

INHALTSANGABE (FOLGT NOCH)

GasDIFFUSION

Versions Info Alpha 0.2

Die Regeln wurden bisher verfasst, dass sie eine Diskussionsgrundlage bieten, sie sind weder auf Rechtschreibung oder Grammatik geprüft, noch bis zum Ende ausformuliert.

Dies wird in den nächsten Tagen erfolgen, diese Version versteht sich eher als erster Eindruck von dem was mit dem System erreicht werden soll.

VORWORT

Dieses Tabletop richtet sich an all die Spieler, welche von der aktuellen Entwicklung im Fantasysektor enttäuscht sind.

„Palletop – Das Blutgemetzel“ versucht die Ansätze aus vergangenen Zeiten aufzugreifen und in ein spielbares Umfeld zu transportieren. Oberstes Ziel ist es dabei jedem Spiel Spaß, Taktik und vor allem Optionen zu geben. Jede Armee soll im Idealfall über verschiedenste Spielstile verfügen und sich an dem orientieren was sie laut Hintergrund eigentlich sein sollten.

Die aktuellen Versionen sind zwar spielbar, haben aber viel an taktischer Tiefe verloren und ganze Armeen wurde so stark vereinfacht dass es ihnen einfach an Optionen und Abwechslung fehlt.

Warum der Name?

Eigentlich war es eine Idee von mir um einem Kumpel, welcher bei den ersten Entwürfen half zu veräppeln. Da schon seit 2,5 Dekaden mein Spitzname Palle ist, sagte ich dass das Spiel, Tablepalle oder Palletop heißen solle. Das „Blutgemetzel“ ist eine Anspielung auf gewisse andere Hersteller, bei denen alles in irgendeiner Art und Weise mit Blut, Totenschädeln und Schlachten zu tun hat. Besonders gefallen hat mir bisher der Blutschlächter... Daher ist der Name „Palletop – Das Blutgemetzel“ mit einem dicken Augenzwinkern zu sehen und nicht ernst gemeint.

Der Unterschied

Das Grundgerüst der Regeln stützt sich auf bekannte Systeme, wodurch Veteranen sich schnell zu Hause fühlen.

Durch kleine Impulse soll das Systeme zusätzlich noch an tiefe Gewinnen, so werden Allianzen zwischen bestimmten Völkern neue Möglichkeiten aufwerfen, die „Aufklärung“ von Gelände wird eine neue strategische Option.

Neue Einheitentypen wie Offiziere, Kommandotrups, Priester, Schamanen und Heiler lassen mehr Feinheiten im Spiel entstehen.

Realistischere Artillerie, sie geht bei der Benutzung nicht kaputt (außer bei Rattenmenschen), ist sehr vernichtend, aber auch nicht so genau wie bisher. Daher eignet sie sich fast ausschließlich gegen Gebäude, Einheitenblöcke und große Monster, damit gezielt Modelle raus zuschießen ist fast unmöglich.

Kein vorheriges Abmessen! Schätzen wird wieder vorausgesetzt.

Keine ausgewürfelte Angriffsdistanzen (außer in seltenen Ausnahmen)

Was benötigt wird zum Spielen

- Zollmaßband
- Eine handvoll W6
- Spieltisch 48x48 Zoll bei großen Schlachten
72x48 Zoll
- genügend Gelände
- einen Gegner
- und vor allem Spaß :)

Jedes Modell verfügt über ein Profil, welches die Stärken und Schwächen im Spiel widerspiegelt. Alle unten angegebenen Werte sind die Durchschnittswerte im Spiel.

B	KG	BF	S	W	I	A	Lp	Dis	MW
4	10	10	4	4	3	1	1	7	7

Bewegung (**B**)

Gibt die Grundreichweite in Zoll an, welche sich dein Modell auf dem Tisch bewegen kann.

Nahkampfgeschick (**KG**)

Dies ist der Wert welcher für Nahkämpfe benutzt wird. Er wird mit dem Wert deines Gegners verglichen und ergibt dadurch einen Wert den du erzielen musst um zu treffen.

Ballistische Fertigkeit (**BF**)

Das Fernkampfgeschick zeigt an wie begabt dein Modell als Schütze ist, ein hoher Wert ist gut, da er das Treffen des Ziels vereinfacht.

Stärke (**S**)

Die Stärke wird benötigt um zu ermitteln wie leicht dein Modell andere im Nahkampf verletzen kann.

Widerstand (**W**)

Die Widerstandsfähigkeit ist ein Wert der dir eine Vorstellung davon gibt, wie hart dein Modell zu verwunden ist.

Initiative (**Ini**)

Gibt an wie schnell deine Modell im Nahkampf ist und mit welcher Initiative er zuschlagen kann. Desto höher der Wert, umso schneller ist das Modell.

Attacken (**A**)

Jedes Modell verfügt über eine Anzahl an Attacken im Nahkampf, dieser kann durch mehrere Nahkampfwaffen noch gesteigert werden.

Lebenspunkte (**Lp**)

Der Wert gibt an über wie viel Energie dein Modell verfügt, ist dieser Wert bei null angekommen, wird das Modell aus dem Spiel ausscheiden.

Disziplinwert (**Dis**)

Die Disziplin wird für Test genutzt, welche die Ausbildung einer Truppe wiedergeben, z.B. ob eine Truppe in Reichweite vom Feind marschieren darf.

Moral (**Mw**)

Die Moral wird für alle Tests genutzt, welche Angst benutzt. Z.b. wenn ein Feind in Überzahl angreift, ein Nahkampf verloren wurde etc.

Profilwert von 0 oder "-"

Manche Modelle haben einen Wert von 0 oder "-", diese Modelle verfügen in dem Fall nicht über den angegebenen Wert und können ihn dementsprechend auch nicht benutzen.

Ausrüstung

Neben dem eigentlich Profil verfügt jedes Modell noch über eine eigene Ausrüstung, dies sind z.B. Waffen, Rüstungen, Schilde, Reittiere etc. diese werden in dem jeweiligen Abschnitt erklärt.

Sonderregeln

Jede Einheit hat positive und manchmal auch negative Sonderregeln, welche ihren Charakter im Spiel zeigen sollen. So sind Zwerge sehr „dickköpfig“ und schwer im Nahkampf zu überwinden, Goblins hingegen trauen sich einen Angriff nur wenn sie in Überzahl sind.

Profilwerttest

Ein Test auf einen Profilwert bedeutet immer, dass unter oder gleich dem Wert gewürfelt werden muss. Zeigt der gewürfelte W6 ein höheres Ergebnis gilt der Test als fehlgeschlagen. Eine natürlich gewürfelte 6 gilt immer als Fehlschlag.

Moral und Disziplinwerte werden mit 2W6 ausgewürfelt, wobei unter oder gleich dem angegebenen Wert gewürfelt werden muss um einen Erfolg zu erzielen.

Das Spiel unterscheidet verschiedenste Einheitentypen. Diese werden im folgenden grob angerissen um einen Überblick zu verschaffen.

Einzelmodelle werden in der Regel als Einheit zusammengefasst, es gibt nur kleine Ausnahmen bei welchen es nicht so ist.

Infanterie

Der Hauptteil deiner Armee wird aus Infanterie bestehen, diese stehen je nach Größe auf 20 bzw. 25mm Eckbasen.

Monströse Infanterie

Diese Infanteriemodelle sind besonders groß, z.B. Oger oder Trolle. Sie werden in der Regel nicht in Einheiten gespielt und stolpern alleine über das Spielfeld. Sie werden auf 40mm Eckbasen oder größer aufgestellt.

Kavallerie

Es gibt verschiedenste Reittiere, diese reichen vom Esel, über das Schlachtross bis hin zu Drachen. Die klassische Kavallerie wird in der Einheit gespielt.

Wobei die meisten Reittiere im Nahkampf nicht zuschlagen können, Ausnahmen dazu bilden, Wölfe, Bären oder Wildschweine etc.

Kriegsmaschinen

Die Artillerie spielt im Spiel eine wichtige Rolle um große Monster auszuschalten oder Einheitenblöcke schon aus der Entfernung zu dezimieren.

Monster

Die ganz Großen, die Monster sind bei vielen Armeen, welche Zugriff auf Drachen oder ähnliches haben, eine mächtige Auswahl. Sie sollen im Spiel eine eher untergeordnete Rolle spielen und erst bei wirklich großen Schlachten sinnig werden.

Kommandotrupp der Einheit

Einheiten können mit Standartenträger, Musiker und Champion ausgerüstet werden. Der Trupp steht immer in der ersten Reihe.

Der Standartenträger gibt dir im Nahkampf +1 auf das Nahkampfergebnis (und kann ggf. auch einzigartige Fähigkeiten auf den Trupp verteilen)

Der Musiker, vereinfacht das manövrieren der Einheit und entscheidet bei einem Unentschieden den Nahkampf für dich.

Der Champion ist der Anführer der Einheit und in der Lage Herausforderungen auszusprechen und anzunehmen, zusätzlich kann er häufig besonders ausgerüstet werden.

Kommandotrupp der Armee

Eine Einheit kann zum Kommandotrupp der Armee ernannt werden, diese Einheit wird aus der Kommandoauswahl generiert. Sie enthält den Armeestandarten träger, welcher Moraltests im Umkreis von 12" wiederholen lässt und zusätzlich +1 auf das Nahkampfergebnis.

Der Kommandomusiker, welcher Disziplintests wiederholen lässt im Umkreis von 12" und zusätzlich +1 auf den Disziplinwert gewährt.

Der Offizier kann (wie der General) seinen Moral und Disziplinwert auf Truppen im Umkreis verteilen. Beim Offizier ist die Entfernung auf 6" begrenzt.

Der General kann den Wert auf 12" vergeben.

Einheitenstärke

Jede Einheit verfügt über einen Stärkewert, um zu ermitteln ab wann eine Überzahl erreicht ist.

Modell	Einheitenstärke
Infanterie	1
Charaktermodelle	1
Fliegende Modelle (z.B.Adler)	1
Kavallerie	2
Kriegsmaschinen	3
Monströse Infanterie	3
Monster	Entspricht LW

Ausrichtung

Jedes Modell und jede Einheit hat eine Ausrichtung, welche einem 45° Winkel in der Front entspricht, alles was teilweise in diesem Sichtbereich liegt, gilt als sichtbar.

Spielgröße bestimmen

Vor jedem Spiel wird die Größe der zu spielenden Schlacht festgelegt, dies hängt vor allem von den Faktoren Zeit und verfügbare Modelle ab.

Sobald du dich mit deinem Gegner auf eine Größe geeinigt hast, kannst du beginnen deine Armeeliste zu erstellen. Dazu musst du gewissen Regeln folgen. Welcher in der Armeeauswahl hinterlegt sind, dies sind z.B. die maximale Anzahl spielbarer Helden, die Aufteilung der Punkte etc.

Spieltisch vorbereiten

Du hast also deine Armee vorbereitet, nun wird es spannend, es geht nämlich daran das Gelände für den Feind vorzubereiten.

Es wird dazu der „Aufklärungswert“ ermittelt, dieser spiegelt wieder wie viele Aufklärer, Kundschafter und Scouts du aufbringen konntest um das Gelände und den Feind optimal auszuspionieren. Jede Armee verfügt über einen Grundwert. Zwerge haben einen eher niedrigen da sie eine sehr starre Kriegsführung haben. Waldelfen sind darauf spezialisiert ihrem Gegner ihren Spielstil aufzuzwingen und das Gelände vor zu diktieren. Der Wert kann zusätzlich durch Aufklärungstruppen nach oben gebracht werden.

Der Spieltisch wird in 4 bzw. 6 gleichgroße Stücke eingeteilt (je nach Größe der Spielfläche). Nun platziert jeder der Spieler verdeckt einen Zettel pro Viertel bzw. Sechstel. Auf diesem Zettel kann ein Teil des Aufklärungswertes notiert werden. Der Spieler mit dem höheren Gebot „gewinnt“ das Gebiet und kann hier nun das Gelände aufstellen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höheren Grundwert, ist dieser auch identisch entscheidet der Würfel.

Geländerestriktionen

Um das Spiel fair zu halten sollte jedes Geländefeld maximal mit 25% Gelände bedeckt werden.

Unpassierbares und gefährliches Gelände darf maximal 5 Zoll im Durchmesser betragen. Pro Geländefeld darf max. ein unpassierbares bzw. gefährliches Geländestück gelegt werden.

In Absprache mit dem Gegner ist es natürlich möglich in besonderen Missionen hier eine Ausnahme zu treffen.

Armeen aufbauen

Jetzt das das Gelände aufgestellt wurde, beginnt der Spieler mit dem niedrigsten Aufklärungswert seine Armee aufzustellen. Wir haben zwei Favoriten.

Option A. Die Armeen werden abwechseln aufgebaut

- Jede Einheit einzeln
- Jede Kriegsmaschine Einzeln
- zum Schluss alle Helden gleichzeitig

Option B. Die Armeen komplett verdeckt aufbauen

- mittels eines Vorhanges oder einer großen Pappe in der Tischmitte wird die gegnerische Aufstellungszone verdeckt
- Jetzt kann jeder seine Armee so aufbauen wie er denkt es wäre richtig und bekommt danach vielleicht eine böse Überraschung.

Der erste Spielzug

Welcher Spieler den ersten Spielzug erhält wird per Würfelwurf bestimmt, bei Aufbauoption A erhält der Spieler +1 auf seinen Wurf, welcher als erstes fertig war mit dem Aufbauen.

Die Reihenfolge eines Zuges

Die Zugabfolge beschreibt wann du welche Aktionen in deinem Spielerzug durchführen kannst.

1. **Startphase:** Du führst in dieser Unterphase alle Pflichttests und Bewegungen durch, wie z.B. Flucht, Sammeltests etc.
2. **Bewegungsphase:** In der Bewegungsphase werden Angriffe angesagt und restliche Bewegungen abgehandelt.
3. **Magiephase:** Während der Magiephase können deine Zauberer versuchen kräftige magische Sprüche gegen den Feind zu wirken.
4. **Schussphase:** Fernkampftruppen und Artillerie kann versuchen den Gegner aus der Distanz zu vernichten.
5. **Nahkampf:** hier werden die neu eingeleiteten und bereits bestehenden Nahkämpfe abgehandelt.

Die Spielphasen

Startphase

In der Startphase beginnt dein Spielerzug. Du beginnst deine Runde mit allen wichtigen Tests.

- Sammeltest (MW) für fliehende Truppen
- Ungestümtest (Dis)
- Stänkerei (Dis)
- etc.

Andere Effekte die in der Startphase auftreten, dies können z.B. volksspezifische Tests oder Bewegungen sein und werden im einzelnen Armeeabschnitt genauer erklärt.

Bewegungsphase

In der Bewegungsphase gewinnst du dein Spiel, da du hier die Grundlage für die Verteilung deiner Armee auf dem Spielfeld legst.

Die Bewegungsphase wird in diverse Phasen unterteilt.

1. Angriffe ansagen

Bevor du beginnen kannst deine Einheiten zu bewegen werden sämtliche Angriffe angesagt (natürlich ohne die Distanz abzumessen)

2. Pflichtbewegungen durchführen

Jede Einheit welche in der Startphase einen Test verpatzt hat oder aus anderem Grund sich in bestimmter Weise bewegen MUSS, wird jetzt bewegt.

3. Angreifer bewegen

Die angreifenden Truppen werden bewegt.

4. Restliche Bewegungen

An dieser Stelle kannst du den Rest deiner Armee bewegen.

Angriffe Ansagen

Zu Beginn der Bewegungsphase sagst du jeden Angriff an, welchen du durchführen möchtest, die Reihenfolge bleibt dabei dir selbst überlassen.

Um einen Angriff anzusagen, nominierst du die angreifende Einheit und die feindliche Einheit, welche du angreifen möchtest.

Um eine feindliche Einheit angreifen zu können musst du eine Sichtlinie ziehen können. Dazu ist es notwendig, dass mindestens ein Modell eine Sichtlinie zu einem Teil der feindlichen Einheit ziehen kann. (Siehe Ausrichtung S.)

Angriffe können nur über eine begrenzte Distanz durchgeführt werden, diese entspricht der doppelten Bewegungsreichweite deines Modells

Angriffsreaktion

Nachdem alle Angriffe angesagt wurden, aber noch bevor die Distanzen abgemessen werden, sagt jede angegriffene Einheit ihre Reaktion an. Als Option stehen zur Wahl „stehen und schießen“, „annehmen“, „fliehen“ und „zurückfallen“

stehen und schießen

Eine Einheit mit Fernkampfaffen kann als Reaktion stehen und schießen ansagen. Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn die angreifende Einheit mindestens ihre halbe Bewegungsreichweite entfernt ist.

Annehmen

Die Einheit nimmt den Angriff an und kämpft normal im Nahkampf.

Fliehen

Normale Einheiten können ansagen vor dem Feind zu fliehen. Sobald du die Fluchtreaktion angesagt hast, wird die fliehende Einheit mit dem Rücken zum Feind ausgerichtet und bewegt sich 2W6 Zoll (bzw. 3W6 wenn die Einheit über 7 Zoll oder mehr Bewegung verfügt).

Zurückfallen

Plänkler und leichte Kavallerie kann sich dazu entschließen zurückzufallen, diese Bewegung wird wie eine Fluchtreaktion behandelt, nur mit dem Unterschied, dass die Einheit danach nicht mehr als fliehend gilt.

Pflichtbewegungen

An dieser Stelle werden alle Einheiten bewegt, welche es aus irgendeinem Grund müssen. Darunter fallen z.B. verpatzte Ungestümtests oder verpatzte Sammeltests etc.

Diese Einheiten werden als erstes im Zug bewegt, da sie dadurch allerlei Nervereien hervorrufen können. So stehen sie z.B. anderen Einheiten im Weg oder platzieren sich genau zwischen einen Angreifer und einem Ziel.

Angreifer bewegen

In diesem Teilabschnitt werden die Angreifer bewegt, sie werden in der Reihenfolge bewegt, in welcher auch die Angriffe angesagt wurden.

Die Angreifer verdoppeln für einen Angriff ihre normale Bewegungsreichweite und werden mit den normalen Bewegungsregeln (welche auf Seite. Erklärt werden) bewegt.

Flanken und Rücken Angriffe

In den meisten Fällen greifst du den Frontbereich eines Gegners an, doch manchmal kannst du dir einen Vorteil verschaffen wenn du in der Flanke oder dem Rückenbereich stehst.

Welchen Bereich du angreifst wird dadurch entschieden wo die angreifende Einheit zu Beginn des Zuges stand. Dies wird durch die Mehrzahl der Modelle und die Ausrichtung des Angreifers bestimmt. Ist der Großteil der Angreifer im Frontbereich, muss dieser angegriffen werden, sind mehr im Flankenbereich, wird dieser angegriffen.

Restliche Bewegungen

Nachdem alle vorhergehenden Bewegungen abgehandelt wurden, kannst du den Rest deiner Armee bewegen.

Einheiten und Modelle können sich ihre Grundbewegung in Zoll bewegen, dazu müssen sie gewissen Restriktionen folgen.

Manöver

Modelle werden in Einheiten organisiert, welche über mehrere Glieder verfügen, dabei gilt jedes Glied muss mindestens aus 3 Modellen bestehen und kein Glied darf kleiner oder größer als das erste sein.

Es wird zwischen zwei verschiedenen Manövern unterschieden „einfach“ und „schwer“, einfache Manöver können nach belieben normaler Bewegung oder marschieren kombiniert werden. Schwere Manöver können nicht mit Bewegungen kombiniert werden.

Schwenken (einfach)

Eine Einheit kann einen Schwenk durchführen, dazu wird eine Ecke der Regimentsbase festgehalten und die gegenüberliegende um eine Distanz nach vorne bewegt. Die somit zurückgelegte Distanz wird von der restlichen Bewegung abgezogen. Danach kann sich die Einheit normal weiter bewegen.

Einheiten können auch rückwärts schwenken, dabei gilt jedoch dass jeder Zoll doppelte Bewegungspunkte kostet.

Driften (einfach)

Beim Drift wird die Einheit diagonal nach vorne bewegt ohne zu schwenken.

Neuausrichtung (schwer)

Bei der Neuausrichtung kann sich jedes Modell auf dem Punkt um 90° oder 180° drehen. Wodurch sich ihre Ausrichtung verändert.

Formationswechsel (schwer)

Beim Formationswechsel wird die Front einer Einheit vergrößert bzw. verkleinert. Es werden Modell aus

hinteren Gliedern in das Forderste gestellt, darauf achtend dass nur das letzte Glied schwächer sein darf als das erste! Oder aber umgekehrt das fordernde Glied wird verkleinert und die hinteren aufgefüllt, wobei kein Glied größer als das erste sein darf.

Neuformierung (schwer)

Bei der Neuformierung wird die Ausrichtung und die Anzahl der Glieder komplett geändert, dazu wird ein Modell als Zentrum der Neuausrichtung aufgestellt. Und alle anderen Modelle daran angeschlossen, nach normalen Einheitenregeln. Dabei darf sich kein Modell weiter bewegen als es seine Grundbewegung zulassen würde.

Angreifen

Bevor die Angreifer in Basekontakt zum Feind bewegt werden, stelle sich dass alle Feinde ihre „stehen und schießen“ und Fluchtbewegung abgehandelt haben.

Angriff fehlgeschlagen

Falls du die Angriffsdistanz falsch abgeschätzt hast oder der Gegner außerhalb deiner Reichweite flüchten konnte, gilt der Angriff als fehlgeschlagen.

In diesem Fall stolpert deine Einheit ihre normale Bewegungsreichweite direkt auf den angesagten Feind zu und bleibt dann stehen (sie verdoppelt nicht ihre Bewegung).

Die Einheit kann in diesem Fall auch nicht mehr schießen, in dieser Runde.

Manöver während des Angriffs

Um eine möglichst optimale Nahkampfposition zu erhalten dürfen die Angreifer folgende Manöver nutzen um den Basekontakt zum Gegner zu maximieren.

Der Angreifer muss versuchen ein Maximum an Modellen in Basekontakt zu bringen, dazu darf er während des Angriffs einmal schwenken und erhält am Ende der Bewegung eine kostenlose Schwenkbewegung um mit dem Feind in Kontakt zu kommen.

Sobald der Angreifer in Basekontakt mit dem Verteidiger kommt wird der Angreifer in der jeweiligen Zone des Verteidigers ausgerichtet (kostenloses einklappen).

Im Nahkampf gebunden

Einheiten welche zu Beginn der Runde bereits im Nahkampf verwickelt sind können sich nicht bewegen und müssen den Nahkampf ausfechten, bis eine flieht oder ausgelöscht wurde.

Auswirkungen von Angriffsreaktion

Beim „**stehen und schießen**“ können dem Angreifer so hohe Verluste zugefügt werden, dass dieser einen Moraltest ablegen muss, wird dieser verpatzt, flieht der Angreifer direkt vor den Schützen eine Distanz von 2W6 (bzw. 3W6 Zoll bei $B \geq 6$)

Flieht ein angegriffener Feind und schafft es mit seiner Fluchtbewegung außerhalb der Reichweite des Angreifers zu stehen, gilt die Einheit in ihrem nächsten Zug als „fliehend“ und muss einen Test ablegen um sich zu sammeln oder flieht weiter.

Sollte der Angreifer es schaffen mit seiner Angriffsdistanz den Gegner, obwohl dieser geflohen ist, zu erreichen. Gilt der fliehende Gegner als ausgelöscht. Die Einheit wird aus dem Spiel entfernt und der Angreifer bewegt sich seine vollkommene Distanz in gerader Richtung weiter.

Angriff umleiten

Flieht die angegriffene Einheit, kann der Angreifer sich dazu entscheiden, eine andere feindliche Einheit als neues Ziel zu nominieren. Dazu muss der Angreifer einen Disziplintest bestehen.

Ist dieser erfolgreich kann der Angriff umgelenkt werden, die nun angegriffene Einheit kann ihrerseits eine Angriffsreaktion ansagen. Flieht die Einheit kann kein weiterer Umlenkversuch unternommen werden.

Die neu anzugreifende Einheit muss allen Angriffsvorgaben entsprechen, also Sichtlinie und Reichweite etc. Der Umlenkversuch wird angesagt bevor der Angreifer sich bewegt!

Außergewöhnliche Bewegungen

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass eine Bewegungen außerhalb einer eigentlichen Phase durchgeführt wird. Z.b. wenn ein Goblin Fanatic aus einer Einheit herausschießt, weil der Feind zu nah gekommen ist. Diese werden unmittelbar abgehandelt sobald die Situation in Kraft tritt.

Der jeweilige Besitzer der Einheit muss an diese außerphasen Aktionen denken.

Angriff in Rücken oder Flanke

Wenn eine Einheit in den Rücken oder Flankenbereich angegriffen wird, kann das verheerende Folgen haben, da sie eigentlich dachten aus dieser Richtung in Sicherheit zu sein.

Einzelmodelle, wenn sie nicht schon im Nahkampf gebunden sind, drehen sich zu ihrem neuen Angreifer um und bekämpfen ihn direkt ohne einen Angsttest ablegen zu müssen.

Einheiten welche in der Flanke oder dem Rückenbereich angegriffen werden müssen einen Angsttest ablegen (**wie auf Seite... beschrieben**)

Nahkampfvorteile:

Wenn der Angreifer über eine Einheitenstärke von fünf oder mehr verfügt, gelten keine Gleiderboni für die angegriffene Einheit in diesem Nahkampf. Zusätzlich erhalten die Angreifer einen Bonus auf das Nahkampfergebnis, dieses wird später noch erklärt.

Marschieren

Einheiten und Modelle können versuchen zu marschieren, dies verdoppelt ihre Bewegungsreichweite.

Einheiten können marschieren solange kein Feind innerhalb von 8“ zum Beginn der Runde steht (fliehende Feinde ausgenommen). Andernfalls ist ein Disziplintest notwendig um das Marschieren zu bestätigen.

Einheiten können nicht durch schwieriges, sehr schwieriges Gelände oder über Hindernisse marschieren. Ebenso dürfen sie nicht schießen oder Magie wirken.

Die 1-Zollregel

Du musst immer mindestens einen Zoll Abstand zu deinem Gegner haben (außer du bist im Nahkampf).

Magiephase

Diese Sektion führt dich in die Welt der Magie, Zauberei, verhexter Gegenstände und unheilvoller Anrufungen ein.

Viele Völker verfügen über die Möglichkeit eine Art von Magie zu wirken, wir unterscheiden grundlegend die folgenden Formen:

Zauber / Magie

Dies sind Zaubersprüche, welche ein Magier versuchen kann während seiner Magiephase zu wirken. Diese haben alle den gleichen Grundsatz, dass sie auf die Wirbel der Magie zurückgreifen, welche überall in der Welt vorhanden sind. Daher können viele Magier, feindliche Magie spüren und sie grundlegend schwächen oder verhindern.

Anrufungen / Gebete

Priester können ihre Götter um Beistand erbitten und kleine oder größere Wunder wirken. Dies erstreckt sich von Einheitenboni bis zu der Erschaffung und Bannung von Dämonen.

Bei seinem Gott um Hilfe zu bitten ist für einen Priester sehr kräftezehrend, daher sind Priester nicht in der Lage permanent große Anrufungen durchzuführen, zumal diese immer die Gefahr bieten, einen Fehler in den Rezitationen oder Markierungen der Beschwörungskreise zu haben. In solch einem Fall passiert es nicht selten, dass sich ein ganz anderer Gott oder Geist angesprochen fühlt und sich einmischt.

Magische Sprüche

Beginnen wir mit den magischen Sprüchen. Es gibt verschiedenste Arten von Sprüchen, seien es die verschiedenen Lehren der imperialen Akademien, elfische „Weiße Magie“ oder die wilden Zauber der orkischen Schamanen und Druiden.

Jeder Magier wählt zu Spielbeginn eine Magielehre, auf welche er zugreifen kann, und kann aus dieser nun frei seine Zaubersprüche wählen.

Magische Gegenstände

Ein magischer Gegenstand kann ein Talisman, eine Rüstung, eine Waffe oder ähnliches sein. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie in der Regel einzigartig sind, also nur einmal ausgerüstet werden können.

Sie bieten dem Träger oder der angeschlossenen Einheit einige Vorteile und Sonderregeln.

Die Magierstufe

Jeder Magier verfügt über eine Stufe, welche widerspiegelt wie fähig er ist Magie zu wirken.

Stufe	Bonus aufs Wirken
Stufe 1	+ 1
Stufe 2	+ 2
Stufe 3	+ 3
Stufe 4	+ 4
Stufe 5	+ 5

Der Manapool

Die Welt ist durchdrungen von Magie, welche fähige Magier spüren und anzapfen können. Um den Manapool zu bestimmen gehst du wie folgt vor. Wirf vor Spielbeginn wirf jeder Spieler einen W3, die Ergebnisse werden summiert, um festzustellen wie stark die Magie auf dem Schlachtfeld ist. Dies ist die gegenwärtige Magie, auf die jeder Spieler und Magier (pro Runde) zugreifen darf.

Zusätzlich können Zauberer Mana speichern, die gespeicherte Menge richtet sich vor allem nach ihrer Ausbildung, magischen Gegenständen und Ausdauer/Konzentration. Die so ins Spiel eingebrachten Magiewürfel können nur einmalig genutzt werden und verschwinden dann aus dem Manapool. Wichtig, der Magier spendet seine Magiewürfel (solange er im Spiel ist) seiner Seite, es können also alle befreundeten Magier auf den Manapool zugreifen.

Beispiel: Spieler A wirft zu Spielbeginn eine 3 (auf W3), Spieler B eine 2(auf W3). Beiden Spielern stehen nun pro Runde 5 Magiewürfel zur Verfügung. Spieler A hat zusätzlich einen gut ausgebildeten Magier mit einem Manapool von 25, ihm stehen in Runde 1 insg. 5+25 Magiewürfel zur Verfügung. Er nutzt für seine Zaubersprüche insg. 8 Würfel, in der nächsten Runde hat er nun nur noch 5 + 22 Magiewürfel.

Zauber wirken

Um einen Zauber zu wirken wählst du einen Magier, dieser kann sich nun für einen seiner verfügbaren Zaubersprüche entscheiden. Jeder Spruch hat eine Komplexität, diese zeigt an welchen Wert du insgesamt erreichen musst um den Spruch erfolgreich zu wirken.

Beispiel: Spieler A möchte gerne einen Spruch mit einer Komplexität von 10 wirken. Sein Magier hat eine Magiestufe von 3+. Er entscheidet sich drei Würfel zu nutzen. Er würfelt (1, 5, 6 (summiert) = 12) zu seinem Wurf von 12 darf er nun seine Magierstufe addieren, er kommt also insgesamt auf einen Wurf von 15. Der Zauber ist gewirkt.

Ermitteln von Zaubersprüchen

Jeder Magier muss vor Spielbeginn eine verfügbare Lehre wählen (in seinem Profil hinterlegt) und daraus darf er je Stufe einen Spruch wählen, plus eins.

Stufe 1	2
Stufe 2	3
Stufe 3	4
Stufe 4	5
Stufe 5	6

Arten von Magie

Jede Magielehre und Schule hat ihre eigenen Vorlieben für Zauber. Jeder Zauber wird einer bestimmten Art zugeschrieben, diese kannst du im Folgenden finden.

Schadenszauber: Wie der Name vermuten lässt, sind dies Zauber, welche beim Feind direkt Schaden verursachen.

Fluchzauber: Diese hinterhältige Magie, verhext feindliche Einheiten und Modelle über mehrere Runden und verursacht häufig Schaden oder verringert Profilwerte.

Verwandlungsauber verändern Waffen oder sind in der Lage den Magier in eine andere Gestalt zu verwandeln.

Beschwörungsauber lassen neue Einheit auferstehen, dies ist z.B. sehr beliebt in der Nekromantie

Flächenzauber betreffen Geländezone oder freie Flächen und können nicht auf Einheit gesprochen werden. Wird z.B. zur Erschaffung von neuem Gelände genutzt.

Bannmagie ist eine Ausnahme von den oben beschriebenen Arten. Diese setzt rein auf die Defensive und schützt deine eigenen Truppen vor feindlichem Einfluss.

Mindestwurf beim Wirken von Magie 3+

Ein Magier der beim Wirken eines Spruches nicht mindestens eine 3+ würfelt (ohne seine Stufe zu addieren), erhält eine kleine Rückkopplung und darf in dieser Runde nicht weiter versuchen Magie zu wirken.

Gebete und Anrufungen

Priester, Schamanen und Druiden können versuchen ihre Götter um Beistand im Kampf zu bitten, je nach Wunsch ist das Gebet schwerer oder leichter zu erfüllen.

Priester (und andere begabte Modelle) erhalten pro Runde eine Anzahl an von Gebetsmarkern, diese können sie sammeln, also auch über mehrere Runden hinweg sind diese kumulativ.

Gebetsmarker

Durch ständiges rezitieren von Versen, das Opfern von Tieren und Jungfrauen oder durch Gesänge, erlangen Priester ständig mehr Gunst von ihren Göttern, dies wird durch Gebetsmarker dargestellt. Die Anzahl an Gebetsmarkern, welche pro Runde generiert werden, ist von der Stufe des Priesters abhängig. Die Stufen werden unten aufgeführt.

Stufe 1	+1 Marker
Stufe 2	+2 Marker
Stufe 3	+3 Marker

Die Marker können über mehrere Runden gesammelt werden.

Gebete wirken

Um ein Gebet zu wirken müssen Priester Gebetsmarker einsetzen. Hat ein Gebet einen Wert von 5 muss ein Magier (oder auch mehrere) insg. 5 Gebetsmarker opfern um dieses Gebet zu wirken. Gebete werden immer von einem Priester gewirkt, dieser gilt als Ausgangspunkt für das Gebet.

Gemeinsames wirken

Im Verbund sind Priester wesentlich stärker, wenn sie einen Beschwörungskreis bilden können erhöht sich ihre Macht um ein Vielfaches, sind sie jedoch über das Schlachtfeld verteilt ist es um einiges schwieriger seinen Brüdern beizustehen.

Daher können Priester ihre Marken nur aus einem begrenzten Umfeld vollkommen dem Gebet hinzufügen. Bevor du die Distanz abmisst musst du ansagen wie viel Marken dieser einzelne Priester dem Gebet eines anderen hinzufügen soll, ist die Distanz zu hoch kann dies negative Folgen haben, wie später beschrieben.

Die Distanzen	
Distanz	Abzug
0 - 3 Zoll	Kein Abzug
4 - 6 Zoll	- 1
7 - 12 Zoll	- 2
13+	- 4

Oben sind die Abzüge für Distanzen beschrieben, verfügt ein Priester in 15 Zoll Entfernung über 6 Gebetsmarker und möchte diese einem anderen Priester beisteuern, verliert er für die Distanz 4 seiner Marker, so dass nur noch 2 ankommen und zum Gebet hinzuaddiert werden dürfen.

Nicht genügend Marker

Manchmal kann es passieren, dass ein Priester nicht genügend Marker hat um das angesagte Gebet zu wirken, sei es durch Verlust da sich die Distanz eines anderen zu niedrig war oder weil er einfach nicht mehr generieren konnte, aber dieses Gebet unbedingt wirken möchte.

In seiner Verzweiflung kann er immer noch versuchen entweder einen W3 oder einen W6 zu würfeln und die erwürfelte Anzahl zu seinen Gebetsmarkern zu addieren. Schafft er es nicht die nötige Anzahl über einen Würfel zu generieren, kann das schlimme Folgen haben. Die Folgen sind jeweils beim Gebet aufgeführt. Eine gewürfelte 1 gilt immer als Fehlschlag (auf einem W3 also auch die 2).

Grundsätzlich sind die negativen Auswirkungen des W3 milder und des W6 fataler. So kann es z.B. passieren dass bei der Beschwörung eines mächtigen Dämons, der Beschwörungskreis nicht sauber genug aufgemalt wurde. Bei einem W3-Misserfolg erleiden die umstehenden Einheiten (Freund und Feind) Schaden. Bei einem W6-Misserfolg wird der Dämon beschworen und kämpft auf der Seite des Feindes.

Arten von Gebeten

Wie bei der Magie gibt es auch unterschiedlichste Gebete, diese reichen von positiven Einflüssen auf die eigenen Einheiten bis hin zur Beschwörung von Dämonen.

Segnungen sind kleine göttliche Gefälligkeiten, welche deine Einheiten in irgendeiner Art und Weise stärken

Schutzgebete gewähren Vorteile bei Rettungs- und Rüstungswürfen, diese können gegen spezifische Attacken oder generell erzeugt werden.

Flüche sind, wie bei der Magie, Verhexungen von feindlichen Einheiten, nur in diesem Fall von göttlicher Ebene durchgeführt.

Beschwörungen, hiermit lassen sich kleine/große Dämonen, Geister etc. beschwören.

ETC... hier geht es noch weiter ...

Schussphase

Nach der Bewegungs- und Magiephase kommt der Beschuss, hier können nun alle Fernkampftruppen ihre Salven abfeuern und Artillerie Tod und Verderben säen.

Schussabfolge:

1. Alle Waffen welche geschätzt werden müssen (Artillerie etc.) sagen ihre Ziele an
2. Danach können alle anderen Einheiten schießen, in unbestimmter Reihenfolge.

Ziele ansagen

Nachdem eine Einheit ein Ziel nominiert hat wird die Reichweite abgemessen. Liegt das Ziel außerhalb der Reichweite gilt der Beschuss als fehlgeschlagen. Eine Einheit kann nur ein Ziel ansagen.

Wer kann schießen

Jedes Modell mit einer Sichtlinie und ausreichender Reichweite kann schießen, es kann also durchaus passieren dass nicht jedes Modell einer Einheit schießen kann.

Grundsätzlich darf nur die erste Reihe schießen, es gibt Waffen und Sonderregeln die diesen Effekt aufheben.

Jedes Modell verfügt über einen 90° Sichtwinkel in welchem es seine Feinde als Ziel sehen kann.

Lange und Kurze Reichweite

Alle Fernkampf Waffen verlieren auf Lange Distanz ihre Durchschlagskraft und Zielgenauigkeit, dadurch erhält ein Schütze auf über der halben Waffenreichweite einen Malus auf den Trefferwurf.

Sichtbehinderungen

Modelle können nur auf Ziele schießen, auf welche sie eine uneingeschränkte Sichtlinie haben. So verdecken z.B. folgende Elemente die Sichtlinie komplett.

- Wälder
- hohe Hecken
- hohe Mauern
- Einheiten der gleichen Größe oder Größer
- Hügel
- etc.

Du kannst nur über Truppen hinweg schießen wenn du eine dementsprechende Sonderregel hast, oder aber das Ziel als Groß oder sehr Groß definiert wurde.

Deckung

Sobald eine Einheit zu mehr als 50% verdeckt ist, gilt sie als in Deckung befindlich. Es wird zwischen harter und weiche Deckung unterschieden.

Harte Deckung...

gewährt einen Malus auf den Trefferwurf. Modelle befinden sich in Harter Deckung wenn sie hinter Mauern, Wäldern, Hügeln oder ähnlichem stehen.

Weiche Deckung...

... der Schütze erleidet einen Malus auf den Trefferwurf, weiche Deckung erhält man z.B. hinter Einheiten oder Feldern etc.

Nahkampf und Beschuss

Im Nahkampf befindliche Einheiten dürfen ihre Fernkampf Waffen nicht einsetzen.

Es ist Modellen untersagt in einen Nahkampf zu feuern, da die Gefahr zu groß ist eigene Truppen verletzen zu können, dies ist nur durch Sonderregeln möglich.

Schablonenwaffen im Nahkampf

sollte eine Schablonenwaffe auf einen laufenden Nahkampf abweichen, wird zunächst die Trefferanzahl ermittelt. Danach wird, ganz gleich ob nur eine Partei getroffen wurde, die Trefferanzahl zufällig verteilt. Wir gehen davon aus, dass alle Modell im Nahkampf teilnehmen und sich durchmischt haben.

Stehen und Schießen

wenn eine Stehen und Schießen Angriffsreaktion abgehandelt wird, erhält der Schütze einen Malus auf den Trefferwurf. Sollte der Angreifer außerhalb der Reichweite der Waffen angreifen, schießen diese sobald er in Reichweite kommt.

Der Trefferwurf

Hierzu verwendet der Schütze seinen BF, von diesem subtrahiert und addiert er die Boni und Mali seiner Situation. **Die Tabelle ist im Anhang zu finden.**

Um einen Treffer zu erzielen muss der Schütze höher als der angegebene Wert würfeln.

Treffer zuteilen

Treffer werden als erstes auf Modelle in der ersten Reihe verteilt (auch wenn Verluste ggf. später von hinten entfernt werden)

Sollte die erste Reihe verschiedene Truppentypen enthalten, wird per Zufall bestimmt welches Modell getroffen wurde. Wenn Einzelmodelle (Charaktere etc.) in der Front stehen werden sie bei einem Wurf von 6+ (W6) getroffen. (beachte Achtung Sir)

ACHTUNG Sir!

Wenn ein besonderes Modell als Ziel angesagt wurde darf der Eigentümer versuchen es mit einem anderen Modell zu ersetzen, hierfür muss der Eigentümer 2+ auf einem W6 werfen.

Das Ziel verwunden

Um ein Ziel zu verwunden wird die Stärke der Waffe mit dem Widerstand des Ziels verglichen. **Dazu wird die Tabelle im Anhang verglichen.**

Jeder so erwürfelte Erfolg, resultiert in einer Verwundung beim Zielmodell, dieses kann nun versuchen einen Rüstungs oder Rettungswurf abzulegen, schafft es diesen nicht verliert es einen Lebenspunkt.

Schutzwürfe

Die meisten Modelle ziehen nicht ungerüstet in den Krieg, daher verfügen sie über eine Art Rüstungsschutz oder sind mit einer übermenschlichen Agilität ausgerüstet, dass sie einen Rettungswurf haben.

Rüstungswurf:

Der Rüstungswurf ist abhängig von der Ausrüstung des Ziels, dieser kann durch leichte – schwere Rüstung, Schilde und Reittiere beeinflusst werden. Wichtig ist, dass für einen Erfolg der Rüstungswert überstiegen werden muss, eine Rüstung von 3+ hält den Schaden bei einem positiven Wurf von 3+ ab.

Der Rüstungswurf kann durch die Stärke der Waffe bzw. des Ziels beeinflusst werden, so ziehen hohe Stärke Werte den Rüstungswurf ab.

Siehe Tabelle

Rettungswurf

Rettungswürfe sind Schutzwürfe, welche nicht negiert werden können, sie stehen dem Ziel zu, solange nichts anderes dazu bei der Waffe oder magischem Effekt aufgeführt wird.

Magieresistenz

Ein Modell mit einer Resistenz gegen Magie erhält einen Rettungswurf bzw. einen Bonus auf seinen Rettungswurf gegen gewirkte Magie. So verleiht eine Magieresistenz (2) einen 5+ Rettungswurf, und bei einem vorhandenen Rettungswurf 3+.

Einsen sind immer ein Fehlschlag

eine gewürfelte Eins gilt immer als Fehlschlag beim Rüstungswurf.

Verluste entfernen

Sobald ein Modell über keinerlei Lebenspunkte mehr verfügt, wird es ausgeschaltet. Dies bedeutet es scheidet aus dem aktiven Spiel aus, entferne die Anzahl an Modellen aus dem letzten Glied der Einheit.

Die Verluste müssen gleichmäßig von beiden Seiten entfernt werden.

Bei Modellen mit mehreren Lebenspunkten werden zunächst ganze Modelle entfernt, bei einer Einheit aus 4 Minotauern mit 5 Lebenspunkten pro Modell, und 12 Lebenspunktverlusten, werden also zwei Minos komplett entfernt und einer erhält zwei Lebenspunktverluste.

Nahkampf

Der Nahkampf ist das blutige Gemetzel im Streben nach dem Sieg von Angesicht zu Angesicht.

Auch diese Phase folgt einem bestimmten Ablauf, dieser wird für jeden einzelnen Nahkampf von Neuem bestimmt.

1. Nahkampf wählen

Der aktive Spieler hat die Wahl sich einen laufenden Nahkampf zu wählen, welcher als nächstes abgehandelt werden soll.

2. Ergebnisse

Nach dem der Nahkampf abgehandelt wurde, wird der Sieger bestimmt.

3. Moraltest für den Verlierer

Der Verlierer muss testen ob er standhält oder aus dem Nahkampf ausbricht und flieht.

4. Paniktests

sollte eine befreundete Einheit im Umkreis fliehen müssen befreundete Einheiten einen Paniktest ablegen

5. Fliehen

Alle Einheiten welche ihre Moraltests verpatzt haben müssen nun direkt vom Gegner weg fliehen.

6. Nachsetzen

Sieger können fliehenden Einheiten nachsetzen und versuchen diese aufzureiben

Den Nahkampf abhandeln

Jeder Nahkampf wird für sich abgehandelt, dazu wählt der aktive Spieler eine Auseinandersetzung. Falls an einem Nahkampf mehrere Einheiten beteiligt sind, wird dieser als ein großer zusammenhängender Nahkampf abgehandelt.

Wer schlägt zuerst zu

Nahkämpfe werden in Initiativeschritte unterteilt, Modelle mit einer höheren Initiative schlagen vor anderen, mit niedrigerer Ini zu.

Einheiten, welche in diesem Zug angegriffen haben, schlagen zuerst zu. Dies repräsentiert die Wucht des Angriffs.

Alle darauf folgenden Initiativeschritte werden durch den Initiativwert bestimmt. Hier schlagen Modelle mit einer höheren Initiative vor Modellen mit einer niedrigeren zu. Bei gleicher Initiative, schlägt die Einheit, welche die letzte Nahkampfrunde gewonnen hat zuerst zu. Trifft dies nicht zu wird mit einem Würfelwurf ermittelt welche Einheit in dieser Initiativephase zuerst zuschlägt.

Welche Modelle können zuschlagen

Grundsätzlich darf jedes Modell seine Attacken zum Nahkampf beisteuern, welches in Basekontakt zum Feind steht. Hier gelten Modelle als in Basekontakt, wenn sich die Ecken berühren. Das bedeutet, an einer 20mm Base, können drei 20mm Basen in Kontakt stehen.

Modelle mit mehreren Attacken können diese vor dem Würfelwurf aufteilen, falls sie verschiedenen Gegner gegenüberstehen.

Der Trefferwurf

Beim Trefferwurf, wird ein W6 pro Attacke gewürfelt. Nach diesem Wurf wird das Kampfgeschick der beiden Kontrahenten verglichen. **Siehe dazu die Tabelle im Anhang.**

Eine gewürfelte sechs trifft immer den Gegner. Manche Sonderregeln modifizieren das zu würfelnde Ergebnis, diese werden erst nach dem Wurf angewandt.

Verteidigte Hindernisse

Einheiten können z.B. hinter Mauern oder Hecken stehen und erhalten dadurch einen Vorteil im Nahkampf. In diesem Fall werden Angreifer soweit an das Hindernis bewegt, dass sie auch damit in Kontakt stehen.

Der Verteidiger ist in diesem Fall um -1 schwerer zu treffen im Nahkampf. Wird also sonst eine 4+ benötigt um einen Treffer zu erzielen, muss der Angreifer nun eine 5+ würfeln. Dieser Bonus gilt nur für den Verteidiger und hält solange, bis der Verteidiger eine Nahkampfrunde verloren hat.

Fliegende Angreifer, ignorieren diesen Umstand.

Den Gegner verwunden

Wie schon beim Beschuss, müssen die getroffenen Gegner noch verwundet werden. Hierzu werden die Stärke des Angreifers + Waffenboni und der Widerstand des Verteidigers verglichen. Das benötigte Würfelergebnis kann der **Tabelle entnommen werden.**

Verwundungen rüsten.

Auch im Nahkampf können Modelle ihre Rüstung und Rettungswürfe einsetzen, wie schon in dem Abschnitt Beschuss erklärt.

Schildwurf

Modelle welche mit einem Schild ausgerüstet sind, können im Nahkampf gegen Attacken aus dem Frontbereich zusätzlich einen Schildwurf ablegen. Dieser kann nicht gegen die doppelte Stärke angewandt werden.

Verluste entfernen

Sollte ein Modell trotz aller Schutzwürfe, mit 0 Lebenspunkten, aus dem Spiel ausscheiden, wird ein Modell aus dem Regiment entfernt.

Modelle werden theoretisch aus dem ersten Glied entfernt, wir entfernen Verluste, aus dem letzten Glied. Diese gelten in allen Belangen aber als aus dem ersten Glied entfernt! Daher können entfernte Modelle im Nahkampf ggf. auch nicht mehr zu schlagen, wenn sie vom Angreifer niedergemacht wurden bevor ihre Initiativephase an der Reihe war.

Standartenträger, Musiker und Champions bleiben bis zum Schluss stehen, zuerst wird der Musiker, danach der Standartenträger und zu Letzt der Champion entfernt.

Sollte eine Einheit mit mehreren Gegner im Nahkampf gebunden sein, kann es passieren dass sie Modelle entfernen muss und dadurch Gegner nicht mehr mit dieser Einheit verbunden sind! In diesem Fall wird der Gegner soweit hinterher bewegt bis er wieder in Basekontakt mit der Einheit ist. Sollte dies aus Platzgründen nicht möglich sein, bleibt die Einheit stehen und gilt nicht mehr als im Nahkampf gebunden und beteiligt.

Wenn ein Charaktermodell in der ersten Reihe ausgeschaltet wird, kannst du ein anderes Modell der Einheit nach vorne stellen um die Lücke zu schließen

Mehr Verluste als Gegner

Wenn eine Einheit mehr Modelle ausschaltet, als in Basekontakt stehen, werden die überzähligen Verwundungen trotz allem entfernt, wir gehen davon aus das der Angreifer einfach weiter auf den Feind einstürmt.

Das Nahkampfergebnis

Nachdem alle Initiativephasen abgehandelt wurden, kann nun das Kampfergebnis bestimmt werden. Dies entscheidet, welche Einheit den Nahkampf für sich entscheiden konnte. Dazu zählen vor ausgelöschte Lebenspunkte, aber auch Überzahl und taktische Vorteile.

Wenn mehrere Einheiten am Nahkampf beteiligt waren, wird ein Gesamtergebnis ermittelt, es kann also durchaus passieren, dass eine angreifende Einheit das Kampfergebnis für sich entscheiden konnte, aber auf der anderen Seite eine beteiligte befreundete Einheit haushoch verloren hat. In diesem Fall gilt die Niederlage auch für den erfolgreichen Angreifer!

Lebenspunktverluste, für jeden Lebenspunktverlust beim Gegner erhältst du plus eins auf dein Kampfergebnis. Vergiss dabei nicht die Lpverluste bei Monstern, welche nicht direkt ausgeschaltet

wurden.

Für jedes vollständige Glied aus mindestens vier Modellen erhältst du auch einen Bonus von plus eins, bis zu einem Maximum von 3. Leichte Kavallerie und Plänkler erhält diesen Bonus niemals. Bei mehreren Einheiten im Nahkampf wird der Gliederbonus, von der Einheit mit den meisten vollständigen Gliedern genutzt. Zähle nicht jedes Glied zum Ergebnis.

Eine Einheit verliert ihre Gliederboni, wenn sie im Rücken oder der Flanke angegriffen wurde. Um die Gliederboni zu negieren muss der Angreifer mindestens über eine Einheitenstärke von 5+ verfügen.

Bei Überzahl erhältst du einen Bonus von +1 auf das Ergebnis. Solange du eine höhere Einheitenstärke als dein Gegner hast, dies gilt kumuliert für alle am Nahkampf beteiligten Einheiten.

Standartenträger in Einheit, du kannst im Nahkampf einen Bonus von +1 bekommen, wenn du in min. einer Einheit über einen Standartenträger verfügst. Dieser Bonus wird nur einmal pro Nahkampf gewährt.

Du kämpfst von einer **erhöhten Position**, wenn du auf einem Hügel oder ähnlichem stehst, bekommst du auch plus eins auf das Ergebnis
Kampfergebnistabelle:

Angriff in Flanke, wenn du einen Gegner in der Flanke angegriffen hast, erhältst du plus eins, solange du eine Einheitenstärke von mindestens 5+ hast. Du kannst diesen Bonus nur einmal erhalten.

Angriff in Rücken, wenn du deinen Gegner im Rücken angegriffen hast, erhältst du einen Bonus von plus zwei auf das Kampfergebnis, solange du eine Einheitenstärke von 5+ hast. Dieser Bonus kann nicht mit dem Angriff in die Flanke kombiniert werden.

Überzählige Verwundungen, wenn du in einem Duell mehr Lebenspunkte ausschaltest als dein Gegner eigentlich hätte, hiermit kannst du bis zu einem Maximum von +5 auf das Kampfergebnis erhalten.

Pro Lebenspunktverlust	+1
Für jedes Glied, max. +3	+1
Überzahl	+1
Standartenträger	+1
Erhöhte Position	+1
Angriff in Flanke	+1
Angriff in Rücken	+2
Überzählige Verwundung Max+5	+1

Wer hat gewonnen

Nun werden alle Boni aus dem Nahkampf für jede Seite errechnet. Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt den Nahkampf. Von diesem Ergebnis wird der Wert des Unterlegenen Spielers abgezogen. Diese Differenz des Nahkampfes merken wir uns.

Aufriebstest

Der Unterlegene Spieler muss nun einen Test auf seinen Moralwert ablegen, welcher um das verlorene Nahkampfergebnis modifiziert wird. Dieser Test muss für jede am Nahkampf beteiligte befreundete Einheit abgelegt werden.

Muss z.B. eine Einheit Hochelfen mit einer Moral von 9 einen Aufriebstest ablegen, welcher um -3 modifiziert wurde, hat die Einheit nur noch eine Moral von 6.

Du nominierst vor jedem Wurf, welche Einheit im folgenden getestet! Danach wird der Moralwerttest durchgeführt, schafft die Einheit ihren Test, indem sie unter oder gleich ihrem (modifizierten) Moralwert würfelt, bleibt sie stehen und der Nahkampf für diese Einheit wird fortgeführt.

Verpatzt die Einheit ihren (modifizierten) Moraltest, in dem sie höher als ihre Moral würfelt, flieht sie. Dazu wird die Einheit um 180° gedreht und gilt nun als „**fliehend**“

Paniktests für umstehende Truppen

Bevor die Fluchtbewegungen abgehandelt werden muss jede Einheit im Umkreis von 6“ zu einer fliehenden befreundeten Einheit, einen Angsttest ablegen. Da es sehr verstörend ist, seine Kameraden fliehen zu sehen. Dies wird auf Seite... unter **Psychologie** beschrieben.

Fliehende Truppen bewegen

Die fliehenden Einheiten bewegen sich eine zufällig ermittelte Distanz, dazu wirfst du für jede Einheit 2W6, oder 3W6 für Truppen mit einer Bewegung von sieben oder mehr.

Abzüge für schweres oder sehr schweres Gelände und Hindernisse wird für fliehende Truppen ignoriert und in „gefährliches Gelände“ umgewandelt, sie erhalten also keine Bewegungsabzüge, sie müssen nur testen ob sie weitere Verluste durch das Gelände erleiden. Immerhin rennen sie voller Furcht durch Wälder oder Gesteinsformationen, wo jeder Fehltritt schlimme Folgen haben kann.

Die Einheit flieht immer direkt vom Feind weg, so dass der nahe stehende Teil 2W6 Zoll zum Feind steht.

Befreundete Einheiten werden nach Möglichkeit umgangen, besteht dazu keine Möglichkeit, bewegt sich die Einheit direkt durch die befreundete Truppe.

Wenn die Bewegung der fliehenden Einheit direkt auf einer befreundeten Einheit enden würde, wird sie direkt hinter die befreundete Einheit gesetzt!

Fliehende Einheiten, welche in einen Feind rennen werden automatisch vernichtet.

Fliehende Einheiten bewegen

Nachdem Angriffe angesagt wurden, werden die Pflichtbewegungen abgehandelt, darunter fallen auch die Bewegungen von fliehenden Truppen, diese können versuchen sich vorher mit einem Moraltest zu sammeln, schaffen sie das nicht müssen weitere 2W6 (bzw. 3W6) fliehen. Dies geschieht bevor die Angriffe durchgeführt oder andere Truppen bewegt werden.

Fliehende Einheiten können weder angreifen, schießen noch Magie wirken, ihnen bleibt nur die Flucht.

Eine fliehende Einheit wird immer versuchen von der eigenen Tischkante zu fliehen und muss sich in den Folgespielzügen (nach der ersten Fluchtbewegung) immer auf die eigene Spielfeldkante zubewegen.

Sobald eine fliehende Einheit eine Tischkante berührt, gilt sie als ausgelöscht und wird aus dem Spiel entfernt.

Wird eine fliehende Einheit angegriffen, kann sie als Angriffsreaktion nur eine weitere Flucht ansagen.

Sammelintests

Zu Beginn der Pflichtbewegungenphase, muss jede fliehende Einheit versuchen sich zu sammeln, dies ist ein unmodifizierter Moraltest, schafft sie den Test, sammelt sie sich sofort. Verpatzt sie ihn, flieht sie weiter wie oben beschrieben.

Um einen Sammeltest abzulegen werden 2W6 gewürfelt und damit muss der Spieler unter oder gleich dem Moralwert der Einheit bleiben.

Sammelt die Einheit sich erfolgreich, kann sie in diesem Spielzug nicht mehr angreifen, kämpfen oder schießen Ihre einzige Option ist es, eine Neuformierung durchzuführen.

Sich sammelnde Helden dürfen Magie wirken.

Damit sich eine Einheit sammeln kann muss sie mindestens 25% ihrer ursprünglichen Einheitenstärke haben. Sollte die Einheitenstärke darunter liegen, verpatzt die Einheit automatisch

ihren Sammeltest

Modelle können sich niemals fliehenden Einheiten anschließen, noch können sie sich von fliehenden Einheiten absetzen.

Überrennen

Wenn eine angreifende Einheit den Nahkampf gewinnt und die Verlierer Seite die Flucht ergreift, kann sie versuchen die Verlierer zu überrennen. Dies kann sie nur, solange sie nicht mit einer anderen feindlichen Einheit im Nahkampf gebunden ist!

Der Überrennenwurf, funktioniert auf die gleiche Weise wie ein Fluchtwurf, wirf 2W6 bzw. 3W6 und ermittelt die Überrennenbewegung.

Ist die erwürfelte Distanz hoch genug um die fliehende Einheit einzuholen wird diese direkt ausgelöscht. Ist die Distanz niedriger als die Fluchtbewegung, rennt der Sieger nur in gerader Linie hinterher.

Die Überrennenbewegung muss immer in gerader Linie erfolgen und muss über die komplett erwürfelte Distanz durchgeführt werden. (Beachte die Abzüge für Gelände etc.)

Du kannst mit der Überrennenbewegung, auch in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit gelangen, in diesem Fall bist du in der nächsten Nahkampfrunde der Angreifer. Sollte die Einheit in welche du überrannt bist, noch in dieser Runde im Nahkampf kämpfen müssen, kann die überrennende Einheit nochmals mitkämpfen!

Eine Einheit darf maximal einmal pro Runde eine Überrennenbewegung durchführen.

Eine auf diese Art und Weise angegriffene Einheit kann keine Angriffsreaktion nennen und muss den Angriff annehmen, nötige Psychologietest werden sofort abgelegt.

Verursacht der Verteidiger Angst oder Entsetzen, muss die überrennende Einheit keine Psychologietests ablegen.

Zurückhalten

Eine siegreiche Einheit kann versuchen die Überrennenbewegung zu verhindern, in dem sie dies vor dem Würfelwurf für die Distanz ansagt, in diesem Fall muss sie einen erfolgreichen Wurf auf den Disziplinwert ablegen.

Wenn eine Einheit vom rennt durch eine Überrennenbewegung, kommt sie in ihrer Folgerunde an exakt dieser Stelle wieder hineingelaufen, sie darf in diesem Fall aber keine Angriffe ansagen.

Einheit im Nahkampf umformieren

Siegreiche Einheiten können ihre Front im Nahkampf um bis zu vier Modelle erweitern um noch mehr Modelle in Basekontakt zu bringen.

Psychologie

Die Regeln für Psychologie spiegeln die Furcht und unerwarteten Reaktion im Spiel wieder. Es wird grundlegend zwischen zwei Arten von Psychologie unterschieden. Moral und Disziplin.

Die Moral ist für alle Test nötig, welche mit der Angst von Truppen zusammenhängt, das können verlorene Nahkämpfe, Verluste oder verängstigende Gegner sein.

Die Disziplin wird für Test benutzt, bei denen deine Truppen taktische Aktionen abschätzen müssen und sich nicht ihrem Instinkt und Kampfesrausch hingeben.

Psychologietests ablegen

Um erfolgreich einen Psychologietest abzulegen, werden 2W6 gewürfelt, dabei musst du mit dem kumulierten Ergebnis unter oder gleich dem Disziplin oder Moralwert bleiben.

Welchen Moral und Disziplinwert nutzen

Du benutzt grundsätzlich die am meisten vertretene Moral und Disziplin im Trupp. Eine Ausnahme dazu stellen Charaktermodelle und angeschlossene Offiziere, diese übertragen ihren Wert auf die komplette Einheit, solange sie angeschossen sind.

Hauptarten von Psychologietests

Die folgenden Tests sind die Haupttests für deine Armee

- a) Paniktests
- b) Angsttest
- c) Entsetzentest
- d) Ungestümttest
- e) Blödheitstest
- f) Unkontrollierbar
- g) Hass

Paniktest (MW)

Paniktests gehören zu den häufigsten und spielentscheidenden Tests, du bist in den folgenden Situationen dazu gezwungen einen Paniktest abzulegen.

Fliehende befreundete Einheit ist innerhalb von 4“ zum Start der Runde

Die Einheit muss einen Test ablegen sobald fliehende befreundete Truppen innerhalb von 4“ zum Beginn der Runde sind.

Die Einheit muss keinen Test ablegen solange ihre Einheitenstärke größer ist, als die der zusammengelegten fliehenden Einheiten.

Befreundete Einheit innerhalb von 6“ verpatzt einen Aufriebstest

Wenn eine befreundete Einheit innerhalb von 6“ ihren Aufriebstest verpatzt muss jede umliegende befreundete Einheit einen Paniktest ablegen. Es wird nur ein Test fällig, selbst wenn mehrere Einheit die Aufriebstest verpatzen.

Der gleiche Test muss abgelegt werden wenn eine befreundete Einheit im Nahkampf aufgerieben wird (innerhalb von 6“).

die Einheit wird in Flanke oder Rücken angegriffen (min. Einheitenstärke 5 und keine Plänkler)

Lege sofort zu Beginn der Phase einen Paniktest ab, wenn du in der Seite oder Flanke von einem Feind angegriffen wirst.

Du musst keinen Test ablegen wenn der Feind weniger als eine Einheitenstärke von 5 hat, aus Plänklern besteht oder der Angriff fehlschlägt.

Solltest du bereits im Nahkampf gebunden sein, fliehst du nicht, sondern hast für den Rest dieser Nahkampfrunde ein KG von 1.

Fliehende Freunde werden innerhalb von 4“ vom Feind vernichtet

Sobald eine befreundete Einheit innerhalb von 4“ vernichtet wird, muss ein Paniktest abgelegt werden. Dies entfällt wenn die Einheit gegenüber der vernichteten Einheit Überzahl hat.

Die Einheit erleidet 25% Verluste durch Beschuss oder Magie

Dieser Test muss auch von Angreifern abgelegt werden, welche durch stehen und schießen solch eine Anzahl an Verwundungen erhalten haben.

Oder die Wunden von zufälligen Ereignissen oder Magie ausgelöst wurden.

Eine Einheit wird innerhalb von 4“ durch Beschuss ausgelöscht

Sollte recht selbsterklärend sein.

Beachte dass du pro Einheit nur einen Test pro Phase ablegen musst (Bewegung, Beschuss, Magie, Nahkampf,) und diese in der Regel zum Ende der jeweiligen Phase fällig werden.

In Panik versetzte Einheiten

In Panik geratene Truppen fliehen vor dem Gegner wie schon in der Nahkampfsektion beschrieben, dabei wenden sie sich von der eigentlich panikverursachenden Situation ab und werden 2W6 bzw. 3W6 Zoll weg bewegt, auf möglichst geraden Weg.

Panik im Nahkampf

Wenn deine Einheit im Nahkampf gebunden ist und dabei in Panik verfällt, flieht sie nach den ganz normalen Fluchtregeln.

Oder

Erhält KG1

Angst (MW)

Angst ist eine all gegenwärtige Macht in der Welt. Viele Modelle und Einheiten verursachen „Angst“, dies ist eine allg. Sonderregel.

Einheiten oder Modelle müssen einen Angsttest ablegen wenn eine der folgenden Situationen eintritt.

Angriff eines Angst verursachenden Gegners

Wenn eine Einheit von etwas angegriffen wird, dass Angst verursacht. Der Angsttest wird nach abgelegt sobald diese drei Faktoren abgehandelt wurden

- Angriff angesagt
- Angriffsreaktion angesagt
- Angriffsdistanz abgemessen und ausreichend

Wird der Angsttest auf den Moralwert mit 2W6 bestanden, kämpft die Einheit ohne Einschränkungen weiter.

Bei einem verpatzten Angsttest gibt es zwei Möglichkeiten. Die Einheit hat eine höhere Einheitenstärke als der Angreifer, in diesem Fall bleibt sie stehen und hat nur noch ein KG von 1. Ist die Einheitenstärke geringer als die vom Angreifer, flieht sie nach den normalen Fluchtregeln.

Gegner angreifen die „Angst“ verursachen

Wenn deine Einheit einen Angst verursachenden Gegner angreifen soll, muss sie vorher einen Test auf den Moralwert ablegen. Verpatzt sie ihn, kann sie sich in diesem Zug nicht bewegen, angreifen oder schießen. Besteht sie den Test, kann sie einen normalen Angriff durchführen.

Angst verursachender Gegner gewinnt Nahkampf

Ist der Gegner im Nahkampf in der **Überzahl UND** verursacht dazu noch **Angst**, wird der Aufriebstest im Nahkampf automatisch verpatzt und die Einheit flieht vom Fleck weg.

Entsetzen

Einige Monster sind so groß, dass sie etwas schlimmeres als Angst verursachen und manche Einheiten haben den Ruf von Schlächtern, dass sie jeden Gegner bis ins Mark ängstigen.

Einheiten die gegen Entsetzen testen, müssen dies nur einmal im Spiel machen.

Einheiten und Modelle, welche Entsetzen verursachen, verursachen auch Angst. Wobei du niemals einen Entsetzens und Angsttest gegen ein und dieselbe Einheit ablegen musst. Du legst nur den Entsetzenstest ab, dadurch bestehst du ggf. den Angsttest gleich mit.

Da jede Einheit nur einmal pro Spiel einen Entsetzenstest ablegt, werden andere Situationen als nur noch „Angst“ verursachend behandelt.

1. Ein Entsetzenstest wird abgelegt, wenn eine Einheit angreift oder angegriffen werden soll, welche Entsetzen verursacht.
2. Einheiten und Modelle müssen einen Entsetzenstest ablegen wenn zum Beginn ihrer Runde ein Entsetzen verursachender Gegner innerhalb von 6“ zu ihnen steht.

Flucht vor Entsetzen

Einheiten fliehen direkt vor der Quelle des Entsetzens. Wenn sie angegriffen werden, fliehen sie wie bei einer normalen Fluchtbewegung. Falls sie angreifen wollten, fliehen sie direkt in der Pflichtbewegungenphase auf gleiche Art und Weise (direkt weg vom Feind und dann 2W6 bzw. 3W6)

Wenn deine Einheit auf Grund von nahen Gegner den Entsetzenstest verpatzt, dürfen sie sich erst in der Folgerunde versuchen zu sammeln.

Entsetzen gegen Angst

Reiter von Modellen, welche Entsetzen verursachen gelten ebenfalls als Entsetzen verursachend, solange sie das Modell reiten.

Die folgenden Regeln gelten. Modelle, welche Angst verursachen, ignorieren die Auswirkungen von „Angst“.

Modelle welche Angst verursachen, müssen einen Angsttest ablegen gegen Modelle welche Entsetzen verursachen.

Modelle welche Entsetzen verursachen ignorieren Angst und Entsetzen von anderen Modellen.

Blödheitstest (MW)

Manche Modelle sind einfach nur „blöd“ und wissen nicht so recht was sie auf dem Schlachtfeld zu suchen haben. Sie müssen zu Beginn jeder Runde einen Moraltest ablegen um zu prüfen ob sie eingesetzt werden können.

Wird der Test verpatzt treten die folgenden Aktionen ein.

1. Modelle im Nahkampf müssen auf den Wurf von 4+ bestimmen ob sie im Nahkampf kämpfen können, oder sich nur wundern wie sie hierher gekommen sind. Davon sind natürlich nur „blöde“ Modelle betroffen, etwaige nicht blöde Modelle können normal agieren.
2. In der Pflichtbewegungsphase stolpert die Einheit die Hälfte ihrer Bewegung nach vorne, sollte sie dabei mit einem Feind in Kontakt kommen, wird sofort ein Nahkampf ausgelöst (ohne Angriffsreaktion). Bewegt sie sich dabei in eine befreundete Einheit, können sich beide in diesem Spielzug nicht mehr bewegen, da totale Verwirrung herrscht, wer der in die Formation gelatscht ist.
3. Modelle welche den Auswirkungen für Blödheit unterliegen, sind immun gegen Psychologie, da sie es schlicht nicht auf dem Schirm haben was da grade passiert oder auf sie zukommt.
4. Im Nahkampf legen Blöde Einheiten ganz normal ihren Aufriebstest ab und fliehen auch ganz normal.

Blödheit und Reiter

Wenn das Reittier blöd ist, kann der Reiter sich zwar nicht bewegen (außer die Pflichtbewegung nach vorne) aber er kann im Nahkampf attackieren

Ungestümtest (Dis)

Manche Truppenverbände sind von Kampfeslust beseelt und wollen nur eines, TÖTEN. Um sie im Zaum zu halten musst du zu Beginn des Spielzuges, in der Pflichtbewegungsphase einen Test auf den Disziplinwert ablegen. Besteht die Einheit ihren Test, können sie ganz normal agieren, wird der Test jedoch verpatzt müssen sie wenn möglich einen Angriff auf den nächsten sichtbaren Feind ansagen, ist kein Feind in Reichweite müssen sie sich mindestens mit ihrer Grundbewegung auf den nächst sichtbaren Feind zu bewegen. Ist auch kein Feind sichtbar, agiert die Einheit normal.

Unterliegt eine Einheit den Regeln für Ungestüm, erhält sie +1 Attacke in der ersten Nahkampfphase, sie muss den Feind immer überrennen und sie ignorieren Angst.

Einheiten mit der Sonderregel Ungestüm, dürfen als Angriffsreaktion niemals „Flucht“ ansagen.

Wird die Einheit im Nahkampf besiegt unterliegt sie nicht mehr länger den Sonderregeln für Ungestüm und agiert wie eine „normale“ Einheit.

Hass

Es gibt viel Hass in der Welt, die Zwerge mögen niemanden so wirklich, Elfen auch nicht, Orks und Gobbos mögen auch niemanden. Hass ist also all gegenwärtig.

Hass ignoriert die Auswirkungen von Angst und Überzahl. Unterliegt deine Einheit den Sonderregeln für Hass, können sie in der ersten Nahkampfrunde alle Trefferwürfe wiederholen.

Einheiten müssen verhasste Feinde immer überrennen, sie dürfen nicht versuchen stehen zu bleiben.

Unkontrollierbar (Dis)

Manche Modelle sind ohne einen Treiber oder jemandem der ihnen sagt was zu tun ist, komplett aufgeschmissen.

Du musst zu Beginn jeder Runde einen Disziplinwerttest ablegen. Wird dieser bestanden, kann die Einheit ganz normal aktivieren. Wurde Test jedoch verpatzt, darf der Gegner eine normale Gehbewegung mit dem Modell durchführen. Diese darf er nutzen um einen Angriff einzuleiten, nur gegen dem Modell feindlich gesonnene Einheiten oder aber um es einfach weg zubewegen, z.B. von der Tischkante dann gilt das Modell als ausgeschaltet.

Die Ausrüstung

Einheiten und Modelle können über ihren Listeneintrag mit Waffen ausgerüstet werden. Diese richten sich vor allem nach den volksspezifischen Vorlieben. So setzen Zwerge gerne auf Äxte, während Elfen Klingen und Speere mögen.

In der Regel ist jede Einheit identisch ausgerüstet, das bedeutet das jedes Modell die gleiche Rüstung und Waffe trägt. Eine Ausnahme bilden hier die Sonderregeln für „gemischte Formation“ und angeschlossene Helden. In einer gemischten Formation dürfen zwei unterschiedliche Ausrüstungsarten vorkommen. Zum Beispiel bei Elfen können Speerträger und Bogenschützen kombiniert werden.

Helden können unabhängig von der angeschlossenen Einheit immer einzigartig ausgerüstet werden.

Wurden mehrere Waffen vor Spielbeginn ausgerüstet, kann zu Beginn jeder Nahkampfphase vom Spieler entschieden werden, welche Bewaffnung er nutzen möchte.

Die unterschiedlichen Kampfstyle

Die nachfolgenden Regeln behandeln Infanteriemodelle, welche zu Fuß unterwegs sind.

Der Kampf mit zwei Handwaffen

Modelle können im Nahkampf bis zu zwei Waffen einsetzen, diese können identisch oder verschieden sein. Zum Beispiel, zwei Schwerter, oder eine Axt und ein Schwert.

Das Modell erhält für die doppelte Nahkampfbewaffnung eine zusätzliche Attacke. Er muss vor dem Würfelwurf entscheiden mit welcher Waffe er wie oft zuschlägt. Hat ein Modell z.B. 3 Attacken, ein Schwert und eine Axt. Muss er mindestens eine Attacke pro Waffe ausgeben und kann die Dritte frei verteilen.

Der Kampf mit Handwaffe und Schild

Weniger Schaden, dafür mehr Schutz, bietet diese Ausrüstungsart. Das Schild gewährt dem Modell in diesem Fall einen Bonus auf seine Schutzwürfe. (Rüstungswurf und oder Schildwurf).

Der Kampf mit einem Zweihänder

Manche Waffe, wie z.B. große Kriegsäxte werden mit zwei Händen geführt. Sie gewähren keinen Bonus auf die Attackenanzahl oder den Schildwurf, dafür erhöhen sie in der Regel signifikant die Stärke des Trägers.

Charaktermodelle

Die alte Welt ist gefüllt mit Gefahren, Abenteuern und Schätzen. Diese rufen ständig wagemutige Recken hervor, welche ihr Glück suchen. Viele scheitern, wenige haben Erfolg. Doch die wenigen sind zu Helden und Ikonen aufgestiegen.

Diese besonderen Charaktere werden im Spiel auf verschiedenste Art und Weise eingebracht. Teilweise als Anführer von Armeen, Helden die für den Kampf geboren sind oder als Priester und Heiler.

Eines haben sie alle gemein, sie haben Fähigkeiten und Attribute, welche sie besser machen als der durchschnittliche Krieger.

Die Arten von Charaktermodellen

Wie bereits erwähnt gibt es unterschiedliche Arten von Charaktermodellen, diese werden im Folgenden beschrieben.

Jedes Charaktermodell darf für sich alleine über das Spielfeld laufen, oder sich einer Einheit anschließen.

Magier

Viele Novizen scheitern schon auf dem Weg die Magie zu kontrollieren, nur wenige schaffen es zum mächtigen Magier.

Magier vermögen es die verschiedensten Formen der Magie zu wirken, um ihre Truppen zu stärken, den Gegner zu schwächen oder sonstige Effekte hervorzurufen

Jeder Magier bzw. Zauberer verfügt über eine Magiestufe, diese zeigt auf wie begabt er darin ist Magie zu wirken. **Dies wird im Abschnitt Magie auf Seite... erwähnt**

General

Der General, Anführer oder Kommandant ist der Chef deiner Truppe. Er kann verschiedene Fähigkeiten haben, welche ihn im Nahkampf bevorzugen oder bei der Führung seiner Truppe etc.

Der General ermöglicht es dir verpatzte Disziplin und Moraltests (wie z.B. Angst, Panik und Entsetzen) im Umkreis von 12" einmal zu wiederholen.

Flieht der General ist dies nicht mehr möglich.

Wird der General als Verlust ausgeschaltet sinkt die Moral der kompletten Armee um -2

Offiziere

Ähnlich zum General übernehmen Offiziere eine Führungsrolle innerhalb deiner Armee. Du kannst Offiziere deinen Trupps anschließen um hier die Moral und Disziplin zu erhöhen oder in Kommandotrupps organisieren. Diese haben die

Möglichkeit im 6 Zoll Umkreis Moral- und Disziplinwerte auf befreundete Truppen zu übertragen.

Armeestandarte

Sie tragen die Insignien deiner Armee, oder den Kopf eines Feindes, egal wie sind sie der Inbegriff deiner Macht und alle Krieger schauen ehrfürchtig zu ihr auf

Im Umkreis von 12 Zoll dürfen deine Truppen verpatzte Auftriebtests, einmal wiederholen. Der Träger der Armeestandarte darf sich wie andere Charaktermodelle Einheiten anschließen.

Heiler

Die Heiler sind eine besondere Art von Charaktermodellen, sie folgen den Armeen in die Schlacht um sich der Verwundeten anzunehmen.

Jeder Heiler hat unterschiedliche Möglichkeiten und Weg der Armee oder einzelnen Einheiten im Kampf beizustehen.

Priester

Ähnlich dem Heiler, folgen Priester (oder ähnliche Modelle) den Armeen und segnen diese vor den Kämpfen, manche Priester sind so wagemutig, dass sie Einheiten sogar in den Kampf folgen, in diesem Fall sind die Truppen besonders beseelt vom Kampfgeist.

Schamane

Diese Modelle sind Hybride aus Heilern, Priestern und Magiern, meist nicht so mächtig, wie ein einzelner, dafür vereinen sie alle Fähigkeiten in einem Modell.

Einzelne Charaktermodelle bewegen

Solange Charaktermodelle alleine über das Spielfeld laufen ignorieren sie die Abzüge für schweres und sehr schweres Gelände.

Sie müssen sich auch nicht ausrichten oder haben Abzüge für Schwenks etc. sie können sich frei bewegen.

Unberittene Modelle haben einen 360° Sichtwinkel und können frei angreifen und schießen. Außer sie haben mehr als 7 Lebenspunkte, in diesem Fall sind sie zu massiv um sich frei bewegen zu können. Berittene Modelle unterliegen den normalen Sichtlinien (Frontbereich 90°)

Charaktere und Marschieren

Charaktermodelle können frei marschieren, sie erhalten keine Abzüge für Schwenks, Gelände oder nahe Feinde. Sie müssen auch keinen Test ablegen um in Feindesreichweite marschieren zu können.

Einheiten anschließen

Charaktermodelle können sich normalen Einheiten anschließen und Seite an Seite kämpfen. In dem Fall werden sie so behandelt als wenn sie Teil der Einheit wären. (für positive wie negative Effekte).

Um sich einer Einheit anzuschließen, muss das Modell den Trupp nur mit seiner Bewegungsreichweite erreichen und berühren. Beachte, dass die betroffene Einheit sich jetzt maximal mit der restlichen Bewegungsreichweite des Charakters fortbewegen kann.

Danach wird das Modell sofort im ersten Glied der Einheit platziert. In dem Fall wird ein normales Modell nach hinten gestellt. Sollte kein Platz sein im ersten Glied (durch Standarte, Champion, Musiker oder andere Helden) wird das Charaktermodell ins zweite Glied gestellt. Von dort aus kann es nicht mehr am Kampf teilnehmen, kann nicht schießen, kann nicht zaubern und überträgt auch keine Boni auf die Einheit. Er kann nur kämpfen wenn er im Nahkampf attackiert wird (z.B. Flankenangriff)

Diese Modelle dürfen sich nicht anschließen, wenn die Einheit im Nahkampf gebunden ist oder flieht.

Unabhängige Charaktermodelle Einheiten verlassen

Charaktermodelle dürfen sich in der normalen Bewegungsphase von Einheiten abkoppeln. Sie dürfen auch eine Einheit verlassen und sich einer anderen anschließen, allerdings dürfen sie sich niemals einer Einheit im gleichen Spielzug anschließen und sie wieder verlassen.

Sie dürfen niemals eine Einheit verlassen, wenn diese eine Pflichtbewegung ausführt. (Angriff, Flucht, sonstige)

Bewegung mit Einheiten

Für die Bewegung wird immer der niedrigste Bewegungswert gewählt. Ist der Held langsamer, bewegt sich die Einheit auch langsamer etc.

Bewegung in Einheiten

Wenn eine Einheit im Nahkampf kämpft, darfst du zu Beginn deiner nächsten Bewegungsphase deinen Held irgendwo in Kontakt dem Feind stellen. Hierzu tauschst du die Plätze mit einem normalen Krieger.

Dies ist nicht möglich, wenn der Held bereits im Nahkampf gebunden ist oder du versuchst den Platz mit einem anderen Helden zu tauschen.

Charaktermodelle beschießen

Charaktermodelle können, wenn sie alleine laufen, normal beschossen werden, da sie als Einheit für sich gelten.

Allerdings sind sie weitaus schwerer zu treffen, als eine komplette Einheit. Daher gelten folgende Regeln.

Ist das Charaktermodell weiter als 5“ von der nächsten befreundeten Einheit (min. Einheitenstärke 5 oder mehr) entfernt und rennt alleine über das Spielfeld, kann er ohne Abzüge als Ziel nominiert werden, er schreit förmlich danach abgeschossen zu werden. (Beachte dass Einzelmodelle schwerer zu treffen sind)

Ist er innerhalb von 5“ zu einer befreundeten Einheit darf das Charaktermodell nur als Ziel nominiert werden wenn er das nächste Ziel wäre, die Einheit also weiter entfernt als der Held. Dies soll verhindern, dass Helden und Supporter hinter den Kampflinien unrealistischerweise als Ziel angesagt werden können.

Ist der Held beritten und nur von Infanteriemodellen innerhalb von 5“ umgeben kann er als einzelnes Ziel angesagt werden. Dies gilt auch, wenn er auf einem noch größeren Reittier sitzt, solange nichts vergleichbar Großes in der Umgebung ist, kann er als Ziel angesagt werden.

Wird eine Einheit beschossen, muss zunächst ermittelt werden, welches Modell getroffen wurde.

Wende dafür folgende Tabelle an, sie zeigt bei welcher Einheitengröße, welches Ergebnis benötigt wird um den Helden zu treffen. Bei mehreren Helden, werden die Treffer nochmal zufällig verteilt.

Einheitengröße	Trefferwurf Held
20+	Unmöglich
10-19	6+, 6+
5-9	6+, 4+
1-4	6+

Berittene Helden als Ziel wählen

Ist ein Charaktermodell beritten und nur von unberittenen Modellen umgeben kann es ohne Abzüge als Ziel gewählt werden. Ein Reiter in einer Horde Infanterie ist ein gutes Ziel, ebenso wie ein Streitwagen unter Kavalleriemodellen.

Unberittene Modelle treffen

Wenn du versuchst ein unberittenes infanteriegroßes Modell zu beschießen, erleidest du einen Malus auf den Trefferwurf, da es schwerer ist ein einzeln stehendes Modell zu beschießen. Den Malus findest du in der Treffertabelle für den Fernkampf.

Charaktermodelle im Nahkampf

Wie bereits in der Nahkampfsektion beschrieben kannst du Modelle in Basekontakt als Ziel nominieren, dies kannst du auch mit Helden machen. Deine Einheit kann sich also entscheiden den Helden oder den feindlichen Trupp zu attackieren. Der Held darf von den Modellen attackiert werden, welche direkt in Basekontakt mit ihm stehen.

Charaktermodelle mit mehreren Attacken, dürfen diese zwischen allen möglichen Zielen aufteilen.

Herausforderungen

In jedem Nahkampf darfst du bevor die Würfel geworfen werden, eine Herausforderung aussprechen. Dies stellt den Kampf zwischen zwei herausragenden Helden oder Champions dar, welche sich im Nahkampf gesucht haben um sich zu messen.

Der aktive Spieler beginnt ein Modell für die Herausforderung zu nominieren (Champion oder Charaktermodell), der zweite Spieler kann nun das Duell ablehnen oder seinerseits einen Helden oder Champion nominieren. Nimmt er das Duell an, wird der Kampf zwischen den beiden Modellen separat ausgeführt. Lehnt er den Kampf ab, darf der aktive Spieler ein Charaktermodell oder Champion nominieren welches ins letzte Glied gestellt wird.

Möchte der aktive Spieler keine Herausforderung aussprechen, kann dies nun der passive Spieler, nach den gleichen Regeln wie oben beschrieben.

Normale Truppen und Monster können nicht in Herausforderungen kämpfen können also auch nicht ins letzte Glied geschickt werden.

Eine Herausforderung ablehnen

Erstmal.... Weichei...

Lehnst du eine Herausforderung ab, kann der andere Spieler eines deiner Charaktermodelle oder Champions ins letzte Glied stellen. Steht das Charaktermodell nicht mehr im ersten Glied verliert die Einheit sämtliche Vorteile durch seine Anwesenheit und erhält einen Malus von -1 auf das Nahkampfergebnis. Überlege es dir also nochmal.

Eine Herausforderung annehmen

Traust du dich die Herausforderung anzunehmen werden die beiden nominierten Modelle in Kontakt gestellt.

Ab sofort kämpfen sie einen Nahkampf für sich. Es kann also kein anderes Modell mehr in diesen Nahkampf eingreifen!

Pro Nahkampf ist eine Herausforderung erlaubt. Die Herausforderung endet erst mit dem Tod eines Modells oder wenn ein Aufriebstest verpatzt wurde. Die Herausforderung kann also auch über mehrere Runden andauern.

Overkill!!

In Herausforderungen kann es durchaus passieren, dass eine Held es schafft mehr Wunden zu schlagen, als der Kontrahent Lebenspunkt hat. In diesem Fall können bis zu fünf überzählige Lebenspunktverluste verursacht werden, welche zum Nahkampfergebnis dazu zählen.

Moralwert und Einheiten-Psychologie

Charakter Moralwert

Einige unabhängige Charaktermodelle können ihren Moral und Disziplinwert auf die angeschlossene Einheit übertragen, dies ist wichtig da viele Truppen über eine miese Moral verfügen.

Es ist bei dem jeweiligen Modell vermerkt, ob es den Moral und Disziplinwert überträgt oder nicht.

Wenn eine Einheit zur Fluch gezwungen wird (Angst, Terror, Aufriebstest etc.) oder sonstige Pflichtbewegungen durchführen muss, muss dies auch der Charakter, auch wenn er z.B. immun gegen Angst ist.

Ein Charaktermodell muss keinen Test ablegen, wenn der Rest der Einheit immun gegen die Situation ist. Z.B. die Einheit verursacht Angst, das Heldenmodell nicht. In diesem Fall muss der Held keinen Angsttest ablegen.

„Obacht Chef!“

Oder „Achtung, Sir!“ Charaktermodelle welche Ziel von Schablonenwaffen oder jedweder anderen Form von „nicht-“ normalem Beschuss sind (z.B. Kanonen, Katapulte, Flammenwaffen etc.) können bei einem Treffer einen Achtung Sir Wurf machen. Bei einem Ergebnis von 2+ wird nicht das Charaktermodell getroffen, sonder ein normaler Soldat, welcher sich in die Schussbahn geworfen hat. (oder gestoßen wurde)

Monster

Die alte Welt ist voll mit Riesen, Greifen, Drachen, Ogern und Trollen, einige sind größer und seltener, andere trifft man wesentlich häufiger. Eines haben sie gemein, sie verfügen über einen hohen Widerstand, hohe Stärke und viele Lebenspunkte.

Monstereinheiten

Einzelne Monster gelten als Einheit für sich, sie können sich frei über das Feld bewegen (ähnlich zu Charaktermodellen), allerdings benötigen sie eine Sichtlinie um anzugreifen oder schießen zu können.

Einige Monster können in Einheiten organisiert werden, die Aufstellung ist jeweils im Profil der Einheit beschrieben. Einige können als Plänkler aufgestellt werden, andere wiederum als Einheit. Die meisten benötigen jedoch einen Treiber.

Treibermodelle

Treiber sind Modelle welche dafür sorgen dass deine Einheiten aus Tieren oder Monstern, das tun was sie sollen. Sie vergeben an die Einheit ihren Disziplin und Moralwert, zusätzlich unterdrücken sie negative Sonderregeln wie z.B. „Blöd“, „Unkontrolliert“, „Rasen“ etc. Sie machen deine Einheiten also verlässlicher.

Bei Beschuss wird zufällig bestimmt ob ein Treiber oder Monster getroffen wurde (dies wird Prozentual etwa aufgeteilt), wobei ein Treiber immer bei mindestens einer 6+ getroffen wird.

Verliert eine Einheit alle Treiber, gelten auch die negativen Auswirkungen wieder.

Monster als Reittiere

Monster und Reiter gelten als ein Modell, wobei einige zusätzliche Regeln zum Tragen kommen. Sobald ein Reittier mehr als zwei Lebenspunkte aufweist gilt es als Monster.

Berittene Monster beschießen

Es ist nicht möglich ein spezifischen Teil des Modells zu beschießen, es kann also nicht Reiter oder Reittier als Ziel angesagt werden.

Nach einem erfolgreichen Trefferwurf wird ermittelt wem der Treffer zugeteilt wird. Bei einem Wurf von 5+ wird der Reiter getroffen, bei allem anderen das Reittier

Berittene Monster im Nahkampf

Monster und Reiter haben jeweils ein eigenständiges Profil, demnach können sie auch separat auf feindliche Einheit schlagen.

Gegner können wählen ob sie das Reittier oder den Reiter angreifen, wobei der Reiter um -1 schwerer zu

treffen ist. Immerhin ist er hoch erhoben auf einem mächtigen Monster.

Monster oder Reiter erschlagen

Da die Wunden separat verteilt werden zwischen Monster und Reiter, kann es passieren dass einer vor dem anderen stirbt. In diesem Fall wird das jeweilige Modell entfernt und Reiter oder Reittier kämpfen für sich alleine weiter.

Wird das Monster erschlagen, kann der Reiter normal weiterkämpfen (zu Fuß) ohne die Vorteile vom Reittier.

Wird der Reiter erschlagen, muss das Reittier sofort einen Moralwerttest ablegen (du darfst nicht den vom General nutzen). Wird der Test bestanden kannst du das Monster für den Rest des Spiels normal einsetzen, verpatzt du ihn würfle mit einem W6 auf der folgenden Tabelle

1-2	Das Monster versucht das Spielfeld so schnell wie möglich zu verlassen, dabei bewegt es sich immer um Modelle herum, es kann nicht freiwillig angreifen. Wird es angegriffen schlägt es zurück. Es muss immer noch Psychologietests ablegen.
3-4	Der Drache greift ab sofort die nächst stehende Einheit an. Kann es diese nicht erreichen bewegt es sich darauf zu. Es attackiert auch befreundete Einheiten.
5	Das Monster muss ab sofort die nächst stehende feindliche Einheit angreifen. Ist sie nicht in Reichweite muss es sich dort hinbewegen.
6.	Das Monster bleibt an Ort und Stelle um den Leichnam des Modells zu verteidigen, es ist ab sofort immun gg. Psychologie und hat einen Bewegungswert von 0.

Fliegende Modelle

Einige Modelle können „fliegen“ dies ist im Spiel schwer darstellbar, daher wurde das ganze abstrahiert um es in eine spielbare Form zu bringen.

Es gibt zwei Unterschiede, fliegende Einheiten und fliegende Monster, diese werden später erklärt.

Bewegung von Fliegern

Wenn ein fliegendes Modell über einen Bewegungswert verfügt, kann es sich auch durch gehen und rennen über den Boden bewegen.

Fliegende Modelle können auch vom Boden abheben und 20“ gleiten, in diesem Fall ignorieren sie sämtliches Gelände und Einheiten zwischen sich und dem Landepunkt.

Sie können sich dabei frei ausrichten und müssen auch nicht in der Luft Schwenken oder ähnliches. Um angreifen zu können müssen sie einen 90° Sichtlinie haben, wie normale Einheiten.

Flieger dürfen ihre 20“ Bewegungen nicht vergrößern, diese wird durch Angriffe oder ähnliches nicht verändert.

Sie dürfen niemals in Wäldern landen oder starten, wenn sie diese betreten möchten müssen sie es mit ihrer normalen Bewegung machen. Sie dürfen natürlich auch nicht auf feindlichen Einheiten landen.

Flucht von Fliegern

Fliegende Einheiten fliehen immer 3W6 Zoll und überfliegen die Distanz.

Fliegende Einheiten

diese gelten immer als Plänkler.

Standartenträger, Musiker und Champion

Diese Modelle müssen immer in der ersten Reihe stehen um ihre Boni verteilen zu können. Der Gegner kann nicht explizit Standartenträger oder Musiker verwunden, diese Treffer werden zunächst auf normale Modelle verteilt.

Standarte

Die Standarte verleiht dir im Nahkampf einen Bonus auf das Kampfergebnis, dieses ist mit Armeestandarte und anderen Boni kumulativ.

Standarten erobern

Verliert eine Einheit einen Nahkampf durch einen Aufriebstest kann der siegreiche Gegner die Standarte aufheben.

Die Standarte wird fortan von der siegreichen Einheiten getragen, auch wenn diese dafür keinen

Bonus erhalten. Kann die Standarte von befreundeten Truppen auf gleiche Weise zurück erobert werden.

Für eine eroberte Standarte erhält der Sieger am Schluss extra Siegespunkte.

Musiker

Der Musiker bringt einige Vorteile mit sich, so gewinnst du bei einem Unentschieden den Nahkampf wenn dein Gegner keinen Musiker dabei hat um +1.

Und du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen Disziplinwert.

Champions

Die Einheitenchampions bestehen häufig aus Elitetruppen deiner Armee, so werden z.B. normale Orkkrieger von Düsterorks angeführt, welche auch einen eigenen Armeeeintrag haben.

Diese Champions sind dem Trupp zugeteilt und können ihn nicht verlassen, wobei sie in der Regel über eine bessere Moral und Ausrüstung verfügen.

Champions können im Nahkampf direkt verwundet werden, du musst ebenso bei Beschuss feststellen ob der Champion oder die Einheit getroffen wurde (siehe Tabelle der Helden auf Seite...)

Plänkler

Plänkler stellen eine Ausnahme zu den normalen Bewegungsregeln dar, sie können sich nahezu frei über das Spielfeld bewegen.

Diese Einheiten werden nicht in Reih und Glied aufgestellt, sie bewegen sich in einer losen Formation mit einem Maximalabstand von 1“ zum nächsten Modell.

Ausrichtung

Plänkler haben eine 360° Sicht, deswegen verfügen sie nicht über eine Flanke oder Rücken und können in alle Richtungen angreifen bzw. schießen.

Bewegung

Die Einheit schwenkt oder driftet nicht, sie bewegt sich frei über das Spielfeld, sollte durch Verluste der Maximalabstand überschritten sein, muss mit der nächsten Bewegungsphase die Formation wieder hergestellt werden.

Sie können sich frei über **Hindernisse** und **schweres Gelände** bewegen, **sehr schweres Gelände** behandeln sie als **schweres Gelände**.

Durch ihre leichte Formation können sich Plänkler immer 8“ bewegen, zum Laufen und Angreifen, allerdings können sie diese Bewegung nicht

verdoppeln.

Wenn die Einheit sich weiter als ihre normale Bewegungsreichweite bewegt, kann sie in diesem Zug nicht mehr schießen.

Plänkler und schießen

Durch ihre 360° Sicht können sie alle Feinde um sich herum sehen und beschießen. Sie blockieren für Modelle des eigenen Trupps keine Sichtlinien. Für andere Einheiten blockieren sie diese nach wie vor.

Sie sind durch ihre lockere Formation durch Beschuss schwerer zu treffen.

Nahkampf

Plänkler können Infanterie, welche in Reih und Glied steht nur in der Front angreifen, wenn sie einen Disziplintest bestehen!

Um zu ermitteln welchen Bereich Plänkler angreifen, prüfst du in welchem Bereich die meisten Plänklermodelle stehen.

Sobald das erste Modell seine Maximalreichweite bewegt wurde um ein feindliches Modell zu binden, werden alle anderen Plänkler bewegt und in Reih und Glied an den Feind gestellt, immer so dass sie ein Maximum an Feinden im Nahkampf attackieren können. Jedes Modell, welches zu wenig Bewegung hat oder nicht mehr in die erste Reihe passt, wird in die hinteren Glieder gestellt.

Wird eine Plänklerereinheit angegriffen bewegst du deine Einheit in Basekontakt mit dem ersten Plänklermodell, danach wird der Rest der Plänklerereinheit in Kontakt mit deinen Modellen gebracht. Jedes Modell welches nicht in Kontakt kommt, wird in die hinteren Reihen gestellt.

Kampfergebnis

Plänkler erhalten keinen Bonus für Glieder oder dafür dass sie Feinde in der Flanke oder dem Rücken angegriffen haben.

Angriffsreaktion

Zurückfallen ist eine sehr gemeine Taktik, welche nur Plänkler und leichter Kavallerie vorbehalten ist.

Die Einheit muss einen Disziplintest ablegen, ist dieser erfolgreich, kann die Einheit zurückfallen. Dies funktioniert wie eine Fluchtbewegung, nur dass die Einheit nicht als „fliehend“ gilt, und dadurch keinen Sammeltest ablegt und keine Paniktests verursacht.

Beim Zurückfallen kann der Feind die Einheit dennoch versuchen einzuholen, schafft er dies, wird die Einheit sofort ausgeschaltet.

Verpatzt sie ihren Disziplintest, gilt sie als „fliehend“

und alle Sonderregeln dafür treten in Kraft.

Leichte Kavallerie

Leichte Kavallerie benutzt die gleichen Formationen wie es auch normale Kavallerie machen würde, mit dem Unterschied, dass sie sich während ihrer Bewegung immer frei ausrichten können.

Als Angriffsreaktion kann sie auch Zurückfallen ansagen, dies steht unter Plänklerereinheiten beschrieben.

Beschuss

Modelle dieser Einheit können sich frei im Satteln drehen, daher können sie im 360° Winkel schießen.

Da sie Experten im Reiten sind können diese Modelle auch während des Marschierens schießen, der normale Bewegungsmalus kommt zum Tragen.

Artillerie und Kriegsmaschinen

Dies sind gefährliche und verheerende Maschinen, welche ganze Einheiten vernichten können und Monstern das Fürchten lehren.

Das Modell

Die meisten Kriegsmaschinen bestehen aus der Waffe + der Crew. Die Besatzung wird innerhalb von 1" zur Waffe aufgebaut, oder bei einer Base mit darauf gestellt.

Charaktermodelle dürfen sich Kriegsmaschinen anschließen um diese anzuleiten, z.B. zwergische Ingenieure. Dies funktioniert genauso wie bei normalen Truppen.

Bewegung

Kriegsmaschinen können nicht marschieren, ansonsten unterliegen sie den normalen Regeln für Bewegungen. Sobald eine Kriegsmaschine bewegt wurde, darf sie nicht mehr schießen.

Ausrichtung

Jeder Kriegsmaschine hat einen 180° Feuerbereich, in welchem sie Ziele ansagen kann. Möchte sie außerhalb diesen Bereichs ein Ziel ansagen, muss sie sich dafür bewegen.

Nahkampf

Im Nahkampf verteidigt die Besatzung ihre Kriegsmaschine und kämpft wie eine normale Einheit.

Beschuss von Kriegsmaschinen

Wird eine Kriegsmaschine beschossen wird zunächst das gesamte Modell (Maschine + Crew) getroffen. Jeder Treffer wird danach zufällig auf die Besatzung und die Maschine verteilt (1-4 Maschine; 5-6 Crew)

Angriffsreaktion

Normalerweise können Kriegsmaschinen keine „stehen und schießen“ Angriffsreaktion ansagen.

Fliehende Crew

Wenn die Einheit fliehen sollte, verlässt sie die Kriegsmaschine und diese gilt als verlassen. Die Modelle können diese im Laufe des Spiels versuchen zu besetzen.

Angriff auf Kriegsmaschine

Im Nahkampf haben Kriegsmaschinen ein KG von „-“ und werden somit automatisch getroffen.

Verlassene Kriegsmaschine besetzen

Artilleriebesatzungen der gleichen Seite können versuchen eine befreundete Kriegsmaschine wieder zu besetzen, wenn ihre eigene vernichtet wurde.

Katapulte

Katapulte und Trebuchets müssen eine Distanz schätzen auf welche sie schießen wollen. z.B. vom Katapult 24 Zoll Richtung Punkt A. Nachdem der Punkt angesagt wurde, wirfst du einen Abweichungswürfel und Artilleriewürfel. Bei einem Treffersymbol weicht die Schablone nicht ab. Bei einem Pfeil weicht sie in die angegebene Richtung die gewürfelte Anzahl an Zoll ab. Bei einem Missgeschick „Ausrufezeichen“ auf dem Artilleriewürfel, musst du auf der nebenstehenden Tabelle die Auswirkung erwürfeln.

1	Knartsch – da ist etwas schiefgelaufen, einer der Balken gibt ein verdächtiges Geräusch von sich. Das Katapult erleidet einen Treffer mit S10 multiple Lebenspunktverluste W6 (Trifft direkt das Katapult nicht die Besatzung)
2	Katzing – Ein Seil reißt und wickelt sich um den Hals eines deiner Crew Mitglieder, ermittle zufällig welches Modell getroffen wurde. Danach wird das Modell an Stelle des Steins an die Position geschleudert. Und erleidet einen Treffer mit S12 multiple Lebenspunktverluste W3. Triffst du damit einen Gegner, erleidet dieser einen Treffer mit S8 Multiple Lebenspunktverluste W3
3	Ratsch – durch eine Unwucht wurde die Maschine falsch ausgerichtet, dein Gegner darf die Schablone erneut hinlegen. Würfle normal für die Abweichung.
4	Au, Au – Der Stein fällt einem deiner Besatzungsmitglieder auf den Fuß. Du darfst diese Runde nicht mehr schießen
5	Knack – Der Auslöser ist abgebrochen. Du darfst diese Runde nochmals versuchen auf das gleiche Ziel zuschießen, allerdings musst du nun vor dem Abweichungswurf, testen ob die Maschine funktioniert. Bei einem Wurf von 1-3 würfelst du direkt nochmal auf dieser Tabelle mit einem Malus von -2. Bei 4-6 funktioniert sie normal.
6	Alles bestens, war wohl doch nichts, das

Geschoss schlägt an der angesagten Stelle ein ohne abzuweichen.

Das Katapult verwendet eine Schablone, welche dies ist wird im jeweiligen Waffenprofil beschrieben.

Verlust von Besatzung

Um vollständig zu funktionieren benötigst du eine komplette Besatzung. Wird ein Modell ausgeschaltet, kann deine Crew es noch verkraften, bei zwei oder mehr Modellen kann das Katapult nur noch jede zweite Runde feuern.

Schaden verursachen

Um zu ermitteln ob die Schablone Schaden verursacht, schaut du wie viele Modelle unter der Schablone liegen, jedes Modell welches teilweise von der Schablone berührt wird, gilt als getroffen. Meistens bekommen die Modelle welche direkt von dem Loch der Schablone getroffen wurden einen stärkeren Treffer ab.

Kanonen

Diese Kriegsmaschine schießt auf eine komplett andere Weise, sie ist wesentlich direkter und verursacht keinen Flächenschaden.

Kanonen müssen für ihre Reichweite schätzen, dazu sagen sie einen Punkt auf dem Schlachtfeld an auf welchen sie schießen wollen. Danach wird ein Artilleriewürfel geworfen und geschaut wie weit die Kugel tatsächlich fliegt, dies ist der Aufprallpunkt. Von diesem wird nun ein weiteres Mal gewürfelt um zu schauen wie weit die Kugel gesprungen ist, jedes Modell unter dem Einschlagpunkt und dem Endpunkt erhält automatisch einen Treffer mit der Stärke der Kanone. Wobei eine Kanone nur ein Modell pro Glied treffen kann. Beachte dass die meisten Kanonen mehrere Lebenspunktverluste verursachen können.

Wenn eine Kanone abgefeuert wird, ist es schwer genau die richtige Ausrichtung zu haben, daher wird vor jedem Schuss mit einem W3 ermittelt ob die Kanone richtig steht. Der eigentliche Schätzwert wird somit verschoben.

Ergebnisse

- 1 Der Schuss weicht W3 Zoll nach links ab
- 2 Der Schuss weicht W3 Zoll nach rechts ab
- 3 Der Schuss ist genau richtig platziert.

Missgeschick

Würfelst du beim ersten Wurf ein Missgeschick musst du auf der Tabelle für Missgeschicke der Kanone würfeln. Beim zweiten Wurf passiert nichts, nur die Kugel fliegt nicht weiter.

1	Zündung im Rohr, das Geschoss explodiert im Lauf. Die Kanone erleidet einen Treffer mit Stärke 15 W6 Lebenspunktverluste
2-3	Killer – Die Kugel rollt aus dem Rohr den Hang hinunter, das Schwarzpulver ist irgendwie nass geworden. Du kannst diese und nächste Runde nicht schießen.
4-6	Puff – Es macht zwar Boom, aber es passiert nichts, einer deiner Besatzungsmitglieder hat vergessen eine Kugel zu laden... Du schießt in dieser Runde nicht mehr.

Verlust von Besatzungsmitgliedern

Beim Verlust von einem Modell passiert noch nichts, bei zwei oder mehr Modellen kannst du nur noch jede zweite Runde feuern.

Ballisten

Diese übergroßen Armbrüste, funktionieren auch mehr oder weniger genauso.

Sage ein Ziel an, führe den Trefferwurf durch und schaue was passiert.

Wenn eine Balliste auf eine Einheit feuert, kann der Bolzen mehrere Reihen bzw. Glieder durchschlagen, je nachdem wo die Balliste steht. Führe einen normalen Trefferwurf mit einem W6 durch gegen das erste Modell. Wurde dieses getroffen, führe einen Verwundungswurf durch mit der Stärke der Waffe.

Wurde das erste Modell ausgeschaltet, führe für das nächste Modell in der nächsten Reihe / bzw. Glied einen Verwundungswurf durch, nun mit Stärke -1, dies machst du solange wie du Modelle ausschaltest. Und es Glieder gibt. Die Stärke wird je Glied um -1 reduziert. Modelle welche verwundet werden erleiden W3 Lebenspunktverluste wobei ein Modell mit nur einem LP nicht überzählige verlieren kann, diese verpuffen einfach.

Streitwagen

Mächtige Gefährte aus Holz und Metall, welche von Pferden, Wölfe, Echsen oder Wildschweinen in den Kamp gezogen werden. Streitwagen sind rollende Kampfplattformen, welche sich dazu eignen den Gegner zu umfahren, währenddessen zu beschießen und danach anzugreifen.

Jeder Streitwagen besteht aus mehreren Profilen, einmal der Streitwagen an sich, dann die Besatzung und zum Schluss die Zugtiere.

Streitwagen Einheiten

Manche Armeen sind in der Lage ganze Einheiten von Streitwagen zu führen. Diese werden wie normale Kavallerie behandelt, mit dem Unterschied, dass sie niemals Gliederboni erhalten. Es wird im jeweiligen Armeeeintrag erwähnt ob der Streitwagen auch in einer Einheit eingesetzt werden darf.

Streitwagen bewegen

Der Bewegungswert eines Streitwagen entspricht dem, der Zugtiere. Ein Streitwagen darf niemals marschieren, da er dazu viel zu ungelentk ist. Wobei sie bei einem Angriff ihre Angriffsdistanz verdoppeln dürfen.

Einzelne Streitwagen (nicht in Einheiten) können sich normal bewegen, sie müssen nicht schwenken oder ähnliches. Miss einfach die Distanz ab und richte den Streitwagen aus. Sie benötigen für einen Angriff eine Sichtlinie.

Streitwagen und Gelände

Da diese Modelle sehr klobig und schwerfällig sind dürfen sie niemals Geländezonen betreten (außer Hügel oder anderes Gelände, welches keine Bewegungsabzüge gibt). Sollte ein Streitwagen doch einmal in Gelände geraten, aus welchem Grund auch immer, erleidet er für jeden Zoll Bewegung darin einen Treffer mit S9.

Im Nahkampf

Wenn Modelle beabsichtigen auf den Streitwagen direkt zu schlagen, benutzen sie das höchste verfügbare Kampfgeschick der Besatzung zum Treffen.

Streitwagen zerstören und Treffer mit hoher Stärke

Wie viele andere Modelle verfügen auch Streitwagen über mehrere Lebenspunkte, diese reflektieren den Streitwagen an sich, die Besatzung und die Zugtiere. Wurde der letzte Lebenspunkt entfernt, wird der Streitwagen komplett entfernt.

Sobald ein Streitwagen von einem Treffer mit Stärke 10 oder mehr verwundet wird, darfst du keinen Rüstungswurf mehr durchführen und entfernst sofort

den Streitwagen (auch wenn dieser noch mehrere Lebenspunkte hat)

Wird ein Streitwagen zerstört wird die Besatzung mit ausgeschaltet. Charaktermodelle, welche ggf. auf dem Streitwagen standen erleiden einen einzelnen S7 Treffer und werden danach innerhalb von 2" um den Streitwagen platziert. Und können danach normal weiterkämpfen.

Charaktermodelle im Streitwagen

Viele Helden können im Streitwagen heroisch an die Front preschen. Bei Beschuss müssen die Treffer aufgeteilt werden, wobei ein Held nur bei einer 6+ getroffen wird.

Im Nahkampf können sich Modell in Basekontakt dazu entschließen direkt auf das Charaktermodell zu schlagen.

Ein Streitwagen verbessert den Rüstungswurf eines Helden um +2.

Attacken eines Streitwagenmodells

Es wird zwischen den verschiedenen Profilen unterschieden. So kann die Besatzung normal zuschlagen im Nahkampf, die Reittiere nur wenn ihr Profil Attacken aufweist, und der Streitwagen selbst verursacht Aufpralltreffer.

Aufpralltreffer

Durch seine schiere Masse verursacht der Streitwagen, bei einem erfolgreichen Angriff, W3 Aufpralltreffer mit seiner angegebenen Stärke.

Diese Treffer werden als erstes abgehandelt bevor der Nahkampf beginnt. Verluste werden normal entfernt und dürfen im Nahkampf ggf. nicht mehr zurückschlagen.

Aufpralltreffer treffen immer die Einheit, niemals Champions oder Helden, außer es wird ein einzelnes Heldenmodell oder Champion angegriffen...

Einige Modelle sind immun gegen Aufpralltreffer. Diese werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Truppenart (Anzahl)	Verursacht Aufpralltreffer gegen
Infanterie (1)	Ggf. gegen Infanterie (mit Sonderregel)
Kavallerie (1)	Infanterie
Streitwagen (W3)	Kavallerie; Infanterie
Monster (W3)	Streitwagen; Kavallerie; Infanterie
Große Monster (W6)	Monster, Streitwagen; Kavallerie; Infanterie

Aus der obigen Tabelle geht eine „Hackordnung“ hervor, diese zeigt auf welche Modelle gegen wen wie viele Aufpralltreffer verursachen.

Attacken von Besatzung

Die Besatzung darf im Nahkampf alle Modell in Basekontakt angreifen, ebenso haben sie einen 360° Schusswinkel mit den üblichen Abzügen für Beschuss.

Gelände

Damit jedes Spiel einzigartig und spannend wird benötigt ihr Gelände. Wir unterscheiden Gelände nach unterschiedlichen Arten.

Offenes Gelände

Die Grundfläche wird als offenes Gelände betrachtet, sowie jedes Geländestück, welches keine Bewegungsabzüge und Deckungsboni gewährt.

Schweres Gelände...

... wie z.B. Wälder, Geröll, Felder etc. verlangsamt die Bewegung. Die Bewegungsreichweite wird halbiert, zusätzlich gelten Truppen welche in solchen Geländezonen stehen in der Regel als in harter Deckung. Wir empfehlen vor jedem Spiel die Deckungsmodifikatoren festzulegen.

Wälder blockieren die Sichtlinie, es dürfen keine Sichtlinien durch Wälder gezogen werden, es kann maximal 2 Zoll in einen Wald rein gesehen werden.

Modelle welche innerhalb von 2 Zoll im Wald stehen erhalten harte Deckung, Modelle die tiefer im Wald stehen können nicht hinaus sehen, können aber auch nicht von außerhalb des Waldes gesehen werden.

Eine Einheit gilt als in schwerem Gelände, sobald sich auch nur ein Teil durch die Zone bewegt.

Unpassierbares Gelände...

... wie z.B. Lavaseen, Sümpfe, Berge etc. Sind für normale Truppen nicht passierbar, fliegende Modelle dürfen über diese Geländestücke hinweg fliegen, aber nicht darauf landen.

Hindernisse...

... wie z.B. Mauern, Gräben, etc. reduzieren die Bewegungsreichweite um -1 Zoll. Eine Einheit welche durch eine Mauer getrennt wird, darf keine Manöver mehr nutzen und muss zunächst auf geradem Weg das Hindernis überwinden.

Volksspezifisches Gelände

Viele Völker haben Geländestücke welche sie besonders motivieren oder andere Einflüsse auf sie haben.

Du kannst volksspezifische Geländestücke in Zonen aufbauen welche du gewonnen hast. So können Zwerge z.B. Eidsteine erhalten welche je nach Art und Runenverzierung die Moral stärkt oder feindliche Magie schwächt, unterdrückt etc.

Andere Beispiele sind Tiermutanten, welche mit ihrem Herdentotem die eigene Bestienmagie stärken.

Die Truppen des Kult können Todesschreine aufstellen, welche mit verstümmelten Leichen übersät sind, diese verursachen bei vielen Armeen Angst oder Entsetzen.

Es gibt eine riesige Menge an Geländestücken dieser Art, welche jedes Spiel einzigartig werden lassen können.