

# WARHAMMER: THE OLD WORLD

## BELAGERUNGEN

### DIE FESTUNG

Um eine Belagerung zu spielen, brauchst du eine Festung, um die du kämpfen kannst. Für die im Folgenden erklärten Regeln nehme ich an, dass du eine Warhammer-Festung aus dem Warhammer-Geländesortiment besitzt. Wenn du eine andere Festung einsetzt, musst du die Regeln vielleicht ein wenig abändern, doch ich bin sicher, dass dir das problemlos gelingt.

### DIE ARMEE

Normalerweise sollte in einer Belagerungsschlacht die Armee des Verteidigers kleiner sein als die des Angreifers (etwa 75%), da sie von der Festung profitiert. Siegesbedingungen sollten in der Art festgelegt werden, dass klar ist, welche Gebäude der Angreifer für einen Sieg einnehmen muss bzw. wie viele Runden lang der Verteidiger die Einnahme dieser Gebäude verhindern muss, um zu gewinnen.

### DIE FESTUNG VERTEIDIGEN

Festungen bestehen aus drei Festungselementen: Mauern, Türme und dem Tor. Alle diese Elemente können von Einheiten mit dem Truppentyp *Reguläre* oder *Schwere*

*Infanterie*, *Bestien* oder *Schwarm* nach den folgenden Regeln besetzt werden. Für alle anderen Truppentypen zählen sie als *unpassierbares Gelände*.

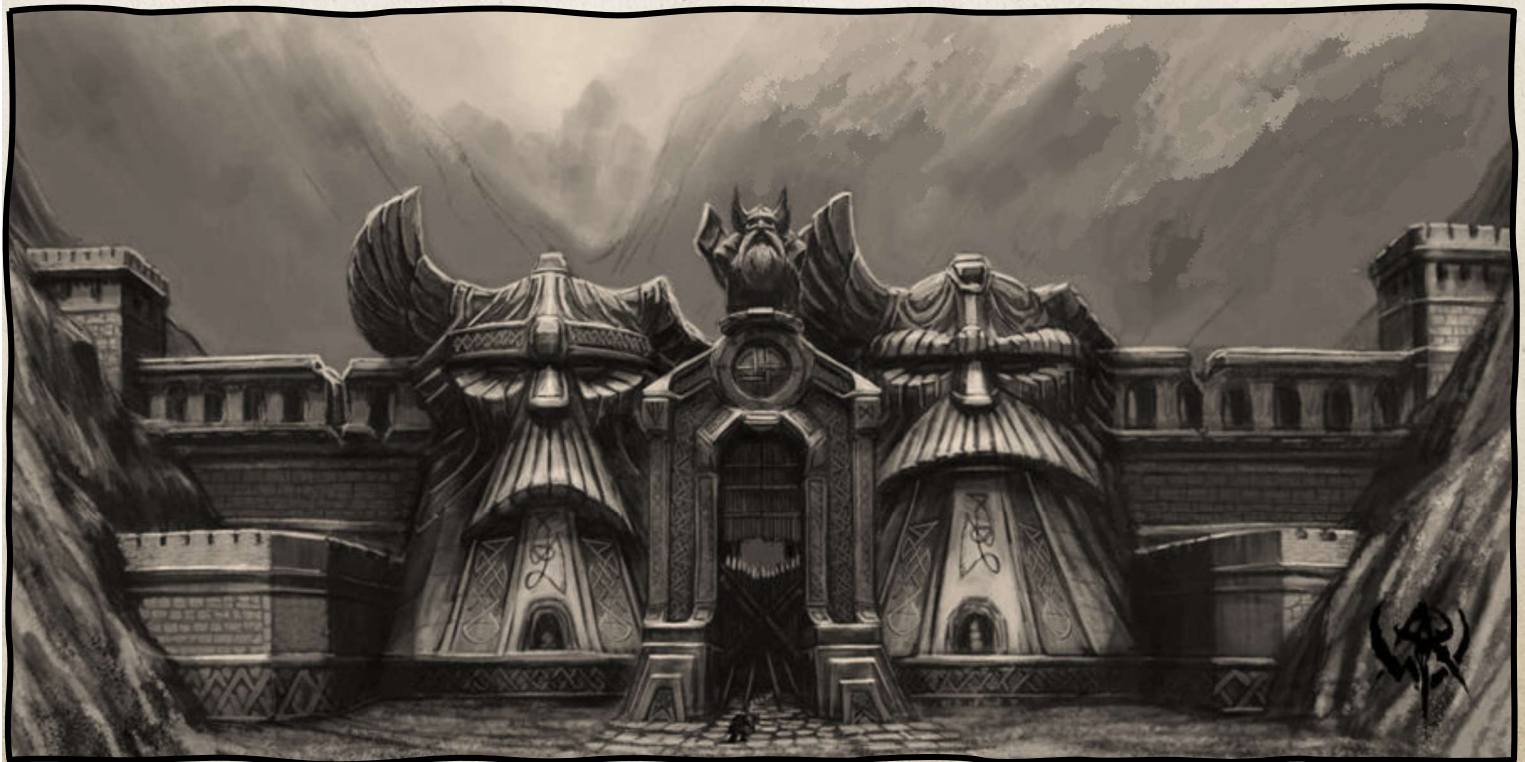
Eine Einheit kann sich in ihrer Unterphase „Restliche Bewegungen“ ihrer Bewegungsphase in Basekontakt mit dem Festungselement bewegen. Alternativ kann jede Einheit aus einem benachbarten Festungselement ihre gesamte Bewegung opfern, um dieses Festungselement zu besetzen. Nachdem ihre Bewegung beendet ist, wird die Einheit in dem Festungselement platziert. Solange eine Einheit ein Festungselement besetzt hat, kann sie nicht angreifen und zählen hinsichtlich der Sichtlinien als wäre sie auf einem Hügel.

Festungssektionen legen Widerstandstests auf ihrem Widerstandswert ab, Stärketests auf ihrem halben Widerstandstest (aufgerundet). Alle anderen Arten von Profiwerttests misslingen ihnen automatisch.

Zusätzlich gelten die folgenden Sonderregeln für die einzelnen Festungselemente:

#### Mauern

Eine Einheit, die eine Mauer besetzt hat, wird auf dieser platziert. Eine Mauer ist breit genug, um drei volle Glieder eines Regimentes zu platzieren. Überschüssige Glieder werden hinter der Mauer platziert und rücken gegebenenfalls



nach. Beachte, dass Mauern von innerhalb und von außerhalb der Festung besetzt werden können. Es wird davon ausgegangen, dass Angreifer über Leitern und Kletterhaken verfügen, um die Mauer zu erklimmen. Eine Bewegung von unterhalb der Mauer, auf die Mauer gilt zählt allerdings als Bewegung über ein niedriges lineares Hindernis und die entsprechende Einheit erleidet einen Abzug von -1 auf ihre Bewegung.

Mauern können von mehreren Einheiten besetzt werden, insofern ausreichend Platz nebeneinander ist. Ebenso kann es sein, dass eine Einheit so breit ist, dass sie teilweise auf mehr als einer Mauersektion platziert wird.

**Rodell:** *Einige Mauern haben Ausbuchtungen, auf denen Kriegsmaschinen platziert werden können. Besitzt eine Mauer ein Rodell, so darfst du zusätzlich zu jeder Einheit auf dem Mauerelement noch eine Kriegsmaschine platzieren.*

### Türme

Türme reichen von kleinen Wachtürmen bis hin zu mächtigen Bergfriede. Ein Turm kann unabhängig von seiner Größe immer nur von einer einzelnen Einheit, sowie zusätzlich von einer einzelnen Kriegsmaschine besetzt werden. Eine Einheit, die einen Turm besetzen will, muss dies von innerhalb der Festung tun. Es wird davon ausgegangen, dass es selbst mit Leitern und Kletterhaken nicht möglich ist, den Turm von außen zu besetzen.

Einheiten in Türmen besitzen einen 360° Sichtbereich.

Lege vor dem Spiel fest, wie viele Stockwerke dein Turm hat. Pro Stockwerk besitzen maximal 5 Modelle eine Sichtlinie nach draußen und dürfen schießen.

Modelle in Türmen können dabei eine Sichtlinie über alle anderen Modelle ziehen (außer sie befinden sich ebenfalls in einem Turm).

### Das Tor

*Das Tor einer Festung ist Ein- und Auslass in Friedens- und in Kriegszeiten. Häufig wird es daher von weiteren Festungselementen geschützt.*

Um dies darzustellen wird zwischen der *Toranlage* und dem eigentlichen *Tor* unterschieden. Die *Toranlage* ist das Gebäude um das Tor herum und kann von den Spielern vor Beginn der Schlacht entweder als Turm oder als Mauer definiert werden. Es kann entsprechend der beschriebenen Regeln besetzt werden.

Das Tor selbst nimmt einen festgelegten Bereich, häufig unter der Toranlage ein und kann von den Einheiten des Verteidigers oder von Einheiten des Spielers, der das Torhaus als letztes besetzt hatte, durchschritten werden und zählt für alle Truppentypen dieses Spielers als offenes Gelände. Um das Öffnen des Tores darzustellen und den Verteidigern einen Ausfall zu ermöglichen, blockiert das Tor für seinen Besitzer keine Sichtlinie.

## DIE FESTUNG BESCHIESSEN

Jedes Festungselement verfügt über einen Widerstandswert von 10 und 7 Lebenspunkte. Türme verfügen anstatt der 7 Lebenspunkte über 4 Lebenspunkte pro Stockwerk.

Festungselemente sind immun gegen *Giftattacken* und *Verwundungen*, die ein Modell sofort ausschalten würden (wie zum Beispiel *Todesstoß*). Bei der Ermittlung dieser Mindeststärke wird nicht der Stärkebonus von gewöhnlichen Waffen berücksichtigt (wie zum Beispiel *Zweihandwaffen*), wohl aber der von magischen Waffen. Alle Festungselemente zählen bezüglich der Ermittlung der Sichtlinien als *Großes Ziel*.

Angreifer mit Fernkampfaffen dürfen Einheiten beschießen, welche die Festungselemente besetzt halten. Um den Schutz der Festung darzustellen, muss (anstatt der üblichen Regeln für Deckung) zufällig ermittelt werden, ob die Festung getroffen wird, oder die Einheit, die es besetzt. Wirf für jeden Treffer einen W6:

### Mauer

1-4:	5-6:
Das Mauerelement wird getroffen, auf dem sich die Mehrzahl der Modelle der Einheit befindet.	Die Einheit wird getroffen.

### Turm

1-5	6
Der Turm wird getroffen	Eine zufällige Einheit, welche den Turm besetzt, wird getroffen.

Handelt es sich bei dem Element um eine *Toranlage*, so wird bei einem Wurf Ergebnis von 1 immer das Tor selbst getroffen.



Beachte, dass diese Regeln die gewöhnlichen Regeln für Deckung ersetzen. Modelle auf Festungselementen erhalten also nicht zusätzlich noch Deckung durch die Festung.

Beachte auch, dass der Schutz von Mauern nur zählt, wenn sie von außerhalb der Festung beschossen wird. Werden Modelle auf Mauern von innerhalb der Festung beschossen, kann der kontrollierende Spieler die Einheit auf der Mauer beschießen, als würde sie auf offenem Gelände stehen.

Sollte ein Spieler ein unbesetztes Festungselement zerstören wollen, so kann er in diesem Falle auch das Element selbst beschießen. In diesem Falle wird auf den vorher beschriebenen Wurf verzichtet und das Festungselement wird bei einem erfolgreichen Trefferwurf automatisch getroffen. Waffen, die Schablonen verwenden, müssen ebenfalls nicht zufällig ermitteln, was sie treffen, sondern treffen automatisch sowohl die Einheit, als auch das Festungselement, auf dem sich die Mehrzahl der Modelle befinden.

## DIE FESTUNG ZERSTÖREN

Verliert ein Festungselement seinen letzten Lebenspunkt, wird es zerstört und fällt in sich zusammen. Ersetze das Geländestück durch einen passenden Trümmerhaufen, welcher als *schwieriges Gelände* zählt. Alle Modelle, die das Festungselement besetzt hielten, erleiden einen einzelnen Treffer der Stärke 7 mit einem DS von -3. Diese Einheiten müssen innerhalb von 2 Zoll um das Festungselement von ihrem kontrollierenden Spieler platziert werden.

## DIE FESTUNG STÜRMEN

Einheiten auf Festungselementen können von Modellen allen Truppentyps im Nahkampf angegriffen werden. Beachte aber, dass sie weiterhin nur von Modellen mit dem Truppentyp *Reguläre* oder *Schwere Infanterie*, *Bestien* oder *Schwarm* besetzt werden können.

### Mauern Stürmen

Es wird davon ausgegangen, dass beim Angriff auf eine Festung jede Einheit ausreichend Leitern und Kletterhaken mit sich führt, um die Mauern zu erklimmen. Damit können Verteidiger auf Mauern wie gewöhnlich angegriffen werden, wobei die Angriffsdistanz bis zum Rand der Mauer, nicht bis zu den Bases der verteidigenden Modelle gemessen wird. Angreifer, die eine Mauer von außerhalb der Festung

aus angreifen unterliegen allerdings folgenden Beschränkungen:

- Sie führen einen *ungeordneten Angriff* durch
- Sie sind selbst in *Unordnung*.

Reittiere jeglicher Art, mit Ausnahme Modelle mit der Sonderregel *Fliegen (X)*, dürfen beim Sturm auf eine Mauer nicht eingesetzt werden. Der Rüstungswurf des Modells wird entsprechend angepasst, als wäre das Reittier nicht vorhanden.

### Türme Stürmen

Türme sind so hoch, dass sie von außerhalb der Festung nicht angegriffen werden können. Es ist allerdings möglich, sie von innerhalb oder von angrenzenden Festungselementen aus anzugreifen. Bewege die angreifende Einheit nach den üblichen Regeln in Kontakt mit dem Turm. Hierbei gilt ebenfalls für die angreifende Einheit:

- Sie führen einen *ungeordneten Angriff* durch
- Sie sind selbst in *Unordnung*.

Beim Sturm auf einen Turm wählt jeder Spieler (Angreifer und Verteidiger) Modelle bis zu einer maximalen Einheitenstärke von 10 aus, welches als kämpfendes Glied gelten. Regeltechnisch werden diese Modelle so behandelt, als ständen sie sich als kämpfendes Glied in ihrer Frontseite gegenüber.

Reittiere jeglicher Art können beim Sturm auf einen Turm nicht eingesetzt werden, ihre Reiter müssen absteigen und als Infanteriemodell kämpfen. Die Einheitenstärke des Modells entspricht der eines vergleichbaren Infanteriemodells. Der Rüstungswurf des Modells wird entsprechend angepasst, als wäre das Reittier nicht vorhanden.

So lange die Besatzung einer Kriegsmaschine nicht unter diesen kämpfenden Modellen ist, darf sie weiterhin in der Schussphase feuern.

### Die Festung einnehmen

*Nahkämpfe um Festungselemente werden häufig hartnäckig von ihrer Verteidigern gehalten und verbleiben eher an Ort und Stelle, als Kämpfe im offenen Feld.*

Gibt der Verlierer *Boden preis*, so geschieht nichts. *Flicht* er, so muss er den Turm oder die Mauer verlassen und eine Fluchtbewegung durchführen. Der Angreifer darf dann das

Festungselement selbst besetzen oder muss einen Moralwerttest ausführen, um sich zurückzuhalten. Entscheidet er sich, das Festungselement zu besetzen, werden alle Kriegsmaschinen, die sich noch in dem Element befinden automatisch zerstört (es wird davon ausgegangen, dass die Besatzung dem wütenden Mob nichts entgegenzusetzen hat).

Gewinnt der Verteidiger, so muss er niemals einen Moralwerttest ablegen, um eine Verfolgung oder eine Nachrückbewegung zu verhindern. Beachte, dass Modelle, die durch eine Regel (zum Beispiel Raserei) dazu gezwungen sind, zu verfolgen, dies auch weiterhin tun müssen.

## FESTUNGSELEMENTE ANGREIFEN

Angreifende Einheiten, die sich im Nahkampf mit Verteidigern befinden, die ein Festungselement besetzt halten, dürfen entscheiden, ihre Nahkampfattacken auch gegen die Festung selbst zu richten. In diesem Falle treffen alle Attacken automatisch.

Befindet sich der Angreifer in Kontakt mit der Toranlage, so darf er auch entscheiden, ob er die Toranlage oder das Tor angreifen möchte. Das Tor verfügt über einen Widerstandswert von 6 und 5 Lebenspunkte sowie über einen Rüstungswurf von 3+.

Ebenfalls dürfen sie einen Angriff auf unbesetzte Festungselemente ansagen und diese im Nahkampf attackieren. Unbesetzte Festungselemente können anschließend vom Angreifer besetzt werden oder er muss *Boden preisgeben*. Es wird niemals ein Kampfergebnis gegen unbesetzte Festungselemente bestimmt. Beachte, dass ein Angreifer keinen ungeordneten Angriff durchführen muss oder in Unordnung gerät, wenn er ein unbesetztes Festungselement angreift.

## VERTEIDIGUNGSGERÄTE

Im Folgenden sind verschiedene Waffen zur Verteidigung der Festung angelegt. Sie können für die zur Verfügung stehenden Armeepunkte erworben werden. Jedes Verteidigungsgerät muss einem Festungselement zugeordnet werden und kein Festungselement darf mehr als ein Verteidigungsgerät erhalten. Wird es vom Angreifer eingenommen, gilt das Verteidigungsgerät als zerstört.

## Schutzrunen ..... 20 Punkte

Festungselemente können mit arkanen Runen des Schutzes versehen werden, die sie überaus widerstandsfähig macht. Ein Festungselement, welches mit Schutzrunen versehen ist, erhält +1 Lebenspunkt. Zusätzlich erhalten alle Einheiten, die sich vollständig in dem Festungselement befinden, einen *Rettungswurf (6+)* gegen Beschuss.

## Steine ..... 25 Punkte

Jede Einheit, welche dieses Festungselement besetzt hält, darf die Angriffsreaktion *Stehen & Schießen* wählen und die Angreifer mit Steinen und anderen Wurfgeschossen vom Sturm der Festung abhalten. Das Abwehrfeuer verfügt über folgendes Profil:

<b>R</b>	<b>S</b>	<b>DS</b>	<b>Sonderregeln</b>
8"	5	-	<i>Rüstungsluch (2), Schnellschuss</i>

Beachte, dass das Abwehrfeuer niemals gegen angreifende Modell eingesetzt werden kann, die von einem benachbarten Festungselement aus angreifen.

## Kochendes Öl ..... 50 Punkte

Wird einem Mauerelement zugeordnet und darf einmal pro Schlacht eingesetzt als Angriffsreaktion *Stehen & Schießen* eingesetzt werden. Platziere die 3-Zoll-Schablone innerhalb von 3 Zoll um die Einheit, welche den Kessel einsetzt. Anschließend weicht die Schablone W6 Zoll in eine zufällige Richtung ab (außer bei einem Treffersymbol). Jedes Modell unter der Schablone läuft Gefahr getroffen zu werden und einen Treffer der Stärke 4 mit den Sonderregeln *Flammenattacken* und DS -1 zu erleiden.

## Überdachter Wehgang ..... 20 Punkte

Wird eine Einheit beschossen, die sich vollständig auf einer Mauer mit überdachtem Wehgang befindet, so wird die Einheit nur bei einem Ergebnis von 6 getroffen, anstatt bereits bei 5 und 6. Hat die Mauer ihren ersten Lebenspunkt verloren, ist die Überdachung allerdings zerstört und wird aus dem Spiel entfernt.

## Magierturm (Nur Hochelfen) ..... 120 Punkte

Der Magierturm ist eine Turmaufwertung. Der Verteidiger darf den Turm vor Beginn der Aufstellung neu in der Festung platzieren. Er zählt als wäre er von einem Hochelfenmagier der Stufe 2 besetzt, der den Turm nicht



verlassen kann und kann zusätzlich noch von einer weiteren Einheit besetzt werden (allerdings nicht von einer Kriegsmaschine).

**Bergfestung (Nur Zwerge).....20 Punkte**

Diese Maueraufwertung ist tief in den Berg gegraben und damit für Drachen und Monster aller Art unerreichbar. Die Mauersektion kann (ebenfalls wie ein Turm) nicht von Reitern gestürmt werden, auch wenn sie die Sonderregel *Fliegen (X)* haben.

**BELAGERUNGSGERÄTE**

Im Folgenden sind verschiedene Belagerungswaffen der Festung angelegt. Sie können vom Angreifer für die entsprechenden Punkte erworben werden.

**Belagerungsmunition.....20 Punkte**

Kriegsmaschinen können mit speziellen Geschossen ausgestattet werden, die speziell für die Zerstörung von Mauern und Festungen konzipiert wurden. Diese Aufrüstung kann für eine beliebige Kriegsmaschine gewählt werden. Die Stärke ihrer Geschosse erhöht sich um 1.

**Ramme ..... 80 Punkte**

Eine Ramme kann als Modell für die oben gewählten Punkte in die Armee des Angreifers aufgenommen werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ramme	2	1	-	5	7	5	1	1	8

**Truppentyp:** Schwerer Streitwagen  
**Basegröße:** 60x100  
**Einheitengröße:** 1  
**Ausrüstung:** Rammbock  
**Rüstungswurf:** 4+  
**Sonderregeln:** Geschlossene Ränge, Gezogen, Großes Ziel, unerschütterlich, Nicht im Weg

R	S	DS	Sonderregeln
Nahkampf	9	-2	Multiple Lebenspunktverluste (W6)

**Beachte:** Eine Ramme kann ihre Attacke nur gegen Festungselemente, nicht gegen andere Einheiten ausführen.

**Nicht im Weg**

Eine Belagerungsramme hat häufig ihren Zweck erfüllt, sobald sie das Tor oder Teile einer Mauer zerstört hat. Der kontrollierende Spieler darf die Ramme jederzeit aus dem Spiel entfernen, um Platz für eigene Einheiten zu machen. In diesem Falle zählt die Ramme bezüglich der Siegespunkte nicht als Verlust.



## Belagerungsturm ..... 150 Punkte

Ein Belagerungsturm kann als Modell für die oben gewählten Punkte in die Armee des Angreifers aufgenommen werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Belagerungs- turm	2	-	-	-	7	5	-	-	8

<b>Truppentyp:</b>	Schwerer Streitwagen
<b>Basegröße:</b>	60x100
<b>Einheitengröße:</b>	1
<b>Ausrüstung:</b>	-
<b>Rüstungswurf:</b>	4+
<b>Sonderregeln:</b>	Geschlossene Ränge, Gezogen, Großes Ziel, unerschütterlich, Sturmangriff

## Sturmangriff

Führt ein Belagerungsturm erfolgreich einen Angriff auf ein Mauerelement an, so ermöglicht er den Angreifern, die Mauern über ihn zu betreten. Sobald der Turm in direktem Kontakt zu einer Mauer ist, gilt er fortan als Turm, der Teil der Festung ist, jedoch sowohl von innen, als auch von außerhalb der Festung betreten werden kann. So können Einheiten des Angreifers in der anschließenden Unterphase „Restliche Bewegungen“ den Turm betreten, um in einer nachfolgenden Runde von ihm heraus die Mauer zu stürmen. Beachte, dass der Belagerungsturm nur an eine Mauersektion, nicht an einen Turm der Festung platziert werden kann.

# NÄCHTLICHE SCHLACHTEN

*Die Dunkelheit der Nacht bietet zahlreiche taktische und narrative Möglichkeiten für Schlachten in Warhammer: The Old World. Überfälle und Hinterhalte finden oft unter dem Schutz der Nacht statt, um den Feind unvorbereitet zu treffen. Kreaturen wie Vampire oder andere lichtscheue Wesen bevorzugen die Dunkelheit, um ihre Schwäche gegenüber Sonnenlicht zu umgehen und unbarmherzig zuzuschlagen. In den endlosen Höhlen und Tunneln des Weltrandgebirges sind Kämpfe unter völliger Dunkelheit an der Tagesordnung, da hier nie ein Lichtstrahl die Schlachtfelder erreicht. Schließlich gibt es Schlachten, die so erbittert geführt werden, dass sie tagelang andauern und somit auch während der Nacht weitergeführt werden. Die Finsternis fügt diesen Schlachten eine zusätzliche Ebene des Unbekannten und Gefährlichen hinzu.*

Die folgenden Regeln können nach Absprache beider Spieler eingesetzt werden, um Schlacht bei Nacht oder in der Dunkelheit darzustellen.

- Alle Einheiten verfügen über eine maximale Sichtweite von 18 Zoll.
- Einheiten mit der Sonderregel *Flammenattacken* sind leicht in der Dunkelheit auszumachen. Sie können daher auch dann vom Gegner gesehen werden, wenn sie sich weiter als 18 Zoll von ihm entfernt befinden.
- Ebenfalls können alle Einheiten, welche im Verlaufe des aktuellen Spielzuges einen oder mehrere Lebenspunktverluste durch eine Verwundung mit der Sonderregel *Flammenattacken* erlitten haben, von gegnerischen Einheiten gesehen werden, auch wenn sie weiter als 18 Zoll entfernt sind.
- Einheiten, die einen Gegner in Flanke oder Rücken angegriffen haben, verfügen in diesem Spielzug über die Sonderregel *Angst*. Verursachen sie bereits *Angst*, erhalten sie in diesem Spielzug die Sonderregel *Entsetzen*.

