

Horden & Helden - Fortgeschrittene Regeln

Truppentyp	offenes Gelände	schwieriges Gelände	Straße	Berittene Truppen oder Flugelemente	Fußtruppen
Flugwesen	8 LE	8 LE	8 LE	+4	+4
Gottheiten	12 LE	12 LE	12 LE	+12	+12
Großflieger	6 LE	6 LE	6 LE	+8	+8
Luftschiffe	4 LE	4 LE	4 LE	+8	+6
Bestien	4 LE	4 LE	4 LE	+6	+8
Entbehrliche Truppen	4 LE	2 LE	4 LE	+10	+8
Kamelreiter	4 LE	2 LE	4 LE	+4	+6
Langenreiter	4 LE	2 LE	4 LE	+7	+6
leichte Reiterei	5 LE	2 LE	5 LE	+4	+4
Reiter und berittene Infanterie	4 LE	2 LE	4 LE	+6	+6
Riesenwesen	3 LE	2 LE	4 LE	+10	+8
Ritter	3 LE	2 LE	4 LE	+8	+6
Artillerie	2 LE	1 LE	3 LE	+8	+8
Axt-/Schwertkämpfer	3 LE	3 LE	4 LE	+6	+10
Büchenschützen	2 LE	2 LE	4 LE	+8	+8
Elfenschützen	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+4
Hilfstruppen	3 LE	3 LE	4 LE	+4	+6
Horden	2 LE	2 LE	4 LE	+2	+2
Kriegswagen	2 LE	1 LE	3 LE	+8	+6
Legionäre	2 LE	2 LE	4 LE	+6	+10
leichte Infanterie, verborgene Wesen	3 LE	3 LE	4 LE	+4	+4
Leichte Schützen	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+4
leichte Speerträger	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+8
Petardiere	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+8
Pikeniere	2 LE	2 LE	4 LE	+10	+8
Schwere Schützen	2 LE	2 LE	4 LE	+8	+4
Speerträger	2 LE	2 LE	4 LE	+8	+8
Stammesfußvolk	2 LE	2 LE	4 LE	+4	+6

Horden & Helden - Fortgeschrittene Regeln

Stammeskrieger	3 LE	3 LE	4 LE	+4	+6
Wagen & Sänften	2 LE	1 LE	3 LE	- wie Eskorte -	
Tross	2 LE	1 LE	3 LE	+2	+2

Boote dürfen sich 4 LE weit flussabwärts bzw. 2 LE weit flussaufwärts bewegen.

Optionale Regel: Axt-/Schwertkämpfer in Plattenrüstung (z.B. abgesessene Ritter) müssen 1 LE von den Zugreichweiten für normale Axt/Schwertkämpfer abziehen!

Fernkampf-Reichweiten:

Artillerie:	9 LE
Büchenschützen:	Kampfstärke × 1 LE
Alle übrigen:	3 LE

Bewegungskosten:

Ein Element zu bewegen, kostet so viele AP, wie seine Beweglichkeit beträgt. Eine Gruppe zu bewegen, kostet so viele AP, wie nötig ist, um ihr unbeweglichstes Element zu bewegen. Addieren oder subtrahieren Sie zu diesen Grundkosten die zutreffenden der folgenden zusätzlichen Kosten:

- 1 AP falls sich ein Befehlshaber bei dem Element oder der Gruppe befindet.
- 1 AP falls es sich um ein Element mit einem Helden oder um eine Gruppe mit einem solchen Element handelt und die Bewegung dieses Elementes im Kontakt mit einem gegnerischen Element, dem gegnerischen Tross oder Lager oder einer gegnerischen Befestigung endet.
- +2 AP falls ein Element Flugwesen oder Berittene außer Riesenwesen in Kontakt mit gegnerischen Gottheiten, Großfliegern oder Riesenwesen ziehen soll (zählt pro Gruppe natürlich nur einmal).
- +2 AP falls eine Gruppe sowohl berittene Truppen (außer Befehlshaber) als auch Fußtruppen außer leichte Infanterie enthält.
- +2 AP falls eine Gruppe sowohl Flugelemente (außer Befehlshaber) als auch Bodenelemente enthält.
- +2 AP falls das Element des Befehlshabers eines der an der Bewegung beteiligten Elemente weiter als die Kommandoreichweite dieses Befehlshabers entfernt ist *und* von diesem Element gesehen werden kann.
- +2 AP falls das Element des Befehlshabers eines der an der Bewegung beteiligten Elemente weiter als die Hälfte der Kommandoreichweite dieses Befehlshabers entfernt ist *und* von diesem Element **nicht** gesehen werden kann.
- +2 AP falls sich das Element des Befehlshabers eines der an der Bewegung beteiligten Elemente ganz oder teilweise in einem Lager, in einem Wald, in einem Sumpf, auf einer Sanddüne oder auf einer bebauten Fläche aufhält.
- +2 AP falls das Element mit dem Befehlshaber eines der an der Bewegung beteiligten Elemente in Basiskontakt mit einem gegnerischen Element ist.
- +3 AP falls der Befehlshaber eines der an der Bewegung beteiligten Elemente getötet oder verzaubert worden ist.

Horden & Helden – Fortgeschrittene Regeln

Kampf zwischen Elementen: Taktische Faktoren

- +4 für Pikeniere, die Nahkampf führen, es sei denn, gleichzeitig
 - greifen sie ein gegnerisches Lager an,
 - verteidigen sie ein eigenes Lager,
 - halten sie sich in schwierigem Gelände auf,
 - überqueren sie einen normalen oder reißenden Fluss außerhalb einer Brücke oder Furt,
 - werden sie in Flanken oder Rücken von einem oder mehreren gegnerischen Elementen kontaktiert,
 - sind sie in Kontakt mit der Vorderkante eines feindlichen Elementes „Entbehrliche Truppen“ oder
 - haben sie in diesem Zug gegnerische Artillerie kontaktiert.
- +4 für ein „verborgenes Wesen“, wenn es in diesem oder im vorherigen Zug aufgetaucht ist und seinen ersten Nahkampf nach dem Auftauchen führt.
- +3 für Ritter und Kriegswagen, die von Schützen (inkl. Elfenschützen), Kriegswagen, Luftschiffen oder von Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.
- +3 für Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen im Fernkampf mit Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen.
- +3 für leichte Infanterie im Fernkampf
- +2 für jedes Element im Nahkampf mit einen hügelabwärts stehenden Gegner.
- +2 für jedes Fußtruppenelement, das am Ufer eines normalen oder reißenden Flusses steht und Nahkampf mit gegnerischen Bodenelementen führt, die selbst ganz oder teilweise im Fluss stehen, soweit nicht an einer Furt oder Brücke.
- +2 für jedes Element Berittener, das am Ufer eines normalen oder reißenden Flusses steht und Nahkampf mit gegnerischen Berittenern führt, die selbst ganz oder teilweise im Fluss stehen, soweit nicht an einer Furt oder Brücke.
- +2 für Lanzenreiter oder Reiter, die von Schützen, Kriegswagen, Luftschiffen oder von Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.
- +2 für Elfenschützen in jedem Gelände sowie für „Schwere Schützen“ in Gelände, das sie als offen zählen, im Nahkampf gegen andere Fußtruppen.
- +2 für Elfenschützen und „Schwere Schützen“ im Fernkampf gegen leichte Schützen.
- +1 Für Bestien, Kamelreiter, Lanzenreiter, Pikeniere und Ritter im Nahkampf gegen Boote.
- +1 für Kriegswagen, Luftschiffe, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen im Fernkampf mit Booten.
- +1 Für Kamelreiter im Nahkampf mit Lanzenreitern oder Rittern.
- +1 für Hilfstruppen und Stammeskrieger im Nahkampf mit Büchschützen.
- +Grad des Helden oder Befehlshaber – wenn es sich um ein Element mit einem Helden oder Befehlshabers handelt, das Nahkampf führt oder beschossen wird (wenn ein Held gleichzeitig ein Befehlshaber ist, so zählt nur der höhere der beiden Grade!).
- 1 beim Nahkampf für jede Flanke, die von einem gegnerischen Element mit einem Helden überlappt wird, und/oder jedes gegnerische Element mit einem Helden in Kontakt mit der eigenen Flanke oder dem eigenen Rücken.
- 2 im Nahkampf für Berittene außer Riesenwesen, wenn sie von Riesenwesen überlappt werden.
- 2 für alle Truppen, die ein verborgenes Wesen bekämpfen, das sich in einem Gewässer aufhält.
- 2 für Axt-/Schwertkämpfer, Legionäre, Riesenwesen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwert-

Horden & Helden – Fortgeschrittene Regeln

kämpfen im Nahkampf mit Booten.

- 2 für jede überlappte Flanke und/oder jedes gegnerische Element in Kontakt mit der eigenen Flanke oder dem eigenen Rücken oder für jedes zweite oder dritte gegnerische Element, das in demselben Fernkampf einen schießenden Gegner unterstützt
- 3 für leichte Speerträger, die in schwierigem Gelände Nahkampf führen. Dies gilt auch, wenn sich das Element dabei auf einer Straße aufhält.
- 3 für Axt-/Schwertkämpfer oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die in schwierigem Gelände Nahkampf führen, außer gegen Bestien, leichte Infanterie aller Art, Hilfstruppen oder Stammeskrieger. Dies gilt auch, wenn sich das Element dabei auf einer Straße aufhält.
- 3 für Axt-/Schwertkämpfer, leichte Speerträger oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die von Kriegswagen, Luftschiffen, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.
- 3 für Flugelemente und berittene Truppen, die Nahkampf über eine Befestigung hinweg oder gegen die Front eines Infanterieelementes führen, das durch ein Annäherungshindernis geschützt ist.
- 4 für Petardiere im Nahkampf gegen andere Leichte Infanterie (inkl. verborgene Wesen) und Hilfstruppen oder im Fernkampf.
- 4 für Flugelemente und berittene Truppen außer Bestien, die einen Nahkampf führen und sich dabei entweder selbst in schwierigem Gelände befinden oder gegen ein gegnerisches Element kämpfen, das sich seinerseits teilweise oder ganz in schwierigem Gelände befindet. Dies gilt auch, wenn sich eines der beteiligten Elemente dabei auf einer Straße aufhält.
- 4 für Kriegswagen, Legionäre, Pikeniere, Speerträger, Stammesfußvolk oder Tross, die Nahkampf in schwierigem Gelände führen, oder für Axt-/Schwertkämpfer oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die in schwierigem Gelände Nahkampf gegen Bestien, leichte Infanterie aller Art, Hilfstruppen oder Stammeskrieger führen. Dies gilt auch, wenn sich das Element dabei auf einer Straße aufhält.
- 4 für Artillerie, die *keinen* Fernkampf führt.

Kämpfen Elemente mit unterschiedlicher Kampfstärke gegeneinander, so wird abschließend jeweils die eigene Kampfstärke zum Gesamtergebnis addiert, die gegnerische subtrahiert.

Kampf zwischen Elementen: Kampfergebnis

- Der Begriff „Schützen“ umfasst Leichte, Schwere und Elfenschützen, *nicht* aber Büchschützen.
- Sofern nicht ausdrücklich etwas Anderes gesagt wird, umfasst der Begriff „leichte Infanterie“ auch Petardiere und verborgene Wesen.
- Wagen & Sänften kämpfen und reagieren entsprechend ihrer Eskorte.

Falls das eigene Endergebnis gleich dem des Gegners ist:

Von den nachfolgend aufgeführten Ausnahmen abgesehen, bleiben die Truppen stehen und setzen den Kampf im nächsten Zug fort.

Entbehrliche Truppen: Geschlagen, wenn das Endergebnis größer als Null ist

Flugwesen, Leichte Reiter, Reiter, Leichte Infanterie: *Dürfen* sich zurückziehen, falls im Nahkampf.

Horden & Helden – Fortgeschrittene Regeln

Falls das eigene Endergebnis geringer als das des Gegners ist:

Von den nachfolgend aufgeführten Ausnahmen abgesehen, prallen Truppen zurück, ...

- wenn das eigene Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das des Gegners oder
- wenn sie Nahkampf gegen einen Abschnitt eines Lagers führen, der nicht von einem gegnerischen Element verteidigt wird,

und sind geschlagen in allen übrigen Fällen.

Einige Truppentypen werden geschlagen, wenn das Endergebnis ihrer Gegner um einen bestimmten Mindestbetrag höher ausfällt. In diesen Fällen gilt: Ist die Differenz geringer, prallen diese Truppen stattdessen zurück.

Flugwesen: Ist das eigene Endergebnis höchstens halb so groß wie das der Gegner, werden sie geschlagen durch Flugelemente, Büchschützen, Schützen, Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen oder durch Elemente, die einen Helden oder Zauberer enthalten, und fliehen in allen übrigen Fällen 10 LE weit. Ist das Ergebnis größer, müssen sie sich zurückziehen, wenn sie von Büchschützen beschossen werden oder wenn sie Nahkampf führen und sich dabei in schwierigem Gelände aufhalten oder wenn sie von einem Element bekämpft werden, das einen Zauberer enthält.

Gottheiten: Fliehen vom Schlachtfeld, falls das gegnerische Element ebenfalls eine Gottheit darstellt oder einen Helden oder Kleriker enthält oder falls das eigene Endergebnis höchstens halb so groß ist wie die des Gegners.

Großflieger: Fliehen 8 LE weit, wenn sie von einem Element bekämpft werden, das einen Zauberer enthält, oder wenn sie Nahkampf führen und sich dabei in schwierigem Gelände aufhalten.

Luftschiffe, Kriegswagen: Stets geschlagen durch Artillerie, magisch unterstütztem Fernkampf oder Riesenwesen. Falls ihr Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das ihrer Gegner, bleiben sie ansonsten stehen und kämpfen in der nächsten Runde weiter.

Bestien: Stets geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern, leichter Infanterie aller Art, Hilfstruppen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern.

Entbehrliche Truppen: Stets geschlagen.

Kamelreiter: Stets geschlagen von „Entbehrlichen Truppen“. Geschlagen von Rittern oder Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 8 größer ist.

Lanzenreiter oder Ritter:

- Geschlagen im Nahkampf mit gegnerischen Rittern oder Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 8 größer ist, mit Reitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 7 größer ist, oder mit leichter Reiterei, falls deren Endergebnis um mindestens 3 größer ist.
- Geschlagen im Nahkampf mit „Entbehrlichen Truppen“, Großfliegern, Kamelreitern oder Riesenwesen oder, falls sie Nahkampf in schwierigem Gelände führen.

Wenn ihr Endergebnis mehr als halb so groß wie das ihrer Gegner ist: geschlagen im Nahkampf gegen Büchschützen und Schützen, wenn diese durch Annäherungshindernisse geschützt sind und sie deren Front direkt kontaktiert haben, sonst Flucht um 6 LE; geschlagen im Nahkampf gegen Legionäre mit Annäherungshindernissen, wenn sie deren Front direkt kontaktiert haben; in allen übrigen Fällen von Nahkampf gegen Infanterie Wahl zwischen Zurückprallen oder Rückzug.

„Direkt kontaktiert“ bedeutet, dass der Kontakt mit der Front des gegnerischen Elementes unmittelbar von Front zu Front entstanden ist, und nicht durch Zudrehen nach Kontakt mit Flanke oder Rücken.

Leichte Reiter: Stets Rückzug, falls sie Nahkampf in offenem Gelände gegen Artillerie, Kriegswagen, Lager oder Tross oder gegen Infanterie außer Büchschützen, leichte Infanterie, Schützen und Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen führen. Falls Ihr Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das ihrer Gegner: Rückzug im Fern-

Horden & Helden – Fortgeschrittene Regeln

kampf gegen Kriegswagen, Luftschiffe, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen bzw. Flucht um 6 LE im Kampf gegen Büchschützen oder „Entbehrliche Truppen“ oder im Fernkampf gegen Artillerie oder falls sie sich in für sie schwierigem Gelände aufhalten.

Reiter: Geschlagen im Nahkampf mit Lanzenreitern oder Rittern, wenn deren Endergebnis um mindestens 8 größer ausfällt. Wenn ihr Endergebnis mehr als halb so groß wie das ihrer Gegner ist: Flucht um 6 LE, falls sie Nahkampf in für sie schwierigem Gelände führen oder falls im Nahkampf gegen „Entbehrliche Truppen“ oder Kamelreiter.

Riesenwesen: Stets geschlagen von Artillerie, Hilfstruppen, leichter Infanterie, leichter Reiterei, leichten Speerträgern oder magisch unterstütztem Fernkampf oder, wenn sie Nahkampf in schwierigem Gelände führen.

Artillerie: Geschlagen, falls im Nahkampf. Falls nicht, bleibt sie stehen, wenn sie sich in einem Lager oder hinter einer temporären oder permanenten Befestigung aufhält, in allen übrigen Fällen prallt sie zurück.

Axt-/Schwertkämpfer, Legionäre: Prallen zurück, falls im Nahkampf mit leichten Reitern. Geschlagen von Pikenieren, Speerträgern oder leichten Speerträgern, falls deren Endergebnis um mindestens 8 größer ist, und von Stammeskriegern, wenn deren Endergebnis um mindestens 3 höher ist. Falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Lanzenreitern oder Stammesfußvolk, wenn deren Endergebnis um mindestens 3 höher ist, sowie von „Entbehrlichen Truppen“ und Rittern.

Büchschützen: Geschlagen, falls im Nahkampf außer gegen einen Abschnitt eines Lagers, der nicht von einem gegnerischen Element verteidigt wird.

Hilfstruppen: Falls sie sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Lanzenreitern oder Rittern.

Horden: Geschlagen von Riesenwesen oder Stammeskriegern oder, falls sie sich in offenem Gelände aufhalten, von „Entbehrlichen Truppen“, Lanzenreitern, Rittern oder Stammesfußvolk.

leichte Speerträger, Speerträger: Prallen zurück, falls im Nahkampf mit leichten Reitern. Geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern oder Legionären, falls deren Endergebnis um mindestens 7 größer ausfällt, von Stammeskriegern, wenn deren Endergebnis um mindestens 3 größer ist. Falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Lanzenreitern oder Stammesfußvolk, wenn deren Endergebnis um mindestens 3 höher ist, sowie von „Entbehrlichen Truppen“ und Rittern.

Pikeniere: Prallen zurück, falls im Nahkampf mit leichten Reitern. Geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern oder Legionären, falls deren Endergebnis um mindestens 5 größer ist, und von Stammeskriegern, wenn deren Endergebnis um mindestens 2 größer ist. Falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Rittern und „Entbehrlichen Truppen“, sowie von Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 3 größer ist, und von Stammesfußvolk, wenn dessen Endergebnis um mindestens 2 größer ist.

Schützen: Stets geschlagen im Nahkampf gegen berittene Truppen oder Kriegswagen, falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten. Wenn das Endergebnis ihrer Gegner um mindestens 4 höher ausfällt, geschlagen im Nahkampf gegen Stammesfußvolk, falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, oder gegen Stammeskrieger unabhängig vom Gelände.

Stammeskrieger, Stammesfußvolk: Wenn ihr Endergebnis mehr als halb so groß wie das ihrer Gegner ist, fliehen sie 4 LE weit vor Elementen mit Magiern und Klerikern. Geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern, wenn deren Endergebnis um mindestens 8 höher ausfällt. Falls sie sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von „Entbehrlichen Truppen“, Riesenwesen und Rittern, sowie von Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 3 größer ist, von Pikenieren oder Speerträgern, wenn deren Endergebnis um mindestens 9 größer ist.

Tross- und Lagerknechte: Stets geschlagen, falls im Nahkampf. Tross flieht 4 LE weit, falls im Fernkampf und das Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das des Gegners.

verborgene Wesen: Falls ihr Endergebnis höchstens halb so groß wie das ihrer Gegner ist, sind sie geschlagen, ...

- wenn sie Nahkampf gegen Flugelemente, Kamelreiter, Lanzenreiter, leichte Reiter, Reiter oder Ritter führen und sich dabei in Gelände aufhalten, das ihre Gegner im Kampf als offen zählen,

oder

Horden & Helden – Fortgeschrittene Regeln

- durch Hilfstrouppen, leichte Infanterie aller Art, Luftschiffe, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen.

Ansonsten fliehen sie in diesem Fall vom Schlachtfeld.

andere leichte Infanterie: Falls Ihr Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das ihrer Gegner und sie Nahkampf gegen Infanterie außer leichte Infanterie aller Art führen, müssen sie sich zurückziehen. Falls ihr Endergebnis höchstens halb so groß ist wie das ihrer Gegner, fliehen sie 4 LE weit im Nahkampf mit Flugelementen und berittenen Truppen, sofern sie sich in schwierigem Gelände aufhalten, oder im Kampf mit Artillerie, Kriegswagen oder Tross-/Lagerknechten. Sie werden stets geschlagen, wenn sie sich in offenem Gelände aufhalten und gegen Flugelemente, Kamelreiter, Lanzenreiter, leichte Reiter, Reiter oder Ritter kämpfen.

Ein Element Legionäre, leichte Infanterie, Speerträger oder Stammesfußvolk, das in einem Kampf aus der zweiten Reihe heraus ein eigenes Element mit einem Bonus unterstützt hat, ist ebenfalls geschlagen, wenn das unterstützte Element geschlagen ist.

Kampf zwischen Einzelfiguren: Kampffaktoren

Held	+10
Zauberer	+8
Kleriker	+8

Kampf zwischen Einzelfiguren: Taktische Faktoren

- +4 für eine Einzelfigur, die magisch attackiert wird, wenn die kürzeste Verbindung vom eigenen Element zu dem des Zaubersenden ein fließendes Gewässer schneidet.
- +2 für eine Einzelfigur, die magisch attackiert wird, wenn sie entweder selbst ein Kleriker ist oder wenn sich ihr Element innerhalb der Einflussreichweite eines eigenen Klerikers befindet.
- +2 falls eine magisch attackierte Einzelfigur gleichzeitig auch der Befehlshaber der Armee ist.
- +2 falls im Einzelnahkampf (gilt also nicht für den Zauber „Magische Sphäre“) und hügelauflauf vom Gegner.
- 2 falls es sich um eine magische Attacke gegen einen gegnerischen Zauberer handelt, der nicht weiter als 6 LE von seinem eigenen Lager entfernt ist.
- +Grad des eigenen kämpfenden Einzelwesens.
- Grad des gegnerischen kämpfenden Einzelwesens.
- Grad jedes gegnerischen Einzelwesens, das eine magische Attacke bzw. ihre Abwehr unterstützt (max. zwei).

Nach dem gleichen Verfahren wird der Zauberer „Magische Sphäre“ durchgeführt.

Kampf zwischen Einzelfiguren: Kampfergebnis

- Falls beide Ergebnisse gleich sind und zwei Helden gegeneinander kämpfen, so sind beide tot. Ihre Elemente zählen von nun an als ein gewöhnliches Element desselben Truppentyps. In allen anderen Fällen wird der Nahkampf in der nächsten Phase als gewöhnlicher Nahkampf zwischen Elementen fortgesetzt.

Horden & Helden – Fortgeschrittene Regeln

- Hat eine Seite ein niedrigeres Ergebnis erzielt als die andere, aber mehr als die Hälfte,
 - so ist sie vernichtet, wenn es sich um einen Zauberer handelt, der von einem anderen Zauberer magisch attackiert wurde oder mit einem Helden Nahkampf geführt hat, oder
 - ist vernichtet, wenn es sich um einen Helden handelt, der gegen einen anderen Helden gekämpft hat, oder
 - fällt in allen anderen Fällen für den Rest des Zuges und den gesamten anschließenden Zug (wenn der andere Spieler an der Reihe ist) aus. Dies hat zur Folge, dass das Element der unterlegenen Einzelfigur für diese Zeit wie ein gewöhnliches Element desselben Truppentyps behandelt wird, dass Helden Bewegung und Kampf nicht beeinflussen können, Zauberer nicht zaubern, Kleriker und Zauberer keine Gegenzauber aussprechen können.
- Beträgt das Ergebnis einer Einzelfigur die Hälfte oder weniger als das ihres Gegners, so ist sie tot oder auf Dauer verzaubert. In diesem Fall sollte ihr Element gegen ein normales Element desselben Truppentyps ausgetauscht werden, um Verwirrung zu vermeiden.