

Horden & Helden

Zaubersprüche

Gottheiten können niemals verzaubert werden!

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 Wurfes zählt dann unweigerlich!

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:

2 ZAP	für Horden und leichte Infanterie
3 ZAP	für andere Infanterie außer Piken
4 ZAP	für Piken und Berittene außer Riesenwesen

Von den oben aufgeführten Truppentypen dürfen Horden immer heraufbeschworen werden, die übrigen 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. Alle nicht aufgeführten Truppentypen dürfen niemals heraufbeschworen 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 diesem Spruch werden die guten Schutzgeister eines Volkes zur Unterstützung in Form eines zusätzlichen Elementes Flugwesen heraufbeschworen. Damit er angewandt werden kann, muß sich das Lager oder der Troß der eigenen Armee innerhalb der Zau-

berreichweite des Zaubernden befinden, denn es wird angenommen, daß sich dort ein Altar 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.

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:

2 ZAP	falls Infanterie außer Horden und Piken
4 ZAP	falls Großflieger, Luftschiffe,

Riesenwesen oder Streitwagen
3 ZAP in allen übrigen Fällen

Dieser Zauber darf nicht verwendet werden, wenn das Element des Zauberers in Basiskon-takt 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 oder ähnlichem gegen eine gegnerische Einzelfigur in der Zauberreichweite des Zaubernden geschleudert

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 Einzelnahkampf 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.

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

Horden & Helden

Dauer: für die Dauer der Bewegung

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

Ungehorsam

ZAP: 2 ZAP pro verzaubertem 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 ge-

eigneten Stelle 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 Zaubernenden 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, also z.B. 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.

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.

• Gegenzauber

ZAP: für Kleriker: frei; für den eigentlich gegenzaubernden Zauberer: Hälfte (aufgerundet) des Zaubers, der verhindert werden soll; für jeden unterstützenden Zauberer (auf beiden Seiten): 1 ZAP.

Zeitpunkt: als Antwort auf den Zauber, der verhindert werden soll.

Dauer: (irrelevant)

Mit diesem Zauber kann die Wirkung eines gegnerischen Zaubers verhindert werden.

Dieser Spruch kann nicht nur von Zaubernern, sondern auch von Klerikern ausgesprochen werden!

Der Erfolg von Zauber und Gegenzauber wird in einer Art Duell ähnlich wie ein Einzelkampf ermittelt. Zu einem Basisfaktor von 13 werden folgende Faktoren addiert oder subtrahiert:

+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 Zaubernenden.

+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).

Nun würfeln beide Seiten mit einem W20 und addieren die Augenzahl zu ihrem bisherigen Ergebnis. Hat der Zaubernende 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.●