

Horden & Helden



Regeln für Fantasy-Tabletop-Spiele

Bernd Lehnhoff

mit einer Einführung von Karl Heinz Ranitzsch

3. Auflage vom 27. Februar 2025

*Für Anja, Guido, Jürgen, Mark und all die vielen
anderen Testspieler, die diese Regeln erst zu dem
gemacht haben, was sie sind.*

*Herzlich willkommen bei H&H! Ihre zukünftigen Mitspie-
ler erwarten Sie schon; hier drei wackere Hobgoblins,
hergestellt von Pendraken Miniatures. Die Figuren sind
im 10mm-Maßstab, tatsächlich fände jede von ihnen be-
quem auf einem Daumennagel Platz. Zum Vergleich: Die
Breite der Basis beträgt 30 mm. Foto: Foto-Fachlabor Irma
Berndt, Bochum.*

Gesetzt mit Xe_{La}TeX unter Verwendung der „public do-
main“ Schriftarten *Libertinus Serif* und *Libertinus Sans*, so-
wie *WC Mono Negra Bta* für das H&H-Symbol und eine ei-
gene Variante des Fonts *Mosaic_Initials* für die Initialen.

Inhaltsverzeichnis

Einführung von Karl Heinz Ranitzsch	1
Maßstäbe und Spielzubehör	3
1 Maßstäbe	3
1.1 Modellmaßstab	3
1.2 Truppenmaßstab	3
1.3 Spielfläche und Entfernungsmaßstab	3
1.4 Zeitmaßstab	4
2 Würfel	4
3 Die Modelle	4
3.1 Die Truppen	4
3.1.1 Flugelemente	5
3.1.2 Berittene	5
3.1.3 Fußtruppen	7
3.2 „Einzelfiguren“	10
3.3 Schutzvorrichtungen	11
3.4 Basierung	11
3.5 Armeegröße	13
4 Bauten und Gelände	13
4.1 Tross, Lager und Befestigungen	13
4.2 Terrain	14
Basisregeln	17
1 Sichtbarkeit	17
2 Handlungsreihenfolge	18
3 Aufstellung	18
3.1 Normaler Aufbau zu Spielbeginn	18
3.2 Besondere Formen des Auftauchens von Truppen	19
3.2.1 Das Erscheinen von Gottheiten	19
3.2.2 Hinterhalte	20
3.2.3 Verborgene Wesen	20
3.3 Das Ersetzen von Horden	20
4 Taktische Bewegungen	21
4.1 Bewegen von Gruppen	21
4.2 Bewegen einzelner Elemente	22

4.3	Allgemeine Bewegungsregeln	22
4.4	Besondere Bewegungsregeln für Flugelemente	22
4.5	Zugreichweiten	23
4.6	Berittene Infanterie	24
4.7	Überqueren von Flüssen	24
4.8	Boote und Landelemente	24
4.9	Durchdringung	24
5	Kampfredeln	25
5.1	Kampf zwischen Einzelfiguren	25
5.1.1	Magische Attacken	25
5.1.2	Einzelnahkampf	25
5.1.3	Ergebnis des Einzelkampfes	25
5.2	Kampf zwischen Elementen	25
5.2.1	Fernkampf	25
5.2.2	Nahkampf	26
5.2.3	Kampfprozedur	27
5.3	Kampferesultat	29
5.3.1	Kampf um Befestigungen	29
5.3.2	Zurückprallende Elemente	30
5.4	Fliehende Elemente	31
5.5	Rückzug von Elementen	31
5.5.1	Nachfolgen	31
5.5.2	Verlorene Elemente	32
6	Gewinner und Verlierer	32
	Tabellen für die Basisregeln	33
Fortgeschrittene Regeln		43
1	Befehlshaber und Einzelfiguren	43
1.1	Befehlshaber	43
1.2	Einzelfiguren	44
2	Handlungsreihenfolge	45
3	Gottheiten, verborgene Wesen und Horden	46
3.1	Gottheiten	46
3.2	Verborgene Wesen	46
3.3	Das Ersetzen von Horden	46
4	Taktische Bewegungen	46
4.1	Beweglichkeit von Truppen	46
4.2	Bewegen	47
4.3	Besondere Bewegungsregeln für Flugelemente	47
5	Großtaktische Bewegungen („Märsche“)	47
6	Zauber	49
6.1	Zauberpunkte (ZAP)	49
6.2	Zaubersprüche	50
6.3	Gegenzauber	54

7	Kampf	55
7.1	Kampf zwischen Einzelfiguren	55
7.2	Kampf zwischen Elementen	55
7.2.1	Nachfolgen	58
8	Gewinner und Verlierer	59
	Tabellen für die fortgeschrittenen Regeln	60
Spiele mit mehr als 600 Punkten pro Seite		72
1	Größe und Gliederung einer Armee	72
2	Spielfeldgröße	72
3	Tross und Lager	73
4	Aufstellung	73
5	Aktionspunkte und Bewegung	73
6	Verbündete Befehlshaber (optionale Regel)	73
7	Gewinner und Verlierer	74
Anhang		75
1	Spielen mit Figuren in anderen Maßstäben	75
1.1	25 mm-Figuren	75
1.1.1	Basisgrößen	75
1.1.2	Spielflächen und Entfernungsmaßstäbe	78
1.2	10 mm-Figuren	78
1.3	6 mm-Figuren und 10 mm-Figuren in Massenbasierung	78
2	Gelände Auslegen ohne Unparteiische	79
3	Kontaktadressen	81
Nützliches Zubehör		82

Einführung

von Karl Heinz Ranitzsch

*„Auf, auf, ihr Reiter Théodens!
Zu grimmen Taten: Feuer und Schlachten!
Speer wird zerschellen, Schild zersplittern,
Schwert-Tag, Blut-Tag, ehe die Sonne steigt!
Nun reitet! Reitet! Reitet nach Gondor!“*

J.R.R. Tolkien, Der Herr der Ringe

In so manchem Epos und so manchem Fantasy-Roman stellt die Entscheidungsschlacht zwischen den Guten und den Mächten den Finsternis den dramatischen Höhepunkt dar. Sei es, dass sich König Artus und Mordred mit Rittern zum Kampf stellen, dass der schwarze Fürst seine Orkscharen gegen Gondor schickt, oder dass mehr als tausend Oger unter der Führung eines Schwarzmagier auf die Grenzen des Kaiserreiches zumarschieren, stets ist es ein Geschehen, welches das Schicksal einer Welt entscheidet.

Mancher, der solche Geschichten liest, möchte wohl auch aktiv an solchem Geschehen teilhaben und selbst die Armeen lenken. Besonders dazu geeignet sind dazu sicherlich die sogenannten Tabletop-Spiele – das Spielen von Schlachten mit Zinnfiguren auf einer Tischplatte. Schon der Anblick zweier schön bemalter Armeen in Schlachtformation ist ein eindrucksvolles Spektakel.

Im Deutschen würde man sie wohl als Kriegsspiel bezeichnen, da aber die Hochburg solchen Tuns heute in Großbritannien liegt, hat sich das freundlicher klingende ‚Tabletop‘ bei uns dafür eingebürgert. Im Englischen sagt man übrigens ganz ungeniert ‚Wargames‘ dazu. ‚Tabletop‘ wird nur benutzt, wenn man das Spiel explizit von anderen Spielen dieser Art unterscheiden will.

Die populärste Art, sich in Fantasy-Welten zu tummeln, ist sicherlich, das Rollenspiel. Es bietet sicherlich ein extrem breites Feld von Beteiligungsmöglichkeiten. Aber gerade, wenn es um große Schlachten geht, bietet es doch nur eine sehr begrenzte Perspektive. Die Rollenspiel-Helden können vielleicht die Aufgabe erhalten, als einfaches „Schwertfutter“ den Kampf zu überstehen. Das große Schlachtgeschehen ist dabei aber im Abenteuer vorgegeben. Echte Helden könnten vielleicht im Rollenspiel den Kampf dadurch entscheiden, dass sie zum bösen Ork-Chefoboss vordringen und ihn „wegmoschen“ (wie das wohl auf orkisch heißen würde). Ähnliches gilt auch für das Live-Rollenspiel. Aber als Feldherr die eigene Armee aufzustellen, die Manöver zu planen, und auf die Aktionen eines frei agierenden Gegners mit eigenen Truppen zu reagieren – das kann man im Rollenspiel wohl kaum glaubhaft einfangen. Genau dieses aber kann das Tabletop-Spiel.

Die hier angebotenen Regeln sind nicht die ersten Fantasy-Tabletop-Regeln im deutschen Raum. Aber sie sind die ersten, die das Konzept einer wirklich großen Schlacht ernst nehmen. Andere Regeln sind entweder explizit als Regeln für kleine Gefechte entworfen, das heißt eine Spielfigur stellt einen Kämpfer dar, oder sie gehen gar nicht näher auf solche Grundlagen wie Maßstäbe und Größenverhältnisse ein. Es handelt sich, um den englischen Fachbegriff zu gebrauchen, um ‚skirmish games‘.

Bei unseren Regeln steht nicht die einzelne Zinnfigur im Vordergrund, sondern Gruppen von 2–8 Figuren bilden stets eine Einheit. Sie stellen jeweils eine ganze Einheit Elfenbogenschilder, eine Horde Orks oder eine „Lanze“ Ritter dar. Entsprechend sind die Regelmechanismen dieser Regeln logisch auf dieser Grundlage

aufgebaut.

Da wir es mit einem Fantasy-Spiel zu tun haben, gehören natürlich auch all die faszinierenden Fabelwesen dazu, die sich in Romanen, Epen und sonstigen fantastischen Welten tummeln: Fliegende Teppiche, Drachen, Monster, Untote und Orks. Manche sind, aus der Perspektive einer großen Schlacht betrachtet, nichts Anderes als exotisch aussehende Bogenschützen oder Speerkämpfer. Diese werden wie die entsprechenden menschlichen Kämpfer behandelt. Andere, zum Beispiel flugfähige Kreaturen, erfordern natürlich ihre eigenen Regeln.

Glorreiche Helden und mächtige Zauberer werden als Einzelfiguren dargestellt. Auch für sie gibt es besondere Regeln. Dabei können sie es zwar durchaus mit einer Schar Orks aufnehmen, aber sie sind nicht so stark, dass sie alleine die Schlacht ohne Unterstützung „normaler“ Kämpfer entscheiden können.

Generell wurde in diesen Regeln den fantastischen, magischen und übermenschlichen Elementen eine wichtige, aber keine übermächtige Rolle zugewiesen. Ein Heer tapferer Krieger kann es mit einer wilden Horde Monster oder einer Schar zauberbegabter Magier aufnehmen und den Sieg davontragen – wenn sie richtig eingesetzt werden. In den wenigsten Epen und Fantasy-Romanen sind letztlich die „Über- und

Unmenschen“ den Helden überlegen. Und auch Helden sind nicht wirklich unverwundbar.

Die vorliegenden Regeln wurden aus den englischen Fantasy-Regeln »Hordes of the Things« und »Here there be Dragons« entwickelt, die wiederum auf den sehr beliebten historischen Tabletop-Regeln »De Bellis Antiquitatis« und »De Bellis Multitudinis« beruhen (alle von der *Wargames Research Group* entwickelt, die seit Jahrzehnten weit verbreitete Tabletop-Regeln für alle möglichen Perioden herausgibt). Entsprechend können diese Regeln auch für historische Spiele Verwendung finden, wenn man einfach auf die fantastischen Elemente verzichtet. Die Beschreibungen der einzelnen Truppen sollte hinreichend sein, um historische Truppen den passenden Typen zuordnen zu können. Ebenso sind diese Regeln nicht für eine einzige, ganz bestimmte Fantasywelt geschrieben, sondern haben eine ganze Reihe unterschiedlichster Welten im Auge, von literarischen Vorbildern wie Tolkiens Mittelerde bis hin zu eigentlich für Rollenspiele erdachten Welten wie *MIDGARD*.

*„Rot rollten damals die Wogen;
Blut färbte das Wasser am Abend;
Als Meldefeuer brannten die Berge;
Rot fiel der Tau in Rammas Edot.“*

J.R.R. Tolkien, *Der Herr der Ringe*

Maßstäbe und Spielzubehör

1 Maßstäbe

1.1 Modellmaßstab

Unter Tabletop-Spielern ist es Brauch, den Modellmaßstab nicht mit dem eigentlichen Maßstab, sondern mit der Größe in mm anzugeben, die eine Modellfigur hat, die einen Menschen von 1,80 m Körpergröße darstellt (man spricht also beispielsweise von 15 mm-Figuren statt von Figuren im Maßstab 1 : 120). Obwohl die Figuren mittlerweile immer größer werden, hat man die traditionellen Bezeichnungen beibehalten, so dass kurioserweise heutzutage die meisten „15 mm-Figuren“ in Wirklichkeit 18 mm groß (oder sogar noch größer) sind. 15 mm ist der beliebteste Maßstab für historische Spiele, und Figuren aus bestehenden historischen Armeen können leicht für Spiele nach diesen Regeln verwendet werden. 15 mm-Figuren sind immer noch groß genug, um detailliert bemalt werden zu können, erfordern aber gleichzeitig deutlich kleinere Spielflächen als die von Rollenspielern meist benutzten 25 mm-Figuren. Das Angebot an Fantasy-Figuren in diesem Maßstab ist aber in den letzten Jahren sehr viel größer geworden, wenn es natürlich auch noch nicht an die Vielfalt der 25 mm-Fantasyfiguren heranreicht.

1.2 Truppenmaßstab

Dieses Spiel wird zwischen zwei Modellfigurenarmeen ausgetragen, die aus sogenannten Elementen bestehen. Hierbei handelt es sich um rechteckige Basen, die je nach dem Truppentyp, den sie repräsentieren, (siehe Unterabschnitt 3.1) eine bestimmte Größe haben und eine bestimmte Anzahl an Modellen oder Figuren tragen (siehe Unterabschnitt 3.4). Im Normalfall

steht ein Element für etwa 250 menschengroßer Wesen (oder entsprechend mehr oder weniger bei kleineren oder größeren), Ausnahmen sind Elemente sog. „leichter Infanterie“, die lediglich halb so groß sind, Pikenelemente und Elemente „leichter Speerträger“, die doppelt so groß sind, sowie die „Horden“ aus dem Titel, die mindestens doppelt so groß sind. Neben mehr oder weniger gewöhnlichen Sterblichen kämpfen in einigen Elementen besondere Individuen wie Helden, Kleriker und Zauberer mit.

Außer kämpfenden Truppen muss jede Armee noch entweder ein Lager- oder zwei Trosselemente haben. Der Unterschied ist der, dass ein Lager unbeweglich ist, aber befestigt werden kann, während der Tross (eine Herde aus Packtieren oder ein Wagenzug) zwar beweglich ist, aber nicht befestigt werden kann. Diese Elemente tragen die Versorgungsgüter und die persönliche Habe der Kämpfer, ihr Verlust kann daher sehr unangenehme Auswirkungen haben.

1.3 Spielfläche und Entfernungsmaßstab

Die Spielfläche für die Grundversion dieses Spieles sollte 120 cm × 80 cm messen. Sie wird in 2 × 3 quadratische Abschnitte (Grundquadrate) unterteilt, die eine Kantenlänge haben, die der halben Tiefe, also 40 cm, haben (Teppichfliesen sind übrigens hervorragend dazu geeignet). Bei Spielen mit größeren Armeen sollte nur die Breite, nicht aber die Tiefe des Spielfeldes vergrößert werden. Als Faustregel gilt, dass für je 300 Pk. pro Seite mehr das Spielfeld um eine „Spalte“ aus zwei Grundquadraten verbreitert werden sollte.

Alle Entfernungen – sofern nicht die Basistiefe eines Elements benutzt wird – werden in „Längeneinheiten“ (LE) angegeben, die in der Realität etwa 50 m (oder 100 Ellen, wie man wohl auf

einer Fantasy-Welt sagen würde) lang sind. 1 LE entspricht auf der Spielfläche 30 mm. Die Entfernungen misst man am bequemsten mit Maßstäben aus Karton, die 6 LE, also 18 cm, lang sind und Markierungen im Abstand von 30 mm (= 1 LE) tragen. Ihre Breite sollte der eines Elements entsprechen.

1.4 Zeitmaßstab

Gezogen wird abwechselnd (siehe Abschnitt 2). Waren alle Spieler einmal am Zug, so ist eine Spielrunde verstrichen. Eine der Erfahrungen, die man als Tabletop-Spieler im Laufe der Jahre macht, ist die, dass Zeitmaßstäbe in diesen Spielen einfach nicht funktionieren. Für die Zwecke sogenannter Kampagnen (strategische Spiele auf großen Karten, die ganze Staaten, Kontinente oder gar Welten darstellen) mag es aber durchaus nützlich sein, davon auszugehen, dass eine Runde etwa eine Viertelstunde repräsentiert.

2 Würfel

Für dieses Spiel werden pro Spieler ein zwölfseitiger Würfel (W12) und für ein Spiel nach den Grundregel ein normaler sechsseitiger Würfel (W6), für ein Spiel nach den erweiterten Regeln bis zu vier W6 benötigt. Unter Tabletop-Spielern sollte es zum guten Ton gehören, zum Würfeln einen Würfelbecher zu verwenden.

Wer keinen zwölfseitigen Würfel besitzt, kann sich mit einem oder zwei normalen Würfeln helfen.

1. Mit einem Würfel muss man zweimal würfeln. Der erste Wurf bestimmt, ob man zu dem Ergebnis des zweiten Wurfs 6 addiert (z.B. bei 4–6 oder einem geraden Ergebnis) oder nicht (bei 1–3 oder einem ungeraden Ergebnis). Wer es ein bisschen spannender haben will, kann es auch umgekehrt machen, also erst ein Ergebnis würfeln, dann bestimmen, ob 6 dazu addiert wird oder nicht.

2. Mit zwei Würfeln, die dann farblich deutlich unterschiedlich sein sollten, bestimmt der eine, ob man 6 zum Ergebnis des anderen addieren muss oder nicht (wie oben). Natürlich muss man dann vor dem Spiel festlegen, welcher Würfel welche Funktion hat.

Wenn in diesen Regeln von einem „W3“ gesprochen wird, so ist damit irgendeine Möglichkeit gemeint, die natürlichen Zahlen von 1 bis 3 mit gleicher Wahrscheinlichkeit zu generieren. Beispielsweise kann man mit einem normalen W6 würfeln, das Würfelergebnis halbieren und dabei eventuelle Brüche aufrunden.

3 Die Modelle

Diese Regeln unterscheiden zwischen den eigentlichen kämpfenden Truppen und Individuen („Einzelfiguren“), die mit ihnen zusammen kämpfen und eigene oder gegnerische Truppen in irgendeiner Form beeinflussen.

3.1 Die Truppen

Prinzipiell werden Truppen nach ihrer taktischen Verwendung und nicht nach Formation, Panzerung, Bewaffnung und Reaktionsklasse unterschieden. Wir unterscheiden nur zwischen solchen Typen, die sich durch ihren Kampfstil so weit unterscheiden, dass sie von ihrem Befehlshaber oder ihrem Gegner auch unterschiedlich berücksichtigt werden. Jeder der nachfolgenden Truppentypen umfasst somit alle Truppen mit gleicher Kampfweise, Grundeinstellung und Moral, sowie ähnlicher Wirkung auf andere Truppentypen. Wir unterscheiden nicht zwischen Humanoiden unterschiedlicher Größe, da wir von der Annahme ausgehen, dass die Unterschiede in der Stärke durch die Anzahl und die in der Schrittlänge durch die Beweglichkeit ausgeglichen werden. Das setzt natürlich voraus, dass die Größenunterschiede nicht allzu extrem sind, was aber selbst in der Fantasy-Literatur selten vorkommt.

Grundsätzlich werden die Truppen in drei Kategorien unterteilt:

- **Flugelemente:** diese Kategorie umfasst Flugwesen, Gottheiten, Großflieger und Luftschiffe.
- **Berittene:** diese Kategorie umfasst Bestien, „Entbehrliche Truppen“, Kamelreiter, Lanzenreiter, leichte Reiter, Reiter, Riesenwesen und Ritter.
- **Fußtruppen:** diese Kategorie umfasst Artillerie, Axt/Schwertkämpfer, Boote, Hilfstuppen, Horden, Kriegswagen, Legionäre, leichte Infanterie, leichte Speerträger, Pikeniere, Schützen, Speerträger, Stammesfußvolk, Stammeskrieger, Wagen & Sänften, sowie den Tross.

Berittene und Fußtruppen werden unter dem Begriff „Bodenelemente“ zusammengefasst.

3.1.1 Flugelemente

Flugwesen umfassen intelligente, fliegende Wesen und Humanoide auf fliegenden Reittieren, kleineren Flugmaschinen oder fliegenden Teppichen (oder ähnlichem). Sie sind hauptsächlich dazu geeignet, hinter den feindlichen Linien zu operieren und dort für Verwirrung zu sorgen. Ein Beispiel sind die Gradevas in Rawindra auf [MIDGARD](#).

Gottheiten umfassen niedere Götter polytheistischer Religionen, aber auch mächtige Dämonen- oder Geisterfürsten. Solche Wesen sind nahezu unverwundbar, sollten aber von ihren Anhängern nur dann gerufen werden, wenn sie wirklich benötigt werden, da sie ziemlich schnell die Lust verlieren, sich mit den banalen Sorgen Sterblicher zu beschäftigen. Obwohl Gottheiten eigentlich Individuen sind, zählen wir sie hier zu den Truppen, da sie mächtig genug sind, um es allein mit ganzen Truppeneinheiten aufnehmen zu können. Ein solches Element sollte nicht nur aus dem Modell der Gottheit selbst, sondern auch aus Priestern, Schamanen oder dgl. bestehen.

Großflieger umfassen alle sehr großen fliegenden Lebewesen wie Drachen und große Dschinni oder Dämonen mit ihrem Gefolge. Alle diese Wesen mindestens begrenzte magische Kräfte, die sie im Kampf einsetzen können (was in

ihrer Kampfstärke berücksichtigt wird); für gewöhnlich können sie Feuer speien, giftige Gase ausstoßen oder dergleichen. Einige von ihnen besitzen darüber hinaus größere magische Fähigkeiten und zählen dann zusätzlich als Zauberer. Luftschiffe heißen alle größeren Flugmaschinen, die von magischen oder in unserer Welt unbekannten physikalischen Kräften angetrieben werden und eine Besatzung von mehreren Humanoiden haben. Ihre Hauptaufgabe ist die Bekämpfung von Bodenelementen aus der Luft. Dabei kommt ihnen zugute, dass sie als einzige Flugelemente in der Lage sind, Fernkampf zu führen, da nur sie eine nennenswerte Besatzung haben und wenigstens leichte Geschütze tragen können. Da sie relativ unbeweglich sind, sollten sie von anderen Flugelementen unterstützt werden.

3.1.2 Berittene

Bestien sind alle Rudel oder Meuten fleischfressender Tiere mit keinen anderen Waffen als ihren Reißzähnen und Pranken, mit oder ohne humanoide Herren, sowie Einheiten von Reitern, die nur mit Seitenwaffen wie Schwertern oder Schlachtbeilen ausgerüstet sind, auf fleischfressenden Reittieren wie Säbelzähntigern, Riesebären oder langsameren Raubsauriern. Beispiele sind Hundemeuten, Wolfsrudel oder Zwerge auf großen Bären. Sie können dazu benutzt werden, Gegner aus schwerem Gelände zu werfen, sowie Horden und Reiter zu bekämpfen.

„**Entbehrliche Truppen**“ sind dazu gedacht, in einem frühen Stadium der Schlacht ohne Rücksicht auf Verluste eine Lücke in die gegnerische Linie zu brechen. Ein typisches Beispiel stellen Sichelstreitwagen dar, aber auch durchgehende Herden von Rindern, Kamelen und Elefanten fallen unter diesen Typ. Sie sind besonders effektiv gegen wenig bewegliche Ziele und werden daher häufig mit leichten Truppen bekämpft.

Kamelreiter sind den Reitern vergleichbar, reiten aber keine Pferde oder vergleichbare Lebewesen, sondern benutzen Reittiere, die ähnlich groß oder nur unwesentlich größer sind und durch Aussehen, Geruch u.s.w. normale Reittiere in Unordnung bringen. Dies mag bisweilen helfen, Schwung und Durchschlagskraft von Lanzenreitern, Reitern oder Rittern auszugleichen.

Besonders nützlich sind solche Truppen aber im Kampf gegen Infanterie in lockerer oder offener Formation.

Plänkelnde *Kamelreiter* werden als *leichte Reiter* betrachtet.

Lanzenreiter sind zwar den Rittern ähnlich, sitzen aber auf leichteren Reittieren als diese, sind selbst weniger schwer gepanzert und attackieren im vollen Galopp. Ihre Bewaffnung besteht in der Regel aus Speer und Schild (wie etwa auf unserer Welt die Goten) oder aus Lanze und Schild (wie etwa die Normannen oder auf **MIDGARD** die albischen Ritter), aus einer sehr langen Lanze, aber ohne dass ein Schild benutzt wird, (wie etwa die Sarmaten) oder aus so exotischen Waffen wie Feuerlanzen, wie sie etwa in mittelalterlichen chinesischen Armeen und ihren Fantasy-Äquivalenten geführt werden. Goten und Sarmaten sind Beispiele dafür, dass neben der Lanze auch Fernwaffen wie Wurfspeer oder Bögen als eindeutig sekundäre Bewaffnung getragen werden können. In diese Kategorie fallen auch von zwei Pferden gezogene Streitwagen, deren Besatzung mit langen Speeren bewaffnet ist und ihr Heil in der Attacke und nicht im Fernkampf sucht, wie etwa bei den Mykenern auf unserer Welt. Auch Reiter auf kleineren, auf zwei Beinen laufenden Echsen, ob Pflanzen- oder Fleischfresser, zählen als Lanzenreiter.

Leichte Reiter umfassen alle leichten Reiter, die in weit zerstreuten Schwärmen mit Wurfpeer, Bogen oder Armbrust plänkeln und freiwillig keinen Gegner attackieren, solange dieser noch ernsthaften Widerstand leisten kann. Dieses Verhalten hat sie nicht nur bei europäischen Rittern, sondern auch bei Fantasy-Autoren unbeliebt gemacht, während hingegen Tabletop-Spieler, die offensichtlich praktischer denken, nur ungern auf sie verzichten. Typische historische Beispiele sind Skythen, Numider, Hunnen und Mongolen, aus dem Bereich der Fantasy im weiteren Sinne sind in erster Linie die Kentaurer zu nennen (auch wenn Figurendesigner diese neuerdings mehr als Ersatzritter darstellen).

Reiter stellen die Hauptmasse der berittenen Truppentypen dar. Sie sind gewöhnlich wenigstens teilweise gepanzert und kombinieren Beschuss durch Wurfspeer oder Bögen mit kontrollierten Attacken. Sie schießen effektiver als

leichte Reiter, wobei sie oft besondere Formationen benutzen, um diese Wirkung zu steigern. Da sie weniger ungestüm als Lanzenreiter oder Ritter sind, können sie sich ohne Prestigeverlust aus Situationen zurückziehen, in denen diese blindlings in ihr Verderben rennen würden.

In diese Kategorie fallen auch alle zweispännigen Streitwagen mit bis zu zwei Mann Besatzung, aber auch leichter gebaute Streitwagen mit mehr als zwei ungepanzten Zugtieren, wenn sie der oben beschriebenen Doktrin folgen.

Riesenwesen sind alle außergewöhnlich großen Landlebewesen oder Maschinen mit erheblicher physischer oder magischer Stärke oder auch Unverwundbarkeit wie z. B. die größten humanoiden Riesen, Elefanten/Mammute oder große Saurier. Ihre historischen Gegenstücke wurden dazu benutzt, gegnerische Kavallerie zu blockieren oder solide Infanterieblöcke zu attackieren. Trotz ihrer Stärke sind sie aber gegen Artillerie und Dauerbeschuss durch Plänkler relativ verwundbar.

Ritter sind alle schwergepanzten, meist adeligen Reiter, die ihre Gegner bei der ersten Gelegenheit attackieren, ohne sich mit so unmännlichen Dingen wie Fernkampf lange aufzuhalten (selbst wenn sie bisweilen dazu ausgerüstet sind). Ihr Ziel ist es, mit dem Schwung ihres Angriffes und ihrer schier Masse die gegnerischen Linien zu durchbrechen. Dieser ungestüme Angriff, der es ihnen ermöglicht, weniger gut ausgerüstete Reiter hinwegzufegen, ist aber zugleich auch ihre Achillesferse: sie sind empfindlich gegen massiert aufgestellte Schützen oder werden von leichten Reitern zu unkontrollierten Attacken provoziert, umzingelt und niedergemacht. Auch sind sie nicht besonders gut dazu geeignet, Riesenwesen oder „Entbehrliche Truppen“ zu bekämpfen.

Diese Kategorie umfasst auch sehr massiv konstruierte Streitwagen mit mehr als zwei gepanzerten Zugtieren und/oder mehr als zwei Mann Besatzung, sowie Reiter auf kleineren vierbeinigen Echsen, wenn sie unter normalen Umständen auf die oben beschriebene Art und Weise kämpfen.

Leichter ausgerüstete Reiter auf kleineren Reittieren, die im vollen Galopp attackieren, fallen

in die Kategorie *Lanzenreiter*.

3.1.3 Fußtruppen

Artillerie umfasst Zwergenbombarden und Torsions- oder Gegengewichtsgeschütze aller Art. Diese können den Gegner auf relativ große Entfernung hinweg belästigen und Kriegswagen, Riesenwesen und gegnerische Artillerie zerstören, sind aber ziemlich unbeweglich und im Nahkampf relativ empfindlich.

Axt-/Schwertkämpfer sind alle Fußtruppen in mehr oder weniger lockerer Formation, die im individuellen Nahkampf mit Schwert und kleinem (Rund-)Schild oder mit zweihändig geführten Hieb Waffen wie Bihändern, großen Streitäxten, Zwergenhämmern oder dgl. ausgebildet sind. Einige der barbarischeren Vertreter dieser Gattung unterscheiden sich in ihrem Kampfverhalten nur unwesentlich von Stammeskriegern. Typische Beispiele sind vor allen Dingen Zwerge, Hellebardiere oder Amazonen mit Axt. Berittene Truppen sind für sie gefährlicher als für Speerträger oder Pikeniere, dafür sind sie anderen Fußtruppen meist überlegen, zumal sie wegen ihres individuellen Kampfstils in schwierigem Gelände auch weniger benachteiligt sind als die meisten anderen.

Anmerkung: In diese Kategorie fallen auch alle Infanteristen in Plattenpanzern, egal ob es sich um abgesessene Ritter oder um Abenteurer aus einschlägigen Rollenspielen handelt. Da sich solche Truppen aber wegen des hohen Gewichtes ihrer Rüstungen zu Fuß nicht so schnell wie andere Truppen dieses Typs bewegen können, müssen sie 1 LE von den Zugreichweiten für normale Axt/Schwertkämpfer abziehen!

Büchschützen sind Infanteristen, die in wohlgeordneten Formationen Feuerwaffen benutzen. Da der Hintergrund von *H&H* im Prinzip Antike und Mittelalter unserer Welt entspricht, sind diese Waffen ziemlich primitiv, wenig akkurat und reichen nicht besonders weit. Zwerge (und möglicherweise auch andere Rassen) können jedoch schon mit besseren Feuerwaffen ausgerüstet sein, die den historischen Arkebussen oder gar Musketen entsprechen. Büchschützen sind relativ empfindlich gegen attackierende Reiterei, aber weniger verwundbar als Schützen im Kampf gegen Nahkampfinfanterie, was

aber nicht heißt, dass man sie dabei allein lassen sollte. Für sie sprechen die Tatsache, dass ihre Kugeln auch sehr starke Panzer durchdringen können, und die unleugbare psychologische Wirkung, die ihre Waffen durch Geräuschkentwicklung, Rauchwolken und Lichtblitze selbst in Fantasy-Welten erzielen. Ein schönes Beispiel für solche Truppen sind die Zwerge aus dem Spiel *DEMONWORLD*, die neben einer normalen Arkebuse sogar einen besonderen Typ mit größerer Reichweite und Durchschlagskraft entwickelt haben.

Boote umfassen alle kleineren oder größeren Wasserfahrzeuge, die von Ruderern angetrieben werden und nicht – wie etwa Galeeren – zum Rammen geeignet sind. Typische Vertreter dieser Gattung dürften die Langschiffe der Wælis auf *MIDGARD* sein, häufiger dürften aber wohl Kriegskanus und Einbäume sein. Boote können sich auf Gewässern aller Art fortbewegen, soweit sie eine bestimmte Mindestgröße haben, so z. B. entlang großer Flüsse. In den Booten, die ein Element ausmachen, ist genügend Platz, um ein normalgroßes Element Fußtruppen oder zwei Elemente leichte Infanterie transportieren zu können. Die Regeln gehen also davon aus, dass geringere Größe von Fahrzeugen durch größere Anzahl wettgemacht wird. Nicht transportiert werden dürfen Artillerie, andere Boote, Horden, Kriegswagen, leichte Speerträger, Pikeniere und Tross.

Hilfstruppen ist ein Sammelbegriff für Nahkampftruppen, deren Kampfweise mehr Betonung auf Beweglichkeit und Manövrierfähigkeit legt und weniger auf Operationen in geschlossener Ordnung oder auf eine ungestüme Attacke. Hilfstruppen gehören zu jenen Truppentypen, die von Fantasy-Autoren oft vernachlässigt werden, da sie in aller Regel nicht so spektakulär sind wie andere. Nichtsdestotrotz sind sie von wichtiger taktischer Bedeutung, da sie schwieriges Gelände besetzen, gegnerische Plänkler bekämpfen und eigene unterstützen, sowie als Bindeglied zwischen schweren Fußtruppen und berittenen Truppen dienen können. Typische Beispiele sind römische Auxilia, Waldläufer in Elfenarmeen, aber auch die meisten Bergvölker. Sie sind durch berittene Truppen verwundbar und schwererer Infanterie in offenem Gelände unterlegen.

Horden umfassen alle unmotivierten oder inkompetenten Fußtruppen, die meist nur um ihrer großen, oft nahezu unerschöpflichen Anzahl willen ins Feld geführt werden. Wir nehmen an, dass Individuen, die mit Fernkampfwaffen ausgerüstet sind, diese nur auf geringe Entfernung benutzen, so dass deren Effekt nur beim Nahkampf berücksichtigt wird. Meiner Erfahrung nach ist es sinnvoll, solche Truppen in vorderster Front zu verwenden, da Verluste unter ihnen relativ schnell wieder wettgemacht werden können. Beispiele sind Skelettkrieger oder bewaffneter fanatisierter Pöbel.

Kriegswagen umfassen alle langsamen Räderfahrzeuge, die sich auch auf dem Schlachtfeld bewegen sollen und mit Fernkampfwaffen ausgerüstete Truppen tragen, die von ihnen herab kämpfen sollen (im Gegensatz also zu Wagenlagern, die unbeweglich sind, oder Transportwagen, die nicht als Plattform für Truppen dienen). Kriegswagen sind relativ widerstandsfähig und können gegnerische Attacken – insbesondere berittener Truppen – schnell zum Stehen bringen, sind aber mit Artillerie vergleichsweise leicht zu zerstören.

Legionäre heißen alle Fußtruppen in geschlossener Ordnung, die zwar für den individuellen Nahkampf mit Schwert und großem Schild ausgebildet sind, zusätzlich aber noch mit schweren, hauptsächlich zum Wurf gedachten Speeren (und ggf. weiteren leichteren Wurf Waffen) ausgerüstet sind, mit denen sie Schilde und Panzer gegnerischer Infanterie durchschlagen und sich auch gegen Berittene einigermaßen zur Wehr setzen können. Ihr Schild ist stets ein großer Oval- oder Rechteckschild, der den Körper fast vollständig deckt. In offenem Gelände sind sie anderer Infanterie zumeist überlegen, gegen Lanzenreiter und Ritter können sie sich dank ihrer Disziplin zu Blöcken größerer Tiefe zusammenziehen. Bisweilen sind sie zusätzlich mit Annäherungshindernissen wie Fußangeln ausgerüstet, um sich der Attacken Berittener noch besser erwehren zu können.

Leichte Infanterie umfasst alle Fußtruppen in offener Formation, die individuell mit Wurf speeren, Schleudern, Stabschleudern, Bögen, Armbrüsten oder ähnlichen Waffen Fernkampf führen, in losen Haufen gegnerische Infanterie

umschwärmen und vor allen Attacken davonlaufen. Sie sind äußerst nützlich, um den gegnerischen Vormarsch zu verzögern, Riesenwesen und „Entbehrliche Truppen“ zu bekämpfen, schwieriges Gelände zu besetzen oder eigene Reiter oder eigenes schweres Fußvolk zu unterstützen, stehen aber alleine gegen Hilfstruppen oder in offenem Gelände gegen berittene Truppen auf verlorenem Posten.

Eine besondere Art von leichter Infanterie sind jene Wesen, die an verborgenen Plätzen auf Beute lauern und unerwartet über ihre Gegner herfallen, wie große Spinnen oder Gruppen von Affenmenschen in Wäldern, Irrlichter in Sümpfen oder Scharen von Krokodilen am Ufer von Flüssen und Seen. Im Gegensatz zu normaler leichter Infanterie dürfen diese Wesen ihr angestammtes Revier nicht verlassen und erhalten einen Nahkampfbonus beim ersten Angriff. Diese Wesen werden im Folgenden als *verborgene Wesen* bezeichnet.

Als *Petardiere* werden hier leichte Infanteristen bezeichnet, die mit Waffen ausgerüstet sind, die auf größere Flächen und nicht auf Individuen wirken: z. B. zerbrechliche Behälter mit explosiven (z. B. Granaten), brennenden (Naphta) oder ätzenden Substanzen oder auch Hornissennester (natürlich mit ihrer aufgebrauchten Einwohnerschaft). Sie haben bessere Kampffaktoren als andere Typen leichter Infanterie, außer im Kampf gegen Hilfstruppen und andere leichten Infanteristen. Als Beispiel seien hier die sog. „Bombardiere“ der Zwerge aus dem Spiel **DEMON-WORLD** genannt.

Leichte Schützen sind Fußtruppen, die mit Bögen, Langbögen, Armbrüsten oder ähnlichen Fernkampfwaffen in großen Schwärmen ziemlich ungeordnet Fernkampf führen. Im Prinzip handelt es sich um entsprechend bewaffnete „Leichte Infanterie“, die zu zahlreich ist, um wirklich plänkeln zu können; in den meisten Fällen können sie daher auch alternativ als „Leichte Infanterie“ aufgestellt werden. In der Regel sind „Leichte Schützen“ nicht gepanzert und tragen keine Schilde, auch haben sie keine Seitenwaffen oder bestenfalls Dolche oder Ähnliches. Sie schießen mit schlechteren Faktoren als „Schwere Schützen“, sind dafür aber schneller. Natürlich dürfen sie auch nicht mit

Pavisen ausgerüstet werden. Typische Beispiele sind die Bogenschützen früher Berg- und Steppebewohner des mittleren Ostens oder Goblin-Bogenschützen.

Leichte Speerträger sind Truppen mit mindestens 8 Fuß (2,40 m) langen Speeren oder Hieb- und Stichwaffen ohne Schild bzw. mit kleinen oder unzulänglichen größeren Schilden, die sich normalerweise in lockerer Formation bewegen, sich aber gegen Berittene und kompakte Infanterie zusammenschließen. In schwerem Gelände sind sie weniger gehandicapt als normale Speerträger, haben aber Nachteile bei Beschuss. Da sie in der Regel in sehr tiefen Formationen kämpfen, stehen sie – ähnlich wie Pikeniere – auch auf verhältnismäßig tiefen Basen, und ein Element repräsentiert die doppelte Anzahl von Individuen wie die der meisten anderen Truppentypen. Beispiele aus der Fantasy sind Waldelfenspeerträger und jugendliche Gnome mit Speeren, die noch nicht in der wohlgeordneten Phalanx der Erwachsenen mitkämpfen dürfen (oder wollen?).

Pikeniere sind alle Fußtruppen in geschlossener Ordnung, die in dichter Formation mit beidhändig geführten sehr langen (d. h. länger als 4 m) Speeren kämpfen, wobei sie manchmal durch kleine bis mittelgroße Schilde geschützt sein können. Sie können berittenen Truppen noch besser die Stirn bieten als Speerträger (s. u.) und besiegen für gewöhnlich auch anderes Fußvolk, wenn ihre Formation tief genug gestaffelt ist. Allerdings ist das Manövrieren mit den langen Waffen sehr schwierig, so dass durch Bewegung oder Kampf Lücken in der Formation entstehen können, die dann anderes Fußvolk, das weniger auf die geschlossene Ordnung angewiesen ist, leicht ausnutzen kann. Im Gegensatz zu anderen Truppen stehen Pikeniere immer doppelt so tief auf ihren Basen, um ihre große Tiefe anzudeuten, und repräsentieren auch die doppelte Anzahl von Truppen. Einige Pikeniere, die keine Schilde führen, werden durch eine Frontreihe Pavisenträger wenigstens vor Beschuss geschützt. Beispiele sind die Pikeniere in Reichen mit spätmittelalterlichem Hintergrund oder die Infanteristen der Stadt Dhari in Rawindra auf MIDGARD mit ihren Drachenlanzen.

Schwere Schützen sind Fußtruppen, die mit Bögen, Langbögen, Armbrüsten oder ähnlichen

Fernkampfwaffen in geordneten Formationen und dichten Geschosssalven Fernkampf führen und sich im Nahkampf auf dichtes Feuer und diverse Nahkampfwaffen, Schilde oder Pavisen und/oder Annäherungshindernisse wie angespitzte Pfähle verlassen, anstatt ihm auszuweichen. Typische Beispiele sind englische Langbogenschützen oder die Armbrustschützen der Küstenstaaten auf MIDGARD. Schwere Schützen sind besonders wirksam gegen berittene Truppen, können aber von ihnen überrannt werden, wenn es trotz des Beschusses noch zum Nahkampf kommen sollte.

„Schwere Schützen“ sind auch Schützen mit einer Frontreihe aus Nahkämpfern mit Schilden, unabhängig von deren sonstiger Bewaffnung. Als Schützen bewaffnete Eskorten von Wagen und Sänften zählen für Nah- und Fernkampf als „Schwere Schützen“.

Elfenschützen verbinden Feuerkraft mit großer Beweglichkeit, was ihnen einen gewissen Vorteil gegenüber normalen „Schweren Schützen“ einbringt. Ähnliches mag auch für die Armbrustschützen von Dunkelelfen oder dergleichen gelten. Bis auf die drei Ausnahmen,

- dass sie keine Pavisen haben dürfen,
- dass sie sich wie Leichte Schützen bewegen und
- dass sie einen etwas höheren Punktwert haben,

gelten für Elfenschützen alle Regeln für „Schwere Schützen“, wenn nicht ausdrücklich etwas Anderes gesagt wird. Dieser Truppentyp schließt auch Wald bewohnende Stammeskrieger mit großen Bögen ein, die zusätzlich noch mit schweren Nahkampfwaffen wie beispielsweise Hartholzkeulen bewaffnet sind wie z.B. die Tupi Amazoniens. Meerelfen, die mit Pavisen ausgerüstet sind, zählen als „Schwere Schützen“.

Speerträger sind alle Fußtruppen wie Stadtmilizen oder Gnome, die – geschützt durch große Schilde – in geschlossener Formation mit langen (2,50 m bis 4 m) Speeren oder vergleichbaren Waffen kämpfen. Der gegenseitige Schutz, den ihnen die dichte Formation, die überlappenden Schilde und der Wald aus Speerspitzen bietet, verleiht ihnen große Widerstandsfähigkeit,

so dass ein Gefecht zwischen zwei so ausgerüsteten Truppenkörpern lange hin- und herwogen kann, bis einer von ihnen bricht. Die Tiefe der Formation zu erhöhen, kann von Vorteil sein, birgt aber die Gefahr in sich, überflügelt zu werden. Speere in guter Ordnung können berittene Truppen für gewöhnlich aufhalten, aber Flugwesen, leichte Infanterie und leichte Reiter können sie zum Halten zwingen und ein isoliertes Speerträgerelement umzingeln und dann zerstören. Beispiele für solche Truppen sind Zwerge mit Speeren oder Zwergenpiken und besonders Gnome.

Stammesfußvolk besteht aus irregulären Infanteristen, die sich hauptsächlich auf eine allgemeine, ungestüme wilde Attacke als auf individuelle Fähigkeiten verlassen, um gegnerische Infanterie zu besiegen. Im Gegensatz zu den nachfolgend aufgeführten Stammeskriegern stehen sie aber in dichten, geschlossenen Formationen, die durch größere Tiefe ihre Schlagkraft noch erhöhen können, und sind relativ einheitlich mit Schwertern und – meist – Speeren (Stoßspeer oder leichter Speer) bewaffnet. Gegnerische Infanterie, die ihrem ersten Ansturm nicht standhalten kann, wird hinweggefegt, sie sind aber in Gefahr durch leichte Truppen und – wenn auch in geringerem Maße als Stammeskrieger – berittene Attacken. Als typisches Beispiel seien hier die Godren Wælands auf [MIDGARD](#) genannt.

Stammeskrieger verlassen sich wie Stammesfußvolk auf ihren ungestümen Ansturm. Ihre Formation ist aber offener als die des Stammesfußvolks, was ihnen einerseits etwas von ihrer Durchschlagskraft nimmt, ihnen andererseits aber größere Schnelligkeit und Geländegängigkeit verleiht. Ihre Bewaffnung kann individuell sehr verschieden sein, im Normalfall besteht sie aber aus leichten Wurfspereen und einer Seitenwaffe wie Schwert oder Axt. In Stammeskriegerformationen können aber durchaus auch Krieger mit Schlachtbeilen, Bihändern oder in beidhändigem Kampf mit zwei kleineren Waffen mitkämpfen. Ein typisches Beispiel sind Berserker oder Ulfhednar in Armeen mit nordischem Hintergrund, wenn sie denn einmal in größeren Einheiten zusammengefasst werden, sowie die Stärkeren unter den Orks und wilde Barbareninfanterie.

Wagen & Sänften umfassen alle nicht zum

Kampf geeigneten Transportmittel, in denen Befehlshaber, Kleriker und Zauberer (natürlich lehnen Helden solchen Luxus kategorisch ab!), aber auch heilige oder magische Gegenstände wie beispielsweise Götterfiguren auf dem Schlachtfeld getragen oder gefahren werden. Zu ihrem Schutz werden sie von einer Eskorte ausgesuchter Fußtruppen begleitet, wobei solche, die hauptsächlich Fernkampf führen, in Nah- und Fernkampf als „Schwere Schützen“, und solche, die überwiegend oder ausschließlich Nahkampf führen, unabhängig von ihrer tatsächlichen Bewaffnung als Axt-/Schwertkämpfer zählen.

3.2 „Einzelfiguren“

Unter „Einzelfiguren“ verstehen wir hier Einzelwesen oder kleine Gruppen von Wesen, deren Anteil an der Gesamtzahl der Truppen eines Elements zwar in der Regel sehr gering ist, die aber durch besondere Fähigkeiten die Kampfkraft ihres Elements (oder gegnerischer Elemente) beeinflussen können. Sie können von anderen „Einzelfiguren“ bekämpft und ggf. ausgeschaltet werden, was aber nicht automatisch ihr Element vernichtet, sondern es lediglich auf seinen normalen Kampfwert reduziert. In Ausnahmefällen kann unter diesem Begriff auch eine besondere Eigenschaft aller Wesen, die ein Element formen, verstanden werden. Dies bleibt aber ohne Einfluss auf die Regeln. Alle „Einzelfiguren“ gehören fest zu dem Element, mit dem zusammen sie aufgestellt werden, und können es nicht verlassen. Eine „Einzelfigur“ kann gleichzeitig auch Befehlshaber seiner Armee sein.

Folgende Typen werden unterschieden:

Helden umfassen jene charismatischen Kämpfernaturen, die übermenschliche Stärke, magische Waffen oder die Gunst der Götter (oder eines Fantasy-Autors) nahezu unbesiegbar gemacht haben. Sie sind besonders dazu geeignet, andere Truppen zum Kampf zu ermutigen (leider auch, wenn das nicht unbedingt klug ist), gegnerische „Einzelfiguren“ zu bekämpfen oder sich mit anderen übernatürlichen Wesen anzulegen. Zauberer, die offensichtlich eine heimliche Bewunderung für sie hegen müssen, bringen sie in der Regel nicht einfach um (wie sie dies bei gewöhnlichen Sterblichen ohne die geringsten

Skrupel tun würden), sondern halten sie bestenfalls für eine Weile in irgendwelchen finsternen Verliesen eingekerkert, aus denen sie sich dann beizeiten zur Freude ihrer Anhänger (in seltenen Fällen mit fremder Hilfe) befreien können.

Kleriker sind alle Vertreter gut organisierter ethischer Religionen, die mit besonderen psychischen Kräften ausgestattet sind, die eher schützender als aggressiver Natur sind. Sie behindern alle Formen von Magie in ihrer unmittelbaren Umgebung und sind oft sogar in der Lage, Gottheiten primitiverer Religionen abzuwehren oder gar zu verjagen. – In die Kategorie der Kleriker fallen aber auch jene Wesen, in deren Nähe Magie aller Art nicht oder kaum funktioniert, auch wenn sie alles andere als klerikal sind.

Zauberer sind alle Intelligenzen, die willens und in der Lage sind, offensive Zaubersprüche anzuwenden. Dies können sehr mächtige Individuen, aber auch Gruppen allein weniger starker Wesen sein. Ihr Zaubern ist nicht ohne Gefahr auch für den oder die Zaubernden und kann die Bewegung der gesamten Armee behindern. Man sollte daher nicht allzu großzügig damit umgehen.

3.3 Schutzvorrichtungen

Hierunter fallen Pavisen, Annäherungshindernisse und rasch errichtete Befestigungen, die die Verteidigungsfähigkeit von Truppen über die üblichen Schutz Waffen wie Helme, Panzerung, Schilde u.s.w. hinaus verbessern. Alle Schutzvorrichtungen schützen nur die Front eines Elements. Mit Ausnahme von Pavisen müssen sie nicht als Modell dargestellt werden. Der Besitzer muss aber seinen Gegner informieren, welche Elemente damit ausgerüstet sind. Pavisen und Annäherungshindernisse können nicht an andere Elemente weitergegeben werden.

Pavisen sind große, schwere Schutzschilde, die in der Regel von Männern in der ersten Reihe eines Elements Schützen oder Pikeniern ohne Schild getragen werden und die Männer vor Fernkampf schützen sollen, während sie im Nahkampf nutzlos sind. Bei Pikenelementen sollte die vordere Reihe der Figuren Pavisen tragen, bei Schützen reicht es, wenn ein Teil der Fi-

guren (zwei von vier bzw. eine oder zwei von drei) damit ausgerüstet ist.

Annäherungshindernisse ist der Sammelbegriff für künstliche, transportable Hindernisse wie Fußangeln, angespitzte Pfähle und andere, die Infanteristen – hauptsächlich Legionäre und Schützen – vor dem Angriff berittener Truppen schützen sollen. Wir nehmen an, dass diese von ihren „Besitzern“ bei einer (freiwilligen) Bewegung aufgesammelt und bei Abschluss wieder ausgelegt werden. Prallt ein solches Element jedoch zurück, flieht oder wird gar vernichtet, so sind die Annäherungshindernisse auf Dauer verloren.

Temporäre Befestigungen können aus rasch aufgeworfenen Erd- oder Sandwällen, aus einfachen Palisaden, Gräben, einer Wagenburg oder aus Kombinationen aller dieser Elemente bestehen. Sie dienen in aller Regel dem Schutz des Lagers oder einer bebauten Fläche, können gelegentlich aber von besonders dafür ausgebildeten Truppen wie Legionären auch auf dem Schlachtfeld beispielsweise zum Schutz einer Flanke oder zum Sperren eines Zuganges errichtet werden. – Dauerhafte Befestigungen wie Mauern und Türme sind nur in Kampagnenspielen erlaubt. Siehe auch den Unterabschnitt 4.1 *Tross, Lager und Befestigungen*.

3.4 Basierung

Alle Figuren und Modelle müssen in Elementen zusammengefasst werden, die aus einer Anzahl von Figuren auf einer dünnen, rechteckigen Basis aus Karton oder einem ähnlichen Material bestehen. Die konkrete Basisgröße ist nicht von Belang, solange alle Basen die gleiche Frontbreite haben und beide Armeen nach den gleichen Grundsätzen basiert sind. Aus Gründen der Standardisierung empfehlen wir jedoch die in Tabelle 1 aufgeführten Größen. Diese entsprechen den Basisgrößen, wie sie in einigen recht populären Regelsystemen für historische Tabletop-Spiele verwendet werden. Eine Ausnahme bilden Pikenelemente, die aber zwei hintereinanderstehenden Pikenelementen in diesen Regeln entsprechen und somit höchstens einer Unterlegbasis bedürfen. Im Normalfall stehen die Figuren auf allen Basen eine Reihe tief, nur

Truppentyp	Basistiefe	Figurenzahl	Truppentyp	Basistiefe	Figurenzahl
Artillerie	40 mm	1/2	Axt-/Schwertkämpfer	20 mm	3/4
Bestien	40 mm	2–4	Boote	80 mm	1–4
Büchschützen	20 mm	3/4	Elfenschützen	20 mm	3/4
„Entbehrliche Truppen“	40 mm	1–4	Flugwesen	30 mm	1–3
Gottheiten	40 mm	1	Großflieger	40 mm	1
Hilfstruppen	20 mm	3/4	Horden	30 mm	5–8
Kamelreiter	30 mm	3	Kriegswagen	80 mm	1
Lanzenreiter	30 mm	3	Legionäre	15 mm	4
Leichte Infanterie	20 mm	2	Leichte Schützen	20 mm	3
leichte Reiter	30 mm	2	Leichte Speerträger	40 mm	6/8
Luftschiffe	80 mm	1	Petardiere	20 mm	2
Pikeniere	30 mm	8	Reiter	30 mm	3
Riesenwesen	40 mm	1	Ritter	30 mm	3/4
Schwere Schützen	20 mm	4	Speerträger	15 mm	4
Stammesfußvolk	15 mm	4	Stammeskrieger	20 mm	3
Streitwagen	40 mm	1	Wagen/Sänften	40 mm	1+

Tabelle 1: Basisgrößen und Anzahl der Figuren pro Element (für 15 mm-Figuren). – Ein Schrägstrich bei den Figurenzahlen bedeutet »oder«, ein Bindestrich »von ... bis ...«. In einigen Fällen soll der angegebene Spielraum der unterschiedlichen Größe von Modellen Rechnung tragen, in anderen (so z. B. bei Schützen und Hilfstruppen) eine Möglichkeit bieten, gedrillte und bezahlte Truppen (die dann die größere Figurenzahl verwenden sollten) optisch von anderen zu unterscheiden. Das (+) Zeichen bei der Anzahl der Figuren auf einem Wagen/Sänftenelement soll daran erinnern, dass zu dem Modell für den Wagen oder die Sänfte noch Figuren für die Eskorte kommen sollten.

Piken sollten zwei Reihen tief und Horden meist ohne erkennbare Ordnung (wenn es sich nicht gerade um irgendwelche zusammengeketteten Bauern oder dergleichen handelt) basiert werden.

Alle Basen sind – unabhängig vom Truppentyp – 40 mm breit, die Tiefen der Basen entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle. Die dort ebenfalls angegebenen Figurenzahlen gelten nur für Wesen normaler Größe (also z. B. Menschen für die Infanterie, Pferde und Menschen für Lanzenreiter, Ritter, Reiter und leichte Reiter u.s.w.). Kleinere oder größere Wesen werden andere Figurenzahlen erfordern. So kann man sich vorstellen, dass Halblinge zu dritt oder gar zu viert auf einem Element *leichte Infanterie* stehen. Um so wichtiger ist, dass jeder Spieler, der solche Truppen verwendet, seinem Gegner nach der Aufstellung seine Truppentypen ganz genau er-

klärt, um Irrtümer zu vermeiden, die aus solchen abweichenden Figurenzahlen entstehen können.

Trosselemente haben entweder dieselbe Größe wie Streitwagen oder, falls es sich um einen Wagenzug handelt, wie Kriegswagen. Lager sind eine Elementbreite tief und doppelt so breit. Siehe auch den Unterabschnitt 4.1 *Tross, Lager und Befestigungen*.

Die Basisgröße für Streitwagen gilt für alle Arten von Streitwagen unabhängig von ihrer Klassifizierung. Da viele Modelle für Riesenwesen und zweispännige Streitwagen im Vergleich zur Elementbreite relativ schmal sind, sei empfohlen, ein oder zwei Infanteristen mit Wurfspieß, Bogen oder Schleuder als Begleitschutz mit auf die Basis zu stellen. Dies macht sich nicht nur optisch besser, sondern spiegelt auch eine gängige Praxis vieler historischer Armeen mit diesen Truppentypen wider („Panzergrenadiere“).

Die Erfahrung zeigt, dass die Basistiefen für Modelle in der Regel zu klein sind. Die hier angegebenen Werten stellen daher nur eine Mindesttiefe dar, die aber als Richtwert gilt, wenn in den Regeln von einer Basistiefe als Maß für eine Strecke die Rede ist (z. B. beim Zurückprallen).

Die hier aufgeführten Basisgrößen gelten nur für 15 mm-Figuren; die Basisgrößen für andere Figurenmaßstäbe sind im Anhang aufgelistet.

3.5 Armeegröße

Jedes Element hat je nach dem Truppentyp, den es repräsentiert, einen bestimmten Punktwert, der die unterschiedliche Schlagkraft dieser Typen ausdrücken soll. Dieser Wert kann Tabelle 1 im Anhang entnommen werden. Die Grundversion dieses Spieles wird zwischen zwei Armeen ausgetragen, deren Gesamtpunktwert, d. h. die Summe der Punktwerte aller ihrer Elemente, „Einzelfiguren“ und Befestigungen, 600 Punkte (Pk.) beträgt. Eines der Elemente jeder Armee muss ihren (einzigen) Befehlshaber tragen. Zusätzlich zu den kämpfenden Truppen muss jede Armee über ein Lager oder über einen Tross verfügen. Beides kostet keine zusätzlichen Punkte, soll das Lager aber befestigt werden, so muss dies bezahlt werden (siehe Tabelle 1 im tabellarischen Anhang).

Natürlich kann auch mit größeren Armeen gespielt werden. Für diesen Fall schlagen wir vor, dass der Gesamtpunktwert jeder beteiligten Armee ein ganzzahliges Vielfaches von 600 Pk. bildet und für jeweils 600 Pk. an Truppen ein eigener Befehlshaber und ein eigenes Lager oder ein eigener Tross aufgestellt wird. In jeder Armee wird einer der Befehlshaber zum Oberbefehlshaber ernannt, alle Lager- oder Trosselemente können einem einzigen Befehlshaber unterstellt werden. Lagerelemente können gemeinsam befestigt werden. Die untergebenen Befehlshaber und ihre Truppen können jeder von einem eigenen Spieler geführt werden, müssen es aber nicht.

4 Bauten und Gelände

4.1 Tross, Lager und Befestigungen

Zu jeder Armee gehören ein Lager- oder zwei Trosselemente. Letztere sind quadratisch und bestehen aus Packtieren oder mehr oder weniger menschlichen Trägern mit dem Gepäck der Armee. Wie gewöhnliche Elemente können sie sich bewegen, wenn auch mit einer relativ geringen Geschwindigkeit.

Ein Lager hingegen ist fest und unbeweglich. Es hat die Form eines Rechteckes, das zwei Elementbreiten breit und eine tief ist, d. h. es misst im 15 mm-Maßstab 80 mm × 40 mm. Das Lager muss so aufgestellt werden, dass eine der Langseiten entlang der Grundlinie verläuft und zu den seitlichen Begrenzungen des Spielfelds ein Mindestabstand von einer Elementbreite bleibt. Wird die Grundlinie von einem Gewässer eingenommen, so muss eine der Langseiten des Lagers am Ufer dieses Gewässers entlanglaufen. Entsprechend wird, wenn eine der seitlichen Begrenzungen des Spielfeldes von einem Gewässer gebildet wird, der Mindestabstand zur Seite vom Ufer dieses Gewässers aus gemessen. Das Lager kann aus Zelten, abgestellten Trosswagen ohne Zugtiere oder dgl. gebildet werden. Steht es am Ufer eines Gewässers, kann es beispielsweise auch aus an Land gezogenen Trieren bestehen.

Im Gegensatz zum Tross kann ein Lager auch befestigt werden, wenn dies in der Liste einer Armee ausdrücklich erlaubt ist, wobei hier temporäre Befestigungen (siehe den Unterabschnitt 3.3 *Schutzvorrichtungen*) gemeint sind. In Kampagnen kann die Befestigung aber auch von dauerhafter Natur in Gestalt einer Stein- oder Ziegelmauer mit oder ohne Türmen sein. Obwohl eine solche Anlage regeltechnisch als „Lager“ behandelt wird, kann es sich dabei um eine Burg oder einen Teil einer Stadt handeln, in der das Gepäck der Armee für die Dauer einer Schlacht zurückgelassen worden ist. In diesem Falle gilt das Innere des Lagers als bebaute Fläche. Näheres müssen die Kampagnenregeln festlegen. Selbstverständlich bietet eine dauerhafte Befestigung einen besseren Schutz als eine temporäre und sollte dementsprechend teurer sein.

Nur die Seiten eines Lagers, die in die Spielfläche hineinragen, müssen befestigt werden. Im

Normalfall kostet also die Sicherung eines Lagers den Preis für die Befestigung einer Langseite und zweier Schmalseiten, d. h. viermal den Grundpreis für einen Abschnitt von einer Elementbreite Länge.

Wenn nichts anderes vorgesehen ist, werden Tross oder Lager von schlecht bewaffneten und wenig kompetenten Knechten verteidigt. Diese suchen automatisch das Weite, wenn ihr Kampf Ergebnis an einer Stelle schlechter ausfällt als das ihres Gegners. Es ist aber auch möglich, andere Infanterieelemente zur Verteidigung von Tross oder Lager abzustellen. Lagerknechte stehen nur dem ursprünglichen Besitzer eines Lagers zu.

Der Verlust eines Lagers oder eines Trosselements hat unangenehme Folgen für die Moral einer Armee: der Verlust eines Trosselements zählt wie der Verlust von 75 Pk. (also ein Viertel der Verluste, die man einer Armee zufügen muss, um ein Spiel zu gewinnen), der des Lagers wie der von 150 Pk. (also immerhin die Hälfte der Verluste, die zum Gewinn eines Spiels nötig sind)! Ein Lager hat dann seinen Besitzer gewechselt, wenn kein Element des vorherigen Besitzers mehr darin steht, aber mindestens eines des Eroberers. Ein erobertes Lager kann zwar zurückerobert werden, dies macht dann aber nur die Hälfte der verlorenen Punkte wieder wett (weitere Eroberungen und Rückeroberungen bringen dann nur noch diesen reduzierten Wert ein). Ein erobertes Trosselement wird aus dem Spiel genommen.

In einem Spiel, an dem mehr als 600 Pk. pro Seite teilnehmen, hat jedes Kommando von 600 Pk. ein Lager bzw. zwei Trosselemente. Diese müssen nun nicht unbedingt von „ihrem“ Kommando mitgeführt werden, sondern dürfen in einem Kommando zusammengefasst werden. Ein gemeinsames Lager darf auch halb so breit wie üblich, aber dafür doppelt so tief sein. Dies ist dann zu empfehlen, wenn mehr als zwei Kommandos pro Seite teilnehmen, weil sich dadurch der Umfang verringert (bei drei Kommandos statt 8 Abschnitten von einer Elementbreite nur 7). Der Wert des Lagers steigt natürlich proportional zur Anzahl der Kommandos, also auf 300 Pk. bei zwei Kommandos, auf 450 Pk. bei drei u.s.w.

Wenn eigene Bodenelemente ein befestigtes La-

ger betreten oder verlassen sollen, so benötigen sie hierzu ein (für den Gegner deutlich erkennbares) Tor. Wenn eine Befestigung mehr als ein Tor besitzen soll, so muss zwischen zwei Abschnitten mit einem Tor mindestens ein Abschnitt ohne Tor liegen.

Gegnerische Bodentruppen können Befestigungen auch betreten, indem sie einen Abschnitt erstürmen (siehe Unterabschnitt 5.2.5 *Kampf um Befestigungen*). Einfache Befestigungen können sowohl von Infanterie als auch von berittenen Truppen erstürmt werden, dauerhafte nur von Infanterie.

Flugelemente dürfen ein Lager nicht betreten, wohl aber seine Verteidiger bekämpfen.

4.2 Terrain

Nur wenige Befehlshaber waren in der glücklichen Lage, den Ort für eine Schlacht völlig frei wählen zu können. Wir gehen daher davon aus, dass das Terrain festgelegt ist und die Spieler nur begrenzten Einfluss darauf haben, von welcher Seite sie auf das Schlachtfeld marschieren. Wenn niemand da ist, der den Spielern das Gelände vorgibt, kann man das System im Anhang verwenden, das auf dem des historischen Spieles »De Bellis Multitudinis« beruht.

Für das Spiel befürworten wir eine Spielfläche, die sich aus – in Spielen, in denen pro Seite 600 Pk. an Truppen kämpfen, sechs – Grundquadraten mit festen Geländeteilen zusammensetzt, die mehr oder weniger beliebig miteinander kombiniert werden können. Um für Spiele nach diesen Regeln geeignet zu sein, muss die Spielfläche folgende Bedingungen erfüllen:

1. Mindestens zwei Drittel (ggf. aufgerundet) der Grundquadrate müssen mindestens ein Geländeteil aufweisen.
2. Mindestens die Hälfte der Grundquadrate muss einen Fluss oder schwieriges oder gar unpassierbares Gelände aufweisen.

Wir unterscheiden zwischen linearen Geländeteilen wie Flüsse und Straßen und flächigen wie bebaute Flächen, unebene oder sumpfige Zonen, Sanddünen, kleine eingezäunte Felder oder

Wein- oder Obstgärten, Gebüsche, Hügel oder Wälder. Ein flächiges Geländestück darf in keiner Richtung breiter als 12 LE oder kleiner als 2 LE sein. Wenn es in einer Richtung breiter als 8 LE ist, zählt es wie zwei Geländeteile. Mehrere Geländeteile übereinander zählen wie die Summe ihrer Bestandteile.

Falls es sich nicht gerade um eine Kampagnenschlacht handelt, die im Hochgebirge, im Dschungel oder anderen unerfreulichen Gegenden stattfindet, sollte der Großteil der Spielfläche ebenes, offenes Gelände sein und entsprechend dargestellt werden. Schwieriges Gelände wie steile Hänge, unebene oder sumpfige Zonen, Sanddünen, kleine eingezäunte (und womöglich auch noch frisch gepflügte) Felder oder Wein- oder Obstgärten, Gebüsche, Wälder oder bebaute Flächen sollte leicht erkennbar und eindeutig begrenzt sein. Gottheiten zählen lediglich Wälder und bebaute Flächen als schwieriges Gelände; für andere Flugelemente gilt dies nur, solange sie keinen Nahkampf führen. Kamelreiter – auch leichte Kamelreiter, die ja als leichte Reiter zählen – betrachten Sanddünen bei der Bewegung und im Kampf als offenes Gelände; Truppen, die auf „exotischen“ Tieren wie z. B. Echsen reiten, – seien sie nun als berittene Infanterie, Kamelreiter, Lanzenreiter, leichte Reiter oder Ritter eingestuft – können stattdessen andere Geländearten (im Fall der Echsen beispielsweise Gebüsche) bei Bewegung und Kampf als offenes Gelände zählen, wenn ihnen dies in der Armeeliste zu ihrer Armee ausdrücklich erlaubt ist.

Sanfte Hänge bieten zwar Truppen, die höher als ihre Gegner stehen, Vorteile im Nahkampf, zählen aber nicht als schwieriges Gelände. Jeder Hügel muss als „hoch“ oder als „flach“ deklariert werden. Dies hat jedoch nur Auswirkungen auf die Sichtbarkeit von Truppen auf ihm, nicht darauf, ob er als schwieriges Gelände zählt oder nicht. Dafür ist nur von Bedeutung, ob seine Hänge sanft oder steil (wobei „steil“ hier für alle Arten von schwer passierbaren Abhängen steht) sind. Ein Hügel darf auf einer Seite (maximal ein Drittel seines Umfangs) in einer Klippe enden.

Ein Element, das teilweise auf schwierigem Gelände steht, zählt, als ob es sich vollständig darin aufhielte!

Flüsse müssen von einer Kante der Spielfläche zur gegenüberliegenden fließen oder auf der Spielfläche in einen See oder ins Meer münden oder aus einem See herausfließen. Ein Fluss, der an einer der Langseiten der Spielfläche beginnt oder endet, muss in seinem gesamten Verlauf mindestens 6 LE und darf höchstens 12 LE von jeder Schmalseite entfernt sein. Ein Fluss, der an einer der Schmalseiten der Spielfläche beginnt oder endet, muss in seinem gesamten Verlauf mindestens 6 LE von jeder der beiden Langseiten entfernt sein und darf an keiner Stelle die längs verlaufende Mittellinie der Spielfläche kreuzen.

Ein Fluss darf maximal zweieinhalbmal so breit wie ein Element sein und muss mindestens eine Elementbreite breit sein, damit er von Booten befahren werden kann. Ein Fluss darf höchstens eineinhalb mal so lang sein wie die längste Kante des Spielfläche.

Entlang eines Flusses dürfen sich nur *verborgene Wesen*, die in Binnengewässern oder in allen Gewässern zu Hause sind, oder – falls der Fluss schiffbar ist – Boote bewegen. Furten und unverteidigte Brücken behindern sie dabei nicht.

Das Überqueren von Flüssen zählt nicht als Bewegung in schwierigem Gelände, sondern wird anderweitig behandelt. Zu Beginn des Spieles ist der Charakter eines Flusses nicht bekannt (falls nicht Kampagnenregeln anderes festlegen). Einmal bestimmt ist er aber einheitlich über die gesamte Länge des Flusses auf der Spielfläche. Alles Weitere finden Sie im Unterabschnitt 4.6 *Überqueren von Flüssen*. Eine Straße, die einen Fluss schneidet, überquert ihn auf einer Brücke oder über eine Furt.

Im Winter können Flüsse zufrieren. Dies kann von Kampagnenregeln vorgegeben oder von den Spielern vor einem Spiel vereinbart werden. Gefrorene Flüsse können von Booten nicht befahren werden und zählen für Bodenelemente als schwieriges Gelände, das aber von allen betreten werden darf.

Das Meer oder ein See kann nur zwischen dem Ufer und einer Insel durchwatet werden. Ansonsten zählen beide Geländearten ebenso wie Klippen für Bodenelemente als unpassierbares Gelände. Daher wird dringend empfohlen, solche Truppen nicht so aufzustellen, dass sie möglicherweise über deren Rand zurückprallen müs-

sen! Strände zählen als offenes Gelände. Zaubern kann durch fließende Gewässer behindert, wenn auch nicht verhindert werden. Als fließende Gewässer zählen das Meer, alle Flüsse und solche Seen, die einen Zufluss und/oder Abfluss haben. Mit Ausnahme des Meeres zählen alle Gewässer als Binnengewässer.

Fantasy-Welten haben üblicherweise sehr viele Straßen, über die sich bekanntlich ganze Scharen von Abenteurern über aller Herren Länder verbreiten. Die meisten sind allerdings einfach nur günstig gelegene Routen, über die die mehr oder minder menschlichen Bewohner einer Gegend miteinander zu verkehren pflegen, und sollten daher als einfache, erdfarbene Trampelpfade dargestellt werden. Bodenelemente bewegen sich weniger auf ihnen als an ihnen ent-

lang (wie das auch historische Armeen bis in die jüngste Vergangenheit hinein taten). Daher ist es wichtig, dass das Gelände rechts und links von einer Straße mindestens eine halbe Elementbreite weit dasselbe ist, damit notfalls klar ersichtlich ist, ob sich ein Element auf einer Straße gleichzeitig auch in gutem oder schlechtem Gelände befindet oder höher als ein Gegner steht.

Wer immer das Gelände auslegt, sollte unbedingt darauf achten, dass es zu den Armeen passt, die gegeneinander antreten. Insbesondere sollte es zur heimatlichen Umgebung des Verteidigers passen. Wenn also beispielsweise Waldelfen die Verteidiger sind, sollte der ein oder andere Wald auf der Spielfläche zu sehen sein.

Basisregeln

1 Sichtbarkeit

Bei Tageslicht und gutem Wetter können Truppen und Geländeteile von allen Elementen gesehen werden, deren direkte Sichtverbindung nicht von dazwischenliegenden Bäumen oder großen Büschen, höherem Gelände oder einer bebauten Fläche blockiert wird. Truppenelemente können die direkte Sichtverbindung nicht blockieren.

Wenn es während einer Kampagne doch einmal zu einer Schlacht bei anderem Wetter oder zu buchstäblich nachtschlafender Zeit kommen sollte, dann reduzieren Morgen- oder Abenddämmerung die maximale Sichtweite auf 12 LE, während Nebel oder Schnee bei Tag oder eine helle Mondnacht sie auf 6 LE und eine dunklere Nacht, dichter Nebel oder ein Sandsturm auf 2 LE beschränken.

Truppen in einem Wald oder auf einer bebauten Fläche können nur von Bodenelementen gesehen werden, die nicht weiter als 1 LE von ihnen entfernt sind, soweit sie ihre Anwesenheit nicht dadurch zu erkennen geben, dass sie aus ihrem Versteck herausschießen. Dasselbe gilt für Bodenelemente in Obstgärten oder Sanddünen, nur dass diese bereits aus einer Entfernung von 3 LE sichtbar sind. Truppen in solchen Geländeteilen, die nicht weiter als die aufgeführten Entfernungen vom Rand entfernt sind, können ungehindert ins Freie sehen.

Leichte Infanterie in Weingärten, in sumpfigem oder felsigem Gelände oder in einem Gebüsch kann nur aus einer Entfernung von höchstens 3 LE gesehen werden, es sei denn, sie bewegt sich oder führt Nahkampf. Sie selbst kann aus solchen Geländeteilen heraus ungehindert ins Freie sehen. Verborgene Wesen sind erst nach

ihrem Auftauchen sichtbar und zählen dann als leichte Infanterie.

Für Flugelemente sind alle Elemente in Wäldern oder auf bebauten Flächen grundsätzlich nicht sichtbar (soweit diese nicht auf sie schießen), in allen anderen hier aufgeführten Fällen ist die maximale Sichtbarkeit auf 2 LE reduziert. Sie selbst können aus Geländeteilen heraus gesehen werden, als stünden sie direkt auf dem Boden unter ihnen. Bodenelemente, die mindestens auf halber Höhe eines Hügels stehen, können keine Bodenelemente sehen, die weniger als 12 LE jenseits eines flacheren Hügels, eines Waldes, eines Obstgartens oder von Sanddünen stehen, andererseits selbst aber auch nicht von solchen Truppen gesehen werden. Solche, die auf geringerer Höhe oder auf dem Flachen stehen, können von Bodenelementen jenseits eines Hügels, eines Waldes, eines Obstgartens oder von Sanddünen überhaupt nicht gesehen werden. Ein Flugelement kann über eines der aufgeführten Geländeteile hinweg jedes Bodenelement sehen, das mindestens genauso weit entfernt von dem ihm zugewandten Rand des Geländeteiles ist wie es selbst. Umgekehrt kann in solchen Situationen ein Bodenelement jedes Flugelement sehen, von dem es selbst gesehen werden kann.

Bodenelemente auf einem Hügel können von einem anderen Bodenelement auf demselben Hügel nur dann gesehen werden, wenn beide nicht weiter als 2 LE voneinander entfernt sind.

Alle Flugelemente können grundsätzlich alle anderen Flugelemente sehen, ebenso alle Bodenelemente, wenn zuvor nichts Anderes gesagt worden ist.

2 Handlungsreihenfolge

Gezogen wird abwechselnd. Ein Zug besteht aus folgenden Phasen:

1. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit einem W6. Die Augenzahl gib die Anzahl der Aktionspunkte (AP) an, die ihm für seinen Zug zur Verfügung stehen. Hat der Spieler im Laufe des Spieles Hordenelemente oder verborgene Wesen verloren, so kann er nun gegen AP eines oder mehrere von ihnen wieder auftauchen lassen (höchstens aber so viele, wie er zuvor verloren hat; siehe 3.3 *Ersetzen von Horden*). Danach führt er maximal die verbliebene Punktzahl an Bewegungen aus. Punkte, die nicht zu einem der zuvor genannten Zwecke verwendet werden, können zum Zaubern oder (falls diese optionale Regel gespielt wird) zur Erlösung verwunschener Zauberer benutzt werden. Nach Abschluss der Bewegung dürfen sich Elemente des anderen Spielers gegnerischen Flugelementen zuwenden.
2. Zauberer können nun gegen gegnerische Einzelfiguren eine magische Attacke durchführen, anschließend können Helden und Zauberer gegen andere Einzelfiguren Einzelnahtkampf führen.
3. Alle Luftschiff-, Kriegswagen-, Schützen- und Wagenelemente mit einer Eskorte aus Schützen auf beiden Seiten, alle Artillerieelemente des ziehenden Spielers, soweit sie sich im laufenden Zug nicht bewegt (auch nicht gedreht) haben, sowie alle Artillerieelemente des anderen Spielers, dürfen nun Fernkampf führen, wenn sie einen Gegner innerhalb ihrer Reichweite und ihres Schussbereiches haben, aber nicht mit einem Gegner in Kontakt stehen oder als Überlappung in einem Nahkampf zählen. Dabei wird die Reihenfolge der Kämpfe von dem Spieler bestimmt, der am Zug ist.
4. Alle Einzelfiguren, deren Elemente in Kontakt sind, führen gegeneinander Nahkampf. Die Reihenfolge bestimmt der Spieler, der am Zug ist.

5. Alle Elemente beider Seiten, die in Kontakt mit einem gegnerischen Element sind, führen Nahkampf. Die Reihenfolge bestimmt wieder der Spieler, der am Zug ist.

3 Aufstellung

3.1 Normaler Aufbau zu Spielbeginn

Beide Spieler würfeln. Der Spieler mit der höheren Augenzahl ist der Angreifer, der mit der niedrigeren Augenzahl der Verteidiger.

Für die Aufstellung kommen normalerweise nur die beiden Langseiten der Spielfläche infrage. Der Angreifer benennt eine als seine bevorzugte Seite und darf dort aufstellen, wenn er mit einem normalen Würfel eine »3« oder mehr erzielt, andernfalls muss er auf der gegenüberliegenden Seite anfangen.

Eine Variante besteht darin, auch die beiden Schmalseiten für die Aufstellung zu benutzen. In diesem Falle sollte die angreifende Partei mit zwei Würfeln bestimmen, auf welcher Seite sie anfängt: bei einer »2« beginnt sie auf der Schmalseite links von ihrer bevorzugten Langseite auf, bei »3« bis »8« auf ihrer bevorzugten Langseite, bei »9« bis »11« auf der gegenüberliegenden Langseite und bei einer »12« auf der Schmalseite rechts von ihrer bevorzugten Langseite. Die andere Seite stellt jeweils auf der gegenüberliegenden Seite auf.

Bestimmt der Zufall die Schmalseiten, so wird angenommen, dass sich die beiden Armeen „auf dem Marsch“ treffen, d. h. alle Kommandos stehen in einer ein Element breiten Kolonne, deren vorderstes Element gerade mit seiner Vorderkante die Kante der Spielfläche berührt (es steht also zu Beginn des Spieles noch nicht auf der Spielfläche). Die Kommandos müssen aber nicht zusammen eine einzige Kolonne bilden, sondern dürfen durchaus „getrennt marschieren“. Der erste Zug des vordersten Elements jeder separaten Kolonne wird von der Kante der Spielfläche aus gemessen. Bis zu ein Drittel der Plänkler-, Hilfstruppen-, leichte Reiter- und Reiterelemente jedes Kommandos (abgerundet, mindestens aber ein Element eines dieser vier Typen) dürfen

außerhalb der Marschkolonne, aber nicht weiter als 6 LE vom vordersten Element der Kolonne (d.h. von der Stelle der Tischkante, wo dieses Element auftauchen wird) entfernt, bereits auf der Spielfläche aufgebaut werden. Diese Elemente stellen die Vorhut eines Kommandos dar.

Als nächstes notieren beide Spieler, in welchen Geländeteilen sie *verborgene Wesen* platzieren. Für den Angreifer gilt dabei aber die Einschränkung, dass er seine Figuren nur innerhalb des eigenen Aufstellungsbereichs (siehe unten) aufbauen darf, während der Verteidiger dafür jedes geeignete Gelände auf der Spielfläche nutzen darf. Falls kein geeignetes Gelände für *verborgene Wesen* oder Boote in der Armee eines Spielers vorhanden ist, so darf er jedes solche Element gegen ein Element leichte Infanterie, gegen ein Element Horden oder gegen einen Abschnitt Feldbefestigungen austauschen. Ist all dies für seine Armee nicht erlaubt, so verfallen die Punkte.

In einem Spiel, bei dem die Armeen ganz normal an den Langseiten der Spielfläche aufgebaut werden, darf der Verteidiger neben *verborgenen Wesen* auch andere Truppentypen in einem Hinterhalt verbergen und zwar

- in einem Wald oder in bebautem Gelände,
- hinter einem Hügel oder Wald, soweit vom Aufstellungsbereich des Angreifers nicht sichtbar, sowie
- leichte Infanterie auch in einem Sumpf oder einem Gebüsch.

Diese Hinterhalte dürfen in Gegensatz zu denen aus *verborgenen Wesen* nicht auf der gesamten Spielfläche, sondern nur auf den (insgesamt vier) Grundquadraten an den Schmalseiten der Spielfläche gelegt werden, und auch dort nur in Bereichen, die nicht zum Aufstellungsbereich des Angreifers gehören. Natürlich muss der Verteidiger notieren, wo er welche Truppen versteckt hat und in welche Richtung sie ausgerichtet sind. Eine schematische Skizze kann da ganz nützlich sein.

Nun stellt der Verteidiger sein Lager bzw. seinen Tross und alle Befestigungen auf, daran anschließend der Angreifer. Ist dies geschehen,

werden die sichtbaren Elemente beider Armeen, d.h. die Elemente, die keine *verborgene Wesen* sind und nicht in einem Hinterhalt liegen, in sechs Schritten aufgestellt: Zunächst baut der Verteidiger mindestens die Hälfte seiner sichtbaren Truppen mit Ausnahme seiner Boote und seiner „Entbehrlichen Truppen“ innerhalb von 6 LE von seiner Grundseite oder, falls die Grundseite aus einem Gewässer besteht, von dessen Ufer auf, darunter alle seine Flugelemente. Anschließend stellt der Angreifer mindestens die Hälfte seiner sichtbaren Truppen mit Ausnahme seiner Boote und seiner „Entbehrlichen Truppen“ in gleicher Weise auf, darunter wiederum alle Flugelemente. Im dritten Schritt baut der Verteidiger den Rest seiner sichtbaren Elemente mit Ausnahme seiner Boote und seiner „Entbehrlichen Truppen“ auf, was anschließend auch der Angreifer mit dem Rest seiner sichtbaren Truppen wiederum mit Ausnahme seiner Boote und seiner „Entbehrlichen Truppen“ tut. Schließlich stellt der Verteidiger alle seine Boote und „Entbehrlichen Truppen“ auf; danach tut dies auch der Angreifer und beginnt die erste Runde.

3.2 Besondere Formen des Auftauchens von Truppen

3.2.1 Das Erscheinen von Gottheiten

Gottheiten werden dann aufgestellt, wenn ein Spieler, der diesen Truppentyp in seiner Armee hat, ihre Hilfe herbeiruft, indem er 6 AP ausgibt. Wollten mehrere Spieler dieselbe Gottheit anrufen, was in Kampagnenschlachten ja durchaus einmal vorkommen kann, so erhält sie derjenige, der zuerst zu diesem Opfer bereit ist, alle anderen zählen sie als verloren. So etwas kann natürlich auch schon einmal unter Verbündeten vorkommen!

Gottheiten verlieren bisweilen rasch das Interesse an den kleinen Streitereien der Sterblichen: würfelt ein Spieler, in dessen Armee bereits eine Gottheit erschienen ist, beim Auswürfeln der AP eine »1«, so verschwindet sie wieder (d.h. wird aus dem Spiel genommen und zählt als verloren). Sind mehrere Gottheiten in der Armee dieses Spielers, so verschwindet nur diejenige,

die als erste von den (noch) anwesenden aufgetaucht ist.

Eine Gottheit erscheint so, dass sie in Basiskontakt mit dem Element des Befehlshabers oder mit dem Element eines Helden der Armee steht.

In Spielen mit mehr als 600 Pk. pro Seite wird diese Regel sinngemäß auf das Kommando angewandt, für das die Gottheit aufgestellt werden soll.

3.2.2 Hinterhalte

Elemente in einem Hinterhalt tauchen automatisch auf,

- wenn sie sich bewegen oder
- Fernkampf führen oder
- von einem Gegner gesehen werden können.

3.2.3 Verborgene Wesen

Ein verborgenes Wesen ist einer bestimmten Geländeart zugeordnet, in der es sich versteckt und auf ahnungslose Opfer lauert. Es darf sein Geländestück nicht verlassen und nur Gegner darin angreifen (Ausnahme: verborgene Wesen, die im Meer oder in einem stehenden Binnengewässer wie einem See hausen, dürfen Gegner angreifen, die sich nicht weiter als eine Elementbreite vom Ufer entfernt aufhalten). Dies geschieht, indem sein Besitzer 1 AP ausgibt und das verborgene Wesen in Basiskontakt (nicht notwendigerweise Front an Front, der Gegner muss sich ihm ggf. zuwenden, siehe 5.2.2 *Nahkampf*) mit seinem Opfer aufstellt, aber so, dass es wenigstens zum Teil in dem ihm erlaubten Bereich bleibt. Falls es den anschließenden Nahkampf übersteht, bleibt es solange auf der Spielfläche, bis es entweder von einem anderen Gegner vernichtet oder in die Flucht geschlagen wird oder bis in einem Umkreis von 6 LE kein Gegner mehr vorhanden ist. Ist das letztere der Fall, wird es von der Spielfläche genommen.

Verborgene Wesen, die von der Spielfläche geflohen oder aus dem Spiel genommen worden sind, (nicht aber solche, die vernichtet worden

sind!) können erneut in „ihrer“ Geländeart auftauchen. Dabei muss es sich jedoch nicht unbedingt um dasselbe Geländestück handeln, vorausgesetzt es erfüllt die gleichen Bedingungen wie das erste (siehe 3.1 *Normaler Aufbau zu Spielbeginn*) und sein Besitzer legt gleich beim Verschwinden schriftlich fest, wo es wieder erscheinen soll! Dieses erneute Auftauchen wird gespielt wie das erste, mit der Ausnahme, dass es jedes Mal 1 AP mehr kostet als zuvor (also das zweite Auftauchen 2 AP, das dritte 3 AP u.s.w.).

3.3 Das Ersetzen von Horden

Für 1 AP kann ein zuvor verlorenes Hordenelement ersetzt werden, d.h. erneut am Spiel teilnehmen. Es handelt sich dabei nicht eigentlich um dieselben Kämpfer, sondern um eine später auf dem Schlachtfeld eintreffende Truppe. Dies soll nicht nur die schier unermessliche Anzahl dieser Truppen, sondern auch ihre mangelnde Disziplin simulieren.

Horden tauchen an der eigenen Grundlinie auf, und zwar

1. neben dem Lager, falls vorhanden oder falls es nicht gerade im Nahkampf bekämpft wird;
2. falls (1) nicht zutrifft, auf einer Straße, die an der eigenen Grundlinie beginnt, oder,
3. falls auch das nicht möglich sein sollte, an der Mitte der eigenen Grundlinie oder zumindest möglichst nahe daran.

Neu aufgetauchte Horden können sich noch normal bewegen, wenn dafür AP bezahlt werden.

Achtung: Wenn ein Hordenelement verlorengeht, bei dem eine Einzelfigur steht, taucht nur ein normales Hordenelement wieder auf. Die Einzelfigur bleibt auf Dauer verloren.

4 Taktische Bewegungen

Eine taktische Bewegung kann von einem einzelnen Element oder von einer Gruppe von Elementen durchgeführt werden. Für jeden AP, der noch nicht für das Wiederauftauchen von Hor-den verwendet worden ist, kann eine Bewegung durchgeführt werden, es sei denn, es soll eine Gruppe bewegt werden, in der

- sowohl berittene Truppen (außer Befehlshaber) als auch Fußtruppen außer leichte Infanterie oder
- sowohl Flugelemente (außer Befehlshaber) als auch Bodenelemente enthalten sind.

Die Bewegung solcher Gruppen kostet 2 AP, wenn nur eine dieser Bedingungen erfüllt ist, und 3 AP, wenn beide Bedingungen erfüllt sind.

Einen zusätzlichen Punkt kostet eine Bewegung,

- wenn ein Element Flugwesen oder Berittene außer Riesenwesen in Kontakt mit gegnerischen Großfliegern oder Riesenwesen ziehen soll, (zählt pro Gruppe natürlich nur einmal);
- wenn der Befehlshaber eines an der Bewegung beteiligten Elemente getötet oder verzaubert ist;
- wenn das Element des Befehlshabers eines an der Bewegung beteiligten Elemente
 - sich ganz oder teilweise im Lager, in einem Wald, in einem Sumpf, auf einer Sanddüne oder auf einer bebauten Fläche aufhält,
 - weiter als 24 LE von diesem Element, wenn es sich um ein Flugelement (außer Gottheiten) oder um ein Element Leichte Reiter handelt, oder weiter als 12 LE in allen anderen Fällen (außer Gottheiten) entfernt ist, aber bei Beginn der Bewegung gesehen werden kann,
 - oder weiter als 6 LE von diesem Element entfernt ist und *nicht* gesehen werden kann (siehe Unterabschnitt 1 *Sichtbarkeit*);

(Achtung: Für Gottheiten gilt diese Regel ausdrücklich *nicht*, weil die natürlich den Willen des Befehlshabers immer erkennen können, egal wie weit sie auf dem Schlachtfeld von ihm entfernt sind.)

- wenn das Element des Befehlshabers eines der an der Bewegung beteiligten Elemente in Basiskontakt mit einem gegnerischen Element ist.

Eine erlaubte Bewegung darf *nicht* zurückgenommen werden!

4.1 Bewegen von Gruppen

Elemente, die sich in einer Gruppe bewegen sollen, müssen mindestens ein anderes Element dieser Gruppe mit einer vollständigen Seite berühren und dürfen nicht in Kontakt mit der Vorderkante eines gegnerischen Elements sein. In einem Spiel, in dem mehr als 600 Pk. pro Seite beteiligt sind, können nur Elemente eine Gruppe bilden, die zum selben Kommando gehören, d. h. direkt demselben Befehlshaber unterstellt sind.

Eine besondere Form einer Gruppe ist die Kolonne: sie ist ein Element breit und zwei oder mehr Elemente tief. Nur in dieser Formation ist es einer Gruppe, die nicht ausschließlich aus leichter Infanterie besteht, möglich, durch schwieriges Gelände zu ziehen oder einen normalen oder reißenden Fluss (siehe Abschnitt 4.6 *Überqueren von Flüssen*) zu überqueren.

Jede Bewegung muss parallel zum ersten Element dieser Gruppe erfolgen oder seiner Bewegung folgen. Auch muss die zurückgelegte Entfernung dieselbe sein oder – im Falle eines Schwenks – um denselben Winkel erfolgen. Eine Gruppenbewegung auf einer Straße, durch schwieriges Gelände oder über einen Fluss hinweg, oder eine Gruppenbewegung, die von einem Gegner vor der Front der Gruppe durchgeführt, muss in einer ein Element breiten Kolonne durchgeführt werden.

Eine Gruppenbewegung darf die Verschmälerung der Front beinhalten, wenn diese dazu notwendig ist, um eine solche Kolonne zu bilden,

durch eine Lücke zu marschieren, einer Straße zu folgen oder um eine Drehung um bis zu 90° durchzuführen, aber keine weiteren Verschränkungen oder Verbreiterungen der Front oder Drehungen auf der Stelle.

4.2 Bewegen einzelner Elemente

Die Bewegung eines einzelnen Elements kann in alle Richtungen führen.

Ein einzelnes Element, das an Flanken oder Rücken in Kontakt mit einem Gegner ist, darf sich diesem zudrehen, wenn es nicht bereits mit seiner Vorderkante Kontakt zu einem Gegner hat. Diese Bewegung kostet keinen AP und darf auch dann durchgeführt werden, wenn der Gegner am Zug ist.

4.3 Allgemeine Bewegungsregeln

Kein Element darf sich schräg vor der Front irgendeines gegnerischen Elements bewegen, das eine Basisbreite oder weniger von ihm entfernt ist und nicht durch irgendein anderes Element von ihm getrennt ist, es sei denn, die Bewegung dient dazu, sich zur Front dieses Elements hin auszurichten, in Kontakt zu ziehen oder sich direkt von diesem Element weg in gerader Linie zurückzuziehen (diese Bewegung darf nicht dazu dienen, ein anderes gegnerisches Element zu kontaktieren), oder die Bewegung ist ein unfreiwilliges Nachfolgen (siehe 5.2.8 *Nachfolgen*).

Ein Element darf nur dann in Kontakt mit der Flanke oder der Rückseite eines gegnerischen Elements ziehen,

- wenn es seine Bewegung vollständig auf der Seite der gradlinigen Verlängerung der gegnerischen Flanke oder Rückseite beginnt, die vom angegriffenen Element abgewandt ist (siehe Abb. 1 und 2), oder
- wenn es im vorherigen gegnerischen Zug in einem Nahkampf gegen das angegriffene Element als Überlappung (siehe 5.2.2 *Nahkampf*) gezählt hat. In diesem Fall ist aber nur ein „Umklappen“ erlaubt, d. h. es darf nur die Flanke kontaktiert werden, auf der die Überlappung stattfand.

Kein Element darf durch eine Lücke ziehen, die schmäler als eine Basisbreite ist.

Schützen (inkl. Elfenschützen) und Büschenschützen dürfen nicht in Kontakt mit der Front eines gegnerischen Elements berittener Truppen oder eines gegnerischen Flugelements ziehen, das sie beschießen können.

Artillerie, Kriegswagen, Luftschiffe, Trosselemente oder Wagen & Sänften dürfen nicht in Kontakt mit gegnerischen Elementen ziehen. Artillerie und Kriegswagen – letztere nur, wenn sie in der Armeeliste ausdrücklich als Belagerungstürme bezeichnet sind – dürfen aber in Kontakt mit Befestigungen ziehen. Streitwagen, „Entbehrliche Truppen“, Artillerie, Kriegswagen, Trosselemente, sowie Wagen & Sänften dürfen schwieriges Gelände nur auf Straßen durchqueren. „Entbehrliche Truppen“ und Luftschiffe dürfen nur schwenken, allerdings mit der Ausnahme, dass „Entbehrliche Truppen“ auf der Stelle drehen dürfen, wenn sie sich einem Gegner in Kontakt mit ihrer Rückseite oder einer ihrer Flanken zuwenden.

4.4 Besondere Bewegungsregeln für Flugelemente

Flugelemente können über Bodenelemente, Gewässer aller Art und schwieriges Gelände hinwegfliegen, dürfen aber eine Bewegung nicht in bzw. über einem Wald oder auf bzw. über bebautem Gelände beenden. Ein Bodenelement kann nur dann in Kontakt mit einem Flugelement ziehen,

- wenn zu ihm ein Held gehört oder
- wenn zu ihm ein Zauberer gehört und für diese Bewegung ein zusätzlicher AP ausgegeben wird oder
- wenn das angegriffene Flugelement bereits gegen ein anderes Bodenelement Nahkampf führt oder
- wenn das angegriffene Flugelement in einem Nahkampf gegen ein Bodenelement als überlappend zählt (siehe 5.2.2 *Nahkampf*) oder

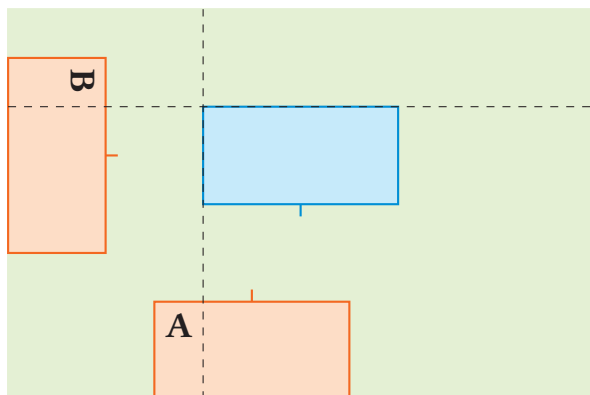


Abb. 1: Das rote Element A kann nicht die rechte Flanke des blauen Elements angreifen („rechts“ vom blauen Element aus gesehen), weil es nicht vollständig auf der vom blauen Element abgewandten Seite der senkrechten gestrichelten Linie steht, welche die Verlängerung dessen rechter Flanke darstellt. Das rote Element B darf zwar die rechte Flanke des blauen Elements angreifen, nicht aber dessen Rückseite, denn es steht nicht vollständig oberhalb der waagerechten gestrichelten Linie.

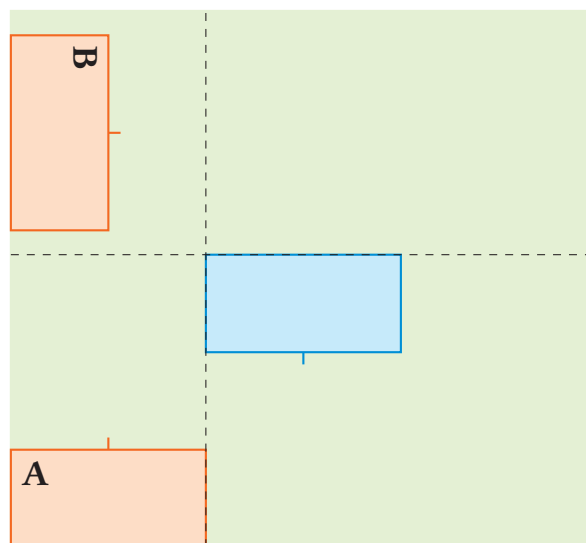


Abb. 2: In dieser Situation darf das rote Element A die rechte Flanke des blauen Elements angreifen, denn es steht vollständig auf der abgewandten Seite der Verlängerung der rechten Flanke dieses Elements (Berühren mit einer Kante oder Ecke ist erlaubt). Ebenso kann das rote Element B jetzt nicht nur die rechte Flanke, sondern auch die Rückseite des blauen Elements attackieren. Es wird dabei natürlich immer vorausgesetzt, dass die Zugreichweite ausreicht!

- wenn der Besitzer des Flugelements zuvor ausdrücklich erklärt hat, dass es gelandet ist, und es sich seitdem noch nicht wieder in die Lüfte erhoben hat.

Landen und Abheben zählen als Bewegung und müssen daher auch als solche bezahlt werden, selbst wenn das betroffene Flugelement oder die Gruppe, die dieses Element enthält, sonst keine weitere Bewegung ausführt.

Ein Flugelement darf nur dann landen, wenn ihm dafür ein freier Platz zur Verfügung steht, der mindestens ein Element breit ist und mindestens die Tiefe der Basis des Flugelements plus 1 LE tief ist. Dies gilt auch dann, wenn das Flugelement aus dem Flug heraus einen Nahkampf am Boden beginnen will.

4.5 Zugreichweiten

Die maximale Reichweite, die sich irgendeine Ecke eines Elements in einem Zug bewegen

kann, kann Tabelle 2 im Anhang entnommen werden.

Ist die Sichtweite aufgrund des Wetters oder der Tageszeit auf 2 LE reduziert, so beträgt die maximale Bewegungsreichweite für alle Bodenelemente, die sich nicht auf einer Straße befinden, und für alle Flugelemente 2 LE.

Ein Bodenelement, das einen Fluss außerhalb einer Furt überquert, darf sich in diesem Zug nur maximal 1 LE weit bewegen.

Sollten nach Abschluss der Bewegung noch AP übrig sein, so kann einer davon verwendet werden,

1. das Element mit dem Oberbefehlshaber oder eine Gruppe mit diesem Element um weitere 1 LE zu bewegen, wenn diese zusätzliche Bewegung ausschließlich über Straßen verläuft, oder
2. ein Element mit einem Zauberer oder eine Gruppe mit einem solchen Element um

weitere 1 LE zu bewegen, wenn diese zusätzliche Bewegung über Straßen oder offenes Gelände verläuft.

Weitere dann noch nicht genutzte AP können zur magischen Unterstützung in der Kampfphase verwendet werden, aber nur von Zauberern, die keine zusätzliche Bewegung gemäß (2) ausgeführt haben. Ein Befehlshaber, der gleichzeitig ein Zauberer ist, darf also eine zusätzliche Bewegung nach (1) durchführen und anschließend noch Kämpfe magisch unterstützen.

4.6 Berittene Infanterie

Infanterie, die mit Reittieren ausgerüstet ist, darf sich solange mit der Geschwindigkeit von Reitern bewegen, bis

- ihr Besitzer sie in der Bewegungsphase eines seiner Züge für abgesessen erklärt oder
- bis sie in Kontakt mit einem gegnerischen Element gerät oder
- bis sie im Fernkampf bekämpft wird.

Berittene Infanterie kämpft und wird bekämpft wie normale Infanterie, sie darf aber nur dann von sich aus einen Fernkampf beginnen, wenn sie zuvor für abgesessen erklärt worden ist. Ein einmal abgesessenes Element berittener Infanterie darf nicht wieder aufsitzen.

4.7 Überqueren von Flüssen

Falls zum ersten Mal während eines Spieles ein Bodenelement einen Fluss außer über eine Furt oder eine Brücke überqueren möchte, muss die Gefährlichkeit des Flusses ausgewürfelt werden. Zum Würfelergebnis wird 1 addiert, wenn der Fluss von Booten befahren werden kann. Das Endergebnis bestimmt den Charakter des Flusses, wie man Tabelle 3 im Anhang entnehmen kann.

Für jedes Bodenelement mit Untoten, das einen normalen oder einen reißenden Fluss überqueren soll, und für jedes andere Bodenelement (außer Booten), das einen reißenden Fluss überqueren soll, muss ausgewürfelt werden, ob dies in

diesem Zug möglich ist. Wird nicht mindestens die in Tabelle 4 im Anhang aufgeführte Zahl gewürfelt, muss das betreffende Element seine Bewegung beenden; Elemente, die sich auf der Flucht befinden, sind vernichtet (siehe 5.2.7 *Fliehende Elemente*), andere bleiben am Ufer stehen und blockieren möglicherweise hinter ihnen stehende Elemente.

4.8 Boote und Landelemente

Landelemente können nicht gleichzeitig in einem Zug auf Booten fahren und sich zu Lande bewegen. Eine Landung läuft also wie folgt ab: im ersten Zug fährt das Boot ans Ufer, und zwar so, dass eine es einer Langseiten etwa parallel zum Ufer steht und es an wenigstens einer Stelle berührt (Kontakt in der Mitte oder mit den Ecken reicht). Es gilt damit als gelandet und kann dann auch von gegnerischen Landelementen vom gleichen Ufer aus an dieser Seite kontaktiert werden (selbst dann, wenn diese teilweise dazu im Wasser stehen müssen).

In der folgenden Runde darf ein Landelement, das auf dem Boot mitgefahren ist, an Land ziehen. Diese Bewegung wird von der Mitte der Seite des Bootelements aus gemessen, die Kontakt mit dem Ufer hat.

Trifft ein Boot während seiner Bewegung auf ein im Wasser stehendes Landelement mit Ausnahme von in Gewässern heimischen „verborgenen Wesen“ oder anderen Booten, so „überfährt“ es dieses Element: das kontaktierte Element wird einfach als zerstört aus dem Spiel genommen, und das Boot setzt seinen Zug fort. Dieser Vorgang zählt nicht als Kampf, sondern als Teil der Bewegung!

4.9 Durchdringung

Gottheiten können alle eigenen und gegnerischen Elemente durchdringen. Alle Bodenelemente können unter eigenen Flugelementen hindurchziehen, die sich nicht in Nahkampf mit Bodenelementen befinden. Flugelemente können über eigene oder gegnerische Bodenelemente hinwegfliegen, nicht aber zurückprallen. Berittene Truppen können leichte Infanterie durchdringen oder leichte Infanterie alle ei-

genen Truppen, wenn diese in dieselbe oder in die genau entgegengesetzte Richtung ausgerichtet sind und hinter dem durchdrungenen Element genügend Platz für das durchdringende Element ist. Berittene Truppen können durch alle eigenen Truppen außer Pikenieren und Riesenwesen, Legionäre durch eigene Speerträger oder andere eigene Legionäre, sowie Pikeniere oder Schützen durch eigene Axt-/Schwertkämpfer zurückprallen, wenn die durchdrungenen Elemente in dieselbe Richtung wie die zurückprallenden ausgerichtet sind.

5 Kampfbregeln

5.1 Kampf zwischen Einzelfiguren

Der Kampf zwischen Einzelfiguren wird als „Einzelkampf“ bezeichnet und vor dem (normalen) Kampf zwischen Elementen ausgetragen. Beim Einzelkampf wird ebenso wie beim gewöhnlichen Kampf zwischen Fernkampf (hier magische Attacke genannt) und Nahkampf unterschieden. Alle magischen Attacken müssen vor dem Einzelnahkampf durchgeführt werden.

5.1.1 Magische Attacken

Ein Element mit einem Magier, das weder in Kontakt mit einem gegnerischen Element ist, noch ein gegnerisches Element überlappt, kann eine gegnerische Einzelfigur, deren Element sich innerhalb von 6 LE von ihm aufhält, magisch angreifen. Diese Aktion kostet einen zusätzlichen AP. Abgesehen davon, dass die Elemente der kämpfenden Einzelfiguren nicht miteinander in Kontakt sind und Helden nicht zurückkämpfen können, wird die magische Attacke wie ein Einzelnahkampf durchgeführt. Ein zweites oder drittes eigenes Element mit einem Magier, der das Ziel ebenfalls magisch attackieren könnte, unterstützt den nächststehenden Zauberer.

5.1.2 Einzelnahkampf

Ein Held oder Zauberer, dessen Element in Frontkontakt mit einem gegnerischen Element

mit einer Einzelfigur steht (siehe 5.2.2 *Nahkampf*), muss diese bekämpfen, wenn sein Spieler am Zug ist. Kleriker dürfen von sich aus keine Einzelnahkämpfe beginnen.

Beide Seiten würfeln mit einem W12 für ihre Figur und addieren das Ergebnis zu dem für sie relevanten Kampffaktor aus Tabelle 5 im Anhang. Zu dieser Summe werden dann die zutreffenden der im relevanten Teil von Tabelle 6 im Anhang aufgeführten taktischen Faktoren addiert.

5.1.3 Ergebnis des Einzelkampfes

Ob magische Attacke oder Einzelnahkampf, vergleichen Sie nun die Kampfergebnisse beider Seiten und führen Sie die in Tabelle 7 im Anhang aufgeführten Schritte sofort durch.

Achtung: Zauberer, die einen Helden magisch attackiert haben, ignorieren jedes für sie negative Ergebnis.

5.2 Kampf zwischen Elementen

5.2.1 Fernkampf

Artillerie, Kriegswagen, Luftschiffe, Schützen, sowie Wagen & Sänften mit einer Eskorte aus Schützen können auf ein gegnerisches Element direkt vor ihrer Front schießen, wenn es höchstens 9 LE im Falle von Artillerie bzw. höchstens 3 LE in allen übrigen Fällen entfernt ist, und weder die Schießenden noch die Beschossenen in Kontakt mit einem gegnerischen Element sind oder als Überlappung zählen. Elemente, die nicht zurückschießen müssen, müssen – falls mehrere Ziele zur Auswahl stehen – auf das schießen, das am weitesten in dem Bereich direkt vor ihrer Front steht und nicht bereits von drei anderen Elementen beschossen wird; Artillerie darf dabei aber leichte Infanterie aller Art ignorieren.

Fernkampf ist nicht erlaubt, wenn ein Geländestück oder andere Elemente teilweise oder ganz die Blickverbindung zwischen Schießendem und Ziel blockieren. Truppen direkt am Rande eines Waldes oder einer bebauten Fläche können nach außerhalb schießen, aber auch selbst von

dort aus beschossen werden. Flugelemente dürfen nicht über Bodenelemente hinweg beschossen werden, und ebenso wenig dürfen Bodenelemente über andere Bodenelemente hinweg von Luftschiffen beschossen werden.

Artillerie darf im eigenen Zug nur dann schießen, wenn sie sich nicht bewegt (auch nicht gedreht) hat.

Kriegswagen dürfen im eigenen Zug nur dann von ihrer Frontseite aus schießen, wenn sie sich nicht bewegt haben. Büchschützen dürfen im eigenen Zug nur dann schießen, wenn sie zwei Reihen tief stehen. Auch dann schießt immer nur eines von zwei hintereinanderstehenden Elementen, die Entfernung wird immer vom vorderen Element aus gemessen. Dies simuliert den Austausch der Schützen durch Rotation, um ein kontinuierliches Feuern zu ermöglichen.

Ein Ziel, das noch nicht geschossen hat, aber schießen kann, muss dies tun.

Ein Schützelement, das auf einem Boot mitfährt, darf Fernkampf führen. Hierbei werden alle Entfernungen vom Bootelement aus gemessen, und das Schützelement benutzt die Faktoren von Booten.

Mit der Ausnahme, dass die Kämpfenden nicht in Kontakt miteinander sind und einige Gegner nicht zurückkämpfen können, wird der Fernkampf exakt wie der Nahkampf ausgetragen. Ein zweites oder drittes Element, das auf dasselbe Ziel schießt, wird nicht separat gewertet, sondern unterstützt den Fernkampf des nächststehenden.

Ein Element mit Pavisen darf dann den Bonus für Pavisen nicht in Anspruch nehmen, wenn es von gegnerischen Kriegswagen, Luftschiffen, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen wird, die sich vollständig hinter seiner Front bzw. deren Verlängerung befinden oder diese Linie gerade noch mit einer seitlichen Kante berühren, sich der Rest des schießenden Elements aber vollständig hinter ihr aufhält (siehe Abb. 3), oder wenn es von Artillerie oder von Büchschützen beschossen wird.

Ein Zauberer bei einem Büchschützen-, Kriegswagen-, Luftschiff-, Schützen- oder Wagen/Sänftelement mit einer Eskorte aus

Schützen kann die Wirkung des Fernkampfes dieses Elements verstärken, wenn dafür 1 AP bezahlt wird.

5.2.2 Nahkampf

Zum Kampf kommt es auch dann, wenn ein Element sich in Frontkontakt mit einem gegnerischen Element befindet, d.h. wenn die beiden Elemente mit ihren Vorderseiten von Ecke zu Ecke miteinander in Kontakt sind. Dabei ist es gleichgültig, ob dieser Kontakt erst im laufenden Zug hergestellt worden ist oder noch vom vorherigen Zug her weiterbestand.

Soweit es sich nicht um ein Artillerie-, Boot-, Kriegswagen-, Luftschiff- oder Trosselement handelt, dreht sich ein Element, das nicht in Frontkontakt steht, aber an einer Flanke oder an der Rückseite von einem Gegner kontaktiert wird, am Ende der Bewegungsphase seinem Widersacher so zu, dass Frontkontakt hergestellt wird. Falls ein Element zwei solcher gegnerischer Elemente in die Flanke attackiert, drehen sich ihm beide zu, wobei sich aber das zweite Element direkt hinter das erste stellt. Ein Artillerie-, Boot-, Kriegswagen-, Luftschiff- oder Trosselement behandelt seine zuerst angegriffene Seite für den Nahkampf als Front, die beiden angrenzenden Seiten als Flanken und die gegenüberliegende Seite als Rückseite.

Ein Element überlappt einen Gegner dann,

- wenn seine rechte bzw. linke vordere Ecke die rechte bzw. linke vordere Ecke des gegnerischen Elements berührt, seine Front die des eigenen kämpfenden Elements gradlinig verlängert und kein Frontkontakt zu einem anderen gegnerischen Element besteht oder
- wenn eine seiner Flanken Kontakt mit einer Flanke des gegnerischen Elements hat. Dies zählt auch dann als Überlappung, wenn die Front des Elements in Kontakt mit einem Gegner oder einem Element der eigenen Armee ist.

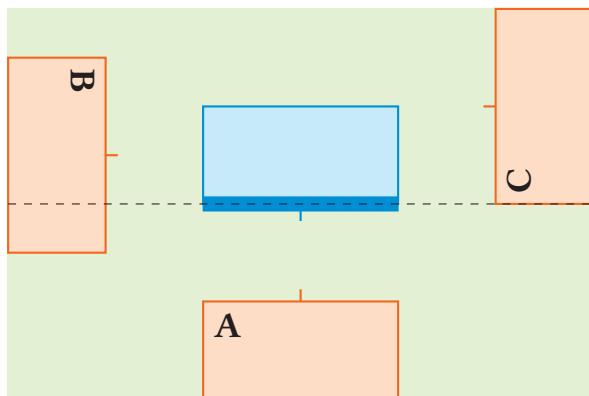


Abb. 3: Das blaue Element, das mit Pavisen ausgerüstet ist (symbolisiert durch die dickere Seite), soll von gegnerischen Schützelementen beschossen werden. Wenn das Ziel aus den Positionen A oder B heraus beschossen wird, darf es den Bonus für Pavisen in Anspruch nehmen, nicht aber, wenn der Beschuss aus Position C heraus erfolgt.

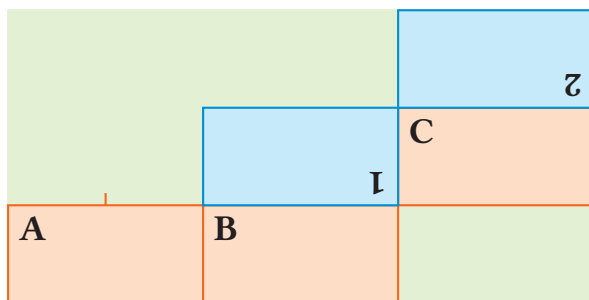


Abb. 4: Die roten Elemente A und B überlappen das blaue Element 1, das Element A, weil es die Front des Elements B verlängert (der erste im Text aufgeführte Grund), das Element C, weil eine seiner Flanken eine Flanke von 1 berührt (der zweite aufgeführte Grund). Aus dem letztgenannten Grund zählt auch 1 als Überlappung von C.

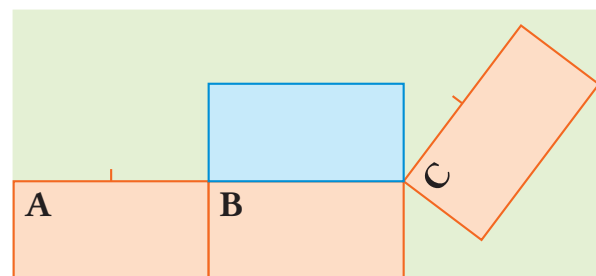


Abb. 5: Wie in Abb. 4 wird ein blaues Element vom roten Element A überlappt. Hingegen zählt Element C nicht als Überlappung: Zwar berührt seine linke vordere Ecke die des blauen Elements, aber seine Front setzt die des kämpfenden eigenen Elements B nicht gradlinig fort.

Bitte beachten Sie, dass in beiden Fällen der Kontakt mit einer Ecke allein nicht ausreicht!

Wenn ein Element einen Gegner überlappt oder mit einer Flanke oder der Rückseite eines Gegners in Kontakt ist, zählt es für ein Element der eigenen Seite, das gegen denselben Gegner Nahkampf führt, als taktischer Faktor (s.u.). Ein Element kann bis zu zwei gegnerische Elemente überlappen, nämlich auf jeder seiner Flanken eines; andererseits kann ein Element pro Flanke nur einmal überlappt werden und auf ein und derselben Flanke nicht gleichzeitig überlappt und kontaktiert werden. Ein Element zählt auch dann als überlappend, wenn es im selben Zug bereits einen Gegner vernichtet, zurückgeworfen oder in die Flucht geschlagen hat.

Verbündete, die sich gegenseitig mit Misstrauen betrachten – das klassische Beispiel sind Elfen

und Zwerge –, zählen niemals als Überlappung für den jeweils anderen. Auf solche Konstellationen sollte ggf. in den Armeelisten hingewiesen werden.

Wenn die längere Seite eines Bootes, Kriegswagens oder Luftschiffes als Front gilt und gleichzeitig mit zwei gegnerischen Elementen in Kontakt steht, kämpft das Element zunächst gegen das eine, dann – falls noch möglich – gegen das andere, wobei wie üblich die Reihenfolge von dem Spieler bestimmt wird, der gerade am Zug ist. Falls nur die Hälfte der längeren Seite kontaktiert wird, zählt das gegnerische Element als an einer Flanke überlappt.

5.2.3 Kampfprozedur

Ob in Nah- oder Fernkampf, jeder Spieler beginnt mit dem für den Truppentyp seines Elements relevanten Kampffaktor aus Tabelle 8 im Anhang.

Speerträger und Stammesfußvolk addieren hierzu +2, falls sie von einem weiteren eigenen Element des gleichen Typs unterstützt werden, das sich direkt hinter ihnen befindet und in dieselbe Richtung ausgerichtet ist, und keines der beiden Elemente sich in schwerem Gelände befindet oder einen normalen oder reißenden Fluss außerhalb einer Brücke oder Furt überquert oder ein Lager angreift oder in Kontakt mit der Vorderkante eines feindlichen Elements „Entbehrliche Truppen“ ist oder in diesem Zug gegnerische Artillerie kontaktiert hat.

Im Nahkampf gegen Berittene, Kriegswagen, Stammeskrieger, Stammesfußvolk oder bebaute Flächen addieren Hilfstruppen, Legionäre und Speerträger zum Kampffaktor +2 für ein von hinten unterstützendes Element leichte Infanterie. Auf die gleiche Weise wird nicht nur das vordere Element, sondern auch das diesem links und rechts benachbarte unterstützt. Ein Element leichte Infanterie kann also bis zu drei Elemente unterstützen. Verborgene Wesen und Petardiere können – im Gegensatz zu anderer leichter Infanterie – eigenen Elementen aus Hilfstruppen, Legionären oder Speerträgern keine Unterstützung aus der zweiten Reihe heraus geben.

Legionäre, die gegen Axt-/Schwertkämpfer, Lanzenreiter, Ritter, Stammeskrieger oder Stammesfußvolk kämpfen, addieren zum Kampffaktor +3, falls sie von einem eigenen Element Legionäre unterstützt werden, das sich direkt hinter ihnen befindet und in dieselbe Richtung ausgerichtet ist, und keines der beiden Elemente sich in schwerem Gelände befindet oder einen normalen oder reißenden Fluss außerhalb einer Brücke oder Furt überquert.

Bitte beachten Sie, dass in Spielen mit mehr als 600 Pk. pro Seite alle zuvor aufgeführten Unterstützungen nur dann möglich sind, wenn die daran beteiligten Elemente demselben Kommando angehören.

Addieren oder subtrahieren Sie dann jeden zutreffenden der in Tabelle 9 im Anhang aufgeführten taktischen Faktoren.

Nun würfelt jeder Spieler mit einem W12 für sein Element. Besteht mindestens eines der beiden direkt am Kampf beteiligten Elemente aus Untoten, so darf *der Spieler mit dem höheren*

Würfelergebnis, also nicht unbedingt der Besitzer der Untoten, noch einmal mit einem W3 würfeln und die gewürfelte Zahl zum bisherigen Ergebnis addieren.

Anschließend werden die Ergebnisse beider Seiten erstmals miteinander verglichen. Wenn ein Element in diesem Stadium ein geringeres Ergebnis als der Gegner erzielt hat und

- es sich um Fußtruppen außer Kriegswagen handelt, die hinter einer Befestigung stehen – es sei denn, es handelt sich um eine einfache Befestigung und das Element wird von Artillerie beschossen –, oder
- am Rande eines Waldes oder einer bebauten Fläche steht und mit einem Schützen-, Kriegswagen-, Luftschiff- oder Wagen/Sänftenelement mit einer Eskorte aus Schützen Fernkampf führt,

darf dieses Ergebnis um bis zu 4 Faktoren erhöht werden, aber um höchstens soviel, dass es zu einem Gleichstand kommt.

Wenn nun immer noch ein Element ein geringeres Ergebnis als das andere erzielt hat, aber

- es handelt sich um Truppen mit Pavisen, die von Schützen, Kriegswagen, Luftschiffen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden, solange die Schießenden ganz oder teilweise vor der Front des Zieles oder deren Verlängerung stehen oder
- es enthält einen Kleriker oder
- es wird beschossen und enthält einen Zauberer,

so darf es sein Ergebnis um bis zu 2 Faktoren erhöht werden, aber um höchstens soviel, dass es zu einem Gleichstand kommt. Diese Punkte sind kumulativ, d. h. ein Element, das Pavisen führt und einen Zauberer enthält, darf bis zu 4 Faktoren addieren.

Achtung: Ein Zauberer darf pro Zug nur einmal AP für Kämpfe ausgeben, also entweder für Nah- oder für Fernkampf.

5.3 Kampffresultat

Vergleichen Sie nun die Endergebnisse beider Seiten und führen Sie die in Tabelle 10 im Anhang aufgeführten Schritte sofort durch. Diese hängen nicht nur von der Deutlichkeit des Resultates ab, sondern auch vom Truppentyp des eigenen Elements und dem des Hauptgegners, von dem es beschossen wird oder gegen den es frontal Nahkampf führt, nicht aber von dem Typ der Elemente, die es überlappen oder den Beschuss unterstützen. In einigen Fällen wird der Ausgang auch vom Typ eventuell beteiligter Einzelfiguren oder vom Gelände, in dem der Kampf stattfindet, beeinflusst. Kampfergebnisse, die nur bei einem Kampf in offenem Gelände eintreten können, werden ignoriert, wenn über eine Befestigung hinweg gekämpft wird!

Unter besonders ungünstigen Umständen kann es vorkommen, dass ein Endergebnis (oder gar beide) kleiner oder gleich Null ist. In solchen Fällen ist es sinnlos, das Verhältnis der beiden Endergebnisse zu betrachten wie in der folgende Liste der Kampffresultate. Daher gilt folgendes:

1. Ist nur eines der beiden Endergebnisse gleich Null oder kleiner, so wird das niedrigere Endergebnis als »halb so groß oder geringer« angesehen. Muss oder darf das Element mit dem größeren Endergebnis nachfolgen bzw. vorrücken (siehe 5.2.8 *Nachfolgen*), so tut es dies drei eigene Basistiefen weit.
2. Sind beide Endergebnisse gleich und beide gleich Null oder geringer, so wird der Kampf in der nächsten Runde fortgesetzt, falls ihn nicht eine der beiden Seiten vorher freiwillig abbricht.
3. Sind die beiden Endergebnisse nicht gleich, aber beide gleich Null oder geringer, so wird angenommen, die Elemente hätten jeweils das Endergebnis des anderen, aber – falls es kleiner als Null war – ohne das Minuszeichen, erzielt. Der Ausgang des Kampfes wird dann wie üblich nach Tabelle 10 im Anhang bzw. wie unter Punkt (1) bestimmt.

Ein Element ignoriert ein ungünstiges Kampffresultat,

- Iwenn es gegen einen Gegner Fernkampf führt, der keine Gottheit ist oder nicht zurückschießen kann, oder
- Iwenn es als Überlappung kämpft.

Ein Element, das frontal Kontakt mit einer Flanke oder dem Rücken des Gegners hat, ignoriert die in Tabelle 10 im Anhang aufgeführten Kampffresultate. Wenn jedoch das eigene Element, das den Gegner im selben Nahkampf frontal bekämpft, zurückprallt, flieht oder vernichtet wird, so ist ein Element in Flanke oder Rücken vernichtet, wenn es aus berittenen Truppen besteht, die sich zudem noch in schwierigem Gelände aufhalten. In allen anderen Fällen prallt es zurück.

Bitte beachten Sie, dass Einzelfiguren den Ausgang des Kampfes nur dann beeinflussen können, wenn sie zuvor nicht im Einzelkampf für diesen Zug (oder gar auf Dauer) ausgeschaltet worden sind!

5.3.1 Kampf um Befestigungen

Jeder Abschnitt eines Lagers wird von (in der Regel nicht auf dem Spielfeld repräsentierten) Lagerknechten verteidigt, die wie tatsächlich vorhandene Elemente einen Angreifer überlappen können. Sie dürfen aber das Lager nicht verlassen und rennen alle davon, sobald der Gegner an einer Stelle ein entsprechendes Kampffresultat erzielt. Lagerknechte zählen im Kampf als Fußtruppen.

Verteidiger einer Festung, ob Lagerknechte oder andere Truppen, können Angreifer überlappen, als sei die Befestigung nicht vorhanden, können selbst aber *nicht* von gegnerischen Truppen außerhalb der Befestigung überlappt werden.

Fußtruppen können einfache Befestigungen und dauerhafte Befestigungen angreifen, berittene Truppen nur einfache Befestigungen, mit der einen Ausnahme, dass Riesenwesen grundsätzlich alle Abschnitte mit Toren, ob dauerhaft oder nicht, angreifen dürfen. Flugelemente können zwar die Verteidiger hinter einer Befestigung bekämpfen, nicht aber in diese eindringen.

Ein stürmendes Bodenelement, dessen Gegner hinter einer Befestigung zurückgeprallt, geflohen oder vernichtet worden ist, folgt eine Basistiefe weit in die Befestigung hinein nach (von der Innenseite der Befestigung aus gemessen), wenn es sich nicht um Kriegswagen oder Artillerie handelt. In den letzten beiden Fällen darf statt dieses Elements ein Element Fußtruppen nachfolgen, wenn es zuvor in vollem Basiskontakt mit der Rückseite des Kriegswagen- oder Artillerieelements gewesen ist.

Sind nach erfolgreichem Sturm noch gegnerische Elemente in der Befestigung, so können zwar weitere eigene Bodenelemente (nur Fußtruppen im Falle dauerhafter Befestigungen) über einen unverteidigten Abschnitt der Befestigung in diese eindringen, aber nur dann, wenn sie diesen Abschnitt erstürmen. Hierzu wird für jedes Element, das den Versuch unternimmt, mit einem normalen Würfel gewürfelt und zum Ergebnis der Kampffaktor des Elements gegen Fußtruppen hinter einer Befestigung addiert. Dann würfelt der Besitzer der Befestigung. Ist sein Ergebnis geringer als die Summe, so kann das Element in die Befestigung eindringen, andernfalls bleibt es draußen stehen (und ebenso alle Elemente hinter ihm, die über den gleichen Abschnitt eindringen wollten). Wurde ein Tor erstürmt, so kann dieses fortan vom Angreifer benutzt werden, solange es nicht von gegnerischen Truppen verteidigt wird.

Eine Befestigung hat dann den Besitzer gewechselt, wenn kein Element des vorherigen Besitzers mehr darin ist, aber mindestens ein Element des Eroberers.

5.3.2 Zurückprallende Elemente

Ein zurückprallendes Element bewegt sich ohne umzudrehen direkt nach hinten, und zwar leichte Speerträger, Pikeniere und Horden um die Hälfte ihrer eigenen Basistiefe, alle übrigen um eine volle eigene Basistiefe weit. Trifft das Element dabei auf eigene Truppen, die in dieselbe Richtung ausgerichtet sind,

- durchdringt es diese, falls es sich um einen Truppentyp handelt, den es durchdringen darf, und bleibt hinter ihnen stehen, bzw.

- drängt alle anderen Truppen außer Riesenwesen, Gottheiten und Kriegswagen zurück.

Eigene Truppen, die nicht in dieselbe Richtung ausgerichtet sind, können weder zurückgedrängt noch durchdrungen werden.

Ein Element, das eigentlich zurückprallen müsste, aber sowohl mit seiner Front als auch mit einer seiner Flanken oder seiner Rückseite in Kontakt mit einem gegnerischen Element ist, oder das beim Zurückprallen auf die Front eines neuen Gegners, auf die Außenseite einer Befestigung (es sei denn, dort befindet sich zufällig ein offenes Tor) oder auf Gelände, das es nicht durchqueren darf, oder auf eigene Truppen, die es weder zurückdrängen noch durchdringen darf, stößt, ist automatisch vernichtet. Ein Element, das beim Zurückprallen auf die Rückseite, auf eine Flanke oder lediglich auf eine Ecke eines neuen Gegners trifft, bleibt stehen.

Ein Element, das über eine Begrenzung der Spielfläche zurückprallt, wird zwar aus dem Spiel genommen, kann aber in der nächsten Runde einer Kampagne wieder aufgestellt werden (wenn die Kampagnenregeln nichts anderes vorsehen).

„Verborgene Wesen“, die sich in Gewässern aufhalten, und Boote, die im Kampf gegen andere Elemente dieser Typen in oder gegen die Strömungsrichtung eines Flusses zurückprallen, tun dies nicht geradlinig, sondern folgen bei dieser Bewegung dem Verlauf des Flusses. Boote, die beim Zurückprallen gegen einen beliebigen Gegner über das Ufer hinaus geraten, sind stattdessen zerstört.

Fußtruppen, die auf einem Bootelement mitgefahren sind, das im Kampf zerstört wurde, sind nur dann ebenfalls zerstört, wenn die Würfel-ergebnisse im Kampf gegen denselben Gegner dazu ausgereicht hätten. In allen übrigen Fällen (auch dann, wenn ihr Endergebnis besser als das des Gegners sein sollte!) werden sie diesem gegenüber auf ihn hin ausgerichtet am jenseitigen Ufer aufgestellt.

Beispiel: Ein am Ufer eines normalen Flusses liegendes Boot, das ein Element Stammeskrieger

transportiert, wird von einem gegnerischen Legionärselement angegriffen. Der Besitzer des Bootes würfelt eine 4, so dass er bei einem Grundfaktor von +4 auf ein Endergebnis von 8 kommt. Der Grundfaktor der Legionäre beträgt +10. Da sie gegen Boote kämpfen, erhalten sie zunächst einmal einen Malus von -1. Kämpfen sie ohne Unterstützung, so kommt dazu ein weiterer Malus von -1, weil sie auf einer Flanke von der doppelt so langen Seite des Bootelements überlappt werden. Da sie aber vom Ufer eines normalen Flusses aus kämpfen, erhalten sie andererseits einen Bonus von +1. Würfelt der Besitzer der Legionäre eine 7, führt dies zu einem Endergebnis von $10 - 1 - 1 + 1 + 7 = 15$. Dies ist mehr als das Ergebnis des Bootes, aber weniger als das Doppelte dieses Ergebnisses: das Boot muss also zurückprallen. Ist der Fluss schmaler als zwei Elementbreiten, so wird das Boot über das gegenüberliegende Ufer hinaus getrieben und ist damit trotzdem zerstört. Bei gleichem Würfelergebnis (4) kommt das auf dem Boot mitfahrende Stammeskriegerelement zu einem Endergebnis von $6 + 4 = 10$. Dies ist mehr als die Hälfte des Ergebnisses der Legionäre (15); das Stammeskriegerelement wird also nicht zerstört, sondern wird am jenseitigen Ufer dem Legionärselement gegenüber aufgestellt. Hätte der Besitzer der Legionäre beispielsweise eine 10 gewürfelt, wäre deren Endergebnis mit 18 um 8 größer als das der Stammeskrieger gewesen, und das Boot wäre folglich „mit Mann und Maus“ untergegangen.

5.4 Fliehende Elemente

Fliehende Gottheiten und verborgene Wesen werden sofort aus dem Spiel genommen.

Ein fliehendes Element eines anderen Truppentyps prallt zunächst einmal zurück (siehe vorherigen Abschnitt) und dreht sich dann um 180°. Von nun an darf es seine Bewegungsrichtung nur noch soweit ändern, wie gerade nötig ist, um den Kontakt mit einem Gegner zu vermeiden, Freunden auszuweichen, die es nicht durchdringen darf, oder um schwieriges oder gar unpassierbares Gelände zu umgehen. Trifft es bei seiner Flucht auf einen Fluss, so muss es versuchen, ihn zu überqueren (siehe 4.6 *Überqueren von Flüssen*). Gelingt ihm dies nicht, so ist es automatisch vernichtet.

Truppen, die bei ihrer Flucht auf eine Kante der Spielfläche stoßen, werden aus dem Spiel genommen. Sie zählen zwar für das Spiel als verlo-

ren, dürfen aber im Gegensatz zu vernichteten Truppen in der nächsten Runde einer Kampagne wieder aufgestellt werden (wenn die Kampagnenregeln nichts anderes vorsehen).

5.5 Rückzug von Elementen

Ein Element, das einen Rückzug macht, prallt zunächst einmal zurück. Falls es dabei kein eigenes Element zurückdrängt, bewegt es sich dann geradeaus von seinem Gegner weg, und zwar einen vollen Zug weit. Es muss diese Bewegung aber sofort beenden,

- sobald es auf eigene Elemente, die es nicht durchdringen kann,
- auf gegnerische Elemente,
- auf Gelände, das es nicht betreten darf,
- oder auf den Rand der Spielfläche stößt
- oder sobald es in die Kontrollzone eines gegnerischen Elements gerät.

Ein Element auf dem Rückzug beendet seine Bewegung mit der Front auf den ursprünglichen Gegner ausgerichtet.

Flugwesen, die ein Element am Boden bekämpfen, prallen noch auf dem Boden zurück, legen dann aber den Rest ihres Rückzuges fliegend zurück. Sie ignorieren die Kontrollzonen aller nicht fliegenden gegnerischen Elemente und müssen nur dann am Rande von nicht betretbarem Gelände stehen bleiben, wenn sie ihre Bewegung auf ihm beenden würden.

5.5.1 Nachfolgen

Ein Element mit einem Helden (solange dieser nicht zuvor in einem Einzelkampf ausgeschaltet worden ist), ein Lanzenreiter- oder Ritterelement, das kein Streitwagen ist, oder ein Bestien-, Stammeskrieger- oder Stammesfußvolkelement oder ein Element „Entbehrliche Truppen“, dessen Gegner zurückgeprallt, geflohen, zum Rückzug veranlasst oder geschlagen worden ist, muss sofort seinem Gegner nachfolgen bzw. vorrücken, und zwar um eine eigene Basistiefe, wenn sein Kampfergebnis weniger als doppelt so groß wie das des Gegners ist, um zwei eigene Basistiefen, wenn es doppelt so groß oder größer, aber

weniger als dreimal so groß ist, und um drei eigene Basistiefen, wenn es mindestens dreimal so groß ist.

Ein Axt-/Schwertkämpferelement muss nur Fußtruppen, darf aber, wenn es der Spieler möchte, auch anderen nachfolgen. Ein Wagen/Sänftenelement mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern muss nicht nachfolgen, darf es aber, wenn es der Spieler möchte. Kein Element darf Booten nachfolgen.

Diese Bewegung endet vorzeitig, sobald das Element auf einen Gegner, auf eigene Truppen, die es nicht durchdringen kann, auf Gelände, das es nicht durchqueren darf, oder auf eine Kante der Spielfläche trifft. Ein Element, das das nachfolgende bzw. vorrückende Element beim Kampf von hinten unterstützt hat, muss – unabhängig von seinem eigenen Truppentyp – an dieser Bewegung teilnehmen.

Wenn ein nachfolgendes Element auf einen neuen Gegner trifft – also nicht auf denselben, der sozusagen das Nachfolgen ausgelöst hat –, so muss es diesen sofort bekämpfen (also bevor ein weiterer Kampf durchgeführt wird). Ein erneutes Nachfolgen kann natürlich wiederum im Kontakt mit einem neuen Gegner enden, der dann ebenfalls sofort durchgeführt werden muss, u.s.w., bis das nachfolgende Element nicht mehr nachfolgen kann oder darf, oder beim Nachfolgen auf keinen neuen Gegner mehr stößt.

Ein Element in Kontakt mit einem Lager- oder Trosselement, dessen Verteidiger zurück-

geprallt, geflohen oder vernichtet worden sind, rückt sofort in das Lager oder den Tross ein und besetzt es bzw. ihn.

5.5.2 Verlorene Elemente

Ein Element zählt als verloren, wenn es geschlagen wird oder beim Zurückprallen oder auf der Flucht die Spielfläche verlässt. Ein Hordenelement, das ersetzt wird, oder ein Element verborgener Wesen, das erneut auftaucht, zählt nicht weiter als verloren. Alle Elemente, die nicht geschlagen wurden, können in der nächsten Runde einer Kampagne wieder aufgestellt werden, sofern die Kampagnenregeln keine eigene Regelungen für diesen Fall vorsehen.

Geht ein Element mit einer Einzelfigur verloren, zählt auch die Einzelfigur als verloren.

6 Gewinner und Verlierer

Die Seite, die als erste am Ende eines Zuges

- ihren Befehlshaber oder mindestens 300 Pk. an Truppen (inkl. Lager oder Tross, siehe Abschnitt 4.1 *Tross, Lager und Befestigungen* im Kapitel *Maßstäbe und Spielzubehör*) und gleichzeitig
- mehr Pk. als die andere verloren hat,

hat das Spiel verloren.

Tabellen für die Basisregeln

Tabelle 1: Punktwerte der Truppentypen

Artillerie	42 Pk.	Stammeskrieger	30 Pk.
Axt-/Schwertkämpfer	36 Pk.	Wagen oder Sänften mit Eskorte aus	
Bestien	48 Pk.	Axt-/Schwertkämpfern	30 Pk.
Boote	18 Pk.	Wagen oder Sänften mit Eskorte aus	
Böchsenschützen	30 Pk.	Schützen	24 Pk.
Elfenschützen	30 Pk.	Helden und Zauberer erhöhen den Punktwert	
Entbehrliche Truppen	36 Pk.	ihres Elementes um 24 Pk., Kleriker um 12 Pk.	
Flugwesen	36 Pk.	Für einen Befehlshaber müssen 24 Pk. plus der	
Gottheiten	90 Pk.	Punktwert seines Truppentyps (sowie natür-	
Großflieger	60 Pk.	lich ggf. zusätzliche Punkte, falls es sich um eine	
Hilfstruppen	24 Pk.	„Einzelfigur“ handelt) entrichtet werden.	
Horden	12 Pk.	Berittene Infanterie muss zusätzlich 6 Pk. für ih-	
Kamelreiter	36 Pk.	re Reittiere zahlen.	
Kriegswagen	36 Pk.	Pavisen und Annäherungshindernisse kosten	
Lanzenreiter	42 Pk.	pro Element ein Sechstel des Grundpreises die-	
Legionäre	36 Pk.	ses Elementes.	
Leichte Infanterie	18 Pk.	Temporäre Befestigungen wie ein Erdwall mit	
Leichte Reiter	30 Pk.	oder ohne Graben kosten 6 Pk. pro Elementbreite,	
Leichte Schützen	24 Pk.	wenn sie zur Befestigung eines Lagers die-	
Leichte Speerträger	36 Pk.	nen, und 12 Pk. pro Elementbreite, wenn sie an-	
Luftschiffe	48 Pk.	dere Punkte sichern sollen. Dauerhafte Befes-	
Petardiere	36 Pk.	tigungen sollten nur in Kampagnenschlachten	
Pikeniere	48 Pk.	verwendet werden. Wenn die Kampagnenregeln	
Reiter	36 Pk.	nichts anderes festlegen, kosten sie 24 Pk. pro	
Riesenwesen	54 Pk.	Elementbreite bzw. 36 Pk., falls sich darin ein	
Ritter	42 Pk.	Tor befindet.	
Schwere Schützen	24 Pk.		
Speerträger	36 Pk.		
Stammesfußvolk	30 Pk.		

Tabelle 2: Zugreichweiten der Truppentypen

Truppentyp	Offenes Gelände	schwieriges Gelände	Straße
Artillerie	2 LE	1 LE	3 LE
Axt-/Schwertkämpfer	3 LE	3 LE	4 LE
Bestien	4 LE	4 LE	4 LE
Büchsenschützen	2 LE	2 LE	4 LE
Elfenschützen	3 LE	3 LE	4 LE
„Entbehrliche Truppen“	4 LE	2 LE	4 LE
Flugwesen	8 LE	8 LE	8 LE

Truppentyp	Offenes Gelände	schwieriges Gelände	Straße
Gottheiten	12 LE	12 LE	12 LE
Großflieger	6 LE	6 LE	6 LE
Hilfstruppen	3 LE	3 LE	4 LE
Horden	2 LE	2 LE	4 LE
Kamelreiter	4 LE	2 LE	4 LE
Kriegswagen	2 LE	1 LE	3 LE
Lanzenreiter	4 LE	2 LE	4 LE
Legionäre	2 LE	2 LE	4 LE
Leichte Infanterie	3 LE	3 LE	4 LE
Leichte Reiterei	5 LE	2 LE	5 LE
Leichte Schützen	3 LE	3 LE	4 LE
Leichte Speerträger	3 LE	3 LE	4 LE
Luftschiffe	4 LE	4 LE	4 LE
Petardiere	3 LE	3 LE	4 LE
Pikeniere	2 LE	2 LE	4 LE
Reiter und berittene Infanterie	4 LE	2 LE	4 LE
Riesenwesen	3 LE	2 LE	4 LE
Ritter	3 LE	2 LE	4 LE
Schwere Schützen	2 LE	2 LE	4 LE
Speerträger	2 LE	2 LE	4 LE
Stammesfußvolk	2 LE	2 LE	4 LE
Stammeskrieger	3 LE	3 LE	4 LE
Tross	2 LE	1 LE	3 LE
Verborgene Wesen	3 LE	3 LE	4 LE
Wagen & Sänften	2 LE	1 LE	3 LE

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!

Tabelle 3: Charakter eines Flusses

Ergebnis	Charakter des Flusses
1, 2	Ruhig. Verlangsamt die Bewegung, kann aber von Gruppen in jeder beliebigen Formation überquert werden. Die Ufer sind zu flach, um Schutz bei der Verteidigung zu bieten.
3, 4	Normal. Verlangsamt die Bewegung und kann von Gruppen, die nicht ausschließlich aus leichter Infanterie bestehen, nur in Kolonne überquert werden. Die Ufer bieten Schutz bei der Verteidigung. Pikiniere können bei der Überquerung nicht ihre volle Stoßkraft entwickeln; Legionäre, Speerträger und Stammesfußvolk erhalten keine Unterstützung durch ein zweites Element des gleichen Typs unmittelbar hinter ihnen; Untote müssen würfeln, ob sie im aktuellen Zug (weiter-)ziehen dürfen (s.u.).
> 4	Reißend. Wie normaler Fluss. Zusätzlich müssen nun aber alle Bodenelemente (außer Booten) würfeln, ob sie im aktuellen Zug (weiter-)ziehen dürfen (s.u.).

Tabelle 4: Überqueren von Flüssen

Flusstyp	Untote	Andere
Normal	2	–
Reißend	4	2

Tabelle 5: Kampf zwischen Einzelfiguren: Kampffaktoren

Held	+10
Zauberer	+8
Kleriker	+8



Fischmensch der Firma Pendraken Miniatures aus der Sammlung von Michael Heckmann.

Tabelle 6: Kampf zwischen Einzelfiguren: Taktische Faktoren

+4	Für eine Einzelfigur, die magisch attackiert wird, wenn die kürzeste Verbindung vom eigenen Element zu dem des Zaubernden ein fließendes Gewässer schneidet oder wenn sich ihr Element innerhalb von 6 LE von einem Element mit einem Kleriker aufhält.
+2	falls im Einzelnahkampf und hügelauflauf vom Gegner.
+1	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.
+1	falls eine magisch attackierte Einzelfigur gleichzeitig auch der Befehlshaber der Armee ist.
–2	für jedes gegnerische Element, das eine magische Attacke unterstützt (max. zwei).
–4	falls es sich um eine magische Attacke gegen einen gegnerischen Zauberer handelt, der nicht weiter als 6 LE von seinem eigenen Lager entfernt ist.

Tabelle 7: 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.
- 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 aus. Dies hat zur Folge, dass das Element der unterlegenen Einzelfigur für den Rest des Zuges wie ein gewöhnliches Element desselben Truppentyps behandelt wird.
- 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.

Tabelle 8: Kampf zwischen Elementen: Kampffaktoren

Truppentyp	Berittene Truppen oder Flugelemente	Fußtruppen
Artillerie	+8	+8
Axt-/Schwertkämpfer	+6	+10
Bestien	+6	+8
Boote	+4	+4
Büchschützen	+8	+8
Elfenschützen	+8	+4
„Entbehrliche Truppen“	+10	+8
Flugwesen	+4	+4
Gottheit	+12	+12
Großflieger	+8	+8
Hilfstruppen	+4	+6
Horden	+2	+2
Kamelreiter	+4	+6
Kriegswagen	+8	+6
Lanzenreiter	+7	+6
Legionäre	+6	+10
Leichte Infanterie	+4	+4

Truppentyp	Berittene Truppen oder Flugelemente	Fußtruppen
Leichte Reiter	+4	+4
Leichte Schützen	+8	+4
Leichte Speerträger	+8	+8
Luftschiffe	+8	+6
Petardiere	+8	+8
Pikeniere	+10	+8
Reiter	+6	+6
Riesenwesen	+10	+8
Ritter	+8	+6
Schwere Schützen	+8	+4
Speerträger	+8	+8
Stammesfußvolk	+4	+6
Stammeskrieger	+4	+6
Tross und Lagerknechte	+2	+2
verborgene Wesen	+4	+4

Wagen & Sänften kämpfen mit den Faktoren ihrer Eskorte.

Tabelle 9: 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 das Element eines Helden oder Befehlshabers, das Nahkampf führt oder beschossen wird (zählt nur einmal, auch wenn ein Held gleichzeitig ein Befehlshaber ist!).

+3 im Fernkampf für ein Schützen-, Kriegswagen-, Luftschiff- oder Wagen/Sänftenelement mit einer Eskorte aus Schützen, wenn ein Zauberer bei ihm steht und dafür 1 AP bezahlt wird (nur im eigenen Zug möglich).

+3 im Nahkampf für ein Element mit einem Zauberer, wenn dafür in diesem oder im vorherigen Zug 1 AP bezahlt wurde.

+3 für Ritter und Kriegswagen, die von Schüt-

- zen (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 einem 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 Berittenen 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 „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, Pikemiere und Ritter im Nahkampf mit Booten.
 - +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 Büchsenschützen.
 - 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-/Schwertkämpfern 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 mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die von Kriegswagen, Luftschiffen, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.
 - 4 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 falls es sich um eine magische Attacke gegen einen gegnerischen Zauberer handelt, der nicht weiter als 6 LE von seinem eigenen Lager entfernt 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.

Tabelle 12: Kampf zwischen Elementen: Kampfergebnis

- Der Begriff „Schützen“ umfasst Leichte, Schwere und Elfenschützen, nicht aber Büchenschützen.
- 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.

Leichte Schützen: Prallen zurück, falls im Fernkampf mit Schweren Schützen oder Elfenschützen.

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, Büchenschützen, 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 Gotttheit 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 Fernkampf 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 5 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

- durch Hilfstruppen, 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.

Fortgeschrittene Regeln

Im folgenden werden die bisher vorgestellten Regeln (die für sich genommen ein vollständig spielbares und taktisch anspruchsvolles System bilden) um einige Aspekte ergänzt oder verändert, hauptsächlich, um Truppen, Befehlshabern und Einzelfiguren „individueller“ zu gestalten. Auch wurden Zaubersprüche mit aufgenommen, die bisher ja nur indirekt Berücksichtigung fanden.

Natürlich ändert sich nicht alles und jedes, sondern nur jene Punkte, die im folgenden ausdrücklich erwähnt werden. Für alle übrigen Aspekte gelten weiterhin die Basisregeln.

Dieser Teil hat einen eigenen tabellarischen Anhang, der alle Listen und Tabellen enthält, die zum Spielen notwendig sind, auch die, die gegenüber den Basisregeln unverändert geblieben sind. Damit soll unnötiges Suchen und Hin- und Herblättern vermieden werden.

1 Befehlshaber und Einzelfiguren

1.1 Befehlshaber

In den erweiterten Regeln unterscheiden wir zwischen drei Graden von Befehlshabern, die mit römischen Ziffern in Kleinbuchstaben von (ii) bis (iv) bezeichnet werden, wobei (ii) die schlechteste und (iv) die beste Kategorie ist:

Grad (ii): Hierbei handelt es sich um die weniger kompetenten Vertreter ihrer Zunft, meist Adelige, die den Posten von ihren Vorfahren geerbt haben, einflussreiche Politiker, die bei der Vergabe einfach nicht übergangen werden konnten, oder reiche Mitbürger, die ihre mangelnde Begabung durch Großzügigkeit mehr als wettmachen konnten. Die Geschichte – und nicht nur die von Fantasy-Welten – ist voll von solchen Leuten.

Ihre Kommandoreichweite, d. h. die Reichweite, in der sich ein Element (außer Gottheiten) aufhalten darf, damit es nur die normalen Kosten für seine Bewegung zahlen muss, beträgt 16 LE, wenn es sich um ein Flugelement oder um ein Element Leichte Reiter handelt bzw. 8 LE in allen anderen Fällen und der Befehlshaber zu Beginn der Bewegung für das Element sichtbar ist, bzw. 4 LE, wenn dies *nicht* der Fall ist. Für Gottheiten spielt die Kommandoreichweite keine Rolle, weil sie natürlich den Willen des Befehlshabers immer erkennen können (aber vielleicht nicht immer wollen).

Zum Auswürfeln der AP zu Beginn eines Zuges benutzt ein Spieler mit einem Befehlshaber des Grades (ii) im fortgeschrittenen Spiel vier W6 und muss den Würfel mit der höchsten Augenzahl (oder, falls sie mehrmals vorkommt, einen der Würfel mit der höchsten Augenzahl) wegnehmen. Die Summe der übrigen drei W6 gibt die Anzahl der AP an, die dem Spieler in diesem Zug zur Verfügung stehen. Selbst solche Leute können also einmal einen lichten Moment haben ... Befehlshaber des Grades (ii) kosten bei der Zusammenstellung der Armee 12 Pk.

Grad (iii): Diese Befehlshaber repräsentieren die Mehrheit der Kommandeure: zuverlässig, hart arbeitend und kompetent, wenn auch nicht unbedingt genial. Manche von ihnen haben ihr Handwerk von der Pike auf gelernt, was aber außer in Dhari auf Rawindra nicht ganz wörtlich zu nehmen ist. Sie entsprechen so ziemlich dem Typ, den Sie bereits in den Basisregeln kennengelernt haben: ihre Kommandoreichweite beträgt 24 LE bzw. 12 LE, wenn der Befehlshaber zu Beginn der Bewegung für ein Element sichtbar ist (s.o.), bzw. 6 LE, wenn das *nicht* der Fall ist; bei der Zusammenstellung der Armee kosten sie 24 Pk. Im Gegensatz zu den Basisregeln würfelt ein Spieler mit einem Befehlshaber

des Grades (iii) aber im fortgeschrittenen Spiel die Anzahl der AP mit drei W6 aus und addiert die gewürfelten Augenzahlen.

Grad (iv): Diese Kategorie umfasst die absolute Elite unter den Befehlshabern, die Sorte, über die Heldenlieder und Romane verfasst werden, die spätestens nach ihrem Ableben unter die Götter aufgenommen werden und die, von denen alle Tabletop-Spieler glauben, sie seien ihre Reinkarnation. Diese Leute sind einfach genial; selbst riesige zahlenmäßige Überlegenheit nützt ihren Gegnern herzlich wenig. Ihre Taktiken sind kühn und unerwartet und würden vermutlich bei jedem anderen zu einem völligen Desaster führen. Selbstverständlich sind sie – selbst auf Fantasy-Welten – extrem selten; kaum gibt es (in der bekannten Welt) mehr als einen pro Generation.

Ihre Kommandoreichweite, d. h. die Reichweite, in der sich ein Element aufhalten darf, damit es nur die normalen Kosten für seine Bewegung zahlen muss, beträgt 32 LE bzw. 16 LE, falls der Befehlshaber zu Beginn der Bewegung für das Element sichtbar ist (s.o.), bzw. 8 LE, wenn dies *nicht* der Fall ist.

Zum Auswürfeln der AP zu Beginn eines Zuges benutzt ein Spieler mit einem Befehlshaber des Grades (iv) im fortgeschrittenen Spiel vier W6 und muss den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl (oder, falls sie mehrmals vorkommt, einen der Würfel mit der niedrigsten Augenzahl) wegnehmen. Die Summe der übrigen drei W6 gibt die Anzahl der AP an, die dem Spieler in diesem Zug zur Verfügung stehen. Auch Genies sind also nicht immer so ganz bei der Sache ... Befehlshaber des Grades (iv) kosten bei der Zusammenstellung der Armee 48 Pk.

Die unterschiedlichen Kommandoreichweiten können Sie sich am besten mit der Faustregel merken, dass die Kommandoreichweite in LE dem Vierfachen der Nummer des Grades entspricht, wenn der Befehlshaber für ein Element sichtbar ist. Ist er es nicht, ist die Kommandoreichweite nur halb so groß (ist also gleich dem Doppelten der Nummer des Grades).

1.2 Einzelfiguren

Wie bei Befehlshabern werden auch bei den Einzelfiguren drei Grade unterschieden, die mit römischen Zahlen in Kleinbuchstaben von (ii) bis (iv) bezeichnet werden, wobei (ii) der niedrigste und (iv) der höchste Grad ist. Einzelfiguren des Grades (iii) entsprechen in etwa denen, die Ihnen aus den Grundregeln bekannt sind.

Zauberer des Grades (ii) haben eine Zauberreichweite von 4 LE, solche des Grades (iii) eine von 6 LE (also wie die Zauberer in den Grundregeln) und solche des Grades (iv) eine von 8 LE. Als Faustregel gilt also: die Zauberreichweite in LE entspricht dem Doppelten der Nummer des Grades.

Ähnlich wie Befehlshaber am Anfang eines Zuges die Zahl der AP auswürfeln, müssen Zauberer die ihnen zur Verfügung stehende magische Energie in Form von Zauberpunkten (ZAP) ermitteln. Auch dies geschieht je nach Grad unterschiedlich. Näheres siehe unter *6.1 Zauberpunkte*. Hier sei bereits darauf hingewiesen, dass der Zauberspruch »Zweite Chance« nur von Zauberern des Grades (iv) verwendet werden kann.

Entsprechend zu den Zauberern haben Kleriker des Grades (ii) eine Einflussreichweite von 4 LE, solche des Grades (iii) eine von 6 LE und solche des Grades (iv) von 8 LE. Hier gilt also die gleiche Faustregel wie für die Zauberreichweite der Zauberer.

Einzelfiguren des Grades (ii) kosten bei der Zusammenstellung der Armee ein Drittel weniger als solche des Grades (iii), die des Grades (iv) ein Drittel mehr. Die sonstige Bedeutung der einzelnen Grade wird in den Zauber- und Kampfregeln weiter unten beschrieben.

Jede Armee – in Spielen mit mehr als 600 Pk. pro Seite jedes Kommando – darf nur höchstens drei Einzelfiguren haben, von diesen darf höchstens eine den Grad (iv) haben.

Wenn ein Befehlshaber gleichzeitig ein Held, Zauberer oder Kleriker ist, so kann er in beiden Bereichen durchaus einen unterschiedlichen Grad besitzen. Ein großer Held muss nicht unbedingt auch ein großer Befehlshaber sein, und ebenso wenig muss ein großer General gleichzeitig das (nahezu) heilige Oberhaupt einer Religionsgemeinschaft sein.

Einzelfiguren des Grades (ii) sind keine inkompetenten Versager! Bedenken Sie, wie viele Individuen über welche realen Entfernungen (4 LE entsprechen etwa 200 m!) beispielsweise ein Zauberer beeinflussen muss, damit er in diesem Regelsystem überhaupt irgendeine erkennbare Wirkung erzielen kann. Selbst Einzelfiguren des Grades (ii) repräsentieren also nach den Begriffen eines Rollenspieles bereits Charaktere eines sehr hohen Grades!

2 Handlungsreihenfolge

Wie in den Basisregeln wird abwechselnd gezogen. Ein Zug besteht nunmehr aus folgenden Phasen:

1. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt dem Grad seines Befehlshabers entsprechend (siehe oben) die Anzahl der Aktionspunkte (AP) aus, die ihm für seinen Zug zur Verfügung stehen. Für Armeen (bzw. Kommandos), die keinen Befehlshaber mehr haben, wird die Anzahl der AP mit drei Würfeln ermittelt; dafür kostet dann jede Bewegung 3 AP mehr.
2. Hat der Spieler im Laufe des Spieles Hordenelemente oder verborgene Wesen verloren, so kann er nun gegen AP eines oder mehrere von ihnen wieder auftauchen lassen (höchstens aber so viele, wie er zuvor verloren hat; siehe auch die Abschnitte 3.2 und 3.3).
3. Falls der Spieler einen oder mehrere Zauberer hat, darf er nun für jeden entsprechend dessen Grades (siehe unten) auswürfeln, wie viele Zauberpunkte (ZAP) ihm in diesem und dem nächsten gegnerischen Zug für Zauber bzw. Gegenzauber zur Verfügung stehen. Die jeweilige Anzahl sollte notiert werden.
Achtung: Im allerersten Zug des Spieles darf nun ausnahmsweise auch der andere Spieler für jeden seiner Zauberer auswürfeln, wie viel ZAP ihm in diesem Zug für Gegenzauber zur Verfügung stehen. Das Ergebnis wird aber jeweils halbiert, Brüche werden dabei aufgerundet.
4. Falls ein Zauberer des Spielers, der am Zug ist, den Zauber »Zweite Chance« aussprechen darf und möchte, so muss er dies nun tun; der andere Spieler darf entsprechend versuchen, dies mit einem Gegenzauber zu verhindern (siehe Zauber).
5. Falls der Spieler, der am Zug ist, Untote auftauchen lassen möchte (und darf), darf er dies jetzt tun (siehe Zauber). Der andere Spieler darf versuchen, dies mit dem entsprechenden Gegenzauber zu verhindern.
6. Der Spieler, der am Zug ist, darf nun Zaubersprüche, die die Bewegung seiner Truppen beeinflussen, aussprechen; der andere Spieler darf entsprechend versuchen, dies mit einem Gegenzauber zu verhindern (siehe Zauber).
7. Der Spieler, der am Zug ist, führt maximal die verbliebene Anzahl von AP an taktischen und großtaktischen (siehe 5 Großtaktische Bewegungen) Bewegungen aus. Elemente des anderen Spielers dürfen sich anschließend gegnerischen Flugelementen zudrehen, auch wenn sie nicht mit diesen in Kontakt sind.
8. Zauberer des Spielers, der am Zug ist, können nun gegen gegnerische Einzelfiguren eine magische Attacke (siehe Zauber) durchführen, anschließend können Helden und Zauberer gegen andere Einzelfiguren Einzelkampf führen.
9. Zauberer des Spielers, der am Zug ist, können nun Zauber aussprechen, die den eigenen oder gegnerischen Fernkampf in diesem Zug beeinflussen; der andere Spieler darf entsprechend versuchen, dies mit einem Gegenzauber zu verhindern (siehe Zauber).
10. Alle Kriegswagen-, Luftschiff-, Schützen- und Wagen/Sänftenelemente mit einer Eskorte aus Schützen auf beiden Seiten, alle Artillerieelemente des ziehenden Spielers, soweit sie sich im laufenden Zug nicht bewegt (auch nicht gedreht) haben, sowie alle Artillerieelemente des anderen Spielers, dürfen nun Fernkampf führen, wenn sie

einen Gegner innerhalb ihrer Reichweite und ihres Schussbereiches haben, aber nicht mit einem Gegner in Kontakt stehen oder als Überlappung in einem Nahkampf zählen. Dabei wird die Reihenfolge der Kämpfe von dem Spieler bestimmt, der am Zug ist.

11. Zauberer des Spielers, der am Zug ist, können nun Zauber aussprechen, die den eigenen oder gegnerischen Nahkampf in diesem Zug beeinflussen; der andere Spieler darf entsprechend versuchen, dies mit einem Gegenzauber zu verhindern (siehe Zauber).
12. Alle Einzelfiguren, deren Elemente in Kontakt sind, führen gegeneinander Nahkampf. Die Reihenfolge bestimmt der Spieler, der am Zug ist.
13. Alle Elemente beider Seiten, die in Kontakt mit einem gegnerischen Element sind, führen Nahkampf. Die Reihenfolge bestimmt wieder der Spieler, der am Zug ist.
14. Zauberer des Spielers, der am Zug ist, können nun Zauber aussprechen, die gegnerische Elemente im anschließenden Zug (des Gegners) behindern; der andere Spieler darf entsprechend versuchen, dies mit einem Gegenzauber zu verhindern (siehe Zauber).

3 Gottheiten, verborgene Wesen und Horden

3.1 Gottheiten

Gottheiten werden dann aufgestellt, wenn ein Spieler, der diesen Truppentyp in seiner Armee hat, ihre Hilfe herbeiruft, indem er 16 AP ausgibt. In jedem folgenden Zug müssen nun für ihre Anwesenheit 4 AP ausgegeben („geopfert“) werden. Diese dürfen aber dazu verwendet werden, die Gottheit zu bewegen. Werden die 4 AP nicht bezahlt, verschwindet die Gottheit wieder (d. h. wird aus dem Spiel genommen und zählt als verloren). Ansonsten gelten die Basisregeln.

3.2 Verborgene Wesen

Für das erste Auftauchen eines verborgenen Wesens müssen nunmehr 2 AP, für jedes weitere Auftauchen jeweils 2 AP mehr ausgegeben werden (also 4 AP für das zweite Mal, 6 AP für das dritte Mal u.s.w.). Diese Kosten bleiben unverändert, wenn der Befehlshaber der Armee (bzw. des betreffenden Kommandos) ausgefallen ist. Ansonsten gelten die Basisregeln.

3.3 Das Ersetzen von Horden

Ein zuvor verlorenes Hordenelement wird nunmehr für 2 AP ersetzt. Bitte beachten Sie, dass untote Horden, die durch den Zauber »Beschwören von Untoten« (siehe 6.2 *Zaubersprüche*) heraufbeschworen worden sind, *nicht* wieder ersetzt werden dürfen. Ansonsten gelten die Basisregeln.

4 Taktische Bewegungen

4.1 Beweglichkeit von Truppen

Wenn im folgenden von „Beweglichkeit“ die Rede ist, so ist damit nicht die Geschwindigkeit gemeint, mit der sich ein Individuum oder eine ganze Truppeneinheit bewegen kann, sondern die Schnelligkeit, mit der ein geschlossener Truppenkörper auf einen Bewegungsbefehl reagieren kann. Es handelt sich also um einen Maßstab für den Drill, den eine Truppe erhalten hat. Wir unterscheiden drei Stufen, die mit römischen Ziffern von (II) bis (IV) bezeichnet werden, wobei Truppen der Stufe (II) die beweglichsten und die der Stufe (IV) die unbeweglichsten sind:

Stufe (II): die Elite aller gedrillten Truppen, die gewissermaßen auf einen Wink des Befehlshabers reagiert. Es braucht nicht wohl nicht extra betont zu werden, dass dieser Truppentyp sehr selten ist. Ein Element dieser Stufe benötigt nur 2 AP für seine Bewegung, kostet dafür aber ein Sechstel mehr als der Grundpreis. Bestien, Riesenwesen, Stammesfußvolk und Stammeskrieger dürfen dieser Stufe nicht angehören.

Stufe (III): durch ständiges Exerzieren in Formation gedrillte oder längere Zeit zusammen

kämpfende ungedrillte Truppen. In diese Kategorie fallen beispielsweise auch die meisten Söldnertruppen. Ein Element dieser Stufe benötigt 3 AP für seine Bewegung und kostet den Grundpreis. Es entspricht also in etwa den Truppen, die man von den Grundregeln her gewohnt ist.

Stufe (IV): ungedrillte, unerfahrene und/oder andere schwer kontrollierbare Truppen, darunter naheliegendermaßen alle „Entbehrlichen Truppen“, alle Gottheiten (die sich ohnehin von Sterblichen nichts sagen lassen) und alle Horden, sowie die überwiegende Zahl von Bestien, Stammesfußvolk und Stammeskriegern. Ein Beispiel für andere Truppentypen dieser Stufe bildet die einheimische rawindische Infanterie. Ein Element dieser Stufe benötigt 4 AP für seine Bewegung, kostet dafür aber ein Sechstel weniger als der Grundpreis (außer „Entbehrliche Truppen“, Gottheiten und Horden, die ja keiner anderen Stufe angehören können). Flugwesen, leichte Infanterie (außer Petardiere) und leichte Reiter dürfen dieser Stufe nicht angehören.

Wie Ihnen aufgefallen sein wird, entspricht die Zahl der AP, die zur Bewegung eines Elementes einer bestimmten Stufe ausgegeben werden müssen, der Nummer seiner Stufe.

Bitte beachten Sie, dass die Beweglichkeit nichts mit der Kampfstärke eines Truppentyps (siehe 7.2 *Kampf zwischen Elementen*) zu tun hat. Ein „langsames“ Element kann durchaus eine große Kampfkraft haben, oder umgekehrt ein „schnelles“ eine geringe. Exerzieren allein bringt's halt auch nicht ...

4.2 Bewegen

Eine taktische Bewegung kann – wie bisher – von einem einzelnen Element oder von einer Gruppe durchgeführt werden. Die Bewegung einer Gruppe kostet soviel wie die Bewegung ihres langsamsten Elementes.

Addieren oder subtrahieren Sie zu den Grundkosten die zutreffenden der in Tabelle 2 im tabellarischen Anhang aufgeführten zusätzlichen Kosten.

Bitte beachten Sie, dass die Beweglichkeit der Elemente zusätzlich von Zaubersprüchen beein-

flusst werden kann. Eine erlaubte Bewegung darf nicht zurückgenommen werden.

Da durch die unterschiedlichen Bewegungskosten das Nachhalten der AP ein wenig schwierig sein kann, empfehlen wir, das beigegefügte Zähltableau zu verwenden. Dies ist nichts Anderes als ein Rechteck mit 6×3 Feldern mit den Zahlen von 1 bis 18. Legen Sie nach dem Auswürfeln einen Marker auf das Feld mit der gewürfelten Zahl und verschieben Sie ihn dann nach jeder Bewegung, so dass jederzeit ersichtlich ist, wie viel AP Ihnen noch verblieben sind. Als Marker empfehlen wir eine für Ihre Armee charakteristische Figur, die z. B. auf eine Ein- oder Zweicent-Münze als Standfläche geklebt wird.

Ansonsten gelten die Basisregeln.

4.3 Besondere Bewegungsregeln für Flugelemente

Im Gegensatz zu Spielen nach den Basisregeln dürfen in Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln Bodenelemente mit einem Zauberer nicht für 1 AP zusätzlich in Kontakt mit einem Flugelement ziehen, das sich in der Luft befindet. Stattdessen steht Zaubern nunmehr der Zauberspruch »Bleierne Schwere« zur Verfügung, mit dem sie Flugelemente zur Landung zwingen können (siehe den Abschnitt 6.2. *Zaubersprüche*).

Ansonsten gelten die Basisregeln.

5 Großtaktische Bewegungen („Märsche“)

Bei den taktischen Zugreichweiten wird berücksichtigt, dass sich Truppen in der Nähe des Feindes nicht beliebig schnell und kontinuierlich bewegen können. Sie sind deshalb wesentlich geringer als die Entfernung, die die Soldaten theoretisch in der gleichen Zeit zurücklegen können. Nun gibt es aber auch Bewegungen, die so gut wie ungehindert, weil relativ entfernt von einem Gegner stattfinden, wie z. B. die Verlegung einer Einheit hinter den eigenen Linien von einem Flügel zum anderen oder das Heranführen

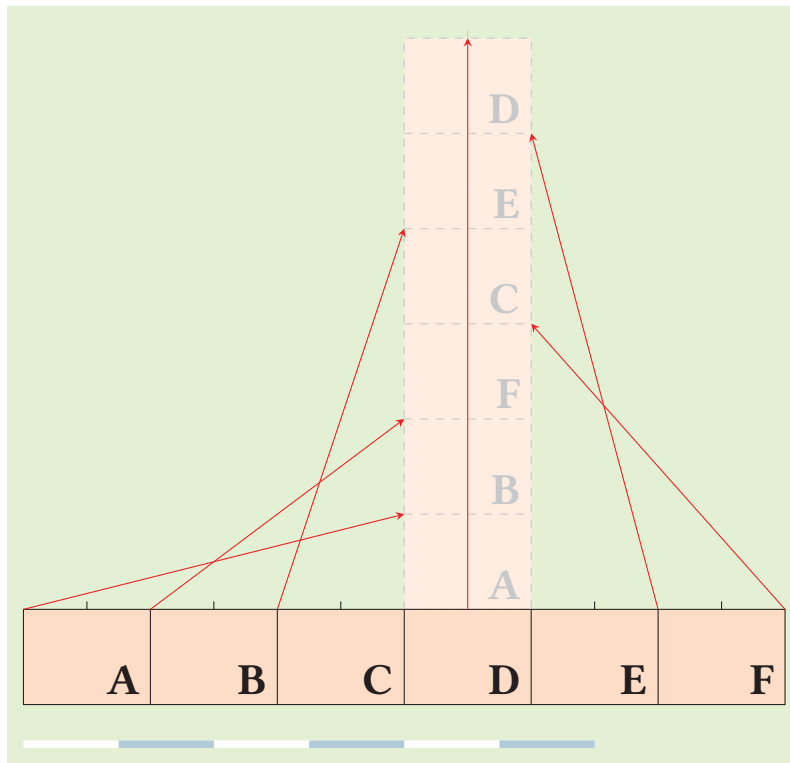


Abb. 1: Entwicklung einer Kolonne aus einer Linie heraus am Beispiel „Leichte Reiter“. Das Element **D** rückt eine volle Bewegung + eine zusätzliche LE = 6 LE vor, gefolgt von **E, C, F, B** und **A** in der Art und Weise, wie durch die roten Pfeile angedeutet. Natürlich ist auch die spiegelverkehrte Reihenfolge möglich. – Die Skala links unten gibt die maximal mögliche Zugreichweite an.

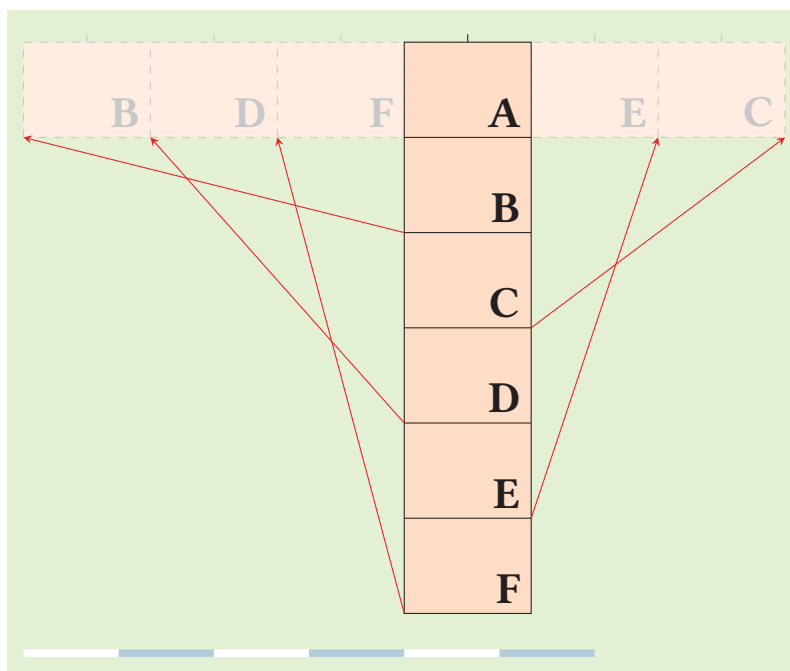


Abb. 2: Entwicklung einer Linie aus einer Kolonne heraus am Beispiel „Leichte Reiter“. Das Element **A** bleibt stehen, die übrigen Elemente werden in der angegebenen Reihenfolge und Weise bewegt. Natürlich ist auch hier wieder die spiegelverkehrte Konstellation möglich. Zum Vergleich gibt die Skala links unten die maximal mögliche Zugreichweite von 5 LE + 1 LE = 6 LE an.

von Reserven aus dem Rückraum. Solche Bewegungen sollen im folgenden „großtaktische Bewegungen“ genannt werden.

Bewegungen dieser Art werden dadurch simuliert, dass sie in mehreren Abschnitten stattfinden, wobei die betreffenden Truppen in jedem Abschnitt soweit marschieren dürfen wie in einer taktischen Bewegung. Der Unterschied besteht darin, dass pro Zug mehrere solcher Abschnitte hintereinander möglich sind. Dabei wird für den ersten Abschnitt dieselbe Anzahl AP benötigt wie für eine normale taktische Bewegung, für den zweiten 1 AP mehr, für den dritten 2 AP mehr u.s.w.

Eine großtaktische Bewegung darf nur von Kolonnen durchgeführt werden, also von Gruppen, die höchstens ein Element breit sind. Sie darf aber dazu verwendet werden, um eine solche Kolonne aus einer anderen Gruppe heraus zu bilden oder um aus einer Kolonne heraus zu verbreitern.

Eine Kolonne wird aus einer Gruppe heraus gebildet, indem das Element in der Mitte der Gruppenfront (bei ungerader Anzahl von Elementen in der Frontreihe) oder eines der beiden rechts und links der Mitte (bei einer geraden Anzahl) wie in einer Einzelbewegung geradeaus vorzieht und sich die anderen Elemente dahinter anschließen, wobei diese ihre taktische Zugreichweite um bis zu 1 LE überschreiten dürfen. Kein Element darf jedoch seine Bewegung hinter seiner ursprünglichen Position beenden. All diese Bewegungen zählen als eine einzige Gruppenbewegung. Eine Kolonne zu bilden, darf mehr als einen Abschnitt in Anspruch nehmen, ja sogar über mehrere Züge hinweg stattfinden, solange großtaktische Bewegungen erlaubt sind.

Um aus einer Kolonne heraus eine breitere Gruppe zu bilden, bleibt das vorderste Element stehen, während sich die folgenden rechts und links anschließen bzw. hinter Elementen einer vorderen Reihe einreihen. Auch hierbei dürfen sie ihre taktische Zugreichweite um bis zu 1 LE überschreiten. Alle Elemente müssen sich so bewegen, dass sie am Ende des Zuges die gleiche Ausrichtung wie zu Beginn und vollständigen Seitenkontakt mit mindestens einem anderen Element der ursprünglichen Gruppe haben, d.h. die ursprüngliche Gruppe muss erhal-

ten bleiben. Diese Bewegung kann nur einen Abschnitt in Anspruch nehmen, weil nach ihrem Abschluss keine Kolonne mehr besteht. Weitere Formationsänderungen müssen dann in späteren Zügen in taktischen Bewegungen erfolgen.

Außerdem ist zu beachten:

1. Eine großtaktische Bewegung darf nicht begonnen werden, wenn ein auf dem Spielfeld sichtbarer Gegner 3 LE oder weniger entfernt ist. Ebenso darf eine großtaktische Bewegung nicht näher als 3 LE an einen Feind herankommen; sie endet daher automatisch 3 LE von einem Gegner entfernt.
2. Ein einzelnes Element oder eine Gruppe von Elementen darf in einem Zug so viele großtaktische Bewegungen durchführen, wie ausreichend AP zur Verfügung stehen, darf aber im selben Zug keine taktische Bewegung mehr ausführen.
3. Berittene Infanterie auf Kamelen (oder als solche eingestuftes Reittieren) marschieren wie Kamelreiter, andere berittene Infanterie wie Reiter.

Wenn im Laufe eines Abschnittes gegnerische Truppen im Hinterhalt sichtbar werden oder Gelände betreten oder durchschritten wird, in dem gegnerische verborgene Wesen lauern, darf sie der Gegner am Ende dieses Abschnittes aufstellen. Normalerweise ist damit die großtaktische Bewegung beendet.

6 Zauber

6.1 Zauberpunkte (ZAP)

Nachdem die AP für die Bewegung ausgewürfelt worden sind, ermittelt der Spieler, der am Zug ist, für jeden seiner Zauberer, wie viel magische Energie, ausgedrückt in Zauberpunkten (ZAP), diesem im eigenen und im folgenden gegnerischen Zug zur Verfügung steht. Für einen Zauberer des Grades (iii) (siehe 1.2 *Einzelfiguren*) würfelt er die Anzahl einfach mit einem

W6 aus. Für einen Zauberer des Grades (ii) benutzt er zwei W6, die niedrigere der beiden Augenzahlen ergibt die Anzahl der ZAP. Für einen Zauberer des Grades (iv) werden ebenfalls zwei W6 verwendet; hier zählt aber die höhere Augenzahl. In beiden Fällen wird bei einem Pasch nur einer der Würfel gewertet. Dies führt dazu, dass im Durchschnitt einem Zauberer des Grades (iv) eine größere Anzahl von ZAP zur Verfügung steht als einem Zauberer des Grades (iii), einem des Grades (ii) eine geringere. Aber weder ist der eine vor einem schlechten Ergebnis gefeit, noch muss der andere immer mit weniger ZAP auskommen. Ein Spieler mit mehreren Zaubernern sollte in einer Liste notieren, wie viel ZAP jedem Zauberer zur Verfügung stehen. Natürlich kann's nicht schaden, wenn er dies auch dann tut, wenn er nur einen Zauberer hat. Eine andere Methode besteht darin, zu jedem Element mit einem Zauberer einen W6 zu legen, mit der Augenzahl, die der aktuellen Anzahl von ZAP entspricht, nach oben. Hier sollte dann jeder Zauberer einen besonderen Würfel haben, der sich in der Farbe deutlich von denen der anderen unterscheidet.

Die ZAP können dazu verwendet, im eigenen Zug zu zaubern und im folgenden gegnerischen Zug einen Gegenzauber auszusprechen. ZAP, die am Ende des folgenden gegnerischen Zuges noch nicht verbraucht worden sind, verfallen. Jeder Zauberer darf in seinem Zug nur einen Zauberspruch und im folgenden gegnerischen Zug nur einen Gegenzauber aussprechen. Kleriker dürfen im gegnerischen Zug ebenfalls einen Gegenzauber aussprechen, müssen dafür aber keine ZAP ausgeben, weil diese Schutzfunktion eine Folge ihrer Hingabe zu ihrem Gott oder ihren Göttern ist. Nur aktive Zauberer, d.h. solche, die nicht zuvor in einem Einzelkampf zeitweise ausgeschaltet worden sind (siehe 7.1 Kampf zwischen Einzelfiguren), dürfen zaubern, nur aktive Zauberer und Kleriker dürfen einen Gegenzauber aussprechen. Grundsätzlich können nur Elemente verzaubert werden, die sich ganz oder teilweise in der Zauberreichweite des Zaubernenden aufhalten. Gottheiten können allerdings unter keinen Umständen verzaubert werden. Um ein Element verzaubern oder eine Einzelfigur mit dem Zauber »Magische Sphäre« angreifen zu können, muss ein Zauberer dieses Ele-

ment bzw. das Element mit der Einzelfigur sehen können (siehe den Abschnitt 1 Sichtbarkeit in den Basisregeln). Bei den Zaubern »Beschwören von Untoten« und »Die Geister der Ahnen«, mit denen ja keine Elemente verzaubert werden, reicht es, wenn sich die Örtlichkeit, in oder bei der die beschworenen Elemente erscheinen können (siehe unten die Beschreibungen dieser Zauber), gesehen werden kann. Zauberer und Kleriker, deren Element in Basiskontakt mit einem gegnerischen Element steht oder als Überlappung zählt oder ein vor ihm stehendes eigenes Element unterstützt, müssen für jeden Zauber 1 ZAP mehr bezahlen. Jedes Element darf pro Zug nur einmal verzaubert werden.

6.2 Zaubersprüche

Die folgende Liste von Zaubersprüchen stellt keineswegs eine vollständige Auflistung aller möglichen Sprüche dar, sondern nur eine Sammlung solcher, die in allen Kulturen in dieser oder jener Form bekannt sind. Zu jedem Spruch wird die Anzahl der ZAP genannt, die bei seiner Benutzung verbraucht werden, der Zeitpunkt, zu dem er ausgesprochen werden muss, sowie die Dauer seiner Wirkung. Anschließend wird angeführt, auf wen er angewandt werden kann, und wie er wirkt. Die meisten Zauber beanspruchen den Zaubernenden so sehr, dass er nicht in der Lage ist, ihn in jeder Runde einzusetzen. Bei diesen Sprüchen wird dann unter Häufigkeit angegeben, wie oft im Spiel er pro Zauberer angewandt werden darf. Fehlt diese Angabe, so darf der Spruch beliebig oft eingesetzt werden. Um nachhalten zu können, welcher Zauber bereits wie oft eingesetzt worden ist, bedient man sich am besten für jeden Zauberer einer Fotokopie der beigelegten Zauberliste: immer wenn man einen Zauber benutzt, streicht man einen der Kreise neben dem Namen aus. Wenn alle Kreise durchgestrichen sind, darf der Zauberer den Zauber nicht mehr anwenden.

Zweite Chance

ZAP: 6

Zeitpunkt: nach dem Auswürfeln der ZAP

Dauer: bis zum Ende des folgenden gegnerischen Zuges

Häufigkeit: einmal pro Spiel

Dieser Zauber kann nur von Zauberern des Grades (iv) ausgesprochen werden.

Während der Dauer der Wirkung darf für Elemente innerhalb der Zauberreichweite des Zauberers jeder Würfelwurf wiederholt werden. Der Spieler darf nach einem Wurf entscheiden, ob er ihn wiederholen möchte oder nicht. Aber: das Ergebnis des zweiten Wurfs zählt dann unweigerlich! Es ist also nicht erlaubt, zwischen den beiden Ergebnissen das günstigere auszuwählen.

Beschwören von Untoten

ZAP: pro beschworenes Element und je nach Typ (siehe unten)

Zeitpunkt: vor der Bewegung

Dauer: (irrelevant)

Häufigkeit: einmal pro Spiel

Dieser Zauber ist Anhängern der weißen Magie nicht erlaubt.

Damit dieser Spruch angewandt werden kann, muss sich innerhalb der Zauberreichweite des Zaubernden bebautes Gelände mit einem Friedhof oder dgl. befinden. Die Untoten tauchen in diesem bebauten Gelände auf, wobei es ausreicht, wenn ein Element bei seinem Auftauchen nur zu einem Teil darin steht. Außerdem muss es dabei mindestens 3 LE von allen gegnerischen Elementen entfernt sein.

Einmal heraufbeschworene Untote werden wie andere Elemente auch mit AP bewegt. Sind sie aber zu Beginn der Bewegung außerhalb der Zauberreichweite eines eigenen Zauberers (nicht unbedingt desselben, der sie heraufbeschworen hat), dürfen sie sich nicht bewegen.

Die auf diese Weise heraufbeschworenen Elemente zählen nicht für die Siegesbedingungen, d. h. weder wird durch sie die Gesamtpunktzahl, noch die Anzahl der Punkte erhöht, die von dieser Armee geschlagen werden müssen, um sie zu besiegen. Untote Horden können nicht ersetzt

werden, sondern sind auf Dauer verloren, wenn sie aus dem Spiel genommen werden.

Die Kosten für das Heraufbeschwören ist vom Truppentyp abhängig:

für Horden und leichte Infanterie	2 ZAP
für andere Infanterie außer Piken	3 ZAP
für Piken, Berittene außer Riesenwesen und Flugwesen	4 ZAP
für Riesenwesen und Großflieger	6 ZAP

Alle nicht aufgeführten Truppentypen dürfen nicht heraufbeschworen werden. Horden dürfen immer heraufbeschworen werden, sie repräsentieren die typischen Untoten ohne oder nur mit ungenügender Bewaffnung. Alle übrigen Truppentypen sollten nur verwendet werden, wenn sie in der Armee des Volkes erlaubt sind, auf dessen Gebiet die Untoten heraufbeschworen werden; im Zweifelsfalle sind dies die Verteidiger.

Es ist offensichtlich, dass hier innerhalb einer Kampagne zahlreiche Varianten möglich sind. So könnte z. B. auf dem Schlachtfeld ein Gräberfeld liegen, ohne dass dazu irgendeine bebaute Fläche gehören muss. Vielleicht handelt es sich gar um die Gräber einer längst untergegangenen Kultur, deren Armeen ganz anders ausgesehen haben als die der jetzigen Besitzer. Oder auf dem Schlachtfeld hat vor undenklichen Zeiten bereits eine andere Schlacht zwischen fremden Völkern stattgefunden. Solche Umstände gehen über die Ziele dieser Regeln weit hinaus, sondern müssen durch spezielle Kampagnenregeln näher bestimmt werden.

Geister der Ahnen

ZAP: 4 ZAP

Zeitpunkt: vor der Bewegung

Dauer: (irrelevant)

Häufigkeit: einmal pro Spiel

Dieser Zauber ist nur Anhängern der weißen Magie erlaubt. Mit ihm werden die guten Schutzgeister eines Volkes zur Unterstützung in Form eines zusätzlichen Elementes Flugwesen heraufbeschworen.

Damit dieser Spruch angewandt werden kann, muss sich das Lager oder der Tross der eigenen

Armee innerhalb der Zauberreichweite des Zaubernden befinden, denn es wird angenommen, dass sich dort ein Altar, ein Relikt, ein magisches Symbol oder dgl. befindet, also etwas, das als eine Art Kristallisationspunkt für das Erscheinen der Geister dient. Das auftauchende Element muss bei seinem Erscheinen mit einer vollständigen Seite seiner Basis Kontakt zu Lager oder Tross haben. Außerdem muss es dabei mindestens 3 LE von allen gegnerischen Elementen entfernt sein.

Die Geister der Ahnen zählen als Flugwesen und werden wie andere Elemente dieses Typs auch mit AP bewegt. Sind sie aber zu Beginn der Bewegung außerhalb der Zauberreichweite eines eigenen Zauberers (nicht unbedingt desselben, der sie heraufbeschworen hat), dürfen sie sich nicht bewegen.

Auch bei diesem Spruch sind zahlreiche Varianten in Kampagnenspielen möglich, denn der „Kristallisationspunkt“ muss ja nicht unbedingt im Lager oder beim Tross sein, sondern könnte sich bereits als Bauwerk oder dgl. auf dem Schlachtfeld befinden. Beispielsweise könnte es sich um ein Hünengrab, eine Höhle mit Maleisen oder Ähnliches handeln. Näheres müssen hier die Kampagnenregeln bestimmen, am einfachsten dadurch, dass jeder Spieler eine Karte erhält, auf der die entsprechenden Punkte für sein Volk eingetragen sind.

Magische Bewegung

ZAP: je nach Typ des Elementes, zudem der Zauberer gehört (siehe unten).

Zeitpunkt: vor der Bewegung

Dauer: für die Dauer der Bewegung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer sein Element in einer Einzelbewegung auf besondere Art und Weise fortbewegen, Gelände muss dabei nicht berücksichtigt werden. Dabei darf das Element des Zauberers alle anderen Elemente außer Gottheiten und gegnerische Elemente oder gegnerische Gebäude und Lager mit (gegnerischen) Einzelfiguren durchdringen. Zudem erhöht sich die Zugreichweite um 1 LE gegenüber der gewöhnlichen Bewegung. Die Bewegung darf nicht in einem Gelände enden, in dem

sich das Element mit dem Zauberer nicht aufhalten darf, und dort, wo sie endet, muss genügend Platz für das Element vorhanden sein. Für diese Art der Bewegung müssen keine AP ausgegeben werden.

Die Kosten richten sich nach dem Typ des Elementes, dem der Zauberer angehört:

falls Infanterie außer Horden und Pikieren	2 ZAP
falls Großflieger, Luftschiffe, Rieswesen oder Streitwagen	4 ZAP
in allen übrigen Fällen	3 ZAP

Dieser Zauber darf nicht verwendet werden, wenn das Element des Zauberers in Basiskontakt mit einem gegnerischen Element ist.

Magische Sphäre

ZAP: 3 ZAP

Zeitpunkt: vor dem Einzelkampf

Dauer: (irrelevant)

Mit diesem Spruch wird eine Kugel konzentrierter magischer Energie in Form eines Feuerballs, einer Eiskugel oder ähnlichem gegen eine gegnerische Einzelfigur in der Zauberreichweite des Zaubernden geschleudert. Er ersetzt die magische Attacke der Grundregeln.

Um ihn anwenden zu können, reicht es aus, dass sich ein Teil des Elementes, zu dem die angegriffene Einzelfigur gehört, innerhalb der Zauberreichweite befindet. Abgesehen davon, dass die Elemente der kämpfenden Einzelfiguren nicht miteinander in Kontakt sind und Helden nicht zurückkämpfen können, wird die magische Attacke wie ein Einzelkampf durchgeführt (siehe hierzu *7.1 Kampf zwischen Einzelfiguren*). Für ein zweites oder drittes eigenes Element mit einem Magier, der diesen Zauber gegen dasselbe Ziel ausspricht, wird die Prozedur nicht separat durchgeführt, sondern als Unterstützung des ersten Zauberers gewertet.

Da die Gegenwehr des Gegners bei der Durchführung der Attacke bereits berücksichtigt wird, ist zu diesem Zauber als einzigem kein Gegenzauber erlaubt.

Achtung: Zauberer, die mit einer magischen Sphäre einen Helden attackiert haben, ignorieren jedes für sie negative Ergebnis beim Ermitteln des Resultates.

Gehorsam

ZAP: frei für das Element mit dem Zauberer, 1 ZAP für jedes weitere Element, mindestens aber 1 ZAP

Zeitpunkt: vor der Bewegung

Dauer: für die Dauer der Bewegung

Alle verzauberten Elemente benötigen für ihre Bewegung 1 AP weniger als gewöhnlich.

Ungehorsam

ZAP: 2 ZAP pro verzaubertes Element

Zeitpunkt: am Ende des eigenen Zuges

Dauer: für die Dauer des folgenden gegnerischen Zuges

Häufigkeit: dreimal pro Spiel

Alle verzauberten Elemente benötigen für ihre Bewegung 1 AP mehr als gewöhnlich.

Beflügelte Schritte

ZAP: 2 ZAP pro verzaubertes Element

Zeitpunkt: vor der Bewegung

Dauer: für die Dauer der Bewegung

Alle verzauberten Elemente dürfen sich mit einer um 1 LE verlängerten Zugreichweite bewegen.

Bleierne Schwere

ZAP: 2 ZAP pro Bodenelement, 3 ZAP pro Flugelement.

Zeitpunkt: am Ende des eigenen Zuges

Dauer: für die Dauer des folgenden gegnerischen Zuges

Häufigkeit: dreimal pro Spiel

Die Wirkung ist für Boden- und Flugelemente unterschiedlich.

Alle verzauberten Bodenelemente dürfen sich nur mit einer um 1 LE verkürzten Zugreichweite bewegen.

Ein verzaubertes Flugelement muss am Ende der Bewegungsphase des nächsten eigenen Zuges landen. Bewegt es sich nicht, so landet es automatisch an der Stelle, an der es sich gerade befindet (ohne dass dafür AP bezahlt werden müssen, denn schließlich handelt es sich ja nicht um eine freiwillige Bewegung).

Sollte es einem verzauberten Flugelement nicht möglich sein, an einer zur Landung geeigneten Stelle (siehe den Abschnitt 4.4 *Besondere Bewegungsregeln für Flugelemente* in den Basisregeln) niederzugehen, wird es aus dem Spiel genommen.

Donnerpfeile

ZAP: 2 ZAP pro verzaubertes Element

Zeitpunkt: vor dem Fernkampf (zwischen Elementen)

Dauer: für den Rest des eigenen Zuges und den gesamten folgenden gegnerischen Zug.

Häufigkeit: zweimal pro Spiel

Das Endresultat eines Fernkampfes, der von einem verzauberten Element geführt wird, wird um soviel Punkte erhöht, wie der Grad des Zaubernden beträgt.

Rückenwind

ZAP: 1 ZAP pro verzaubertes Element

Zeitpunkt: vor dem Fernkampf (zwischen Elementen)

Dauer: für den Rest des eigenen Zuges und den gesamten folgenden gegnerischen Zug.

Häufigkeit: zweimal pro Spiel

Die maximale Schussweite des verzauberten Elementes wird um 1 LE größer; z. B. verlängert sie sich also für Artillerie auf 10 LE.

Gegenwind

ZAP: 1 ZAP pro verzaubertes Element

Zeitpunkt: am Ende des eigenen Zuges

Dauer: für die Dauer des folgenden gegnerischen Zuges

Häufigkeit: zweimal pro Spiel

Ist in einem Fernkampf, an dem ein verzaubertes Element entweder direkt oder als Überlappung teilnimmt, dessen Endresultat höher als das der gegnerischen Seite, so muss es um maximal so viele Faktoren reduziert werden, wie der Grad des Zaubernenden beträgt. Dabei darf es aber höchstens zu einem Gleichstand zwischen beiden Seiten kommen. Siehe auch *7.2 Kampf zwischen Elementen*.

Stärke

ZAP: 2 ZAP pro verzaubertes Element

Zeitpunkt: vor dem Nahkampf (zwischen Elementen)

Dauer: für den Rest des eigenen Zuges und den gesamten folgenden gegnerischen Zug.

Häufigkeit: zweimal pro Spiel

Das Endresultat eines Nahkampfes, der von einem verzauberten Element geführt wird, wird um soviel Punkte erhöht, wie der Grad des Zaubernenden beträgt.

Schwäche

ZAP: 1 ZAP pro verzaubertes Element

Zeitpunkt: am Ende des eigenen Zuges

Dauer: für die Dauer des folgenden gegnerischen Zuges

Häufigkeit: dreimal pro Spiel

Ist in einem Nahkampf, an dem ein verzaubertes Element teilnimmt, dessen Endresultat höher als das der gegnerischen Seite, so muss es um maximal so viele Faktoren reduziert werden, wie der Grad des Zaubernenden beträgt. Dabei darf es aber höchstens zu einem Gleichstand zwischen beiden Seiten kommen. Siehe auch *7.2 Kampf zwischen Elementen*.

6.3 Gegenzauber

Die meisten Zaubersprüche können mit einem Gegenzauber bekämpft werden und ihre Wirkung verlieren. Gegenzauber ist nicht nur Zauberern, sondern auch Klerikern möglich. Andere Zauberer oder Kleriker dürfen den Gegenzaubernden unterstützen, während der Zaubernde seinerseits von Zauberern der eigenen Seite unterstützt werden darf.

Ein Gegenzauber wird unmittelbar auf die Ankündigung eines Zaubers hin ausgesprochen. Pro Zug ist einem Zauberer oder Kleriker nur ein Gegenzauber erlaubt, er darf aber beliebig viele unterstützen.

Um einen Gegenzauber anwenden zu dürfen, muss sich das Element, das verzaubert werden soll, oder der Zauberer, der verzaubern will, innerhalb der Zaubereichweite bzw. Einflussreichweite des Gegenzaubernden befinden. Außerdem muss dieser eines von beiden sehen können. Dasselbe gilt für alle Kleriker und Zauberer, die einen Gegenzauber unterstützen wollen. Damit ein Zauberer einen Zauber unterstützen kann, muss sich das Element, das verzaubert werden soll, oder die Einzelfigur, die den Gegenzauber ausspricht, innerhalb seiner Zaubereichweite aufhalten. Bei den Zaubern »Beschwören von Untoten« und »Die Geister der Ahnen«, mit denen ja keine Elemente verzaubert werden, reicht es, wenn sich die Örtlichkeit, in oder bei der die beschworenen Elemente erscheinen können, ganz oder teilweise in der Zauber- oder Einflussreichweite der gegenzaubernden Einzelfiguren bzw. der Einzelfiguren, die sie dabei unterstützen, befindet und gesehen werden kann. Maximal können jeweils zwei Einzelfiguren einen Zauber bzw. Gegenzauber unterstützen.

Kleriker brauchen für einen Gegenzauber keine ZAP auszugeben, weil diese Schutzfunktion eine Folge ihrer Hingabe zu ihrem Gott oder ihren Göttern ist; Zauberer zahlen die Hälfte der Kosten des Zaubers, der verhindert werden soll. Brüche werden dabei aufgerundet.

Zauberer, die einen Zauber unterstützen wollen, zahlen dafür 1 ZAP und dürfen im laufenden Zug nicht selbst zaubern oder bereits gezaubert

haben. Zauberer, die einen Gegenzauber unterstützen wollen, zahlen ebenfalls 1 ZAP, Kleriker brauchen nichts zu bezahlen. In beiden Fällen darf die unterstützende Einzelfigur im laufenden Zug nicht selbst einen Gegenzauber aussprechen bzw. bereits ausgesprochen haben.

Der Erfolg von Zauber und Gegenzauber wird in einer Art Duell ähnlich wie ein Einzelkampf ermittelt. Zu einem Kampffaktor von 8, der dem entspricht, den Zauberer und Kleriker im Einzelkampf haben, werden die in Tabelle 6 im Anhang aufgeführten Faktoren addiert oder subtrahiert. Nun würfeln beide Seiten mit einem W12 und addieren die Augenzahl zu ihrem bisherigen Ergebnis. Hat der Zaubende ein höheres Endergebnis erzielt als der Gegenzaubernde, so hat sein Zauber Erfolg und die Wirkung setzt unmittelbar ein. Ist das hingegen nicht der Fall, so war der Gegenzauber erfolgreich, und der ausgesprochene Zauber hat keine andere Wirkung als die, dass die für ihn ausgegebenen ZAP verfallen.

Hinweis: Die Chancen für das Gelingen eines Zaubers sind im Normalfall höher als die für das Misslingen. Dies soll widerspiegeln, dass das Überraschungsmoment meist auf der Seite des Zaubenden ist, und ein Gegenzauber immer nur eine Reaktion darstellt.

Optionale Regel: Ein Zauberer, der bei dem Zauber »Magische Sphäre« oder bei einem Gegenzauber zum zweiten Male »3« oder weniger würfelt, wird in einen Frosch, eine Maus oder irgendein anderes harmloses kleines Lebewesen verwandelt, wenn der Spieler eine entsprechende Figur besitzt, bzw. fällt für den Rest des Spieles aus, wenn dies nicht der Fall ist. In Tiere verwandelte Zauberer können nicht mehr zaubern oder gegenzaubern und zählen als verloren, ihr Element wird fortan wie ein ganz gewöhnliches Element seines Truppentypes behandelt. Gegen Zahlung von 16 AP am Anfang eines Zuges können solche unglücklichen Zauberer aber wieder zurückverwandelt werden (und zählen dann auch nicht länger als verloren). Kampagnenregeln sollten Möglichkeiten vorsehen, wie solche selbstverwandelten Zauberer auch auf andere Weise wieder erlöst werden können.

Optionale Regel: In einer Kampagne ist ein Held, der dem Zauber »Magische Sphäre« zum Opfer fällt, nicht tot, sondern wird in einer Festung des Spielers, dem der angreifende Zauberer gehört (falls dieser noch eine besitzt, sonst in einer beliebigen Festung), gefangengehalten, in welcher, darf der Besitzer des Zauberers auswählen. Die Kampagnenregeln sollten Vorkehrungen treffen, wie solche Helden – außer durch die Eroberung dieser Festung – wieder befreit werden können. Vielleicht ist dies auch eine passende Gelegenheit, ein Rollenspielabenteuer in die Kampagne zu integrieren?

7 Kampf

7.1 Kampf zwischen Einzelfiguren

Die Wirkung des Zaubers »Magische Sphäre« und das Ergebnis eines Nahkampfes zwischen Einzelfiguren werden im Prinzip auf die gleiche Art ermittelt wie in den Grundregeln: Jeder Spieler addiert zu dem für ihn relevanten Kampffaktor aus Tabelle 7 im Anhang die für ihn zutreffenden der in Tabelle 8 im Anhang aufgeführten taktischen Faktoren. Dann würfeln beide Seiten mit einem W12 und addieren die Augenzahl zu ihrem bisherigen Ergebnis. Vergleichen Sie nun die Endresultate beider Seiten miteinander und führen Sie die in Tabelle 9 im Anhang aufgeführten Schritte sofort durch.

Der Unterschied zu den Grundregeln besteht darin, dass in Tabelle 8 die unterschiedlichen Grade der Einzelfiguren berücksichtigt werden und dass Einzelfiguren, die zeitweise ausfallen, nicht nur für den Rest des laufenden Zuges außer Gefecht gesetzt sind, sondern auch für den gesamten anschließenden Zug (also der, in dem der andere Spieler am Zuge ist). Beispielsweise dürfte also ein Kleriker, der auf diese Art und Weise ausgeschaltet worden ist, im anschließenden Zug keinen Gegenzauber aussprechen.

Ansonsten gelten die Basisregeln.

7.2 Kampf zwischen Elementen

In den Grundregeln gibt es zwischen zwei Elementen vom gleichen Truppentyp keine Unter-

schiede. So zählt ein Element halbnackter Goblins ebenso als Speerträger wie ein Element Zwerge in Kettenhemden mit Speeren oder Zwergenpiken, was letztere wohl als ziemlich schlechten Scherz auffassen würden. Im fortgeschrittenen Spiel wird nun zwischen unterschiedlichen Kampfstärken (KS) unterschieden, die mit arabischen Ziffern von (2) bis (4) bezeichnet werden, wobei (2) die geringste, (4) die höchste Kampfstärke bedeutet. Die Goblins aus unserem Beispiel werden wohl eher die Kampfstärke (2), die Zwerge hingegen mindestens die Kampfstärke (3) haben. Truppen mit der Kampfstärke (3) entsprechen in etwa den aus den Grundregeln bekannten und kosten auch genauso viel. Solche mit Kampfstärke (2) kosten demgegenüber ein Sechstel weniger, solche mit Kampfstärke (4) ein Sechstel mehr.

Die Klassifizierung der Kampfstärke erfolgt nicht nach absoluten, sondern nach relativen Kriterien: Truppen der Kampfstärke (3) stellen den Durchschnitt und damit die große Mehrheit ihres Typs auf einer Fantasy-Welt dar. Truppen der Kampfstärken (2) und (4) sollten demgegenüber die Ausnahme darstellen, wenn es natürlich auch Staaten und Völker geben mag, die (fast) ausschließlich Truppen einer dieser Kampfstärken haben. Als Beispiel seien hier die wackeren Bürger der Stadtstaaten im Armeelistentenbuch »Fantastische Scharen« genannt. Dies heißt übrigens nicht, dass solche Armeen deshalb mit Leichtigkeit besiegt werden können: wegen des geringeren Preises werden sie in aller Regel mehr Truppen als andere Heere haben, und die größere Anzahl sorgt für einen gewissen Ausgleich, vorausgesetzt, der Spieler ist in der Lage, diesen Vorteil in die Waagschale zu werfen.

Schützen, die von einem Boot aus Fernkampf führen, benutzen zwar weiterhin die Faktoren von Booten, aber mit ihrer eigenen Kampfstärke. Lagerknechte haben stets die Kampfstärke (3).

Noch einmal sei darauf hingewiesen, dass Kampfstärke und Beweglichkeit nichts miteinander zu tun haben. Es ist durchaus möglich, dass ein Element Horden [Beweglichkeit (IV)] aus den fanatisierten Anhängern irgendeiner Gottheit besteht und daher die Kampfkraft (4) hat – auch wenn das bei Horden vielleicht nicht besonders zu beeindrucken vermag

–, während hingegen die Truppen eines Söldnerführers, der von Stadtstaat zu Stadtstaat zieht, zwar bestens gedrillt sein könnten [Beweglichkeit (II)], aber möglicherweise schon seit Jahren keinen ernsthaften Kampf mehr ausgetragen haben und daher an Durchschlagskraft verloren haben [Kampfstärke (2)].

Die Reichweiten für die Fernkämpfer bleiben dieselben wie in den Basisregeln mit einer Ausnahme: Büchenschützen können so viele LE weit schießen, wie ihre Kampfstärke beträgt (die Reichweite beträgt also nicht mehr pauschal 3 LE).

Die Basisregeln für Überlappen und Unterstützen gelten unverändert, ebenso ist die Kampfprozedur dieselbe geblieben: Ob in Nah- oder Fernkampf, jeder Spieler beginnt mit dem für den Truppentyp seines Elementes relevanten Kampffaktor aus Tabelle 10 im Anhang, die übrigen identisch ist mit der entsprechenden aus den Basisregeln.

Speerträger und Stammesfußvolk addieren hierzu +2, falls sie von einem weiteren eigenen Element des gleichen Typs, der gleichen Beweglichkeit und der gleichen Kampfstärke unterstützt werden, das sich direkt hinter ihnen befindet und in dieselbe Richtung ausgerichtet ist, und keines der beiden Elemente sich in schwerem Gelände befindet oder einen normalen oder reißenden Fluss außerhalb einer Brücke oder Furt überquert oder ein Lager angreift oder in Kontakt mit der Vorderkante eines feindlichen Elementes »Entbehrliche Truppen« ist oder in diesem Zug gegnerische Artillerie kontaktiert hat.

Hilfstruppen, Legionäre oder Speerträger, die Nahkampf gegen Berittene, Kriegswagen, Stammeskrieger oder Stammesfußvolk führen oder ein Lager angreifen, addieren zum Kampffaktor +2, falls sie von einem eigenen Element leichte Infanterie unterstützt werden, das sich direkt hinter ihnen befindet und in dieselbe Richtung ausgerichtet ist. Verborgene Wesen und Petardiere können – im Gegensatz zu anderer leichter Infanterie – eigenen Elementen aus Hilfstruppen, Legionären oder Speerträgern keine Unterstützung aus der zweiten Reihe heraus geben.

Legionäre, die gegen Lanzenreiter, Ritter, Stammeskrieger oder Stammesfußvolk kämpfen, addieren zum Kampffaktor +2, falls sie von einem

eigenen Element Legionäre gleicher Beweglichkeit und gleicher Kampfstärke unterstützt werden, das sich direkt hinter ihnen befindet und in dieselbe Richtung ausgerichtet ist, und keines der beiden Elemente sich in schwerem Gelände befindet oder einen normalen oder reißenden Fluss außerhalb einer Brücke oder Furt überquert.

Bitte beachten Sie, dass in Spielen mit mehr als 600 Pk. pro Seite alle zuvor aufgeführten Überlappungen nur dann möglich sind, wenn die daran beteiligten Elemente demselben Kommando angehören.

Addieren oder subtrahieren Sie dann jeden zu treffenden der in Tabelle 11 im Anhang aufgeführten taktischen Faktoren. Diese Tabelle unterscheidet sich in einigen Punkten von der entsprechenden in den Basisregeln, weil nunmehr die unterschiedlichen Kampfstärken der Truppen, die unterschiedlichen Grade von Einzelfiguren und Zaubersprüche berücksichtigt sind.

Nun würfelt jeder Spieler mit einem W12 für sein Element. Besteht mindestens eines der beiden direkt am Kampf beteiligten Elemente aus Untoten, so darf der Spieler mit dem höheren Würfelergebnis, also nicht unbedingt der Besitzer der Untoten, noch einmal mit einem W6 würfeln. Bei einer Augenzahl kleiner als 5 addiert er diese zum ursprünglichen Würfelergebnis, andernfalls nur eins (dies soll die unvorhersehbare Wirkung von Untoten auf ihre Gegner simulieren). Die endgültige Augenzahl wird dann zum bisherigen Ergebnis addiert.

Anschließend werden die Ergebnisse beider Seiten erstmals miteinander verglichen. Wenn ein Element in diesem Stadium ein geringeres Ergebnis als der Gegner erzielt hat und

- es sich um Fußtruppen außer Kriegswagen handelt, die hinter einer Befestigung stehen – es sei denn, es handelt sich um eine einfache Befestigung und das Element wird von Artillerie beschossen –, oder
- am Rande eines Waldes oder einer bebauten Fläche steht und mit einem Schützen-, Kriegswagen-, Luftschiff- oder Wagen/Sänftenelement mit einer Eskorte aus Schützen Fernkampf führt,

darf dieses Ergebnis um bis zu 4 Faktoren erhöht werden, aber um höchstens soviel, dass es zu einem Gleichstand kommt.

Wenn nun immer noch ein Element ein geringeres Ergebnis als das andere erzielt hat, so darf sein Ergebnis erhöht werden,

- wenn es sich um Truppen mit Pavisen handelt, die von Schützen, Kriegswagen, Luftschiffen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden, solange die Schießenden ganz oder teilweise vor der Front des Zieles oder deren Verlängerung stehen, und zwar um bis zu 2 Faktoren, und/oder
 - wenn es einen Kleriker enthält, und zwar um so viele Faktoren, wie der Grad des Klerikers beträgt, und/oder
 - wenn das gegnerische kämpfende Element unter dem Einfluss der Zauber »Gegenwind« oder »Schwäche« steht, und zwar um so viele Faktoren, wie der Grad des Zauberers beträgt, der das Element verzaubert hat (siehe 6.2 *Zaubersprüche*).

In beiden Fällen darf das Ergebnis aber höchstens um so viele Punkte erhöht werden, dass es zu einem Gleichstand kommt. Vergleichen Sie nun die Endergebnisse beider Seiten und führen Sie die in Tabelle 12 im Anhang aufgeführten Schritte sofort durch. Diese Tabelle ist wieder mit der entsprechenden in den Basisregeln identisch.

Beispiel: Dieses kurze Beispiel soll die Unterschiede zwischen dem Kampfsystem der Basisregeln und dem der Grundregeln erläutern (siehe Abb. 3):

Ein Element Zwerge mit Äxten und Kriegshämmern ist im Eifer des Gefechtes zu weit vorgestürzt und sieht sich unvermittelt einer mehr oder minder wohl geordneten Phalanx aus sechs Elementen Goblinspeerträger gegenüber. Diese stehen zwei Reihen tief, um den Bonus für die Unterstützung aus der hinteren Reihe heraus zu erhalten, eine empfehlenswerte Aufstellung für Speerträger. Die Goblins sehen eine gute Gelegenheit gekommen, diesen arroganten

	Zwerge	
Goblins	Goblins	Goblins
Goblins	Goblins	Goblins

Abb. 3: Ein Element Zwerge mit Äxten und Kriegshämmern im Kampf mit sechs Elementen Goblins mit Speeren.

Orks in ihrer Armee einmal zu zeigen, dass sie mehr sind als nur Witzfiguren oder gar Munition für die Belagerungsgeschütze, und greifen siegesgewiss an, pfiffigerweise so, dass das mittlere Element der Frontreihe (B) die Zwerge kontaktiert und die Elemente A und C somit als Überlappung zählen. Die Zwerge haben als Axt-/Schwertkämpfer einen Grundfaktor von +10, die Goblins als Speerträger einen von +8.

Nach den Basisregeln kommen die Zwerge auf einen Endfaktor von $10 - 2 \times 2$ (für die beiden Überlappungen) = 6; die Goblins erhalten zu ihrem Grundfaktor von +8 einen Bonus von +2 für die Unterstützung aus der zweiten Reihe durch Element E, kommen also insgesamt auf einen Faktor von 10 und sind somit um 4 Faktoren besser als ihre Gegner, was bedeutet, dass sie in ca. 69% aller Fälle (also in fast genau sieben von zehn) im Kampf besser abschneiden werden als diese.

In den Armeelisten für die fortgeschrittenen Regeln haben die Goblins die Kampfstärke (2), die Zwerge die Kampfstärke (3). Die Goblins kommen danach auf einen Faktor von $8 + 2$ (Unterstützung durch Element E) + 2 (eigene Kampfstärke) – 3 (gegnerische Kampfstärke) = 9, die Zwerge auf einen von $10 + 3$ (eigene Kampfstärke) – 2 (gegnerische Kampfstärke) – 2×2 (für zwei überlappende Gegner) = 7. Der Unterschied beträgt also nur noch 2 statt 4 Faktoren wie nach den Basisregeln, was heißt, dass die Goblins nur noch in rund 54% aller Fälle im Kampf besser abschneiden werden. Ein Held vom Grad (ii) bei den Zwergen würde den Kampf gegen die Übermacht bereits ausgeglichen gestalten. Und was passieren würde, wenn die Zwerge zur sagenumwobenen Garde des Zwergekönigs mit Kampfstärke 4 gehören würden, möge sich der Leser zur Übung einmal selbst ausrechnen.

7.2.1 Nachfolgen

Ein Element mit einem Helden (solange dieser nicht zuvor in einem Einzelkampf ausgeschaltet worden ist), ein Lanzenreiter- oder Ritterelement, das kein Streitwagen ist, oder ein Bestien-, Stammeskrieger- oder Stammesfußvolkelement oder ein Element „Entbehrliche Truppen“, dessen Gegner zurückgeprallt ist, geflohen ist oder vernichtet worden ist, muss sofort seinem Gegner nachfolgen bzw. vorrücken, und zwar um eine eigene Basistiefe, wenn sein Kampfergebnis weniger als doppelt so groß wie das des Gegners ist, um zwei eigene Basistiefen, wenn es doppelt so groß oder größer, aber weniger als dreimal so groß ist, und um drei eigene Basistiefen, wenn es mindestens dreimal so groß ist.

Ein Axt-/Schwertkämpferelement muss nur Fußtruppen, darf aber, wenn es der Spieler möchte, auch anderen nachfolgen. Ein Wagen/Sänftenelement mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern darf nachfolgen, muss aber nicht. Kein Element darf Booten nachfolgen.

Ein Element mit einem Befehlshaber oder einem Kleriker, das einem Element nachfolgen muss oder darf, das den Nachkampf abgebrochen hat, darf dabei den Grad des Befehlshabers oder Klerikers (falls ein Kleriker gleichzeitig auch Befehlshaber ist, zählt nur der höhere der beiden Grade) vom Würfelergebnis abziehen. Ein Element mit einem Helden muss den Grad des Helden zum Würfelergebnis addieren.

Diese Bewegung endet vorzeitig, sobald das Element auf einen Gegner, auf eigene Truppen, die es nicht durchdringen kann, auf Gelände, das es nicht durchqueren darf, oder auf eine Kante der Spielfläche trifft. Ein Element, das das nachfolgende bzw. vorrückende Element beim Kampf von hinten unterstützt hat, muss – unabhängig von seinem eigenen Truppentyp – an dieser Bewegung teilnehmen.

Wenn ein nachfolgendes Element auf einen neuen Gegner trifft – also nicht auf denselben, der sozusagen das Nachfolgen ausgelöst hat –, so muss es diesen sofort bekämpfen (also bevor ein weiterer Kampf durchgeführt wird). Ein erneutes Nachfolgen kann natürlich wiederum im Kontakt mit einem neuen Gegner enden, der dann ebenfalls sofort durchgeführt werden muss, u.s.w., bis das nachfolgende Element nicht mehr nachfolgen kann oder darf, oder beim Nachfolgen auf keinen neuen Gegner mehr stößt.

Ein Element in Kontakt mit einem Lager- oder Trosselement, dessen Verteidiger zurückgeprallt, geflohen oder vernichtet worden sind, rückt sofort in das Lager ein und besetzt es bzw. erobert den Tross.

Bis auf die hier genannten Ausnahmen gelten für den Kampf weiterhin die Basisregeln.

8 Gewinner und Verlierer

Die Seite, die als erste am Ende eines Zuges

- ihren Befehlshaber oder mindestens 300 Pk. an Truppen (inkl. Lager oder Tross, siehe Abschnitt 4.1 *Tross, Lager und Befestigungen* im Kapitel *Maßstäbe und Spielzubehör*) und gleichzeitig
- mehr Pk. als die andere verloren hat,

hat das Spiel verloren.

In diesem Zusammenhang sei noch einmal betont, dass durch die Zauber »Beschwören von Untoten« und »Die Geister der Ahnen« erschaffene Elemente für die Siegesbedingungen nicht ins Gewicht fallen; weder erhöhen sie den Gesamtwert der Armee bzw. ihres Kommandos, noch zählt ihr Verlust für den Gesamtverlust ihrer Armee bzw. ihres Kommandos.

Tabellen für die fortgeschrittenen Regeln

Tabelle 1: Punktwerte der Truppentypen

Artillerie	42 Pk.
Axt-/Schwertkämpfer	36 Pk.
Bestien	48 Pk.
Boote	18 Pk.
Böchsenschützen	30 Pk.
Elfenschützen	30 Pk.
Entbehrliche Truppen	36 Pk.
Flugwesen	36 Pk.
Gottheiten	90 Pk.
Großflieger	60 Pk.
Hilfstruppen	24 Pk.
Horden	12 Pk.
Kamelreiter	36 Pk.
Kriegswagen	36 Pk.
Lanzenreiter	42 Pk.
Legionäre	36 Pk.
Leichte Infanterie	18 Pk.
Leichte Reiter	30 Pk.
Leichte Schützen	24 Pk.
Leichte Speerträger	36 Pk.
Luftschiffe	48 Pk.
Petardiere	36 Pk.
Pikeniery	48 Pk.
Reiter	36 Pk.
Riesenwesen	54 Pk.
Ritter	42 Pk.
Schwere Schützen	24 Pk.
Speerträger	36 Pk.
Stammesfußvolk	30 Pk.
Stammeskrieger	30 Pk.
Wagen oder Sänften mit Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern	30 Pk.
Wagen oder Sänften mit Eskorte aus Schützen	24 Pk.

Die oben angegebenen Punktekosten gelten für „Entbehrliche Truppen“, Gottheiten und Horden der Kampfstärke (3) sowie für alle übrigen Truppentypen mit Beweglichkeit (III) und Kampf-

stärke (3). Truppen mit Kampfstärke (2) kosten ein Sechstel ihres in der Tabelle aufgeführten Grundwertes weniger, solche mit Kampfstärke (4) ein Sechstel mehr. Der Preis für Truppen mit Beweglichkeit (IV) (mit Ausnahme der zu Beginn genannten Truppentypen) ist um ein Sechstel des Grundwertes geringer, der für Truppen mit Beweglichkeit (II) um ein Sechstel höher.

Helden und Zauberer erhöhen den Punktwert ihres Elementes um 24 Pk., Kleriker um 12 Pk., wenn sie der Klasse (iii) angehören; Einzelfiguren der Klasse (ii) kosten ein Drittel ihres Grundwertes weniger, solche der Klasse (iv) ein Drittel mehr.

Für einen Befehlshaber der Klasse (iii) müssen 24 Pk. plus der Punktwert seines Truppentyps (sowie natürlich ggf. zusätzliche Punkte, falls es sich um eine „Einzelfigur“ handelt) entrichtet werden. Für Befehlshaber der Klasse (ii) liegt der Preis bei 12 Pk., für einen der Klasse (iv) bei 48 Pk.

Berittene Infanterie muss zusätzlich 6 Pk. für ihre Reittiere zahlen.

Pavisen und Annäherungshindernisse kosten pro Element ein Sechstel des Grundpreises dieses Elementes.

Temporäre Befestigungen wie ein Erdwall mit oder ohne Graben kosten 6 Pk. pro Elementbreite, wenn sie zur Befestigung eines Lagers dienen, und 12 Pk. pro Elementbreite, wenn sie andere Punkte sichern sollen. Dauerhafte Befestigungen sollten nur in Kampagnenschlachten verwendet werden. Wenn die Kampagnenregeln nichts anderes festlegen, kosten sie 24 Pk. pro Elementbreite bzw. 36 Pk., falls sich darin ein Tor befindet.

Tabelle 2: 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.

Tabelle 3: Zugreichweiten der Truppentypen

Truppentyp	Offenes Gelände	schwieriges Gelände	Straße
Artillerie	2 LE	1 LE	3 LE
Axt-/Schwertkämpfer	3 LE	3 LE	4 LE
Bestien	4 LE	4 LE	4 LE
Büchenschützen	2 LE	2 LE	4 LE
Elfenschützen	3 LE	3 LE	4 LE
„Entbehrliche Truppen“	4 LE	2 LE	4 LE
Flugwesen	8 LE	8 LE	8 LE
Gottheiten	12 LE	12 LE	12 LE
Großflieger	6 LE	6 LE	6 LE
Hilfstruppen	3 LE	3 LE	4 LE

Truppentyp	Offenes Gelände	schwieriges Gelände	Straße
Horden	2 LE	2 LE	4 LE
Kamelreiter	4 LE	2 LE	4 LE
Kriegswagen	2 LE	1 LE	3 LE
Lanzenreiter	4 LE	2 LE	4 LE
Legionäre	2 LE	2 LE	4 LE
Leichte Infanterie	3 LE	3 LE	4 LE
Leichte Reiterei	5 LE	2 LE	5 LE
Leichte Schützen	3 LE	3 LE	4 LE
Leichte Speerträger	3 LE	3 LE	4 LE
Luftschiffe	4 LE	4 LE	4 LE
Petardiere	3 LE	3 LE	4 LE
Pikeniern	2 LE	2 LE	4 LE
Reiter und berittene Infanterie	4 LE	2 LE	4 LE
Riesenwesen	3 LE	2 LE	4 LE
Ritter	3 LE	2 LE	4 LE
Schwere Schützen	2 LE	2 LE	4 LE
Speerträger	2 LE	2 LE	4 LE
Stammesfußvolk	2 LE	2 LE	4 LE
Stammeskrieger	3 LE	3 LE	4 LE
Tross	2 LE	1 LE	3 LE
Verborgene Wesen	3 LE	3 LE	4 LE
Wagen & Sänften	2 LE	1 LE	3 LE

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!



Echte Knochenarbeit: Untote Reiter (im 10mm-Maßstab) der Firma Irregular Miniatures aus der Sammlung des Verfassers. Foto: Fotstudio Irma Berndt, Bochum.

Tabelle 4: Charakter eines Flusses

Ergebnis	Charakter des Flusses
1, 2	Ruhig. Verlangsamt die Bewegung, kann aber von Gruppen in jeder beliebigen Formation überquert werden. Die Ufer sind zu flach, um Schutz bei der Verteidigung zu bieten.
3, 4	Normal. Verlangsamt die Bewegung und kann von Gruppen, die nicht ausschließlich aus leichter Infanterie bestehen, nur in Kolonne überquert werden. Die Ufer bieten Schutz bei der Verteidigung. Pikeniere können bei der Überquerung nicht ihre volle Stoßkraft entwickeln; Legionäre, Speerträger und Stammesfußvolk erhalten keine Unterstützung durch ein zweites Element des gleichen Typs unmittelbar hinter ihnen; Untote müssen würfeln, ob sie im aktuellen Zug (weiter-)ziehen dürfen (s.u.).
> 4	Reißend. Wie normaler Fluss. Zusätzlich müssen nun aber alle Bodenelemente (außer Booten) würfeln, ob sie im aktuellen Zug (weiter-)ziehen dürfen (s.u.).

Tabelle 5: Überqueren von Flüssen

Flusstyp	Untote	Andere
Normal	2	–
Reißend	4	2

Tabelle 6: Zauber und Gegenzauber

Beide Seiten addieren zum Würfelergebnis einen Grundfaktor von 13 und addieren anschließend

die folgenden Faktoren:

+10	für den Gegenzaubernden, wenn entweder er selbst oder das Element, das verzaubert werden soll, in Basiskontakt (Ecke reicht aus) mit einer Gottheit in der Armee des Gegenzaubernden steht.
+6	wenn die kürzeste Verbindung vom Element, das verzaubert werden soll, oder im Falle der Zauber »Beschwören von Toten« und »Die Geister der Ahnen« vom Ort, in bzw. bei dem die beschworenen Elemente erscheinen können, zur gegnerischen zaubernden bzw. gegenzaubernden Figur ein fließendes Gewässer schneidet.
+4	für den Zaubernden.
+Grad	der eigenen zaubernden bzw. gegenzaubernden Einzelfigur.
–Grad	der gegnerischen zaubernden bzw. gegenzaubernden Einzelfigur.
–Grad	jeder gegnerischen Einzelfigur, die den Zauber bzw. Gegenzauber unterstützt (max. zwei).

Erzielt der Spieler, der den Zauber ausgesprochen hat, ein höheres Resultat als der andere, setzt die Wirkung des Zaubers unmittelbar ein, ansonsten war der Gegenzauber erfolgreich.

Tabelle 7: Kampf zwischen Einzelfiguren: Kampffaktoren

Held	+10
Zauberer	+8
Kleriker	+8

Tabelle 8: Kampf zwischen Einzelfiguren: Taktische Faktoren

+4	für eine Einzelfigur, die magisch attackiert wird, wenn die kürzeste Verbindung vom eigenen Element zu dem des Zaubernden 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 und hügelauflauf vom Gegner.
-4	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).

Tabelle 9: 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.
- 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.

Tabelle 10: Kampf zwischen Elementen: Kampffaktoren

Truppentyp	Berittene Truppen oder Flugelemente	Fußtruppen
Artillerie	+8	+8
Axt-/Schwertkämpfer	+6	+10
Bestien	+6	+8
Boote	+4	+4
Büchsenschützen	+8	+8
Elfenschützen	+8	+4
„Entbehrliche Truppen“	+10	+8
Flugwesen	+4	+4
Gottheit	+12	+12
Großflieger	+8	+8
Hilfstruppen	+4	+6
Horden	+2	+2
Kamelreiter	+4	+6
Kriegswagen	+8	+6
Lanzenreiter	+7	+6
Legionäre	+6	+10
Leichte Infanterie	+4	+4
Leichte Reiter	+4	+4
Leichte Schützen	+8	+4
Leichte Speerträger	+8	+8
Luftschiffe	+8	+6
Petardiere	+8	+8
Pikeniere	+10	+8
Reiter	+6	+6
Riesenwesen	+10	+8
Ritter	+8	+6
Schwere Schützen	+8	+4
Speerträger	+8	+8
Stammesfußvolk	+4	+6
Stammeskrieger	+4	+6
Tross und Lagerknechte	+2	+2
verborgene Wesen	+4	+4

Wagen & Sänften kämpfen mit den Faktoren ihrer Eskorte.

Tabelle 11: Kampf zwischen Elementen: Taktische Faktoren

- | | |
|--|---|
| <p>+4 für Pikenierte, die Nahkampf führen, es sei denn, gleichzeitig</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>+4 für ein „verborgenes Wesen“, wenn es in diesem oder im vorherigen Zug aufgetaucht ist und seinen ersten Nahkampf nach dem Auftauchen führt.</p> <p>+3 für Ritter und Kriegswagen, die von Schützen (inkl. Elfenschützen), Kriegswagen, Luftschiffen oder von Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.</p> <p>+3 für Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen im Fernkampf mit Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen.</p> <p>+3 für leichte Infanterie im Fernkampf.</p> <p>+2 für jedes Element im Nahkampf mit einen hügelabwärts stehenden Gegner.</p> <p>+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.</p> | <p>+2 für jedes Element Berittener, das am Ufer eines normalen oder reißenden Flusses steht und Nahkampf mit gegnerischen Berittenen führt, die selbst ganz oder teilweise im Fluss stehen, soweit nicht an einer Furt oder Brücke.</p> <p>+2 für Lanzenreiter oder Reiter, die von Schützen, Kriegswagen, Luftschiffen oder von Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.</p> <p>+2 für Elfenschützen in jedem Gelände sowie „Schwere Schützen“ in Gelände, das sie als offen zählen, im Nahkampf gegen andere Fußtruppen.</p> <p>+2 für Elfenschützen und schwere Schützen im Fernkampf gegen leichte Schützen.</p> <p>+1 für Bestien, Kamelreiter, Lanzenreiter, Pikenierte und Ritter im Nahkampf mit Booten.</p> <p>+1 für Kriegswagen, Luftschiffe, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen im Fernkampf mit Booten.</p> <p>+1 für Kamelreiter im Nahkampf mit Lanzenreitern oder Rittern.</p> <p>+1 für Hilfstruppen und Stammeskrieger im Nahkampf mit Büchenschützen.</p> <p>+Grad des Helden oder Befehlshabers, wenn es sich um ein Element mit einem Helden oder Befehlshaber handelt, das Nahkampf führt oder beschossen wird (ist ein Held gleichzeitig ein Befehlshaber, so zählt nur der höhere der beiden Grade!).</p> <p>-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.</p> <p>-2 im Nahkampf für Berittene außer Riesenwesen, wenn sie von Riesenwesen überlappt werden.</p> |
|--|---|

- 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-/Schwertkämpfern 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 mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die von Kriegswagen, Luftschiffen, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.
- 4 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. **Beispiel:** Ein Element Zwergenkrieger mit Äxten (Kampfstärke 3) kämpft gegen ein Element Goblins mit Speeren (Kampfstärke 2). Die Zwerge addieren also 3 zu ihrem Ergebnis und ziehen 2 ab (macht in Summa also +1), die Goblins addieren 2 und subtrahieren 3 (was im Endeffekt also -1 ausmacht).

Tabelle 12: Kampf zwischen Elementen: Kampfergebnis

- Der Begriff „Schützen“ umfasst Leichte, Schwere und Elfenschützen, nicht aber Büchenschützen.
- 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.

Leichte Schützen: Prallen zurück, falls im Fernkampf mit Schweren Schützen oder Elfenschützen.

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 statt dessen 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 Fernkampf 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 auf-

hält, 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
- durch Hilfstruppen, 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.

Spiele

mit mehr als 600 Punkten pro Seite

Normalerweise werden Spiele nach diesen Regeln zwischen zwei Spielern ausgetragen, die jeder eine Armee im Wert von 600 Pk. benutzen. Für Armeen dieser Größe sind daher auch die Armeelisten am Ende dieses Buches oder in den Begleitbüchern ausgelegt. Bisweilen möchte man aber vielleicht auch mit größeren Armeen spielen, beispielsweise weil pro Seite mehrere Spieler, jeder mit einer eigenen Armee, mitmachen wollen. Im folgenden werden einige Vorschläge gemacht, wie solche „großen“ Spiele durchgeführt werden können.

1 Größe und Gliederung einer Armee

Die Armeen sollten möglichst ein Vielfaches von 600 Pk. groß sein und in zwei bis vier Gruppen („Kommandos“) unterteilt werden, die jede einen eigenen Befehlshaber besitzt und zwischen 400 Pk. bis 800 Pk. groß sein sollte. Einer dieser Befehlshaber ist der Anführer der gesamten Armee und den anderen Befehlshabern übergeordnet („Oberbefehlshaber“). Die übrigen Befehlshaber werden in „Unteranführer“, die Truppen des gleichen Staates oder Volkes anführen und in der Befehlshierarchie dem Oberbefehlshaber eindeutig nachgeordnet sind, und in „verbündete Befehlshaber“ unterteilt, die normalerweise das Kontingent eines verbündeten Staates oder Volkes anführen und darüber im Prinzip die volle Befehlsgewalt haben. In Ausnahmefällen können verbündete Befehlshaber dem gleichen Staate oder Volk angehören wie der Oberbefehlshaber. Sie zählen dann dennoch nicht als Unteranführer, weil sie die Autorität der Zentralgewalt nicht anerkennen.

Der Oberbefehlshaber und die Unteranführer kosten genauso viel wie die Befehlshaber in einem normalen Spiel mit 600 Pk. pro Spiel, während verbündete Befehlshaber $\frac{2}{3}$ dieses Preises kosten, also je nach Grad 8 Pk., 16 Pk. oder 32 Pk.

Ausdrücklich soll darauf hingewiesen werden, dass der Oberbefehlshaber nicht unbedingt einen höheren Grad haben muss als alle seine Unteranführer. Die Winkelzüge der Politik bringen es auch in Fantasy-Welten mit sich, dass gerade weniger begabte Leute an die Spitze einer Armee gestellt werden, während fähigere sich in untergeordneten Positionen wiederfinden. Verbündete Befehlshaber stehen ja sowieso auf einem anderen Blatt.

Jeder Befehlshaber darf nur Truppen aus seinem eigenen Kommando befehligen. Elemente können Elementen aus einem anderen Kommando keiner Unterstützung aus einer hinteren Reihe geben. Elemente aus einem verbündeten Kommando können Elementen aus anderen Kommandos keine Überlappung gewähren.

Eine Armee darf pro vollständige 200 Pk. eine Einzelfigur (Held, Kleriker oder Zauberer) aufstellen. Beispielsweise dürfen also in einer 1800 Pk., großen Armee bis zu 9 Einzelfiguren aufgestellt werden.

2 Spielfeldgröße

Größere Armeen bedingen natürlich auch größere Spielfelder. Pro angefangene 600 Pk. (pro Seite) über die normale Größe hinaus sollte daher die Breite des Spielfeldes um zwei Einheitsquadrate vergrößert werden, die Tiefe hingegen bleibt unverändert zwei Einheitsquadrate groß.

Für ein Spiel zwischen zwei Armeen in einer Stärke von jeweils 1800 Pk. pro Seite benötigen Sie also beispielsweise eine Spielfläche, die insgesamt $(3 + 2 \times 2) \times 2 = 14$ Einheitsquadrate groß ist. Sollten die beiden Armeen aus welchen Gründen auch immer nicht den gleichen Punktwert haben, bestimmt die Stärke der größeren die Größe der Spielfläche.

3 Tross und Lager

Eine Armee von bis zu 1800 Pk. hat ein sechs Elemente großes Lager (oder einen gleich großen Tross), in einer größeren Armee sind Lager oder Tross 8 Elemente groß. Lager oder Tross werden gemeinsam dem Oberbefehlshaber oder einem Untereinführer (nicht aber einem verbündeten Befehlshaber) unterstellt, zu dessen Kommando sie dann zählen (siehe Abschnitt 4.1 *Tross, Lager und Befestigungen* im Kapitel *Maßstäbe und Spielzubehör*).

4 Aufstellung

Beide Spieler sollten sich eine Skizze des Spielfeldes anfertigen und dort in ihrem Aufstellungsbereich (der nach den üblichen Regeln bestimmt wird, siehe den Abschnitt 3.1. *Normaler Aufbau zu Spielbeginn* im Kapitel *Maßstäbe und Spielzubehör*) für jedes seiner Kommandos einen rechteckigen Bereich markieren, in dem dessen Elemente aufgestellt werden sollen, wobei sich diese Aufstellungsbereiche nicht überlappen dürfen. Es ist aber keineswegs notwendig, dass alle Aufstellungsbereiche nebeneinander liegen, es ist durchaus erlaubt, zwei oder mehr Kommandos hintereinander aufzustellen, wenn dies der Platz erlaubt.

Verteidiger und Angreifer werden wie üblich bestimmt und bauen in dieser Reihenfolge ihre Lager- und Trosselemente auf. Anschließend stellt der Verteidiger als erstes das Kommando auf, das die meisten Flugelemente enthält. Sind keine Flugelemente in seiner Armee, muss er zunächst das Kommando aufstellen, das die meisten sichtbaren Elemente umfasst, wobei Tross und Lagerelemente mitgezählt werden. Kommen mehrere Kommandos infrage, darf er sich

eines davon aussuchen. Daraufhin baut der Angreifer nach den gleichen Kriterien sein erstes Kommando auf. Danach stellen Verteidiger und Angreifer abwechselnd Kommando für Kommando die restlichen sichtbaren Elemente ihrer Armeen auf, wobei zunächst die Kommandos mit Flugelementen aufgestellt werden müssen. Von dieser Einschränkung abgesehen, liegt die Reihenfolge der Kommandos ganz im Ermessen ihrer Seite.

5 Aktionspunkte und Bewegung

Die Zahl der AP wird für jedes einzelne Kommando separat je nach dem Grad seines Befehlshabers wie oben in Abschnitt 1 *Befehlshaber* beschrieben ausgewürfelt.

Die AP jedes Kommandos dürfen nur von Elementen dieses Kommandos selbst verbraucht werden, sie dürfen also nicht von einem Kommando auf ein anderes übertragen werden.

Ausnahme: Der Oberbefehlshaber darf in jedem Zug einem einzigen (nicht notwendigerweise immer demselben) seiner Untereinführer – nicht aber einem verbündeten Befehlshaber –, der sich ganz oder teilweise innerhalb seiner Kommandoreichweite aufhält, maximal so viele AP übertragen, wie sein Grad beträgt.

Alle übrigen Bewegungsregeln gelten unverändert mit der logischen Ausnahme, dass Elemente aus verschiedenen Kommandos keine Gruppe bilden können.

6 Verbündete Befehlshaber (optionale Regel)

Verbündete Befehlshaber können sich als echte Wackelkandidaten herausstellen und im Extremfall sogar zum Gegner überlaufen. Werden im ersten Zug für ein verbündetes Kommando weniger als 6 AP ausgewürfelt, so ist sein Befehlshaber unzuverlässig und hält seine Truppen erst einmal aus dem Kampfgeschehen heraus. Dies bedeutet, dass keines seiner Elemente auf einen Gegner schießen oder näher als 6 LE an ein gegnerisches Element heranrücken darf. Elemente dieses Kommandos, die aus welchen

Gründen auch immer bereits weniger als 6 LE von einem Gegner entfernt sind, dürfen sich nur bewegen, um den Abstand zu vergrößern. Verborgene Wesen und Elemente in einem Hinterhalt, die zu diesem Kommando gehören, bleiben auf alle Fälle unsichtbar.

Ein unzuverlässiger Befehlshaber ist ab dem nächsten eigenen Zug wieder zuverlässig, wenn

- ein beliebiges gegnerisches Kommando zum Rückzug gezwungen wird oder
- eines der Elemente seines Kommandos von einem gegnerischen Element (in Nah- oder Fernkampf) bekämpft wird oder
- er vom Oberbefehlshaber wieder auf seine Seite gezogen wird (siehe unten).

Ein Oberbefehlshaber kann versuchen, einen unzuverlässigen verbündeten Befehlshaber in seiner Kommandoreichweite wieder auf seine Seite zu ziehen. Hierzu zahlt er 12 AP und würfelt mit einem normalen sechsseitigen Würfel. Wird das Spiel nach den fortgeschrittenen Regeln ausgetragen, addiert er zum Würfelergebnis seinen Grad und zieht den des verbündeten Befehlshabers davon ab. Ob fortgeschrittene Regeln oder Grundregeln, auf jeden Fall ist der verbündete Befehlshaber wieder zuverlässig, wenn das Endergebnis größer als 3 ist.

Ist ein Befehlshaber wieder zuverlässig, können seine Elemente ganz normal bewegt werden und kämpfen.

7 Gewinner und Verlierer

Wenn ein Kommando

- während des letzten eigenen oder gegnerischen Zuges seinen Befehlshaber verloren hat *oder*

- am Ende des letzten gegnerischen Zuges Verluste von insgesamt mindestens $\frac{1}{3}$ der Ursprungsstärke (in AP) hatte,

so tritt es automatisch den Rückzug an. „Rückzug“ bedeutet, dass sich alle noch existierenden Elemente des Kommandos mit ihrer maximalen Zugreichweite und auf dem schnellsten Wege zur Grundlinie begeben müssen und aus dem Spiel genommen werden, sobald sie diese erreicht haben. Eine Drehung, die evtl. nötig ist, um ein Element zur Grundlinie hin auszurichten, kostet keine AP. Bei ihrem Rückzug dürfen die Elemente weder von sich aus in Kontakt mit einem gegnerischen Element ziehen noch Fernkampf führen. Werden sie in Nah- oder Fernkampf bekämpft, so müssen sie 6 von ihrem Kampffaktor subtrahieren, kämpfen aber ansonsten wie normal.


Das Spiel verloren hat die Seite, die als erste am Ende eines Zuges

- mehr Pk. als die andere verloren hat *und gleichzeitig*
- mindestens die Hälfte der ursprünglichen Punktzahl an Truppen (inkl. Lager oder Tross, siehe Abschnitt 4.1 *Tross, Lager und Befestigungen* im Kapitel *Maßstäbe und Spielzubehör*).

Auch hier sei noch einmal darauf hingewiesen, dass durch die Zauber »Beschwören von Untoten« und »Die Geister der Ahnen« erschaffene Elemente für die Siegesbedingungen nicht ins Gewicht fallen; weder erhöhen sie den Gesamtwert der Armee bzw. ihres Kommandos, noch zählt ihr Verlust für den Gesamtverlust ihrer Armee bzw. ihres Kommandos.

Anhang

1 Spielen mit Figuren in anderen Maßstäben

ie Regeln zuvor waren für Figuren im sog. 15 mm-Maßstab gedacht, d. h. für Modellfiguren, die je nach Hersteller etwa einem realen Maßstab von 1 : 120 bis 1 : 100 entsprechen. 15 mm-Figuren sind bei Tabletop-Spielen mit historischem, insbesondere antikem oder mittelalterlichem Hintergrund weit verbreitet und haben alle anderen Maßstäbe, was die Verbreitung und das Angebot an Figuren betrifft, bei weitem überflügelt. Da so ziemlich alle der dabei benutzten Modelle auch für Fantasy-Spiele geeignet sind, lag es nahe, die Regeln zunächst einmal auf diesen Maßstab hin auszurichten. Gerade in letzter Zeit wird übrigens das Angebot an „echten“ Fantasy-Figuren in dieser Größe immer umfangreicher und reichhaltiger, weil auch andere Spielsysteme – in erster Linie natürlich Rollenspiele – sie verwenden.

1.1 25 mm-Figuren

Der wichtigste Maßstab für Fantasy-Figuren ist traditionell der 25 mm-Maßstab (entspricht je nach Hersteller einem realen Maßstab von 1 : 72 bis 1 : 60). 25 mm-Figuren sind natürlich jedem Rollenspieler bestens vertraut, der jemals Modellfiguren für seine Spiele verwendet hat, denn praktisch sind alle Modellfiguren für Rollenspiele 25 mm-Figuren. Und vielleicht hat ja der ein oder andere irgendwo noch Dutzende dieser alten Orkfiguren herumliegen, die er schon seit Jahren nicht mehr benutzt hat, weil die Spieler in seiner Gruppe über derlei „Kleinzeug“ schon lange erhaben sind. Damit er sie nun wieder hervorholen und abstauben kann, im folgenden einige Hinweise, wie man diese Regeln auch für Figuren in diesem Maßstab verwenden kann. Die

Unterschiede beschränken sich im Wesentlichen auf die Größen der Spielfläche und der Basen sowie auf den Entfernungsmaßstab. Alle anderen Regeln können unverändert übernommen werden.

Der 25 mm-Maßstab bietet nicht nur die bei weitem größte Auswahl an Fantasy-Figuren, sondern ist am besten für Demonstrationsspiele auf Cons geeignet, bei denen es ja darauf ankommt, dass die Zuschauer möglichst viel erkennen können. Die Größe der Figuren ermöglicht natürlich auch eine besonders detaillierte und spektakuläre Bemalung. Der Nachteil der Größe ist der höhere Platzbedarf und vor allem das größere Gewicht, ein Aspekt, der einem am eindringlichsten wird, wenn man mit seiner Armee von Con zu Con fährt, wie ich aus eigener Erfahrung hinzufügen möchte.

1.1.1 Basisgrößen

Die Basis breite für 25 mm-Figuren beträgt 60 mm, die Tiefe der Basen sind in Tabelle 1 oben aufgeführt. Die Maße entsprechen, wie die für 15 mm-Figuren, gängigen Größen weit verbreiteter historischer Tabletop-Spiele, um die Benutzung von Figuren historischer Armeen zu erleichtern.

Leider geht seit geraumer Zeit der Trend dahin, 25 mm-Figuren immer größer zu machen, so dass einige von ihnen mittlerweile dem Maßstab 1:60 statt ursprünglich 1 : 72 entsprechen (dies bedeutet, dass eine normalgroße Figur nicht mehr 25 mm, sondern eher 30 mm groß ist). Die gängigen Basisgrößen sind jedoch nicht in gleichem Maße mitgewachsen, so dass es bei einigen Truppentypen zu Problemen kommt. Daher wäre es eigentlich sinnvoller, Basen zu verwenden, deren Breite und Tiefe jeweils doppelt so

Truppentyp	Basistiefe	Figurenzahl	Truppentyp	Basistiefe	Figurenzahl
Artillerie	80 mm	1/2	Axt-/Schwertkämpfer	30 mm	3/4
Bestien	80 mm	2–4	Boote	120 mm	1
Büchschützen	30 mm	3/4	Elfenschützen	30 mm	3/4
„Entbehrliche Truppen“	80 mm	1	Flugwesen	40 mm	1–3
Gottheiten	60 mm	1	Großflieger	80 mm	1
Hilfstruppen	30 mm	3/4	Horden	40 mm	5–8
Kamelreiter	40 mm	3	Kriegswagen	120 mm	1
Lanzenreiter	40 mm	3	Legionäre	20 mm	4
leichte Infanterie	30 mm	2	leichte Reiter	40 mm	2
leichte Speerträger	60 mm	6/8	Luftschiffe	120 mm	1
Petardiere	30 mm	2	Pikeniere	40 mm	8
Reiter	40 mm	3	Riesenwesen	80 mm	1
Ritter	40 mm	3/4	Schützen	30 mm	3/4
Speerträger	20 mm	4	Stammesfußvolk	20 mm	4
Stammeskrieger	30 mm	3	Streitwagen	80 mm	1
Wagen/Sänften	80 mm	1+			

Tabelle 1: Basisgrößen und Anzahl der Figuren pro Element. Oben für 25 mm-Figuren, unten für 10 mm-Figuren. – Das (+) Zeichen bei der Anzahl der Figuren auf einem Wagen/Sänften-Element soll daran erinnern, dass zu dem Modell für den Wagen oder die Sänfte noch Figuren für die Eskorte kommen sollten.

Truppentyp	Basistiefe	Figurenzahl	Truppentyp	Basistiefe	Figurenzahl
Artillerie	40 mm	1/2	Axt-/Schwertkämpfer	20 mm	3/4
Bestien	40 mm	2–4	Boote	60 mm	2–4
Büchschützen	20 mm	3/4	Elfenschützen	20 mm	3/4
„Entbehrliche Truppen“	40 mm	1	Flugwesen	25 mm	1–3
Gottheiten	40 mm	1	Großflieger	40 mm	1
Hilfstruppen	20 mm	3/4	Horden	25 mm	5–8
Kamelreiter	25 mm	3	Kriegswagen	60 mm	1
Lanzenreiter	25 mm	3	Legionäre	15 mm	4
leichte Infanterie	20 mm	2	leichte Reiter	25 mm	2
leichte Speerträger	30 mm	6/8	Luftschiffe	60 mm	1
Petardiere	20 mm	2	Pikeniere	25 mm	8
Reiter	25 mm	3	Riesenwesen	40 mm	1
Ritter	25 mm	3/4	Schützen	20 mm	3/4
Speerträger	15 mm	4	Stammesfußvolk	15 mm	4
Stammeskrieger	20 mm	3	Streitwagen	40 mm	1
Wagen/Sänften	40 mm	1+			

Truppentyp	Figurenzahl	Truppentyp	Figurenzahl
Artillerie	2/3	Axt-/Schwertkämpfer	12/16
Bestien	4–12	Boote	4–12
Büchschützen	12–16	Elfenschützen	12–16
„Entbehrliche Truppen“	2/3	Flugwesen	4–8
Gottheiten	1–2	Großflieger	1–2
Hilfstruppen	12/16	Horden	20–32
Kamelreiter	12	Kriegswagen	2/3
Lanzenreiter	12	Legionäre	16
leichte Infanterie	8	leichte Reiter	8
leichte Speerträger	24/32	Luftschiffe	1–3
Petardiere	8	Pikeniery	32
Reiter	12	Riesenwesen	2/3
Ritter	12/16	Schützen	12/16
Speerträger	16	Stammesfußvolk	16
Stammeskrieger	12	Streitwagen	2/3
Wagen/Sänften	1+		

Tabelle 2: *Empfohlene Figurenzahl auf den Basen bei Massenbasierung von 6 mm- und 10 mm-Figuren.*



Zwei Elemente Waldelfen-Lanzenreiter. 10 mm-Figuren der Firma Pendraken Miniatures aus der Sammlung des Autors, bemalt von Bodo Vaas, Duisburg.

groß sind wie bei den Basen für 15 mm-Figuren. Da sich diese Basierung international noch nicht durchgesetzt hat, sollte man dies allerdings nur dann tun, wenn man sicher ist, auch Mitspieler mit genauso basierten Armeen zu finden.

1.1.2 Spielflächen und Entfernungsmaßstäbe

Bei 25 mm-Figuren mit der oben aufgeführten Standardbasierung werden die Dimensionen gegenüber denen bei der Verwendung von 15 mm-Figuren um die Hälfte größer: die Spielfläche misst 180 cm × 120 cm, 1 LE entspricht auf dem Tisch 45 mm. Verwenden Sie die alternative Basierung, werden alle Dimensionen verdoppelt: die Spielfläche misst somit 240 cm × 160 cm, 1 LE entspricht auf dem Tisch 60 mm.

1.2 10 mm-Figuren

In den letzten Jahren hat – hierzulande fast unbemerkt – ein relativ neuer Maßstab immer mehr an Boden gewonnen: der 10 mm-Maßstab (etwa 1 : 180). Dass er zunächst bei den meisten Tabletop-Spielern hierzulande unbeachtet blieb, lag sicher daran, dass zuerst nur Modelle und Soldaten des 19. Jh. in dieser Größe erhältlich waren. Mittlerweile sind aber nicht nur antike und mittelalterliche Figuren, sondern auch einschlägige Fantasyvölker (Elfen verschiedener Prägung, Zwerge, Orks u.s.w.) und -wesen (Drachen, Riesen) auf dem Markt. Und auch die Zahl der Hersteller steigt ständig.

Normalerweise wird empfohlen, für 10 mm-Figuren dieselben Basisgrößen wie für 15 mm-Figuren zu verwenden. Meiner Meinung nach verschenkt man damit aber den großen Vorteil dieses Maßstabes, nämlich die geringere Größe und den damit mögliche Platzersparnis, mal ganz abgesehen davon, dass die kleineren Figuren auf den für sie zu großen Basen ein wenig verloren aussehen. Aus diesem Grund haben wir bereits in der ersten Auflage von *H&H* eigene Basisgrößen für diesen Maßstab vorgeschlagen, die sich mittlerweile in vielen Spielen bewährt haben.

Die Breite eines Elements beträgt 30 mm, die Tiefen der Basen sind in Tabelle 1 unten aufgeführt. Übrigens: Wer einmal historische Spiele nach der 6. Auflage der Antiken-Regeln der WRG ausgetragen hat (oder immer noch austrägt), wird die meisten Basisgrößen wiedererkennen; sie entsprechen prinzipiell der maximal erlaubten Basisgröße nach diesen Regeln für den entsprechenden Truppentyp im 15 mm(!)-Maßstab. Nur die Basisbreiten für einige Modelle (Elefanten, Artillerie) sind 30 mm statt 20 mm breit.

1.3 6 mm-Figuren und 10 mm-Figuren in Massenbasierung

Neben dem 15 mm- und dem 25 mm-Maßstab gibt es noch einen dritten Maßstab, der schon seit langem für Tabletop-Spiele nach historischen Vorbildern verwendet wird, nämlich den 6 mm-Maßstab. 6 mm-Figuren sind dann am besten geeignet, wenn es auf den Masseneindruck ankommt. Es kommt daher nicht von ungefähr, dass sie besonders in moderneren Perioden (etwa ab der napoleonischen Zeit) verbreitet sind. Aber auch Fantasy-Armeen können von ihnen durchaus profitieren, insbesondere dann, wenn man die epischen Schlachten aus der Fantasy-Literatur nachspielen möchte. Oft hört man den Einwand, dass solche Figuren schwierig zu bemalen seien. Die Bemalung sollte aber mehr auf den Gesamteindruck des Elementes als auf das letzte Detail bei der einzelnen Figur abzielen.

Leider ist das Angebot an speziellen Fantasy-Figuren noch relativ beschränkt, so dass es nur sehr wenige Spieler gibt, die 6mm-Figuren verwenden. Um diesen aber das Mitspielen zu ermöglichen und gleichzeitig den geschilderten Masseneindruck zu unterstützen, sei hier angeregt, die gleiche Basen und Dimensionen wie für 15 mm-Figuren zu benutzen, aber eine entsprechend größere Anzahl von Figuren pro Element als im 15 mm-Maßstab zu verwenden (als Faustregel gilt: viermal so viele Figuren und doppelt bis dreimal so viele Modelle pro Basis). Dabei müssen die Figuren natürlich in doppelt so vielen Reihen basiert werden, also vier für Horden, leichte Speerträger und Pikenierte, zwei in allen übrigen Fällen. Modelle wie Wagen, Artillerie, Monster u.s.w. können auch weiterhin

eine Reihe tief aufgeklebt werden. Diese Art der Basierung ermöglicht es, auch gegen Spieler mit 15 mm-Figuren zu spielen. Nebenbei bemerkt, ist das Spielen mit 6mm-Figuren selbst dann noch etwas preiswerter als das mit 15 mm-Figuren.

Der 10 mm-Maßstab liegt in der Größe zwischen dem 6mm- und dem 15 mm-Maßstab und hat daher einen etwas zwiespältigen Charakter. Einerseits sind die qualitativvolleren Vertreter detailliert genug, um individuell bemalt (und wie die größeren Figuren basiert – s. o.) werden zu können, andererseits kann man mit ihm ähnliche Masseneffekte wie mit 6 mm-Figuren erzielen. Da sich nun 10 mm-Figuren zu 25 mm-Figuren von der Größe her so verhalten wie 6mm-Figuren zu 15 mm-Figuren, bietet es sich an, sie ganz entsprechend auf die in Tabelle 1 oben aufgeführten Standard-Basen für 25 mm-Figuren zu basieren und dementsprechend auch Spielfläche und Entfernungen für diese Basierung zu benutzen. Die Zahl der Figuren und Modelle entspricht dabei der für 6 mm-Figuren auf 15 mm-Basen.

Für die Anzahl der Figuren und Modelle pro Basis schlagen wir die in Tabelle 2 aufgeführten Werte vor. Bei Wagen und Sänften sollte auch weiterhin nur ein Modell verwendet werden (meist handelt es sich ja um Befehlshaber/innen oder Zauberer/Zauberinnen), stattdessen sollte man die Eskorte entsprechend vergrößern (d. h. mindestens verdoppeln). Neben weiteren bewaffneten Figuren bieten sich meinen Erfahrungen nach auch Diener und mehr oder minder exotische „Haustiere“ an. Die relativ große Basisfläche ermöglicht richtige kleine Dioramen, eine Möglichkeit, die man unbedingt ausnutzen sollte, um die Attraktivität der Armeen in diesem Maßstab zu steigern.

2 Gelände Auslegen ohne Unparteiische

Diese alternative Methode ist für den Fall vorgesehen, dass niemand da ist, der das Gelände für die Spieler auslegt, oder für Wettbewerbe. Sie stellt eine vereinfachte Version des Systems der historischen Regeln »De Bellis Multitudinis« der WRG dar.

Normalerweise wählen die Invasoren Jahreszeit und Einfallsrouten, letztere häufig entlang eines Handelsweges, eines größeren Gewässers oder eines Flusses oder, wenn sie berittene Gegner fürchteten, durch hügeliges Gelände. Der Verteidiger wählt die Stelle auf dieser Route, an der er sich dem Angreifer entgegenstellt, etwa an einem Fluss, den dieser überqueren muss, oder entlang einer Hügelkette, in einem Gelände, das sich für Hinterhalte eignet, oder nahe einer Stadt oder Festung. Für das Auslegen des Geländes sind die Grundquadrate wichtig, in die das Spielfeld zerlegt wird, sie werden von eins an durchnummeriert.

Jeder Spieler muss alle seine Geländestücke vor dem Auslegen ausgewählt haben.

Das Gelände wird in drei Phasen gelegt:

1. Der Angreifer kann wählen, ob er eine oder keine der folgenden Kombinationen von Geländeteilen legt:
 - Wenn seiner Armee Boote erlaubt sind und er mindestens die Hälfte der erlaubten Maximalzahl (ggf. aufgerundet) aufgestellt hat, darf er entlang einer kurzen Tischkante ein größeres Gewässer auslegen. Das setzt natürlich voraus, dass der Verteidiger in einer Gegend lebt, wo größere Gewässer auch wirklich möglich sind. Ein Beispiel für eine Welt, auf der so etwas *nicht* möglich wäre, ist E. R. Burroughs' Mars, wo es – wenigstens auf der Oberfläche – kein größeres Gewässer mehr gibt.
 - Ein Fluss, der von einer langen Tischkante zur anderen fließt. Auch dies setzt natürlich wieder voraus, dass in der Heimat des Verteidigers überhaupt Flüsse existieren (auch in diesem Fall sieht's auf dem Mars eher duster aus). Die Lage des Flusses wird durch einen Wurf mit einem normalen sechsseitigen Würfel bestimmt: Der Fluss muss zwischen $[(5 + \text{Würfelergbnis}) / 2]$ LE und $(6 + \text{Würfelergbnis})$ LE von seiner kurzen Tischkante entfernt sein.

- Eine Straße, die innerhalb der Grundquadrate, die nicht an die Schmalseiten grenzen, von einer Langseite zur anderen verläuft, und Hügel, die auf allen Seiten steil sind, und zwar mindestens soviel, wie einem Drittel der Anzahl der Grundquadrate (ggf. aufgerundet), und höchstens soviel, wie zwei Dritteln der Anzahl der Grundquadrate (ggf. abgerundet) entspricht.

Der Verteidiger darf diese Hügel in seiner Phase mit Wäldern, Weingärten oder Gebüsch ganz oder teilweise bedecken, wenn er solche Geländeteile benutzen darf.

2. Der Verteidiger legt nun weitere Geländeteile seiner Wahl, und zwar mindestens eine Anzahl, die einem Drittel der Zahl der Grundquadrate entspricht, und höchstens so viele, wie der Hälfte dieser Anzahl entspricht. Dabei beginnt er mit größeren Gewässern, Flüssen und bebauten Flächen, letztere ggf. mit anschließenden Feldern. Dabei unterliegt er allerdings folgenden Einschränkungen:

- Höchstens ein größeres Gewässer, aber nur, wenn nicht schon der Angreifer eines auf ausgelegt hat. Auch hier gilt natürlich die Voraussetzung, dass größere Gewässer überhaupt möglich sind. Darf der Verteidiger auch bebaute Flächen benutzen, so darf er das größere Gewässer nur zusammen mit einer angrenzenden bebauten Fläche auslegen!
- Falls erlaubt, höchstens einen Fluss, der von einer kurzen Tischkante zur gegenüberliegenden verläuft oder in ein größeres Gewässer oder in einen vom Angreifer gelegten Fluss mündet. Die Lage wird durch einen Wurf mit einem normalen sechsseitigen Würfel bestimmt. Teilen Sie den Tisch der Tiefe nach in vier gleich große Teile ein. Der Fluss muss vollständig innerhalb der angezeigten Zone liegen:

Bei einer 1 liegt er in der Zone, die an die Grundlinie des Verteidigers stößt,

bei einer 2 oder 3 in der daran anschließenden Zone auf der Seite des Verteidigers,

bei einer 4 oder 5 in der Zone auf der Seite des Angreifers, die an die Mitte der Spielfläche anschließt, und

bei einer 6 in der Zone, die an die Grundlinie des Angreifers stößt.

- Höchstens eine bebaute Fläche, aber nur dann, wenn sie Kontakt mit einem größeren Gewässer ist. Falls kein größeres Gewässer vorhanden ist, darf die bebaute Fläche so gelegt werden, dass ein Tor oder eine interne Straße an eine Straße anschließen, die der Angreifer gelegt hat. Eine derartige bebaute Fläche darf immer ausgelegt werden, wenn sie an die Grundlinie des Verteidigers stößt; anders darf sie nur dann positioniert werden, wenn der Verteidiger mit einem normalen sechsseitigen Würfel eine 5 oder 6 wirft. Die bebaute Fläche und ggf. daran angrenzende Felder müssen aber stets alle vollständig innerhalb eines einzigen Grundquadrates liegen.
- Höchstens zwei außerhalb einer bebauten Fläche verlaufende Straßen, wenn sie in eine bebaute Fläche oder eine schon vorhandene Straße münden oder sie kreuzen.

3. Wenn der Angreifer unter Punkt (1) kein Gelände gelegt hat, darf er nun noch einen Hügel legen, sowie eine Bodensenke, falls die Schlacht in einer trockenen Steppen- oder Wüstenregion ausgetragen wird, bzw. einen Sumpf in allen anderen Fällen.

Für jedes obligatorische und ausgewählte Geländestück, außer bebaute Flächen oder angrenzende Felder, wird der Reihe nach gewürfelt, anschließend wird es vollständig in das Grundquadrat mit der entsprechenden Nummer platziert. Die Würfelmethode hängt von der Zahl der

Grundquadrate ab, bei 600 Pk. pro Seite reicht Würfeln mit einem normalen Würfel aus. Ein zweiter Würfelwurf bestimmt die Position des Geländestücks innerhalb dieses Sektors: bei einer 1, 2, 3, 4 muss es eine Tischkante oder das Ufer eines größeren Gewässers berühren, bei einer 5 und 6 darf sein Zentrum nicht innerhalb 8 LE von einer Tischkante zu liegen kommen.

Ein Hügel darf als Insel oder, falls Verbindung zum Festland besteht, als Halbinsel auf ein größeres Gewässer gelegt werden (oder umgekehrt ein größeres Gewässer unter einen Hügel) oder unter einen Wald, ein Gebüsch oder eine bebaute Fläche (bzw. umgekehrt eines der genannten Geländeteil auf einen Hügel) gelegt werden. Ein Geländeteil, das nicht gelegt werden kann, ohne dass man bereits liegende Geländestücke beiseiteschieben muss, darf nicht mehr ausgelegt werden und entfällt.

Auch hier gilt, dass nur Geländestücke benutzt werden dürfen, die zu den Armeen passen, die gegeneinander antreten. Insbesondere sollte der Verteidiger Gelände auslegen, das der heimatischen Umgebung seiner Armee entspricht, z. B. sollten Waldelfen natürlich hauptsächlich – wenn nicht fast ausschließlich – Wälder auslegen. Von solchen offensichtlichen Ausnahmen einmal abgesehen, sollte aber als Faustregel gelten, dass ein Spieler nur höchstens so viele Geländeteile der gleichen Beschaffenheit legen darf, wie der Hälfte der Anzahl der Grundquadrate (ggf. abgerundet) entspricht.

3 Kontaktadressen

Spieler, die im deutschsprachigen Raum andere in ihrer Nähe suchen, mögen sich bitte per (normaler) Post an Ludger Fischer, Morianstr. 25, 42103 Wuppertal wenden (und ei-

nen selbstadressierten und frankierten Briefumschlag bzw. bei Anfragen von außerhalb Deutschlands einen internationalen Antwortschein beilegen). Telefonisch (während der frühen Abendstunden) oder per Fax ist Ludger unter 0(0 49 0)2 02 4471 76 zu erreichen.

Anfragen per E-Mail können auch an

Thomas Kreutz
Thomas_Kreutz@mac.com
Süddeutschland, Schweiz, Österreich

Ludger Fischer
FischerLud@aol.com
Nordrhein-Westfalen

Jürgen Pecher
juergen.pecher@t-online.de
Rheinland-Pfalz, Hessen

Karl Heinz Ranitzsch
KH.Ranitzsch@t-online.de
Norddeutschland

gerichtet werden. Mit wem und wie auch immer Sie Kontakt aufnehmen, bitte werden Sie nicht ungeduldig, wenn Sie nicht gleich eine Antwort bekommen. Wir bemühen uns zwar redlich, alle Fragen so schnell wie möglich zu beantworten, aber da wir alle dies nur als Hobby und (leider) nicht hauptberuflich betreiben, gibt es manchmal einfach Dinge mit einer höheren Priorität. Wir bitten um Verständnis.

Zum Schluss möchten wir noch auf unsere Website hinweisen, von der man sich die aktuelle Version der **H&H**-Regeln und allerlei nützliches Zubehör herunterladen kann:

<http://HuH.gmxhome.de>

Besucht uns 'mal dort!

Nützliches Zubehör

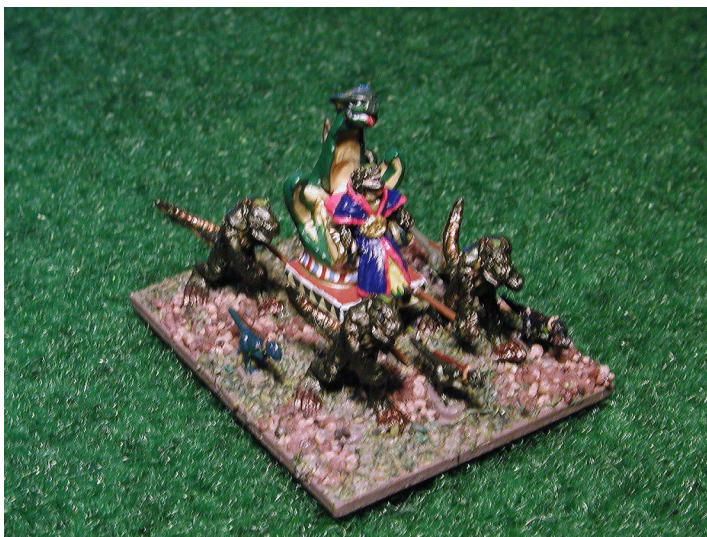
Auf den folgenden, unpaginierten Seiten finden Sie allerlei nützliches Zubehör für *H&H*: auf der nächsten Seite einen Messstab für Spiele mit 15 mm-Figuren, auf S. 84 ein Zahlengitter, mit dessen Hilfe man den Verbrauch von Bewegungspunkten bei Verwendung der fortgeschrittenen Regeln nachhalten kann, und auf S. 85 ein Blatt für Zauberer mit allen erlaubten Zaubern.

Diese drei Seiten sollte man nicht direkt benutzen, sondern als Vorlage für Kopien verwenden, die beiden ersten – falls die Möglichkeit besteht – für Farbkopien. Für jeden Spieler sollte ein Messstab vorhanden sein (siehe Anleitung), vom Bewegungsgitter reicht für zwei Spieler eine Kopie, die man z. B. in eine Prospekthülle schiebt, um sie einigermaßen vor Verschmutzung zu bewahren. Bei mehr als zwei Spielern sollte jede Seite mindestens eine Kopie benutzen. Von der

Zauberliste benötigt man pro Spiel und Zauberer je ein Exemplar. Sie sollte also gleich in größerer Stückzahl kopiert werden. Hier reichen SW-Kopien natürlich völlig aus.

Der Messstab kann einfach vergrößert oder verkleinert werden, um für Spiel mit Figuren in anderen Maßstäben verwendet werden zu können. Für Spiele mit 25 mm-Figuren (oder mit vielen 10 mm-Figuren) müsste er auf 150% vergrößert, für solche mit wenigen 10 mm-Figuren auf 75% der jetzigen Größe verkleinert werden. Kann man nur DIN A4-Kopien anfertigen, ist es am sinnvollsten, die obere und die untere Hälfte der Vorlage getrennt zu vergrößern.

Wer Zugang zum Internet hat, kann sich die passende Vorlage gleich in der passenden Größe von unserer Website herunterladen. Die Adresse lautet: <http://HuH.gmxhome.de>.



Ein Echsenpriester aus den Dschungelstädten der Mondwelt. (Umgebaute) 15 mm-Figuren der Firma Tabletop Miniatures (aktuell produziert von AA Miniatures) aus der Sammlung des Autors.

Gottheiten: 2 ×, Großflieger	Gottheiten: 2 ×, Großflieger
Leichte Reiter H&H offenes Gelände	 H&H schwieriges Gelände
Flugwesen 2 ×, Lanzenreiter, Reiter, be- rittene Inf., Bestien, Ka- melreiter, Luftschiffe, „Entbehrliche Truppen“, Boote flußab	Flugwesen 2 ×, Bestien, Luftschiffe
Riesenwesen, Ritter, Axt-/ Schwertkämpfer, Stam- meskrieger, Elfenschüt- zen, Hilfstruppen, Leichte Schützen, Leichte Speerträ- ger, leichte Infanterie aller Art	Axt-/Schwertkämpfer, Stammeskrieger, Elfen- schützen, Hilfstruppen, Leichte Schützen, Leichte Speerträger, leichte Infante- rie aller Art
Artillerie, Boote flussauf, Büchschützen, Horden, Kriegswagen, Legionäre, Pi- keniere, Schwere Schützen, Speerträger, Stammesfuß- volk, beweglicher Tross	Riesenwesen, Ritter, Reiter, Ka- melreiter, Lanzenreiter, Leich- te Reiter, berittene Infanterie, Horden, Büchschützen, „Ent- behrliche Truppen“, Speerträger, Legionäre, Pikeniere, Schwere Schützen, Stammesfußvolk
Straßen: Artillerie, Kriegswagen, Tross: 3 LE leichte Reiter: 5 LE Flugelemente: normal alle übrigen: 4 LE	Artillerie, Kriegswagen, beweglicher Tross Flussüberquerung

Messstab für Horden und Helden mit 15 mm- und 6mm-Figuren. Die beiden Teile ausschneiden und auf Vorder- und Rückseite eines 4 cm × 18 cm großen Pappstreifens kleben.

Horden & Helden

16	17	18
13	14	15
10	11	12
7	8	9
4	5	6
1	2	3

Horden & Helden

Zauberliste



Die Anzahl der Quadrate hinter einem Namen gibt an, wie oft ein Zauberer pro Spiel pro Zauberer angewandt werden darf. Wenn man für jeden seiner Zauberer eine Kopie dieser Liste anfertigt und

jedes Mal, wenn ein Zauberer einen Zauber anwendet, eines der Kästchen auf seiner Liste ankreuzt, kann man auf diese Art jederzeit erkennen, welche Zaubersprüche der betreffende Zauberer noch anwenden darf.

Zauberer:
Grad: (ii) / (iii) / (iv)

Zweite Chance	<input type="checkbox"/>
Beschwören von Untoten / Die Geister der Ahnen	<input type="checkbox"/>
Magische Bewegung	beliebig oft
Magische Sphäre	beliebig oft
Gehorsam	beliebig oft
Ungehorsam	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Beflügelte Schritte	beliebig oft
Bleierne Schwere	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Donnerpfeile	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rückenwind	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Gegenwind	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Stärke	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Schwäche	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Gegenzauber	beliebig oft