance erfolgreich überrennt als ein solches mit geringer Initiative (zum Beispiel die meisten Untoten). **Elemente mit Speeren, Lanzen oder Piken** erhalten beim Überrenntwerden immer ein +1 bzw. +2 auf ihren Initiativwert, bei **Elementen mit beidhändigen Hieb- oder Stichwaffe** wird der Initiativwert beim Überrenntwerden nicht verringert. **Ungestüme Einheiten** verfügen beim Überrenntwerden über eine um 2 erhöhte Initiative.

Im Gegensatz zum Nahkampf haben zum Beispiel Panzerungswert oder Waffenfertigkeit des überrennten Elements keine Auswirkung auf den Erfolg oder Misserfolg des Überrennens. Die Wirkung eines tonnenschweren Riesen, der auf einen Goblin tritt, wird durch das Vorhandensein eines Panzers nicht beeinflusst!

Ein erfolgreich überrenntes Standard-Element erleidet einen Trefferpunkt Verlust. Ein erfolgreich überrenntes Gerät ist unabhängig von der Anzahl seiner Trefferpunkte vernichtet.

Geräte können nur von Giganten überrennt werden und sind auch durch ein einmaliges Überrennen vernichtet. Die Mechanik oder Holzkonstruktion des Geschützes oder Streitwagens wird zertrampelt und ist damit nicht mehr benutzbar, selbst wenn die

Bedienungsmannschaft oder Besatzung mit dem Leben davongekommen sein sollte.

Ein Befehlshaber, der als Passagier auf einem überrennten Streitwagen mitfährt, ist nicht automatisch vernichtet. Wenn die Zugtiere überrennt wurden, wird diese Figur, ohne einen Trefferpunkt zu verlieren, auf das Feld gestellt, auf dem sich zuvor der Streitwagen selbst befand. Wenn der Streitwagen selbst überrennt wurde, erleidet diese Figur einen Trefferpunkt Verlust und wird gleichfalls auf das Feld gestellt, auf dem sich zuvor der Streitwagen befand.

Ein einzelner Held, Befehlshaber oder Zauberer mit Fernkampfwaffen, sofern er in der ersten Fernkampfphase noch nicht ferngekämpft hat, oder eine Fernkämpfer-Einheit mit Halten-Befehl, der (die) überrennt werden soll, darf unmittelbar vor dem Überrennen BEI Zustandekommen des Kontakts einen Fernkampfangriff gegen das überrennende Groß-Element ausführen.

Dieser 'vorweggenommene' Fernkampf ermöglicht es bisweilen, ein sich aus dem Frontbereich des Elements oder der Einheit näherndes Groß-Element aufgrund der durch Treffer verringerten Bewegungspunkte zu stoppen, bevor das Überrennen stattfindet. Solche Elemente dürfen in der nachfolgenden zweiten Fernkampfphase natürlich nicht mehr fernkämpfen, und jedes Element darf nur einen solchen Fernkampfangriff pro Bewegungsphase ausführen oder unterstützen, auch wenn es mehrfach überrennt werden sollte.

Dieser Fernkampfangriff wird zu dem Zeitpunkt ausgeführt, zu dem das überrennende Groß-Element in Kontakt mit dem 'Opfer' gerät, und kann nur von den Elementen ausgeführt oder unterstützt werden, die das Groß-Element zu diesem Zeitpunkt in ihrem Schussfeld haben.

Überrannte Elemente

Eine Einheit, die erfolgreich überrannt wird, kann neben den erlittenen Verlusten je nach Situation weitere nachteilige Auswirkungen des Überrennens zu spüren bekommen.

Zum ersten erzwingt ein solches Überrennen einen Moraltest, der zur Flucht der Einheit führen kann. Zum zweiten kann die Einheit aufgrund des Überrennens ungeordnet werden.

Wenn eine Einheit überrannt wird, kann unmittelbar nach Beendigung des Überrennens jedes Element der Einheit, das nicht in Kontakt mit einem Gegner ist, um ein Feld in beliebiger Richtung nachrücken, sofern das Feld, auf das gerückt wird, unmittelbar vor dem Überrennen von einem Element der Einheit besetzt war.

Dies entspricht den Nachrückmöglichkeiten bei erlittenen Fernkampfverlusten. Ein 'in Kontakt befindlicher Gegner' kann auch das überrennende Groß-Element sein, sofern dieses nach Beendigung seiner Bewegung noch in Kontakt ist.

NAHKAMPF

Nachfolgend finden Sie allgemeine Regeln über Nahkämpfe, an denen Groß-Elemente beteiligt sind. Regeln dazu, wie Groß-Elemente im Nahkampf zuschlagen, sind in den jeweiligen Abschnitten dieses und der folgenden Kapitel zu finden.

Das Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes

Ein Gigant oder Streitwagen darf auch mit einem Bewegen-Befehl jedes andere Element angreifen.

Dies erweitert die Handlungsmöglichkeiten von Groß-Elementen. Alle anderen Voraussetzungen bleiben aber unverändert. Ein Nahkampfkontakt zum Beispiel darf nach wie vor nur durch eine Bewegung zur Front hin zustandekommen, und ein mit Bewegen-Befehl angreifendes Groß-Element schlägt im Nahkampf mit seiner unveränderten Initiative zu.

Ein Streitwagen kann von einem Giganten, und eine Einheit kann von einem Giganten oder Streitwagen allerdings nicht nur angegriffen, sondern auch überrannt werden. Da in beiden Fällen das überrennende Groß-Element in einen Kontakt hineinbewegt, müssen Sie in einem solchen Fall ankündigen, ob sie überrennen oder angreifen wollen.

Wollen Sie überrennen, bleibt (bleiben) das (die) überrannte(n) Element(e) einfach stehen, und das Überrennen wird ausgeführt.

Wollen Sie angreifen, richtet sich die Reaktion der angegriffenen Einheit oder des angegriffenen Elements danach, ob diese(s) bereits bewegt hat oder nicht.

Wird eine Einheit angegriffen, die bereits bewegt hat, verbleiben alle ihrer Elemente in ihrer Posi-

tion und Anordnung. Gleiches gilt für ein angegriffenes Groß-Element, das bereits bewegt hat.

Ist die Bewegung der angegriffenen Einheit noch nicht erfolgt, so dürfen alle ihrer Elemente, die JETZT nicht in Kontakt mit dem Gegner sind, Drehungen und/oder feldweise Verschiebungen entsprechend der Anzahl der der Einheit zur Verfügung stehenden Manöver vornehmen. Elemente, die in Kontakt zum Gegner sind, dürfen lediglich drehen.

Danach wird die Bewegung des angreifenden Groß-Elements zu Ende gebracht. Dieses kann eventuell noch nicht verbrauchte Bewegungspunkte auch für Drehungen oder Bewegungen zur Seite aufbrauchen, um mehr gegnerische Elemente in Kontakt zu bringen oder eine günstigere Angriffsposition zu haben.

Greift ein Gigant, Streitwagen oder eine Einheit ein Groß-Element an, das noch nicht bewegt hat, kann das angegriffene Groß-Element Bewegungen oder Drehungen im Rahmen der ihn bei einem Halten-Befehl zustehenden Bewegungspunkte ausführen. Diese können auch aus dem Kontakt mit dem Angreifer heraus erfolgen, dürfen allerdings NICHT zu einem Überrennen führen.

Danach wird die Bewegung des Angreifers zu Ende gebracht. Sollte das angegriffene Groß-Element durch seine Bewegung aus dem Kontakt mit dem Angreifer heraus bewegt haben, muß dessen nun erfolgende 'Rest'-Bewegung soweit möglich wieder in den Kontakt mit dem Groß-Element hinein erfolgen.

Ein Groß-Element, das angegriffen wird, ist nahkämpfend und kann damit nicht mehr Überrennen.

Eine gegenüber einem Groß-Element zuerst bewegendende Einheit kann dieses also am Überrennen hindern, indem sie es angreift.

Überrennen und Nahkampf

Wenn ein überrennendes Groß-Element seine Bewegung beendet hat, kann es immer noch in Kontakt zu Elementen der überrannten Einheit sein oder auch nicht.

Besteht kein Kontakt mehr, kann die überrannte Einheit, sofern sie Verluste erlitten hat, Verschiebungen einzelner Elemente vornehmen und danach (falls ein ggfs. durchzuführender Überrennen-Test bestanden wurde) ihre Bewegung ausführen, sofern dieses noch nicht geschehen ist.

Ist das überrennende Groß-Element am Ende seiner Bewegung immer noch in Kontakt mit einem oder mehreren Elementen der Einheit, müssen Sie ankündigen, ob diese Elemente angegriffen werden oder nicht. Es ist durchaus erlaubt, einen Gegner zunächst zu überrennen und noch in derselben Bewegungsphase anzugreifen.

Ist mindestens eins der in Kontakt befindlichen Elemente auf einem Feld, gegen welches das Groß-Element im Nahkampf zuschlagen kann, ist die Einheit (und das Groß-Element) automatisch nahkämpfend. Der Einheit stehen dann, sofern ihre Bewegung noch nicht erfolgt ist, dieselben Bewegungsmöglichkeiten zu wie jeder anderen Einheit, die in einen Nahkampfkontakt gerät. Nicht in Kontakt befindliche Elemente dürfen feldweise um die Anzahl der erlaubten Manöver bewegt werden, und jedes Element darf eine Drehung ausführen.

Kann das Groß-Element nach dem Überrennen aufgrund seiner Ausrichtung nicht gegen mindestens ein Element der Einheit nahkämpfen, so sind weder das Groß-Element noch die Einheit im Nahkampf.

Die zweiten und folgenden Runden eines Nahkampfes

Ein nahkämpfender Gigant oder Streitwagen darf am Ende einer Nahkampfphase um zwei Felder in beliebiger Richtung bewegen und anschließend eine Drehung um einen beliebigen Winkel ausführen.

Hat der Gigant oder Streitwagen in der gerade durchgefochtenen Nahkampfphase Verluste erzielt, kann der betreffende Spieler sich entscheiden, ob sein Modell als erstes oder als zweites nachrückt und/oder dreht. Hat nur der Nahkampfgegner Verluste erzielt, steht diesem die Entscheidung zu. Haben beide Beteiligten keine Verluste erzielt, würfeln Sie.

Dieses entspricht insoweit den Bewegungsmöglichkeiten nahkämpfender Standard-Elemente. Bei Groß-Elementen sind darüber hinaus aber einige Besonderheiten zu beachten.

Zum einen darf eine solche Bewegung oder Drehung auch aus dem Kontakt mit einem Gegner heraus erfolgen.

Zum zweiten darf diese Bewegung nur in 'erlaubten' Richtungen erfolgen. Ein Streitwagen zum Beispiel kann nicht rückwärts oder zur Seite bewegen und darf demzufolge auch im Nahkampf keine solche Bewegung ausführen.

Zum dritten dürfen nahkämpfende Groß-Elemente nicht überrennen, und auch bei einer Bewegung oder Drehung am Ende einer Nahkampfphase nicht auf ein besetztes Feld bewegen.

Flanken- und Rückenangriffe

Die Erhöhung des Nahkampffaktors für Angriffe aus der Flanke oder dem Rücken eines Elements gilt NICHT für Angriffe von Giganten gegen andere Elemente, oder für Angriffe von Streitwagen gegen Giganten.

In einem Nahkampf zwischen einem Standard-Element und zum Beispiel einem Drachen profitiert nur das Standard-Element von den Erhöhungen des Kampffaktors, nicht aber der Drache. Was als Angriff aus der Flanke oder dem Rücken eines Gigan-

ten gilt, ist den entsprechenden Abschnitten dieses Kapitels zu entnehmen.

Ein zweiter Nahkampfangriff

Einem Standard-Element, das in einer Nahkampfphase zuerst zuschlug und bei einem nicht unterstützten Nahkampfangriff ein Endergebnis erzielte, das um mindestens 5 unter der ermittelten Basiszahl lag, stand in derselben Nahkampfphase ein weiterer Angriff zur Verfügung. Diese Regel gilt nicht für zuschlagende Groß-Elemente.

GROSS-ELEMENTE BEFEHLSHABER

ALS

Ein Befehlshaber der Größe 1 oder 2 kann als Reiter auf einem Drachen oder als Passagier auf einem Streitwagen mitfahren, ein Groß-Element wie ein Riese kann zugleich auch ein Befehlshaber sein.

Ein Befehlshaber auf einem Drachen oder Streitwagen kann sich keiner Einheit anschließen. Ein solcher Befehlshaber kann, solange der Streitwagen oder der (flugfähige) Drache nicht im Nahkampf ist (oder fliegt), die seinem Befehlshaberbonus entsprechende Anzahl von Befehlsmarkern ENTWEDER für Einheiten innerhalb seines Kontrollradius ODER für den Drachen oder Streitwagen selbst auslegen. Eine Aufteilung ist nicht möglich.

Im ersten Fall kommandiert der Befehlshaber von seinem Drachen oder Streitwagen aus Einheiten auf Entfernung. Das Vorgehen hierbei entspricht dem im Standardspiel; der Drache oder Streitwagen, auf dem der Befehlshaber sich befindet, hat in diesem Fall **automatisch einen Halten-Befehl**.

Im zweiten Fall erfolgt das Auslegen der Befehlsmarker wie für eine Einheit, welcher der Befehlshaber sich angeschlossen hat, nur daß hier der Drache oder Streitwagen 'Ziel' der ausgelegten Befehlsmarker ist (und nach dem Aufdecken und Entfernen überzähliger Befehlsmarker natürlich auch nur einen Befehl hat).

Die Handlungsmöglichkeiten des Drachen oder Streitwagen UND des Befehlshabers richten sich hierbei immer nach dem geltenden Befehl; die erweiterten Handlungsmöglichkeiten einzelner Befehlshaber (Kapitel 'Befehlshaber', Abschnitt 'Befehlshaber, die einzeln handeln') stehen NICHT zur Verfügung. Regeln dazu, wie Befehlshaber auf Drachen oder Streitwagen im Nah- und Fernkampf behandelt werden, finden Sie in den Abschnitten 'Befehlshaber als Drachenreiter' in diesem Kapitel, und 'Passagiere auf Streitwagen' im Kapitel 'Streitwagen'.

Ein Riese, der Befehlshaber ist, unterliegt den Regeln für Groß-Elemente und für Befehlshaber. Die Handlungsmöglichkeiten eines solchen Riesen entsprechen denen von Befehlshabern. So verfügt er zum Beispiel (wie Befehlshaber) über eine feststehende und nicht vom Befehl abhängige Anzahl von Bewegungspunkten, die jedoch (wie bei Rie-

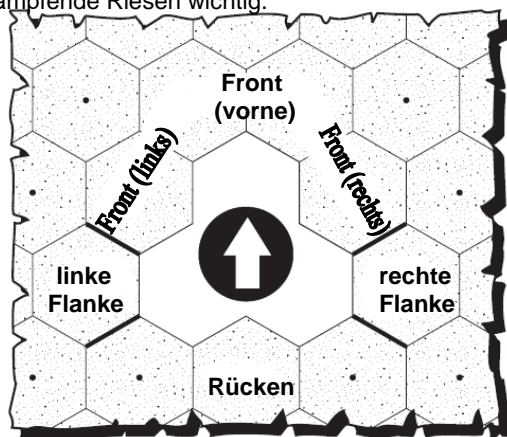
sen) aufgrund verlorener Trefferpunkte entsprechend vermindert wird.

RIESEN

Die Regeln dieses Abschnitts gelten ausschließlich für Riesen mit einem Größe-Wert von 5 oder mehr, die als Groß-Elemente mit einer eigenen Rekrutierungskarte eingekauft werden. Kleinere Exemplare werden als Standard-Elemente basiert, handeln im Rahmen einer Einheit und unterliegen, auch wenn sie als 'Riesen' bezeichnet werden, nicht den Regeln dieses Kapitels.

Basen

Ein Riese wird so auf eine drei Felder große Basis gestellt, daß die Front des Modells eindeutig feststeht. Die Front-, Flanken- und Rückenfelder sind in der Zeichnung unten dargestellt. Die beiden vorderen Frontfelder gelten gleichzeitig auch als rechte bzw. linke Frontfelder - diese Aufteilung ist für nahkämpfende Riesen wichtig.



Passierbares und unpassierbares Gelände

Offenes Gelände, felsiger Untergrund, Unterholz/Gebüsch, Wald, Sand, Schlamm und Morast, Gewässer mit einer mindestens um 2 geringeren Tiefe als der Größe-Wert des Riesen und Straßen sind mit 3 Bewegungspunkten pro Feld passierbar. Hecken, Mauern und Höhen-

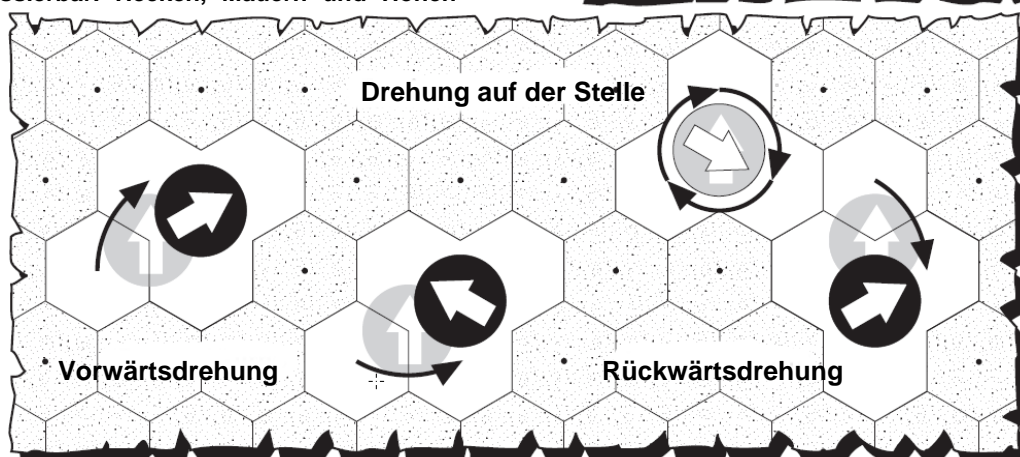
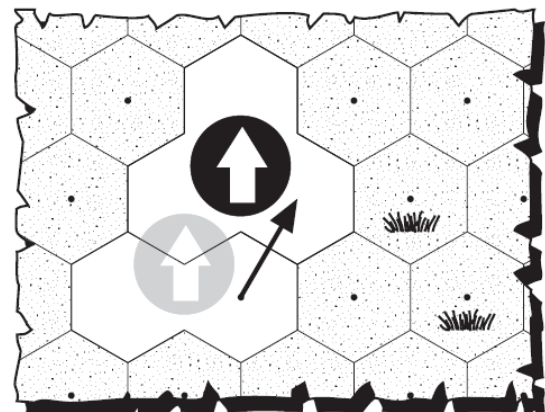
unterschiede von 1 Höhenlinie können ohne zusätzliche Bewegungspunkte überquert werden. Höhenunterschiede von 2 oder mehr Höhenlinien bis einschließlich zum Größe-Wert des Riesen sind unter Aufwendung eines zusätzlichen Bewegungspunktes pro Höhenstufe überquerbar. Ein Sumpf, tiefere Gewässer als die vorgenannten, und Höhenunterschiede größer als der Größe-Wert des Riesen sind unpassierbar.

Beispiel: Ein Riese der Größe 6 kann ein Gewässerfeld der Tiefe 4 unter Aufwendung von 3 BPs betreten, ein Gewässerfeld der Tiefe 5 oder mehr ist nicht betretbar. Ein Höhenunterschied von 4 (entspricht 2 Höhenlinien) ist unter Aufwendung von zwei zusätzlichen Bewegungspunkten überquerbar; ein Höhenunterschied von 7 oder mehr kann von diesem Riesen nicht überquert werden.

Ein Höhenunterschied wird 'überquert', wenn ein Teil der Riesenbasis über diesen hinwegbewegt. Ein Riese, der einen Höhenunterschied von mehr als einer Höhenlinie zunächst mit einem Feld seiner Basis und danach mit den beiden anderen Feldern überquert, muß hierfür auch zweimal zusätzliche Bewegungspunkte aufbringen.

Bewegungen und Drehungen

Eine **Bewegung nach vorn kostet 3 Bewegungspunkte** und entspricht dem Vorrücken bei normalen Elementen. Der Riese bewegt sich mit dem vorderen Feld seiner Basis auf eins seiner beiden Frontfelder wie in nachfolgender Zeichnung, ohne die Ausrichtung des Modells im Verhältnis zum Sechseckraster zu verändern.



Eine **Bewegung zur Seite kostet 4 Bewegungspunkte** und ist in ähnlicher Weise eine Bewegung des gesamten Modells in Richtung des rechten oder linken Flankenfeldes.

Eine **Bewegung nach hinten kostet 5 Bewegungspunkte** und ist die Umkehrung der auf der letzten Seite dargestellten Bewegung, wobei auch hier wie beim Vorrücken 2 Richtungen möglich sind.

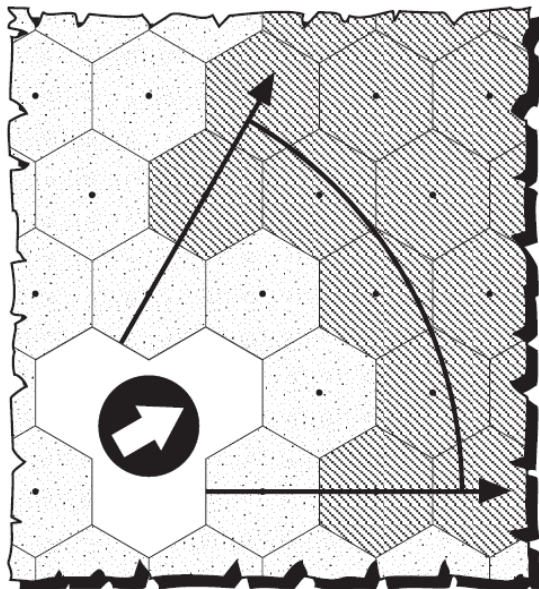
Ein Riese kann unter Aufbringung von je 3 Bewegungspunkten vorwärts, auf der Stelle, oder rückwärts drehen.

Eine Vorwärtsdrehung erfolgt durch eine 60°-Drehung entweder um das vordere oder eins der hinteren Felder der Basis. Bei einer Rückwärtsdrehung erfolgt eine 60°-Drehung nach hinten um eins der beiden hinteren Felder der Basis, bei einer Drehung auf der Stelle dreht sich der Riese um 120°, ohne seine Position auf der Spielfläche zu ändern.

Im Gegensatz zu Standard-Elementen kostet jede der oben genannten Drehungen 3 Bewegungspunkte. Ein Riese, der um $(2 \times 60^\circ =)$ 120° nach vorn dreht, muß hierfür 6 Bewegungspunkte aufbringen. Wenn während einer Drehung ein Höhenunterschied überquert wird, sind hierfür aufzuwendende Bewegungspunkte zusätzlich zu den Punktkosten für die Drehung aufzubringen.

Fernkampf

Ein Riese, der Fernwaffen hat, kann diese gemäß den üblichen Fernkampfregelein einsetzen. Die Sichtlinie wird hierbei vom Mittelpunkt des vorderen Feldes der Riesenbasis aus bestimmt, wobei vom Größe-Wert des Riesen ausgegangen wird.



Das Schussfeld eines Riesen ergibt sich aus obestehender Zeichnung. Beachten Sie, daß ein Riese keinen Fernkampf gegen Elemente auf benachbarten Feldern führen kann - versuchen Sie einmal, ein kleines Ziel neben Ihrem Fuß mit einer Steinschleuder oder einem Bogen zu treffen!

Nahkampf

Riesen verfügen oftmals über mehrere Nahkampfwaffen und auch mehrere Nahkampfangriffe, wobei aber nicht jede Waffe gegen jedes Feld eingesetzt werden kann. Die Rekrutierungskarte beschreibt die zur Verfügung stehenden Nahkampfwaffen und gibt an, in welcher Hand die Waffe geführt wird. Im Spiel sollten Sie ein entsprechend ausgestaltetes Modell wählen.

Ein Riese mit einer beidhändig zu führenden Waffe kann einen Nahkampfangriff gegen eines seiner vorderen beiden Frontfelder führen, wobei der Initiativwert (nur) in der ersten Nahkampffase um 1 verringert wird. Mit einer Waffe in der rechten (linken) Hand kann ein Angriff gegen das rechte (linke) Flankenfeld ODER eins der beiden rechten (linken) Frontfelder geführt werden.

Die Zuordnung dieser Felder ist aus der Zeichnung der Riesenbasis ersichtlich. Riesen, die über zwei Waffen (entsprechend 2 Einträgen auf der Rekrutierungskarte) verfügen, haben in jeder Nahkampffase auch zwei Nahkampfangriffe zur Verfügung, die beide vor Ausführung des ersten angekündigt werden müssen.

Was jeweils als Nahkampfwaffe anzusehen ist, ergibt sich aus der Rekrutierungskarte. Riesen können, wenn ein entsprechender Eintrag vorhanden ist, auch mit der bloßen Hand oder einem Schild zuschlagen. Auch wenn die Fernwaffen eines Riesen oftmals sehr groß sind, kann mit diesen nicht im Nahkampf zugeschlagen werden.

Beispiel 1: Ein Riese, der laut Rekrutierungskarte über ein 'SCHWERT (rechts) 11' und einen 'SCHILD (links) 10' verfügt, kann in jeder Nahkampffase einmal mit dem Schwert gegen ein Feld auf seiner rechten Seite und mit dem Schild gegen ein Feld auf seiner linken Seite zuschlagen.

Beispiel 2: Ein Riese mit einer 'KEULE (beidhändig) 14' kann nur einmal gegen ein Element auf einem seiner beiden vorderen Frontfelder zuschlagen.

Beachten Sie, daß ein Eintrag wie zum Beispiel 'SCHILD (links) 9' auf der Rekrutierungskarte die Kampfkraft angibt, mit welcher der Riese mit dem Schild zuschlagen kann, und nichts mit dem Panzerungswert des Schildes zu tun hat. Der Schild eines solchen Modells ist in den allgemeinen Panzerungswerten ('♥' bzw. '♣') des Riesen bereits berücksichtigt.

Beispiel: Ein Riese verfügt aber eine 'KEULE (beidhändig) 13' und schlägt hiermit gegen ein leichtgepanzertes Element ('♥' 3) auf einem seiner Frontfelder. Aufgrund der Basiszahl 10 (Kampfkraft 13 minus Panzerungswert 3) benötigt der Spieler eine 10 oder weniger, um dem Element einen Treffer zuzufügen. Es ist hierbei gleich, ob der Angriff des Riesen von vorne, aus der Flanke oder aus dem Rücken des Elementes heraus erfolgt.

Getötete Riesen

Auch der größte und mächtigste Riese kann eines Tages von seinem Schicksal ereilt und auf dem Schlachtfeld niedergestreckt werden. Ein normalgroßes vernichtetes Element stellt kein Hindernis dar und wird deshalb aus dem Spiel entfernt. Dies ist bei sehr großen Kreaturen aber nicht realistisch, denn ein getöteter Riese kann ein Sicht- oder Bewegungshindernis darstellen und muß deshalb auf dem Schlachtfeld verbleiben.

Ein getöteter Riese (der Größe 5 oder mehr) verbleibt auf den drei zuvor von ihm eingenommenen Feldern der Spielfläche. Das Modell stellt für alle Elemente unpassierbares Gelände und ein Sichthindernis der Höhe 2 dar.

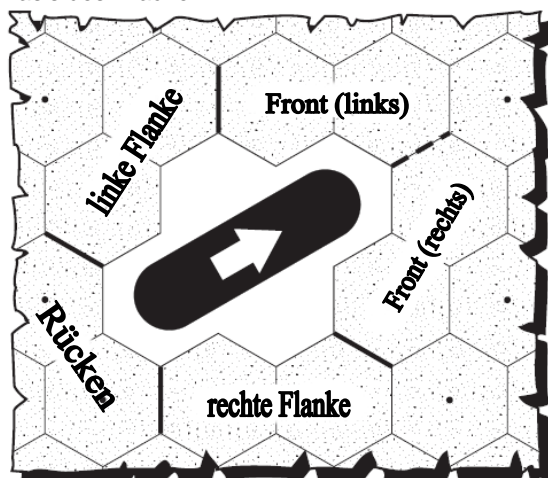
Bei einem toten Riesen auf Feldern unterschiedlicher Höhe wird der Höhe-Wert von 2 auf jedem der von ihm belegten Felder zur sonstigen Höhe des Geländes addiert.

DRACHEN

Die Regeln dieses Abschnitts gelten für Drachen und drachenähnliche Ungeheuer der Größe 4 oder mehr, die mit einer eigenen Rekrutierungskarte eingekauft werden. Kleinere, drachenähnliche Wesen mögen im Einzelfall im Spiel auftauchen und dann auch als 'Drachen' bezeichnet werden - diese Haustierversionen allerdings werden auf normale Elementbasen gesetzt und unterliegen nicht den Regeln dieses Abschnitts. Ergänzende Regeln für flugfähige Drachen sind im Kapitel 'Flieger' zu finden.

Basen

Ein Drache wird auf eine vier Felder große Basis gestellt. Diese Basengröße gilt für alle hier behandelten Drachen unabhängig von ihrem Größe-Wert oder dem Aussehen der Figur; es mag dabei vorkommen, daß bei manchen Modellen die Flügel oder der Schwanz über die Basis hinausragen. Dieses hat aber keine Auswirkung auf die Spielregeln, derart überdeckte Felder gehören nicht zur Basis des Drachen.



Die Front-, Flanken- und Rückenfelder eines Drachen sind in obenstehender Zeichnung dargestellt.

Passierbares und unpassierbares Gelände

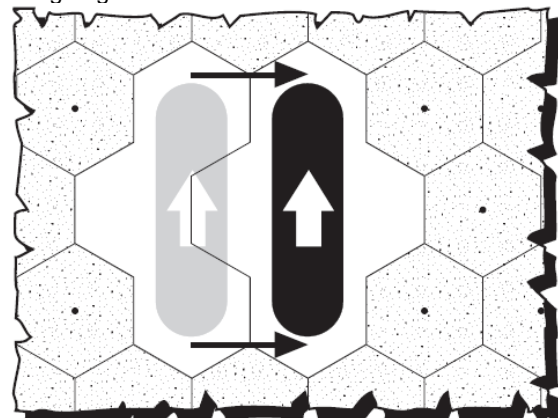
Offenes Gelände, felsiger Untergrund, Unterholz/Gebüsch, Wald, Sand, Schlamm und Morast, Gewässer mit einer mindestens um 2 geringeren Tiefe als der Größe-Wert des Drachen und Straßen sind mit 3 Bewegungspunkten pro Feld passierbar. Hecken, Mauern und Höhenunterschiede von 1 Höhenlinie können ohne zusätzliche Bewegungspunkte überquert werden. Höhenunterschiede von 2 oder mehr Höhenlinien bis einschließlich zum Größe-Wert des Drachen sind unter Aufwendung eines zusätzlichen Bewegungspunktes pro Höhenstufe überquerbar. Ein Sumpf, tiefere Gewässer als die vorgenannten, und Höhenunterschiede größer als der Größe-Wert des Drachen sind unpassierbar.

Auch für Drachen gilt, daß ein Höhenunterschied solange 'überquert' wird, wie ein Teil der Drachenbasis über diesen hinwegbewegt.

Bewegungen und Drehungen

Eine **Bewegung nach vorn kostet 3 Bewegungspunkte** und entspricht dem Vorrücken bei normalen Elementen. Der Drache bewegt hierbei das vordere Feld seiner Basis auf eins der beiden vorderen Frontfelder, ohne die Ausrichtung des Modells zu ändern.

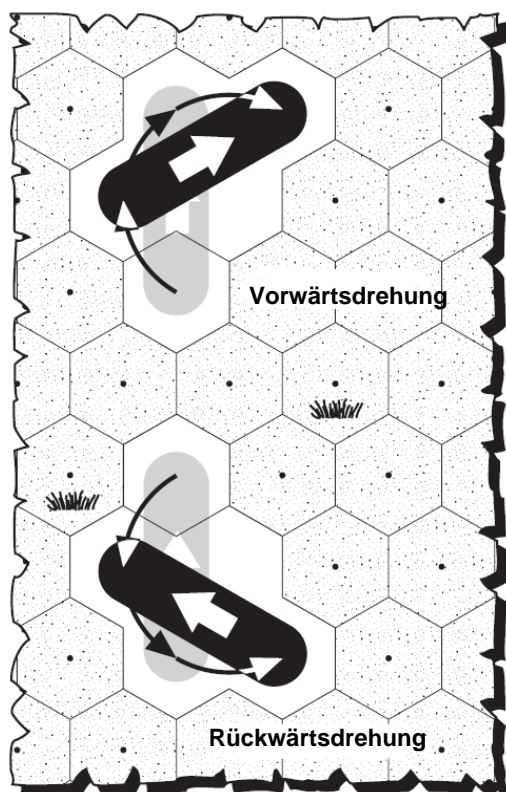
Eine **Bewegung zur Seite kostet 4 Bewegungspunkte** und erfolgt wie in der nachfolgenden Zeichnung abgebildet.



Eine **Bewegung nach hinten kostet 5 Bewegungspunkte**, wobei wie beim Vorrücken zwei Richtungen möglich sind.

Ein Drache kann vorwärts oder rückwärts unter Aufbringung von je 3 Bewegungspunkten drehen.

In beiden Fällen erfolgt eine 60°-Drehung um eins der beiden mittleren Felder der Basis, wie in der Zeichnung oben links auf der nächsten Seite dargestellt. Eine Drehung auf der Stelle ist Drachen im Gegensatz zu Riesen nicht möglich. Auch bei Drachen müssen die genannten Bewegungspunkte für jede Drehung aufgebracht werden - eine Vorwärts-



drehung um 120° kostet somit 6 Bewegungspunkte. Überquert ein Teil der Drachenbasis während einer Drehung einen Höhenunterschied, sind hierfür aufzuwendende Bewegungspunkte zusätzlich zu den Punktkosten für die Drehung aufzubringen.

Fernkampf

Ein Drache kann natürlich keinen Fernkampf im üblichen Sinne führen. Es gibt aber Drachen, die über einen Reiter oder Lenker verfügen, der seinerseits eine Fernwaffe hat, und manche Exemplare können auch Feuer oder Säure speien. Beides wird im Spiel wie ein Fernkampf behandelt. Ein feuerspeiendes Modell mit einem mit Fernwaffe ausgerüsteten Reiter hat in einer Runde auch zwei Fernkampfangriffe zur Verfügung - einen für den Reiter, und einen für den Drachen selbst. Der Zeitpunkt dieses Fernkampfs richtet sich nach dem Befehl des Modells; die Voraussetzungen, unter denen er stattfinden kann, entsprechen denen normaler Elemente.

Wenn ein Drache einen mit Fernwaffe ausgerüsteten Reiter hat, gibt die Rekrutierungskarte auf ihrer Vorderseite immer eine Fernkampf-Waffenfertigkeit (☒) an. Dieser Eintrag kann auch '☒ 0' sein und soll dann daran erinnern, daß die Beschreibung des Reiters und seiner Waffe aus Platzgründen auf der Rückseite der Karte untergebracht werden mußte.

Das Schussfeld eines Drachenreiters ist in der Zeichnung rechts dargestellt. Die Sichtlinie für einen solchen Fernkampfangriff wird vom Mittelpunkt des vorderen Feldes der Drachenbasis aus bestimmt; gehen Sie hierbei von einer Höhe aus, die dem Größe-Wert des Drachen plus 1 entspricht.

Die Rekrutierungskarte eines Drachen, der Feuer oder Säure speien kann, enthält den Eintrag 'Dra-

chenodem', gefolgt von der maßgeblichen Kampfkraft. Wir unterscheiden nicht danach, ob ein bestimmter Drache Feuer, Säure oder etwas anderes speit, sondern stellen dieses einheitlich durch den Kampffaktor dar. Die Beschreibung eines Drachen gibt aber stets an, um welche spezielle Art von Drachenodem es sich handelt. Wenn Sie nach den Feuer-Kegeln (Kapitel 'Feuer') spielen, müssen Sie beachten, daß ein feuerspeiender Drache auch Teile des Schlachtfeldes in Brand setzen kann.

Ein Drachenodem-Angriff richtet sich gegen jedes Element, das sich innerhalb von höchstens drei Feldern Entfernung vom Kopf des Drachen und innerhalb eines vom Spieler zu bestimmenden 60°-Winkels befindet.

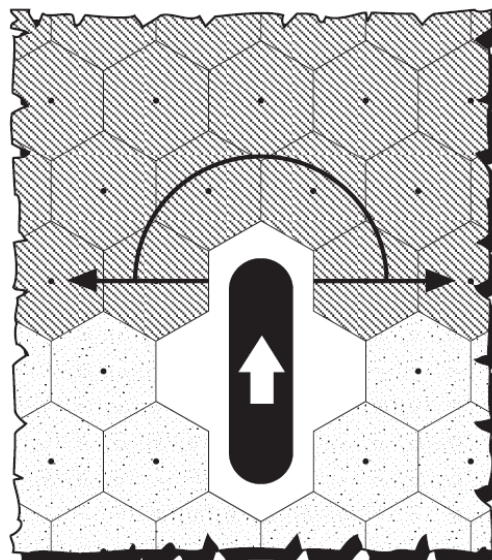
Die Zeichnung auf der nächsten Seite verdeutlicht dieses. Da ein Drache seinen Kopf drehen kann, hat der Spieler hierbei die Wahl, in welcher von drei möglichen Richtungen er einen Drachenodem-Angriff durchführt, und sofern Sie die beiliegende Drachenodem-Schablone benutzen, müssen Sie diese auf der Spielfläche entsprechend ausrichten. In der Zeichnung sind die jeweils maßgeblichen Bereiche dick umrahmt und schattiert; die sechs dunkler schattierten Felder stellen Überlappungen des jeweiligen Wirkungsbereiches dar.

Würfeln Sie für jedes von einem Drachenodem-Angriff betroffene Element mit einem W20. Ist die gewürfelte Zahl höchstens so groß wie der Kampffaktor des Drachenodems, erleidet das betroffene Element einen Trefferpunkt Verlust.

Sie müssen auch für eigene Elemente würfeln, sofern diese sich innerhalb des Wirkungsbereiches befinden.

Groß-Elemente im Wirkungsbereich eines Drachenodems erleiden einen eigenen Drachenodem-Angriff für jedes von ihnen eingenommene Feld im Wirkungsbereich des Drachenodems.

Ein auf mehreren Feldern seiner Basis betroffenes Groß-Element kann damit durch einen solchen Angriff auch mehrere Trefferpunkte verlieren.



Beispiel: Bei einem Drachenodem-Angriff mit dem Kampffaktor 6 befinden sich zwei normale Elemente (für die eine 6 und eine 8 gewürfelt wird) und zwei der drei von einem Riesen eingenommenen Felder (für die eine 3 und eine 16 gewürfelt wird) im Wirkungsbereich. Der Spieler hat damit ein normales Element vernichtet und dem Riesen einen Trefferpunkt Verlust zugefügt. Dieses gilt unabhängig davon, ob die betroffenen Elemente sich gegenseitig verdeckten oder nicht.

Der Kampffaktor eines Drachenodem-Angriffs gegen ein Element in einem Wasserfeld wird um 1 pro Größe-Abschnitt des Elements, der vom Wasser bedeckt ist, verringert.

Der Kampffaktor eines Drachenodem-Angriffs gegen ein Element in einem Gewässer der Tiefe 1 wird somit um 1 verringert. Ist ein anderes Groß-Element, das sich auf oder in Gewässerfeldern unterschiedlicher Tiefe befindet, das Ziel eines Drachenodem-Angriffs, wird die Verringerung für jedes betroffene Feld separat ermittelt.

Ein Drachenodem-Angriff wird durch keine andere Geländeformation (einschließlich hüfthoher Mauern) behindert.

Ein Befehlshaber auf einem Drachen oder Streitwagen unterliegt einem eigenen Drachenodem-Angriff, sofern das Frontfeld der Drachenbasis oder des Streitwagen selbst sich im Wirkungsbereich befinden. In Fällen dieser Art muß für den Drachen oder Streitwagen UND den Befehlshaber separat gewürfelt werden.

Nahkampf

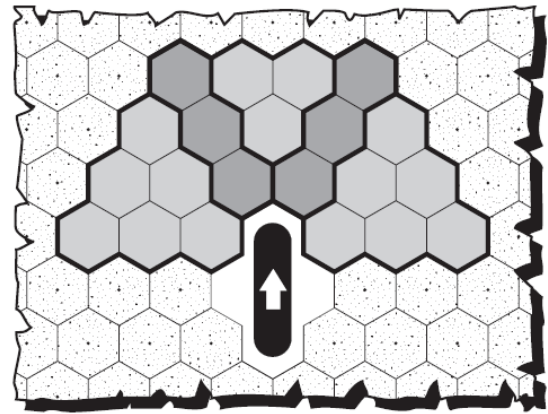
Drachen können im Nahkampf über die Angriffsarten Biss-Angriff, Tatzen-Angriff oder Schwanz-Angriff verfügen. Die Rekrutierungskarte gibt die bestehenden Nahkampfmöglichkeiten zusammen mit dem jeweils maßgeblichen Kampffaktor an.

Beispiel: Ein Drache, dessen Rekrutierungskarte über die Einträge 'BISS 10', 'TATZE 11' und 'SCHWANZ 9' verfügt, kann in jeder Nahkampfphase zubeißen, mit beiden Tatzen zu- und seinem Schwanz um sich schlagen.

Ein Biss-Angriff richtet sich gegen eines der beiden vorderen Frontfelder des Drachen. Ein Schwanz-Angriff richtet sich gegen eines der beiden Rückenfelder oder das hintere rechte oder hintere linke Flankenfeld. Ein Tatzen-Angriff mit rechts (links) richtet sich gegen eines der beiden rechten (linken) Frontfelder des Drachen. Ein Drache mit Tatzen-Angriff hat einen rechten und einen linken Tatzen-Angriff zur Verfügung.

Elemente auf den rechten oder linken vorderen Flankenfeldern des Drachen können von diesem im Nahkampf nicht angegriffen werden.

Ein Biß-, Tatzen- oder Schwanz-Angriff wird unter Zugrundelegung des jeweiligen Kampffaktors wie jeder normale Nahkampfangriff auch ausgeführt.



Befehlshaber als Drachenreiter

Wenn ein Befehlshaber (der Größe 1 oder 2 zu Fuß) auf einen Drachen aufsteigt, legen Sie die Rekrutierungskarte des Befehlshabers neben die des Drachen, um dieses anzuzeigen – es wird meist nicht möglich oder wünschenswert sein, das Modell des Befehlshabers selbst auf das des Drachen zu setzen. Um einen abgestiegenen Befehlshaber darzustellen, benötigen Sie natürlich ein separates Element für diese Figur.

Die im **DEMONWORLD** Universum dargestellten Drachen oder Wyvern verfügen 'von Hause aus' über einen Reiter/Lenker, um das Tier in der Schlacht zu führen. Wenn ein Befehlshaber (oder Zauberer) auf einen Drachen steigt, muß deshalb aufgrund mangelnder Tragfähigkeit der ursprüngliche Reiter absteigen, und spielt im weiteten Verlauf der Schlacht KEINERLEI Rolle mehr - der Befehlshaber reitet bzw. lenkt das Ungetüm mit ALLEN Konsequenzen.

Ein Befehlshaber, der auf einem Drachen reitet, kann vor oder nach der Bewegung des Drachen von diesem absteigen.

Geschieht dies vor Beginn der Bewegung des Drachen, so wird der Befehlshaber auf eins der vier Felder gestellt, die an das Kopffeld der Drachenbasis angrenzen, und kann dann sofort oder auch zu einem späteren Zeitpunkt der Bewegungsphase wegbewegt werden, wenn der Spieler das wünscht. Geschieht das Absteigen am Ende der Bewegung des Drachen, wird der Befehlshaber in gleicher Weise auf eins dieser vier Felder gestellt, kann sich aber in dieser Bewegungsphase nicht mehr wegbeugen, denn seine Bewegung ist wie die des Drachen bereits vorüber.

Steigt ein Befehlshaber im Verlauf einer Schlacht von einem Drachen ab UND entfernt sich von diesem, verfügt der Drache über keinen Lenker mehr und zieht sich deshalb SOFORT und AUTOMATISCH aus der Schlacht zurück - das Modell wird aus dem Spiel entfernt. Gleiches gilt, wenn der auf dem Drachen reitende Befehlshaber getötet wird.

Ein Befehlshaber, der auf einen Drachen aufsteigen will, muß hierzu auf einem der vier an das Kopffeld der Drachenbasis angrenzenden

Felder stehen. Die Bewegung des Drachen (und damit auch die des Befehlshabers) ist mit dem Aufsteigen beendet.

Dies gilt unabhängig davon, ob der Drache oder der Befehlshaber sich in Kontakt bewegt oder beide sich aufeinander zu bewegt haben.

Ein Befehlshaber auf einem Drachen kann als eigenständiges Ziel im Fernkampf beschossen werden, wenn das schießende sowie alle eventuell unterstützenden Elemente eine zumindest teilweise Sicht auf das vordere Feld der Drachenbasis haben. Der Befehlshaber hat hierbei eine Größe von 1, und um die Basiszahl des Fernkampfangriffs zu ermitteln, werden die 'P'-Panzerungswerte des Befehlshabers UND des Drachen abgezogen.

Eine 'teilweise Sicht' ist dann gegeben, wenn mindestens ein Größenabschnitt des Modells vollständig sichtbar ist.

Beispiel: Ein Befehlshaber (von eigentlich der Größe 2) mit 'P' 2, der auf einem Drachen mit 'P' 5 reitet, wird im Fernkampf beschossen. Der Befehlshaber gilt dann nur als 1 groß, und zur Ermittlung der Basiszahl des Fernkampfes wird insgesamt ('P' 2 plus 'P' 5) 7 abgezogen.

Hat der Angriff gegen den Befehlshaber keinen Erfolg, wird der Vorgang insgesamt abgebrochen.

In diesem Fall hat der Angriff keinen Effekt (und wird nicht etwa auf den Drachen umgeleitet). Ein Angriff gegen einen drachenberittenen Befehlshaber muß natürlich vor Ausführung des Fernkampfes als solcher angekündigt werden.

Ein Befehlshaber auf einem Drachen kann als eigenes Ziel im Nahkampf angegriffen werden, wenn sich der Nahkampfangriff gegen das vordere Feld der Drachenbasis richtet. Zur Ermitt-

lung der Basiszahl des Nahkampfangriffs werden in diesem Fall die 'P'-Werte des Befehlshabers UND des Drachen abgezogen. Hat der Angriff keinen Erfolg, wird der Vorgang insgesamt abgebrochen.

Beispiel: Zur Ermittlung der Basiszahl eines Nahkampfangriffs gegen einen Befehlshaber mit 'P' 3, der auf einem Drachen mit 'P' 9 reitet, werden insgesamt 12 abgezogen. Auch hier muß natürlich vor dem Zuschlagen angekündigt werden, ob sich der Angriff gegen den Befehlshaber oder den Drachen richtet.

Ein Befehlshaber, der auf einem Drachen reitet, behält seine 'eigenen' Nahkampfangriffe gemäß Rekrutierungskarte. Ein solcher Nahkampf kann nur gegen eins der vier Frontfelder des Drachenmodells gerichtet werden.

Getötete Drachen

Getötete Drachen können wie Riesen Hindernisse darstellen und verbleiben deshalb auf dem Schlachtfeld.

Ein getöteter Drache stellt auf den vier von ihm eingenommenen Feldern für alle Elemente unpassierbares Gelände und ein Sichthindernis der Höhe 2 dar.

Bei einem toten Drachen auf Feldern unterschiedlicher Höhe wird der Höhe-Wert von 2 auf jedem der von ihm belegten Felder zur sonstigen Höhe des Geländes addiert.

Wenn ein Befehlshaber auf einem Drachen reitet und der Drache getötet wird, stellen Sie den Befehlshaber auf ein freies Frontfeld der Drachenbasis oder, falls kein Frontfeld frei ist, auf ein anders, zum Drachen benachbartes Feld.

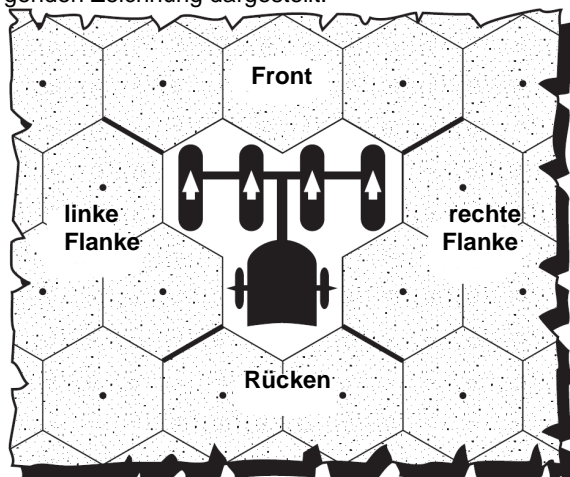
XVIII.

Streitwagen

Die Regeln dieses Kapitels gelten für alle Arten von Streitwagen unabhängig davon, ob diese zwei- oder mehrspannig sind.

Basen

Ein Streitwagen wird auf eine drei Felder große Basis gesetzt, wobei die beiden vorderen Felder von den Zugtieren eingenommen werden, während das hintere Feld vom Streitwagen besetzt ist. Die Front-, Flanken- und Rückenfelder sind in der folgenden Zeichnung dargestellt.



Passierbares und unpassierbares Gelände

Offenes Gelände, Sand und Straßen sind mit 3 Bewegungspunkten pro Feld passierbar. Ein Höhenunterschied von einer Höhenlinie kann mit drei zusätzlichen Bewegungspunkten überquert werden.

Ein Höhenunterschied wird überquert, solange ein Teil der Basis des Streitwagens über diesen hinwegbewegt.

Felsiger Untergrund, Unterholz/Gebüsch, Wald, Schlamm und Morast, Gewässer jeder Art, eine Hecke oder (zerstörte) Mauer, ein Sumpf oder Höhenunterschiede von mehr als einer Höhenlinie sind unpassierbar.

Wenn eine für den Streitwagen ausreichend breite Straße durch eine für diesen unpassierbare Gelände-

deformation verläuft, also zum Beispiel durch Wald oder über einen Höhenunterschied von zwei Höhenlinien hinweg, ist die Straße dennoch (im Falle von Höhenunterschieden ohne zusätzliche Bewegungspunkte) passierbar.

Trefferpunkte

Ein Streitwagen verfügt über mehrere Trefferpunkte wie andere Groß-Elemente auch, ein Verlust derselben führt wie gewohnt zu einer Verringerung der zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte.

Beim Fern- und Nahkampf gegen einen Streitwagen wird zwischen den Zugtieren und dem Streitwagen selbst unterschieden. Dennoch beziehen sich die Trefferpunkte auf das Modell als ganzes und nicht auf die Zugtiere einerseits und den Streitwagen oder die Besatzung andererseits. Zugefügte Trefferpunkte vermindern die Bewegungsweite und damit die Überrennen-Möglichkeiten des Streitwagens - wir unterscheiden nicht danach, ob dieses nun durch eine Beschädigung des Chassis, eine Verwundung der Zugtiere, oder durch Verluste unter der Besatzung eintritt.

Ein Streitwagen, der alle Trefferpunkte verloren hat, ist vernichtet und wird von der Spielfläche entfernt. Die Reittiere und die Besatzung sind entweder tot oder geflohen, und das übrig bleibende, oftmals zerstörte Chassis stellt keine ausreichende Behinderung dar, um es als Hindernis auf der Spielfläche zu belassen.

Bewegungen & Drehungen

Eine Bewegung nach vorn kostet 3 Bewegungspunkte. Hierbei wird das Streitwagen-Element um ein Feld nach links vorn oder rechts vorn bewegt, ohne seine Ausrichtung zu ändern.

Rückwärtige Bewegungen oder Bewegungen zur Seite sind nicht möglich.

Ein Streitwagen kann nur vorwärts unter Aufwendung von 3 Bewegungspunkten drehen.

Hierbei erfolgt eine Drehung um 60° um eins der vorderen Frontfelder wie in der Zeichnung unten ersichtlich. Der Streitwagen selbst gelangt hierbei auf eines der zuvor von den Zugtieren eingenommenen Felder. Eine Drehung um Vielfache von 60°

kostet das jeweilige Vielfache an Bewegungspunkten - eine Drehung um 120° also 6 Bewegungspunkte, und so weiter. Wird während einer Drehung ein Höhenunterschied überquert, sind die hierfür aufzuwendenden Bewegungspunkte zusätzlich zu den Punktkosten für die Drehung aufzubringen.

Panzerung

Streitwagen verfügen über je einen Fern- und Nahkampf-Panzerungswert für den Streitwagen selbst bzw. dessen Besatzung einerseits und für die Zugtiere andererseits. Diese werden auf der Rekrutierungskarte in der Form '♥'a'♠'b' (Zugtiere '♥'A'♠'B') angegeben. Die ersten beiden Werte werden beim Fern- und Nahkampf gegen das hintere Feld des Streitwagenelements zugrunde gelegt; die Werte in Klammern sind beim Fern- und Nahkampf gegen die beiden vorderen Felder des Streitwagenmodells maßgeblich.

Größe

Die Größe eines Streitwagenmodells ist auf der Rekrutierungskarte in der Form 'Größe a(b)' angegeben.

Der erste Wert (a) bezieht sich auf die Größe der Besatzung. Diese befindet sich zu Zwecken der Sichtlinienbestimmung auf dem hinteren Feld der Streitwagenbasis auf einer Plattform der Höhe 1. Der zweite Wert (b) gibt die Größe der Zugtiere auf den beiden vorderen Feldern der Streitwagenbasis an und richtet sich nach den Kreaturen, die den Streitwagen ziehen.

Fernkampf

Verfügt ein Streitwagen über Beatzungsmitglieder mit Fernwaffen, so können diese bei einem Plänkel-Befehl in der ersten Fernkampfphase einer Runde, und bei einem Halten-Befehl in der zweiten Fernkampfphase einer Runde fernkämpfen.

Falls auf der Vorderseite der Rekrutierungskarte nicht genügend Platz war, enthält diese den Eintrag '♠'0', um anzuzeigen, daß die Fernkampfwerte der

Besatzung auf der Rückseite zu finden sind.

Modelle auf einem Streitwagen haben ein Rundum-Schußfeld von 360°.

Ein solches Modell ist auf dem hinteren Feld der Basis auf einer Plattform der Höhe 1 befindlich und kann (falls menschengroß) Sichtverbindungen daher von einem Größe-Wert von 3 ausgehend bestimmen. Bei einem Fernkampfangriff nach vorn muß die Sichtlinie über die Zugtiere des Streitwagens hinweg bestehen und wird daher im Normalfall (über Pferde mit einer Größe von 2 hinweg) erheblich eingeschränkt sein.

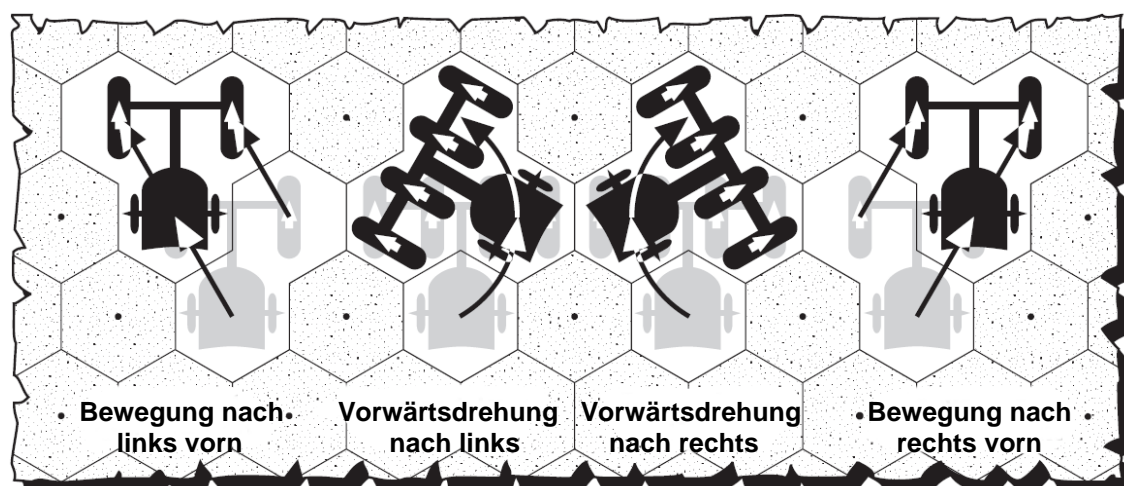
Wenn gegen einen Streitwagen ferngekämpft wird, ist zu beachten, daß der Streitwagen selbst und die Zugtiere unterschiedliche Panzerungswerte haben können. Sie schießen in solchen Fällen nicht einfach 'auf das Streitwagenelement', sondern müssen ansagen, ob sich der Fernkampfangriff gegen den Streitwagen selbst oder gegen die Zugtiere richtet, und auch über eine Sichtlinie zu dem entsprechenden Feld des Streitwagenelements verfügen. Von vorn kann daher meist nur auf die Zugtiere, und von hinten meist nur auf den Streitwagen bzw. dessen Besatzung geschossen werden.

Da die Zugtiere oftmals schlechter gepanzert sind als der Streitwagen, ist ein solcher eher auszuschalten, wenn kontinuierlich auf die Zugtiere geschossen wird. Dieses ist aber beabsichtigt, und selbst ein Streitwagen, der nur durch Beschuss seiner Zugtiere alle seiner Trefferpunkte verloren hat, ist vernichtet, denn die Besatzung kann mit dem übrig bleibenden Chassis nichts mehr anfangen.

Nahkampf

Die Besatzung eines Streitwagens kann gegen ein Element auf dem rechten oder linken hinteren Flankenfeld oder auf einem der Rückenfelder Nahkampf führen.

Gleiches gilt für einen eventuellen Passagier auf dem Streitwagen. Im Falle einer nahkampffähigen Besatzung kann die Rekrutierungskarte auf ihrer Vorderseite den Eintrag '♠'0' enthalten, um anzuzei-



gen, daß die benötigten Werte aus Platzgründen auf der Rückseite zu finden sind.

Bei manchen Streitwagen verfügen auch die Zugtiere über einen Nahkampfangriff, der in einem Treten, Beißen oder Trampeln besteht. Die Rekrutierungskarte enthält in diesem Fall den Eintrag 'ZUG-TIERE', gefolgt vom maßgeblichen Kampffaktor.

Ein Angriff der Zugtiere kann nur gegen eines der drei Frontfelder des Streitwagens erfolgen; jedes der beiden von den Zugtieren belegten Felder des Streitwagenelements hat hierbei einen eigenen Angriff zur Verfügung. Bei einem Angriff auf das mittlere Frontfeld kann einer der Angriffe den anderen unterstützen.

Verfügt ein Streitwagen über eine nahkampffähige Besatzung und nahkampffähige Zugtiere, so können in jeder Nahkampfphase zwei Angriffe der Zugtiere und ein Angriff der Besatzung durchgeführt werden. Da diese Angriffe sich gegen unterschiedliche Felder richten, können sich die Besatzung und die Zugtiere aber nicht unterstützen.

Wird gegen einen Streitwagen nahgekämpft, kann ein solcher Angriff nur gegen ein Feld erfolgen, zu dem das angreifende Element in Kontakt ist. Bei einem Angriff von einem der Rückenfelder aus kann nur der Streitwagen/die Besatzung, bei einem Angriff von einem der Frontfelder oder einem der vorderen Flankenfelder aus können nur die Zugtiere angegriffen werden. Bei einem Angriff von einem der hinteren Flankenfelder aus hat der Angreifer die Wahl.

Passagiere auf Streitwagen

Neben der normalen Besatzung eines Streitwagens, die zusammen mit dem Streitwagen eingekauft wird und mit der Vernichtung des Streitwagens automatisch selbst als vernichtet gilt, können Befehlshaber im Verlaufe des Spieles auf einen Streitwagen aufsteigen und mit diesem mitfahren, oder bereits vor Spielbeginn mit einem Streitwagen ausgestattet worden sein und diesen im Verlauf des Spieles dann auch verlassen.

Ein einzelner Befehlshaber der Größe 1 oder 2 zu Fuß kann auf einem Streitwagen als Passagier mitfahren.

Berittene Befehlshaber, oder solche, die über ein Gefolge oder eine Leibwache verfügen, können nicht unter Zurücklassung ihres Reittieres oder ihrer Leibwache auf einen Streitwagen umsteigen.

Ein Befehlshaber, der auf einem Streitwagen mitfährt, kann vor oder nach der Bewegung des Streitwagens von diesem absteigen.

Geschieht dies vor Beginn der Bewegung des Streitwagens, so wird der Befehlshaber auf eins der vier Felder gestellt, die an den Streitwagen selbst angrenzen, und kann sich dann sofort oder auch zu einem späteren Zeitpunkt der Bewegungsphase vom Streitwagen wegbewegen. Steigt der Befehlshaber am Ende der Bewegung des Streitwagens von diesem ab, wird er in gleicher Weise auf eins

der an den Streitwagen angrenzenden Felder gestellt, kann aber in dieser Bewegungsphase nicht mehr wegbewegt werden, denn seine Bewegung ist wie die des Streitwagens bereits vorüber.

Ein Befehlshaber, der auf einen Streitwagen aufsteigen will, muß hierzu auf einem der an den Streitwagen selbst angrenzenden Felder stehen. Die Bewegung des Streitwagens (und damit auch die des Befehlshabers) ist mit dem Aufsteigen beendet.

Dies gilt unabhängig davon, ob der Streitwagen oder der Befehlshaber sich in den Kontakt bewegt, oder beide sich aufeinander zu bewegt haben.

Ein Befehlshaber auf einem Streitwagen kann als eigenständiges Ziel im Fernkampf beschossen werden, wenn das schießende sowie alle eventuell unterstützenden Elemente eine zumindest teilweise Sicht auf das hintere Feld der Streitwagenbasis haben. Der Befehlshaber hat hierbei eine Größe von 1, und um die Basiszahl des Fernkampfangriffs zu ermitteln, werden die '♥'-Panzerungswerte des Befehlshabers UND des Streitwagens abgezogen.

Beispiel: Ein Befehlshaber (von eigentlich der Größe 2) mit '♥' 1, der als Passagier auf einem Streitwagen mit '♥' 2 mitfährt, wird im Fernkampf beschossen. Der Befehlshaber gilt dann nur als 1 groß, und die Basiszahl des Fernkampfes wird um insgesamt 3 verringert.

Hat der Angriff gegen den Befehlshaber keinen Erfolg, wird der Vorgang insgesamt abgebrochen.

In diesem Fall hat der Angriff keinen Effekt (und wird nicht etwa auf den Streitwagen umgeleitet). Ein Angriff gegen einen solchen Befehlshaber muß vor Ausführung desselben angekündigt werden.

Ein Befehlshaber auf einem Streitwagen kann als eigenes Ziel im Nahkampf angegriffen werden, wenn sich der Nahkampfangriff gegen das hintere Feld der Streitwagenbasis richtet. Zur Ermittlung der Basiszahl des Nahkampfangriffs werden in diesem Fall die '♥'-Werte des Befehlshabers UND des Streitwagens abgezogen. Hat der Angriff keinen Erfolg, wird der Vorgang insgesamt abgebrochen.

Beispiel: Zur Ermittlung der Basiszahl eines Nahkampfangriffs gegen einen Befehlshaber mit '♥' 4, der auf einem Streitwagen mit '♥' 2 (für den Streitwagen selbst) mitfährt, werden insgesamt 6 abgezogen. Auch hier muß vor dem Zuschlagen angekündigt werden, ob sich der Nahkampf gegen den Streitwagen oder den Befehlshaber richtet.

Wird ein 'mitreisender' Befehlshaber als Verlust entfernt, hat dieses auf den Streitwagen keine Auswirkungen. Wird (nur) der Streitwagen von der Spielfläche entfernt, stellen Sie den Befehlshaber auf das zuvor vom Streitwagen selbst belegte Feld der Spielfläche.

XIX.

Geschütze

EINFÜHRUNG

Die Regeln dieses Kapitels gelten für alle Gerätschaften, die im weitesten Sinne als 'Geschütz' bezeichnet werden können – Bombarden, Kanonen, Mörser, Katapulte oder andere Sonderkonstruktionen unabhängig von deren Größe, Aussehen oder genauer Wirkungsweise. Die folgenden Abschnitte enthalten deshalb allgemeine Regeln zur Funktionsweise von Geschützen. Wie ein bestimmtes Geschütz im Rahmen des Spieles funktioniert, richtet sich nach den Angaben der Rekrutierungskarte. Diese kann auch weitergehende Regeln enthalten.

Basen

Ein Geschütz samt Bedienungsmannschaft wird auf eine drei oder eine vier Felder große Basis gesetzt. In der Zeichnung unten geben die grau schraffierten Felder das jeweilige Schussfeld an.

Die Bedienungsmannschaft eines Geschützes wird auf den freien Platz der Basis gesetzt. Dies sollte in einer Position geschehen, die der Funktion des jeweiligen Modells entspricht (eine Miniatur, die einen Auswischer hält, wird eher an der Mündung der Kanone stehen als am hinteren Ende). Die genaue Aufstellung der Bedienungsmannschaft hat aber im Spiel keine Bedeutung und kann dort erfolgen, wo Sie Platz auf der Basis finden.

Passierbares und unpassierbares Gelände

Offenes Gelände und Straßen sind mit 3 Bewegungspunkten pro Feld passierbar. Felsiger Untergrund, Unterholz/Gebüsch, Wald, Sand, Schlamm und Morast, Gewässer jeder Art,

Hecken oder (zerstörte) Mauern und Sumpf sind unpassierbar.

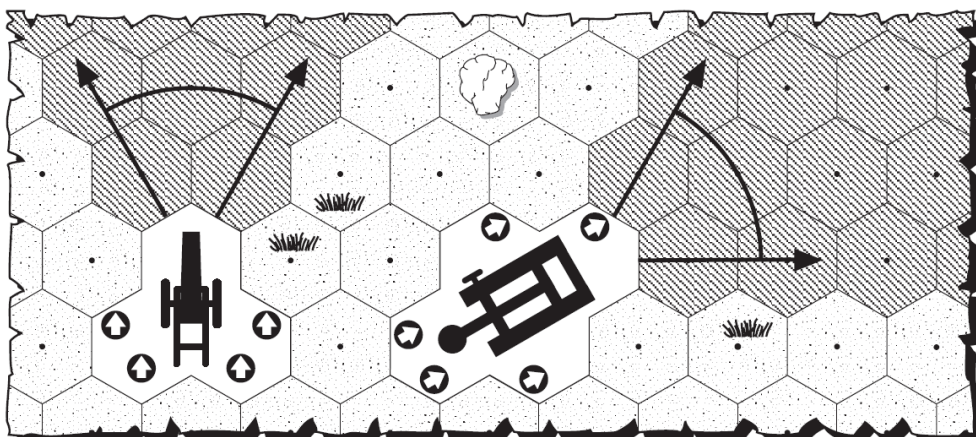
Bei Bewegung auf einer ausreichend breiten Straße kann unter Aufbringung von 6 BP zusätzlich um eine Höhenlinie hügelaufwärts bewegt werden. Eine Bewegung hügelaufwärts ohne passende Straße oder über einen größeren Höhenunterschied hinweg kann nur durch Zugtiere oder zusätzliche Bedienungsmannschaften bewerkstelligt werden und ist daher im Verlaufe eines Spieles nicht zulässig. Geschütze können aber vor Spielbeginn auf einem Hügel aufgestellt werden, sofern die von ihnen eingenommenen Felder über eine ununterbrochene Kette passierbarer Felder erreicht werden können, ohne daß dabei an irgendeiner Stelle ein Höhenunterschied von mehr als einer Höhenlinie überquert werden muß.

Bei einer Bewegung hügelabwärts kann ein Höhenunterschied von maximal einer Höhenlinie überquert werden. Wird hierbei auf einer ausreichend breiten Straße bewegt, ist dieses unter Aufwendung von 3 BP zusätzlich möglich. Wird diese Bewegung ohne ausreichend breite Straße aufgeführt, kostet sie 6 BP zusätzlich.

Ein Höhenunterschied wird auch bei Geschützen solange überquert, wie ein Teil der Geschützbasis über diesen hinwegbewegt.

Bewegungen & Drehungen

Eine Bewegung nach vorn oder nach hinten kostet 3 Bewegungspunkte. Bewegungen zur Seite sind nicht möglich.



Bei einer Bewegung nach vorn wird das vordere Feld der Geschützbasis auf eins der benachbarten Felder des Schussfeldes gestellt, ohne die Ausrichtung des Modells zu ändern; eine Bewegung nach hinten erfolgt in umgekehrter Richtung.

Ein Geschütz auf einer drei Felder großen Basis kann unter Aufwendung von je 3 Bewegungspunkten vorwärts oder rückwärts um eins der hinteren Felder der Basis, oder auf der Stelle drehen.



Bei einer Vorwärts- oder Rückwärtsdrehung dreht das Geschütz um 60°, bei einer Drehung auf der Stelle um 120°. Drehungen um das vordere Feld der Basis können nicht ausgeführt werden, denn hierbei würde nicht um ein Rad gedreht, sondern die Räder wären seitlich über den Boden zu ziehen.

Ein Geschütz auf einer vier Felder großen Basis kann unter Aufwendung von je 3 Bewegungspunkten vorwärts oder rückwärts drehen.

Hierbei dreht das Geschütz um jeweils 60° um eins der mittleren Felder der Basis. Diese Drehungen entsprechen denen, die auch Drachen erlaubt sind, und werden deshalb nicht erneut abgebildet.

Auch bei Geschützen sind die genannten Bewegungspunkte für jede Drehung aufzubringen - eine Drehung um 120° nach vorn kostet somit 6 Bewegungspunkte, und so weiter. Zusätzliche Bewegungspunkte aufgrund hierbei überquerter Höhenunterschiede sind zusätzlich zu den Punktkosten für die Drehung aufzubringen.

Panzerung

Der - bzw. -Panzerungswert eines Geschützes repräsentiert sowohl eine eventuelle Panzerung der Bedienungsmannschaft, als auch die Stabilität der Geschützkonstruktion selbst.

Größe

Der Größe-Wert eines Geschützes gibt die Größe der Bedienungsmannschaft und nicht die Größe des Geschützes an. Für kleinere Geschütze, die von menschengroßen Wesen bedient werden, wären beide Größe-Werte sowieso nahezu gleich, aber auch für besonders große oder hohe Geschütze ist dies kein Widerspruch. Eine besonders große Holzkonstruktion wie zum Beispiel ein Trebuchet ist zum einen meist sehr instabil und kann daher genauso leicht (also mit demselben Größe-Wert) überrannt werden wie eine kleinere und stabilere Konstruktion. Ein solches Geschütz ist zum zweiten auch in seinem oberen Bereich meist nicht sehr massiv und kann daher trotz seiner Größe im Fernkampf nicht besser getroffen werden.

GESCHÜTZE UND GESCHOSSE

Geschütze werden danach unterschieden, ob sie direkt oder indirekt schießen. Die Wirkung eines Treffers hängt darüber hinaus davon ab, welche Art von Geschosß verwendet wurde, denn ein Pfeilgeschütz, dessen Projektil in eine Einheit hineingefeu-

ert wird, hat andere Auswirkungen als ein großer Steinbrocken, der von oben auf die Einheit fällt. Wir unterscheiden hierbei Stein-, Pfeil- und Kugelgeschosse.

Beim **direkten Schuss** fliegt das Geschosß in einer flachen, nahezu geraden Flugbahn auf das Ziel zu. Ein direkter Schuss kann ein Ziel daher nur treffen, wenn zwischen dem Ziel und dem Geschütz eine Sichtverbindung besteht. Geschütze, die direkt schießen, sind auf der Rekrutierungskarte mit dem Symbol '—' in der linken oberen Ecke gekennzeichnet und können Kugel- oder Pfeilgeschosse abfeuern.

Beim **indirekten Schuss** fliegt das Geschosß in einer gekrümmten, hoch verlaufenden Flugbahn auf das Ziel zu. Ein indirekter Schuss wird deshalb von keinerlei Hindernis zwischen Geschütz und Ziel aufgehalten. Geschütze, die indirekt schießen, werden auf der Rekrutierungskarte durch das Symbol '↻' gekennzeichnet und können kleine oder große Steingeschosse abfeuern.

Ein **Kugelgeschosß** ist ein Projektil, das (meist von einer Kanone) im direkten Schuss abgefeuert wird und seine Wirkung aufgrund seiner Masse entfaltet. Geschütze, die Kugeln verschießen, sind auf der Rekrutierungskarte durch den Eintrag 'KUGEL', gefolgt vom maßgeblichen Kampffaktor, gekennzeichnet.

Ein **Pfeilgeschosß** besteht aus einem großen Pfeil oder Speer, der (meist von einer Ballista) im direkten Schuss abgefeuert wird und seine Wirkung aufgrund seiner Spitze entfaltet. Wenn ein Geschütz Pfeilgeschosse verschießt, ist dieses auf der Rekrutierungskarte durch den Eintrag 'PFEIL', gefolgt vom maßgeblichen Kampffaktor vermerkt.

Ein **Steingeschosß** ist jedes (meist von einem Katapult) abgefeuerte Geschosß, das in indirektem Schuss abgefeuert wird und somit von oben auf das Ziel trifft. Wir unterscheiden hierbei kleine und große Steingeschosse. Ein kleines Steingeschosß ist auf der Rekrutierungskarte durch den Eintrag 'STEIN' und den maßgeblichen Kampffaktor gekennzeichnet und wirkt nur auf dem Feld, in dem es einschlägt. Ein großes Steingeschosß wird durch den Eintrag 'STEIN a (b)' gekennzeichnet und wirkt mit einem Kampffaktor von 'a' auf dem Feld, auf dem es einschlägt und mit einem Kampffaktor 'b' auf den sechs benachbarten Feldern. Das Projektil zerplatzt beim Aufschlag und sendet Steinsplitter in alle Richtungen oder ist so groß, daß selbst Elemente in benachbarten Feldern betroffen werden können.

Ein Kugelgeschosß kann natürlich auch aus Stein sein, und ein Katapult kann theoretisch auch (Eisen-) Kugeln verschießen. Diese Bezeichnungen erlauben keine Rückschlüsse darauf, welche Art von Geschosß benutzt wird, sondern geben lediglich an, ob direkt oder indirekt geschossen wird und wie die Trefferwirkung zu ermitteln ist.

Reichweiten

Jedes Geschütz verfügt über eine kurze, eine mittlere und eine große Reichweite. Diese geben die jeweils größtmögliche Entfernung in Feldern an, auf die ein Ziel unter Feuer genommen werden kann. Die Entfernung zum Ziel wird bei allen Geschützen stets vom vorderen Feld der Geschützbasis aus ermittelt.

Die Reichweiten eines Geschützes sind oben rechts auf der Vorderseite der Rekrutierungskarte abgedruckt.

Beispiel: Ein Geschütz mit dem Eintrag '0-4/12/20' hat eine kurze Reichweite von höchstens 4 Feldern, eine mittlere Reichweite von höchstens 12 Feldern, und eine große Reichweite von höchstens 20 Feldern. Ein Zielfeld in 3 Feldern Entfernung wäre für dieses Geschütz in kurzer Reichweite, und ein Ziel in 21 oder mehr Feldern Entfernung könnte, weil jenseits der großen Reichweite, gar nicht mehr beschossen werden.

Ein Geschütz, das indirekt schießt, hat eine Mindestreichweite. Diese gibt die Entfernung an, unterhalb der kein Feld unter Feuer genommen werden kann.

Beispiel: Ein Geschütz mit dem Eintrag "6-10/20/30" kann kein Ziel in 5 oder weniger Feldern Entfernung unter Feuer nehmen.

Manche Geschütze verfügen über eine Reichweitenangabe wie zum Beispiel '-/0-20/30'. Ein solches Geschütz hat keine kurze Reichweite und behandelt auch ein Feuern auf kurze Entfernungen deshalb wie einen Schuss auf mittlere Reichweite. Dies führt zu einer verringerten Genauigkeit beim Treffen (siehe Abschnitt Trefferabweichungen & Defekte' weiter unten in diesem Kapitel).

BEFEHLE UND DER LADEVORGANG

Ein nicht im Nahkampf befindliches Geschütz bzw. dessen Bedienungsmannschaft erhält in jeder Befehlsphase einen Befehl. Dieser wirkt aufgrund der Besonderheiten dieser Geräte aber in anderer Weise als bei Einheiten.

Geschütze verfügen über 3 bis 6 Trefferpunkte.

Die Rekrutierungskarte gibt die konkrete Zahl für ein bestimmtes Geschütz an. Zugefügte Treffer stellen sowohl Verluste der Bedienungsmannschaft als auch Schäden am Geschütz dar. Beides wird durch einen Verlust an Trefferpunkten dargestellt und verringert die Effektivität des Geschützes.

Ein Geschütz verbraucht beim Schießen 6 Ladepunkte und kann nur schießen, wenn es zuvor vollständig geladen wurde.

Diese Ladepunkte können je nach geltendem Befehl und der Anzahl der dem Geschütz bereits zugefügten Treffer in einer oder auch über mehrere Runden

hinweg gesammelt werden. Legen Sie, um dies nachzuhalten, die entsprechende Anzahl von Lademarkern neben die Rekrutierungskarte.

Ein Geschütz mit Bewegen-Befehl hat in der Bewegungsphase 9 BP minus der Anzahl der bereits verlorenen Trefferpunkte zur Verfügung. Das Geschütz darf bewegen, kann aber keine Ladepunkte aufbringen. Das Geschütz darf, auch wenn es aus vor hergehenden Runden vollständig geladen ist, nicht schießen.

Beispiel: Ein Geschütz, das 2 Treffer erlitten hat, verfügt in einem Bewegen-Befehl über (9-2=) 7 Bewegungspunkte. Das Geschütz könnte somit um zwei Felder bewegt werden, oder sich beispielsweise um ein Feld bewegen und eine Drehung ausführen. Auch wenn in beiden Fällen ein Bewegungspunkt übrig bleibt, kann dieser nicht als Ladepunkt angerechnet werden.

Ein Geschütz mit Plänkel-Befehl hat in der Bewegungsphase 6 BP minus der Anzahl der bereits verlorenen Trefferpunkte zur Verfügung. Das Geschütz kann, sofern es vollständig geladen ist, in der ER-STEN Fernkampfphase feuern. In der Bewegungsphase nicht verbrauchte Bewegungspunkte können als Ladepunkte für künftige Runden gesammelt werden.

Beispiel. Ein Geschütz mit Plänkel-Befehl, das einen Treffer erlitten hat und in der Bewegungsphase 3 BP verbraucht, kann die verbleibenden zwei Bewegungspunkte als Ladepunkte sammeln.

Ein Geschütz mit Halten-Befehl hat in der Bewegungsphase 6 BP minus der Anzahl der bereits verlorenen Trefferpunkte zur Verfügung. Bewegungspunkte können nur für Drehungen verbraucht werden. Nicht verbrauchte Bewegungspunkte können als Ladepunkte gesammelt werden. Das Geschütz kann, sofern es vollständig geladen ist, in der ZWEITEN Fernkampfphase feuern.

Beispiel: Ein Geschütz mit Halten-Befehl, das vollständig 'entladen' ist, also keine Ladepunkte angesammelt hat, kann in der Bewegungsphase (sofern es nicht dreht) 6 Ladepunkte ansammeln und damit in der zweiten Fernkampfphase feuern.

Einen Angriffs-Befehl gibt es bei Geschützen nicht. Ein Geschütz, dem versehentlich ein Angriffs-Befehl erteilt wurde, erhält stattdessen einen Plänkel-Befehl.

Nicht verwendbare Ladepunkte können nicht auf spätere Phasen oder andere Geschütze übertragen werden.

Ein Geschütz, das vollständig geladen ist, kann keine weiteren Ladepunkte mehr ansammeln, auch wenn der Befehl oder die ausgeführte Bewegung dies zulassen würde, denn der Ladevorgang kann ja erst dann erneut beginnen, wenn das Geschütz abgefeuert wurde.

Ein Geschütz mit Plänkel-Befehl, das zu Beginn einer Runde 3 Ladepunkte hat, ist in der ersten

Fernkampfphase nicht voll geladen und kann deshalb nicht feuern, denn das Laden findet erst in der Bewegungsphase statt. Wenn Sie hierbei zum Beispiel 5 Ladepunkte aufbringen, ist das Geschütz zwar in der zweiten Fernkampfphase feuerbereit, kann aber aufgrund des Plänkel-Befehls in dieser Runde nicht mehr feuern und die überschüssigen 2 Ladepunkte sind verloren, denn diese können nicht auf spätere Runden angerechnet werden.

Ein Geschütz, das alle seine Trefferpunkte verloren hat, ist natürlich zerstört und wird von der Spielfläche entfernt, auch wenn noch Bewegungs- oder Ladepunkte 'übrig' sein sollten.

DAS FEUERN

Wenn Sie ein Geschütz abfeuern wollen, geben Sie das gewünschte Zielfeld an.

Das gewünschte Zielfeld muß innerhalb des Schussfelds und der Reichweite(n) des Geschützes liegen und kann auch durch einen entsprechenden Marker gekennzeichnet werden.

Durch die Festlegung des gewünschten Zielfeldes geben Sie lediglich an, in welche Richtung und wie weit geschossen werden soll, und legen dadurch je nach Geschützart die Erhöhung des Geschützrohres, die Treibladung oder ähnliches fest. Beim direkten Schuss kann das gewünschte Zielfeld folglich jedes beliebige Feld der Spielfläche (innerhalb des Schusswinkels und der Reichweiten des Geschützes) sein, unabhängig davon, ob das Feld in Sicht ist oder nicht. Beim indirekten Schuss sind einige Einschränkungen zu beachten, die im Abschnitt 'Indirektes Schießen' erläutert werden.

Danach stellen Sie anhand der Tabelle 'Trefferabweichungen & Defekte' fest, ob beim Feuern ein Defekt aufgetreten ist, und ob Sie das gewünschte Zielfeld getroffen haben.

Ist ein Defekt aufgetreten, folgen Sie den Erläuterungen zur Tabelle. Der Schussvorgang wird in diesem Fall abgebrochen.

Ist kein Defekt aufgetreten, ermitteln Sie das endgültige Zielfeld und die Auswirkungen des Treffers.

Die Auswirkungen des Treffers hängen davon ab, welche Art von Geschöß verwendet wurde, und werden in den Abschnitten 'Direktes Schießen' und 'Indirektes Schießen' erläutert.

Trefferabweichungen & Defekte

Geschütze sind vergleichsweise komplizierte Maschinen, Artillerie ist in einer Fantasy-Welt nur selten eine exakte Wissenschaft. Beim Abfeuern eines Geschützes kann deshalb ein Defekt auftreten, und das abgefeuerte Geschöß schlägt oft nicht im gewünschten Zielfeld ein.

Wenn Sie ein Geschütz abfeuern wollen, stellen Sie fest, ob das gewünschte Zielfeld innerhalb der kurzen, mittleren oder großen Reichweite des Geschützes ist, und würfeln dann mit einem W20. Das Ergebnis des Feuerns und das endgültige Zielfeld wird anhand der Tabelle 'Trefferabweichungen und Defekte' bestimmt.

Geschütz zerstört: Irgendjemand hat etwas *wirklich* falsch gemacht, wie zum Beispiel zu viele Pulverkartuschen eingefüllt oder einen Hebel ausgelöst, bevor der Ladevorgang beendet war. Die Kanone explodiert mit einem spektakulären Knall, oder das Katapult zerlegt sich beim Auslösen in seine Einzelteile. Das Geschütz wird samt Bedienungsmannschaft von der Spielfläche entfernt.

Verlust aller Ladepunkte: Irgendjemand hat etwas falsch gemacht, zum Beispiel das Geschöß in den Lauf gerammt, aber das Pulver vergessen. Der gesamte Ladevorgang muß erneut durchgeführt werden; das Geschütz verliert alle gesammelten Ladepunkte.

Ladehemmung: Ein kleinerer Defekt wie eine nasse Lunte oder ein Versehen beim Laden. Das Geschütz kann in dieser Runde nicht feuern, behält aber seine Ladepunkte und kann in der nächsten Runde wiederum normal feuern.

Abweichung um 2 Felder: Das endgültige Zielfeld weicht in gerader Linie um 2 Felder vom gewünschten Zielfeld ab. Würfeln Sie mit einem W6 und stellen Sie anhand einer der auf der Spielfläche abgedruckten Windrosen fest, in welcher Richtung diese Abweichung erfolgt.

TREFFERABWEICHUNG UND DEFEKTE						
	Geschütz zerstört	Verlust aller Ladepunkte	Ladehemmung	Abweichung um 2 Felder	Abweichung um 1 Feld	keine Abweichung
kurze Reichweite	1	2	3	-	-	4-20
mittlere Reichweite	1	2	3	4-9	10-17	18-20
große Reichweite	1	2	3	4-15	16-19	20

Abweichung um 1 Feld: Das endgültige Zielfeld weicht um ein Feld vom gewünschten Zielfeld ab. Die Richtung der Abweichung wird wie vor anhand eines W6 bestimmt.

Keine Abweichung: Das endgültige Zielfeld entspricht dem gewünschten Zielfeld.

Beispiel 1: Beim Schießen auf große Reichweite wird eine 4 gewürfelt - das endgültige Zielfeld weicht um 2 Felder vom gewünschten Zielfeld ab.

Beispiel 2: Ein Geschütz schießt auf mittlere Reichweite. Wenn hierbei eine 18 bis 20 gewürfelt wird, tritt keine Abweichung auf, das endgültige Zielfeld ist also das gewünschte Zielfeld.

Beispiel 3: Wenn beim Feuern auf irgendeine Entfernung eine 1 gewürfelt wird, ist das Geschütz zerstört.

Wenn Sie indirekt geschossen haben, landet das Geschöß im ENDGÜLTIGEN Zielfeld. Die Auswirkungen des Treffers werden im Abschnitt 'Indirektes Schießen' erläutert.

Wenn Sie direkt geschossen haben, ist das Geschöß in Richtung des ENDGÜLTIGEN Zielfeldes 'unterwegs'. Ob es tatsächlich dort ankommt oder vorher durch irgendein Hindernis aufgehalten wird, bestimmt sich nach den Regeln im Abschnitt 'Direktes Schießen'.

Es ist möglich, daß das endgültige Zielfeld jenseits der Maximalreichweite oder außerhalb des Schussfeldes des Geschützes liegt. Dieses ist kein Widerspruch, denn die angegebenen Reichweiten und Schusswinkel sind Richtwerte, die mögliche Abweichungen dieser Art bereits berücksichtigen, und ein Auftreffpunkt kann durch einen besonders guten (oder schlechten) Schuss oder auch durch Windverhältnisse beeinflusst werden.

DIREKTES SCHIESSEN

Wenn Sie direkt schießen, können Sie als gewünschtes Zielfeld jedes beliebige Feld der Spielfläche innerhalb der Reichweite und des Schussfeldes des Geschützes angeben.

Auch nicht sichtbare Felder können als Zielfeld angegeben werden. Dieses bedeutet jedoch nicht, daß eine Geschützmannschaft auf Dinge schießt, die sie gar nicht sehen kann. Durch die Festlegung des gewünschten Zielfeldes wird lediglich angegeben, in welcher Richtung wie weit geschossen werden soll, und schießen kann man eben auch in Richtungen, in denen kein Ziel zu sehen ist. Es wird jedoch in jedem Fall geprüft, ob das Geschöß auch tatsächlich im ermittelten endgültigen Zielfeld ankommt oder vorher durch irgendetwas aufgehalten wird. Ein Spieler darf deshalb auch ein hinter einem Hügel befindliches Feld zum Ziel eines direkten Schusses erklären, hat hiervon jedoch nur wenig, da das Geschöß durch den dazwischenstehenden Hügel in jedem Fall aufgehalten wird.

Ermitteln Sie dann das endgültige Zielfeld und markieren dieses durch Auslegen eines Zielmarkers.

Überprüfen Sie dann, ob das Geschöß auf seiner Bahn vom Geschütz zum endgültigen Zielfeld von irgendeinem Hindernis aufgehalten wird. Verbinden Sie hierzu in gerader Linie das vordere Feld der Geschützbasis mit dem endgültigen Zielfeld und überprüfen Sie DER REIHE NACH für JEDES im Weg befindliche Hindernis, ob dieses vom Geschöß getroffen wird oder sich auf das Geschöß auswirkt.

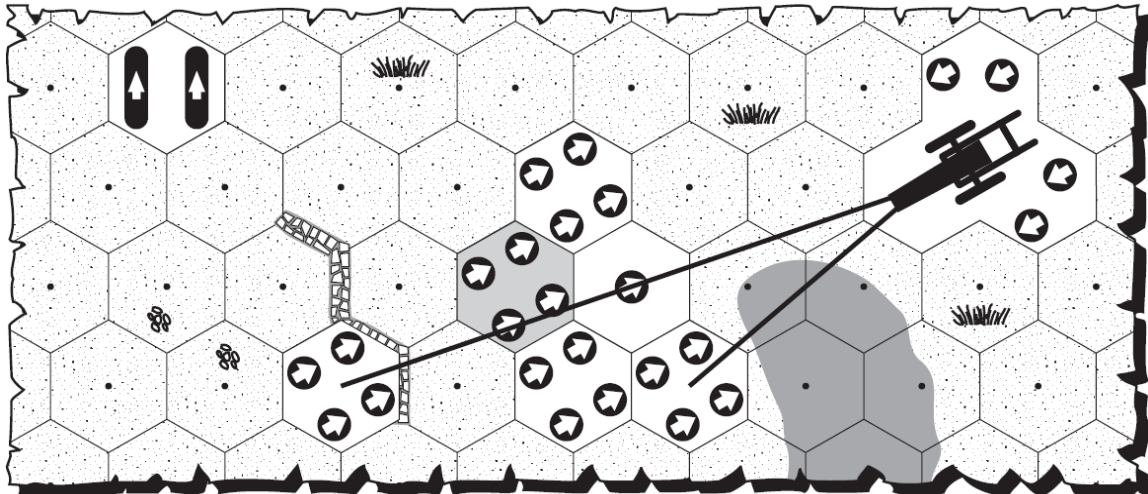
Wir gehen hierbei davon aus, daß das Geschütz, das endgültige Zielfeld und alle Felder, über die die Sichtlinie verläuft, auf gleicher Höhe sind. Anmerkungen zu Feldern unterschiedlicher Höhe finden Sie im folgenden Abschnitt.

Das Geschöß kann aufgrund dazwischenstehender Hindernisse oder Elemente vor dem endgültigen Zielfeld gestoppt werden, aber in KEINEM Fall weiter als bis zum endgültigen Zielfeld fliegen.

Wenn Sie auf tiefer gestaffelte Einheiten schießen, sollten Sie daher ein Zielfeld wählen, daß vom Geschütz aus gesehen hinter der Einheit liegt.

Wird ein STANDARD-ELEMENT von einem PFEIL-GESCHOSS getroffen, unterliegt das Element einem Angriff mit dem gegenwärtigen Kampffaktor des Geschosses, der ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren durchgeführt wird. Ist der Angriff erfolgreich, müssen Sie für weitere Treffer würfeln. Weitere Trefferversuche richten sich gegen das getroffene Element, solange dieses noch Trefferpunkte zur Verfügung hat, oder gegen das nächste Element oder Hindernis in der Bahn des Geschosses, wenn das getroffene Element vernichtet ist. Der Kampffaktor des Pfeilgeschosses wird hierbei pro bereits erzielten Treffer um 1 vermindert. Der Vorgang wird abgebrochen, sobald einer der Trefferversuche erfolglos ist, das Pfeilgeschöß von einem Hindernis gestoppt wird oder das endgültige Zielfeld erreicht, oder der Kampffaktor des Pfeilgeschosses auf Null reduziert ist.

Beispiel: Ein Pfeilgeschöß mit einem Kampffaktor von 12 trifft einen im ersten Rang einer Einheit stehenden Befehlshaber mit 2 Trefferpunkten; der Spieler würfelt eine 7 und hat dem Befehlshaber damit einen Trefferpunkt Verlust beigebracht. Da der Befehlshaber noch einen Trefferpunkt übrig hat, wird nun für einen zweiten Treffer gegen denselben Befehlshaber gewürfelt. Würfelt der Spieler dabei eine 11 oder weniger (der Kampffaktor des Pfeilgeschosses ist jetzt nur noch 11), so hat er nicht nur den Befehlshaber zu dessen Ahnen geschickt, sondern muß jetzt ein drittes Mal für einen Treffer würfeln, der sich gegen das nächste von dem Geschöß betroffene Element richtet. Hierbei darf dann aufgrund des erneut verringerten Kampffaktors nicht mehr als 10 gewürfelt werden, um einen Treffer zu



erzielen. Wäre der zweite Trefferversuch gegen den Befehlshaber erfolglos, würde der Vorgang abgebrochen und es bliebe bei dem einen erzielten Treffer.

Ein Pfeilgeschoss, das ein Element mit mehreren Trefferpunkten trifft, kann diesem somit bei glücklichem Würfeln einen erheblichen Schaden beibringen. Trotzdem sind solche Geschütze nicht als 'Heldenjäger' anzusehen, denn der zweite und jeder folgende Trefferversuch kommt nur zustande, wenn alle vorherigen hintereinander erfolgreich waren; die Wahrscheinlichkeit hierfür nimmt sehr schnell ab.

Bitte beachten Sie, daß Sie einerseits nicht für weiter schussabwärts stehende Elemente würfeln dürfen, bevor ein davorstehendes Element restlos vernichtet ist, und daß Sie andererseits aber, wenn Sie ein Element vernichtet haben, für weitere Treffer würfeln müssen, auch wenn diese ein Element der eigenen Seite betreffen sollten!

Das nächste in der Bahn des Geschosses befindliche Element ist dasjenige, dessen Feld von der Verbindungslinie zwischen Geschütz und endgültigem Zielfeld überschritten wird. Verläuft die Sichtlinie genau zwischen zwei Feldern, würfeln Sie, welches von diesen betroffen wird.

Wird ein STANDARD-ELEMENT von einem KUGELGESCHOSS getroffen, unterliegt das Element einem Angriff mit dem gegenwärtigen Kampffaktor des Geschosses, der ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren durchgeführt wird. Ist der Angriff erfolglos, müssen Sie mit einem unverringerten Kampffaktor für weitere Treffer gegen das nächste Element oder Hindernis in der Bahn des Geschosses würfeln. Ist der Angriff erfolgreich, müssen Sie mit einem um 1 verringerten Kampffaktor für weitere Treffer gegen das nächste Element oder Hindernis in der Bahn des Geschosses würfeln. Der Vorgang wird nur dann abgebrochen, wenn das Geschoss das endgültige Zielfeld erreicht hat, von einem Hindernis gestoppt wird, oder sein Kampffaktor auf Null reduziert ist.

Beispiel: Ein Kugelgeschoss mit einem Kampffaktor von 10 trifft einen Befehlshaber - der Spieler muß hier eine 10 oder weniger würfeln, um dem Befehls-

haber einen Treffer beizubringen. Gelingt dies, unterliegt das nächste betroffene Element oder Hindernis (unabhängig davon, ob der Befehlshaber noch Trefferpunkte übrig hat) einem Angriff mit dem Kampffaktor 9. Gelingt dies nicht, setzt das Geschoss (nach wie vor mit einem Kampffaktor von 10) seine Bahn fort.

Wird ein GROSS-ELEMENT von einem PFEIL- oder KUGELGESCHOSS getroffen, würfeln Sie in entsprechender Weise für einen Treffer. Wird ein Treffer erzielt, so wird gegen dasselbe Groß-Element solange für Folgetreffer gewürfelt, bis einer der Trefferversuche erfolglos ist. Hat das Groß-Element keine Trefferpunkte mehr übrig, wird der Vorgang abgebrochen.

Beispiel: Ein Pfeilgeschütz mit dem Kampffaktor 12 trifft einen Drachen; der Spieler muß hier eine 12 oder weniger würfeln, um den ersten Treffer zu erzielen. Gelingt dies nicht, wird der Vorgang insgesamt abgebrochen. Gelingt dies, wird mit einem verringerten Kampffaktor von 11 erneut für einen Treffer gegen den Drachen gewürfelt.

Ein getroffenes Groß-Element hält ein Geschoss also in jedem Fall auf.

Eine Hecke hat auf Pfeil- und Kugelgeschosse keine Wirkung.

Eine ausreichend hohe Mauer stoppt ein Pfeilgeschoss, ohne hiervon selbst betroffen zu werden. Wenn ein Kugelgeschoss auf eine Mauer trifft, unterliegt die Mauer einem Angriff mit dem gegenwärtigen Kampffaktor des Geschosses. Ist der Angriff erfolgreich, ist das betreffende Mauersegment zerstört, und das Geschoss setzt seinen Weg mit einem um 5 verringerten Kampffaktor fort. Hat der Angriff keinen Erfolg, ist die Mauer intakt und das Kugelgeschoss gestoppt.

Verläuft die Bahn eines Pfeil- oder Kugelgeschosses durch einen Wald (Unterholz/Gebüsch), wird der Kampffaktor für jedes Wald- (Unterholz/Gebüsch-) Feld um 2 (1) verringert.

Obige Zeichnung fasst einige der vorgestellten Regeln noch einmal zusammen.

Das in der Zeichnung auf der vorherigen Seite abgebildete Geschütz kann in seiner gegenwärtigen Position nicht auf das Reiter-Element oben links schießen, denn dieses ist nicht in seinem Schussbereich.

Wird mit einem Pfeil-Geschoss mit dem Kampffaktor 8 auf den einzelnen Befehlshaber im Frontrang der Einheit geschossen, unterliegt dieser einem Angriff mit dem Kampffaktor 8. Wird hierbei *kein* Treffer erzielt, muß der gesamte Schussvorgang abgebrochen werden. Wird ein Treffer erzielt, muß (wenn dieser noch Trefferpunkte übrig hat) erneut gegen den Befehlshaber oder (wenn der Befehlshaber keine Trefferpunkte mehr übrig hat) gegen das nächststehende, in der Zeichnung grau gekennzeichnete Element mit einem Kampffaktor von 7 gewürfelt werden.

Ist das Pfeilgeschloß nach 'Passieren' der Einheit immer noch 'unterwegs', richtet sich sein nächster Angriff gegen die Mauer bzw. das hinter der Mauer befindliche Element. Ob die Mauer oder das Element betroffen wird, muß im Einzelfall entschieden werden. Ist die Mauer ausreichend hoch, um das Element vollständig zu verdecken (was meist nicht der Fall sein wird), wird in jedem Fall die Mauer getroffen und das Pfeilgeschoss gestoppt.

Ragt das Element über die Mauer hinaus, müssen Sie feststellen, was getroffen wird. Dies kann anhand des Fernkampfdiagramms geschehen, wobei Sie eine Verbindungslinie vom Geschütz zum Boden des endgültigen Zielfeldes ziehen und sodann überprüfen müssen, ob diese die Mauer schneidet. Dieses Vorgehen ist jedoch langwierig und aufgrund der großen Reichweiten von Geschützen meist unpraktikabel. Sie sollten Fälle dieser Art deshalb durch Würfeln entscheiden. Geben Sie der Mauer und dem dahinter befindlichen Element jeweils eine 50%-Chance, getroffen zu werden (1-3 Mauer, 4-6 Element). Spieler, denen dies zu ungenau ist, können stattdessen die Höhe des Elements und der Mauer berücksichtigen. Hat das Element die Größe 3 und die Mauer die Höhe 1, so wäre die Mauer bei einem Wurf von 1 oder 2, und das Element bei einem Wurf von 3 bis 6 auf einem W6 betroffen.

Würde das Geschütz KUGEL-Geschosse mit dem Kampffaktor 8 verschießen, unterläge der Befehlshaber wie vor einem Angriff mit dem Kampffaktor 8. Wenn dieser Angriff erfolglos ist, richtet sich der nächste Angriff mit einem unverringerten Kampffaktor gegen das grau gekennzeichnete Element. Ware der Angriff gegen den Befehlshaber erfolgreich, wäre das grau gekennzeichnete Element gleichfalls betroffen, diesmal aber mit einem Kampffaktor von 7.

Würde das Kugelgeschloß an der Mauer ankommen, müßten Sie auch hier entscheiden, ob die Mauer oder das dahinter befindliche Element getroffen wird. Ein Angriff gegen das Element wird mit dem zu diesem Zeitpunkt einschlägigen Kampffaktor des Kugelgeschosses durchgeführt. Wird stattdessen die Mauer getroffen, unterliegt diese einem Angriff. Ist der Angriff erfolglos, bleibt die Mauer intakt und der Vorgang wird abgebrochen. Hat der Angriff Erfolg, ist das betroffene Mauersegment

zerstört und das dahinter befindliche Element unterliegt einem Angriff, allerdings mit dem um 5 verringerten Kampffaktor des Kugelgeschosses.

Würde mit einem Pfeil- oder Kugelgeschloß durch die beiden Waldfelder auf das im Frontrang der Einheit (von der Einheit aus gesehen) rechts befindliche Element geschossen, würde der Kampffaktor bei Passieren der beiden Waldfelder um insgesamt 4 verringert.

Beachten Sie, daß der Wald bei einem Schuss auf den Befehlshaber keine Rolle spielt, denn die Walddarstellung wird in diesem Fall nicht berührt oder geschnitten.

Felder und Ziele unterschiedlicher Höhe beim direkten Schuss

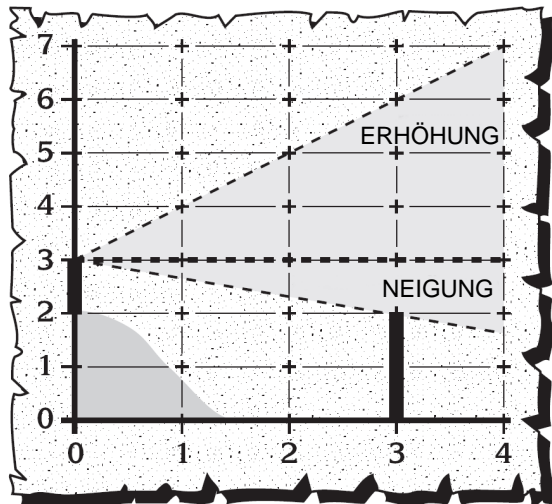
Die Regeln der vorhergehenden Abschnitte setzen voraus, daß das Geschütz und das Zielfeld zumindest in etwa auf gleicher Höhe sind. Sie können diese Regeln deshalb solange anwenden, wie ein Höhenunterschied zwischen Geschütz- und endgültigem Zielfeld nicht größer als eine Höhenstufe pro 10 Felder Entfernung zwischen beiden ist.

Dieses wird meist, aber eben nicht immer der Fall sein. Eine vollständige Regelung aller hier denkbaren Sachverhalte wäre sehr kompliziert und umfangreich, und wir haben deshalb und weil diese Spielsituationen nur selten auftreten werden darauf verzichtet. Nachfolgend finden Sie aber einige allgemeine Hinweise und Erläuterungen für Situationen dieser Art.

Gehen Sie grundsätzlich davon aus, daß das Geschloß in einer geraden Flugbahn unterwegs ist - dieses entspricht zwar nicht den ballistischen Gegebenheiten, stellt aber eine nur geringe und deshalb annehmbare Rundung dar. Wenn Sie die Spitze eines Hügels als endgültiges Zielfeld ermittelt haben, ist das Geschloß dorthin 'unterwegs' und kann Elemente, die vor den Hügel, aber viel tiefer als dieser stehen, eben nicht treffen (es sei denn, sie sind ausreichend groß). Situationen dieser Art können auch anhand des Fernkampf-Diagramms entschieden werden, wobei die Existenz einer Verbindungslinie zwischen dem endgültigen Zielfeld und dem vorderen Feld der Geschützbasis geprüft werden muß. Schneidet die Verbindungslinie ein Hindernis, trifft der Schuss auf dem Hindernis auf und entfaltet entweder dort seine Wirkung oder wird aufgehalten. Ein Hügel, über den hinweggeschossen wird, hat keine Wirkung; ein getroffener Hügel hält das Geschloß in jedem Fall auf.

Sofern dies in Einzelfällen einen Unterschied macht, müssen Sie bei der Überprüfung einer Sichtlinie von der Größe des Geschützes (und nicht dem Größewert der Bedienungsmannschaft) ausgehen. Dieser wird für normale Kanonen und ähnliches meist 1 sein. Wir haben aber darauf verzichtet, dies als zweiten Wert auf jeder Rekrutierungskarte zu vermerken, da eine solche Situation nur selten auftreten wird und der Wert auch vom Modell 'abgelesen' werden kann.

Sie können mit einem Geschütz im direkten Schuss nicht beliebig auf besonders hohe oder sehr viel niedriger als das Geschütz liegende Felder oder Ziele schießen. Ein Geschütz zum Beispiel, das am Rand einer Klippe steht, kann nicht auf ein benachbartes Feld schießen, wenn dieses drei Höhenstufen tiefer liegt. Wenn Sie in Situationen dieser Art eine exakte Entscheidung benötigen, müssen Sie auf das Fernkampfdiagramm zurückgreifen. Gehen Sie hierbei davon aus, daß der maximale Erhöhungswinkel beim direkten Schuss einem Größenunterschied von 1 auf ein Feld Entfernung, der maximale Neigungswinkel einem Größenunterschied von 1 auf drei Feldern Entfernung entspricht.



Wenn das auf dem Hügel befindliche Geschütz in obenstehender Zeichnung einen Größe-Wert von 1 hat, können nur Ziele, die sich zumindest teilweise innerhalb des grau gekennzeichneten Bereiches aufhalten, getroffen werden.

Bei besonders großen Zielen können Sie statt des gewünschten Zielfeldes auch ankündigen, auf welches Ziel Sie schießen wollen. Ein Drache zum Beispiel, der hinter einer Einheit von Zwergen steht, ist ausreichend groß, um eigenes Ziel beschossen zu werden. Aufgrund des Treffermechanismus beim direkten Schuss wären aber auch dann, wenn ein Feld der Drachenbasis als endgültiges Ziel ermittelt wurde, zunächst alle davorstehenden Zwerge möglicherweise vom Schuss betroffen, und der Drache somit durch diese recht gut gedeckt. Folgende Regel vermeidet Situationen dieser Art.

Wenn im direkten Schuss auf ein Groß-Element gefeuert wird, das über andere Elemente oder Sichthindernisse hinweg mindestens zur Hälfte sichtbar ist, kann der Spieler vor dem Schuss ansagen, daß er dieses 'hoch anvisiert'. Wird ein vom Groß-Element belegtes Feld als endgültiges Zielfeld ermittelt, richtet sich die Wirkung des Schusses NUR gegen das Groß-Element, ohne andere Elemente oder Hindernisse zu betreffen oder von diesen betroffen zu werden.

Weicht das endgültige Zielfeld zur Seite ab, hat der Schuss keine Wirkung.

Wir gehen dann davon aus, daß dieser irgendwo ins Leere geht.

Wird ein Feld vor oder hinter dem Groß-Element als endgültiges Zielfeld ermittelt, ermitteln Sie auch in diesem Fall die Wirkung des Schusses in gewohnter Weise.

Die Geschützbedienung hat dann eben doch zu niedrig anvisiert und das Geschöß ist auf normaler Höhe 'unterwegs' zu diesem Feld.

INDIREKTES SCHIESSEN

Theoretisch kann auch beim indirekten Schuss jedes beliebige Feld der Spielfläche innerhalb der Reichweite und des Schussfeldes des Geschützes zum gewünschten Zielfeld erklärt werden, denn auch ein indirekt schießendes Geschütz kann ja 'eigentlich' in einer beliebigen Richtung beliebig weit feuern.

Im Gegensatz zum direkten Schuss allerdings, bei dem das Geschöß beim Schießen auf nicht sichtbare Felder das Zielfeld nur selten erreicht, sondern vorher durch irgendetwas gestoppt wird, trifft ein indirekter Schuss immer das endgültige Zielfeld. Es wäre einem Spieler aufgrund seines totalen Überblicks über das Schlachtfeld somit möglich, über Geländeformationen, Hügel oder Wälder hinweg auf gegnerische Elemente zu schießen, welche die betreffende Geschützbedienung noch nicht einmal erraten könnte, und diese auch punktgenau zu treffen.

Der Widerspruch zwischen den dem Spieler zur Verfügung stehenden Informationen und dem, was seine Truppen 'eigentlich' wissen können, ist aber nur mit erheblichem Aufwand zu lösen. Sie müßten, um dieses realistisch zu tun, zwei identische Spielflächen in getrennten Räumen haben und durch einen hin- und herlaufenden Spielleiter in jedem der Räume nur die Truppen einer Seite aufbauen lassen, welche die andere Seite auch tatsächlich sehen könnte.

Da ein solches Vorgehen in den allermeisten Fällen völlig unpraktikabel ist, legen wir fest, daß Ihre Geschützbedienungen im indirekten Schuss nur auf Felder schießen können, bei denen sie auch einen Grund dafür haben, dieses zu tun. Ein solcher Grund kann nur vorliegen, wenn durch den geplanten Schuss irgendetwas 'bewirkt' werden kann. Dies kann die Vernichtung oder Beschädigung eines gegnerischen Elements sein (von dem die Geschützbedienung dann aber auch wissen muß, daß es sich dort befindet), oder (wenn Sie nach den Feuer-Regeln spielen) das Inbrandsetzen einer Geländeformation mit einem Brandgeschöß. Beachten Sie hierbei die folgenden Erläuterungen.

Wenn Sie indirekt schießen, können Sie als gewünschtes Zielfeld jedes vom Geschütz aus sichtbare Feld der Spielfläche innerhalb der Reichweite und des Schussfeldes des Geschützes angeben.

Ein Feld ist sichtbar, wenn die Geschützbedienung irgendein Element (wenn auch nur zum Teil) oder eine Geländeformation auf dem Feld sehen kann.

Es ist nicht erforderlich, einen ganzen Größe-Abschnitt des Elements oder einer Geländeformation in Sicht zu haben.

Standard-Elemente versperren hierbei nicht die Sicht auf benachbarte Elemente.

Sie können somit auch ein Feld (oder Element) in hinteren Rängen einer Einheit zum gewünschten Zielfeld erklären. Ihre Truppen sehen den Frontrang der Einheit, können daher annehmen, daß hinter diesem noch weitere Ränge kommen, und dann 'mitten ins Gewimmel' schießen.

Ein Standard-Element versperrt andererseits die Sicht auf dahinter liegende leere Felder. Sie können also nicht über eine Einheit hinweg auf eine weit dahinter befindliche andere Einheit schießen. Ihre Truppen haben auch keinen Grund, dies zu tun, denn sie wissen ja nicht, daß die Einheit sich dort befindet.

Was im Einzelfall ein ausreichender Grund für ein Feuern ist, muß dem gesunden Menschenverstand und der Fairness der Spieler überlassen werden.

Eine Einheit die nicht mehr sichtbar ist, weil sie in der gegenwärtigen Bewegungsphase (in Sicht der Geschützbedienung) hinter einem Wald verschwunden ist, kann in der zweiten Fernkampfphase der Runde, oder in der ersten Fernkampfphase der nächsten Runde sicherlich ein mögliches Ziel sein, weil die Geschützbedienung eben weiß, daß die Einheit sich noch irgendwo hinter dem Wald befindet.

Wenn andererseits ein gegnerischer Befehlshaber in einem Waldfeld steht, dessen Baumkronen über einen Hügel hinweg sichtbar sind, so ist dieses Feld im 'technischen' Sinne sicherlich sichtbar. Ein Spieler, der nun aber über den Hügel hinweg im indirekten Schuss punktgenau mit einem Steingeschoss auf den Baum schießen will, muß sich schon fragen lassen, warum, denn das Geschoss kann dem Baum nichts anhaben. Da das Ziel eines solchen Schusses natürlich der unsichtbare Befehlshaber und nicht der sichtbare Baum wäre, muß ein Feuern unterbleiben.

Ermitteln Sie sodann das endgültige Zielfeld.

Dies geschieht anhand der Tabelle 'Trefferabweichungen & Defekte' wie beim direkten Schuss.

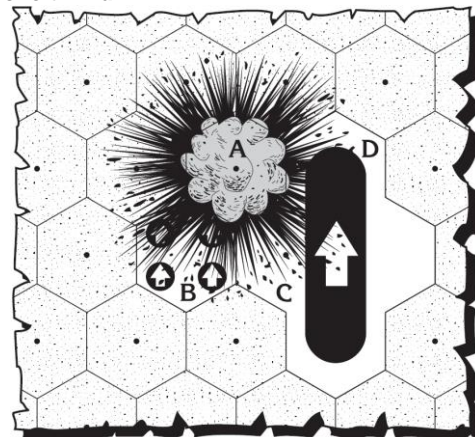
Ein Element auf dem endgültigen Zielfeld eines KLEINEN STEINGESCHOSSES unterliegt einem Angriff mit dem Kampffaktor des Geschosses, der ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren durchgeführt wird. Ist der Angriff erfolglos, wird der Vorgang abgebrochen. Ist der Angriff erfolgreich, müssen Sie mit einem um 1 verringerten Kampffaktor für weitere Treffer gegen dasselbe Element würfeln. Der Vorgang wird nur dann abgebrochen, wenn einer der Trefferversuche erfolglos, oder der Kampffaktor des Geschosses auf Null reduziert ist. Ein kleines Steingeschoss hat auf Mauern keine Wirkung.

Beispiel: Ein kleines Steingeschoss mit dem Kampffaktor 'STEIN 9' schlägt auf einem Feld ein. Jedes dort befindliche Element (gleich, ob dieses ein Standard- oder ein Großelement ist) unterliegt einem Angriff mit der Basiszahl 9; der Spieler muß also eine 9 oder weniger würfeln, um dem Element einen Treffer beizubringen. Gelingt dies nicht, wird der Vorgang abgebrochen; gelingt dies, wird mit einem Kampffaktor von 8 gegen dasselbe Element gewürfelt, und so weiter.

Schlägt ein GROSSES STEINGESCHOSS ein, unterliegt jedes Element auf dem endgültigen Zielfeld einem Angriff mit dem ersten Kampffaktor des Geschosses, der wie zuvor beschrieben abgewickelt wird. Zusätzlich unterliegt jedes Element auf einem der sechs zu dem Einschlag benachbarten Felder einem Angriff mit dem zweiten Kampffaktor des Geschosses, der wie zuvor beschrieben abgewickelt wird.

Ein Steingeschoss schlägt immer auf dem Boden der Spielfläche auf (auch wenn der Boden die Spitze eines Hügels sein sollte). Elemente, die beim Einschlag eines großen Steingeschosses in einem der sechs zum endgültigen Zielfeld benachbarten Felder, aber auf einer GRÖßEREN Höhe als das endgültige Zielfeld sind, können deshalb von dem Einschlag nicht betroffen werden.

Sind mehrere Felder der Basis eines Groß-Elements von einem (kleinen oder großen) Steingeschoss betroffen, unterliegt jedes einzelne dieser Felder einem Angriff mit dem jeweils einschlägigen Kampffaktor des Geschosses, der ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren abgewickelt wird.



In der Zeichnung oben schlägt ein (großes) Steingeschoss 'STEIN 12 (8)' auf Feld A ein. Wenn Feld A besetzt wäre, unterläge ein Element dort einem Angriff mit Kampffaktor 12, der wie oben beschrieben abgewickelt würde. Das Element auf Feld B unterliegt, weil auf einem zum Einschlag benachbarten Feld, einem Angriff mit Kampffaktor 8, für den im Falle eines Erfolges ggfs. für weitere Treffer gewürfelt werden müßte. Der Drache ist mit den vom ihm belegten Feldern C und D benachbart zum Einschlag und unterliegt demzufolge für jedes dieser beiden Felder einem Angriff mit Kampffaktor 8, für den im Falle eines Treffers mit einem Kampffaktor von 7 für einen weiteren Angriff gewürfelt werden müßte, usw.

Ein großes Steingeschoss, das in einem Gewässerfeld einschlägt, wirkt nur auf dem endgültigen Zielfeld, nicht aber auf den benachbarten Feldern.

Jedes einzelne Mauersegment, das längs einer Seite des endgültigen Zielfeldes eines großen Steingeschosses verläuft, unterliegt EINEM Angriff mit dem Kampffaktor des Geschosses.

Hat dieser Angriff Erfolg, ist das Mauersegment zerstört; ist er erfolglos, zeigt das Geschoss keine weitere Wirkung, und die Mauer bleibt intakt.

In allen anderen Fällen hat der Treffer keine Wirkung.

SCHIESSEN AUF KOMBINIERT-ZIELE

Einzelne Helden, Befehlshaber und Zauberer der Größe 1 oder 2 zu Fuß können als Reiter auf einen Drachen, oder als Passagier auf einen Streitwagen aufsteigen, und in einer solchen Situation auch von einem Geschoss getroffen werden.

Ein Befehlshaber auf einem Drachen (Streitwagen) kann von einem PFEIL- oder KUGELGESCHOSS getroffen werden, sofern die Bahn des Geschosses über das vordere Feld der Drachenbasis (das hintere Feld der Streitwagenbasis) verläuft. Würfeln Sie in diesem Fall mit einem W6. Befindet sich der Befehlshaber auf einem Drachen, wird bei einem Wurf von 1 nur er, und bei einem Wurf von 2 bis 6 nur der Drache von dem Geschoss getroffen. Befindet sich der Befehlshaber auf einem Streitwagen, wird bei einem Wurf von 1 oder 2 nur er, und bei einem Wurf von 3 bis 6 nur der Streitwagen getroffen.

Wird in diesen Fällen der Befehlshaber getroffen, entfaltet das Geschoss seine Wirkung wie gegenüber einem Standard-Element; ist der Drache oder Streitwagen Ziel des Geschosses, wird die Wirkung wie gegenüber einem Groß-Element ermittelt.

Ein Befehlshaber auf einem Drachen (Streitwagen) kann von einem STEINGESCHOSS getroffen werden, wenn das vordere Feld der Drachenbasis (das hintere Feld der Streitwagenbasis) das endgültige Zielfeld des Geschosses oder benachbart zu diesem ist. Ermitteln Sie zunächst die Anzahl der erzielten Treffer in gewohnter Weise. Die Hälfte der erzielten Treffer richtet sich gegen den Befehlshaber; die andere Hälfte gegen den Drachen (Streitwagen). Bei einer ungeraden Anzahl erzielter Treffer würfeln Sie, um das Ziel des (verbleibenden) Treffers festzulegen.

GESCHÜTZE IM NAHKAMPF

Geschütze selbst können natürlich nicht nahkämpfen und sollten auch außerhalb des 'Einflussgebietes' des Gegners aufgestellt werden, da die Reichweiten meist groß genug sind, um diesen dennoch zu betreffen. Wenn ein Geschütz dennoch einmal

im Nahkampf angegriffen wird, sind die folgenden Spielregeln maßgeblich.

Geschütze können nicht überrennen und keinen Nahkampf beginnen. Geschütze haben keine Flanken- oder Rückenfelder.

Ein Angreifer erhält deshalb keine Nahkampfmodifikatoren für Angriffe von hinten oder aus der Flanke.

Jedes Feld der Geschützbasis hat im Nahkampf einen eigenen Nahkampfangriff zur Verfügung.

Die Bedienmannschaft eines Geschützes auf einer drei Felder großen Basis kann im Nahkampf somit dreimal gegen Gegner im Kontakt zurückschlagen. Falls eine Beschreibung nichts anderes sagt, erfolgen diese Angriffe mit Behelfswaffen unter Zugrundelegung eines Kampffaktors von 6 (5) für Bedienmannschaften der Größe 2 (1).

Jeder dieser Angriffe muß sich gegen ein Element in Kontakt mit dem betreffenden Feld der Geschützbasis richten, einzelne Felder können sich hierbei nicht unterstützen.

Diese Nahkampfmöglichkeit steht der Bedienmannschaft immer zu, auch wenn auf dem angegriffenen Feld des Geschützes gar keine Figur stehen sollte. Die Verteilung von Geschütz-Mannschaften auf den Basen richtet sich danach, wo Platz ist, und läßt deshalb keine Rückschlüsse auf die konkrete Position eines Modells im Nahkampf zu.

Ein Geschütz im Nahkampf kann am Ende einer Nahkampfphase nicht nachrücken.

Ein Element im Nahkampf mit einem Geschütz kann am Ende einer Nahkampfphase eine Drehung und Verschiebung um zwei Felder durchführen.

Das Element wird also so behandelt wie ein Element 'nicht in Kontakt' mit einem Gegner. Die Geschützmannschaft verteidigt ihr Geschütz, statt einem Nahkampfgegner zuzusetzen. Ein Nahkampf gegen ein Geschütz kann deshalb am Ende einer Nahkampfphase vom Gegner durch einfaches Wegbewegen beendet werden.

Ein Geschütz im Nahkampf kann keine Ladepunkte sammeln.

Wenn ein Geschütz mit Halten-Befehl während der Bewegungsphase angegriffen wird, kann das Geschütz, da im Nahkampf, keine Ladepunkte mehr sammeln. Ein solches Geschütz kann dennoch in der zweiten Fernkampfphase feuern, wenn es bereits zu Beginn der Bewegungsphase vollständig geladen war, also bereits über sechs Ladepunkte verfügte. Einem solchen Geschütz (ob vollständig geladen oder nicht) ist aber keine Drehung mehr erlaubt. Diese Ausnahme zu den sonstigen Regeln über Elemente mit Halten-Befehl wurde getroffen, da Geschütze schwerfällig zu handhabende Geräte sind.

XX.

Magie

Magie ist ein wichtiger Teil jeder Fantasy-Schlacht. Zaubersprüche können Ihre Truppen im Kampf unterstützen oder behindern. Zauberer können sich auf der Spielfläche Zauberduelle liefern und Ungeheuer beschwören oder bannen.

EINFÜHRUNG

Jede Rasse des **DEMONWORLD** Universums verfügt über eine eigene Art von Magie und typische Zaubersprüche. Die **DEMONWORLD** Armeenbücher der einzelnen Reiche enthalten detaillierte Auflistungen der zur Verfügung stehenden Zaubersprüche und Beschreibungen möglicher Artefakte, über die eine bestimmte Armee oder eine bestimmte Persönlichkeit verfügen kann. Im Rahmen dieser Spielregeln stellen wir Ihnen deshalb nur die allgemeinen Magie-Regeln vor, die für die Anwendung aller Zaubersprüche gleichermaßen gelten. Um aber auch im Rahmen des Grundspiels einen Einsatz von Magie zu ermöglichen, enthält dieses Kapitel eine Auswahl der Zaubersprüche, die menschlichen Magiern und Ork-Schamanen zugänglich sind.

DIE MAGIE-PHASE

Wenn Sie Zaubersprüche in einem Spiel einsetzen, müssen Sie die Handlungsreihenfolge innerhalb einer Runde um eine Magie-Phase erweitern.

Die Magie-Phase findet nach der Befehlsphase statt. Am Ende der Magiephase werden alle Moraltests durchgeführt, die sich aufgrund der Einwirkung von Zaubersprüchen ergeben.

Dies sind meist Moraltests aufgrund erlittener Verluste; bestimmte Zaubersprüche können eine Einheit jedoch auch zwingen, einen Moraltest durchzuführen, ohne daß die Einheit Verluste erlitten hat. Die Beschreibung eines Zauberspruches gibt in diesen Fällen an, welche Art von Moraltest durchzuführen ist.

Die Einwirkung der meisten Zaubersprüche ist mit dem Ende der Magie-Phase keinesfalls beendet, sondern erstreckt sich im Gegenteil auf andere Phasen der Runde. Eine Einheit kann zum Beispiel aufgrund der Einwirkung von Magie über eine erhöhte Nahkampf-Waffenfertigkeit verfügen, die erst in der Nahkampfphase zum Tragen kommt.

ZAUBERER

Ein Zauberkundiger, also eine Person, die Zaubersprüche einsetzen kann, wird in diesen Regeln stets als 'Zauberer' bezeichnet. Der Begriff umfaßt aber auch Schamanen, Beschwörer oder Priester, denn diese Unterscheidungen haben für die nachfolgenden Spielregeln keine Bedeutung.

Zauberer-Elemente

Zauberer werden im Rahmen einer Kräftezusammenstellung mit einer eigenen Rekrutierungskarte eingekauft, und diese gibt an, wie ein Zauberer-Modell zu basieren ist. Die meisten Zauberer werden als einzelnes Modell auf eine Basis gestellt. Manche Zauberer verfügen aber auch über ein Gefolge, eine Leibwache oder Gehilfen, die dann durch zusätzliche Modelle auf der Elementbasis dargestellt werden.

Zauberer verfügen als einzelne Elemente über dieselben Handlungsmöglichkeiten wie Befehlshaber und können, falls eine Beschreibung nichts anderes sagt, zum Beispiel auch als Passagier auf einem Streitwagen mitfahren.

Der Grad eines Zauberers

Der Grad eines Zauberers ist eine Zahl von 1 (dem schlechtesten Wert) bis 4 (dem besten Wert), wobei manchmal auch höhere Grade möglich sind – Zauberkundige mit einer solchen Macht allerdings haben meist besseres zu tun, als sich auf irgendwelchen Schlachtfeldern herumzutreiben! Der Grad eines Zauberers ist in der oberen rechten Ecke der Rekrutierungskarte mit dem vorangestellten Symbol '°' angegeben.

Um einen Zauberspruch zu wirken, müssen je nach Stufe des Spruches Magiepunkte (MP) aufgebracht werden. Je höher der Grad eines Zauberers ist, desto mehr Magiepunkte hat dieser zur Verfügung, und desto mehr Magie gewinnt er in jeder Runde der Ruhe hinzu.

Der 'Anfangs-/Höchststand an Magiepunkten' in der Tabelle unten gibt die Anzahl der Magiepunkte an, die der Zauberer zu Beginn des Spieles zur Verfügung hat. Der 'Hinzugewinn an MP pro Runde bei Ruhe' gibt die Anzahl an MP an, die der Zauberer pro Runde absoluter Ruhe wieder zurückgewinnen kann. Der erlaubte Höchststand an Magiepunkten kann hierdurch nicht überschritten werden.



Ein Zauberer, der in einer Runde ruht, gewinnt am Ende der Runde die seinem Grad entsprechende Anzahl von Magiepunkten bis zu seinem Höchststand zurück. Überschüssige Magiepunkte können weder aufgespart noch auf andere Zauberer übertragen werden.

Ein Zauberer ruht, wenn er keine Handlung welcher Art auch immer ausführt, also nicht zaubert oder selbst Ziel eines erfolgreichen Zaubers ist, keine Befehle erteilt, nicht fernkämpft oder beschossen wird, sich nicht bewegt oder Manöver durchführt und nicht nahkämpft oder im Nahkampf angegriffen wird. Ein Zauberer, der auf einem Drachen reitet oder als Passagier auf einem Streitwagen mitfährt, kann nur dann ruhen, wenn die vorgenannten Bedingungen erfüllt sind *und* der Drache oder Streitwagen sich in der Runde der Ruhe nicht bewegt.

Beispiel: Ein Zauberer vom Grad 4 verfügt zu Beginn der Runde über 24 MP. Wenn der Zauberer eine Runde ruht, kann er am Ende der Runde 12 Magiepunkte regenerieren und verfügt zu Beginn der nächsten Runde dann über 36 MP. Ein weiteres Ruhen hätte wenig Sinn, denn der Zauberer könnte dann nur 4 Magiepunkte (bis zu seinem Höchststand von 40) hinzugewinnen.

Die Anzahl der einem Zauberer zur Verfügung stehenden Magiepunkte wird sich im Verlaufe des Spieles durch das Bewirken von Zaubersprüchen und die Regenerierung durch 'Ruhen' ständig ändern. Notieren Sie die aktuelle Anzahl für jeden Zauberer auf einem Zettel.

ZAUBERSPRÜCHE

Die Spruchlisten enthalten alle Zaubersprüche, die einer bestimmten Rasse und damit auch einem

Zauberer dieser Rasse zugänglich sind. Solange eine Beschreibung nichts Gegenteiliges sagt, gehen wir davon aus, daß jeder Zauberer einer Rasse alle Sprüche der Spruchliste dieser Rasse kennt, wenn auch die Zauberer niedrigeren Grades die wirkungsvolleren dieser Sprüche aus Mangel an Magiepunkten nicht anwenden können.

Die Stufe eines Zauberspruches

Jeder Zauberspruch ist nach seiner Schwierigkeit und Wirksamkeit einer Schwierigkeitsstufe von 1 (der leichtesten) bis 20 (der schwierigsten) zugeordnet. Die Stufe eines Spruches gibt an, wie viele Magiepunkte (mindestens) zu seiner Bewirkung aufgewendet werden müssen.

Beispiel: Um einen Spruch der Stufe 12 zu bewirken, müssen (mindestens) 12 Magiepunkte aufgebracht werden. Ein Zauberer vom Grad 1 kann einen solchen Spruch somit nie bewirken, da dieser höchstens über 10 MP verfügen kann.

Manche magischen Gegenstände oder die Beschreibung bestimmter Zauberer können Ausnahmen von dieser Regel zulassen.

DAS BEWIRKEN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Jeder Zauberer kann unabhängig von seinem Grad in der Magiephase einer Runde **EINEN** Zauberspruch bewirken, sofern er über eine ausreichende Zahl von Magiepunkten verfügt. In der Magiephase kündigen zunächst alle Zauberer vom Grad 1 den von Ihnen gewünschten Spruch, das Zielobjekt des Spruches und eventuell über die zum Bewirken des Spruches erforderliche Mindestzahl hinaus aufgebrauchte Magiepunkte an. Prüfen Sie sodann für jeden dieser Zauberer wie unten beschrieben, ob er zustande kommt. **DANACH** folgen alle Zauberer vom Grad 2 in gleicher Weise, und so weiter. Verfügen beide Seiten über Zauberer gleichen Grades, würfeln Sie, wer von diesen seinen Zauberspruch zuerst ankündigen muß.

Das 'Zielobjekt' eines Spruches kann ein einzelnes Element oder eine Einheit, ein einzelnes Feld oder ein Bereich der Spielfläche sein. Dies ergibt sich aus der Beschreibung des Spruches.

Zauberer höherer Grade zaubern als letzte in einer Magiephase, können damit besser auf bereits ge-

Grad des Zauberers	Anfangs-/Höchststand an Magiepunkten	Hinzugewinnung an MP pro Runde der Ruhe:
1	10	+6
2	20	+8
3	30	+10
4	40	+12
...

wirkte Sprüche ihrer 'Kollegen' niedrigeren Grades reagieren und deren Auswirkungen oftmals durch eigene Zauber einschränken oder aufheben.

Um einen Zauber erfolgreich zu bewirken, müssen die erforderlichen Magiepunkte aufgebracht UND die Stufe des Zauberspruches oder mehr auf einem W20 gewürfelt werden.

Beispiel: Um einen Zauberspruch der Stufe 15 zu bewirken, muß ein Zauberer zum einen 15 Magiepunkte aufbringen, und zum zweiten eine 15 oder mehr auf einem W20 würfeln.

Zaubersprüche hoher Stufen kommen also nur mit geringer Wahrscheinlichkeit zustande. Die Vorbereitungen sind kompliziert, und das erforderliche Ritual wird in der Hitze eines Gefechtes oft fehlerhaft ausgeführt.

Ein Zauberer kann bei der Ankündigung des Zaubers festlegen, daß er MEHR als die benötigte Mindestzahl von Magiepunkten für den Zauber aufwenden will. Ist dieses der Fall, so wird die ZUSÄTZLICH aufgebrauchte Anzahl von Magiepunkten dem Ergebnis des Wurfes hinzugerechnet. Die insgesamt für einen Zauber aufgebrauchten Magiepunkte sind auch dann verbraucht, wenn der Zauber nicht zustande kommt. Ein Zauberer, der im Nahkampf ist, kann Zaubersprüche bewirken, aber keine zusätzlichen Magiepunkte aufbringen.

Beispiel: Wenn einem Spieler die Wahrscheinlichkeit für das erfolgreiche Zustandekommen eines Spruches der Stufe 15 zu gering ist, kann er beispielsweise 5 zusätzliche Magiepunkte aufbringen (also insgesamt 20 für den Spruch), und muß dann nur noch eine 10 oder mehr auf einem W20 würfeln, denn dem Ergebnis werden 5 Punkte hinzugerechnet.

Diese Regel stellt sicher, daß ein Spruch, der mit höherer Konzentration oder besseren Vorbereitungen gewirkt wird, auch mit höherer Wahrscheinlichkeit zustande kommt. Da Zaubersprüche sehr hoher Stufe nur mit geringer Wahrscheinlichkeit zustande kommen, empfiehlt es sich in diesen Fällen meist, zusätzliche Magiepunkte zu 'investieren'.

Ein Zauber, bei dessen Bewirkung eine 1 oder 2 gewürfelt wird, ist unabhängig von der Anzahl eventuell zusätzlich aufgebrauchter Magiepunkte schiefgegangen. Würfeln Sie erneut mit einem W20 und befolgen Sie die Anweisungen auf der Tabelle 'Schiefgegangene Zaubersprüche'.

Beachten Sie den Unterschied zwischen einem 'erfolglosen' Zauber, also einem, bei dessen Bewirkung die erforderliche Mindestzahl nicht erreicht wurde und der demzufolge nicht zustande kommt, und einem 'schiefgegangenen' Zauber, also einem, bei dessen Bewirkung eine 1 oder 2 gewürfelt wurde. Die Tabelle 'Schiefgegangene Zauber' wird nur im zweiten Fall benutzt.

Wenn ein Zauberer auf einem Drachen (Streitwagen) reitet (mitfährt), geht der Zauber auf dem vorderen Feld der Drachenbasis bzw. auf dem hinteren

Schiefgegangene Zaubersprüche

1 Der Zauber ist richtig schiefgegangen. Der Zauberer verschwindet in einer spektakulär anzusehenden Entladung arkaner Energien in eine andere Dimension. Entfernen Sie das Element von der Spielfläche.

2-5 Der Zauberer kann die freigesetzten magischen Energien nicht bändigen, und diese prallen auf ihn zurück. Für jede 5 Magiepunkte oder Teil davon, die zum Bewirken des Zaubers aufgewendet wurden, erleidet das Zauberer-Element einen Treffer. Hat der Zauberer zum Beispiel insgesamt 11 Magiepunkte aufgebracht, erleidet er drei Treffer.

6-9 Die arkane Energie gerät außer Kontrolle und entlädt sich in dem Feld, in dem der Zauberer steht, und den sechs benachbarten Feldern. Würfeln Sie für den Zauberer und jedes zu ihm in Kontakt befindliche Element einmal mit einem W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Anzahl der insgesamt aufgewandten Magiepunkte, erleidet das Element einen Trefferpunkt Verlust.

10-13 Der Zauberer hat ungewollt ein Tor in eine andere Dimension geöffnet, das magische Energien ansaugt, und verliert sofort alle seiner Magiepunkte. Das Element kann für den Rest des Spieles nicht mehr zaubern und wird sich für sein Überleben auf seine Bewegungspunkte, seine Panzerung oder vorhandene Waffen verlassen müssen.

14-17 Wie vorheriger Eintrag, nur daß das Dimensionstor sich sofort wieder schließt, und der Zauberer ab der nächsten Runde neue Magiepunkte zurückgewinnen kann

18-20 Der Schock fehlgeleiteter magischer Energie trifft den Zauberer. Das Element kann in dieser und den beiden folgenden Runden nicht zaubern, ansonsten aber normal handeln. Eine Regenerierung von Magiepunkten ist während dieser Zeit auch bei Ruhe nicht möglich.

Feld der Streitwagenbasis schief. Kann ein Gigant selbst Zauber bewirken, geht der Zauber auf dem vorderen Feld der Basis schief.

Alle Zaubersprüche, die erfolgreich zustandekommen sind, wirken.

Wenn dieses im Einzelfall wichtig ist, gehen Sie davon aus, daß erfolgreiche Zaubersprüche gleichzeitig in Kraft treten, auch wenn sie in derselben Magiephase nacheinander bewirkt worden sind.

Beispiel: Eine Einheit muß aufgrund des Spruchs eines Zauberers vom Grad 2 einen Moraltest machen. In derselben Magiephase hat ein Zauberer vom Grad 3 einen Spruch auf die Einheit gewirkt, der deren ersten Moralwert um 2 senkt (also die Moral verbessert). Die Einheit muß am Ende der Magiephase einen Moraltest gegen ihren um 2 gesenkten Moralwert machen.

DIE EFFEKTE VON ZAUBERSPRÜCHEN

Die Wirkung eines erfolgreichen Zauberspruches ergibt sich aus dessen Beschreibung und ist immer dann problemlos umzusetzen, wenn ein Zielobjekt unter der Wirkung lediglich eines Zauberspruches steht. Es wird im Verlaufe des Spieles jedoch häufiger vorkommen, daß ein und dasselbe Zielobjekt von mehreren Zaubern gleichzeitig beeinflusst werden soll. Dieser Fall kann eintreten, wenn zwei (erfolgreiche) Sprüche in derselben Magiephase auf das Zielobjekt gewirkt werden, oder ein Spruch zustande kommt, während die Wirkung eines früheren Spruches noch anhält. Aufgrund der Vielzahl von Zaubern in den **DEMONWORLD** Armeenbüchern können wir nicht alle denkbaren Konstellationen abhandeln, denn bei zum Beispiel 30 verschiedenen Zaubersprüchen pro Rasse ergeben sich bereits bei zwei Spruchlisten 900 mögliche Kombinationen. Nachfolgend haben wir aber einige Anmerkungen zu möglichen 'Problemfällen' zusammengefasst.

Zaubersprüche, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten der Runde wirken, bereiten allgemein keine Probleme, denn deren Effekte treten nacheinander in Kraft. Eine Einheit, deren \square -Fertigkeit durch einen Spruch und deren \times -Fertigkeit durch einen weiteren Spruch erhöht wurde, profitiert von dieser Kombination offensichtlich beim Fern- und Nahkampf. Es kann hierbei auch passieren, daß die Auswirkung des zuerst wirkenden Spruches den folgenden Spruch sinnlos macht. Eine Einheit, die in der Magiephase durch einen Furchtzauber zur Flucht getrieben wurde, kann mit einem in der Nahkampfphase wirkenden Zauber offensichtlich nichts anfangen, denn die Einheit ist dann auf der Flucht. In Fällen dieser Art sind die für den zweiten Zauber ausgegebenen Magiepunkte eben verschwendet.

Die Effekte von Zaubersprüchen, die dasselbe Zielobjekt zur gleichen Zeit beeinflussen, werden weitestmöglich zusammengefasst.

Eine Vielzahl von Zaubersprüchen ändert Eigenschaften des Zielobjektes, erhöht oder vermindert also die Bewegungspunkte, die Kampfkraft, die Moral oder anderes. Solche Zaubersprüche wirken meist während mindestens einer ganzen Runde und damit in jedem Fall gleichzeitig. Wenn ein Element oder eine Einheit von zwei solchen Zaubersprüchen gleichzeitig beeinflusst wird, werden deren Effekte zusammengefasst.

Beispiel 1: Eine Einheit unterliegt einem Zauber, der die Kampfkraft um 2 heraufsetzt, und einem weiteren Zauber, der die Anzahl der Bewegungspunkte erhöht. Diese Einheit verfügt dann sowohl

über eine erhöhte Kampfkraft als auch über mehr Bewegungspunkte.

Beispiel 2: Eine Einheit unterliegt einem Zauber, der den ersten Moralwert um 2 herabsetzt, und einem weiteren Zauber, der diesen um 3 erhöht. Auch hier wird zusammengefasst - der erste Moralwert dieser Einheit ist, solange beide Sprüche wirken, um 1 erhöht.

Probleme treten immer dann auf, wenn die Effekte zweier Zaubersprüche nicht gleichzeitig durchführbar sind, oder sich in unterschiedlicher Weise auf dieselbe Eigenschaft oder Funktion des Zielobjektes beziehen.

Beispiel 1: Eine Einheit unterliegt einem Immobilitäts-Zauber, der jede Bewegung untersagt und gleichzeitig einem Zauber, der die Anzahl der Bewegungspunkte um 5 erhöht.

Beispiel 2: Eine Einheit unterliegt einem Zauber, der ihr eine \square -Fertigkeit gibt, und gleichzeitig einem Blindheitszauber, der Fernkampf, Bewegung und Nahkampf unmöglich macht.

In solchen Fällen müssen Sie einvernehmlich entscheiden, wie die Situation zu handhaben ist. Im ersten Beispiel oben kann man der Einheit 5 Bewegungspunkte zugestehen, und den Rest aufgrund des Immobilitätszaubers wegfallen lassen.

Ist (wie im zweiten Beispiel) keine einvernehmliche oder eindeutige Lösung möglich, entscheiden Sie die Situation durch ein 'Zauberduell'. Würfeln Sie hierzu für jeden der beteiligten Sprüche mit einem W20 und addieren Sie die Zahl der zu seiner Bewirkung insgesamt aufgewendeten Magiepunkte. Der Spruch mit der höheren endgültigen Zahl setzt sich durch; der andere Spruch hat keine Wirkung.

SPRUCHLISTEN

Im Folgenden sind einige der Zaubersprüche angeführt, die Ork-Schamanen und menschlichen Magiern zugänglich sind. Vollständige Spruchlisten dieser Reiche finden Sie in den **DEMONWORLD** Armeenbüchern.

Unter 'Wirkung' wird zunächst die allgemeine Wirkung des Spruches beschrieben.

'Zielobjekt' gibt an, wer oder was verzaubert werden kann. Wenn hier der Eintrag 'Modelle einer Rekrutierungskarte' zu finden ist, so ist Zielobjekt des Zaubers eine einzelne Einheit unabhängig von deren momentaner Größe oder Anordnung, oder ein einzelnes, mit einer eigenen Rekrutierungskarte eingekauftes Groß- oder Standardelement. Ein Befehlshaber, der einer Einheit angeschlossen ist muß als eigenes Zielobjekt verzaubert werden. Gleiches gilt, wenn ein Befehlshaber als Passagier auf einem Streitwagen mitfährt oder auf einem Drachen reitet.

'Voraussetzungen' gibt an, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit der Zauberer den Spruch wirken kann. Dieser Abschnitt gibt die besonderen, für diesen Spruch zu beachtenden Voraussetzun-

gen an, wie zum Beispiel einen Sichtkontakt zum Zielobjekt, oder eine Maximalentfernung. Sofern eine Beschreibung nichts anderes angibt, muß ein zu verzauberndes Groß-Element, das innerhalb einer bestimmten Entfernung zum Zauberer sein muß, mit jedem der von ihm eingenommenen Felder innerhalb dieser Entfernung sein. Die Existenz einer Sichtverbindung wird sofern nötig anhand des Fernkampfdiagramms geprüft. Eine 'teilweise Sicht' ist immer dann gegeben, wenn der Zauberer mindestens einen Größe-Abschnitt des Zielobjekts vollständig sehen kann.

Ein Zauberer kann unabhängig von der Ausrichtung des Modells in jeder Richtung Zaubersprüche wirken.

'Dauer' gibt an, in welcher Phase einer Runde oder über wie viele Runden oder Phasen der jeweilige Spruch wirkt. Hier ist oftmals der Eintrag 'bis zum Ende des Spiels' zu finden. Auch ein solcher Spruch wirkt nicht unbegrenzt, hat aber eine so lange Wirkungsdauer, daß im Rahmen eines Spieles von einer zeitlich unbegrenzten Wirkung ausgegangen werden kann.

Wenn ein Spruch mit länger andauernden Folgen erfolgreich zustande gekommen ist, notieren Sie die Wirkung und das Zielobjekt des Zaubers auf einem Zettel.

Steinhaut (Orks)

Wirkung: Erhöht beide Panzerungswerte (♥ und ♣) um 2. Ein Zielobjekt kann von diesem Spruch nur einmal betroffen werden; eine wiederholte Anwendung führt nicht zu nochmals erhöhten Panzerungswerten.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in welcher der Spruch zustande kommt, bis zum Ende des Spiels.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Zauberer entfernt sein.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte mit Ausnahme von Gegenständen oder Geschützen. Wenn ein Streitwagen von diesem Spruch betroffen wird, erhöhen sich die Panzerungswerte der Zugtiere und des Streitwagens/der Besatzung.

Stufe des Spruches: 4.

Verwirrung (Orks)

Wirkung: Verringert die Anzahl erlaubter Manöver um 1. Eine Einheit, die dann über keine Manöver mehr verfügt, kann während der Wirkungsdauer des Spruches keine Manöver ausführen, also nicht drehen und keinen Schwenk oder eine Verschiebung einzelner oder aller Elemente vornehmen. Ein Vorücken ist der Einheit im Rahmen der zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte gestattet. Eine Einheit kann nur einmal zur gleichen Zeit unter der Wirkung dieses Spruches stehen.

Dauer: Bewegungsphase der Runde, in welcher der Spruch zustande kommt, und der folgenden Runde.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 20 Felder vom Zauberer entfernt sein.

Zielobjekt: Eine einzelne Einheit.

Stufe des Spruches: 1.

Stärke (Orks)

Wirkung: Erhöht den Kampffaktor der betroffenen Elemente um 1. Dieses gilt nur für Nahkampfwaffen oder andere Nahkampfangriffe, nicht aber für Fernwaffen oder Fernkampfangriffe. Eine Einheit kann nur einmal Zielobjekt dieses Spruches sein; eine erneute Anwendung führt nicht zu einem nochmals erhöhten Kampffaktor.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in welcher der Spruch zustande kommt, bis zum Ende des Spiels.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Zauberer entfernt sein.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte mit Ausnahme von Geräten oder Gegenständen.

Stufe des Spruches: 2.

Gesang der Gebrochen (Orks)

Wirkung: Verringert den Kampffaktor der betroffenen Elemente um 1. Dieses gilt nur für Nahkämpfe – Elemente, die unter der Wirkung dieses Spruches Fernkampf führen, machen dies mit dem normalen Wert. Der Spruch kann nur einmal auf ein Ziel gewirkt werden; eine erneute Anwendung führt nicht zu einem nochmals verringerten Kampffaktor.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in welcher der Spruch zustande kommt, bis zum Ende des Spiels.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Zauberer entfernt sein.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte mit Ausnahme von Geräten oder Gegenständen.

Stufe des Spruches: 2.

Heilung (Orks)

Wirkung: Der Spruch gibt dem betroffenen Element pro Anwendung einen Trefferpunkt bis zum ursprünglichen Höchststand zurück. Der Spruch kann in mehreren Runden auch mehrfach auf dasselbe Element gewirkt werden, aber in jeder Magiephase auch bei mehreren Zauberern nur einmal pro Element. Der Spruch kann nur Erfolg haben, wenn das zu heilende Element noch mindestens einen Trefferpunkt übrig hat; Tote können nicht geheilt werden. Auch alle Elemente, die von vornherein nur einen Trefferpunkt haben, können nicht 'geheilt' werden. Ein Zauberer kann mit diesem Spruch auch sich selbst heilen.

Dauer: Magiephase.

Voraussetzungen: Der Zauberer darf höchstens 5 Felder von dem zu heilenden Element entfernt sein und muß zumindest eine teilweise Sicht auf das Element haben.

Zielobjekt: Ein einzelner Held/Befehlshaber, Zauberer oder Gigant.

Stufe des Spruches: 1.

Namenloses Grauen (Orks)

Wirkung: Eine Einheit, die von diesem Spruch beeinflusst wird, muß in der Magiephase einen Beschuss-Test gegen ihren um 2 ERHÖHTEN Moralwert machen. Besteht die Einheit den Test, kann sie handeln wie gewünscht; besteht sie den Test nicht, flieht sie. Einheiten, die über keine Moralwerte verfügen, können offensichtlich nicht Zielobjekt dieses Spruches sein. Dieser Spruch kann auch bei mehreren Zauberern in jeder Magiephase nur einmal auf eine Einheit angewendet werden.

Dauer: Magiephase.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Zauberer entfernt sein.

Zielobjekt: Eine einzelne Einheit.

Stufe des Spruches: 2.

Lähmung (Imperium)

Wirkung: Verringert die bei jedem Befehl zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte um 6. Ein Zielobjekt kann nur einmal zur gleichen Zeit von diesem Spruch betroffen sein. Beachten Sie, daß eine Einheit von diesem Spruch nicht betroffen werden kann.

Dauer: Bewegungsphase der Runde, in welcher der Spruch zustande kommt, und der folgenden Runde.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß zumindest eine teilweise Sicht auf das zu verzaubernde Element haben und alle vom Element eingenommenen

Felder dürfen höchstens 10 Felder vom Zauberer entfernt sein.

Zielobjekt: Ein einzelnes Groß-Element, ein Befehlshaber oder Zauberer.

Stufe des Spruches: 2.

Magischer Schild

Wirkung: Erzeugt ein Kraftfeld um das Zielobjekt, welches Geschosse ablenken kann. Wird das Zielobjekt von Fernkämpfern oder einem Geschütz beschossen, wird der Kampffaktor des Angriffes bzw. des Geschosses (einmalig) um 2 vermindert. Dieser Spruch schützt nicht gegen Nahkampfangriffe. Ein Zielobjekt kann nur einmal zur gleichen Zeit von diesem Spruch betroffen sein.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in welcher der Spruch zustande kommt, bis zum Ende des Spiels.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Zauberer entfernt sein.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte mit Ausnahme von Gegenständen.

Stufe des Spruches: 3.

Segen (Imperium)

Wirkung: Der erste Moralwert der Einheit wird um 3 verringert; die Einheit besteht Moraltests also besser, wird aber nicht leichter ungestüm. Eine Einheit kann nur einmal zur gleichen Zeit unter der Wirkung dieses Spruches stehen.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in welcher der Spruch zustande kommt, bis zum Ende des Spieles.

Voraussetzungen: Der Priester muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Priester entfernt sein.

Zielobjekt: Eine einzelne Einheit.

Stufe des Spruches: 2.

Fluch (Imperium)

Wirkung: Beide Moralwerte der Einheit werden um 3 erhöht; die Einheit besteht Moraltests also schlechter und hat kaum noch eine Chance, ungestüm zu werden. Eine Einheit kann nur einmal zur gleichen Zeit unter der Wirkung dieses Spruches stehen.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in welcher der Spruch zustande kommt, bis zum Ende des Spieles.

Voraussetzungen: Der Priester muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Priester entfernt sein.

Zielobjekt: Eine einzelne Einheit.

Stufe des Spruches: 3.



Stärken

Wirkung: Der Spruch erhöht den Kampffaktor der betroffenen Elemente um 1. Dies gilt nur für Nahkampfwaffen oder andere Nahkampfangriffe, nicht aber für Fernwaffen oder Fernkampfangriffe. Ein Zielobjekt kann nur einmal zur gleichen Zeit unter der Wirkung dieses Spruches stehen.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in welcher der Spruch zustande kommt, bis zum Ende des Spieles.

Voraussetzungen: Der Priester muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE zu ver-

zaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Priester entfernt sein.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte mit Ausnahme von Geräten oder Gegenständen.

Stufe des Spruches: 2.

Flammenschlag

Wirkung: Der Zauberer erzeugt auf magischem Wege ein Feuer, dessen Zentrum höchstens 10 Felder vom Zauberer entfernt sein darf. Alle Elemente auf dem Zielfeld und den sechs umliegenden Feldern (sofern in Kontakt zum Zielfeld) unterliegen einem Angriff mit dem Kampffaktor 8 für jedes von ihnen eingenommene Feld, das der Wirkung des Feuers unterliegt. Der Zauberer muß für jedes betroffene Element (Feld) also 8 oder weniger auf einem W20 würfeln, um diesem einen Trefferpunkt Verlust zuzufügen – eine Panzerung oder ähnliches wird nicht berücksichtigt. Eine Einheit, die durch diesen Spruch Verluste erleidet, muß in der Magiephase einen Beschuss-Test gegen ihren um 2 erhöhten Moralwert durchführen. Verfehlt die Einheit den Test, flieht sie.

Wenn Sie nach den Feuer-Regeln spielen, unterliegt jedes brennbare Feld im Wirkungsbereich des Feuers einem Flammenangriff mit dem Kampffaktor 8; in Brand gesetzte Felder gelten mit sofortiger Wirkung als brennend. Ein von diesem Spruch betroffenes Groß-Element muß nicht mit allen der von ihm eingenommenen Felder innerhalb der Reichweite des Spruches sein; das Groß-Element wird auf diejenigen seiner Felder von dem Spruch betroffen, die innerhalb des Wirkungsbereiches liegen.

Dauer: Magiephase.

Voraussetzungen: Der Zauberer muß entweder eine ungehinderte Sicht zum Zielfeld (das auch leer sein kann) haben, oder ein Element oder eine Geländeformation auf dem Zielfeld zumindest teilweise sehen können. Standard-Elemente versperren hierbei nicht die Sicht auf benachbarte Standard-Elemente.

Zielobjekt: Elemente auf betroffenen Feldern.

Stufe des Spruches: 6.

XXI. SZENARIEN

SZENARIO 3 - DER KAIBAN-PASS

Der Vormarsch der Orks in der Provinz Hodiabra (siehe Szenario 'Kai Benokk', Kapitel 16) konnte nicht gestoppt werden, und ein größeres orkisches Truppenkontingent bewegt sich nun auf den Nordosten der angrenzenden Provinz Nakadyr zu.

Um den Orks den Übergang über das Meriah-Gebirge zu verwehren, hat sich eine imperiale Armee auf dem Kaiban-Pass verschanzt und wartet dort auf die heranrückenden Orks.

Beteiligte Truppen

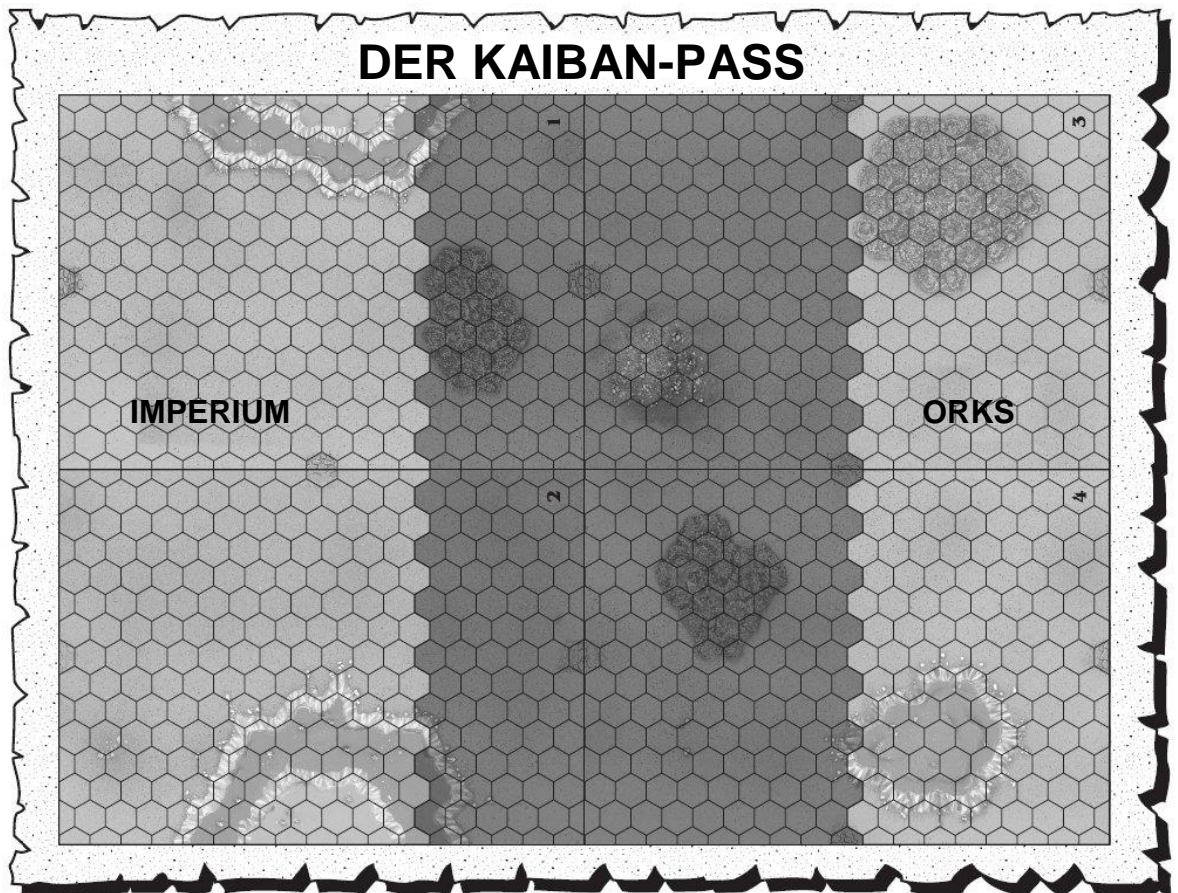
Dem imperialen Spieler stehen Herkyn Barrach Colonh, Gordan Orkschlächter, Sandor der Überhebliche, die Ritter vom Orden des Reinigenden

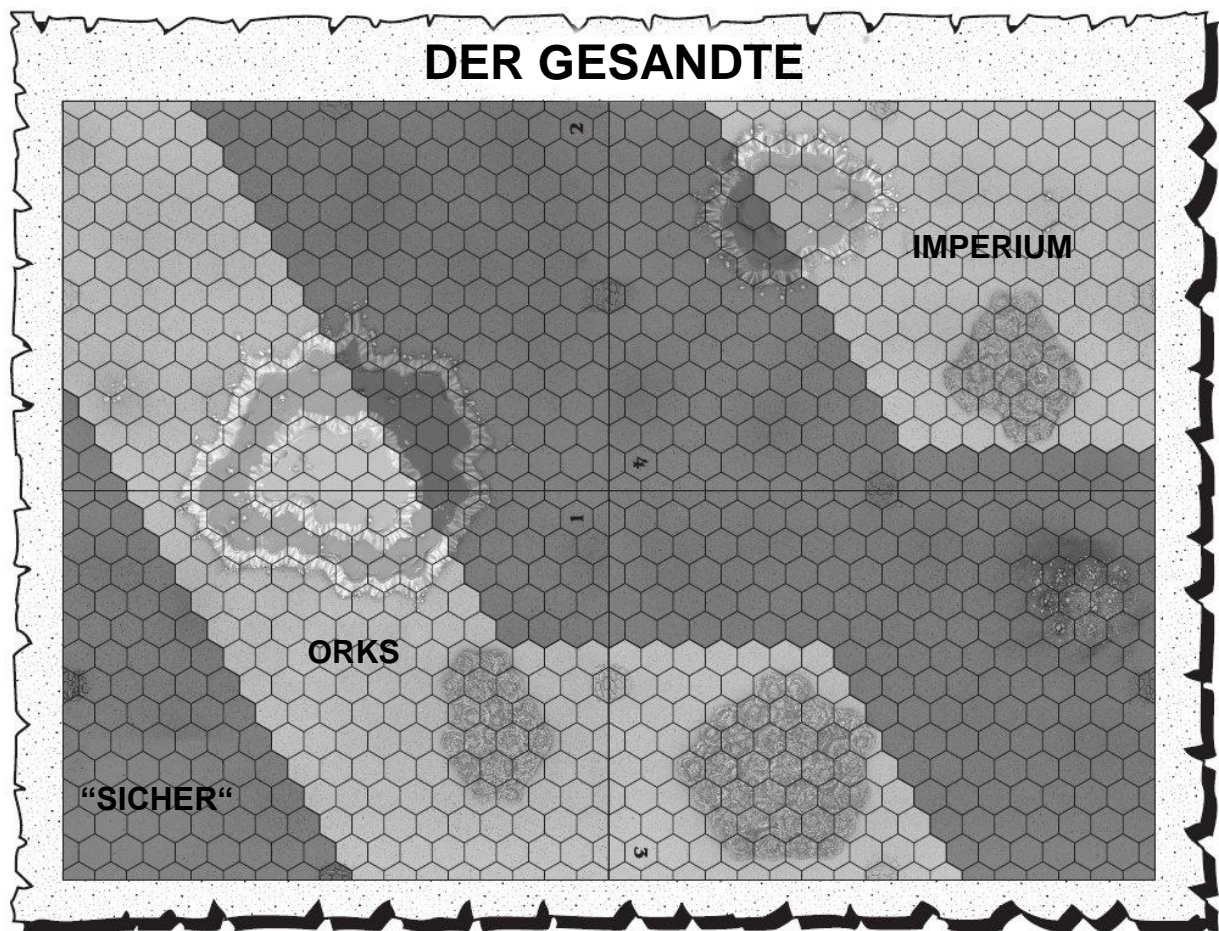
Lichts mit der 'Siegesstandarte', ein imperialer Drachenreiter, die Berserker, das adlige Fußvolk, die kaiserlichen Arquebusiere und ein Streitwagen zur Verfügung.

Die heranrückenden Orks stehen unter dem Kommando Baslians des Siegreichen mit dem 'Schwert der Macht' und setzen sich aus Kruuk, Wyrmsch mit dem Drachenstab, Varrigs Starkem Arm, den Trollen, der Ork-Garde mit dem 'Kriegsbanner', den Zwergenfressern, einer Einheit leichter Schwerträger und Myrlak Wolkenkoch zusammen.

Spielfläche und Aufstellzonen

Legen Sie die Karten 1 bis 4 wie unten abgebildet aus. Die hellen Bereiche markieren die Aufstellzonen der Orks bzw. der Imperialen.





Siegbedingungen

Die Orks gewinnen, wenn sie den Pass (die Aufstellzone der Imperialen) innerhalb von 10 Runden mit mindestens einer nicht-fliehenden EINHEIT oder Teilen davon betreten.

Gelingt dies nicht, endet das Spiel mit einem Sieg der Imperialen.

SZENARIO 4 - DER GESANDTE

Truppen der Orks haben einen imperialen Kurier aufgebracht, der auf dem Weg nach Aldeia (Provinz Hodiabra) war. Die Orks folterten ihn und erfuhren so, dass in Aldeia ein Mann erwartet wird, der im Auftrag des Kaisers handelt und der den orkischen Überfällen in der östlichsten Provinz des Imperiums ein für allemal ein Ende bereiten soll. Alarmiert durch diese Information haben die Orks Hinterhalte an allen bekannten Straßen gelegt, um jeden abzufangen und zu töten, der auch nur annähernd wie ein imperialer Gesandter aussieht.

Beteiligte Truppen

Dem imperialen Spieler stehen Sandor der Überhebliche mit dem Artefakt 'Algrims Ring', Herkyn Barrach Colonh, Gordan Orkschlächter, ein imperialer Drachenreiter, ein Streitwagen, die Ritter vom

Orden des Reinigenden Lichts sowie das adlige Fußvolk mit der 'Siegesstandarte' zur Verfügung.

Der Ork-Spieler gebietet über Wyrmsch mit dem Drachenstab, Baslian den Siegreichen mit dem 'Schwert der Macht', Kruuk, Myrlak Wolkenkoch, Varrigs Starken Arm, die Zwergenfresser mit dem 'Kriegsbanner', die Trolle sowie eine Einheit leichter Bogenschützen.

Spielfläche und Aufstellzonen

Legen Sie die Karten 1 bis 4 wie oben abgebildet aus. Die hellen Bereiche markieren die Aufstellzonen der Orks bzw. der Imperialen.

Siegbedingungen

Das Szenario hat keine Rundenbegrenzung.

Der imperiale Spieler gewinnt, sobald Sandor die auf der Karte mit 'sicher' bezeichnete Zone erreicht hat. Wenn Sie dieses Szenario mit Benutzung der Flieger-Regeln (siehe Kapitel 'Flieger') spielen sollten, kann Sandor nicht auf dem imperialen Drachen reiten.

Der Ork-Spieler gewinnt, sobald Sandor getötet ist.

XXII.

Feuer

DIE ZUSATZREGELN

Die Zusatzregeln in diesem und den nächsten Kapiteln können, wenn sie in Ihrer Gesamtheit angewendet werden, in seltenen Fällen zu Spielsituationen führen, die in den Regeln nicht erläutert werden. So ist zum Beispiel eine mögliche 'Wechselwirkung' zwischen einem Drachen, der im Flug Opfer eines Fernkampfangriffs wird (Kapitel 'Flieger') und dann auf das Dach eines Gebäudes fällt (Kapitel 'Gebäude'), in keiner Weise erläutert.

Diese Ausführungen sind deshalb als Richtlinien zu verstehen. Zum einen ist es unmöglich, alle denkbaren Kombinationen regeltechnisch zu erfassen, und zum zweiten hätten selbst ansatzweise Erläuterungen den Umfang der Regeln in unververtretbarer Weise aufgebläht, ohne den Spielspaß oder den 'Realismus' zu erhöhen. Wenn Sie - was unwahrscheinlich ist - eine solche Situation im Spiel haben, legen Sie die Konsequenzen deshalb bitte einvernehmlich fest, oder würfeln Sie.

EINLEITUNG

Feuer kann im Rahmen eines **DEMONWORLD** Spiels in vielerlei Gestalt eine Rolle spielen. Manche Truppen können Brände entfachen oder Brandpfeile einsetzen, bestimmte Geschütze können Brandgeschosse verschießen, und einige Drachen können Feuer speien.

Ein Feuer, das auf der Spielfläche entfacht wurde, kann sich zu einem Flächenbrand entwickeln und führt dann oftmals zu einer 'Würfel-Orgie', wenn das Ausbreiten des Brandes überprüft wird. Regeln dieser Art verlangsamen den Spielfluss und sind unseres Erachtens nach der Spielfreude abträglich, hier aber dennoch aufgeführt, um Ihnen überhaupt die Möglichkeit in die Hand zu geben, Feuer und seine Auswirkungen im Spiel zu behandeln. Alle Feuer-Regeln sollten NUR dann Anwendung finden, wenn alle Spieler damit einverstanden sind. Ist dieses nicht der Fall, können Ihre Truppen eben keine Brände entfachen oder Brandpfeile verschießen, und ein Drachenodem-Angriff mittels Feuer hat nur Auswirkungen auf die betroffenen Elemente, und nicht auf die Spielfläche.

Wenn Sie es mit einem Flächenbrand zu tun haben, benötigen Sie 'Feuer-Marker' mit den Zahlen 0 bis 10 zur Kennzeichnung brennender Felder. Diese müssen Sie sich aus Pappe selbst zurechtschneiden.

WINDSTÄRKE UND -RICHTUNG

Wenn Sie nach den Feuer-Regeln spielen, muß zu Beginn eines Spieles die Windstärke und -richtung ausgewürfelt werden. Würfeln Sie hierzu zweimal mit einem W6. Der erste Wurf legt anhand einer der auf der Spielfläche abgedruckten Windrosen die Richtung fest, in die der Wind weht. Die zweite Zahl gibt die Windstärke an. Legen Sie einen entsprechenden Windmarker an einer unbenutzten Stelle der Spielfläche aus. Während des Spieles muß dann zu Beginn jeder Runde gewürfelt werden, um festzustellen, inwieweit sich die Windstärke oder -richtung ändert. Würfeln Sie hierzu einmal mit einem W20, und stellen Sie das Ergebnis anhand folgender Tabelle fest.

WINDSTÄRKE UND -RICHTUNG

Wurf:	Ergebnis:
1, 2	Wind dreht sich um einen Punkt im Uhrzeigersinn
3, 4	Wind dreht sich um einen Punkt gegen den Uhrzeigersinn
5	Wind dreht sich um zwei Punkte im Uhrzeigersinn
6	Wind dreht sich um zwei Punkte gegen den Uhrzeigersinn
7-9	Windstärke nimmt um 1 zu
10-12	Windstärke nimmt um 1 ab
13	Windstärke nimmt um 2 zu
14	Windstärke nimmt um 2 ab
15-20	keine Änderung

Wird eine Windstärke kleiner als Null ausgewürfelt, bleibt diese stattdessen bei Null, es herrscht also Windstille. Windstärken größer als 6 sind bei entsprechenden Würfelerggebnissen möglich.

Beispiel: Der Wind hat die Stärke 5 und weht in Richtung 3. Wird eine 1 oder 2 gewürfelt, behält der Wind seine Stärke und weht in Richtung 4. Wird eine 13 gewürfelt, bleibt die Windrichtung unverändert und die Windstärke ändert sich zu 7

FLÄCHENBRÄNDE

Truppen, denen dies NICHT ausdrücklich VERBOTEN ist, können ein Feuer auf der Sprache entfachen.

Jeder Befehlshaber und/oder jedes Element einer Einheit mit Halten-Befehl, der/die weder fern- noch nahkämpft noch Manöver durchführt, kann am Schluß der Bewegungsphase versu-

chen, ein Feuer in einem benachbarten, für das Element betretbaren Feld zu entzünden (sofern dies dem Element nicht verboten ist). Würfeln Sie hierzu mit einem W20. Ist das Ergebnis 6 oder kleiner, ist ein Unterholz / Gebüsch- oder ein Waldfeld in Brand gesetzt worden. Ein Feuer kann nur in Unterholz/Gebüsch- oder Waldfeldern entzündet werden oder sich in solche Felder ausbreiten. Eine Hecke oder Mauer an einem brennenden Feld hindert die Ausbreitung des Feuers nicht.

Auch wenn offenes Gelände zum Teil mit Gras bewachsen ist stellt dieses keinen ausreichenden Bewuchs dar, um als 'brennend' eingestuft werden zu können.

Wenn ein Feuer entfacht wurde, wird ein brennendes Unterholz/Gebüsch-Feld mit einem Feuer-Marker mit dem Wert 5, und ein brennendes Waldfeld mit einem Feuer-Marker mit dem Wert 10 gekennzeichnet.

Diese Feuer-Marker bestimmen die 'Brenndauer' gemäß folgender Regel.

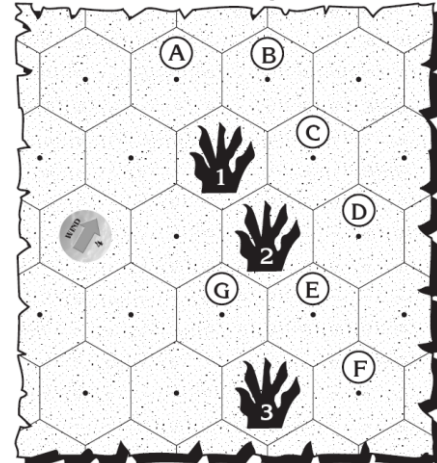
Wenn zu Beginn einer Runde brennende Felder aus vorherigen Runden existieren, wird zunächst der Feuer-Marker jedes brennenden Feldes durch einen solchen mit einem um 1 niedrigeren Wert ersetzt. Ein Feld, dessen Feuer-Marker auf 0 reduziert wird, ist erloschen und brennt nicht mehr. Belassen Sie den Marker in dem Feld, um anzuzeigen, daß dieses Feld nicht mehr entflammt werden kann. Danach wird die geltende Windstärke und -richtung ermittelt. In Runden, in denen eine Windstärke von 0 herrscht, kann ein Feuer sich nicht ausbreiten.

Nun wird für jedes brennbare Feld, das benachbart zu einem brennenden Feld ist und windabwärts zu diesem oder in einer der beiden hierzu benachbarten Richtungen liegt, geprüft, ob das Feld Feuer fängt. Würfeln Sie hierzu mit einem W20. Ist das Ergebnis höchstens so groß wie die gegenwärtige Windstärke plus 6, fängt das Feld Feuer.

Alle Felder in der Zeichnung oben sollen Unterholz/ Gebüsch darstellen. Wenn die Felder 1, 2 und 3 NACH dem Austausch der Feuer-Marker zu Beginn der Runde noch brennend sind, muß aufgrund der Windrichtung für die Felder A, B und C wegen des Feuers in Feld 1, für die Felder C und D wegen des Feuers in Feld 2, und für die Felder E, F und G wegen des Feuers in Feld 3 gewürfelt werden. Für jedes dieser Felder muß aufgrund der Windstärke von 4 eine $(4+6=)$ 10 oder weniger gewürfelt werden, um es zu entflammen. Beachten Sie, daß Sie für Feld C ggfs. zweimal würfeln müssen.

Für Feld 1 muß aufgrund des Feuers in Feld 2 nicht gewürfelt werden, denn das Feld brennt bereits. Wäre das Feuer in Feld 1 bereits erloschen, das Feld also mit einem Feuer-Marker mit dem Wert '0' gekennzeichnet, müßte für die Felder A und B nicht gewürfelt werden, und Feld 1 könnte, weil abgebrannt, auch von dem Feuer in Feld 2 nicht erneut entflammt werden.

Jedes Feld, das auf diese Weise Feuer fängt, gilt ab sofort als brennend und wird mit dem entsprechenden Feuer-Marker gekennzeichnet.



Ein brennendes Feld ist für alle Elemente unbetreibar. Ein Element in einem Feld, in das sich zu Beginn der Runde ein Feuer ausbreitet, kann KEINE andere Handlung ausführen als dieses Feld in der Bewegungsphase der Runde zu verlassen.

Ein solches Element kann also auch nicht zaubern, ruhen oder Befehle erteilen.

Ist dieses dem Element nicht möglich, so ist es vernichtet. Felder, die selbst nicht brennen, aber benachbart zu mindestens drei brennenden Feldern sind, gelten im Sinne dieser Regel auch als brennend.

Die Beschreibung mancher Wesen kann angeben, daß diese resistent gegen Feuer sind und demzufolge der obigen Regel nicht unterliegen.

Wenn in der Zeichnung oben die Felder 2, 3 und G brennen, Feld E aber *nicht*, so könnte sich dennoch kein Element in diesem Feld aufhalten, denn das Feld ist benachbart zu mindestens 3 brennenden Feldern.

Ein brennendes Feld entwickelt Rauch, der eine unbegrenzte Höhe hat und Sichtlinien unterbricht.

Aus Vereinfachungsgründen gehen wir davon aus, daß der Rauch senkrecht nach oben steigt und nicht mit dem Wind abgetrieben wird.

Abgebrannte Wald- sowie Unterholz/Gebüschfelder können wie offenes Gelände betreten werden und stellen noch dem Abbrennen kein Sichthindernis mehr dar.

FLAMMENANGRIFFE

Viele Drachen verfügen über einen Drachenoden-Angriff, der auch in einem Feuerspeien bestehen kann, falls dieses in der Beschreibung des Drachen vermerkt ist. Ein solcher Angriff wird als 'Flammenangriff' bezeichnet; wie dieser sich auf Elemente auswirkt, ist im Kapitel 'Große Monster' beschrieben. Wenn Sie nach den Feuer-Regeln spielen,

kann ein Flammenangriff darüber hinaus auch einen Flächenbrand entfachen.

Bei einem Flammenangriff müssen Sie für jedes brennbare Feld im Wirkungsbereich des Drachenodems, das nicht von einem Element besetzt ist, prüfen, ob das Feld Feuer fängt. Würfeln Sie hierzu mit einem W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Kampffaktor des Drachenodems, fängt das Feld Feuer. Die so in Brand gesetzten Felder gelten vom Beginn der folgenden Runde an als brennend.

Beispiel: Ein Drache führt einen Flammenangriff mit einem Kampffaktor 6 durch, der (neben einigen Elementen auch) ein Feld mit Unterholz/Gebüsch betrifft. Aufgrund des Kampffaktors muß eine 6 oder weniger gewürfelt werden, damit das Feld Feuer fängt. Beachten Sie, daß die betroffenen Elemente zwar von dem Drachenodem attackiert werden, daß für die von ihnen besetzten Felder aber nicht für ein Entflammen gewürfelt werden muß.

BRANDPFEILE

Der Gebrauch von Brandpfeilen ist nur Einheiten möglich, denen dies in ihrer Beschreibung **AUSDRÜCKLICH ZUGESTANDEN** wird. Brandpfeile können nur von Bögen oder Langbögen verschossen werden.

Um einen Fernkampf mit Brandpfeilen auszuführen, muß die betreffende Einheit einen Halten-Befehl haben und die Absicht, Brandpfeile einzusetzen, muß vom Spieler zu Beginn der Bewegungsphase angekündigt werden. Die Einheit darf in der anschließenden Bewegungsphase keine Manöver durchführen und kann den Brandpfeil-Angriff nur dann ausführen, wenn sie in der Bewegungsphase nicht in Nahkampfkontakt gelangt ist.

Wird die Einheit in der Bewegungsphase angegriffen, so kann sie weder den geplanten Brandpfeil-Angriff noch einen normalen Fernkampf-Angriff ausführen, und dann auch beim Zustandekommen eines Nahkampfkontaktes keine Verschiebungen ihrer Elemente vornehmen.

Der Brandpfeil-Angriff muß in der zweiten Fernkampfphase der Runde, in welcher er angekündigt wurde, erfolgen. Erfolgt er nicht, ist die Möglichkeit hierzu verfallen.

Es ist egal, ob der Angriff nicht erfolgt, weil die Einheit zum Beispiel angegriffen wurde, oder ob dieses geschieht, weil der Spieler sich anders entscheiden hat. Die Möglichkeit hierzu ist verfallen, und die Prozedur muß erneut begonnen werden.

Ein Brandpfeil-Angriff gegen Standard-Elemente oder Giganten wird mit einem Kampffaktor von 1 wie ein normaler Fernkampf durchgeführt. Eine eventuelle Panzerung des Ziels wird nicht berücksichtigt; eine Unterstützung ist nicht möglich.

Beispiel: Drei Elemente führen Brandpfeil-Angriffe durch. Da eine Unterstützung nicht möglich ist, kann

jeder dieser Angriffe nur einzeln erfolgen, die Basiszahl wird allerdings (wie beim Fernkampf üblich) um 1 pro 2 vollständig sichtbare Größe-Abschnitte des Zielelements erhöht. Richten sich die Brandpfeil-Angriffe gegen einen (voll sichtbaren) Riesen der Größe 6, dürfte für jeden der Angriff nicht mehr als (Kampffaktor 1 plus 3 aufgrund der Größe) 4 gewürfelt werden, um dem Riesen einen Trefferpunkt Verlust beizubringen.

Bei einem Brandpfeil-Angriff gegen ein (leeres) brennbares Feld oder ein Gerät ist eine Unterstützung möglich; die Panzerung des Geräts wird nicht berücksichtigt. Ein in Brand geschossenes Gerät ist vernichtet; ein in Brand geschossenes Feld gilt ab Beginn der nächsten Runde als brennend.

Beispiel: Fünf Elemente schließen mit Brandpfeilen auf ein Waldfeld. Wenn der Spieler hierbei unterstützt, benötigt er aufgrund des Kampffaktors (von 1 für das erste Element plus 4x2 für die Unterstützung) eine 9 oder weniger, um das Feld in Brand zu schießen.

BRANDGESCHOSSE

Nur indirekt schießende Geschütze, deren Rekrutierungskarte den Eintrag 'BRANDGESCHOSS' enthält, können Brandgeschosse verschießen. Der maßgebliche Kampffaktor ist der Rekrutierungskarte zu entnehmen.

Nur Geschütze mit Halten-Befehl können Brandgeschosse verschießen. Sie müssen die Absicht, ein Brandgeschosß zu verschießen, zu Beginn der Bewegungsphase ankündigen; das Geschütz darf in diesem Fall während der Bewegungsphase keine Drehungen durchführen.

Das Brandgeschosß muß in der zweiten Fernkampfphase derselben Runde abgeschossen werden. Erfolgt dieses gleich aus welchem Grunde nicht, ist die Möglichkeit hierzu verfallen; angesammelte Ladepunkte verfallen.

Ist das Feld, auf dem das Geschosß einschlägt, von einem Element besetzt, unterliegt das Element einem Angriff mit dem Kampffaktor des Brandgeschosses. Ein erfolgreich getroffenes Gerät ist vernichtet, andere erfolgreich getroffene Elemente verlieren einen Trefferpunkt.

Beispiel: Wenn ein 'BRANDGESCHOSS 6' trifft, muß der Spieler eine 6 oder weniger würfeln, um ein Element mit einem Trefferpunkt oder ein Gerät zu vernichten, oder einem Befehlshaber mit mehreren Trefferpunkten oder einem Giganten einen Trefferpunkt Verlust zuzufügen.

Ist das betroffene Feld ein nicht besetztes brennbares Feld, würfeln Sie mit einem W20. Ist das Ergebnis höchstens so groß wie der Kampffaktor des Brandgeschosses, fängt das Feld Feuer und gilt ab Beginn der nächsten Runde als brennend.

Felder, die Feuer fangen, werden mit dem entsprechenden Feuer-Marker gekennzeichnet.

XXIII.

Flieger

Drachen und andere Elemente können fliegen, wenn ihre Rekrutierungskarte in der oberen linken Ecke den Eintrag 'FLIEGER' enthält. Ein flugfähiges Modell kann sich auf dem Boden bewegen, ein kurzes Stück fliegen, oder hoch in die Lüfte aufsteigen. Ein Modell, das nur ein kurzes Stück fliegt, wird als 'niedrig fliegend', ein solches, das höher aufsteigt oder weiter fliegt als 'hoch fliegend' bezeichnet.

Ein flugfähiges Element kann in jeder Bewegungsphase nur auf dem Boden ODER niedrig fliegend ODER hoch fliegend sein; die Kombination einer Bewegung auf dem Boden und im Flug ist in einer Bewegungsphase nicht möglich.

Flieger können nicht auf Waldfeldern landen, oder von einem Waldfeld aus starten.

Dies gilt unabhängig davon, ob das Modell hoch- oder niedrig fliegend ist. Ein Flieger, der seine Bewegung im Wald beginnt, wird deshalb zunächst aus dem Wald herausbewegen müssen, um in einer späteren Bewegungsphase 'abzuheben'. In gleicher Weise muß ein fliegendes Modell, das einen Wald betreten will zunächst VOR dem Wald landen, um in einer späteren Bewegungsphase in diesen hineinzu bewegen.

Dieses Kapitel stellt die Regeln vor, die für alle Flieger gleichermaßen gelten. Die Beschreibung eines bestimmten Elements mag darüber hinaus andere oder abweichende Regeln enthalten, um den speziellen Eigenheiten dieses Modells gerecht zu werden.

BEWEGUNG AUF DEM BODEN

Falls eine Beschreibung nichts anderes sagt, kann jedes flugfähige Modell, das vom Boden abheben oder landen kann, sich auch auf dem Boden bewegen. Eine solche Bewegung erfolgt in gewohnter Weise und unterliegt in jeder Beziehung den hierfür geltenden Spielregeln. Die Tatsache, daß das Modell fliegen kann, wird in diesem Fall in keiner Weise berücksichtigt.

NIEDRIGFLUG

Ein niedrig fliegendes Modell nutzt seine Flugfähigkeit dazu, sich über eigene oder gegnerische Truppen oder behindernde Geländeformationen hinweg zu bewegen, wobei die Bewegung auf der Spielfläche (dem Boden) begonnen und beendet wird. Die Bewegung (der Flug) des Modells erfolgt zu dem

Zeitpunkt, der durch den geltenden Befehl bestimmt ist, und das Modell hat die seinem Befehl entsprechende Anzahl von Bewegungspunkten zur Verfügung. Sie sollten sich einen Niedrigflug als kurzes 'Flattern' vorstellen, wobei die Flugfähigkeit nur dazu benutzt wird, die Bewegung zu erleichtern, und keine weiteren Auswirkungen hat.

Ein flugfähiges Element auf dem Boden, das niedrig fliegen soll, muß zu Beginn seiner Bewegung als 'niedrig fliegend' bezeichnet werden und MUSS am Ende seiner Bewegung auf freien passierbaren Feldern landen.

Das Element darf (einen entsprechenden Befehl vorausgesetzt) beim Landen in einen Nahkampfkontakt hineinbewegen, jedoch nicht 'auf' einem anderen Element landen, oder überrennen.

Niedrig fliegenden Elementen sind nur Vorwärtsbewegungen möglich, überquerte Geländeformationen haben keine Auswirkung. Jede Vorwärtsbewegung um ein Feld kostet drei Bewegungspunkte. Durchgeführte Drehungen sind frei.

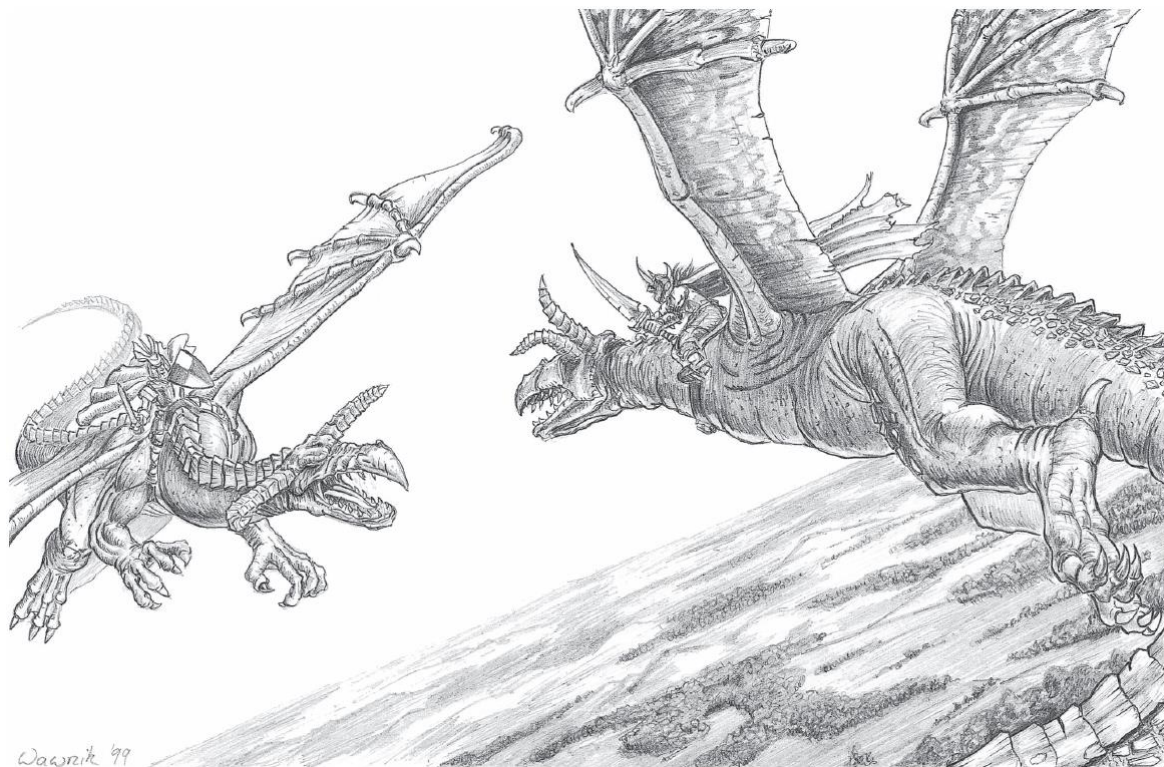
Ein Flugwesen (im Fluge) muß Geländeformationen, Höhenunterschiede oder überflogene Elemente nicht beachten - das Element folgt beim niedrigen Flug den Konturen des Geländes, wobei Hindernisse einfach in geeigneter Höhe überflogen werden.

Beachten Sie, daß Drehungen nur frei sind, um einem solchen Modell eine beliebige Ausrichtung zu ermöglichen. Aufeinanderfolgende Drehungen bei einem Drachen dürfen nicht dazu benutzt werden, im Endeffekt vorwärts zu bewegen!

Manche (mechanischen) Flieger, wie zum Beispiel die zwergischen 'Fledermäuse', können, einmal gelandet, nicht mehr aus eigener Kraft vom Boden abheben und demzufolge auch nicht niedrig fliegen. Solche Modelle sind grundsätzlich hoch fliegend, und unterliegen den Regeln des nächsten Abschnitts.

HOCH FLIEGENDE ELEMENTE

Jedes Modell, das seine Bewegung nicht auf dem Boden der Spielfläche beenden soll, ist grundsätzlich 'hoch fliegend'. Im Gegensatz zu niedrig fliegenden Modellen müssen Sie die Höhe, auf der sich ein solches Element befindet, während des Spiels nachhalten. Dies geschieht durch einen Höhe-



Marker mit geeigneter Beschriftung, der offen neben das Modell gelegt und zusammen mit diesem bewegt wird.

Ein Höhe-Marker gibt an, auf welcher Höhe über dem normalhohen Erdboden sich der Fußpunkt des Fliegers befindet.

Eine Höhe von 1 entspricht einer Größe von 1; ein Flieger 'auf Höhe 2' ist also so hoch in der Luft, wie ein Element der Größe 2 groß ist. Die Höhe 0 entspricht hierbei dem tiefsten Bodenkpunkt der Spielfläche; ein Flieger mit einem Höhe-Marker 5 über einem Hügel der Höhenstufe 1 (entspricht der Höhe 2) befindet sich also drei Höhe- oder Größe-Werte über der Oberkante dieses Hügels.

Kein Flieger kann sich auf größerer Höhe als 30 aufhalten.

Der hierdurch verfügbare 'Luftraum' ist ausreichend hoch, um Hindernisse weiträumig zu überfliegen, und bietet genügend Platz für Manöver. Wir gehen davon aus, daß jedes Element, welches auf einer größeren Höhe als 30 fliegen will, sich aus der Schlacht zurückzieht und demzufolge als Verlust behandelt werden muß.

Ein Höhe-Marker gibt lediglich die Flughöhe eines Elements an; die Position und Ausrichtung des Fliegers ergibt sich nach wie vor aus der Position des Modells auf der Spielfläche. Hoch fliegende Elemente werden sich deshalb desöfteren 'auf' oder 'über' anderen Elementen befinden. Da Sie Ihr Drachenmodell kaum auf ein anderes Element werden stellen wollen, müssen Sie in diesen Fällen das Fliegermodell von der Spielfläche entfernen, und sich mit einer leichtgewichtigeren Markierung behelfen.

Flugbewegungen

Hoch fliegenden Elementen sind nur Vorwärts- und senkrechte Bewegungen möglich. Jede Vorwärtsbewegung um ein Feld kostet drei Bewegungspunkte. Durchgeführte Drehungen sind frei.

Auch hier sind Drehungen nur frei, um einem solchen Modell eine bestimmte Ausrichtung zu ermöglichen, und dürfen nicht dazu benutzt werden, vorwärts zu bewegen.

Falls eine Beschreibung nichts anderes sagt, kann jeder Flieger während der Bewegung seine Flughöhe um maximal 15 erhöhen, oder beliebig verringern.

Ein Modell, das vom Boden der Spielfläche aus auf Höhe 30 gelangen will, benötigt hierfür also zwei Runden; ein 'Sturzflug' aus Höhe 30 herunter auf 0 kann dagegen in einer Runde erfolgen. Diese Höhenveränderung kostet keine Bewegungspunkte und kann demzufolge zusätzlich zur eigentlichen Bewegung erfolgen. Der Spieler ist frei darin, Höhenveränderungen auch in geringerem Maße als erlaubt vorzunehmen.

Beispiel: Ein Flieger auf Höhe 10 kann seine Bewegung nach Belieben des Spielers auf jeder Höhe zwischen 0 (dem Erdboden) und 25 (bei maximal zulässigem Steigflug) beenden. Ein Sturzflug aus Höhe 30 herunter kann auf Höhe 0, also in einer Landung, beendet werden, aber auch in jeder anderen, beliebigen Höhe.

Fliegern mit einem Halten-Befehl sind NUR senkrechte Höhenveränderungen und Drehungen gestattet.

Eine solche Bewegung kann in einem senkrechten 'Sturzflug' nach unten bestehen (der aufgrund des Halten-Befehls aber nicht in einem Nahkampfkontakt enden darf), oder auch dazu genutzt werden, aus einem zustande gekommenen Kontakt mit einem Gegner heraus einen 'Alarmstart' durchzuführen. Gleiches gilt für (flugfähige) einzeln handelnde Befehlshaber, die während des 'Halten'-Abschnitts der Bewegungsphase handeln.

Manche Flieger können aufgrund ihrer Aerodynamik auch bei einem Halten-Befehl eine Mindestbewegung (in horizontaler Richtung) haben; dieses ergibt sich dann aus der Beschreibung des Modells.

Ein Abheben oder eine Landung kostet selbst keine Bewegungspunkte, sondern wird einfach durch die entsprechende Höhenveränderung dargestellt.

Eine Einheit kann nur vom Boden abheben, wenn sie sich in geordneter Formation befindet. Während der Bewegung bewegt eine solche Einheit wie eine kleine Einheit. Das Landen ist in jeder beliebigen Anordnung erlaubt.

Diese Einschränkung gilt nur für Einheiten. Einzelne Modelle (wie zum Beispiel flugfähige Befehlshaber oder Drachen) haben die Option, einen Nahkampf durch Wegfliegen zu beenden (siehe Abschnitt 'Der Abbruch eines Nahkampfes' weiter unten).

Hoch fliegende Elemente müssen sich auf einer Höhe von mindestens 3 über dem Erdboden UND mindestens 1 über Hindernissen oder überfliegenen Truppen befinden.

Beispiele: Ein Flieger über einem (leeren) Feld mit offenem Gelände muß sich mindestens auf Höhe 3 befinden; gleiches gilt, wenn das Feld von Unterholz/Gebüsch (der Höhe 1) bewachsen ist. Eine Bewegung über einen Wald (der Höhe 10) kann nur auf mindestens der Höhe 11 erfolgen, eine Bewegung über ein Element der Größe 3 muß mindestens auf Höhe 4 geschehen. Stünde dieses Element auf einem Hügel (der Höhe 2), müßte die Bewegung in mindestens der Höhe 6 (im Verhältnis zum 'Boden' der Spielfläche) erfolgen.

Diese Regel gilt auch während der Bewegung. Da es aufgrund der großzügig bemessenen Steigfähigkeit der Flieger aber immer möglich sein wird, auftauchende Hindernisse oder Geländeformationen zu überfliegen, und da eine 'Interaktion' mit Elementen auf dem Boden während der Bewegung des Fliegers nicht möglich ist, müssen Sie dies nicht nachhalten. Es genügt, dem Element am Ende seiner Bewegung die gewünschte Höhe zuzuweisen.

Ein Flieger befindet sich auf der zuletzt festgelegten Höhe, bis eine erneute Bewegung erfolgt.

Ein Flieger, der eine Bewegungsphase auf Höhe 5 beendet, ist auch in der ersten Fernkampf- und der Bewegungsphase der folgenden Runde (bis zum Beginn der eigenen Bewegung) auf dieser Höhe.

Fernkampf und Zaubern gegen Flieger

Falls nicht anders angegeben, beziehen sich die Regeln dieses und der folgenden Abschnitte nur auf Flieger, die sich in der Luft befinden.

Wird vom Boden aus gegen einen Flieger ferngekämpft oder ist dieser Zielobjekt eines Zauberspruches, wird die Reichweite der benutzten Fernwaffe (des Spruches) um 1 pro tatsächlichem Höhenunterschied zwischen Fernkämpfer (Zauberndem) und Flieger verringert.

Der 'tatsächliche Höhenunterschied' ist die Differenz zwischen der Flughöhe des Fliegers und dem 'Kopfpunkt' des schießenden oder zaubernden Elements (siehe Kapitel 'Fernkampf' im Standardspiel).

Beispiel: Ein Element der Größe 2 (auf einem Feld der Höhe 0) schießt auf einen Flieger auf Flughöhe 6 - die Reichweite wird um $(6-2=)$ 4 verringert. Wäre das Element mit einem Langbogen (12 Felder: 5) ausgerüstet, hätte dieser hier nur noch eine Reichweite und Kampfkraft von '8 Feldern: 5', der Flieger könnte also nicht beschossen werden, wenn er mindestens neun Felder entfernt wäre. Bei Fernwaffen, die über mehrere Reichweiten und Kampffaktoren verfügen, verringern sich alle Reichweiten um denselben Wert.

Drachen auf vier Feldern großen Basen haben eine Größe von 3, wenn sie fliegen.

Dies gilt aus Vereinfachungsgründen für alle Drachen unabhängig vom Größe-Wert des jeweiligen Elements auf dem Boden. Der Größe-Wert anderer Elemente im Fluge bleibt unverändert, sofern eine Beschreibung nichts anderes sagt.

Wird gegen einen Flieger ferngekämpft, der vom Boden aus im Nahkampf angegriffen wurde, wird nicht für eine Trefferabweichung gewürfelt, denn dieser bildet in hinreichendem Maße ein eigenständiges Ziel.

Geschütze können keinen Fernkampf gegen Flieger führen

Diese Gerätschaften sind einfach zu langsam, um auf fliegende bewegliche Ziele zu schießen. Ein Flieger ist auch dann nicht von einem Geschos betroffen, wenn er sich auf dem endgültigen Zielfeld eines Steingeschosses, oder in der Flugbahn eines Pfeil- oder Kugelgeschosses befindet.

Überrennen gegen Flieger

Ein Flieger mit Ausnahme eines Drachen kann von Elementen überrannt werden, die einen Überrennen-Angriff haben, sofern diese mindestens um 1 größer sind als die Flughöhe des Fliegers. Die Flughöhe des Fliegers über dem Feld, auf dem das Überrennen stattfindet, wird bei der Durchführung des Überrennen-Angriffs als zusätzlicher Faktor abgezogen. Ein erfolgreich überrannter Flieger erleidet einen Trefferpunkt Verlust.

Beispiel: Ein Flieger (der Größe 2) befindet sich auf Flughöhe 8 über einem Hügel der Höhe 2 und hat damit eine tatsächliche Flughöhe von 6; der Flieger kann somit nur von Elementen überrannt werden, die mindestens die Größe 7 haben. Wenn ein Eisriese der Isthaker (Größe 7, Überrennen-Wert 10) den Flieger überrennen will, geschieht dieses (in diesem Beispiel ohne Berücksichtigung der Initiative) mit einer Basiszahl von (Überrennen-Wert 10 minus 2 aufgrund der Größe des Fliegers minus 6 aufgrund der Flughöhe) 2; für den Riesen muß also eine 1 oder 2 gewürfelt werden, um den Flieger erfolgreich zu überrennen. Wird der Flieger durch das Überrennen nicht vernichtet muß der Riese wie in anderen Fällen auch das oder die Felder 'unter' dem Flieger in derselben Bewegungsphase wieder verlassen.

Manche Fluggeräte sind aufgrund ihrer Konstruktion besonders anfällig für ein Überrennen und demzufolge bei einem erfolgreichen Überrennen-Angriff automatisch vernichtet; dies ergibt sich dann aus der Beschreibung.

Nahkampf vom Boden aus gegen Flieger

Elemente, deren Größe-Wert GRÖßER als die Flughöhe eines Fliegers ist, führen einen Nahkampf gegen den Flieger mit ihrer unveränderten Kampfkraft aus. Elemente, deren Größe-Wert GLEICH der Flughöhe des Fliegers ist, verfügen hierbei unabhängig von der benutzten Waffe über einen Kampffaktor von 3. Elemente, deren Größe-Wert UM 1 KLEINER als die Flughöhe des Fliegers ist, verfügen hierbei über einen Kampffaktor von 2; Elemente mit kleinerem Größe-Wert können gegen den Flieger keinen Nahkampf führen.

Der Größe-Wert von Elementen, die gegen einen Flieger Nahkampf führen, wird um 1 erhöht, sofern die Elemente mit Stangenwaffen (Speere,

Piken, Lanzen sowie Hellebarden aus der Kategorie 'beidhändige Hieb Waffen') ausgestattet sind. An weiteren Faktoren wird lediglich eine eventuelle X-Fertigkeit des Angreifers berücksichtigt; eine Unterstützung ist nicht möglich.

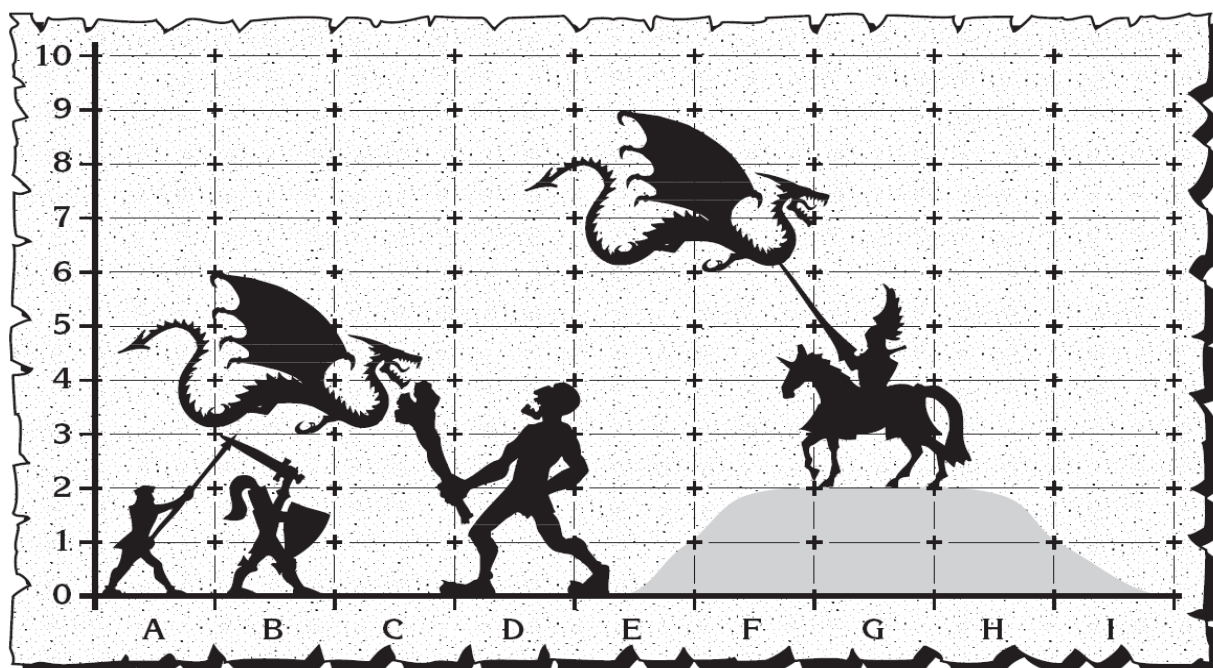
In der Zeichnung unten kann der Riese der Größe 4 auf Feld D einen Nahkampf gegen den Drachen auf den Feldern B und C führen, denn sein Größe-Wert ist größer als die Flughöhe des Drachen von 3. Das Element unter dem Drachen auf Feld B (das über keine Stangenwaffe verfügt) kann unabhängig von seiner sonst vorhandenen Bewaffnung nur mit einer Kampfkraft von 2 gegen den Drachen kämpfen; hätte dieses Element nur die Größe 1, wäre ein Nahkampf gar nicht möglich.

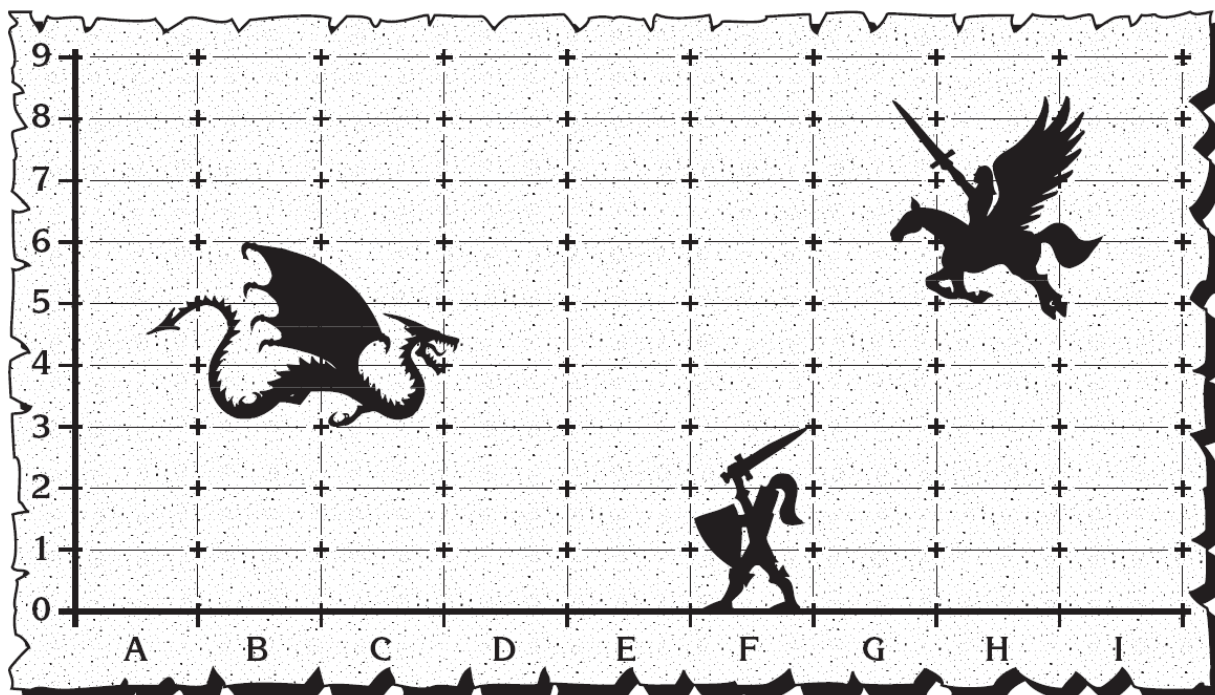
Das Element auf Feld A verfügt über eine Stangenwaffe und damit über einen (angenommenen) Größe-Wert von 3; ein Nahkampf gegen den Drachen kann deshalb mit einer Kampfkraft von 3 erfolgen.

Der Drache auf den Feldern E und F hat in Bezug auf den Hügel eine tatsächliche Flughöhe von 4; der mit einer Lanze gerüstete Reiter auf dem Hügel kann diesen deshalb mit einer Kampfkraft von 3 attackieren. Verfügte der Reiter nicht über eine Stangenwaffe, wäre sein Angriff nur mit einer Kampfkraft von 2 möglich.

Der Abbruch eines Nahkampfes

Ein einzelnes flugfähiges Element, das auf dem Boden im Nahkampf ist, kann am Ende einer Nahkampfphase den Nahkampf abbrechen. Ein solches Element MUSS im senkrechten Flug auf Höhe 15 gehen UND darf in der folgenden Runde weder landen noch einen Nahkampf in der Luft beginnen oder fernkämpfen. Diese Bewegung erfolgt unabhängig von der Anzahl erzielter Verluste als erste; dem Nahkampfgegner stehen danach die üblichen Nachrückmöglichkeiten von Elementen, die nicht in Kontakt mit einem Gegner sind, zur Verfügung.





Das flugfähige Element ist frei darin, den Nahkampf wie beschrieben abubrechen oder von seinen normalen Nachrückmöglichkeiten Gebrauch zu machen. Es hat diese Möglichkeit auch dann, wenn es mit einem Gegner im Nahkampf ist, der selbst fliegen kann.

Eine Einheit, deren Nahkampfgegner den Nahkampf auf diese Weise abgebrochen hat, behandelt diesen Gegner bei der Reihenfolge eventueller Verlust-Tests wie eine gegnerische Einheit, die geflohen ist.

Fernkampf durch Flieger

Ein Fernkampf durch Flieger kann erfolgen, wenn der Reiter oder Lenker eines solchen Modells über eine Fernwaffe verfügt, oder wenn das Modell selbst einen Fernkampfangriff wie zum Beispiel einen Drachenodem hat.

Beim Fernkampf durch den Reiter selbst sind die üblichen, hierfür einschlägigen Regeln zu beachten. Zusätzlich wird jedoch die Reichweite der benutzten Waffe, wie im Abschnitt 'Fernkampf und Zaubern gegen Flieger' beschrieben, um 1 pro tatsächlichem Höhenunterschied, den das Ziel höher ist als der Schießende, reduziert, und eine Unterstützung ist nicht möglich. Ein Fernkampf durch Flieger gegen 'Bodenziele' oder tiefer befindliche Flieger erfolgt deshalb mit unveränderter Reichweite, ein Fernkampf gegen höher befindliche Flieger mit einer entsprechenden Reduzierung. Das Schussfeld entspricht dem, welches das Modell auch am Boden hat; ein solcher Fernkampf kann auch gegen direkt über dem Flieger befindliche Ziele gerichtet werden.

In der Zeichnung oben hat der Drache auf den Feldern B und C eine Flughöhe von 3 und eine (da fliegend, angenommene) Größe von 3. Ein mit Fernwaffe ausgerüsteter Drachenreiter könnte mit unveränderter Reichweite auf die Fußfigur auf Feld F schießen. Wollte die Fußfigur (der Größe 2) zurückschießen, würde die Reichweite ihrer Fernwaffe

um 1 Feld verringert, da der tatsächliche Höhenunterschied zwischen ihr und dem Drachen 1 beträgt.

Ein Fernkampf des Drachenreiters gegen den Pegasusreiter auf Feld H würde mit unveränderter Reichweite erfolgen, da die Flughöhe 5 des Pegasusreiters nicht höher ist als der 'Kopfpunkt' des Drachen.

Bei Fliegern, die einen eigenen Fernkampfangriff haben, kann dieser eine eingebaute Bewaffnung (wie bei den zwergischen 'Fledermäusen') oder eine 'körpereigene' Fernkampfmöglichkeit wie zum Beispiel einen Drachenodem repräsentieren. Besondere Regeln für solche Flieger sind den Beschreibungen des jeweiligen **DEMONWORLD** Armeenbuches zu entnehmen. Im Rahmen dieser Regeln beschreiben wir nur die Wirkungsweise eines Drachenodems.

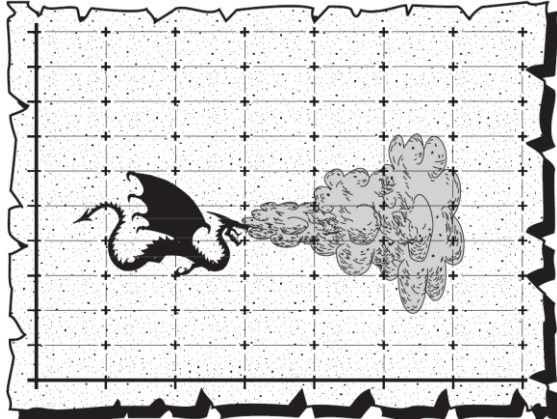
Bei einem Drachenodem ist ein horizontaler und ein vertikaler Wirkungsbereich festzulegen. Der horizontale Wirkungsbereich umfaßt die Felder, gegen die der Fernkampf gerichtet werden kann, und entspricht dem Wirkungsbereich des Odems auf dem Boden (siehe Kapitel 'Große Monster'. Abschnitt 'Fernkampf' bei Drachen).

Der vertikale Wirkungsbereich umfaßt die Höhenwerte (über den Feldern des horizontalen Wirkungsbereichs), gegen die der Drachenodem gerichtet werden kann.

Ein Drachenodem, der im Flug eingesetzt wird, wirkt in einem Feld Entfernung nur auf dem Höhe-Abschnitt mittig zum Modell, in zwei Feldern Entfernung auch auf die Höhe-Abschnitte über und unter diesem Abschnitt, und in drei Feldern Entfernung auch auf die Höhe-Abschnitte über und unter diesen Abschnitten.

Die Zeichnung oben links auf der gegenüberliegenden Seite verdeutlicht dies. Da ein Drachenodem

sich nur auf einen Höhe-Abschnitt unmittelbar unterhalb der Flughöhe des Drachen auswirken kann, und ein Drache im Fluge sich mindestens drei Höhe-Werte über dem Boden befinden muß, können Elemente der Größe 2 oder weniger, sofern diese nicht vor dem Drachen auf einem Hügel stehen, vom Drachenodem eines fliegenden Drachen nicht betroffen werden.



Jedes Element, das sich zumindest teilweise innerhalb des horizontalen UND vertikalen Wirkungsbereiches des Drachenodems befindet, unterliegt einem Angriff. Würfeln Sie hierzu mit einem W20. Ist die gewürfelte Zahl höchstens so groß wie der Kampffaktor des Drachenodems, erleidet das betroffene Element einen Trefferpunkt Verlust. Groß-Elemente erleiden einen eigenen Drachenodem-Angriff für jedes von ihnen eingenommene Feld im Wirkungsbereich des Drachenodems.

Wir unterscheiden bei der Wirksamkeit des Drachenodems nicht mehr danach, ob ein betroffenes Element sich mit einem oder mehreren seiner Größe-Abschnitte im Wirkungsbereich des Odems befindet.

Ein Drachenodem kann im Gegensatz zu einem normalen Fernkampf nicht gegen Elemente unmittelbar über oder unter dem Drachen gerichtet werden.

Überrennen und Nahkampf durch-Flieger

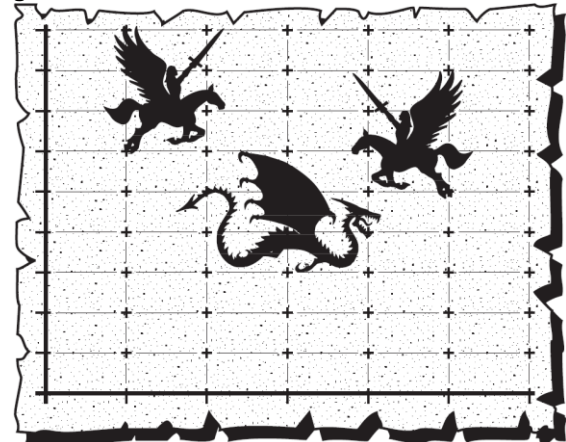
Flieger (im Flug) können weder überrennen, noch einen Nahkampf gegen Elemente auf dem Boden führen. Wird dieses gewünscht, wird der Flieger zuvor landen müssen, und unterliegt dann den üblichen Regeln wie andere 'erdgebundene' Elemente auch.

Wenn ein Flieger über ein gegnerisches Element hinweg fliegt, oder sich auf ein zu diesem Element benachbartes Feld begibt, ohne zu landen, gilt dies demzufolge auch nicht als Angriff, und ein solches Element (oder eine solche Einheit) kann aus dem 'Kontakt' herausbewegen, falls gewünscht.

Auch Elemente mit Bewegen- oder Halten-Befehl dürfen auf ein zum Flieger benachbartes Feld bewegen. Ein Nahkampfangriff gegen den Flieger kann aber nur erfolgen, wenn die allgemeinen Voraussetzungen hierfür erfüllt sind.

Nahkampf zwischen Fliegern

Ein Nahkampf zwischen Fliegern kann nur stattfinden, wenn die beteiligten Elemente sich mit mindestens einem ihrer Größe-Abschnitte auf gleicher Höhe befinden.



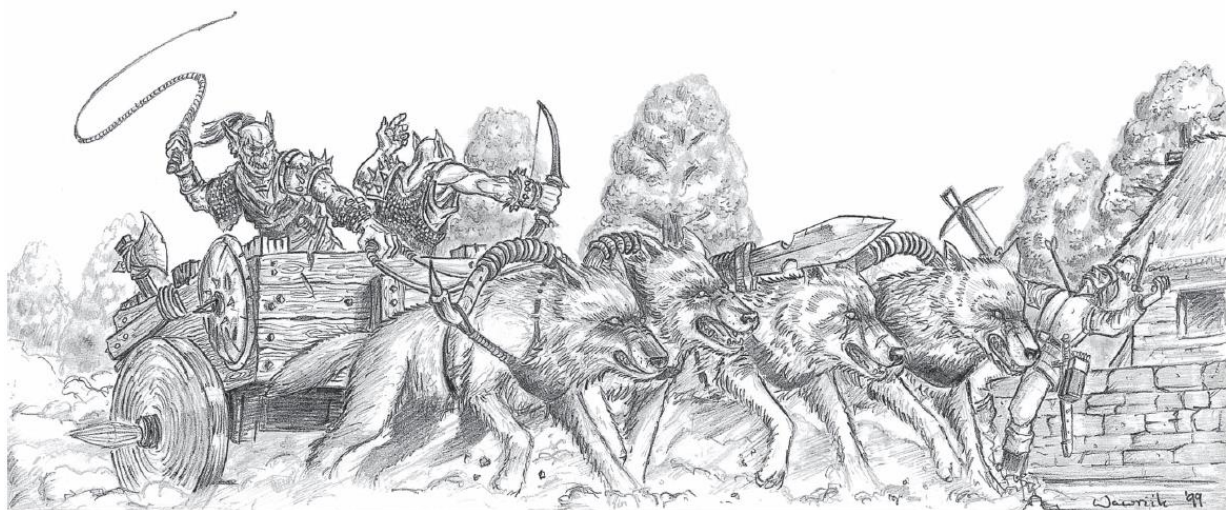
In der Zeichnung oben kann der Pegasusreiter auf der linken Seite keinen Nahkampf gegen den Drachen führen, der Pegasusreiter auf der rechten Seite dagegen schon, denn einer seiner Größe-Abschnitte ist auf derselben Höhe wie einer der drei Größe-Abschnitte des Drachen. Aufgrund dieser Regel können fliegende Elemente, die sich direkt über- oder untereinander befinden, keinen Nahkampf gegeneinander führen.

Ein Nahkampf zwischen Fliegern kann nur erfolgen, wenn das jeweilige Ziel für den Angreifer bei gleicher Ausrichtung auch auf dem Boden angreifbar wäre.

Ein fliegendes Standard-Element zum Beispiel kann nur gegen ein Element auf einem seiner Frontfelder nahkämpfen; der rechte (linke) Tatzenangriff eines Drachen kann nur gegen ein Element auf einem der rechten (linken) Frontfelder des Drachen gerichtet werden.

Beim Nahkampf zwischen Fliegern wird der Kampffaktor des Angreifers um dessen Größe, und der '♥'-Wert des Angegriffenen um dessen Größe verringert.





Beim 'normalen' Nahkampf auf dem Boden ist die Größe der Modelle in den Kampffaktor bzw. den '✖'-Wert eingerechnet, um große Modelle beim Zuschlagen gefährlicher, und in der Verteidigung widerstandsfähiger zu machen. Da Elemente in der Luft nicht unbedingt einen Vorteil aus ihrer Größe ziehen, wird diese nicht berücksichtigt. Beachten Sie, daß dieses für die Attacken beider an einem Nahkampf Beteiligter gilt, auch wenn nur einer von ihnen der 'Angreifer' ist.

Sonstige Nahkampffaktoren bleiben unverändert; fliegende Elemente auf unterschiedlicher Höhe gelten aber natürlich nicht als hügelauflauf- bzw. abwärts zueinander.

Bei Nahkämpfen in der Luft können die beteiligten Elemente nicht im Nahkampf gebunden werden. Ein Nachrücken am Ende der Nahkampfphase entfällt; STATTDessen erhalten die beteiligten Modelle auch zu Beginn der nächsten Runde einen Befehl und können aus dem Kontakt herausbewegen, sofern gewünscht.

Sturzflüge

Ein Sturzflug stellt ein besonderes Flugmanöver dar, mit dem nur Elemente auf dem Boden angegriffen werden können. Da der beteiligte Flieger hierzu aus großer Höhe landen muß, ist ein Sturzflug nur Elementen gestattet, die sowohl landen als auch hoch fliegen können.

Um einen Sturzflug in einen Nahkampfkontakt hinein durchführen zu können, muß ein Flieger einen Angriffsbefehl haben UND zu Beginn seiner Bewegung auf Höhe 30 sein. Sind diese

Voraussetzungen erfüllt, schlägt der Flieger (nur) in der ersten Nahkampfphase mit einem um 2 erhöhten Kampffaktor zu.

Bei Modellen, die über mehrere Nahkampfangriffe verfügen, gilt die Erhöhung für alle in der ersten Nahkampfphase durchgeführten Attacken. Beachten Sie, daß ein solches Modell (wie alle Modelle mit A-Befehl) in der ersten Nahkampfphase auch über eine um 2 erhöhte Initiative verfügt.

Zauberer auf Fliegern

Zauberer auf einem Flieger (im Fluge) sind weder in der Lage zu zaubern noch zu ruhen.

Ein solcher Zauberer hat alle Hände voll damit zu tun, sein Reittier zu kontrollieren, um nicht von diesem herunterzufallen.

Getötete Flieger

Flieger auf Standardbasen, die im Flug getötet werden, werden aus dem Spiel entfernt.

Fliegende Drachen, die getötet werden, fallen senkrecht zu Boden und verbleiben auf den Feldern, auf denen sie aufschlagen (siehe Kapitel Große Monster'. Abschnitt 'Getötete Drachen'). Standard-Elemente und Geräte, die sich (wenn auch nur zum Teil) auf solchen Feldern aufhalten, sind automatisch vernichtet. Wenn ein Gigant sich auf einem solchen Feld befindet, entscheiden Sie die Situation bitte einvernehmlich oder durch Würfeln – wir wollen Ihnen und uns Spielregeln für extreme Sonderfälle ersparen.

XXIV.

Gebäude

Größere Gebäude wie Burgen und Befestigungsanlagen sind nicht Gegenstand einer Schlacht, sondern Ziel einer Belagerung - der Standort eines solchen Bauwerks ist bekannt, und ein Eroberer wird entweder mit dem nötigen Belagerungsgerät anrücken, oder einen möglichst großen Bogen um eine solche Befestigung schlagen, und seine Ziele in einer offenen Feldschlacht zu erreichen versuchen. Belagerungsregeln sind daher kein Bestandteil der **DEMONWORLD** Basisregeln.

Kleinere Gebäude wie zum Beispiel Gehöfte jedoch können auch auf einem Schlachtfeld vorhanden sein, und dann auch von Ihren Truppen betreten, angegriffen oder verteidigt werden. Die Regeln dieses Kapitels geben Ihnen hierzu einige *Richtlinien*, wobei wir nicht versucht haben, alle denkbaren Sachverhalte vollständig zu erfassen.

DIE DARSTELLUNG VON GEBÄUDEN

Gebäude, ob als Grundriss oder in Form eines Modells, werden durch ihre Mauern dargestellt. Für einen sofortigen Start haben wir einen Bogen mit einem Gebäudegrundriss beigelegt, den Sie ausschneiden und (am Sechseckraster ausgerichtet) auf der Spielfläche positionieren können. Wenn Sie eigene Gebäudemodelle erstellen, sollten diese der besseren Optik wegen natürlich über ein Dach verfügen, und dieses sollte, um ein Betreten des Gebäudes zu ermöglichen, abnehmbar sein.

Im Gegensatz zu den etwa hüfthohen Mauern des Kapitels 'Gelände' haben Gebäudemauern einstöckiger Gebäude eine Höhe von 4 und können im allgemeinen selbst von Giganten NICHT überklettert werden - ein Riese, der dieses versuchen würde, stünde schließlich auf dem Dach des Gebäudes, und würde in den meisten Fällen sehr schnell durch dieses einbrechen.

Gebäudemauern sind dicker als die im Kapitel 'Gelände' dargestellten Mauern und verlaufen deshalb (meist) innerhalb eines Feldes. Die Mauern können dem Sechseckraster folgen, was den Vorteil hat, dass jedes Feld eindeutig als 'Mauerfeld' oder 'Nicht-Mauerfeld' erkennbar ist, aber mit Ausnahme von sechseckigen oder in etwa 'runden' Gebäuden zu ungewohnten Grundrissen führt. Wenn ein Gebäude dagegen einen quadratischen oder rechteckigen Grundriss hat, verlaufen zwangsläufig einige Teile der Mauern längs einer Sechseckseite, und

nicht innerhalb eines Feldes. Um eine größtmögliche Flexibilität zu erreichen, lassen wir in diesen Regeln beide Möglichkeiten (auch innerhalb ein und desselben Gebäudes) zu.

Ein Feld ist ein Mauerfeld, wenn der Feldmittelpunkt von einer Mauer bedeckt ist. Mauerfelder von Gebäuden können nicht betreten werden (Ausnahme: Türen).

Im Falle eines am Sechseckraster ausgerichteten Gebäudes wie in der Zeichnung auf der folgenden Seite rechts können alle von der Mauer belegten Felder nicht betreten werden, auch wenn an deren Rand noch etwas freie Fläche sein sollte.

Im Falle eines rechteckigen Gebäudes wie in der genannten Zeichnung links existieren immer Felder, die nicht als Mauerfelder gelten, an ihrem Rand aber trotzdem eine Mauer aufweisen, zum Beispiel Feld D. Diese Felder können wie gewohnt betreten werden.

Das Gebäude auf der linken Seite bietet somit sechs Standard-Elementen Platz, da es über sechs freie Felder in seinem Inneren verfügt; das Gebäude auf der rechten Seite hat Platz für fünf Standard-Elemente.

Bei zwei benachbarten Feldern, die keine Mauerfelder und damit betretbar sind, aber durch eine Mauer getrennt werden, kann natürlich nicht von einem der Felder in das andere bewegt werden, denn die Mauer verhindert dies.

Sollten Sie mehrstöckige Gebäudemodelle oder solche mit entsprechend starken Grundmauern erstellen, kann eine Mauer auch ausreichend dick sein, um einem Element auf der Mauerkrone (oder einem Wehrgang) Platz zu bieten. Ein solches Feld ist dann vom oberen Niveau aus betretbar, sofern entsprechende Treppen oder Leitern vorhanden sind. Architektonische Projekte dieser Art erfordern aber (mindestens) zwei, im Idealfall übereinander angeordnete Grundrisse, und sind nicht Gegenstand dieses Kapitels.

BEWEGUNG

Aufgrund der besonderen Gegebenheiten werden einige der Regeln über Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten für Elemente innerhalb von Gebäuden abgeändert.

Türen und Tore

Ein Gebäude kann nur von Infanterie-Elementen der Größe 1 oder 2 und nur durch ein Mauerfeld, das eine unverschlossene Tür enthält, betreten werden. Befindet sich eine solche Tür in einem Mauerfeld, so kann dieses Feld unter Aufwendung von 4 Bewegungspunkten betreten werden. Befindet sich eine solche Tür in einem Mauerstück zwischen zwei Feldern, so sind für das Betreten des benachbarten Feldes (jenseits der Tür) 4 Bewegungspunkte aufzubringen.

In der Zeichnung unten sind für eine Bewegung von Feld B auf Feld C (oder umgekehrt), oder auf das Mauerfeld A jeweils 4 Bewegungspunkte aufzubringen.

Eine geschlossene Tür zwischen zwei Feldern ist unpassierbar; ein Mauerfeld mit einer verschlossenen Tür kann nicht betreten werden. Eine geöffnete Tür stellt kein Bewegungshindernis dar. Wenn ein nicht selbst nahkämpfendes Element innerhalb eines Gebäudes in Kontakt mit einer Tür ist, kann die Tür automatisch verschlossen werden. Eine verschlossene Tür kann aufgebrochen werden, wenn ein nicht selbst nahkämpfendes Element eine Runde in Kontakt mit der Tür verbringt, ohne zu bewegen oder fernzukämpfen. Die Tür ist dann automatisch aufgebrochen, kann nicht mehr verschlossen werden und stellt für den Rest des Spieles kein Bewegungshindernis mehr dar.

Ein Element ist 'in Kontakt' mit einer Tür, wenn es in Kontakt zu dem Mauerfeld, welches die Tür enthält, ist, oder wenn (bei einer Mauer, die zwischen zwei Feldern verläuft) die Tür auf einer Seite des von dem Element eingenommenen Feldes ist.

Sofern Ihre Gebäudemodelle über besonders stabile Türen oder große Tore (die sich auch über mehr als ein Feld erstrecken können) verfügen, sind diese natürlich nicht so einfach einzutreten wie geschildert. Ein Element, das eine solche Tür aufbrechen will, wird auf die Tür einschlagen oder -hacken müssen und demzufolge mit dieser 'im Nahkampf' sein. Besonders stabile Türen sollten über einen 'Stabilitätswert' verfügen, der im Falle eines 'Nahkampfangriffs' in jeder Nahkampfphase automatisch

um den Kampffaktor der benutzten Nahkampfwaffe reduziert wird. Eine eventuelle ✕-Fertigkeit des Zuschlagenden findet keine Berücksichtigung, und ein Angriff gegen die Tür kann auch nicht 'aus der Flanke' oder dem 'Rücken' heraus erfolgen. Ist der Stabilitätswert der Tür auf Null reduziert, ist diese aufgebrochen oder zersplittert und stellt kein Hindernis mehr da. Stabile Holztüren sollten einen Stabilitätswert von mindestens 25 haben; ein Eingangstor kann auch über einen solchen von 100 oder mehr verfügen. Große, befestigte Burgtore sind mit normalen Nahkampfwaffen nicht aufzubrechen, sondern erfordern spezielles Belagerungsgerät.

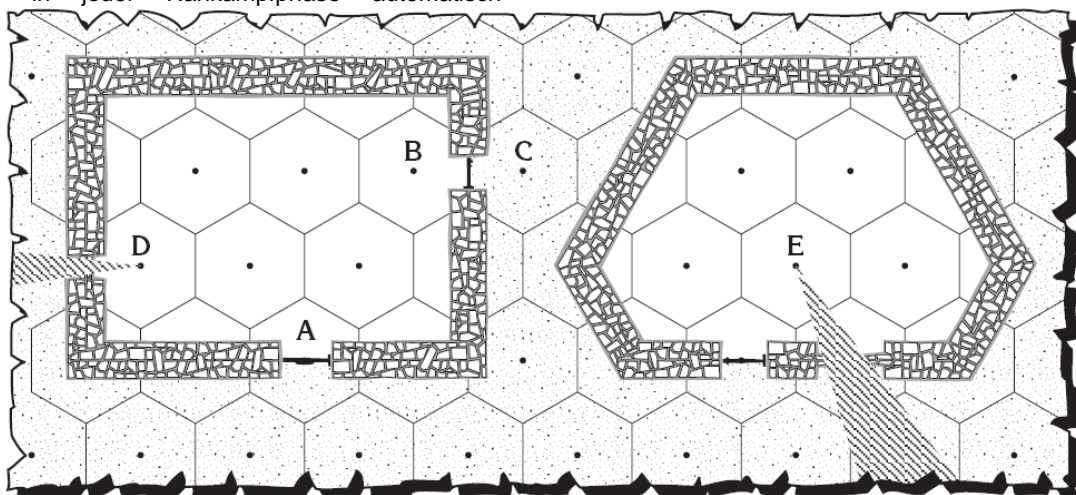
Elemente innerhalb von Gebäuden

Eine Einheit befindet sich innerhalb eines Gebäudes und unterliegt damit den nachfolgenden Regeln, sobald ein oder mehrere Elemente der Einheit sich innerhalb des Gebäudes befinden.

Wenn eine Einheit innerhalb eines Gebäudes bewegt wird oder ein Gebäude betritt, darf jedes Element ohne Beachtung einer Formation oder der Bewegungsrichtung einzeln bewegen und hat hierbei die dem geltenden Befehl entsprechende Anzahl von Bewegungspunkten zur Verfügung. Die Elemente von Einheiten mit Halten-Befehl dürfen sich um so viele Felder bewegen, wie die Einheit Manöver hat. Durchgeführte Drehungen sind frei und dürfen beliebig oft während der Bewegung erfolgen. Das Betreten eines Gebäudefeldes kostet 4 Bewegungspunkte. Innerhalb eines Gebäudes kann kein Schwenk ausgeführt werden.

Vorgenannte Regel ist den Bewegungsregeln für 'kleine Einheiten' ähnlich. Im Gegensatz zu diesen muss eine Einheit innerhalb eines Gebäudes jedoch nicht weitestmöglich in einem Block belassen werden, und dies wäre auch bei den meisten Gebäuden aufgrund Platzmangels gar nicht möglich.

Befinden sich nicht alle Elemente einer Einheit innerhalb eines Gebäudes, so dürfen die außerhalb des Gebäudes befindlichen Elemente sich bewegen wie geschildert, sich hierbei aber nicht weiter als zwei Felder vom Gebäude entfernen.



Es wird des Öfteren vorkommen, dass nicht alle Elemente einer Einheit ein Gebäude betreten können oder sollen – in solchen Fällen werden die restlichen Elemente aber in der Nähe des Gebäudes bleiben, um die Einheit nicht allzu sehr 'aufzuteilen', und den Kontakt zu ihren Mitstreitern nicht zu verlieren.

Fälle, in denen sich eine Einheit einem Gebäude nähert, um dieses zu betreten, oder in denen ein Gebäude über einen großen Innenhof verfügt, sind von obenstehenden Regeln nicht abgedeckt, da wir uns (und Ihnen) langwierige Abhandlungen darüber, ab wann genau eine solche Einheit nicht mehr den Formationsbeschränkungen unterliegt, ersparen wollten. Entscheiden Sie dies bitte situationsgemäß, wobei wir vorschlagen, dass Elemente sich dann wie geschildert einem Gebäude nähern (und dieses betreten) können, sobald mindestens ein Element der Einheit sich innerhalb von höchstens zwei Feldern Entfernung zum Gebäude befindet, und die dann durchgeführte Bewegung auch tatsächlich im Kontakt mit dem Gebäude endet.

FERNKAMPF

Ein Fernkampf innerhalb eines Gebäudes ist auch ungeordneten Einheiten erlaubt.

Eine Einteilung in 'geordnete' oder 'ungeordnete' Formationen macht innerhalb eines Gebäudes, wenn die Angehörigen einer Einheit vielleicht auf verschiedene Räume verteilt sind, keinen Sinn. Wir legen demzufolge fest, dass Einheiten innerhalb eines Gebäudes auch dann bei einem P-Befehl fernkämpfen können, wenn sie ungeordnet sind.

Ein Element innerhalb eines Gebäudes kann durch Fenster oder ähnliche Öffnungen, oder durch offene Türen nach draußen schießen, sofern die Sichtlinie ungehindert durch die Fenster- oder Türöffnung verläuft und sich innerhalb des Schusswinkels des Elements befindet. Eine Unterstützung ist beim Fernkampf aus einem Gebäude HERAUS nicht möglich.

Maßgeblich für die Existenz einer Sichtverbindung ist die konkrete Darstellung der Tür- oder Fensteröffnung auf dem Grundriss des Gebäudes oder am Modell. Diese kann schmal oder breit sein, und damit ein Schussfeld mehr oder weniger einschränken. Ein Element auf Feld D im linken Gebäude der Zeichnung auf der vorhergehenden Seite kann nur durch eine schießschartenähnliche Öffnung nach draußen schießen und damit nur Elemente innerhalb eines ein Feld breiten Schussfeldes unter Feuer nehmen. Ein Element auf Feld E des rechten Gebäudes hat aufgrund der Breite der Fensteröffnung ein weiteres Schussfeld.

Ein Element innerhalb eines Gebäudes kann nur dann durch Fenster oder ähnliche Öffnungen, oder durch offene Türen beschossen werden, wenn die Sichtlinie ungehindert durch die Fenster- oder Türöffnung verläuft. Ein solcher Fernkampfangriff ist auch dann möglich, wenn lediglich ein Teil eines Größe-Abschnitts des



Zielelemente sichtbar ist, und erfolgt dann mit einer um 4 verringerten Basiszahl.

Ein Gebäude gibt dem 'Verteidiger' somit einen Vorteil, denn dessen Fernkampfangriffe werden nicht behindert.

Steht bei einem Fernkampf ein Gebäude 'im Weg', werden eventuelle Sichtbehinderungen anhand des konkreten Modells oder der Beschreibung des Gebäudes überprüft.

NAHKAMPF

Ein Nahkampf von außerhalb eines Gebäudes gegen Elemente, die sich im Gebäude befinden, ist nur durch geöffnete oder aufgebrochene Türen oder Tore, nicht aber durch Fenster oder vergleichbare Öffnungen möglich und kann nur von Elementen ausgeführt werden, die das Gebäude betreten dürfen. Eine Unterstützung ist nicht möglich.

Ein Element der Größe 3 oder mehr, das sich vor einer offenen Tür befindet, kann gegen ein Element 'in' der Tür (bei einem Mauerfeld) oder direkt hinter der Tür (bei einem Mauerteil zwischen zwei Feldern) somit keinen Nahkampf führen. Das Element in oder hinter der Tür hat in diesen Fällen die Wahl - dieses bestimmt sich nach den Regeln im Kapitel 'Gelände', Abschnitt 'Unpassierbares Gelände'.

Ein Nahkampf innerhalb eines Gebäudes kann durch eine Einheit mit Angriffs- oder Plänkel-Befehl durch Herstellung des Kontaktes zu einem gegnerischen Element begonnen werden; die sonst zu erfüllenden Voraussetzungen müssen nicht beachtet werden. Bei Nahkämpfen innerhalb eines Gebäudes ist eine Unterstützung möglich.

Ist ein Nahkampf innerhalb eines Gebäudes erst einmal im Gange, so stehen allen Elementen der nahkämpfenden Einheiten die üblichen Bewegungsmöglichkeiten am Ende jeder Nahkampfphase zur Verfügung.

Wird eine Einheit, deren Bewegung noch nicht erfolgt ist, innerhalb eines Gebäudes im Nahkampf



angegriffen, so kann jedes Element der Einheit bei Zustandekommen des Nahkampfkontakts eine Drehung ausführen, falls gewünscht. Eine Bewegung ist diesen Elementen nicht möglich.

MORAL

Elemente innerhalb eines Gebäudes werden im Regelfall keine Moraltestergebnisse befolgen müssen - selbst in einer ungünstigen Situation ist eine Flucht aufgrund Platzmangels meist nicht möglich, und eine Einheit in einer guten Verteidigungsstellung wird diese, selbst wenn sie ungestüm werden sollte, nicht verlassen. Wir schlagen deshalb vor, bei Einheiten innerhalb von Gebäuden auf die Anwendung der Moralregeln zu verzichten, stellen es Ihnen aber frei, dieses bei besonders großen Gebäuden anders zu handhaben.

Wollen Sie die Moral von Einheiten berücksichtigen, sollte der 'Verteidiger', also derjenige, der das Gebäude besetzt hält, bei einem Verlust-, Beschuss-,

Angriffs- oder Sammeln-Test einen zusätzlichen '+2' Faktor erhalten, um seine Entschlossenheit widerzuspiegeln. Gehorsamstests sollten nicht ausgeführt werden, und ein Überrennen-Test wird innerhalb eines Gebäudes nur in extremen Ausnahmesituationen abzulegen sein.

Wenn (bei einem kleineren Gebäude) eine Einheit sich nur zum Teil innerhalb des Gebäudes befindet, ist es denkbar, dass die Elemente außerhalb des Gebäudes einen Moraltest ablegen müssen. Hierbei sollte bei der 'Anzahl vorhandener Elemente' nur die außerhalb des Gebäudes befindliche Gruppe von Elementen, welche über die besten Moralfaktoren verfügt, berücksichtigt werden. Werden die außerhalb des Gebäudes befindlichen Elemente zur Flucht getrieben, erfolgt deren Fluchtbewegung weitestmöglich in das Gebäude hinein, und die innerhalb des Gebäudes befindlichen Elemente werden von einem solchen Moraltestergebnis nicht betroffen.

XXV.

Bemalung

Wir haben den **DEMONWORLD** Spielregeln Spielsteine beigelegt, um Ihnen einen Start ohne weitere Vorbereitungen zu ermöglichen. Eigentlich ist **DEMONWORLD** aber ein Spiel für und mit Zinnminiaturen und sollte auch so gespielt werden - eine Reihe von Spielsteinen hält keinem Vergleich mit einer bemalten Armee stand, die in die Schlacht geführt wird! Nachfolgend haben wir deshalb einige grundlegende Hinweise zur Bemalung von **DEMONWORLD** Miniaturen und zur Gestaltung der Elementbasen zusammengefasst.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

Außer einem sauberen und hellen Arbeitsplatz benötigen Sie die folgenden Materialien:

Ein scharfes Bastelmesser und zwei oder drei kleine Feilen zum Entfernen der an den Miniaturen auftretenden Gussgrate.

Zwei-Komponenten Metallkleber oder Sekundenkleber zum Zusammenbau mehrteiliger Miniaturen, wie zum Beispiel Reitern, Drachen, Streitwagen oder Geschützen.

Metallgrundierung zum Auftragen mit dem Pinsel oder aus der Sprühdose (Auto-Haftgrund weiß oder hellgrau aus dem Baumarkt).

Je einen guten (spitzen) **Pinsel** der Größen 0, 1 und 2, sowie zwei oder drei preiswerte oder alte Pinsel zum Auftragen der Grundierung und zum Trockenbemalen. Wir empfehlen entweder Rotmarderhaarpinsel oder solche aus Nylon, die etwas preiswerter sind. Völlig unbrauchbar sind billige Schulmalpinsel oder ähnliches, mit denen Sie niemals feine Details malen können, und die außerdem nach kurzer Zeit ihre Haare verlieren.

Einen Satz **Acrylfarben** in den Farbtönen Schwarz, Weiß, Rot, Gelb, Blau, Grün und Braun. Mit diesen Farben lassen sich so ziemlich alle Farbtöne mischen. Je nachdem, wie viel Arbeit Sie sich hierbei ersparen wollen, kann der Kauf weiterer Farbtöne angeraten sein.

Metallfarben (mindestens) in den Tönen Schwarzsilber und Silber. Auch diese sind als Acrylfarben erhältlich; ggfs. sollten Sie auch noch zu Bronze-, Kupfer- und Goldtönen greifen.

Ein **Gefäß** mit Wasser und eine **Mischpalette**.

Einen matten oder glänzenden, farblosen **Überzugslack** zum Auftragen mit dem Pinsel oder aus

der Sprühdose. Matte Lacke sehen besser aus, sind aber nicht so haltbar wie glänzende.

VORBEREITUNG DER MINIA- TUREN

Als erstes sollten Sie mit Hilfe des Messers und der Feilen eventuelle Zinnreste entfernen und die feinen Gussgrate, die sich aufgrund des Herstellungsprozesses an den Miniaturen befinden, glattfeilen. Gehen Sie dabei vorsichtig zu Werke, damit Sie keines der zahlreichen Details entfernen, und führen Sie Schnitte mit dem Messer immer nur vom Körper weg aus!

Figuren, die aus mehreren Teilen bestehen, müssen nun mit den oben genannten Klebstoffen zusammengesetzt werden; anschließend sollten diese mehrere Stunden zum Aushärten des Klebers beiseite gestellt werden.

Werden größere Teile miteinander verklebt, zum Beispiel ein Drachenkörper mit den Flügeln, sollte dieses immer mit Zwei-Komponenten-Kleber geschehen, der zwar länger zum Aushärten benötigt, aber auch für eine stärkere Verbindung sorgt. Bei wirklich großen Teilen und kleinen Verbindungsflächen können Sie vor der Verklebung auch mit einem kleinen Bohrer passende Löcher in beide Teile bohren und diese dann mit etwas Kupferdraht verstreifen.

Damit Sie die Miniaturen beim Grundieren und Bemalen nicht direkt mit den Fingern festhalten müssen und dabei eventuell auf soeben bemalte Flächen fassen, kleben Sie diese mit doppelseitig haftendem Klebeband (Teppichklebeband) auf geeignete Halter, die Sie nach Fertigstellung der Figur problemlos wieder entfernen können. Hierzu eignen sich kleine Holzblöcke, Dosen oder auch Korken, die Sie in Bastelläden erhalten können.

Wenn Sie, was empfehlenswert ist, mehrere Miniaturen gleichzeitig bemalen, sollten Sie diese mit Teppich-Klebeband auf kleinen Holzleisten fixieren. Es ist NICHT zu empfehlen, die Miniaturen jetzt schon auf die Plastikbasen zu kleben, da Flächen auf der 'Basen-Innenseite' der Miniaturen dann für die Bemalung nicht mehr zugänglich sind.

Da die Farbe auf dem blanken Metall nicht ausreichend haften würde, müssen Sie die Miniaturen grundieren, also eine entsprechende matte Metallgrundierung entweder mit einem alten Pinsel oder aus der Sprühdose auftragen. Hierbei gilt der

Grundsatz: Lieber zwei- oder dreimal dünn auftragen und zwischendurch trocknen lassen als einmal zu dick! Sorgen Sie bei Verwendung einer Sprühgrundierung für ausreichende Belüftung, damit die austretenden Lösungsmittel verdunsten können und nicht von Ihnen eingeatmet werden. Je nach Grundierung sollten Sie die Miniatur nun 12 bis 24 Stunden trocknen lassen. Um nicht zu lange auf das Bemalen Ihrer Miniaturen warten zu müssen, empfehlen wir, mehrere Figuren (zum Beispiel eine ganze Einheit) gleichzeitig vorzubereiten.

BEMALUNG

Unabhängig von der Farbgebung, die Sie gewählt haben, sollten Sie beim Malen die folgende Reihenfolge einhalten:

1. Zunächst bemalen Sie alle Flächen in den entsprechenden Farbtönen, wobei auch hier ein mehrmaliges dünnes Auftragen einem einmaligen dicken Farbüberzug vorzuziehen ist.
2. Nun bemalen Sie alle Vertiefungen in der Kleidung, die so genannten Schatten, in einem etwas dunkleren Ton.
3. Anschließend werden alle erhabenen Teile der Kleidung, die so genannten Lichter, in einem helleren als dem ursprünglichen Farbton bemalt.

Diese Art der Bemalung verstärkt die plastische Wirkung der Miniatur. Beim Mischen der dunkleren und hellen Farbtöne der jeweiligen Grundfarbe sollten Sie darauf achten, nicht nur Weiß oder Schwarz zu verwenden, sondern die Grundfarben mit den ihnen entsprechenden Aufhellungs- oder Abdunklungsfarben zu kombinieren. Ein Grün zum Beispiel lässt sich mit einem hellen Maigrün und/oder Gelb oder Weiß aufhellen.

4. Wenn alle Flächen mit der oben beschriebenen Methode bemalt worden sind, können Sie nun daran gehen, die Einzelheiten und Details farblich zu gestalten. Die **DEMONWORLD** Armeenbücher enthalten Hinweise zu Wappen, Bannern, Schilden und zur vorgeschlagenen Farbgebung bestimmter Miniaturen.

Wir stellen Ihnen im Folgenden vier Beispiele verschiedener Bemaltechniken vor - die zugehörigen Abbildungen sind auf der **Farbseite 155** enthalten.

Der **Ork-Standartenträger** in Abbildung 1 verdeutlicht die oben beschriebene Bemalreihenfolge. Die Miniatur wurde zunächst weiß grundiert (Schritt 1); nach dem Trocknen der Grundierung wurden die einzelnen Farbflächen angelegt (Schritt 2).

In Schritt 3 wurden die Schatten der Miniatur mit entsprechend abgetönten Grundfarben aufgemalt.

Schritt 4 schließlich zeigt, wie Lichter und Details der Figur hervorgehoben wurden. Zum Abschluss wurde noch das passende **DEMONWORLD** Abziehbild auf der Standarte aufgebracht.

Der **Krieger des Ordens vom Reinigenden Licht** in Abbildung 2 ist mit den vielen Rüstungsteilen ein

hervorragendes Beispiel dafür, wie man sich die Bemalung einer Figur durch eine farblich passende Grundierung erleichtern kann. Nachdem die Figur mit Schwarz grundiert wurde (Schritt 1), müssen Sie die Rüstungsteile lediglich mit einer Mischung aus Silber und Schwarz (Metallfarbe Schwarzsilber) 'trockenbemalen' (Schritt 2). Geben Sie hierzu ein wenig Schwarzsilber auf den Pinsel und wischen diesen an einem trockenen Tuch solange ab, bis fast keine Farbe mehr am Pinsel ist. 'Bürsten' Sie nun mit dem Pinsel ganz leicht quer zu den erhabenen Teilen über die Miniatur, so dass sich dort feine Farbspuren zeigen. Wiederholen Sie den Vorgang solange, bis der gewünschte Effekt erreicht ist. In Schritt 3 werden die Schuhe, Handschuhe und andere Details bemalt, das Schwarzsilber mit Silber aufgehellt, und die Figur ist fertig.

Beim **Anführer der Ork-Garde** (Abbildung 3) wurde eine andere Art der Metallbemalung angewandt. Die Metallfläche wird zunächst mit Silber bemalt und anschließend mit einem schwarzen oder dunkelbraunen 'Wash' versehen. Ein 'Wash' ist ein dünner und fast transparenter Farbüberzug, der aufgrund seiner Dünnschichtigkeit von selbst in die entsprechenden Vertiefungen der Miniatur läuft und dort trocknet.

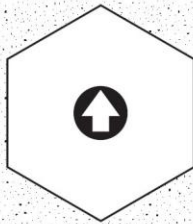
Dabei muss darauf geachtet werden, dass nicht zuviel Farbe in den Vertiefungen stehen bleibt. Daher sollte man auch hier lieber zwei oder drei dünne Überzüge einem zu pastösen Farbauftrag vorziehen.

Besonders geeignet für diese Methode sind neben verdünnten Acrylfarben so genannte 'Inks', die bei uns unter den Bezeichnungen Farbtinten, Lasurfarben oder Farbtuschen erhältlich sind. Diese Farben trocknen etwas langsamer als Acrylfarben, sind aber danach ebenso wasserfest und können übermalt werden.

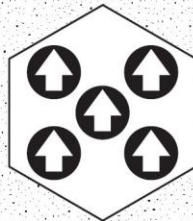
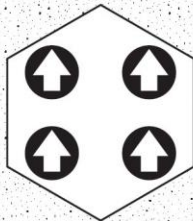
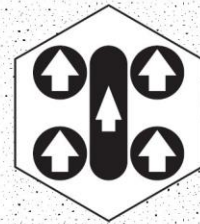
Auf diese Weise erhalten Sie einen etwas älteren, 'rostigeren' Metallton. Die Hautfarbe des Orks ist übrigens Grün, welches mit einem dunkelgrünen Wash (herzustellen aus einer Mischung aus Schwarz, Grün und sehr viel Wasser) überzogen wurde. Die Lichter wurden dann in zwei Schritten aufgemalt: erstens mit einem hellen Mai- oder Permanentgrün, und zweitens mit einer Mischung aus der letzteren Farbe und Weiß, um die höchsten Erhebungen, wie Nase, Wangenknochen, Mund und Fingerknöchel, zu akzentuieren.

Der **Tiermensch** der Eisfürsten von Isthak in Bild 4 wurde mit Weiß grundiert (Schritt 1) und anschließend mit den Grundfarben überzogen (Schritt 2). Das Fell und auch die übrigen Farbflächen wurden dann mit einer dunkleren Abmischung der Grundfarbe, zum Beispiel Blau mit einem dunkleren Ultramarin, 'gewasht' oder 'geinkt' (Schritt 3). Die Struktur des Fells wurde durch Trockenbemalen mit einer Mischung aus Blau und Weiß hervorgehoben (Schritt 4). Die Hufe sind mit einem ins Braun verlaufenden, schmutzigen Weiß bemalt. Diese Farbgebung kann auch für Hörner und (mit einem kleinen Tupfer Gelb als Beimischung) Zähne verwendet werden.

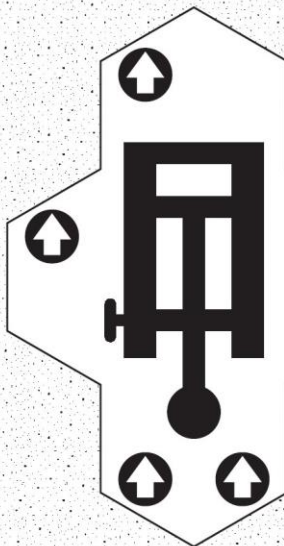
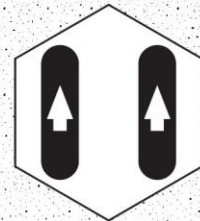
ELEMENTBASEN



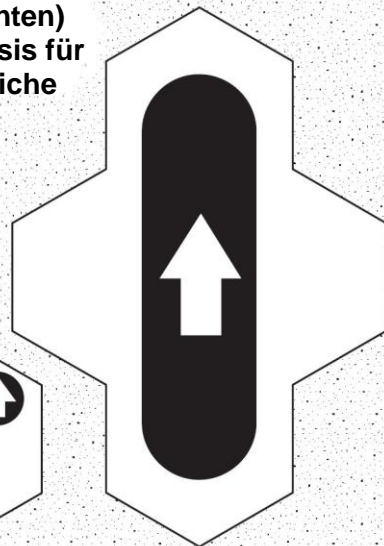
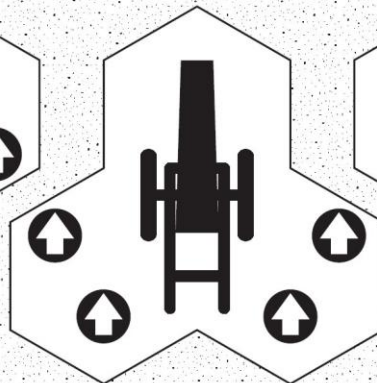
Basenbelegung für einzelne Figuren (Helden, Befehlshaber, Zauberer) zu Fuß und zu Pferd (links) und für Befehlshaber zu Pferd mit Gefolge (rechts)



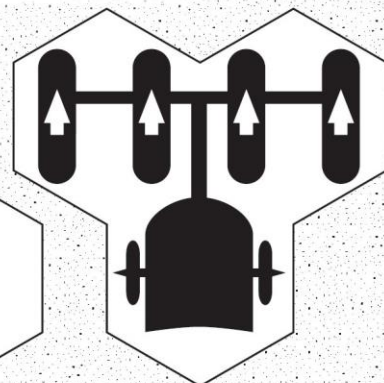
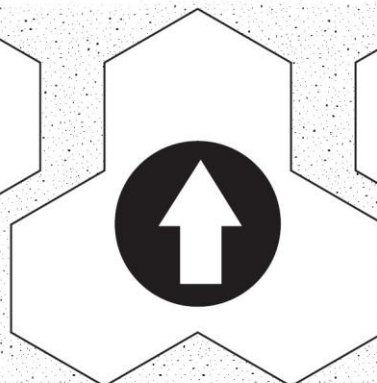
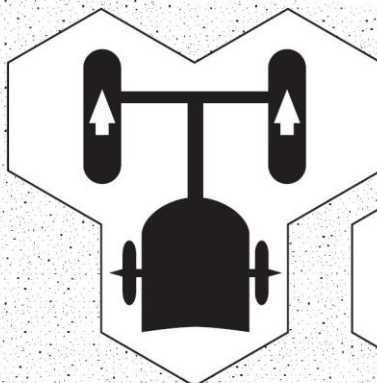
ganz links Fußvolk, links Fußvolk in geschlossenerOrdnung oder Befehlshaber mit Leibwache rechts normales Reiterei-Element



große (links) und kleine (unten) Geschützbasen; rechts Basis für Drachen, Wyvern und ähnliche große Ungeheuer



Links zweispänniger, rechts vierspänniger Streitwagen; in der Mitte Basis für Riesen mit Größe-Wert über 4



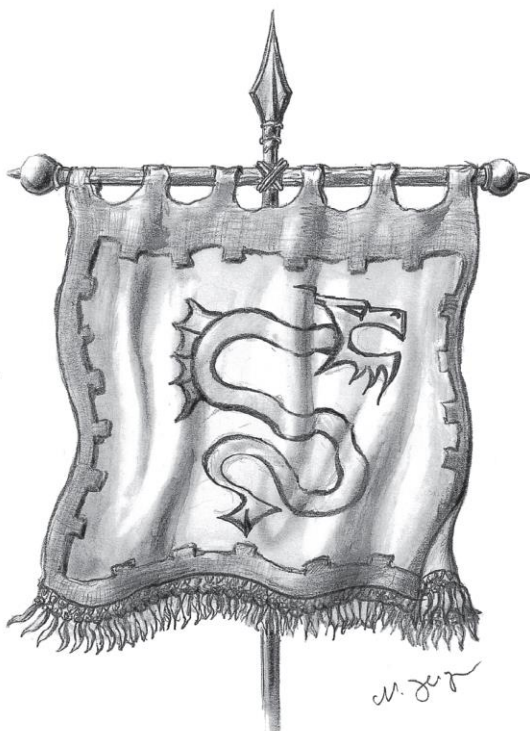
ABZIEHBILDER

DEMONWORLD Abziehbilder als Wappen für Schilde oder Darstellungen für Banner oder Fahnen waren von HOBBY PRODUCTS erhältlich.

Ein Bogen mit Abziehbildern enthält eine Vielzahl einzelner Motive in verschiedenen Farben, und um bessere Kontraste zu erzielen, sollten dunkler gehaltene Abziehbilder auf einem hellen Untergrund positioniert werden, und umgekehrt - dass die Farben, auf denen ein Abziehbild positioniert werden soll, vollständig getrocknet sein müssen, versteht sich von selbst!

Wenn Sie Abziehbilder verwenden, schneiden Sie das aufzubringende Motiv zunächst mit einem scharfen Bastelmesser oder einer feinen Schere sauber aus dem Bogen aus. Vergewissern Sie sich, dass dieses auch an die vorgesehene Stelle passt, und legen Sie das Abziehbild in ein Schälchen mit Wasser - 10 bis 30 Sekunden sollten ausreichend sein, denn das Motiv soll nur auf dem Trägerpapier verschiebbar sein und sich nicht von diesem lösen. Befeuchten Sie die Stelle der Miniatur, an der das Abziehbild aufgebracht werden soll, ein wenig mit Wasser, und halten Sie das Abziehbild nach dem Anfeuchten, am besten mit einer Pinzette, an die Miniatur. Das Abziehbild wird nun, zum Beispiel mit einem Pinsel, an die passende Stelle der Miniatur *geschoben* - wenn Sie das Motiv vollständig vom Trägerpapier abheben, faltet sich dieses nur zusammen, und kann nicht mehr positioniert werden.

Ist das Abziehbild an der richtigen Stelle, kann das überschüssige Wasser an der Miniatur abgetupft werden; sollte das Motiv bereits vorher antrocknen, kann dieses wieder angefeuchtet werden, um es erneut anzulösen. Stellen Sie die Miniatur danach zur Seite, bis das Abziehbild vollständig angetrocknet ist.



Abziehbilder können am einfachsten auf geraden oder gerundeten Flächen aufgebracht werden. Wenn Sie größere Abziehbilder auf gewölbten Flächen positionieren wollen, bildet der Trägerfilm meist unerwünschte Falten. Wir raten von dieser Vorgehensweise ab, aber wenn dieses doch einmal unvermeidlich sein sollte, können Sie das Abziehbild entweder, wenn es fast trocken ist, mit einem Pinsel noch einmal andrücken, oder die Falten nach dem vollständigen Trocknen mit einem scharfen Messer aufschneiden, das Motiv wieder anfeuchten, und diese dann 'überlappend' andrücken (was aber das aufgedruckte Motiv oftmals zerstört).

LACKIERUNG

Wenn Sie mit der Bemalung der Miniaturen und dem Aufbringen eventueller Abziehbilder fertig sind, empfiehlt es sich, die Resultate Ihrer Arbeit durch eine Schutzlackierung dauerhaft zu erhalten; andernfalls würde nämlich die aufgemalte Farbe abblättern und Ihre Mühen wären umsonst gewesen.

Die meisten Spieler ziehen eine matte Lackierung, die realistischer wirkt, einer glänzenden, die aufgrund der Lackqualität einfach dauerhafter und härter ist, vor. Dagegen ist auch nichts einzuwenden, nur bietet eine matte Lackierung bei häufigem Gebrauch der Miniaturen einfach zu wenig Schutz.

Deshalb empfehlen wir, beide Methoden miteinander zu kombinieren. Überziehen Sie also die fertig bemalten Miniaturen mit einem Qualitäts-Hochglanzlack aus der Sprühdose oder mit dem Pinsel, und lassen Sie diese Schicht mindestens 24 Stunden gut durchtrocknen. Danach wiederholen Sie den Vorgang mit einem dünnen Mattlack-Überzug und lassen auch diesen etwa 24 Stunden trocknen.

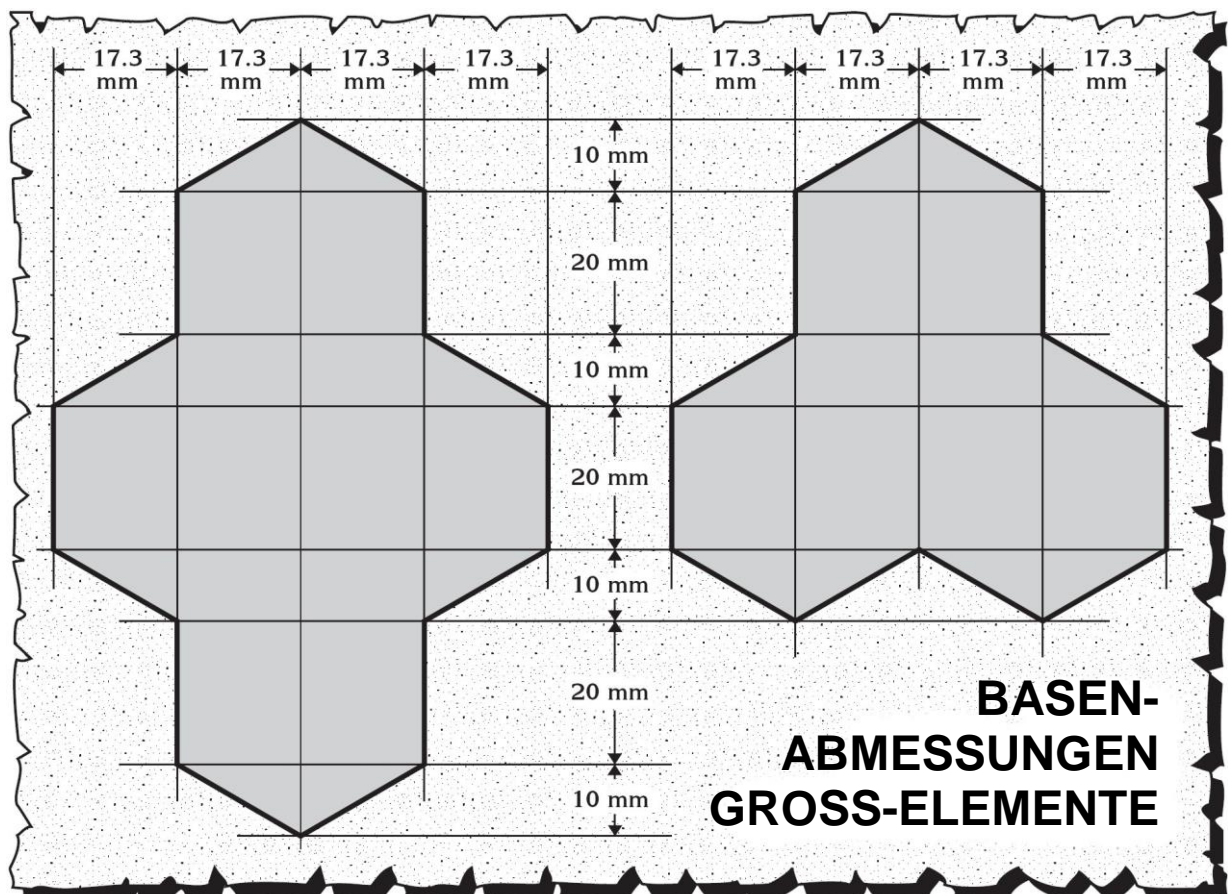
BASEN

Alle **DEMONWORLD** Miniaturenpacks von MetalMagic enthalten die für jede Einheit benötigten Elementbasen; die Rekrutierungskarte einer Einheit gibt jeweils an, in welcher Zusammenstellung die Miniaturen auf diesen festzukleben sind.

Normalgroße Fußfiguren und Reiter werden hierbei in die entsprechenden Vertiefungen gesetzt und dort festgeklebt; achten Sie bei Fußfiguren darauf, dass die Front jedes einzelnen Elements aufgrund der Bewegungs- oder Blickrichtung der Miniaturen eindeutig feststeht.

Sie können die Basen natürlich in der Ausführung belassen, in der diese geliefert werden, verderben dann aber den optischen Eindruck der bemalten Miniaturen durch das schwarze Plastik. Wir empfehlen daher, die Basen noch etwas zu bearbeiten - dies macht nur wenig Mühe und erhöht den optischen 'Reiz' Ihrer bemalten Armeen sehr wesentlich.

Bemalen Sie hierzu die Basis, nachdem diese eventuell zuvor grundiert wurde, einheitlich mit einem dunklen Grünton (wir verwenden hierzu gern Chromoxidgrün). Ist dieser getrocknet, wird die



Basis mit Modellbahnstreu oder -grasfasern, erhältlich in jedem Modellbaufachgeschäft, beflockt. Hierzu streichen Sie mit einem alten Pinsel die Basis dick mit PVA-Kleber (Holzleim) ein, der zuvor etwas mit Wasser verdünnt wurde. Streuen Sie dann das Streu oder die Grasfasern auf die Basis; drücken Sie hierbei das Streumaterial an den Rändern ruhig etwas an, um die Haftung zu erhöhen.

Modellbahnstreu oder Grasfasern sind in einer Vielzahl von Farbtönen erhältlich; wenn Sie ein wenig experimentieren, werden Sie eine Kombination herausfinden, die in ihrer Farbgebung dem vorherrschenden Grün der **DEMONWORLD** Spielflächen entspricht.

Manche Miniaturen verfügen über andere als die üblichen Basenabmessungen, oder diese können zwar in die Vertiefungen geklebt werden, haben dann aber eine Blick- oder Bewegungsrichtung zur Seite und nicht mehr zur Front der Elementbasis. Kleben Sie die Miniaturen in diesen Fällen einfach

auf die Basis und nicht in die Vertiefungen; die entstehenden Lücken können mit Spachtelmasse verschlossen werden, sind aber auch ohne diese Maßnahme nach der Beflockung meist nicht mehr sichtbar.

Es kann Fälle geben, in denen die Basen nicht groß genug sind, um bestimmte Miniaturen in einer eindeutig zur Front weisenden Position aufzukleben. Kleben Sie in diesem Fall ein kleines (!) Steinchen an der Ecke der Basis auf, welche die Front des Elements darstellen soll.

Bei Groß-Elementen können Sie entweder mehrere Basen mit Polystyrol-Kleber zusammenkleben oder die benötigte Basengröße aus einer Platte selbst zurechtschneiden.

Obige Zeichnung enthält alle in diesen Regeln vorkommenden Basengrößen mit den jeweiligen Maßen.

XXVI.

Gegenstände

EINFÜHRUNG

Ein 'Gegenstand' ist ein (meist magisches) Utensil, das aufgrund seiner Eigenschaften im Spiel eine besondere Bedeutung hat und durch eine eigene Rekrutierungskarte dargestellt wird. Diesem Spiel sind je drei Rekrutierungskarten für imperiale und orkische Gegenstände beigelegt, die es Ihnen ermöglichen, Ihre Einheiten, Helden oder Zauberer kampfkraftiger oder 'magiebegabter' zu machen, oder deren Moral zu verbessern. Jedes **DEMONWORLD** Armeenbuch enthält Beschreibungen und Rekrutierungskarten weiterer Gegenstände, die zum größten Teil 'fraktionsspezifisch' sind, also nur den Truppen des jeweils beschriebenen Reiches zur Verfügung stehen können.

Dieses Kapitel enthält die für die Verwendung von Gegenständen geltenden Spielregeln, wobei wir auch Gegenstände erwähnen, die in diesen Grundregeln nicht enthalten sind, um spätere Wiederholungen zu vermeiden. Die hier abgedruckten Regeln gelten deshalb für alle Gegenstände, sofern eine Beschreibung nichts anderes sagt.

Die Rekrutierungskarte und Beschreibung eines Gegenstandes geben stets an, welche Art von Einheit oder Modell diesen benutzen kann. Wir halten uns dabei an die in diesen Regeln vorgestellte Einteilung in Standard- oder Groß-Elemente, Befehlshaber, Geräte oder Giganten, ein **DEMONWORLD** Armeenbuch kann aber auch eine andere Einteilung vornehmen. Wenn Sie einen Gegenstand zu Beginn des Spiels 'einkaufen', legen Sie dessen Rekrutierungskarte neben die Rekrutierungskarte der Einheit oder des Modells, das diesen Gegenstand trägt.

Falls eine Beschreibung nicht etwas anderes sagt, ist jeder der hier oder in **DEMONWORLD** Armeenbüchern beschriebenen Gegenstände ein 'Einzelstück' und kann nur einmal 'eingekauft' werden.

Jedes Element darf nur über EINEN separat einzukaufenden Gegenstand verfügen.

Magische Gegenstände können unangenehme Wechselwirkungen miteinander haben, und niemand wird es freiwillig riskieren, durch übertriebenes Sammeln solcher Artefakte schließlich in einen Frosch verwandelt zu werden oder Schlimmeres.

Beispiel 1: Wenn Gordan Orkschlächter mit dem 'Schwert der Furcht' ausgestattet werden soll, kann er nicht auch noch den 'Ring Algrims' tragen.

Beispiel 2: Wenn der Standartenträger einer Einheit das 'Kriegsbanner' trägt, darf der Anführer derselben Einheit das 'Schwert der Macht' mit sich führen, denn hier handelt es sich um verschiedene Elemente.

Bei Gegenständen, welche einer gesamten Einheit oder einem beliebigen Element der Einheit nach Wahl des Spielers zugeordnet werden, kann jedes Element mit einer Sonderfigur darüber hinaus EINEN weiteren Gegenstand erhalten.

Dies umfasst Gegenstände wie die 'Kriegsbemalung' der Thainer, bei deren Vorhandensein die gesamte Einheit 'kriegsbemalt' wird, oder 'Melghurs Amulett' der Isthaki, das von irgendeinem beliebigen Element der Einheit mitgeführt wird.

Elemente, die laut Beschreibung oder Rekrutierungskarte bereits über einen Gegenstand verfügen, können daneben EINEN weiteren Gegenstand mit sich führen (Ausnahme: bereits vorhandene magische Waffen).

Beispiel: Der Ork-Held Kruuk verfügt über eine besonders leichte Rüstung, die trotz ihrer hohen Panzerungswerte nicht zu Bewegungseinschränkungen führt. Da dieser Gegenstand bereits 'von Hause aus' vorhanden ist, darf Kruuk zum Beispiel noch mit dem 'Schwert der Macht' ausgestattet werden. Wäre Kruuk bereits mit einem magischen Schwert ausgerüstet, könnte er darüber hinaus weder das 'Schwert der Macht' noch eine andere magische Waffe erhalten, auch wenn dies eine 'Fernkampfwaffe' sein sollte. Auch der Austausch einer bereits vorhandenen magischen Waffe gegen eine andere ist nicht erlaubt, da unsere Helden nicht ohne ihre liebgeordnete, persönliche Ausrüstung in eine Schlacht marschieren.

WAFFEN

Wenn Sie ein Element, das noch nicht über eine Fern- oder Nahkampfwaffe verfügt, mit einer solchen ausstatten, ist die separat erworbene Waffe einfach 'zusätzlich' vorhanden, und verleiht dem Element dann eben auch 'zusätzliche' Fern- oder Nahkampfmöglichkeiten. Wenn ein Element bereits über eine Fern- bzw. Nahkampfwaffe verfügt und dann noch einmal eine solche erhält, wird die neu 'erworbene' Waffe natürlich anstatt der alten benutzt, denn kein Element kann mit zwei Fernwaffen gleichzeitig schießen, oder mit zwei Nahkampfwaf-

fen gleichzeitig kämpfen (Ausnahmen zu Modellen mit zwei Nahkampfwaffen finden Sie im übernächsten Abschnitt).

Die auf den Rekrutierungskarten von Einheiten oder Elementen abgedruckten Kampffaktoren jedoch berücksichtigen neben der eigentlichen Kampfkraft der Waffe auch andere Gegebenheiten, wie die Anzahl oder Größe der zum Element gehörenden Modelle. Um separat eingekaufte Waffen hierzu vergleichbar zu machen, müssen Sie den auf der Rekrutierungskarte angegebenen Kampffaktor einer solchen Waffe deshalb in den meisten Fällen ändern, denn wir können ja nicht wissen, welcher Art von Modell ein solcher Gegenstand zugeordnet wird.

Wenn ein Element mit einer separat eingekauften Fernwaffe ausgestattet wird, werden die Angaben auf der Rekrutierungskarte der Waffe unverändert übernommen.

Wenn ein Element mit einer separat eingekauften Nahkampfwaffe ausgestattet wird, müssen Sie dem Kampffaktor der Waffe die Größe der Modelle, sowie bei Standard-Elementen, die über 5 Figuren pro Element verfügen, einen weiteren '+2' Faktor hinzurechnen.

Beispiel: Ein magisches Schwert mit Kampffaktor 8 wird einem Element mit Modellen der Größe 2 zugeteilt. Der Kampffaktor der Waffe ist dann $(8+2=)$ 10. Würde dieses Element über 5 Figuren verfügen, wäre der Kampffaktor $(8+2+2=)$ 12.

Standard-Elemente mit 5 Figuren werden als 'Fußvolk in geschlossener Ordnung' bezeichnet und diese schlagen aufgrund der Formationsdichte im Nahkampf deutlich heftiger zu.

Eine Ausnahme hierzu stellen Waffen oder Gegenstände dar, welche lediglich die vorhandene Kampfkraft erhöhen - in diesem Fall wird die Erhöhung einfach dem auf der Rekrutierungskarte des Elements angegebenen Kampffaktor hinzugerechnet.

RÜSTUNGEN

Aus den vorgenannten Gründen ist auch bei separat eingekauften Rüstungen eine Anpassung erforderlich, denn der auf der Rekrutierungskarte eines Elements angegebene '♥'-Wert berücksichtigt auch die Größe der Modelle.

Wenn ein Element mit einer separat eingekauften Rüstung ausgestattet wird, müssen Sie (nur) dem '♥'-Wert der Rüstung die Größe des Elements hinzurechnen.

Beispiel: Ein Zwergenheld der Größe 1 wird mit einer Rüstung mit '♥'-Wert 2 ausgestattet. Der '♥'-Wert dieses Helden ist dann $(2+1=)$ 3. Der im Fernkampf einschlägige '♣'-Wert des Helden ergibt sich direkt aus dem Panzerungswert der Rüstung und ist lediglich 2, denn die Änderung aufgrund der Größe wird nur im Nahkampf berücksichtigt.

Bei Gegenständen, die lediglich die vorhandenen Panzerungswerte erhöhen, wie zum Beispiel ein Schild, wirkt sich die Erhöhung auf BEIDE Panzerungswerte des Elements aus.

Beispiel: Ein Element mit den Werten '♣' 2 und '♥' 4 erhält einen Schild, der die Panzerungswerte um 1 erhöht. Das Element verfügt dann über '♣' 3 und '♥' 5.

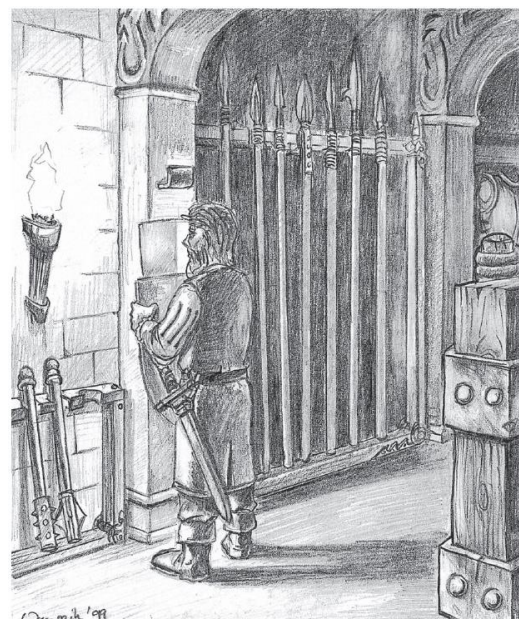
MODELLE MIT ZWEI NAHKAMPFWAFFEN

Manche Modelle sind mit zwei Nahkampfwaffen (meist Handwaffen) ausgerüstet und können im Nahkampf daher wirkungsvoller zuschlagen. Da sich auch ein zweifaches Zuschlagen aber in den allermeisten Fällen gegen ein und denselben Gegner richtet, wird dieses, um den Spielfluss nicht zu verlangsamen, durch einen Angriff mit erhöhtem Kampffaktor dargestellt; die entsprechende Zahl ist auf der Rekrutierungskarte eines solchen Elements bereits angegeben.

Auch manche Helden oder Befehlshaber verfügen über zwei Handwaffen, und bei diesen ist es zulässig, EINE davon gegen eine separat einzukaufende Waffe auszutauschen (ein Austausch beider Handwaffen ist aufgrund der oben im Abschnitt 'Einführung' dargelegten Beschränkungen nicht erlaubt).

Sie verfahren in einem solchen Fall bei der Berechnung des endgültigen Kampffaktors wie oben im Abschnitt 'Waffen' geschildert, addieren aber aufgrund der zweiten vorhandenen Waffe einen weiteren '+2' Faktor.

Beispiel: Wechselt der Ork-Held Kruuk, der laut Rekrutierungskarte über 2 Handwaffen verfügt, eine davon gegen das 'Schwert der Macht', verfügt er über einen Kampffaktor von (11 aufgrund des Schwertes der Macht plus 2 aufgrund seiner Größe plus 2 aufgrund der zweiten Handwaffe) 15.



EINZELNE GEGENSTÄNDE

Die folgenden Abschnitte erläutern die hier enthaltenen Gegenstände der Orks und des Imperiums. In Zweifelsfällen geht die hier abgedruckte Beschreibung, weil ausführlicher, den Regeln auf der Rekrutierungskarte vor.

Das Schwert der Furcht (Imperium)

Das Schwert der Furcht ist eine Handwaffe mit Kampfkraft 6, kann von Helden, Befehlshabern, Zauberern oder dem Anführer einer Einheit getragen werden und erhöht den Furchtfaktor dieser Elemente (der gesamten Einheit) um 2. Dies kann in der Bewegungsphase bei einem Angriffs-Test, und am Ende einer Nahkampfphase bei einem Verlust-Test nachhaltige Auswirkungen haben (siehe Kapitel 'Moral').

Sollte das Element, welches das Schwert trägt, vernichtet werden (und das Schwert damit verloren gehen), wird die Erhöhung des Furchtfaktors bei den oben genannten Moraltests nicht mehr berücksichtigt.

Beispiel: Eine Einheit, deren Anführer das Schwert der Furcht mit sich führte, muss am Ende einer Nahkampfphase einen Verlust-Test aufgrund des Ablebens ebenjenes Anführers machen. Da das Schwert verloren ist, wird auch die Erhöhung des Furchtfaktors bei diesem Test nicht mehr berücksichtigt.

Ähnliches gilt für eine Einheit, die in der Bewegungsphase überrannt wird und aufgrund dessen den Verlust ihres Anführers (samt des Schwertes) beklagen muss. Auch hier wird bei später in derselben Bewegungsphase erfolgenden Angriffs-Tests die Erhöhung des Furchtfaktors nicht mehr berücksichtigt.

Die Siegesstandarte (Imperium)

Diese Standarte kann nur von Einheiten, die über einen Standartenträger verfügen, mitgeführt werden, und erhöht den Nahkampffaktor aller zu der Einheit gehörenden Elemente einschließlich angeschlossener Befehlshaber um 1.

Diese Erhöhung gilt zusätzlich zu anderen einschlägigen Nahkampffaktoren – der Anführer einer solchen Einheit zum Beispiel schlägt im Nahkampf mit einem um insgesamt (+1 aufgrund des Anführers und +1 aufgrund der Siegesstandarte) 2 erhöhten Kampffaktor zu. Die Standarte hat keine Auswirkungen auf eventuelle Fernkampffaktoren.

Wenn der Standartenträger vernichtet wird, geht die Standarte verloren – wir unterstellen, dass diese im allgemeinen Getümmel eines Nahkampfes niedergetrampelt wird.

Der Ring Algrims (Imperium)

Der Ring kann von Helden, Befehlshabern oder Zauberern benutzt werden und verleiht diesen eine gewisse Magiefähigkeit.

Der imperiale Spieler muss sich vor Beginn des Spieles einen der ihm zur Verfügung stehenden Zaubersprüche bis zum Grad 3 aussuchen und notieren, und kann diesen Spruch einmal im Verlauf des Spieles wie ein Zauberer bewirken. Dieser Spruch kann nach Belieben des Spielers der Spruchliste des Klerus, der Magiergilde oder des Ordens vom Reinigenden Licht entstammen. Die Sprüche eines Druidenzirkels stehen nicht zur Verfügung, da diese auf einer nur gemeinschaftlich zu bewirkenden Art der Magie basieren. Im Gegensatz zu normalen Zaubersprüchen kommt der im Ring gespeicherte Spruch automatisch zustande und kann nicht 'schief gehen'.

Das 'Auslösen' des im Ring gespeicherten Spruches erfordert keine Vorbereitungen; der im Ring gespeicherte Spruch wird deshalb in der Magiephase, in der er gewirkt werden soll, als letztes (also nach allen anderen Zaubern) angekündigt.

Ein Zauberer, der den Ring trägt, kann in der Magiephase, in welcher der Ring benutzt wird, auch noch einen eigenen Zauber bewirken, einem solchen Modell stehen also in der betreffenden Runde zwei Zauber zur Verfügung. Wenn das Element mit dem Ring vernichtet wird, ist dieser verloren.

Das Schwert der Macht (Orks)

Das Schwert der Macht kann von Helden, Befehlshabern, Zauberern und auch vom Anführer einer Einheit getragen werden. Das Schwert hat einen Kampffaktor von 11, der, wie im Regelheft beschrieben, um die Größe des Trägers erhöht werden muss.

Fenraggs Stab (Orks)

Fenraggs Stab kann nur von Schamanen benutzt werden und verleiht diesen 10 zusätzliche Magiepunkte, die im Verlaufe des Spiels beliebig verbraucht werden können, aber nicht regenerierbar sind. Da die im Stab gespeicherten Magiepunkte bei einem Verlust aufgrund eines misslungenen Zauberspruches nicht betroffen sind, müssen Sie vor Bewirkung eines Zaubers jeweils ansagen, welche Magiepunkte der Schamane verbrauchen will, und für die im Stab verbliebenen Magiepunkte eine separate Strichliste führen.

Kriegsbanner (Orks)

Das Kriegsbanner kann nur vom Standartenträger einer Einheit mitgeführt werden. Solange der Standartenträger nicht vernichtet ist, wird der erste Moralwert der Einheit um 2 verringert; die Einheit besteht Moraltests also eher. Wenn eine mit dem Kriegsbanner ausgerüstete Einheit in mehrere Teile aufgespalten ist, wird die Verringerung des ersten Moralwertes nur berücksichtigt, wenn tatsächlich der Teil der Einheit testet (also die günstigsten Faktoren hat), zu dem auch der Standartenträger gehört (siehe Kapitel 'Moral').

XXVII.

Einheiten und Modelle

In diesem Kapitel finden Sie einige Hinweise zu den in diesem Spiel enthaltenen Einheiten und Modellen. Für diejenigen unter ihnen, welche die beige-fügten Spielsteine durch Miniaturen austauschen wollen, ist auch angegeben, welches **DEMONWORLD** Pack Sie hierzu benötigen.

ADLIGES FUSSVOLK

Die adligen Fußsoldaten sind ebenfalls mit Kriegsharnischen gepanzert und verfügen über einen Schild und ein Langschwert oder eine Streitaxt als Waffe.

Eine Einheit adligen Fußvolks besteht aus sieben Elementen mit jeweils vier normalen Figuren und drei Elementen mit einem Anführer, Standartenträger bzw. Musiker und je drei normalen Figuren. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4101.

BERSERKER

Die Berserker gehören einem im Norden des Imperiums verbreiteten Menschengeschlecht an: Männer, die sich in einen wilden Blutrausch steigern können, in dem sie kaum Schmerzen verspüren und mit übermenschlicher Kraft und ohne Furcht kämpfen. Berserker sind mit Bihändern oder zweihändigen Äxten ausgerüstet und völlig ungepanzert, da sie Schilde oder Rüstungen in ihrem verstandlosen Kampfrausch nur als nutzlose Gegenstände von sich werfen würden.

Aufgrund ihrer Moral '5/12' kann die Einheit einige Verluste vertragen, bevor sie flieht. Beachten Sie, dass Berserker aufgrund des niedrigen zweiten Moralwertes sehr leicht ungestüm werden und dann im Nahkampf nur schwer zu stoppen sind.

Eine Einheit Berserker besteht aus neun Elementen mit je vier normalen Figuren und einem Element mit dem Anführer und drei normalen Figuren. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4102.

ORDENSITTER

Die Ordensritter reiten auf schweren Streitrössern, die mit metallenen Pferdepanzern geschützt sind. Sie benutzen Lanze und Schild sowie ein Langschwert, eine Streitaxt oder einen Streitkolben als Handwaffe. Ihre Panzerung besteht aus stark schützenden, aber schweren Vollrüstungen.


Ordensritter können kein Feuer entfachen.

Eine Einheit Ordensritter besteht aus acht Elementen mit je zwei Reitern und zwei Elementen mit einem Anführer bzw. Standartenträger und einer Reiterfigur. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4103.

KAISERLICHE ARQUEBUSIERE

Diese Einheit wurde von Kaiser Erwyn IX. aufgestellt, als das Imperium den Bündnisvertrag mit dem Zwergereich Gaeta unterschrieben hatte. Die von den Zwergen gern benutzten Arquebuser sollten im Imperium erprobt werden, um festzustellen, ob diese Schusswaffen wirksam im Kampf eingesetzt werden können. So warb der Kaiser eine Einheit zwergischer Söldner an, die im Umgang mit den Arquebuser lange Erfahrung gesammelt hatten. Diese Einheit stellt zugleich ein Zeichen der Verbundenheit des Imperiums mit den Zwergen dar.

Die kaiserlichen Arquebusiere fallen sofort durch ihre im Imperium vor wenigen Jahren in Mode gekommenen farbenprächtigen Jacken und Hosen auf. Die Einheit ging als Zwergengarde in die Geschichte des Reiches ein.

Aufgrund der Handwaffen und ihrer schlechten -Panzerung sollte die Einheit Nahkämpfe soweit möglich vermeiden, ist im Fernkampf aber recht brauchbar.

Eine Einheit Zwergenarquebusiere besteht aus sieben Elementen mit je vier normalen Figuren und drei Elementen mit einem Anführer, Standartenträger bzw. Musiker und je drei normalen Figuren. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4104.

KAISERLICHER DRACHENREITER

Die Drachenreiter wurden vom momentanen Kaiser des Imperiums, Berill XII., erst vor wenigen Jahren aufgestellt. Nachdem es gelungen ist, die Flugdrachen des Kalbrai-Gebirges nahe der Hauptstadt zu züchten und für den Kampf zu zähmen, werden sie als fliegende Reittiere benutzt. Die Drachenreiter sind mit einem Schild geschützt und verfügen über eine Handwaffe.

Die Flugdrachen können, wenn man sie vor einer Schlacht mit speziellen Mineralien füttert, einen feurigen Strahl speien, der Gegner verbrennen kann. Diese Fähigkeit macht die Flugdrachen als Kampftiere sehr interessant, insbesondere wenn sie gegen gegnerische Trolle oder Geschütze eingesetzt werden! Wenn Sie nach den Feuer-Regeln spielen, beachten Sie, dass ein solcher Drachendem-Angriff auch Teile der Spielfläche in Brand setzen kann.

Das Modell eines Drachenreiters (samt dem Drachen) verfügt über eine vier Felder große Basis. Um einen Drachenreiter aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4108.

STREITWAGEN (GERÄT)

Die Streitwagen sind vor einigen Jahrzehnten in der Südmark des Imperiums eingeführt worden. Ein typischer Streitwagen wird von vier Pferden gezogen und hat zwei Mann Besatzung, die mit Kettenhemd und Schild, Wurfspießen und einer Handwaffe ausgestattet sind.

Ein Streitwagen besteht aus einem Modell auf einer drei Felder großen Basis. Um einen Streitwagen aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4107.

HERKYN BARRACH COLONH

Barrach ist ein typischer ★★★-Befehlshaber des Imperiums mit dem Titel eines Herkyn. Er ist mit einem Schwert ausgerüstet und verfügt als Panzerung über eine Vollrüstung und einen Schild.

Barrach wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Eine entsprechende Figur ist im **DEMONWORLD** Pack 4106 enthalten.

GORDAN ORKSCHLÄCHTER

Gordan ist mit seinen Panzerungswerten von 2 bzw. 4 und dem Bihänder der typische Repräsentant eines imperialen Helden. Aufgrund seiner X-Fertigkeit von 3 und der drei Trefferpunkte kann er auch im Getümmel eines Nahkampfes einiges 'weg-

stecken' und sollte trotz seines Namens nicht nur gegen Orks eingesetzt werden.

Gordan wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein passendes Modell ist im **DEMONWORLD** Pack 4106 enthalten.

MALAGOR

Malagor ist ein typischer 'Nachwuchs-Magier' ersten Grades, als solcher ungepanzert und lediglich mit einer Behelfswaffe ausgestattet. Wie die meisten imperialen Zauberer tritt auch er nicht unter seinem richtigen Namen auf, sondern hat sich einen 'Künstlernamen' zugelegt – warum die meisten dieser Namen auf '-or' enden, verliert sich im Dunkel der Geschichte.

Malagor wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Eine passende Figur ist im **DEMONWORLD** Pack 4109 enthalten.

SANDOR DER ÜBERHEBLICHE

Auch Sandor verfügt nur über eine Behelfswaffe, hat aber immerhin drei Trefferpunkte.

Sandor wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Hierzu kann eine der im **DEMONWORLD** Pack 4109 enthaltenen Miniaturen mit Zauberstab benutzt werden – bemalen Sie einfach den oberen Teil des Gewandes ähnlich einer ledernen Panzerung.

LEICHTE BOGENSCHÜTZEN

Leichte Ork-Bogenschützen können von jeder Ork-Armee aufgestellt werden. Diese sind ungepanzert und sollten daher noch mehr als die Bogenschützen aus Nahkämpfen herausgehalten werden.

Leichte Bogenschützen können Brandpfeile einsetzen.

Eine Einheit leichter Bogenschützen besteht aus sieben Elementen mit jeweils vier normalen Miniaturen und drei Elementen mit einem Anführer, Standartenträger bzw. Musiker und jeweils drei normalen Miniaturen. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4001.

LEICHTE SCHWERTTRÄGER

Leichte Ork-Schwertträger können von jeder Ork-Armee aufgestellt werden. Ähnlich den leichten Speerträgern sind auch diese entweder ungepanzert mit Schild oder leichtgepanzert ohne Schild (Panzerungswerte 1 und 3). Auch hier ist die geringere Panzerung gegen eine erhöhte Bewegungsweite abzuwägen.

Eine Einheit leichter Schwertträger besteht aus sieben Elementen mit jeweils vier normalen Miniaturen und drei Elementen mit einem Anführer, Standartenträger bzw. Musiker und jeweils drei normalen Miniaturen. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4002.

ORK-GARDE

Die Ork-Garde kann nur aufgestellt werden, wenn die Armee unter dem Kommando eines Stellvertreters Clanngetts steht.

Bei der Ork-Garde handelt es sich um eine von dem Schamanen Schaithor aufgestellte Truppe von Orks, die in ihrer Jugend magisch beeinflusst wurden und deshalb besonders kräftig geraten sind, was durch eine **X**-Fertigkeit von 1 dargestellt wird. Die Garde ist mit zwei Handwaffen ausgerüstet und schlägt deshalb im Nahkampf mit einer Kampfkraft von 10 zu. Garde-Orks verfügen über eine Panzerung von **2** bzw. **4** und sind aufgrund ihrer guten Ausbildung die einzig bekannte Ork-Einheit, die auch ein Karree bilden kann.

Die Ork-Garde besteht aus sechs Elementen mit jeweils vier normalen Miniaturen und zwei Elementen mit einem Anführer bzw. Standartenträger und je drei normalen Miniaturen. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4003**.

TROLLE

Trolle können nur aufgestellt werden, wenn die Armee unter dem Kommando eines Stellvertreters Clanngetts steht.

Trolle sind ungepanzert und mit einem Sammelsurium von Waffen ausgerüstet, die im Rahmen des Spieles aber alle als Handwaffe eingestuft werden. Aufgrund ihrer Fähigkeit, Wunden zu regenerieren, sind Trolle gefürchtete Gegner auf dem Schlachtfeld; die Einheit verfügt deshalb über einen Furchtfaktor von 2.

Trolle können einen Treffer pro Runde regenerieren. Aufgrund von Brandpfeilen, Brandgeschossen oder Flammenmagie erlittene Treffer werden nicht regeneriert und soweit nötig auf weitere Runden übertragen.

Dieses simuliert die Fähigkeit eines Trolls, erlittene Wunden zu regenerieren. Praktischerweise wird diese Regel so umgesetzt, dass ein Troll-Element, das einen Treffer erlitten hat, geeignet markiert wird. Erleidet dasselbe Troll-Element in derselben Runde einen weiteren Treffer, ist es vernichtet und wird aus dem Spiel entfernt. Ist dieses *nicht* der Fall, wird die Markierung am Ende der Nahkampfphase entfernt, denn der Treffer ist regeneriert. Eine Treffermarkierung, die durch Feuer oder Flammen zustande gekommen ist, wird dagegen nicht entfernt. Solche Treffer können nicht regeneriert werden, und ein so betroffenes Troll-Element wird deshalb in Folgerunden durch *einen* weiteren Treffer (unabhängig von dessen Ursache) vernichtet.

Beachten Sie, dass es egal ist, auf welche Weise einem Troll-Element zwei Treffer zugefügt werden – auch ein Troll, der einen Fernkampftreffer erleidet und in derselben Runde erfolgreich überrannt oder im Nahkampf getroffen wird, ist vernichtet. Auch bei einem Troll, der zum Beispiel von einem Pfeilgeschoss getroffen wird und hierbei einen (den ersten)



Trefferpunkt Verlust erleidet, muss für den zweiten Treffer gewürfelt werden.

Trolle können kein Feuer entfachen.

Eine Einheit von Trollen besteht aus neun Elementen mit je zwei Trollen und einem Element mit dem Anführer und einem weiteren Troll. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4004**.

ZWERGENFRESSER

Eine Ork-Armee kann nur dann Zwergenfresser enthalten, wenn sie vom Eisencan aufgestellt wurde oder unter dem Kommando eines Stellvertreters Clanngetts steht.

Der Eisencan hat sich von den Zwergen in besonderem Maße das Wissen um die Verarbeitung von Stahl abgeschaut. Die Zwergenfresser sind eine gut gepanzerte und motivierte Truppe und als einzige der normalen Ork-Truppen mit beidhändigen Hieb- und Stichwaffen ausgerüstet.

Eine Einheit Zwergenfresser besteht aus sieben Elementen mit jeweils vier normalen Miniaturen und drei Elementen mit einem Anführer, Standartenträger bzw. Musiker und je drei normalen Miniaturen. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4005**.

VARRIGS STARKER ARM

Varrigs Starker Arm kann von jeder Ork-Armee aufgestellt werden. Es handelt sich hierbei um ein nach seinem 'Erfinder' benanntes, besonders großes Ork-Katapult.

Das Katapult verschießt große Steingeschosse im indirekten Schuss und verfügt über eine ungepan-



zerte Bedienung, die sich mit Behelfswaffen verteidigt.

Da die Konstruktion irgendwelcher Geräte nicht gerade zu den Stärken der Orks gehört, verfügt Varrigs Starker Arm nicht über eine 'kurze' Reichweite; das Katapult verschießt also auch auf kleine Entfernungen seine Projektile immer unter Zugrundelegung einer erhöhten Trefferabweichung.

Varrigs Starker Arm wird durch ein einzelnes Modell auf einer vier Felder großen Basis dargestellt. Um Varrigs Starken Arm aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4009. Die hintere sechseckige Plastikbasis sollte beim Zusammenkleben um 60° gedreht mit den beiden mittleren verklebt werden – dies erleichtert die Positionierung der Geschützbedienung. Dem Pack ist ein Steingeschoß beigegefügt, das vom Wurfarm abgetrennt und in die Vertiefung der Schleuder geklebt werden sollte, wenn Sie ein gespanntes Katapult darstellen wollen, oder als zusätzliche Munition an beliebiger Stelle der Basis aufgeklebt werden kann.

MYRLAK WOLKENKOCH

Myrlak ist ein Riese, den Clanngett bei seiner zweiten Reise südlich der Himmelsspitzen kennen gelernt und als Freund gewonnen hat. Durch seine Kampfkraft in Verbindung mit seinem Überrennen-Wert ist er auf den Schlachtfeldern sehr gefürchtet.

Myrlak Wolkenkoch wird durch ein einzelnes Modell auf einer drei Felder großen Basis dargestellt. Ein Modell Myrlaks ist im **DEMONWORLD** Pack 4010 enthalten.

KRUUK

Kruuk ist ein Ork-Held, der über eine besonders leichte magische Rüstung verfügt und deswegen trotz seiner Panzerungswerte ansehnliche 24 Bewegungspunkte hat. Kruuk ist mit zwei Handwaffen ausgerüstet und verfügt über eine ✕-Fertigkeit von 2. Kruuk hat eine Initiative von 3, wird daher meist als erster zuschlagen und aufgrund des Kampffaktors oftmals einen zweiten Nahkampfangriff in derselben Runde ausführen können.

Kruuk wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein Modell Kruuks ist im **DEMONWORLD** Pack 4008 enthalten.

BASLIAN DER SIEGREICHE

Baslian hat eine Handwaffe und verfügt aufgrund seiner Rüstung und seines Schildes über vergleichsweise gute Panzerungswerte von 3 und 5. Baslian ist mit 16 Bewegungspunkten nicht der schnellste, muss aber aufgrund seiner '★★' und des Kontrollbereiches von 16 Feldern auch nicht in der ersten Schlachtreihe eingesetzt werden.

Baslian wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein Modell Baslians ist im **DEMONWORLD** Pack 4008 enthalten.

GORRADZ DER MYSTISCHE

Gorradz ist mit seiner Behelfswaffe und den Panzerungswerten von 0 und 2 ein typischer Ork-Schamane vom ersten Grad.

Gorradz wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein Modell Gorradz ist im **DEMONWORLD** Pack 4018 enthalten.

WYRRMSCH MIT DEM DRACHENSTAB

Auch zu Wyrrmsch gibt es nicht viel zu sagen – das Auffallende an dem Modell ist der Furchtfaktor von 2.

Wyrrmsch wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD** Pack 4018 enthalten.



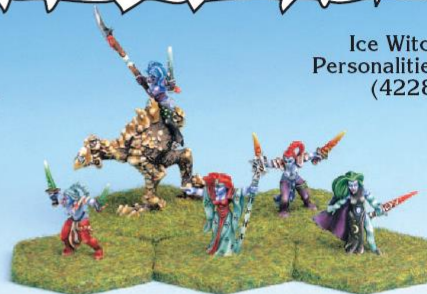
Isthak Beastmen
(4202)



Isthak Snow
Cannon
(4217)



Ice Witch
Personalities
(4228)



Ice Witch
Furies
(4214)



High Elf
Personalities
(4328)



Elfin Bards
& Magicians
(4329)



Wood Elf
Spearmen
(4302)



Wood Elf Unicorn
Riders (4307)



Giant Tree
Shepherd (4324)



Dwarf Clan
Warriors (4404)



Hell-Spitter
(4425)



'Bat' with Flamethrower
(4421)



Orc-Slayers
(4417)



Thain Spearmen
(4503)



Thain Warriors
(4504)



Gar'nar'og
(4513)



Gar'arryd
(4518)



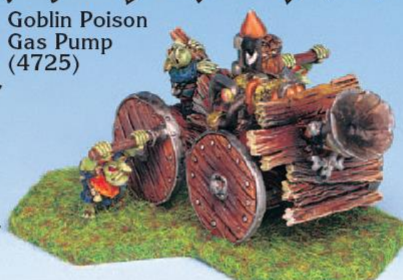
Goblin Spider Hunters (4704)



Monocoloid
(4717)



Goblin Poison
Gas Pump
(4725)



Goblin
Gargantoid
(4721)



Goblin Termicatus
Riders (4712)



Noble Foot-soldiers
(4101)



Imperial Cannon
(4129)



Imperial Heroes
& Commanders
(4106)



Knights of the Order
of the Purifying
Light (4105)



Imperial Wizards
(4109)



War
Altar
(4121)



Imperial
Dragonrider
(4108)



Mounted
Knights of
the Order
(4103)



DEMONWORLD

HANDLUNGSREIHENFOLGE (Standardspiel, Expertenspiel)

- (nur bei Feuer-Regeln) Windstärke- und richtung auswürfeln, prüfen, ob Feuer sich ausbreitet.

BEFEHLSPHASE (BefPh)

- Für alle weder nahkämpfenden noch fliehenden oder ungestümen Einheiten mit Anführer oder unter Kommando **und jedes Großelement** Befehlsmarker verdeckt auslegen. Bei Einheiten ohne Anführer/nicht unter Kommando würfeln (1: H-Befehl, 2: A-Befehl, 3: P-Befehl, 4: B-Befehl, 5 & 6: Befehl nach Wahl).
- Befehlsmarker in Folge 1-2-3-4 aufdecken, überzählige entfernen.
- Gehorsams-Test durchführen.

MAGIEPHASE (MPH)

- Alle Zauberer kündigen in der Reihenfolge ihrer Grade Sprüche an und würfeln, ob die Sprüche zustande kommen.
- Wirkung zustande gekommener Zauber ermitteln.

ERSTE FERNKAMPFPHASE (1. FPh)

- Alle **Drachenodem-, Geschütz- und Fernkampfangriffe** geordneter und nicht nahkämpfender, fliehender o. ungestümer Einheiten mit **P-Befehl** und einzelne Befehlshaber ansagen und gleichzeitig ausführen.
- Erzielte Verluste entfernen.
- Nicht nahkämpfende Elemente von Einheiten mit Fernkampfverlusten dürfen auf freigewordene Felder nachrücken.
- Beschuss-Test durchführen, deswegen fliehende Einheiten entfernen.

BEWEGUNGSPHASE (BPh)

- Aus vorhergehenden Runden fliehende Einheiten werden bewegt.
- Ungestüme Einheiten werden bewegt
- **Überrennen-Test unmittelbar nach überrennen ausführen, deswegen fliehende Einheiten bewegen. Einzelne Befehlshaber, die in der 1. FPh nicht geschossen haben und Einheiten mit H-Befehl dürfen unmittelbar vor Überrennen gegen überrennendes Element fernkämpfen.**
- Einzelne Befehlshaber dürfen bewegen und angreifen.
- Alle Einheiten mit **B-Befehl** dürfen bewegen, aber keine Gegner angreifen. **Großelemente mit B-Befehl dürfen bewegen.** Die Seite mit weniger B-Befehlen entscheidet, ob alle ihrer Einheiten und Groß-Elemente mit B-Befehl als erste oder als zweite bewegen.
- Einzelne Befehlshaber, die noch nicht bewegt haben, dürfen bewegen.
- Alle Einheiten **und Groß-Elemente** mit **P-Befehl** dürfen bewegen (Reihenfolge wie oben). Wenn Gegner, der noch nicht bewegt hat, angegriffen wird, darf er bei Zustandekommen d. Kontaktes Drehungen und/oder Verschiebungen durchführen. Danach wird die Bewegung des Angreifers zu Ende gebracht.
- Einzelne Befehlshaber, die noch nicht bewegt haben, dürfen bewegen.
- Alle Einheiten **und Groß-Elemente** mit **A-Befehl** dürfen bewegen (Reihenfolge und gegnerische Reaktion wie oben).
- Alle Einheiten mit **H-Befehl** dürfen Drehungen und Verschiebungen ausführen, aber nicht in den Kontakt mit einem Gegner bewegen (Reihenfolge wie oben). **Großelemente mit H-Befehl dürfen bewegen.**
- Einzelne Befehlshaber dürfen drehen.
- **Truppen können versuchen, ein Feuer zu entfachen.**

ZWEITE FERNKAMPFPHASE (2. FPh)

- Alle **Drachenodem-, Geschütz- und Fernkampfangriffe** einzelner Befehlshaber, die in der 1. FPh nicht gefeuert haben und nicht durch eigene Bewegung in den Nahkampf gekommen sind, und von Einheiten mit **H-Befehl**, die nicht aus vorhergehenden Runden im Nahkampf sind **oder vor Überrennen geschossen haben**, ansagen und gleichzeitig ausführen.
- Erzielte Verluste entfernen.
- Nicht nahkämpfende Elemente von Einheiten mit Fernkampfverlusten dürfen auf freigewordene Felder nachrücken.
- Beschuss-Test durchführen, deswegen fliehende Einheiten bewegen.

NAHKAMPFPHASE (NPh)

- Ankündigen, welche Elemente in wahlweisem Kontakt zuschlagen.
- Alle Elemente im Nahkampf schlagen in der Reihenfolge ihrer momentanen Initiative zu.
- Erzielte Verluste entfernen.
- **Flieger, die den Nahkampf abgebrochen haben, gehen auf Höhe 15.**
- Einheiten des Verlierers einer Nahkampfrunde führen ggfs. Verlust-Tests aus und fliehen, wenn Test fehlgeschlagen.
- Einheiten des Gewinners, die noch im Nahkampf sind, führen ggfs. Verlust-Tests aus und fliehen, wenn Test fehlgeschlagen.
- Elemente nahkämpfender Einheiten (nicht) in Kontakt mit einem gegnerischen Element dürfen um ein Feld (zwei Felder) nachrücken und drehen. Die Seite, die in einem Nahkampf die höchsten Verluste erzielt hat, entscheidet, wer in diesem Nahkampf als erster nachrückt und dreht.

SAMMELN-PHASE (SPh)

- Fliehende Einheiten dürfen Sammeln-Tests durchführen.
- **Zauberer, die geruht haben, gewinnen Magiepunkte zurück.**

NAHKAMPE

Einheiten schlagen in der Reihenfolge ihrer momentanen Initiative zu (bei Gleichstand gleichzeitig). Nur in der 1 NPh H- oder A- Befehl und Elemente mit Pike + 2, P-Befehl und Elemente mit Speer oder Lanze + 1, Elemente mit Beidhändiger Hiebwaaffe - 1 auf Initiative, Ungestüme Einheiten immer + 2 auf Initiative.

- 1W20 ≤ Kampfkraft der eingesetzten Waaffe (+ 1 bei Anführer oder Standartenträger - Größe des Angreifers bei Nahkämpfen in der Luft)
- -Wert des angegriffenen Elementes (-Größe des Angegriffenen bei Nahkämpfen zwischen Fliegern)
 - + -Fertigkeit des Angreifers
 - -Fertigkeit des Verteidigers (nicht gegen Angriff von hinten)
 - + Angriffsbonus für Reiterei mit A-Befehl in 1. NPh
 - + 2 für Flieger nach Sturzflug in 1. NPh
 - 1, falls frontal gegen Piken gekämpft wird
 - + 1, falls Einheit in Plänkel-Formation angegriffen wird
 - 1, falls Einheit in Plänkelformation angreift
 - + 2 / + 4, falls Angriff gegen Flanke/Rücken (nicht für Giganten gegen andere Elemente, Streitwagen gegen Giganten und Angriffe gegen Geschütze
 - 2, falls über Hecke oder intakte Mauer hinweg gekämpft wird
 - 1, pro Verteidiger oder Angreifer in Gewässer (-2, falls beide)
 - + 1 / - 1 pro HSt hügelabwärts / hügelaufwärts, sofern passierbar
 - + 3 pro Element, das unterstützt (nicht bei Gewässerfeldern oder über Hecke oder intakte Mauer hinweg)

um angegriffenem Element 1 [] Verlust zuzufügen. Falls man ohne Unterstützung und zuerst zugeschlagen hat und das Ergebnis um mindestens 5 kleiner als die ermittelte Basiszahl ist, ist ein zweiter Angriff erlaubt (gilt nicht für zuschlagende Großelemente).

FERNKAMPE

- 1W20 ≤ Kampfkraft der eingesetzten Waaffe
- + -Fertigkeit des schießenden Elementes
 - -Wert des beschossenen Elementes
 - + 2 für jedes Element, das unterstützt (nicht bei Schießen in einen Nahkampf)
 - + 1 pro 2 vollständig sichtbare Größenabschnitte des Ziels
 - 2, wenn Zielement auf sichtbarem Waldfeld

um beschossenem Element 1 [] Verlust zuzufügen.

Schießen in einen Nahkampf: bei 1-3 Ziel, bei 4-6 benachbartes Feld (sofern Element dort in Kontakt zum Ziel) betroffen. (Abweichung anhand Windrose festlegen.) -Fertigkeit wird nicht berücksichtigt.

Drachenodem: 1W20 ≤ Kampffaktor des Drachenodems, um 1 [] Verlust zuzufügen. (-1 pro Größenabschnitt des Ziels, der von Wasser bedeckt ist.)

ÜBERRENNEN

Giganten & Streitwagen - 1 BP pro [] Verlust. Giganten überrennen alles außer Giganten. Streitwagen überrennen Standard-Elemente auf passierbaren Feldern.

- 1W20 ≤ Überrennen-Wert des überrennenden Elementes
- Größe des überrennenden Elementes
 - + gegenwärtiger Initiativwert des überrennenden Elementes
 - gegenwärtiger Initiativwert des überrennenden Elementes

für erfolgreiches Überrennen. Erfolgreich überrenntes Standard-Element - 1 [], erfolgreich überrenntes Gerät vernichtet.

GESCHÜTZE

Bei **B-Befehl** 9 BP - verlorene TP, keine Ladepunkte. Bei **P- und H-Befehl** 6 BP - verlorene TP (bei H-Befehl nur Drehungen). Kein **A-Befehl**. **PFEIL** KF - 1 pro Treffer, Abbruch, wenn erfolglos. **KUGEL** KF - 1 pro Treffer, ggfs. Fortsetzung bis zum Zielfeld oder Kf=0. **STEIN** a Kf - 1 pro Treffer gegen Element auf Zielfeld; Abbruch, wenn erfolglos. **STEIN** a (b) wie vor plus Angriff gegen benachbarte Elemente (falls nicht höher als Zielfeld, und falls Zielfeld kein Wasserfeld) mit Kampffaktor (b).

TREFFERABWEICHUNG UND DEFEKTE

	Geschütz zerstört	Verlust aller LPs	Ladehemmung	Abweich. um 2 Felder	Abweich. um 1 Feld	keine Abweichung
KURZ	1	2	3	-	-	4-20
MITTEL	1	2	3	4-9	10-17	18-20
GROSS	1	2	3	4-15	16-19	20

BEWEGUNG

Mit Musiker hat Einheit + 1 Manöver (Ausnahme: Horde). Manöver kostet 1/2 der BP (alle BP bei Einheiten mit nur einem Manöver), 2. und weitere Manöver 2. Hälfte.

BEWEGUNG: In Richtung der Front für geordnete Einheit und einzelne Elemente BP gemäß Tabelle. Ungeordnete Einheit und Bewegung in andere Richtung 1 Manöver pro Feld. Bei Kolonne nur BP (Vordermann muß im Frontbereich sein).

VERSCHIEBUNG VON ELEMENTEN: 1 Manöver/Feld für größte Verschiebung.

DREHUNG: Bei Einheiten 1 Manöver unabhängig von Anzahl der Elemente oder Winkel. Wenn vor Drehung geordnet und danach nicht, Verschiebung um 1 Feld in geordnete Formation erlaubt. Für einzelne Befehlshaber, Einheiten mit ≤ 3 Elementen, Kolonnen (falls danach immer noch Kolonne) und Flugwesen frei.

SCHWENK: falls Frontrang ≤ 5 Elemente, 1 (2) Manöver pro 60° - (120° -) Schwenk. Falls Frontrang > 5 Elemente, 2 Manöver pro 60° Schwenk, kein 120° Schwenk erlaubt. Kein Rechts- und Linksschwenk in der BewPh. Über/in unpassierbares Gelände, Hecke, Mauer und für Einheiten mit ≤ 3 Elementen verboten.

GROSS-ELEMENTE: Bewegung zur Front gemäß Tabelle. Bewegung **seitwärts** für Giganten 4 BP, **rückwärts** für Giganten 5 BP, Geschütz 3 BP, **Drehungen** immer 3 BP.

Riese & Geschütz (3-Feld-Basis) drehen auf der Stelle, vorwärts, rückwärts. Drache & Geschütz (4-Feld Basis) vorwärts, rückwärts. Streitwagen vorwärts.

[illegible]

Hecke/Mauer (Höhe 1) für Standart-Elemente + 3 BP, frei, wenn als Mannöver überquert, für Geräte NP, für Giganten frei. NP = Nicht passierbar, HSt = Höhenstufe.

MORALTESTS

Morfalfaktoren	Angriffs-Test	Gehorsams-Test	Verlust-Test	Überrennen Test	Beschuss-Test	Sammeln-Test
vorhandene Elemente	+ 1 / Element	+ 1 / Element	+ 1 / Element	+ 1 / Element	+ 1 / Element	+ 1 / Element
Anführer vorhanden	+ 1	± 1 nach Wahl	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1
Standartenträger	+ 1	-----	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1
Musiker vorhanden	-----	-----	-----	-----	-----	+ 1
Befehlshaber vorhanden	+ ~*~	± ~*~ nach Wahl	+ ~*~	+ ~*~	+ ~*~	+ ~*~
Einheit ist ungestüm	-----	-----	+ 1	+ 1	+ 1	
Gegner größer/kleiner	-/+ Differenz	-/+ Differenz	-----	-----		
Furchtfaktor	+ eigener/- fremder	+ eigener/- fremder	+ eigener/- fremder	+ eigener/- fremder		
Verluste	-----	-----	- eigene/+ fremde	- eigene		
Tester hat A-Befehl	+ 1	+ 1	Moralwert a/b. 1 W6 ± Moralfaktoren ≥ a, um Beschuss-, Überrennen-, Verlust-, Angriffs- oder Sammeln-Test zu bestehen (bei Wurf von 6 immer bestanden).			
Tester hat H-Befehl	-----	- 1				
Gegner hat B-Befehl	+ 1		1 W6 ± Moralfaktoren < b, um nicht ungestüm zu werden (Gehorsams-Test).			
Gegner hat H-Befehl	- 1					
Gegner im Nahkampf	+ 3					

MAGIE

1W20 + zusätzlich MPs \geq Stufe
des Spruchs (bei 1-2 schief-
gegangen), nahkämpfende Zauberer
keine zusätzlichen MPs.

Grad des Zauberers	Maximale MPs	+ MP/Runde bei Ruhe
1	10	+ 6
2	20	+ 8
3	30	+ 10
4	40	+ 12

SCHIEFGEGANGENE ZAUBERSPRÜCHE

1:	Zauberer vernichtet.
2-5:	Zauberer - 1 [] pro 5 MP oder Teil davon, die für Spruch aufgewendet wurden
6-9:	Für Zauberer & jedes Element in Kontakt würfeln: - 1 [] wenn $1W20 \leq \text{Anzahl aufgewendeter MPs}$
10-13:	Zauberer verliert alle MPs für den Rest des Spiels
14-17:	Zauberer verliert alle MPs, kann aber neue MPs durch Ruhe erlangen.
18-20:	Zauberer kann in dieser und den 2 Folgerunden nicht zaubern oder MPs sammeln

FEUER

- | | |
|---------|--|
| 1, 2 | Wind dreht 1 Punkt im Uhrzeigersinn |
| 3, 4 | Wind dreht 1 Punkt gegen Uhrzeigersinn |
| 5 (6) | Wind dreht 2 Punkte im (gegen) Uhrzeigersinn |
| 7-9 | Windstärke nimmt um 1 zu |
| 10-12 | Windstärke nimmt um 1 ab |
| 13 (14) | Windstärke nimmt um 2 zu (ab) |
| 15-20 | keine Änderung |

1W20≤6 für Feuer in Unterholz/gebüch oder Wald;
 Drachenodem 1W20≤Kampffaktor für freie Felder
 Brandpfefe: 1W20≤Summe der Kampffaktoren
 (1/Element) + pr 2 sichtbare Größenabschnitte
 um brennbares leeres Feld zu entzünden, Geräte zu
 zerstören o. anderem Element 1 [] Verlust zuzufügen.

FORMATIONEN

KARREE (☛): ≥ 6 Infanterie Elemente, front nach außen, ungeordnet, kein Angriff gegen Flanke möglich.

KEIL (Δ): ≥ 6 Infanterie- ODER Reiter- Elemente, geordnete Formation (aber nur vorrücken), Kampffaktor des Elementes im Frontrang + 1 pro Element dahinter

PÄNKEL-FORMATION (••): ≥ 5 Infanterie- ODER Reiter-Elemente, geordnet, darf nicht angreifen, hinterer Rang kann Frontrang unterstützen.

HORDE: alle Elemente gleiche Ausrichtung und benachbart zu ≥ 2 weiteren Elementen, kein Schwenk, nur 1 Mannöver, nur in Hordenformation geordnet.

