

CONFRONTATION®



Confrontation X

Regelbuch für ein Tabletop-Spiel auf Basis des Spiels „Confrontation 3.0“



RACKHAM
© 1996-2007



RACKHAM

Vorwort

Nach insgesamt beinahe 4 Jahren Entwicklungszeit haben wir nun die Zeit gefunden ein vollständig überarbeitetes Regelbuch unseres Hausregelsystems Confrontation X fertigzustellen. Das offizielle Spiel der Firma Rackham ist schon lange aus den Regalen der Händler und aus den Köpfen vieler Spieler verschwunden, doch unzählige Zinnfiguren im heimischen Regal sowie eine große Freude an den Miniaturen und den hier vorgestellten Hausregeln führten dazu, dass wir unser Projekt immer weiterverfolgten, auch wenn nach und nach immer mehr Spieler das sinkende Schiff Confrontation verlassen haben.

Trotzdem sind wir der Meinung, mit Confrontation X ein System geschaffen zu haben, dass in vielen Dingen besser ist als das Originalspiel und wir werden es auch in Zukunft spielen und unterstützen und hoffen natürlich, möglichst viele interessierte Spieler damit zu erreichen, damit Confrontation zumindest in den Köpfen der übrig gebliebenen Spieler nicht endgültig vergeht.

Jörg „Katharsis“ Löhnerz,
Wiesbaden, im April 2011

Impressum

Confrontation X ist ein Hausregelsystem zum Spiel „Confrontation 3“ der Firma „Rackham“. Wir verfolgen keine Gewinnerzielungsabsicht und hoffen, keine Urheberrechte verletzt zu haben. Sollte dies der Fall sein, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Die Emailadresse hierfür ist joerg@diegezeichneten.de.

Alle an Confrontation Interessierten können uns unter oben genannter Email-Adresse erreichen oder durch eine Nachricht im Planetconfrontation-Forum an die User „Katharsis“ oder „Warlord“. Wir freuen uns über Rückmeldungen jeglicher Art.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 – Grundregeln

1.1 Spielmaterial und Zeitaufwand	5	1.4. Aktionen.....	9
1.2. Das Figurenprofil	5	1.4.1. Aktionen ansagen	9
1.2.1. Attribute.....	6	1.5. Basenkontakt.....	10
1.2.2. Basis, Größe und Kampfkraft	6	1.5.1. Anzahl von Figuren in Basenkontakt.	11
1.2.3. Wundstufen	7	1.6. Sichtfeld und Sichtlinie	11
1.2.4. Figuren und ihre Karten	7	1.7. Entfernungen	12
1.3. Proben und Würfe	7	1.7.1. Ausrichtung der Figuren.....	13
1.3.1. Proben.....	7	1.8. Der Schadenswurf	13
1.3.2. Die Regel der ❶ und der ❷	8	1.8.1. Betäubung und Verletzungen.....	14
1.3.3. Proben mit mehreren Würfeln	9	1.8.2. Verletzungsabzüge	14
1.3.4. Würfe	9	1.8.3. Schadenswürfe annullieren.....	15

Kapitel 2 – Rundenablauf

2.1. Die Aufstellungsphase	16	2.4. Nahkampfphase	19
2.1.1. Vorbereiten des Schlachtfeldes.....	16	2.5. Versorgungsphase	19
2.1.2. Figuren aufstellen.....	16	2.5.1. Berechnung der Glaubenspunkte.....	19
2.2. Strategiephase	17	2.5.2. Manaregeneration	19
2.2.1. Reserve.....	17	2.5.3. Abhandlung von Effekten und	
2.2.2. Taktiktest.....	17	Fähigkeiten	20
2.2.3. Austeilen der Karten.....	18	2.5.4. Wiedererweckung und Verstärkung ..	20
2.3. Aktivierungsphase	18	2.5.5. Sammeln von Figuren in Panik	20
2.3.1. Karten ausspielen	18	2.5.6. Rundenende.....	20
2.3.2. Auswirkungen der Reserve	18		
2.3.3. Aktivierte Figuren	19		

Kapitel 3 – Bewegung

3.1. Gehen.....	21	3.5. Loslösen	25
3.2. Rennen	21	3.6. Fliegen.....	25
3.3. Verwicklung	22	3.6.1. Höhenstufen.....	26
3.3.1. Verwickeln von mehreren Figuren.....	22	3.6.2. Platzierung fliegender Figuren	26
3.3.2. Angriffe umleiten	23	3.6.3. Bewegungen fliegender Figuren	26
3.4. Sturmangriff	23	3.6.4. Angriffsbewegungen	26
3.4.1. Angriff auf mehrere Figuren	24	3.6.5. Aktionen über Höhenstufen hinweg ..	27
3.4.2. Gleichzeitiger Angriff und		3.6.6. Effekte über Höhenstufen hinweg	27
Verwicklung.....	24		
3.4.3. Angriffsabzüge	24		

Kapitel 4 – Nahkampf

4.1. Aufteilung der Kampfgetümmel	28	4.3.3. Schlagabtausch.....	30
4.2. Nahkämpfe auswählen	28	4.3.4. Angriff und Verteidigung.....	30
4.3. Durchführung des Nahkampfes	29	4.3.5. Verstärkte Verteidigung.....	31
4.3.1. Kampfwürfel	29	4.4. Nachsetzbewegungen	32
4.3.2. INI-Probe.....	29		

Kapitel 5 – Fernkampf

5.1. Fernkampfwaffen.....	33	5.5. Artillerie.....	35
5.2. Schusslinie und Deckung	33	5.5.1. Artillerie/Durchschlag	35
5.3. Fernkampfprobe	34	5.5.2. Artillerie/Zone	36
5.4. Schießen in einen Nahkampf.....	34	5.6. Fernkampf und weitere Aktionen	36

Kapitel 6 – Magie

6.1. Magier.....	38	6.3. Zauber wirken.....	40
6.1.1. Manavorrat.....	38	6.4. Antimagie.....	41
6.2. Zauber.....	38	6.5. Magie und weitere Aktionen.....	42
6.2.1. Wer kann Zauber erhalten?.....	39		

Kapitel 7 – Göttliche Wunder

7.1. Priester.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.	7.2.1. Wunderdaten.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
7.1.1. Aspekte und Glauben.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.	7.3. Wunder wirken.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
7.1.2. Pfad, Kult und Glaubensaura....	Fehler! Textmarke nicht definiert.	7.4. Mirakel.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
7.1.3. Glaubenspunkte und Gläubige...	Fehler! Textmarke nicht definiert.	7.4.1. Zensur.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
7.2. Wunder.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.	7.5. Wunder und weitere Aktionen.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.

Kapitel 8 – Ausrüstung

8.1. Artefakte.....	44	8.2.1. Tugenden.....	45
8.2. Sonstige Ausrüstung.....	44	8.3. Sonderkarten.....	45

Kapitel 9 – Erweiternde Regeln

9.1. Furcht und ihre Auswirkungen.....	47	9.4. Persönlichkeiten.....	51
9.1.1. MUT-Proben.....	47	9.4.1. Vorteile von Persönlichkeiten.....	52
9.1.2. Immunisierung.....	48	9.5. Armeezusammenstellung.....	52
9.1.3. Panik.....	48	9.5.1. Armeegröße und Figurenkosten.....	52
9.1.4. FUR als MUT.....	49	9.5.2. Figuren und die Karten, die sie repräsentieren.....	53
9.2. Kommando.....	49	9.5.3. Ausrüstung.....	54
9.2.1. Kommandant und Befehlsstab.....	49	9.6. Geländeregeln.....	54
9.2.2. Kommandoaura.....	50	9.6.1. Kampf gegen Geländeteile.....	55
9.2.3. Auswirkungen von Kommando.....	50		
9.3. Figuren Beschwören.....	51		

Kapitel 10 – Fähigkeiten

10.1. Fähigkeiten für Figuren.....	57
------------------------------------	----

Kapitel 1 - Grundregeln

In diesem Kapitel werden alle grundlegenden Dinge vorgestellt und erläutert, die benötigt werden, um eine Partie Confrontation zu spielen. Die hier vorgestellten Regeln werden in den nachfolgenden Kapiteln vorausgesetzt.

1.1 Spielmaterial und Zeitaufwand

Um eine Partie Confrontation zu spielen sind mindestens zwei Spieler nötig. Das Spiel lässt sich auch mit mehreren Spielern gleichzeitig spielen, die hier vorgestellten Regeln gehen jedoch von zwei Spielern aus. Beide Spieler benötigen ihre Miniaturen, die zumindest auf der dazugehörigen Basis angebracht sein müssen, sowie die dazugehörigen Karten.

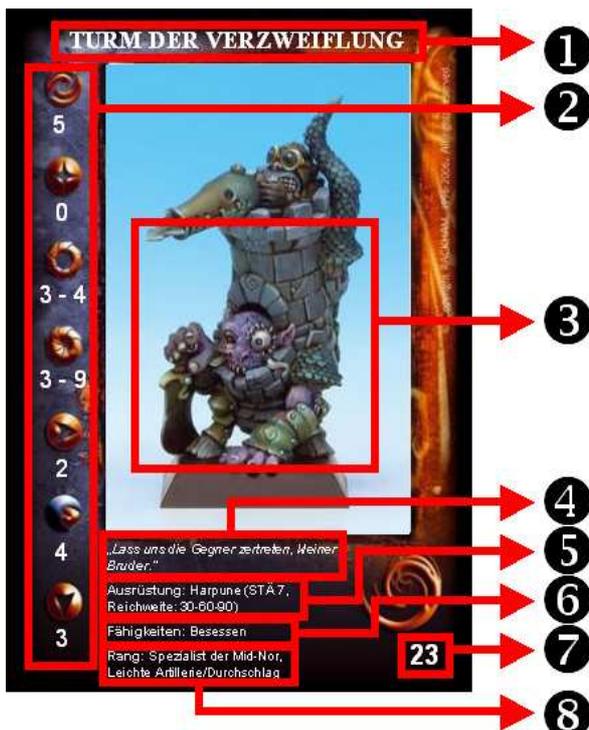
Zum Spielen werden weiterhin ein Maßband sowie sechsseitige Würfel benötigt (mindestens zwei Würfel, aber mit mehr Würfeln wird das Spiel übersichtlicher). Als Spielfläche eignet sich jede glatte Fläche von etwa 60x60

cm. Je mehr Figuren die beiden Spieler in die Schlacht führen, desto größer sollte jedoch auch die Spielfläche ausfallen. Einige Geländeteile sowie verschiedenfarbige Marker oder kleinere bunte Würfel sind ebenfalls hilfreich um die Spiele spannender und übersichtlicher zu gestalten.

Die Spieldauer von Confrontation hängt sehr stark von der Größe der beteiligten Armeen ab. Für eine durchschnittliche Partie sollte jedoch eine Dauer von einer bis zwei Stunden eingeplant werden.

1.2. Das Figurenprofil

Das Profil einer Figur besteht aus verschiedenen Komponenten. Der wichtigste Bestandteil sind die auf der Karte der Figur abgedruckten Werte in den verschiedenen Attributen. Zudem unterscheiden sich die Figuren in ihren Fähigkeiten, ihrer Ausrüstung und einigen anderen Werten, die nicht auf der Karte zu finden sind. Zu diesen gehören beispielsweise die Größe der Figur und ihre Kampfkraft. Die einzelnen Begriffe sollen nun auf einer Beispielkarte gezeigt und anschließend in ihrer Bedeutung erläutert werden. Die Relevanz im Spiel findet sich schließlich bei der Beschreibung des Ablaufs der einzelnen Phasen. Dort wird ausschließlich auf die Begriffe Bezug genommen, ohne diese erneut zu erklären.



1 Name der Figur

Der Name der Figur ist wichtig für verschiedene Effekte und zeigt auch teilweise die Einordnung der Figur in den Hintergrund der Spielwelt.

2 Attribute

Die Symbole auf der linken Seite der Karte zeigen die verschiedenen Attribute der Figuren. Sie sind die Werte, mit denen die Figur im Spiel agiert. Die genaue Beschreibung der Attribute folgt weiter unten.

3 Kartenbild

Das Bild der Figur dient der schnellen Zuordnung von Karte und Figuren. Zudem bietet es eine Inspiration für die Bemalung der Figur.

4 Zitat

Einige Figuren besitzen ein Zitat. Dieses ist kursiv gedruckt und in Anführungszeichen gesetzt. Das Zitat hat keine regeltechnische Auswirkung und dient lediglich der Vertiefung der Atmosphäre der Spielwelt.

5 Ausrüstung

Einige Figuren besitzen verschiedene Ausrüstungsgegenstände die an dieser Stelle aufgeführt werden. Nur wenige Ausrüstungsgegenstände haben eine regeltechnische Auswirkung.

Verfügt die Figur über eine Fernkampfswaffe, sind hier zudem deren Werte aufgeführt. Erklärt werden diese in Kapitel 5.1. Fernkampfswaffen auf Seite 33.

6 Fähigkeiten

An dieser Stelle finden sich alle Fähigkeiten über die die Figur verfügt. Die einzelnen Fähigkeiten sind in Kapitel 10.1. ab Seite 57 aufgeführt.

7 Armeepunkte

Jede Figur besitzt in der rechten unteren Ecke einen Zahlenwert. Dieser Wert stellt die Armeepunkte (kurz AP) dar, die ausgegeben werden müssen, um die Figur zu erwerben und in die Armee aufzunehmen. Die genauen

Regeln für die Zusammenstellung einer Armee finden sich in Kapitel 9.5. ab Seite 52.

⑧ Rang

An dieser Stelle stehen der Rang der Figur und das Volk, dem sie angehört. Einige Figuren besitzen zudem weitere Einträge, die als „Rangzusatz“ bezeichnet werden. Der Rang der Figur hat verschiedene Auswirkungen im Spiel, die in den jeweiligen Kapiteln erwähnt werden.

Es gibt insgesamt 13 verschiedene Ränge, die in 3 Rangstufen unterteilt werden. Hierbei unterscheiden sich die Ränge von Kämpfern ohne mystische Fähigkeiten von denen der Magier oder Priester.

Die nachfolgende Tabelle zeigt alle im Spiel vorkommenden Ränge und die dazugehörige Rangstufe.

Magier und Priester werden in den entsprechenden Kapiteln 6.1. ab Seite 38 und 7.1. ab Seite XXX beschrieben.

Kämpfer		Magier	
Rang	Rangstufe	Rang	Rangstufe
Miliz	1	Lehrling	1
Kreatur	1	Adept	2
Soldat	1	Meister	3
Veteran	1		
Spezial	2		
Elite	2		
Lebende	3		
Legende			

Priester	
Rang	Rangstufe
Novize	1
Prediger	2
Ältester	3

1.2.1. Attribute

Die meisten Attribute finden sich auf den Karten aller Figuren. Es handelt sich bei ihnen um die Werte, die für Proben oder Fähigkeiten der Figuren verwendet werden. Einige Attribute werden jedoch nur von bestimmten Figuren genutzt. Es folgt eine Auflistung aller Attribute und ihrer Bedeutung für das Spiel (von oben nach unten wie sie auf der Karte abgedruckt sind). Attribute werden üblicherweise mit drei Großbuchstaben abgekürzt. Diese Schreibweise findet sich auch in diesem Regelbuch und wird daher bei den Attributen mit angegeben.

Bewegung (BEW)

Die BEW zeigt an, wie weit sich eine Figur bewegen kann. Sollte eine Figur zwei BEW-Werte aufweisen, so handelt es sich um eine Figur der es möglich ist, zu fliegen. Die Regeln für die Bewegung von Figuren und dem Fliegen finden sich in Kapitel 3 ab Seite 21.

Initiative (INI)

Die INI ist ein Maß für die Reflexe und Intuition der Figur. Die INI wird insbesondere bei der Abwicklung von Nahkämpfen verwendet. Näheres zur INI und ihrer Bedeutung im Nahkampf findet sich in Kapitel 4.3.2 ab Seite 29.

Angriff (ANG) und Stärke (STÄ)

ANG und STÄ werden auf den Karten immer gemeinsam ausgewiesen, wobei der vordere Wert den ANG und der hintere die STÄ der Figur angibt. Beide Werte werden für die Durchführung eines Nahkampfes benötigt. Die Regeln hierzu finden sich in Kapitel 4.3.4 ab Seite 30.

Verteidigung (VER) und Widerstand (WID)

VER und WID sind das Gegenstück zu ANG und STÄ und werden ebenso auf den Karten immer gemeinsam ausgewiesen, wobei der vordere Wert die VER und der hintere den WID der Figur angibt. Beide Werte werden für die Durchführung eines Nahkampfes benötigt, dessen Regeln in Kapitel 4.3.4 ab Seite 30 beschrieben sind.

Fernkampf (FER)

Nicht alle Figuren verfügen über einen FER-Wert. Ist ein FER-Wert auf der Karte abgedruckt, so ist die Figur in der Lage Fernkampfangriffe über längere Reichweiten durchzuführen. Alle Regeln für die Abwicklung des Fernkampfes finden sich in Kapitel 5 ab Seite 33.

Mut / Furcht (MUT / FUR)

Ob eine Figur in der Lage ist aufgrund ihrer furchteinflößenden Erscheinung andere Figuren in Panik zu versetzen zeigt sich an dieser Stelle wenn hier ein dunkles Symbol abgebildet ist. Sie besitzt dann einen FUR-Wert. Bei einem hellen Symbol besitzt die Figur lediglich einen MUT-Wert, den sie gegnerischer FUR entgegen setzen kann. Beide Attribute spielen im Kapitel 9.1 ab Seite 47 eine große Rolle.

Disziplin (DIS)

Die DIS spiegelt das taktische Verständnis und die Willenskraft einer Figur wieder. Sie ist insbesondere für den Anführer der Armee von großer Bedeutung. Näheres zur DIS und ihrer Bedeutung für den Anführer findet sich in Kapitel 2.2.2 ab Seite 17.

Macht (MAC)

Nur einige wenige Figuren besitzen einen MAC-Wert, der sie als Magier ausweist und ihr erlaubt über die Elemente zu gebieten und effektvolle Zaubersprüche zu beschwören. Alle Regeln für Magier und ihren MAC-Wert sind in Kapitel 6.1 ab Seite 38 beschrieben.

Glaubensaspekte (GLA)

Eine Figur mit einem solchen Symbol ist ein Priester. Der GLA-Wert eines Priesters besteht aus 3 einzelnen Werten, den Aspekten, die um das Symbol herum angeordnet sind. Alle Regeln zum GLA und den Aspekten findet sich in XXX ab Seite YYY.

1.2.2. Basis, Größe und Kampfkraft

Basis

Neben den Attributen besitzt eine Figur noch einige weitere Werte, die nicht auf ihrer Karte abgedruckt sind, sondern sich aus der Figur selbst ergeben. Das wichtigste Merkmal hierbei ist die Basis der Figur, also der rechteckige

Plastikuntersatz, auf dem die Miniatur angebracht ist. Die Basis dient nicht nur zur Darstellung der Position der Figur im Gefecht, sondern sagt zudem etwas über die spieltechnische Größe der Figur aus, die wiederum Einfluss auf verschiedene Spielsituationen hat.

Es gibt vier verschiedene Größen der Basis:

- Infanteriebasis (Größe 2,5 x 2,5 cm)
- Kavalleriebasis (Größe 5 x 2,5 cm)
- Kreaturenbasis (Größe 3,75 x 3,75 cm)
- Große Kreaturenbasis (Größe 5 x 5 cm)

Größe

Neben der Basis besitzt auch jede Figur eine eigene Größe, die für verschiedene Regeln relevant ist. Die spieltechnische Größe ist unabhängig von der tatsächlichen Höhe der Miniatur, weshalb es sein kann das eine Figur kleiner ist als eine andere, obwohl die Miniatur aufgrund einer Pose oder einer erhöhten Position auf der Basis die andere Miniatur überragt.

Jede Figur gehört einer der vier Größenkategorien an:

- Klein
- Normal
- Groß
- Sehr groß

Je nach Basis der Figur und gespieltem Volk lässt sich die spieltechnische Größe der Figur ermitteln:

- Alle Figuren der Völker „Goblins von No-Dan-Kar“, „Zoukhoi-Goblins“, „Zwerge von Mid-Nor“ und

„Zwerge von Tir-Na-Bor“, die auf einer Infanteriebasis stehen, sind kleine Figuren

- Alle anderen Figuren, die auf einer Infanteriebasis stehen, sind normale Figuren
- Alle Figuren, die auf einer Kreaturenbasis, Großen Kreaturenbasis oder Kavalleriebasis stehen, sind große Figuren
- Alle Figuren, die über die Fähigkeit „Enorm“ verfügen, sind sehr große Figuren

Sollte es Ausnahmen von dieser Regel geben, so ist dies im Rangzusatz der Figur entsprechend gekennzeichnet.

Kampfkraft

Die Kampfkraft einer Figur ist ein Maß für die Wucht, welche die Figur beim Angriff dem Gegner entgegensetzt, sowie für die Widerstandsfähigkeit um einen ebensolchen Angriff abzuwehren.

Kampfkraft	
Größe	Kampfkraft
Klein	1
Normal	1
Groß	2
Sehr Groß	3

Sie bestimmt sich aus der spieltechnischen Größe einer Figur und ist in der nebenstehenden Tabelle dargestellt. Die Kampfkraft hat Auswirkungen auf Sturmangriffe wie sie in Kapitel 3.4.3 ab Seite 24 erläutert werden.

1.2.3. Wundstufen

Als Wundstufen bezeichnet man die Fähigkeiten einer Figur, Verletzungen zu überleben.

Die Anzahl der Wundstufen einer Figur ist abhängig von ihrem Rang: Alle Figuren vom Rang „Miliz“ oder „Soldat“, die keine Persönlichkeiten sind und die von kleiner oder normaler Größe sind, verfügen nur über 3 Wundstufen (sie

werden bereits bei einer Kritischen Verletzung vom Feld entfernt). Alle anderen Figuren verfügen über 4 Wundstufen und werden erst bei einer Tödlichen Verletzung vom Feld entfernt.

Was genau das bedeutet findet sich in Kapitel 1.8.1 auf Seite 13.

1.2.4. Figuren und ihre Karten

Die Figurenkarten dienen nicht allein der Übersicht über die Werte einer Figur sondern sie bestimmen auch welche Figuren zu welchem Zeitpunkt in einer Runde handeln dürfen.

Die Regeln, welche Figuren von einer Karte abhängen dürfen finden sich in Kapitel 9.5.2 ab Seite 53. Die Verwendung der Karten im Spiel wird in Kapitel 2.2.3 ab Seite 18 erklärt.

1.3. Proben und Würfe

In vielen Situationen in Confrontation werden Würfel genutzt, um die Auswirkungen verschiedener Effekte zu ermitteln. Wann immer ein Würfel gerollt wird, handelt es sich entweder um eine Probe oder um einen Wurf.

Welche der beiden Möglichkeiten Anwendung findet, ergibt sich immer aus der jeweiligen Situation oder ist bei dem Effekt angegeben.

1.3.1. Proben

Eine Probe wird immer auf ein bestimmtes Attribut abgelegt. Es gibt drei verschiedene Arten von Proben, die aber alle nach den gleichen Grundregeln abgehandelt werden. Die Unterschiede der verschiedenen Proben werden im Anschluss an die generelle Vorgehensweise bei Proben erläutert.

Eine Probe ablegen

Wenn ein Spieler eine Probe ablegen muss, wirft er zunächst einen Würfel und liest das Würfelergebnis ab. Zu diesem Ergebnis werden der Wert des geforderten Attributes der beteiligten Figur sowie eventuelle Mali oder Boni auf das Attribut hinzugerechnet. Das Ergebnis ist das Endergebnis einer Probe. Es ist also eine Unterscheidung zu treffen zwischen Würfelergebnis und Endergebnis einer Probe.

Beispiel: Eine Figur besitzt einen INI-Wert von 3. Nun soll sie eine INI-Probe ablegen. Der Spieler würfelt einen Würfel und erzielt eine 4. Damit kennt er nun sowohl das Würfelergebnis (nämlich 4) sowie auch das Endergebnis der Probe. Er hat bei seiner INI-Probe ein Ergebnis von 7 erzielt (INI-Wert 3 + 4). Wenn die Figur zusätzlich das Ziel eines Effektes ist, der besagt das sie INI-2 erhält, dann beträgt das Endergebnis der Probe 5, das Würfelergebnis ändert sich nicht.

Nachdem eine Probe abgelegt wurde, ist es nicht mehr möglich, das Ergebnis zu beeinflussen, indem mittels eines Effektes das betroffene Attribut erhöht wird. Dies müsste vor dem Ablegen der Probe angesagt werden.

Auswirkungen einer Probe

Die Auswirkungen der Probe sind immer von der jeweiligen Situation abhängig sowie davon, welcher Art die Probe ist.

Probe mit fester Schwierigkeit

Bei einer solchen Probe ist immer vorgegeben, welches Ergebnis der Spieler mit seiner Probe erreichen muss um den gewünschten Effekt zu erzielen. Diese Vorgabe nennt man die Schwierigkeit der Probe. Wenn die Schwierigkeit erreicht oder übertroffen wird, dann ist die Probe gelungen. Ist das Endergebnis der Probe jedoch niedriger als die geforderte Schwierigkeit, so ist die Probe gescheitert.

Beispiel: Eine Figur mit INI 3 muss nun eine INI-Probe ablegen, die eine feste Schwierigkeit von 6 besitzt. Die Figur muss nun also mit ihrem Endergebnis der Probe mindestens 6 erreichen, um die Probe zu bestehen. Der Spieler würfelt einen Würfel und erzielt eine 2. Das Endergebnis der Probe ist somit 5 und um einen Punkt zu niedrig. Die Probe ist gescheitert.

Vergleichende Probe

Bei einer vergleichenden Probe legen beide Spieler jeweils eine Probe auf ein Attribut ihrer Figuren ab. Derjenige

Spieler, der das höhere Endergebnis erzielt, gewinnt die Probe. Sollte das Endergebnis bei beiden Spielern gleich hoch sein, so wird die Probe wiederholt, bis ein Spieler als Sieger aus der Probe hervorgeht.

Beispiel: Beide Spieler müssen mit ihren Figuren eine vergleichende INI-Probe ablegen. Der Blaue Spieler besitzt mit seiner Figur einen INI-Wert von 3, der Rote Spieler besitzt einen INI-Wert von 4. Beide Spieler werfen nun einen Würfel. Der Blaue Spieler erzielt eine 2, während der Rote Spieler eine 5 erzielt. Das Endergebnis des Blauen Spielers ist 5, das des Roten Spielers ist 9. Der Rote Spieler gewinnt die vergleichende Probe.

Erfolgsprobe

Eine solche Probe dient ausschließlich der Ermittlung des Erfolges einer Probe. Sie besitzt also keine Schwierigkeit, die übertroffen werden muss, sondern es muss lediglich ein möglichst hohes Ergebnis erzielt werden.

Beispiel: Eine Figur mit INI 3 legt eine Erfolgsprobe auf INI ab. Das Würfelergebnis ist 6, das Endergebnis der Erfolgsprobe ist 6.

Wann Proben scheitern

Eine Probe mit fester Schwierigkeit scheitert, wenn das Endergebnis der Probe niedriger ist als die Schwierigkeit und eine vergleichende Probe scheitert, wenn der gegnerische Spieler ein höheres Endergebnis erreicht. Zusätzlich gelten alle Proben als gescheitert, deren Endergebnis 0 oder weniger beträgt.

Beispiel: Eine Figur besitzt INI 0 und muss eine INI-Probe als Erfolgsprobe ablegen. Durch verschiedene Effekte erhält die Figur einen Abzug auf ihre INI von -3. Sie würfelt eine 3. Das Endergebnis der Probe ist daher 0 (INI 0 + 3 - 3 durch Abzüge). Die Probe ist somit gescheitert.

1.3.2. Die Regel der 1 und der 6

Patzer - Die Regel der 1

Wenn ein Spieler bei einer Probe eine 1 würfelt, so gilt dies als Patzer. Hierbei ist es egal, ob es sich um eine Probe mit fester Schwierigkeit, eine vergleichende Probe oder eine Erfolgsprobe handelt, die Probe ist gescheitert.

Beispiel: Der Spieler muss eine INI-Probe gegen eine feste Schwierigkeit von 4 ablegen und besitzt einen INI-Wert von 5. Da sein Wert höher ist als die Schwierigkeit, müsste er eigentlich nicht würfeln, da sein Endergebnis in jedem Fall höher ist als die Schwierigkeit der Probe. Aufgrund der Regel der 1 besteht für ihn jedoch die Chance, einen Patzer zu erhalten. Er muss also eine Probe ablegen. Bei einer 1 ist die Probe ein Patzer und damit gescheitert, bei einem anderen Ergebnis hat er die Probe bestanden.

Anmerkung: Die Regel der 1 greift nur bei einem Würfelergebnis von 1. Wenn lediglich das Endergebnis der Probe 1 ergibt, ist dies kein Patzer, sofern das Würfelergebnis ein anderes ist.

Weiterwürfeln - Die Regel der 6

Wenn ein Spieler in seiner Probe eine 6 erzielt, darf er entscheiden, den Würfel erneut zu werfen, um so das Endergebnis seiner Probe noch weiter zu verbessern. Dieses erneute Werfen des Würfels wird als „weiterwürfeln“ bezeichnet. Es ist zu beachten, dass auch bei einem Weiterwürfeln einer Probe die Regel der 1 greift. Eine Probe kann so lange weitergewürfelt werden, wie der Spieler die Berechtigung dazu hat, indem er weiter eine 6 erzielt. Alle auf diese Weise gewürfelten Ergebnisse werden zusammengezählt um das Endergebnis der Probe zu erhalten.

Beispiel: Der Spieler muss eine INI-Probe mit der Schwierigkeit 11 ablegen und besitzt einen INI-Wert von 4. Er ist also darauf angewiesen, die Probe weiter zu würfeln um die Schwierigkeit überhaupt erreichen zu können. Der Spieler würfelt und erzielt tatsächlich eine 6. Gemeinsam mit seinem Ausgangswert von 4 ist er nun bei einem Endergebnis der Probe von 10. Dies reicht jedoch noch nicht aus, also entscheidet er sich zum Weiterwürfeln und erzielt eine 3. Dieses Würfelergebnis wird zu dem bisherigen Ergebnis hinzugezählt und ergibt somit das

endgültige Endergebnis der Probe in Höhe von 13. Die Probe ist gelungen. Hätte er beim weiterwürfeln eine ❶ erzielt, wäre die Probe ein Patzer gewesen.

Anmerkung: Wird eine Probe weitergewürfelt, so ist diese Entscheidung nicht rückgängig zu machen. Selbst wenn die gewürfelte ❷ ausgereicht hätte, die geforderte Probe

zu bestehen, kann es unter Umständen sinnvoll erscheinen, die Probe weiter zu würfeln. Wenn daraufhin eine ❶ geworfen wird, ist die Probe ein Patzer, die vorherige ❷ kann nicht als Ergebnis verwendet werden.

1.3.3. Proben mit mehreren Würfeln

Manchmal hat ein Spieler die Möglichkeit, eine Probe mit mehr als einem Würfel durchzuführen. Er würfelt dann eine entsprechende Anzahl von Würfeln und muss sich aus diesen Würfelergebnissen schließlich eines aussuchen. Er ist nicht gezwungen, das beste Ergebnis zu verwenden, die Wahl des Würfelergebnisses ist frei.

Auch bei Proben mit mehreren Würfeln gelten die Regeln der ❶ und der ❷. Es gilt jedoch, eine Besonderheit zu beachten: Wenn sich der Spieler einmal dazu entschlossen hat, einen oder mehrere Würfel weiter zu würfeln, kann er sich als Würfelergebnis nur eines dieser weitergewürfelten

Resultate aussuchen. Alle weiteren, vorher erzielten Ergebnisse sind verloren. Wenn er also beim weiterwürfeln ausschließlich ❶en würfelt, ist die Probe ein Patzer.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine INI-Probe mit 4 Würfeln. Er hat einen INI-Wert von 3. Als Würfelergebnisse erhält er ❶ ❷ ❷ und ❷. Der Spieler könnte sich nun eines dieser Ergebnisse auswählen, entschließt sich aber, die beiden Ergebnisse von ❷ weiter zu würfeln. Beim Weiterwürfeln erhält er ❶ und ❶. Die Probe ist ein Patzer, da die vorher erzielte ❷ bereits verloren ist.

1.3.4. Würfe

Immer wenn ein Würfel geworfen wird und es sich dabei nicht um eine Probe auf ein Attribut handelt, spricht man von einem Wurf. Würfe können in vielen verschiedenen Spielsituationen verlangt werden. Wenn es nicht anders angegeben wird, werden Würfe immer mit einem einzelnen

Würfel durchgeführt. Die Regeln der ❶ oder der ❷ kommen bei Würfeln nicht zur Anwendung. Wann ein Wurf erfolgreich ist oder nicht, ist immer von dem Effekt abhängig, der den Wurf ausgelöst hat.

1.4. Aktionen

Alles, was eine Figur während einer Runde unternimmt, ist eine Aktion. Es gibt verschiedene ausführbare Aktionen, wobei nicht jede Figur alle möglichen Aktionen durchführen kann. Die meisten Aktionen werden während der Aktivierung einer Figur in der Aktivierungsphase (siehe Kapitel 2.3.3 auf Seite 19) durchgeführt. Es gibt jedoch einige Aktionen, die in anderen Phasen stattfinden. Was die einzelnen Aktionen bedeuten, wird in den späteren Kapiteln dieses Regelbuches beschrieben, an dieser Stelle werden lediglich die Grundregeln zu den Aktionen einer Figur beschrieben.

Folgende Aktionen kann eine Figur durchführen:

- Sie kann sich auf verschiedene Arten bewegen (siehe Kapitel 3 ab Seite 21)
- Sie kann mit einer Angriffsbewegung in einen Nahkampf eintreten (siehe Kapitel 3.3 ab Seite 22)
- Sie kann mit einer Fernkampf-Waffe schießen (siehe Kapitel 5.3 auf Seite 34)

- Sie kann Zauber sprechen (siehe Kapitel 6.3 auf Seite 40)
- Sie kann Wunder wirken (siehe Kapitel XXX auf Seite YYY)
- Sie kann verschiedene Effekte einsetzen (zum Beispiel Ausrüstungsgegenstände oder Sonderkarten)

Offensive Aktionen

Es kommt vor, dass sich Effekte nicht auf alle Aktionen einer Figur, sondern nur auf sogenannte „Offensive Aktionen“ beziehen. Wenn dies der Fall ist, sind folgende Aktionen betroffen:

- Angriffsbewegungen
- Zauber und Wunder, die negative Auswirkungen wie eine Senkung von Attributen oder einen Schadenswurf bzw. eine Erhöhung der Verletzungsstufe zur Folge haben können
- Fernkampfgriffe
- Sonstige Effekte, die negative Auswirkungen zur Folge haben können

1.4.1. Aktionen ansagen

Immer wenn ein Spieler eine Aktion durchführen möchte, muss er dies vor der Ausführung ankündigen. Man spricht hierbei vom „Ansagen“ der Aktion. Es ist wichtig, seine Aktionen anzusagen, damit dem Gegenspieler die Möglichkeit der Reaktion gewährt wird.

Grundsätzlich gilt: Eine jede Aktion muss angesagt werden, auch dann, wenn der Gegenspieler nicht in die Aktion involviert ist.

Aus Gründen der Fairness sollten die Spieler dem Gegner immer Zeit geben, über eine Ansage nachzudenken und

gegebenenfalls darauf zu reagieren. Ebenso sollte der Gegner informiert werden, wenn ein Spieler einen Wurf durchführt.

Beispiel: Am Rundenende findet die Versorgungsphase der Spieler statt. Der Blaue Spieler hat hierbei einige Würfe durchzuführen: einen Regenerationswurf für seinen schwer verletzten Anführer und zwei Manaregenerationen für die beiden Magier seiner Armee, die jedoch nur einen geringen Bedarf an frischen Manasteinen besitzen. Ohne seinen Gegner darauf hinzuweisen, welche Bedeutung die verschiedenen Würfe haben, würfelt er drei Würfel und erzielt eine 2, eine 4 und eine 6. Im Anschluss daran verkündet er, die 2 und die 4 gehören zu den Magiern, die 6 zu dem Anführer, der dadurch eine Verletzungsstufe geheilt wird.

Der Rote Spieler muss dies nun hinnehmen, wird aber vermutlich das Gefühl besitzen, hier gerade betrogen worden zu sein.

Die korrekte Durchführung hätte folgendermaßen ausgesehen:

Der Blaue Spieler steht vor seinen Würfeln in der Versorgungsphase. Er deutet auf einen seiner Magier, kündigt die Manaregeneration an und würfelt eine 2. Er wendet das Ergebnis an und deutet auf den zweiten Magier. Auch hier würfelt er nun und erzielt eine 4. Nachdem auch hier die Manasteine dem Vorrat hinzugefügt wurden, deutet er auf den Anführer seiner Armee und kündigt den Regenerationswurf an. Das

Ergebnis ist eine 6, wodurch der Anführer um eine Verletzungsstufe geheilt wird.

Das Ergebnis ist in diesem Fall genau das gleiche wie im obigen Beispiel, doch der Rote Spieler hatte das Gefühl, über alle Vorgänge informiert worden zu sein und ist sich so sicher, dass alle Würfe mit rechten Dingen zugegangen sind.

Ansage vergessen

Wenn ein Spieler den Einsatz einer Fähigkeit oder einen anderen Effekt ansagen wollte und dies vergisst, dann muss er ohne den angesagten Effekt weiterspielen. Eine nachträgliche Anwendung eines Effektes ist nur möglich, wenn sein Gegner ihm ausdrücklich gestattet, die Auswirkungen so anzuwenden, wie er sie eigentlich ansagen wollte.

Beispiel: Ein Spieler ist berechtigt, 2 Figuren seiner Armee durch die Fähigkeit „Mutagen/X“ einen Mutagen-Marker zuzuweisen. Zum vorgeschriebenen Zeitpunkt der Runde vergisst er dies jedoch und möchte im späteren Verlauf der Runde nachträglich die Zuteilung vornehmen. Es liegt nun am Gegner, ob er dem Spieler gestattet, über die Mutagen-Marker zu verfügen oder nicht.

Ansage zurücknehmen

Einmal ausgesprochene Ansagen können nicht zurückgenommen werden und müssen genau so durchgeführt werden, wie die Ansage es angekündigt hat, es sei denn, der Gegner gestattet ausdrücklich die Rücknahme der Ankündigung.

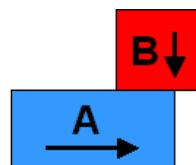
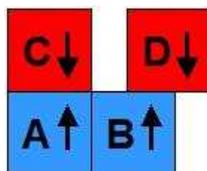
1.5. Basenkontakt

Von Basenkontakt wird gesprochen, wenn die Basen zweier Figuren einander berühren. Insbesondere im Nahkampf spielt der Basenkontakt eine große Rolle, denn Figuren können sich nur dann bekämpfen, wenn sie sich in Basenkontakt zueinander befinden. Doch auch bei manchen anderen Spieleffekten ist es von Bedeutung ob sich eine Figur in Basenkontakt befindet oder nicht. Eine Figur kann sowohl mit verbündeten als auch mit gegnerischen Figuren in Basenkontakt sein.

Sollte sich eine Figur nicht in Basenkontakt mit gegnerischen Figuren befinden, dann ist diese Figur „Frei von Gegnern“. Verbündete Figuren beeinflussen diesen Zustand nicht.

Damit Basenkontakt besteht, muss eine der beiden Figuren mit mehr als der Hälfte einer ihrer Basenseiten in Kontakt mit der anderen Figur sein.

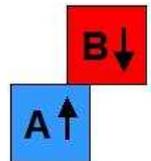
Beispiel: Figur A befindet sich sowohl mit Figur B als auch mit Figur C in Basenkontakt. Zusätzlich besteht ein Basenkontakt zwischen Figur B und Figur D.



Beispiel: Figur A ist eine Figur auf einer Kavalierbasis. Sie wurde in Basenkontakt mit Figur B bewegt. Obwohl weniger als die Hälfte der Basenkante von Figur A in Kontakt mit Figur B ist, befinden sich diese beiden

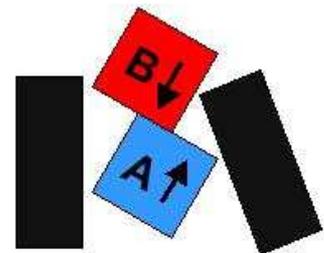
Figuren im Basenkontakt, da mehr als die Hälfte der Basenkante einer der beiden Figuren ausreichend ist. Dies ist bei Figur B erfüllt.

Beispiel: Hier berühren sich zwar die Basenkanten der Figuren A und B, sie befinden sich aber dennoch nicht in Basenkontakt miteinander, da keine der beiden Figuren mehr als die Hälfte der Basis in Kontakt mit der anderen Figur gebracht hat.



Es ist den Spielern erlaubt, ihre Figuren so zu platzieren, dass aufgrund von Hindernissen oder anderen Figuren kein Basenkontakt hergestellt werden kann.

Beispiel: Der Blaue Spieler hat seine Figur A mit Absicht etwas schräg zwischen den schwarz dargestellten Hindernissen platziert um zu verhindern, dass der Rote Spieler mehr als die Hälfte der Basis seiner Figur B in Kontakt mit Figur A bringen kann.



Sollte sich Figur B wie hier dargestellt an Figur A heranstellen, ist dennoch kein Basenkontakt hergestellt, da weniger als die Hälfte der Basis einer der beiden Figuren in Kontakt gebracht wurde.

Anmerkung: Diese Regel kann durchaus die eine oder andere Kontroverse am Spieltisch hervorrufen. Die Spieler sollten in jedem Fall versuchen, nicht um jeden Millimeter

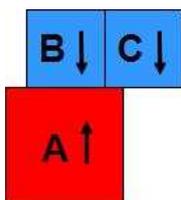
zu feilschen und strittige Entscheidungen entweder besprechen oder im Zweifel mit einem Würfelwurf entscheiden

1.5.1. Anzahl von Figuren in Basenkontakt

Es kommt häufig vor, dass eine Figur von mehr als einer Figur umstellt wird. Von wie vielen Figuren eine Figur umstellt werden kann und wie viele dieser Figuren an welcher Seite stehen dürfen, ist von der Basis der Figuren abhängig (Figuren ohne Basis gelten dabei wie eine große Kreaturenbasis wenn nichts anderes angegeben ist). Die maximale Anzahl an Figuren, die sich mit einer Seite der Basis einer Figur in Kontakt begeben können ist von der Größe dieser Seite abhängig und aus der untenstehenden Tabelle abzulesen:

Maximale Anzahl von Figuren in Basenkontakt	
Kantenlänge der Basis der Figur	Mögliche Basisgrößen in Kontakt mit dieser Seite und deren Anzahl
2,5 cm (Infanteriebasis oder Front einer Kavalleriebasis)	Alle Basisgrößen: Jeweils 1 Figur
3,75 cm (Kreaturenbasis)	2,5 cm: Jeweils 2 Figuren 3,75 cm und 5 cm: Jeweils 1 Figur
5 cm (Große Kreaturenbasis oder Seite einer Kavalleriebasis)	2,5 cm und 3,75 cm: Jeweils 2 Figuren 5 cm: Jeweils 1 Figur

Dies betrifft jedoch nur den tatsächlich hergestellten Basenkontakt. Weitere Figuren können die entsprechende Seite der Basis dennoch berühren ohne dass dabei Basenkontakt hergestellt wird.

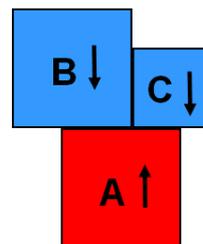


Beispiel: In diesem Beispiel hat die Figur A, die auf einer Kreaturenbasis steht, die Figur B angegriffen und dabei derart Basenkontakt hergestellt, dass ihre eigene

Frontseite von Figur C nicht mehr mit mindestens der Hälfte ihrer Basis erreicht werden kann. In diesem Beispiel besteht also kein Basenkontakt zwischen Figur A und Figur C.

Sollten sich Figuren unterschiedlicher Basisgrößen in Basenkontakt mit einer Figur begeben wollen, dann zählt immer die größte Kategorie um die Gesamtzahl der Figuren in Basenkontakt dieser Seite zu bestimmen. Auf diese Weise kann der Fall eintreten, dass zwei Figuren eigentlich in der Lage wären, Basenkontakt an einer Seite herzustellen, aber die größere der beteiligten Größen nur eine Figur zulässt. In dieser Situation kann nur eine Figur Basenkontakt herstellen. Der Spieler der Figuren entscheidet, welche der Figuren als in Basenkontakt gilt.

Beispiel: In diesem Beispiel ist eine Figur auf einer Kreaturenbasis (Figur A) in Basenkontakt mit Figur B, die ebenfalls auf einer Kreaturenbasis steht. Gemäß der Tabelle darf in einem solchen Fall nur 1 Figur Basenkontakt mit Figur A herstellen. Figur C kann sich an die gleiche Basenseite von Figur A bewegen und hätte damit theoretisch Basenkontakt hergestellt (sie hat mehr als die Hälfte ihrer Basis in Kontakt). Aufgrund der Größe von Figur B ist jedoch nur eine Figur in Basenkontakt mit dieser Seite von Figur A erlaubt. Der Blaue Spieler entscheidet, ob Figur B oder Figur C als in Basenkontakt befindlich gilt.

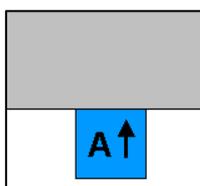


1.6. Sichtfeld und Sichtlinie

Viele Aktionen der Figuren können nur dann durchgeführt werden, wenn die Figur eine gültige Sichtlinie auf ihr Ziel besitzt.

Sichtfeld

Das Sichtfeld beträgt 180 Grad von der Basisvorderkante der Figur und bildet die Grundvoraussetzung für jede Sichtlinie der Figur. Grundsätzlich sind Sichtlinien nur im Sichtfeld möglich.



Beispiel: Hier ist das Sichtfeld von Figur A grau dargestellt.

Sichtlinie

Eine Sichtlinie besteht, wenn sich das Ziel im Sichtfeld befindet und sich von einem beliebigen Punkt der eigenen Basisvorderkante zu einem beliebigen Punkt der Basis des Ziels eine gerade Linie ziehen lässt, die nicht von Hindernissen geschnitten wird. Hindernisse können beispielsweise andere Figuren oder Geländeteile sein und besitzen immer eine Größenangabe. Bei Figuren ergibt sich die Größe aus der Basis der Figur

(siehe Kapitel 1.2.2 auf Seite 6), bei Geländeteilen muss die Größe immer vor Spielbeginn festgelegt werden.

Wenn das Hindernis, welches die Sichtlinie der Figur schneidet, gleichgroß oder größer ist, als die größere der beiden beteiligten Figuren (also die Figur selbst oder das Ziel), dann blockiert das Hindernis die Sichtlinie. Ist es jedoch von kleinerer Größe als eine der beiden Figuren, dann wird die Sichtlinie durch das Hindernis nicht blockiert und es ist eine Sicht vorhanden.

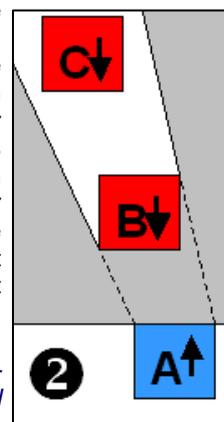


Abbildung 2 zeigt die Sichtlinien-ermittlung von Figur A. Das Sichtfeld ist grau dargestellt.

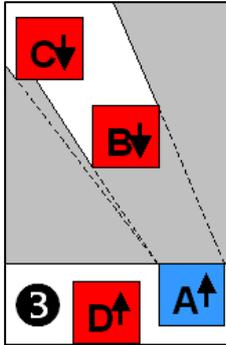
Der weiße Bereich hinter Figur B kann von Figur A nicht eingesehen werden, da Figur B ein Hindernis darstellt.

Da keine direkte Verbindung von der Basenvorderkante von Figur A zu Figur C gezogen werden kann, besitzt Figur A keine Sichtlinie zu Figur C.

Abbildung ③ zeigt noch einmal die Ermittlung der Sichtlinien in verschiedenen Situationen. Figur A besitzt eine gültige Sichtlinie zu Figur B, da diese sich deutlich erkennbar in ihrem Sichtfeld befindet und keine Hindernisse zwischen diesen beiden Figuren stehen.

Auch zu Figur C besteht eine gültige Sichtlinie. Dies ist nicht auf den ersten Blick erkennbar, doch es ist möglich, von der Basisvorderkante der Figur A eine gerade Linie (an Figur B vorbei) bis zu einer Basiskante der Figur C zu ziehen.

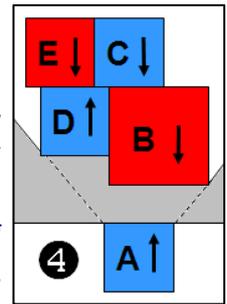
Auch wenn hier mehr als die Hälfte der Basis verdeckt ist, besteht eine Sichtlinie. Es genügt bereits, wenn eine Ecke der Figur sichtbar ist. Zu Figur D besteht keine gültige Sichtlinie, da sich diese nicht im Sichtfeld der Figur A befindet.



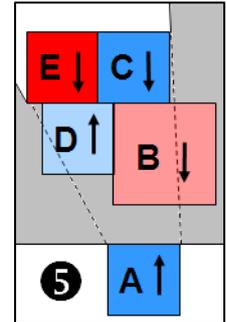
Eine Ausnahme stellen Kampfgetümmel (siehe Kapitel 4.1 auf Seite 28) dar. Bei Sichtlinie auf ein Ziel im Kampfgetümmel dürfen bis zu 2 Figuren die dem Getümmel angehören bei der Ermittlung der Sichtlinie

ignoriert werden. Sie gelten dann nicht als Hindernis der Sichtlinie.

Beispiel: Die Abbildungen ④ und ⑤ zeigen die gleiche Situation. Figur A hat eine Sichtlinie auf ein Kampfgetümmel, bestehend aus den Figuren B (Große Größe), C, D und E. Eine direkte Sichtlinie besteht jedoch nur zu den Figuren B und D. Gemäß der Regel darf sie nun jedoch bis zu 2 Figuren im Bezug auf die Sichtlinienermittlung ignorieren. Sie wählt die Figuren B und D und hat somit nun auch eine Sichtlinie auf die Figuren C und E.



Sollte sich eine Figur selbst in Basenkontakt mit gegnerischen Figuren befinden, dann besitzt sie nur noch eine Sichtlinie auf alle Figuren in Basenkontakt (selbst dann wenn diese sich nicht in ihrem Sichtfeld befinden). Alle anderen Figuren sind für sie nicht sichtbar (auch dann wenn eine ungeschnittene Sichtlinie gezogen werden könnte).



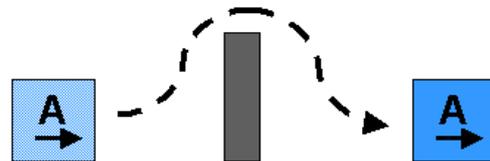
1.7. Entfernungen

Entfernungen spielen bei Confrontation eine große Rolle, zum Beispiel um festzustellen, wie weit sich eine Figur bewegen kann oder um zu sehen, ob die Reichweite eines Zaubers genügt, um den Gegner zu erreichen.

Entfernungen werden immer in cm angegeben und gemessen. Hierbei gilt, dass Messen auf dem Spielfeld nur dann erlaubt ist, wenn auch wirklich eine Aktion angesagt wurde. Sollte sich dann beim Messen herausstellen, dass die Reichweite nicht ausreichend ist oder die Figur den Zielort nicht erreichen kann, dann muss die Aktion dennoch so weit wie möglich ausgeführt werden. Dies bedeutet, dass sich eine Figur dennoch so weit wie möglich an den gewünschten Zielort heran bewegen muss (und dabei mit ihrer Basisvorderkante in direkter Ausrichtung auf den Zielort gestellt werden muss) oder dass eine Figur den Schuss abgibt, auch wenn das Ziel außerhalb der Reichweite ist.

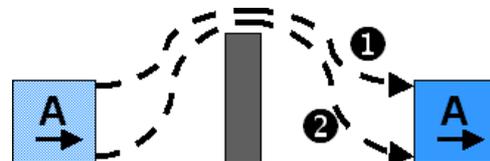
Gemessen wird immer von einem Punkt an der eigenen Basenvorderseite zu einem Punkt der Basenkante des Ziels. Hierbei ist es egal, welche Kante gewählt wird, sobald ein Punkt der gegnerischen Basis innerhalb der Reichweite liegt, gilt dies als ausreichend.

Beim Zurücklegen von Entfernungen gilt zudem, dass die tatsächlich zurückgelegte Entfernung berücksichtigt wird. Eine Figur, die sich um ein Hindernis herum bewegt, kann also dementsprechend nicht ihre gesamte BEW in gerader Linie ausschöpfen, um sich von ihrem Ausgangspunkt wegzubewegen.



In diesem Beispiel müsste also der gesamte Verlauf der gestrichelten Linie, welche die zurückgelegte Strecke darstellt, gemessen werden. Diese Entfernung darf die Reichweite der Figur nicht überschreiten.

Anmerkung: In einem solchen Fall sollten die zurückgelegten Entfernungen immer von der Seite gemessen werden, die am dichtesten am Hindernis vorbeibewegt werden soll um die korrekte Entfernung zu ermitteln.



Beispiel: Hier sind zwei Entfernungsmessungen dargestellt. Bei Fall ① wurde von der oberen Basenkante gemessen. Die Entfernung ist klar geringer als die Messung bei Fall ②, die von der unteren Basenkante ausgeht. Da sich die Figur aber nicht durch das Hindernis hindurchbewegen darf, wäre Fall ② korrekt gemessen worden.

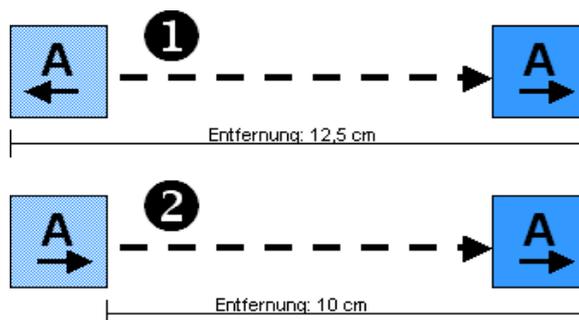
1.7.1. Ausrichtung der Figuren

Vor einer Bewegung kann sich eine Figur auf ihrer Position frei in Richtung auf das Ziel der Bewegung drehen. Die Bewegung wird dann von ihrer Basisvorderkante aus gemessen.

Dieses Beispiel zeigt die Bewegung einer Figur. Ihr stehen insgesamt 10 cm zu. Zu Beginn der Bewegung befindet sich die Basisvorderkante der Figur 12,5 cm von ihrem späteren Ziel entfernt (dargestellt unter ①).

Da sie sich jedoch vor ihrer Bewegung frei drehen darf, liegen nach dieser Drehung nur noch 10 cm zwischen ihrer Basisvorderkante und dem Ziel (dargestellt unter ②). Die Bewegungsreichweite ist also ausreichend.

Anmerkung: Das Drehen vor einer Bewegung hat keinen Einfluss auf die Sichtlinien (siehe Kapitel 1.6 auf Seite 11) der Figur. Diese müssen von der Ursprungsausrichtung aus ermittelt werden.



Grundsätzlich gilt das Ausrichten einer Figur immer als Bewegung. Wenn auf der Figur auch ein Effekt wirkt, die besagt, dass sich die Figur nicht bewegen darf, so kann sie sich auch nicht auf ihrer Position drehen. Eine Neuausrichtung der Figur ist also immer Bestandteil einer Bewegungsart wie sie in Kapitel 3 ab Seite 21 dargestellt werden.

1.8. Der Schadenswurf

Wenn eine Figur im Nahkampf geschlagen, von einem Geschoss getroffen oder von einem Zauber oder Wunder verletzt wird, wird ein Wurf durchgeführt, der die Schwere der erlittenen Verletzung angibt. Diesen Wurf nennt man Schadenswurf. Ein Schadenswurf wird mit zwei Würfeln durchgeführt und es handelt sich hierbei nicht um eine Probe, daher findet die Regel der ① und der ⑥ hier keine Anwendung.

Das Ergebnis des Schadenswurfs berechnet sich wie folgt:

Höherer Würfel + STÄ des Effekts – WID des Ziels

Anmerkung: Es empfiehlt sich im Spiel, die STÄ und den WID bereits im Vorfeld zu verrechnen und den Schadenswurf mit der Differenz der beiden Werte zu modifizieren. Dies stellt sich dann folgendermaßen dar:

Höherer Würfel +/- Differenz zwischen STÄ und WID

Das Ergebnis des Schadenswurfes ergibt die benötigte Zeile der Verletzungstabelle. Im Schnittpunkt zwischen der Spalte und der Zone des Schadenswurfes steht der Eintrag über die eigentliche Verletzung, die das Ziel des Schadenswurfes erleidet.

Wird beim Schadenswurf ein Pasch erzielt, so wird das Würfelergebnis sowohl für die Ermittlung der Zeile wie auch der Ermittlung der Spalte herangezogen und ganz normal abgelesen.

Ausnahme: Ein 6er-Pasch wird zwar ganz normal abgelesen, er erhöht aber die bereits bestehende Verletzungsstufe des Ziels mindestens um 2 Stufen.

Verletzungstabelle	Der Niedrigere Würfel zeigt den Trefferbereich und die Spalte an:				
	Beine 1	Arme 2	Bauch 3	Brust 4	Kopf 5,6
-7/-6	N	N	B	B	L
-5/-4	N	B	B	L	L
-3/-2	B	B	L	L	L
-1/0	B	B	L	L	L
1/2	B	L	L	L	S
3/4	L	L	L	S	S
5/6	L	L	S	S	K
7/8	L	S	S	K	K
9/10	S	S	K	K	T
11/12	S	K	K	T	T
13/14	K	K	T	T	T
15/16	K	T	T	T	T
17+	T	T	T	T	T

N	Keine Auswirkung	B	Betäubt	L	Leichte Verletzung
S	Schwere Verletzung	K	Kritische Verletzung	T	Tödliche Verletzung

Ein 6er-Pasch wird von der Tabelle abgelesen. Er erhöht die Verletzung mind. um 2 Stufen
Bei Schadenswürfen ist eine ① kein Patzer und eine ⑥ darf nicht weitergewürfelt werden

Jeder der beiden Würfel des Schadenswurfs hat eine andere Bedeutung. Das niedrigere Ergebnis zeigt die Zone der Figur an, in welcher der Treffer erzielt wurde. Die Zone ist in der Verletzungstabelle als Spalte abzulesen. Je höher die Spalte, desto stärker wird die anschließende Verletzung. Das höhere Würfelergebnis wird für das Ergebnis des Schadenswurfs herangezogen.

In dieses Ergebnis fließen insgesamt 3 Bestandteile mit ein:

- Das höhere Würfelergebnis der beiden Würfel für den Schadenswurf
- Die STÄ des Effekts, der zu dem Schadenswurf führte (Angriff, Geschoss, Zauber, etc.)
- Der WID des Ziels des Schadenswurfs

Beispiel: Eine Figur mit WID 5 erleidet einen Schadenswurf. Die STÄ des Effekts, der zu dem Schadenswurf führte ist 7. Die Würfel des Schadenswurfs zeigen eine ⑤ und eine ②. Der Schadenswurf besitzt also ein Ergebnis von 7 (5 + 7 – 5). Das bedeutet, dass die verursachte Verletzung in der Zeile „7/8“ Abgelesen werden muss.

Das niedrigere Würfelergebnis war eine 2, es handelt sich also um einen Armtreffer, der in der entsprechenden Spalte abgelesen werden muss. Wenn man nun den Schnittpunkt sucht, ergibt sich eine Schwere Verletzung.

Verletzungstabelle	Der Niedrigere Würfel zeigt die Zone an:	
	Beine 1	Arme 2
-7/-6	N	T
-5/-4	N	B
-3/-2	B	B
-1/0	B	B
1/2	B	B
3/4	L	L
5/6	L	L
7/8	L	S
9/10	S	S
11/12	S	K

1.8.1. Betäubung und Verletzungen

Es gibt bei Confrontation insgesamt vier mögliche Verletzungen. Dies sind:

- Leichte Verletzung (L)
- Schwere Verletzung (S)
- Kritische Verletzung (K)
- Tödliche Verletzung (T)

Zusätzlich können bei einem Schadenswurf noch die Ergebnisse „Keine Auswirkung (N)“ und „Betäubt (B)“ eintreten. Diese beiden Ergebnisse gelten nicht als Verletzungen, obwohl eine Betäubung kurzfristig die gleichen Auswirkungen auf eine Figur hat wie eine Leichte Verletzung. Somit sind alle Auswirkungen, die sich auf Verletzungen beziehen, bei Betäubungen unwirksam.

Verletzungen sind immer dauerhaft. Sie halten an, bis die Figur aufgrund ihrer Verletzungen stirbt oder bis sie durch einen Effekt geheilt werden. Erlittene Betäubungen gelten jedoch nur bis zum Ende der Runde oder bis die Figur eine tatsächliche Verletzung erleidet.

Erhöhung und Heilen von Verletzungsstufen

Es kommt oft vor, dass eine Figur bereits verletzt ist und dann eine weitere Verletzung erhält. Um in einem solchen Fall die neue Verletzungsstufe zu ermitteln, gelten folgende Regeln:

- Ist die neue Verletzung schwerer als die bisherige, so erleidet die Figur ab sofort die Auswirkungen der neuen Verletzung
- Ist die neue Verletzung weniger oder gleich schwer als die bisherige, so steigt die Verletzungsstufe der Figur um 1 Stufe

Eine genaue Ermittlung der neuen Verletzungsstufe lässt sich aus der Tabelle ablesen. Es ist zu beachten, dass die erste Verletzung immer die Ausgangsverletzung darstellt, während die zweite Verletzung die neue Verletzung ist.

Sollte eine Figur nur über 3 Wundstufen verfügen (siehe Kapitel 1.2.3 auf Seite 7), dann gilt jede Kritische Verletzung

die sie erleidet automatisch als Tödliche Verletzung mit allen daraus resultierenden Effekten.

Wenn ein Effekt besagt, dass eine Figur um eine oder mehrere Verletzungsstufen heilt, so bedeutet dies, dass die Verletzungen, die sie besitzt, um eine Stufe leichter werden.

Beispiel: Eine Figur mit einer Kritischen Verletzung wird durch einen Effekt um eine Verletzungsstufe geheilt. Die Figur gilt ab sofort nur noch als Schwer verletzt.

L	+	L	=	S
L	+	S	=	S
L	+	K	=	K
S	+	L	=	K
S	+	S	=	K
S	+	K	=	K
K	+	L	=	T
K	+	S	=	T
K	+	K	=	T

Tödliche Verletzungen

Wenn eine Figur eine Tödliche Verletzung erleidet (egal, ob in einem Schlag oder durch die Erhöhung von Verletzungsstufen), wird sie sofort als Verlust vom Spielfeld genommen, es sei denn ein Effekt (z.B. die Fähigkeit „Zäh“) verhindert dies.

Es gibt einige Effekte, die besagen, dass eine Figur „ganz aus dem Spiel“ entfernt wird. In einem solchen Fall wird die Figur unmittelbar nach der Tödlichen Verletzung entfernt und kann nicht mehr von irgendwelchen Effekten profitieren, die sie im Spiel halten oder die es ihr ermöglichen, wieder ins Spiel zurückzukehren.

Beispiel: Eine Figur besitzt die Fähigkeiten „Zäh“ und „Verstärkung“. Die Figur wird Opfer eines Effektes, der besagt, dass sie ganz aus dem Spiel entfernt wird. Somit wirkt weder die Fähigkeit „Zäh“ noch zählt die Figur für spätere Verstärkungswürfe des Volkes.

1.8.2. Verletzungsabzüge

Ist eine Figur verletzt, erhält sie die Abzüge entsprechend ihrer Verletzungsstufe. Die Höhe der Abzüge und die betroffenen Attribute sind aus der Tabelle abzulesen.

Die Auswirkungen gelten immer sofort nach Erhalt einer Verletzung. Ebenso werden sie entsprechend angepasst, sobald eine Figur um eine Verletzungsstufe geheilt wird.

Eine Figur erhält niemals gleichzeitig Abzüge für eine Verletzung und eine Betäubung. Es gilt immer der höhere Abzug.

Beispiel: Eine Figur ist Betäubt und erhält daher die entsprechenden Verletzungsabzüge.

Verletzungsabzüge				
Verletzungsstufe	Betroffene Attribute	Abzug	Dauer	
Betäubt*	INI, ANG, STÄ, VER und FER	- 1	Rundenende	
Leicht	INI, ANG, STÄ, VER und FER	- 1	Dauerhaft	
Schwer	INI, ANG, STÄ, VER und FER	- 2	Dauerhaft	
Kritisch	INI, ANG, STÄ, VER und FER	- 3	Dauerhaft	
*: Betäubt-Ergebnisse gelten nicht als Verletzung und können nur dann eintreten, wenn die Figur nicht an einer anderen Verletzung leidet				

Nun erhält sie eine Schwere Verletzung. Der Abzug dieser Verletzung ist höher als der Abzug durch die Betäubung, also erleidet die Figur einen Abzug von -2 auf INI, ANG, STÄ, VER und FER.

1.8.3. Schadenswürfe annullieren

Einige Effekte besagen, dass ein erlittener Schadenswurf annulliert wird. Dies bedeutet, dass alle Effekte, die sich auf den Schadenswurf beziehen so gehandhabt werden, als sei dieser nie ausgeführt worden.

Beispiel: Eine Figur besitzt die Fähigkeit „Überlebensinstinkt/6“ und ist Ziel eines Effektes, der sie bei einem erlittenen Schadenswurf aus dem Spiel entfernt. Wenn die Figur nun einen solchen Schadenswurf erleidet, aber ihren Überlebensinstinkt-Wurf schafft, kommt der Effekt nicht zum Tragen, da der Schadenswurf annulliert wurde. Die Figur bleibt mit ihrer bisherigen Verletzung im Spiel.

Die Annullierung von Schadenswürfen kann immer nur in dem Moment erfolgen, in dem der Schadenswurf

durchgeführt wird. Im späteren Verlauf des Spiels sind die Verletzungen, die daraus resultieren, ganz normal von allen Effekten betroffen.

Besagt ein Effekt, dass ein Schadenswurf nicht annulliert werden kann, dann verlieren alle Fähigkeiten und Effekte, die das annullieren des Schadenswurfes ermöglichen, ihre Wirkung. Ebenso kann ein solcher Schadenswurf niemals durch Effekte auf eine andere Figur übertragen werden.

Beispiel: Die oben beschriebene Figur erleidet einen weiteren Schadenswurf, in dessen Beschreibung vermerkt ist, dass er nicht annulliert werden kann. Der Figur steht daher kein Überlebensinstinkt-Wurf gegen den Schadenswurf zu.

Kapitel 2 - Rundenablauf

Eine Partie Confrontation läuft immer nach dem gleichen Schema ab. Vor Spielbeginn wird von den Spielern festgelegt, wie lang das Spiel dauern soll. Eine Möglichkeit, dies einzuschränken ist, die Anzahl der gespielten Runden festzulegen. Bei Turnieren wird die Rundenanzahl von der Turnierleitung bestimmt.

Das eigentliche Spiel beginnt zunächst mit der Aufstellungsphase. Diese Phase ist einmalig und wird nur vor Beginn der ersten eigentlichen Runde durchgeführt. Anschließend finden die Runden nacheinander statt. Jede Runde ist in weitere Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge durchlaufen werden:

- Strategiephase
- Aktivierungsphase
- Nahkampfphase
- Versorgungsphase

Nachdem alle diese Phasen abgeschlossen sind, beginnt die nächste Runde des Spiels. Dies wird so lange fortgesetzt, bis das Spielende erreicht ist. Die Inhalte der einzelnen Spielphasen werden in den jeweiligen Kapiteln genauer behandelt.

2.1. Die Aufstellungsphase

Die Aufstellungsphase bezeichnet den Zeitraum vor der eigentlichen Partie. In dieser Phase wird nicht nur das Gelände aufgestellt und eventuelle Siegbedingungen ausgehandelt, sondern es werden auch die Figuren der beteiligten Armeen auf dem Schlachtfeld platziert. Als einzige der Spielphasen findet die Aufstellungsphase in jedem Spiel nur einmal statt.

Die Aufstellungsphase besteht aus 2 Schritten:

- Vorbereiten des Schlachtfeldes
- Aufstellen der Figuren

2.1.1. Vorbereiten des Schlachtfeldes

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen sich die beiden Spieler über das Schlachtfeld einigen. Es gilt, Geländeteile zu deklarieren und zu platzieren und festzulegen, ob und in welchem Umfang es Siegbedingungen gibt, die zu erreichen später das Ziel des Spiels sind. In diesem Punkt

haben die Spieler freie Wahl und können das Schlachtfeld ganz nach ihren Wünschen und Vorstellungen gestalten. Eine als Standard definierte Vorgehensweise dieses Punktes sowie mögliche Szenarien mit Siegbedingungen finden sich in den Turnierregeln.

2.1.2. Figuren aufstellen

Bevor die Figuren platziert werden, darf jeder Spieler bis zu zwei Karten (mit allen von ihnen repräsentierten Figuren, siehe Kapitel 9.5.2 auf Seite 53) bestimmen, die zunächst beiseite gestellt werden.

Anschließend entscheidet ein Wurf mit einem W6 welcher Spieler zuerst eine seiner Karten aufstellen muss. Er platziert alle dieser Karte zugewiesenen Figuren. Auf diese Weise werden nacheinander alle Figurenkarten aufgestellt mit Ausnahme der zuvor beiseite gestellten. Hat ein Spieler deutlich mehr Karten als sein Gegner, so muss er schließlich alle seine Karten nutzen um seine Figuren aufzustellen.

Erst wenn alle diese Figuren aufgestellt sind kommen die Karten der beiseite gestellten Figuren wieder ins Spiel, die nun in der gleichen Reihenfolge (also zuerst der Spieler mit dem höheren Wurf) aufgestellt werden.

Haben die Spieler Magier oder Priester im Spiel, dürfen diese noch eine Manaregeneration (siehe Kapitel 2.5.2 auf Seite 19) oder Glaubenspunktberechnung (siehe Kapitel 2.5.1 auf Seite 19) durchführen. Anschließend gilt die Aufstellungsphase als beendet und die eigentlichen Spielrunden beginnen.

Wenn eine Figur eine Fähigkeit besitzt oder einen Effekt anwenden kann, der besagt, dass er vor der Aufstellungsphase bzw. vor dem Spiel zum Tragen kommt, so muss dies spätestens zum Zeitpunkt der Aufstellung dieser Figur geschehen. Sichtlinien oder Basenkontakt spielen in dieser Phase keine Rolle.

Anmerkung: Effekte, die lediglich besagen, dass am Anfang jeder Runde eine bestimmte Auswirkung eintritt, gelten nicht während der Aufstellungsphase.

2.2. Strategiephase

2.2.1. Reserve

Bevor die Spieler eine Runde beginnen, müssen sie zunächst entscheiden ob sie eine ihrer Figurenkarten in Reserve legen möchten. Eine in Reserve gelegte Figurenkarte kann in der später folgenden Aktivierungsphase nicht vom Gegner ausgespielt werden da der Spieler

sie in jedem Fall in seinem eigenen Besitz behält. Die regeltechnische Bedeutung der Reserve wird in Kapitel 2.3.2 auf Seite 18 erklärt, aber ihre Benennung muss zu diesem Zeitpunkt des Rundenablaufs bekanntgegeben werden.

2.2.2. Taktiktest

Der Taktiktest ist eine vergleichende Probe, die über die strategische Vormacht der Armeen in der jeweiligen Spielrunde entscheidet. Der Gewinner des Taktiktests, auch Taktik-Gewinner genannt, darf einige wichtige Entscheidungen treffen und besitzt im Lauf der Runde verschiedene Vorteile gegenüber dem Taktik-Verlierer.

Der Taktiktest wird von jedem Spieler zu Beginn der Strategiephase auf die DIS des Anführers der Armee abgelegt (Zu vergleichenden Proben und deren Durchführung siehe Kapitel 1.3.1 auf Seite 8).

Der Anführer

Eine Figur in der Armee eines Spielers muss der Anführer sein. Es ist nicht möglich, mehr als einen Anführer zur gleichen Zeit im Spiel zu haben. Die folgende Reihenfolge zeigt, welche Figur das Amt des Anführers inne hat. Wenn eine Bedingung auf keine Figur der Armee zutrifft, dann wird die nächstfolgende Bedingung in Betracht gezogen und so weiter, bis eine Figur als Anführer der Armee ermittelt wurde. Sollte eine Bedingung auf zwei Figuren gleichermaßen zutreffen, so muss der Spieler eine von ihnen als Anführer auswählen:

- Der Anführer der Armee ist die teuerste Persönlichkeit, welche die Fähigkeit „Kommando/X“ besitzt
- Der Anführer der Armee ist die teuerste Persönlichkeit
- Der Anführer der Armee ist die teuerste Figur des Spielers oder eine beliebige Figur, welche die Fähigkeit „Kommando/X“ besitzt

Es gibt zwei Grundregeln, die bei der Bestimmung des Anführers beachtet werden müssen:

- Der Anführer der Armee muss aus dem Volk der Armee stammen
- Der Anführer der Armee darf nicht vom Rang „Kreatur“ sein, auch dann nicht, wenn es sich um eine Persönlichkeit handelt.

Der Anführer einer Armee wird zu Beginn jeder Runde neu ermittelt. Sollte also bspw. eine Figur im Laufe des Spiels die Fähigkeit „Kommando/X“ erhalten, so wird vor der Durchführung des Taktiktests geprüft, ob sie dadurch zum Anführer der Armee wird.

Sollten sich Siegbedingungen des gespielten Szenarios auf den Anführer beziehen, so gelten diese immer nur für die Figur, die zu Beginn der Partie der Anführer der Armee gewesen ist.

Auswirkungen des Taktiktests

Der Taktik-Gewinner besitzt folgende Vorteile:

- Er hat das Recht auf den ersten Zug
- Er darf einmal seine Reservekarte tauschen

- Er darf die entstehenden Kampfgetümmel ordnen
- Er hat das Recht auf den ersten Zug
- Er darf den ersten Nahkampf auswählen
- Er besitzt in strittigen Situationen das Recht zu entscheiden

Recht auf den ersten Zug

Der Taktik-Gewinner darf während der Kartenaktivierung entweder den ersten Zug durchführen oder bestimmen, welcher Spieler dies darf. Näheres zur Kartenaktivierung findet sich in Kapitel 2.3.1 auf Seite 18.

Reservekarte tauschen

Der Taktik-Gewinner darf einmal pro Runde die in Reserve gelegten Figuren durch eine andere Reservekarte austauschen. Mehr zur Reserve findet sich in Kapitel 2.3.2 auf Seite 18.

Kampfgetümmel ordnen

Der Taktik-Gewinner darf in unübersichtlichen Situationen die Nahkämpfe der Figuren aufteilen. Mehr zu Kampfgetümmeln und der Rolle des Taktik-Gewinners bei dieser Aufgabe findet sich in Kapitel 4.1 auf Seite 28.

Ersten Nahkampf auswählen

Der Taktik-Gewinner darf in der Nahkampfphase den Nahkampf auswählen, der zuerst abgehandelt wird. Näheres zu Nahkämpfen und der Rolle des Taktik-Gewinners findet sich in Kapitel 4.2 auf Seite 28.

Entscheidungsrecht in strittigen Situationen

Es kann im Lauf eines Spiels vorkommen, dass zwei Spieler einen Effekt ansagen möchten, dies aber von der Aktion des Gegners abhängig machen. Damit eine solche Situation klar geregelt ist, gilt, dass in strittigen Situationen der Taktik-Verlierer zuerst entscheiden muss, was er tut. Der Taktik-Gewinner kann dann darauf reagieren.

Beispiel: Während eines Spiels entsteht folgende Situation. Der Blaue Spieler ist der Taktik-Gewinner, der Rote Spieler der Taktik-Verlierer:

Roter Spieler: „Ich möchte meinen VER-Wert um einen Punkt erhöhen, aber nur, wenn du die Fähigkeit „Kriegsrausch“ ansagst.“

Blaue Spieler: „Ich sage Kriegsrausch nur dann an, wenn du deinen VER-Wert nicht erhöhst.“

Damit diese Situation gelöst werden kann, muss nun also der Rote Spieler als Taktik-Verlierer eine endgültige Entscheidung über sein Vorgehen treffen.

Roter Spieler: „Nun gut, ich erhöhe meinen VER-Wert nicht.“

Blaue Spieler: „In Ordnung, dann sage ich Kriegsrausch an!“

2.2.3. Austeilen der Karten

Alle am Spiel beteiligten Figurenkarten beider Spieler (mit Ausnahme der in Reserve platzierten Karten) werden zusammengemischt und anschließend verdeckt an die Spieler ausgeteilt. Hierbei ist zu beachten, dass der Taktik-Gewinner immer die erste Karte erhält. Im Fall einer ungeraden Anzahl an Karten erhält der Taktik-Gewinner also eine Karte mehr als sein Gegner.

Nach dem Austeilen der Karten besitzt jeder Spieler nun eine gewisse Anzahl von Karten. Darunter können sich sowohl eigene Karten befinden, wie auch Karten des Gegners. Die Karten, die ein Spieler nun zugeteilt bekommen hat sind seine Hand. In der folgenden Aktivierungsphase kann er über die Aktivierungsreihenfolge der Karten bestimmen, die er selbst von seiner Hand spielt.

2.3. Aktivierungsphase

Die Aktivierungsphase ist einer der wichtigsten Bestandteile einer Spielrunde. In ihr darf jede Figur einmal handeln. Die Reihenfolge der Handlungen bestimmt sich

dabei über die Figurenkarten die von den Spielern ausgespielt werden können.

2.3.1. Karten ausspielen

Die Figurenkarten werden abwechselnd ausgespielt. Jeder Spieler muss, wenn er am Zug ist, eine Karte spielen. Durch die Möglichkeit der Reserve oder mancher Spieleffekte, ist es möglich, mehr als eine Karte gleichzeitig zu spielen. Es muss aber mindestens eine Karte gespielt werden. Es ist den Spielern nicht möglich einen Zug zu passen oder auszusetzen.

Die 1. Karte

Welcher Spieler die 1. Karte einer Runde ausspielt, hängt davon ab, ob eine gerade Anzahl oder eine ungerade Anzahl an Karten ausgeteilt wurde (Zur Erinnerung: Bei einer ungeraden Anzahl Karten hat der Taktik-Gewinner eine Karte mehr auf der Hand als sein Gegner):

Gerade Anzahl an Karten:

Der Taktik-Gewinner muss die 1. Karte spielen.

Ungerade Anzahl an Karten:

Der Taktik-Gewinner darf entscheiden, welcher Spieler die 1. Karte spielt.

Alle weiteren Karten

Nachdem festgelegt wurde, welcher Spieler die 1. Karte ausspielt, wird nun abwechselnd ausgespielt bis keiner der Spieler mehr Karten auf seiner Hand und in seiner Reserve hat.

Wenn eine Figurenkarte ausgespielt wurde, werden die Figuren, die von dieser Karte repräsentiert werden (siehe Kapitel 9.5.2 ab Seite 53) aktiviert (siehe Kapitel 2.3.3 ab Seite 19).

2.3.2. Auswirkungen der Reserve

Wie bereits in Kapitel 2.2.1 auf Seite 17 angesprochen, bietet die Reserve Möglichkeiten, Karten zurückzuhalten, um sie zum gewünschten Zeitpunkt spielen zu können. Nachdem die Regeln für das grundlegende Ausspielen der Karten nun bekannt sind, soll jetzt genauer auf die Möglichkeiten der Reserve eingegangen werden.

Es liegt noch keine Karte in Reserve

Wenn der Spieler in dieser Runde noch keine Reservekarte hatte (weder zu Beginn der Runde noch während der Runde), dann darf er eine seiner Karten, wenn diese gespielt wird, in Reserve legen. Die Karte wird dann nicht sofort aktiviert, sondern gilt nun als Reservekarte. Es ist nicht möglich, im Laufe einer Runde mehr als eine Karte in Reserve zu legen, außer ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich. Wenn also die Reservekarte gespielt wurde, dann kann keine erneute Reservekarte gelegt werden.

Eine Karte liegt in Reserve

Wenn ein Spieler eine Karte in Reserve platziert hat, kann er diese immer dann spielen, wenn eine seiner anderen Karten ausgespielt wird. Dabei ist es egal, ob diese Karte vom Spieler selbst ausgespielt wurde oder ob der Gegner

die Karte ausgewählt hat. Diese ausgespielte Karte wird dann ganz normal aktiviert, zusätzlich werden aber die von der Reservekarte repräsentierten Figuren ebenfalls aktiviert.

Wenn der Spieler selbst am Zug ist, kann er auch die Karte aus seiner Reserve anstatt einer Karte aus seiner Hand spielen. Er ist also nicht gezwungen, die Reservekarte gemeinsam mit einer anderen Karte zu aktivieren.

Reservekarte austauschen

Der Taktik-Gewinner (siehe Kapitel 2.2.2 ab Seite 17) hat die Möglichkeit, einmal pro Runde die Reservekarte zu tauschen. Hierfür kann er, wenn er eine Karte in Reserve hat und eine seiner Karten gespielt wird (egal ob von ihm selbst oder vom Gegner), statt dieser Karte nun die Reservekarte ausspielen und die gerade ausgespielte Karte stattdessen in Reserve legen.

Anmerkung: Diese Möglichkeit gibt dem Taktik-Gewinner nicht die Möglichkeit auf eine zweite Reservekarte, er kann also nur dann davon Gebrauch machen, wenn er auch tatsächlich eine Reservekarte besitzt.

2.3.3. Aktivierte Figuren

Nachdem ihre Karte gespielt wurde, werden alle Figuren dieser Karte aktiviert. Das bedeutet, dass die Figur nun handeln kann. Ihr stehen hierbei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die an den entsprechenden Stellen dieses Regelbuchs beschrieben werden.

Eine Figur kann während ihrer Aktivierung folgendes unternehmen:

- Eine Bewegung durchführen (siehe Kapitel 3 ab Seite 21)
- Eine Fernkampfwaffe einsetzen (siehe Kapitel 5 ab Seite 33)
- Zauber oder Wunder wirken (siehe 6 ab Seite 38 bzw. Kapitel 7 ab Seite YYY)
- Verschiedene Effekte einsetzen

Manche dieser Möglichkeiten können kombiniert werden, all dies wird dann in den entsprechenden Kapiteln erläutert.

Gleichzeitige Aktivierung mehrerer Figuren

Sollten mehrere Figuren gleichzeitig aktiviert worden sein (sei es weil mehrere Figuren von einer Karte repräsentiert wurden oder weil zwei Karten gleichzeitig gespielt wurden), so handeln diese in einer vom Spieler gewählten Reihenfolge. Jede Figur muss dabei alle ihre Handlungen vollständig abschließen bevor die nächste Figur handeln kann, es ist nicht möglich eine Handlung zu unterbrechen und nach anderen Figuren wieder fortzusetzen.

Die 1. Runde

In der ersten Runde eines Spiels kommt eine Sonderregel bezüglich der Bewegung der Figuren zum Tragen. Es gilt, dass sich verbündete Figuren in dieser Runde nicht gegenseitig in ihrer Bewegung behindern. Alle weiteren Einschränkungen wie Hindernisse oder Sichtlinien müssen jedoch regulär beachtet werden.

2.4. Nahkampfphase

Nachdem alle Karten ausgespielt wurden werden nun die Nahkämpfe abgehandelt. Da es sich hierbei um einen extrem wichtigen und umfangreichen Teil des Spiels

handelt, wird dieser vollständig in einem eigenen Kapitel erläutert: Kapitel 4 ab Seite 28.

2.5. Versorgungsphase

Die Versorgungsphase beinhaltet einige Effekte, welche die Figuren beeinflussen, sowie das Ende der Runde. Die Vorgänge innerhalb der Versorgungsphase laufen nacheinander ab. Die genaue Reihenfolge lautet wie folgt:

1. Berechnung der Glaubenspunkte
2. Manaregeneration
3. Abhandlung negativer Effekte

4. Abhandlung passiver Fähigkeiten
5. Abhandlung aktiver Fähigkeiten
6. Sonstige Effekte
7. Wiedererweckung und Verstärkung
8. Sammeln von Figuren in Panik
9. Rundenende

2.5.1. Berechnung der Glaubenspunkte

In der Versorgungsphase haben alle am Spiel beteiligten Priester die Möglichkeit, neue Glaubenspunkte zu erlangen. Dabei werden die Gläubigen gezählt, die sich in der Glaubensaura des Priesters (siehe Kapitel XXX auf Seite YYY) befinden. Je nach Rang des Priesters erhält dieser dann eine entsprechende Anzahl an Glaubenspunkten.

Ein Priester kann eine unbegrenzte Anzahl an GP besitzen aber es ist nicht möglich, Glaubenspunkte von einer Runde in die nächste zu übernehmen, daher werden alle verbliebenen Glaubenspunkte zu Beginn der Versorgungsphase entfernt.

Auswirkungen

Nachdem ermittelt wurde, wie viele Gläubige sich in der Glaubensaura des Priesters befinden, ergeben diese Glaubenspunkte je nach Rang des Priesters:

- Novize: 1 Glaubenspunkt für jede angefangene Gruppe von 3 Gläubigen
- Prediger: 1 Glaubenspunkt für jede angefangene Gruppe von 2 Gläubigen
- Ältester: 1 Glaubenspunkt für jeden Gläubigen

2.5.2. Manaregeneration

Die Manaregeneration bezeichnet die Möglichkeit für alle am Spiel beteiligten Magier, ihre Reserve an Manasteinen wieder aufzufüllen und so frische magische Energie für die nächsten Runden zu gewinnen.

Der Manaregenerationswurf

Es wird ein Würfel geworfen und zu diesem der MAC-Wert des Magiers addiert. Der Manaregenerationswurf ist keine Probe, daher gilt die Regel der **1** und der **6** an dieser Stelle nicht.

Auswirkungen der Manaregeneration

Das Ergebnis des Manaregenerationswurfs ist die Anzahl an Manasteinen, die der Magier erhält. Jeder dieser Manasteine muss einem Element, das der Magier beherrscht, zugeordnet werden. Sollte ein Magier nicht alle Manasteine speichern können, die ihm nach dem

Manaregenerationswurf zustehen würden, so erhält er nur so viele Manasteine, wie sein Manavorrat zulässt (zum Manavorrat von Magiern siehe Kapitel 6.1.1 auf Seite 38). Es ist nicht möglich, noch bestehende Steine gegen frische Steine auszutauschen um so beispielsweise das Element der Steine zu wechseln.

2.5.3. Abhandlung von Effekten und Fähigkeiten

Negative Effekte

Einige Effekte bewirken, dass eine Figur während der Versorgungsphase einen Schadenswurf oder eine Verschlechterung ihrer Verletzungsstufe erleiden kann. Die Wirkung solcher Effekte muss vor der Abhandlung von Fähigkeiten und anderen Effekten erfolgen.

Ein Beispiel für einen negativen Effekt mit Wirkung in der Versorgungsphase ist die Fähigkeit „Kurzlebig/X“.

Passive Fähigkeiten

Nach den nachteiligen Effekten werden nun alle passiven Fähigkeiten abgehandelt. Zur Bedeutung von passiven und aktiven Fähigkeiten siehe Kapitel 10 ab Seite 57.

Ein Beispiel für eine passive Fähigkeit mit Wirkung in der Versorgungsphase ist die Fähigkeit „Regeneration/X“.

Aktive Fähigkeiten

Die Aktiven Fähigkeiten müssen nach den passiven Fähigkeiten abgehandelt werden.

Ein Beispiel für eine aktive Fähigkeit mit Wirkung in der Versorgungsphase ist die Fähigkeit „Erste Hilfe/X“.

Sonstige Effekte

Es gibt noch verschiedene weitere Effekte, die in der Versorgungsphase abgehandelt werden müssen und weder nachteilig für die Figur noch eine Fähigkeit sind. Alle diese Effekte werden nun abgehandelt. Wenn die Situation eintreten sollte, dass die Reihenfolge dieser Effekte untereinander von Bedeutung ist, so darf der Taktik-Gewinner diese strittige Situation entscheiden.

Ein Beispiel für einen sonstigen Effekt mit Wirkung in der Versorgungsphase ist die Aufrechterhaltung eines Zaubers oder Wunders.

2.5.4. Wiedererweckung und Verstärkung

In diesem Schritt werden alle Effekte abgehandelt, in denen eine Figur auf das Schlachtfeld gelangen kann. Ob es sich hierbei um eine Wiedererweckung einer bereits gefallenen Figur oder um eine neue Figur beispielsweise durch die Fähigkeit „Verstärkung“ handelt, spielt keine

Rolle. Die genauen Regeln für die Aufstellung solcher Figuren sind bei dem jeweiligen Effekt angegeben. Alle Figuren, die auf diese Weise ins Spiel kommen, können also während der Versorgungsphase keinen anderen Effekten oder Fähigkeiten unterliegen.

2.5.5. Sammeln von Figuren in Panik

Figuren, die von einer furchteinflößenden Figur in den Zustand der Panik versetzt wurden, steht an dieser Stelle eine Probe zu um sich zu sammeln. Die genauen Regeln

zum Sammeln von Figuren in Panik finden sich in Kapitel 9.1.3 auf Seite 48.

2.5.6. Rundenende

Alle Effekte, deren Wirkungsdauer mit „bis zum Ende der Runde“ oder „Rundenende“ bezeichnet ist, enden in diesem Augenblick. In dieser Phase kann kein Spieler Aktionen ausführen oder Effekte anwenden. Das

Rundenende bezeichnet den Übergang von einer Runde in die nächste beziehungsweise das Ende des Spiels, wenn es sich um die letzte Runde einer vorher festgelegten Spieldauer handelt.

Kapitel 3 - Bewegung

Immer, wenn sich eine Figur auf dem Schlachtfeld fortbewegt, ist eine der nun folgenden Bewegungsarten im Spiel. Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Arten der Bewegung:

- Gehen
- Rennen

Zudem gibt es einige weitere Varianten der Bewegung, die sich jedoch immer auf eine oder beide dieser grundsätzlichen Bewegungsarten beziehen. Dies sind im Einzelnen:

- Verwicklung (Gehen und Rennen)
- Sturmangriff (Rennen)
- Loslösen (Gehen)
- Fliegen (Gehen und Rennen)

In diesem Kapitel werden alle Möglichkeiten der Bewegung einer Figur während der Aktivierungsphase beschrieben. Zudem gibt es eine weitere Variante des Gehens, die Nachsetzbewegung. Diese kann nur im Anschluss an einen Nahkampf stattfinden und wird daher im entsprechenden Kapitel 4.4 auf Seite 32 beschrieben.

3.1. Gehen

Gehen ist die erste Grundbewegungsart und beinhaltet neben dem langsamen Vorrücken einer Figur auch das Drehen ohne dass die Figur tatsächlich eine Entfernung zurücklegt (zur Drehung von Figuren und der damit verbundenen Entfernung siehe Kapitel 1.7.1 auf Seite 21).

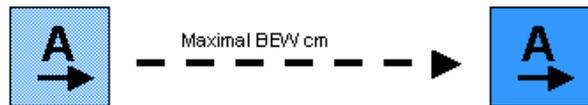
Voraussetzung

Die einzige Voraussetzung um „Gehen“ (als Basisbewegung) zu dürfen ist, dass die Figur frei von Gegnern sein muss. (Zu Basenkontakt und „frei von Gegnern“ siehe Kapitel 1.5 ab Seite 10). Varianten von Gehen können weitere Voraussetzungen mit sich bringen. Diese sind dann an der entsprechenden Stelle beschrieben.

Bewegungsweite

Eine Figur, die eine Aktion „Gehen“ (ohne Varianten) ansagt, darf sich maximal um eine Entfernung bewegen, die ihrer BEW in cm entspricht.

Beispiel: Eine Figur mit BEW 12,5, die frei von Gegnern ist, darf insgesamt bis zu 12,5 cm gehen.



Kombinationsmöglichkeiten

Gehen kann mit folgenden Aktionen kombiniert werden:

- Mit einer Fernkampfwaffe schießen
- Zauber sprechen
- Wunder wirken
- Effekte einsetzen

Bei diesen Kombinationsmöglichkeiten kann das Gehen entweder vor oder nach der anderen Aktion erfolgen.

Beispiel: Eine Figur kann einen Zauber wirken und dann gehen. Ebenso kann sie erst gehen und dann einen Zauber wirken oder auch erst zaubern, dann gehen und anschließend wieder zaubern. Es ist jedoch nicht möglich erst ein Stück zu gehen, dann einen Zauber zu wirken und schließlich die Bewegung zu vollenden.

Auswirkungen

Gehen besitzt keine besonderen Auswirkungen für die Figur.

3.2. Rennen

Rennen bezeichnet eine besonders schnelle Fortbewegung einer Figur und ist die zweite Grundbewegungsart.

Voraussetzung

Die einzige Voraussetzung, um „Rennen“ (als Basisbewegung) zu dürfen ist, dass die Figur frei von Gegnern sein muss. (Zu Basenkontakt und „frei von Gegnern“ siehe Kapitel 1.5 ab Seite 10). Varianten von Rennen können weitere Voraussetzungen mit sich bringen. Diese sind dann an der entsprechenden Stelle beschrieben.

Bewegungsweite

Eine Figur, die eine Aktion „Rennen“ (ohne Varianten) ansagt, darf sich maximal eine Entfernung bewegen, die ihrer doppelten BEW in cm entspricht.



Beispiel: Eine Figur mit BEW 12,5, die frei von Gegnern ist, darf insgesamt bis zu 25 cm rennen.

Kombinationsmöglichkeiten

Rennen kann mit folgenden Aktionen kombiniert werden:

- Effekte einsetzen

Hierbei kann das Rennen sowohl vor oder nach der anderen Aktion erfolgen. Einige Fähigkeiten erlauben den Figuren, Rennen auch mit anderen Aktionen zu

kombinieren. Die genauen Regeln für diese Kombinationen sind bei den jeweiligen Fähigkeiten erläutert.

Auswirkungen

Rennen besitzt keine besonderen Auswirkungen für die Figur.

3.3. Verwicklung

Die Verwicklung ist die einfachste Möglichkeit, eine gegnerische Figur in einen Nahkampf zu bringen und bezeichnet das Eintreten in den Nahkampf ohne besondere Wucht oder Energie.

Bei einer Verwicklung handelt es sich um eine Angriffsbewegung und sie kann eine Variante von „Gehen“ sowie von „Rennen“ sein. Dementsprechend gelten alle Regeln der Grundbewegung (siehe Kapitel 3.1 und 3.2 auf Seite 21) auch bei der Variante. Zudem gelten die an dieser Stelle erwähnten Sonderregeln.

Voraussetzung

Um einen Gegner verwickeln zu können muss die Figur zu Beginn ihrer Aktivierung frei von Gegnern sein oder zunächst Loslösen (siehe Kapitel 3.5 auf Seite 25) genutzt haben. Es ist keine Sichtlinie zwischen den beiden Figuren nötig. Grundsätzlich ist jede Bewegung in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur eine Verwicklung, es sei denn, es wird etwas anderes angesagt.

Ziel auswählen

Sobald eine Figur eine Verwicklung ansagt, muss sie das Ziel dieser Verwicklung benennen. Dies geschieht, bevor die Entfernung zwischen den Figuren gemessen wird.

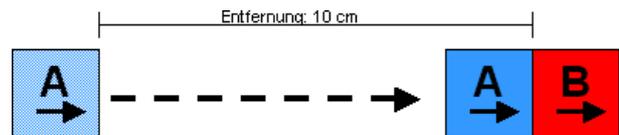
Bewegungsweite

Die Figur muss mit ihrer Basenvorderseite in Kontakt mit einer Basenseite der gegnerischen Figur gebracht werden. Eine Ausnahme stellen Figuren auf Kavalleriebasen dar, bei ihnen sind Verwicklungen explizit auch mit einer der langen Basenseiten erlaubt. Die dadurch zurückgelegte Entfernung (zu Entfernungen siehe auch Kapitel 1.7 auf Seite 12) darf die durch die Basisbewegungsart beschriebene Maximalreichweite nicht überschreiten.

Beispiel: Eine Figur mit BEW 12,5, die einen Gegner verwickeln möchte, darf sich beim Rennen insgesamt bis zu 25 cm bewegen.

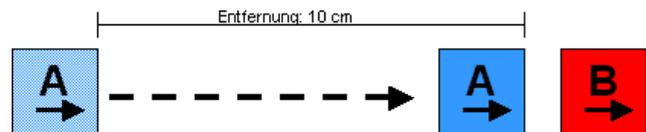
Anmerkung: Wenn die Bewegungsweite einer Figur nicht ausreicht, um das angesagte Ziel zu erreichen, so muss sich die Figur soweit wie möglich auf das Ziel zu bewegen und dann an dieser Stelle stehen bleiben.

Beispiel: Figur A möchte Verwickeln und Gehen und kann sich daher bis zu 10 cm bewegen. In diesem Fall ist die Bewegung für eine Verwicklung gegen Figur B ausreichend, da die Entfernung nicht größer als 10 cm ist.



In diesem Fall ist die Entfernung, die Figur A maximal zurücklegen kann, nicht ausreichend, um Figur B zu verwickeln.

Dennoch muss sie sich die gesamten 10 cm auf Figur B zu bewegen, da sie eine Verwicklung angesagt hatte.



Kombinationsmöglichkeiten

Eine Verwicklung kann mit folgenden Aktionen kombiniert werden:

- Effekte einsetzen
- Einen Zauber sprechen
- Ein Wunder wirken

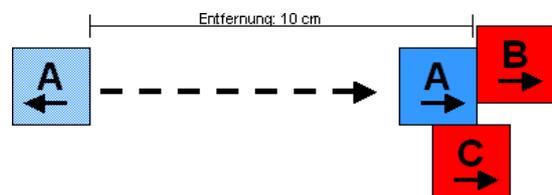
Hierbei kann die Verwicklung sowohl vor oder nach der Aktion erfolgen. Einige Fähigkeiten erlauben den Figuren, zusätzlich zu einer Verwicklung auch eine andere Aktion durchzuführen. Die genauen Regeln für diese Kombinationen sind bei den jeweiligen Fähigkeiten erläutert.

Auswirkungen

Eine Verwicklung bewirkt, dass eine Figur mit einer oder mehreren gegnerischen Figuren in Basenkontakt gerät. Sie besitzt keine weiteren Auswirkungen.

3.3.1. Verwickeln von mehreren Figuren

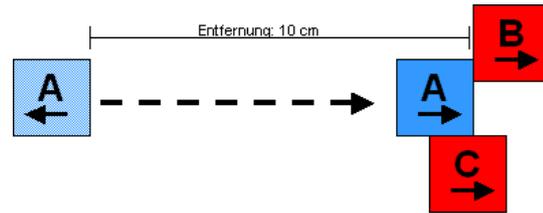
Unter gewissen Umständen ist es möglich, dass eine Figur mit einer Angriffsbewegung zwei Figuren in einen Kampf verwickelt. In diesem Fall gelten die gleichen Regeln wie bei der Verwicklung von nur einem Gegner. Eine Figur muss als Ziel einer Verwicklung bestimmt werden und es müssen alle Regeln zur Herstellung von Basenkontakt beachtet werden. Wenn sich nun andere Figuren ebenfalls in Basenkontakt befinden, gelten diese als zusätzlich in den Kampf verwickelt.



Beispiel: Figur B ist hier das Ziel einer Verwicklung von Figur A. Figur C wird dabei zusätzlich in den Kampf verwickelt. Dies ist erlaubt, da Figur A mehr als die Hälfte ihrer Basisvorderkante mit Figur B in Kontakt gebracht hat.

Der zweite Fall ist nicht korrekt durchgeführt worden. Figur A wollte eine Verwicklung gegen Figur B ansagen und gleichzeitig Figur C in den Kampf verwickeln. Es wird aber nicht ausreichend Basenkontakt mit Figur B hergestellt.

Figur A muss also auf eine Verwicklung von einer der beiden Figuren verzichten.

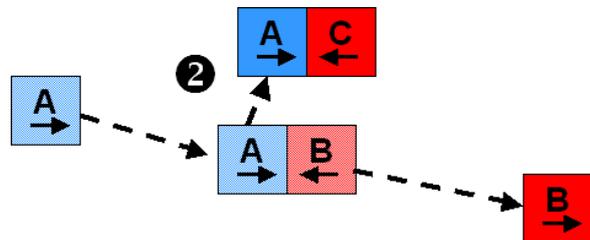


3.3.2. Angriffe umleiten

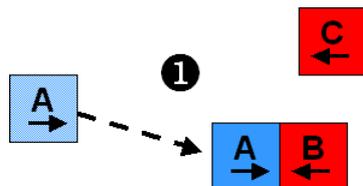
Einige Effekte führen dazu, dass eine Figur nach der Durchführung einer Angriffsbewegung keinen Gegner mehr besitzt, sei es weil dieser durch einen Schadenswurf eine tödliche Verletzung erlitten hat oder weil er durch FUR in die Flucht geschlagen wurde.

In einem solchen Fall gilt, dass die Figur, welche die Angriffsbewegung durchgeführt hat, so bewegt wird, als würde das Ziel des Angriffes noch an der Stelle stehen. Die Entfernung bis zu dieser Stelle muss genau gemessen werden. Von dieser Stelle aus kann die Figur nun ihre verbleibende BEW nutzen, um ihre Bewegung weiterzuführen. Sie darf dabei Gegner in den Nahkampf verwickeln. War die erste Angriffsbewegung ein Sturmangriff so gilt dieser für alle Effekte der Figur als durchgeführt.

Aufgrund der FUR von Figur A ist Figur B zur Flucht gezwungen. Figur A besitzt daraufhin noch genügend BEW um ihren Angriff in eine Verwicklung auf Figur C umzuleiten (dargestellt unter 2). Alle Fähigkeiten, die von einem Sturmangriff abhängen kommen zur Geltung.



Beispiel: Figur A sagt einen Sturmangriff auf Figur B an. Die Durchführung dieses Sturmangriffes ist unter 1 dargestellt.



Sollte auch die nun neu verwickelte Figur die Flucht ergreifen oder sterben, so kann die Figur solange ihre Angriffe umleiten, bis sie keine BEW mehr besitzt oder bis eine Figur in Basenkontakt mit ihr verbleibt.

Anmerkung: Diese Regel gilt sowohl für Verwicklungen wie auch für Sturmangriffe.

3.4. Sturmangriff

Ein Sturmangriff bezeichnet das Eintreten in den Nahkampf mit besonders viel Wucht.

Bei einem Sturmangriff handelt es sich um eine Angriffsbewegung und er kann eine Variante von „Rennen“ sein. Dementsprechend gelten alle Regeln der Grundbewegung (siehe Kapitel 3.2 auf Seite 21) auch bei der Variante. Zudem gelten die an dieser Stelle erwähnten Sonderregeln.

Beispiel: Eine Figur mit BEW 12,5, die einen Sturmangriff durchführen möchte, darf sich beim Rennen insgesamt bis zu 25 cm bewegen.

Anmerkung: Wenn die Bewegungsweite einer Figur nicht ausreicht, um das angesagte Ziel zu erreichen, so muss sich die Figur soweit wie möglich auf das Ziel zu bewegen und dann an dieser Stelle stehen bleiben.

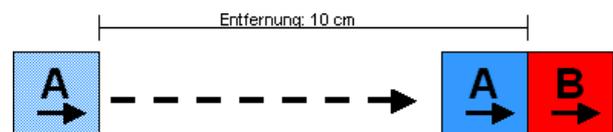
Voraussetzung

Um einen Sturmangriff durchführen zu können, muss die Figur zu Beginn ihrer Aktivierung frei von Gegnern sein und eine Sichtlinie auf das Ziel des Sturmangriffes besitzen.

Beispiel: Figur A möchte einen Sturmangriff durchführen und kann sich mit „Rennen“ bis zu 10 cm bewegen. In diesem Fall ist die Bewegung für einen Sturmangriff gegen Figur B ausreichend, da die Entfernung nicht größer als 10 cm ist.

Ziel auswählen

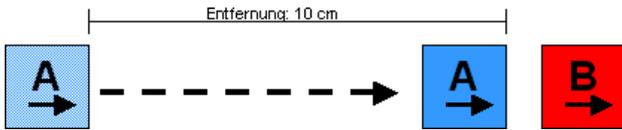
Sobald eine Figur einen Sturmangriff ansagt, muss sie das Ziel dieses Angriffs benennen. Dies geschieht, bevor die Entfernung zwischen den Figuren gemessen wird.



Bewegungsweite

Die Figur muss zwingend mit ihrer Basenvorderseite in Kontakt mit einer Basenseite der gegnerischen Figur gebracht werden. Die dadurch zurückgelegte Entfernung (zu Entfernungen siehe auch Kapitel 1.7 auf Seite 12) darf die durch die Basisbewegungsart beschriebene Maximalreichweite nicht überschreiten.

In folgenden Fall ist die Entfernung, die Figur A maximal zurücklegen kann nicht ausreichend, um einen Sturmangriff auf Figur B durchzuführen. Dennoch muss sie sich die gesamten 10 cm auf Figur B zu bewegen, da sie einen Sturmangriff angesagt hatte.



Kombinationsmöglichkeiten

Ein Sturmangriff kann mit folgenden Aktionen kombiniert werden:

- Effekte einsetzen

Hierbei kann der Effekt vor oder nach dem Sturmangriff erfolgen. Einige Fähigkeiten erlauben den Figuren, zusätzlich zu einem Sturmangriff auch eine andere Aktion durchzuführen. Die genauen Regeln für diese Kombinationen sind bei den jeweiligen Fähigkeiten erläutert.

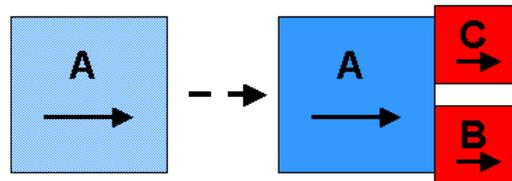
Auswirkungen

Ein Sturmangriff bewirkt, dass eine Figur mit einer oder mehreren gegnerischen Figuren in Basenkontakt gerät. Zudem erhält die angegriffene Figur unter Umständen „Angriffsabzüge“ (siehe Kapitel 3.4.3 auf Seite 24).

3.4.1. Angriff auf mehrere Figuren

Manchmal ergibt sich die Situation, dass eine Figur die Möglichkeit besitzt, zwei Figuren gleichzeitig anzugreifen. Dafür müssen diese beiden Figuren mit mindestens der Hälfte ihrer Basis mit der Frontseite der Basis der angreifenden Figur in Kontakt gebracht werden. Die beiden Ziele müssen also auf gerader Linie nebeneinander stehen.

Das Beispiel zeigt einen solchen Fall, in dem ein Sturmangriff auf zwei Figuren möglich ist. Figur A ist von großer Größe und greift die Figuren B und C an.

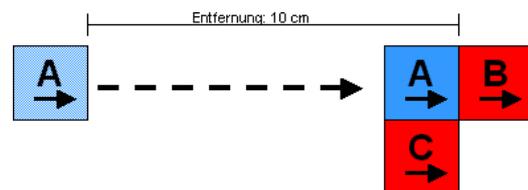


Dies ist möglich, da diese beiden Figuren in gerader Linie stehen und es Figur A so ermöglichen, ausreichend Kontakt mit der Frontseite herzustellen.

3.4.2. Gleichzeitiger Angriff und Verwicklung

Wenn eine Figur einen Sturmangriff durchführt und anschließend sowohl mit dem Ziel des Sturmangriffs als auch mit einer oder mehreren weiteren Figuren in Kontakt steht, so handelt es sich um den Fall eines Angriffs mit gleichzeitiger Verwicklung weiterer Gegner. Für die Figuren gelten die jeweiligen Abzüge oder Auswirkungen, so zählt zum Beispiel nur das Ziel des Sturmangriffs zur Ermittlung der Kampfkraft und der Angriffsabzüge.

Dieses Beispiel zeigt den Sturmangriff von Figur A auf Figur B. Figur C wird dabei zusätzlich mit in den Kampf verwickelt.



Es wäre Figur A möglich gewesen, nicht mit der gesamten Breite ihrer Basis in Kontakt mit Figur B zu gelangen um so eine Verwicklung von Figur C zu vermeiden.

3.4.3. Angriffsabzüge

Zur Ermittlung der Angriffsabzüge wird die Kampfkraft aller beteiligter Figuren herangezogen (zur Kampfkraft siehe Kapitel 1.2.2 auf Seite 7). Hierbei wird unterschieden zwischen der offensiven Kampfkraft der angreifenden Figuren und der defensiven Kampfkraft der angegriffenen Figuren.

Wenn die Angreifer mindestens ebenso viel offensive Kampfkraft besitzen, wie die Verteidiger defensive Kampfkraft, dann erhalten die Verteidiger Angriffsabzüge. Die genaue Art der Abzüge ist der Tabelle zu entnehmen. Diese Abzüge gelten bis zum Ende der Runde und sind nicht kumulativ, falls eine Figur das Ziel eines weiteren Sturmangriffs in dieser Runde wird.

Abzüge für Sturmangriffe	
Attribute	Abzug
INI, ANG und VER	je -1

Beispiele: Eine normalgroße Figur sagt einen Sturmangriff auf eine andere normalgroße Figur an. Beide besitzen

Kampfkraft 1. Damit erhält die angegriffene Figur Angriffsabzüge.

Eine normalgroße Figur sagt einen Sturmangriff auf eine große Figur an. Die große Figur besitzt Kampfkraft 2. Daher erhält sie keine Angriffsabzüge.

Zwei normalgroße Figuren sagen einen Sturmangriff auf eine große Figur an. Die beiden Angreifer besitzen gemeinsam eine Kampfkraft von 2 und verursachen daher Angriffsabzüge bei der großen Figur.

Eine große Figur sagt einen Sturmangriff auf zwei normalgroße Figuren an, die Voraussetzungen hierfür sind erfüllt. Beide Verteidiger erhalten Angriffsabzüge.

Anmerkung: Angriffsabzüge werden nur durch Sturmangriffe verursacht. Der „Sturzflug“ fliegender Figuren (siehe Kapitel 3.6.4 auf Seite 26) ist ein Sturmangriff.

3.5. Loslösen

Wenn sich eine Figur in Basenkontakt mit Gegnern befindet, aber dennoch eine Bewegung durchführen möchte, muss sie sich zunächst Loslösen.

Voraussetzung

Um sich Loslösen zu können, muss eine Figur in Basenkontakt mit einem oder mehreren Gegnern stehen. Wenn die Figur vollständig umstellt ist, steht ihr kein Versuch auf Loslösen zu. Die Figur muss eine Loslösen-Probe ablegen.

Anmerkung: Vollständig umstellt bezieht sich hierbei auf mindestens eine Figur an jeder Basenseite. Wenn lediglich die maximal mögliche Anzahl Figuren in Basenkontakt (siehe Kapitel 1.5.1 ab Seite 11) erreicht ist, aber eine Basenseite keine Figur aufweist, kann sich die Figur zu lösen versuchen.

Die Loslösen-Probe

Eine Figur hat zwei Möglichkeiten, sich von einem Gegner zu lösen. Entweder mit einer Probe auf INI, oder mit einer Probe auf STÄ. Die Schwierigkeit dieser Probe bestimmt sich aus einer Grundschwierigkeit von 4. Hinzu kommen +2 pro gegnerische Figur in Basenkontakt. Wenn sich die Figur auf STÄ lösen möchte, dann wird zusätzlich noch der höchste WID der gegnerischen Figuren in Basenkontakt zur Schwierigkeit hinzugezählt.

Beispiel: Eine Figur ist im Basenkontakt mit zwei gegnerischen Figuren und möchte eine Loslösen-Probe auf STÄ ablegen. Die Gegner besitzen Werte in WID von 6 und 8. Die Schwierigkeit ist also 16 (Grundschwierigkeit 4 + 4 durch zwei Gegner + 8 für den höchsten WID der gegnerischen Figuren).

Eine Figur, die sich in der gleichen Runde lösen möchte, in der sie das Ziel einer Angriffsbewegung geworden ist, erhält zusätzlich +2 auf die Schwierigkeit all ihrer Loslösen-Proben.

Beispiel: Die Figur aus obigem Beispiel wurde in dieser Runde verwickelt. Die Schwierigkeit der Loslösen-Probe steigt somit auf 18.

Bewegungsweite

Wenn die Figur berechtigt ist, sich nach der Loslösen-Probe zu bewegen (siehe unten), darf sie sich maximal eine Entfernung bewegen, die ihrer BEW in cm entspricht.

Beispiel: Eine Figur mit BEW 12,5 darf sich nach dem Loslösen insgesamt bis zu 12,5 cm bewegen.



Kombinationsmöglichkeiten

Loslösen kann mit folgenden Aktionen kombiniert werden:

- Zauber sprechen
- Wunder wirken
- Effekte einsetzen

Bei diesen Kombinationsmöglichkeiten darf das Loslösen entweder vor oder nach der Aktion stattfinden. Zusätzlich gibt es noch Aktionen, die ausschließlich nach einer Loslösen-Probe die eine Bewegung erlaubt stattfinden dürfen:

- Mit einer Fernkampfwaffe schießen
- Gegner in den Nahkampf verwickeln (auch die Figur, von der sie sich soeben gelöst hat)

Auswirkungen der Loslösen-Probe

Keine Angriffsbewegung:

Wenn die Figur im Laufe der Runde nicht das Ziel einer gegnerischen Angriffsbewegung gewesen ist, gilt sie nach einer erfolgreichen Loslösen-Probe als frei von Gegnern und kann danach wie oben beschrieben handeln.

Wenn die Loslösen-Probe scheitert, darf sich die Figur dennoch bewegen und wie oben beschrieben handeln. Zusätzlich erhält jedoch jede gegnerische Figur von der sie sich gelöst hat einen Passierschlag gegen die Figur.

Nach einer Angriffsbewegung:

Wenn die Figur im Laufe der Runde angegriffen oder verwickelt wurde, gilt sie nach einer erfolgreichen Loslösen-Probe als frei von Gegnern und kann danach wie oben beschrieben handeln. Zusätzlich erhält jede gegnerische Figur von der sie sich gelöst hat einen Passierschlag gegen die Figur.

Wenn die Loslösen-Probe scheitert, verbleibt die Figur an Ort und Stelle. Zusätzlich erhält jedoch jede gegnerische Figur von der sie sich lösen wollte einen Passierschlag gegen die Figur.

Passierschlag

Ein Passierschlag ist eine ANG-Probe (Erfolgstest), die nach einem Loslösen-Versuch einer gegnerischen Figur durchgeführt werden kann. Gegen einen Passierschlag darf keine Verteidigung angesagt werden und ein erfolgreicher Passierschlag führt zu einem Schadenswurf mit der aktuellen STÄ der Figur.

3.6. Fliegen

Fliegen ist die Fortbewegung in der Luft anstatt auf dem Boden. Nur einige wenige Figuren besitzen die Möglichkeit zum Fliegen.

Fliegen kann eine Variante von „Gehen“ sowie von „Rennen“ sein, das bedeutet dass alle Regeln der

Grundbewegung (siehe Kapitel 3.1 und 3.2 auf Seite 21) auch bei der Variante gelten. Zudem gelten die an dieser Stelle erwähnten Sonderregeln.

3.6.1. Höhenstufen

Es gibt zwei Höhenstufen, auf denen sich die Figuren bewegen können:

- Boden
- Luft

Figuren, die sich in der Luft befinden gelten immer als fliegende Figuren, auch wenn sie durch einen anderen

Effekt als die Fähigkeit „Fliegen“ in die Luft befördert wurden. Im Folgenden werden alle Figuren, die sich in der Luft befinden, als fliegende Figuren bezeichnet. Sollte eine Figur sich auf einem Geländeteil befinden und aufgrund dessen eine erhöhte Position besitzen, gilt dies dennoch als Höhenstufe Boden.

3.6.2. Platzierung fliegender Figuren

Während der Aufstellungsphase

Fliegende Figuren dürfen in der Aufstellungsphase bereits fliegend aufgestellt werden. Dies muss bei der Aufstellung angesagt werden. Alle anderen Aufstellungsregeln müssen beachtet werden.

Während des Spiels

Figuren, die sich auf der Höhenstufe Luft befinden, werden ganz normal durch ihre Miniaturen auf dem Spieltisch

dargestellt. Es gilt jedoch, dass sie niemals Sichtlinien oder Bewegungen von Figuren am Boden behindern oder beeinflussen und im Zweifel vom Spielfeld entfernt und durch eine Marke dargestellt werden müssen, wenn eine Figur am Boden eine Bewegung auf der Position einer fliegenden Figur beendet. Alle Entfernungen werden in einem solchen Fall von der Marke aus gemessen.

3.6.3. Bewegungen fliegender Figuren

Beim Fliegen wird nicht der BEW-Wert der Figur benutzt, sondern der Wert für die Flug-BEW. Dies ist der Wert hinter dem Schrägstrich. Die Figur darf sich beim „Fliegenden Gehen“ maximal eine Entfernung bewegen, die der Flug-BEW entspricht, beim „Fliegenden Rennen“ entsprechend der doppelten Flug-BEW. Besitzt eine Figur keine Flug-BEW und befindet sich dennoch in der Luft, so kann sie sich nicht bewegen.

Höhenstufenwechsel

Einmal pro Runde kann eine Figur während ihrer Aktivierung einen Höhenstufenwechsel durchführen. Dabei gilt, dass bei einem angesagten Höhenstufenwechsel 5 cm von der Flug-BEW abgezogen werden. Die restliche Bewegungsweite gilt immer als Bewegung in der Luft.

Beispiel: Eine Figur mit BEW 10/15 möchte eine Bewegung am Boden beginnen und anschließend in die Luft

aufsteigen. Durch den angesagten Höhenwechsel sinkt ihre Flug-BEW um 5 cm und beträgt somit noch 10 cm. Sie könnte also durch Rennen noch bis zu 20 cm bewegt werden.

Beispiel: Die Figur mit BEW 10/15 möchte eine Bewegung in der Luft beginnen und in dieser Runde auf dem Boden landen. Durch den Höhenstufenwechsel wird ihre Flug-BEW um 5 cm reduziert und beträgt somit noch 10 cm. Sie könnte also durch Rennen noch bis zu 20 cm bewegt werden, wobei die Bewegung als in der Luft durchgeführt gilt.

Bei Nachsetzbewegungen (siehe Kapitel 4.4 auf Seite 32) kann eine Figur keinen Höhenstufenwechsel durchführen.

3.6.4. Angriffsbewegungen

Angriffsbewegungen in der Luft

Fliegende Figuren können in der Luft Angriffsbewegungen durchführen. Dies gilt sowohl für Sturmangriffe als auch für Verwicklungen. Die Regeln gelten entsprechend wie am Boden.

Angriffsbewegungen über Höhenstufen hinweg

Normalerweise muss eine fliegende Figur einen Höhenstufenwechsel durchführen, um Figuren am Boden zu bekämpfen. Es gibt jedoch Ausnahmen beim Kampf gegen Große und Sehr Große Figuren.

Fliegende Figuren können Große Figuren, die sich am Boden befinden, ganz regulär als Ziel einer Angriffsbewegung bestimmen. Die gleiche Regel gilt auch für den umgekehrten Fall, also die Angriffsbewegung einer Großen oder Sehr Großen Figur am Boden gegen eine Figur in der Luft.

Anmerkung: Sollte der Fall eingetreten sein, dass die Figur nicht auf dem Spieltisch steht und durch eine Marke repräsentiert wird, so beeinflusst das in keiner Weise die Nahkämpfe dieser Figur.

Angriffsbewegungen nach Höhenstufenwechsel

Fliegende Figuren können Figuren am Boden nach einem Höhenstufenwechsel angreifen. Hierbei muss der erwähnte BEW-Abzug der Flug-BEW beachtet werden. Bei einer Verwicklung wird die fliegende Figur ganz normal in Basenkontakt mit dem Gegner gebracht. Wenn die Figur einen Sturmangriff angesagt hatte, gilt dies als besondere Form des Sturmangriffs, als „Sturzflug“.

Sturzflug

Wenn eine Figur einen Sturzflug durchführt, erhält sie in ihrem ersten Nahkampf in dieser Runde INI, ANG und STÄ +2. Sturzflüge sind nur nach einem Höhenstufenwechsel von der Luft auf den Boden möglich.

3.6.5. Aktionen über Höhenstufen hinweg

Aktionen, die vom Boden in die Luft oder von der Luft auf den Boden durchgeführt werden und über eine feste Schwierigkeit verfügen, sind grundsätzlich um 2 Punkte erschwert.

Beispiel: Eine Figur am Boden möchte einen Fernkampfangriff gegen eine fliegende Figur in mittlerer Reichweite durchführen. Die Schwierigkeit für den Schuss wäre eigentlich 7, durch den Höhenstufenunterschied wird die Schwierigkeit jedoch um 2 Punkte auf 9 erhöht.

Wird bei einer Aktion keine feste Schwierigkeit gefordert, so gilt, dass vom Endergebnis der Probe 2 Punkte abgezogen werden.

Beispiel: Ein Zauber erfordert, dass der Magier ein möglichst hohes Endergebnis erreicht. Wenn er für diesen Zauber als Ziel eine fliegende Figur bestimmt, so werden nach der Probe 2 Punkte vom Endergebnis abgezogen.

Beispiel: Ein Magier möchte einen Zauber wirken, der eine Figur mit der Fähigkeit „Fliegen“ auf das Schlachtfeld beschwört. Er entschließt sich, die Figur bereits in der Luft zu beschwören. Dies ist möglich, jedoch ist auch hier die Schwierigkeit für den Zauber um 2 Punkte erschwert.

Fernkampf über Höhenstufen

Im Falle einer Fernkampfprobe (siehe Kapitel 5.3 auf Seite 34) von einer Höhenstufe auf eine andere gelten neben der bereits erwähnten Erschwerung von 2 Punkten auf die FER-Probe alle Regeln wie in Kapitel 5 erwähnt, mit einer Ausnahme:

Der Schütze kann jegliche Teildeckung des Ziels sowie Volldeckung durch Hindernisse, die kleiner als das Ziel des Schusses sind ignorieren. Befindet sich das Ziel in Volldeckung mit einem Hindernis welches von gleicher Größe oder größer ist als das Ziel, so profitiert es von Teildeckung.

3.6.6. Effekte über Höhenstufen hinweg

Grundsätzlich gilt, dass alle Effekte, die einen Wirkungsbereich aufweisen, innerhalb dessen Reichweite auf beiden Höhenstufen wirken.

Beispiel: Eine Fliegende Figur zählt für einen Priester am Boden zur Berechnung seiner Glaubenspunkte. Eine

Fliegende Figur mit der Fähigkeit „Kommando“ überträgt ihre Werte in MUT und DIS auch an Figuren am Boden.

Eine Ausnahme dieser Regel gilt für Schüsse mit Artillerie, deren Regeln in Kapitel 5.5.1 auf Seite 35 sowie in Kapitel 5.5.2 auf Seite 36 erklärt werden.

Kapitel 4 - Nahkampf

In der Nahkampfphase werden alle während der Aktivierungsphase entstandenen Nahkämpfe ausgekämpft. Sie teilt sich noch einmal in vier Abschnitte, die je nach Verlauf und Anzahl der Nahkämpfe mehrmals wiederholt werden, bis schließlich alle Nahkämpfe abgehandelt wurden.

Diese vier Abschnitte sind folgende:

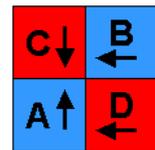
- Aufteilung der Kampfgetümmel
- Bestimmung eines Nahkampfes
- Auskämpfen des bestimmten Nahkampfes
- Nachsetzbewegungen durchführen

4.1. Aufteilung der Kampfgetümmel

Als Kampfgetümmel wird eine Gruppe von Figuren bezeichnet, die sich in Basenkontakt mit Gegnern befinden und deren Nahkämpfe untereinander nicht eindeutig zugeordnet werden können. Grundsätzlich kann eine Figur immer nur an einem Nahkampf beteiligt sein und Nahkämpfe können immer nur zwischen einer Figuren und einem Gegner oder zwischen einer Figur und mehreren Gegnern stattfinden, niemals aber kämpfen mehrere Figuren gegen mehrere Gegner. Tritt ein solcher Fall ein, muss das Kampfgetümmel aufgeteilt werden, bis die oben genannten Bedingungen eintreffen. Zu beachten ist, dass eine Figur, die zu Beginn der Nahkampfphase in Basenkontakt mit Gegnern ist, auf jeden Fall einem Kampfgetümmel zugewiesen werden muss.

Dieses Beispiel eines Kampfgetümmels zeigt vier Figuren, die miteinander im Nahkampf sind. Die Figuren A und B gehören einer Seite an, die Figuren C und D sind die des Gegners. Figur A könnte nun entweder gegen Figur C oder gegen Figur D kämpfen, ebenso könnte Figur B gegen Figur C oder gegen Figur D kämpfen.

Es muss in jedem Fall eine Festlegung getroffen werden, da es nicht möglich ist, dass Figur A und B gemeinsam gegen Figur C und Figur D kämpfen.



Alle vier Figuren müssen zwingend einem einzelnen Nahkampf zugewiesen werden, es ist nicht möglich, eine der Figuren aus dem Kampf herauszuhalten.

Die Aufteilung der Kampfgetümmel wird immer vom Taktik-Gewinner festgelegt. Dies gilt auch dann, wenn sich im Lauf der Nahkampfphase neue Kampfgetümmel ergeben. In einem solchen Fall gilt, dass bereits festgelegte Kampfgetümmel nach Möglichkeit immer beibehalten werden müssen.

Beispiel: Der Blaue Spieler ist der Taktik-Gewinner. Er entscheidet, dass Figur A gegen Figur C kämpfen soll. Somit kämpft Figur B gegen Figur D.

4.2. Nahkämpfe auswählen

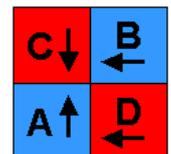
Die Bestimmung des Nahkampfes zeigt den Spielern, welche Figuren nun gegeneinander kämpfen werden. Die Nahkämpfe werden immer nacheinander abgehandelt und müssen dementsprechend einer nach dem anderen ausgewählt werden.

Den ersten Nahkampf einer Runde bestimmt der Taktik-Gewinner. Danach wechseln sich die Spieler jeweils ab, der zweite Nahkampf wird also vom Taktik-Verlierer ausgewählt, der folgende erneut vom Taktik-Gewinner und so weiter, bis schließlich alle Nahkämpfe ausgewählt wurden.

Einzelne Nahkämpfe dürfen in einer Runde immer nur einmal bestimmt werden.

Beispiel: Nachdem der Blaue Spieler als Taktik-Gewinner zuvor festgelegt hat, dass Figur A gegen Figur C kämpfen soll, wählt er nun auch diesen Nahkampf als ersten Kampf der Runde aus.

Anschließend ist der Rote Spieler am Zug. Da nur noch ein weiterer Nahkampf vorhanden ist, muss er den Kampf zwischen den Figuren B und D auswählen.



Anmerkung: Wenn sehr viele Nahkämpfe entstanden sind, empfiehlt es sich, allen Nahkämpfen zu Beginn der Nahkampfphase eine Marke zuzuweisen. Wenn der entsprechende Kampf ausgekämpft wird, wird die Marke entfernt und die Spieler behalten auf diese Weise den Überblick über die noch ausstehenden Nahkämpfe.

4.3. Durchführung des Nahkampfes

In diesem Kapitel soll der Nahkampf zwischen Figuren erklärt werden. Nachdem die Kampfgetümmel aufgeteilt wurden, können zwei verschiedene Formen des Nahkampfes entstehen:

- Ein ausgeglichener Kampf mit je einer Figur pro Seite
- Ein Kampf in Überzahlsituation, bei der eine Seite eine Figur, die andere zwei oder mehr Figuren besitzt

In manchen Situationen während eines Nahkampfes erhält die zahlenmäßig überlegene Seite einige Vorteile. Darauf wird jeweils unmittelbar in den folgenden Abschnitten eingegangen.

4.3.1. Kampfwürfel

Wenn sich eine Figur im Nahkampf befindet, stehen ihr Kampfwürfel zu. Diese Kampfwürfel können von der Figur anschließend für Angriffe oder Verteidigungen genutzt werden. Die Anzahl an Kampfwürfeln, die eine Figur erhält, ist abhängig von der Situation und der Figur selbst.

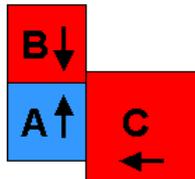
Grundsätzlich erhält jede Figur 1 Kampfwürfel für sich selbst sowie 1 Kampfwürfel für jeden am Kampf beteiligten Gegner.



In diesem Beispiel kämpft Figur A gegen Figur B. Beide Figuren erhalten einen Kampfwürfel für sich selbst und einen Kampfwürfel für den jeweiligen Gegner.

In diesem Beispiel wiederum kämpft Figur A in Unterzahl gegen die Figuren B und C. Figur A erhält einen Kampfwürfel für sich selbst und zwei Kampfwürfel für zwei Gegner.

B und C erhalten jeweils einen Würfel für sich selbst und einen für den Gegner. Somit hat Figur A drei Kampfwürfel zur Verfügung und ihre beiden Gegner B und C haben jeweils zwei Kampfwürfel.



Die Kampfwürfel der Figuren können sowohl als Angriffswürfel wie auch als Verteidigungswürfel genutzt

werden. Die Aufteilung wird vom Spieler bestimmt. Dies geschieht nach der INI-Probe des Nahkampfes (siehe das folgende Kapitel 4.3.2).

Um zu kennzeichnen, wie die Würfel einer Figur verteilt wurden, empfiehlt es sich, die Würfel auf der Referenzkarte der beteiligten Figur zu platzieren, wobei Angriffswürfel am oberen Rand der Karte und Verteidigungswürfel am unteren Rand der Karte abgelegt werden.

Immer wenn die Figur einen ihrer Würfel nutzt wird dieser entfernt und beide Spieler haben die Möglichkeit jederzeit zu wissen, wie viele Kampfwürfel die Figur noch besitzt und ob es Angriffs- oder Verteidigungswürfel sind.

In diesem Beispiel hat die Figur insgesamt 4 Kampfwürfel zur Verfügung. Ihr Spieler hat sich dafür entschieden, drei dieser Kampfwürfel in den Angriff zu legen und einen in die Verteidigung.



4.3.2. INI-Probe

Zu Beginn eines jeden Nahkampfes führen die beteiligten Spieler eine vergleichende INI-Probe durch (zu vergleichenden Proben siehe Kapitel 1.3.1 auf Seite 8). Hat ein Spieler mehrere Figuren in einem Nahkampf, so muss er eine von diesen Figuren auswählen und auf deren INI die Probe ablegen.

Jede Figur in Überzahl, die ein Spieler in einem Nahkampf besitzt, gibt INI +1 für diese Probe.

Bonus auf die INI-Probe
+1 pro Figur in Überzahl

Beispiel: Der Blaue Spieler führt eine Figur mit INI 3 in den Nahkampf. Er muss seine INI-Probe also auf einen Wert von 3 ablegen. Der Rote Spieler besitzt 3 Figuren, von denen eine einen INI-Wert von 5 besitzt und die anderen beiden einen INI-Wert von 2. Der Rote Spieler wählt die Figur mit INI 5 als ausführende Figur für die Probe aus. Aufgrund der Überzahl von 2 Figuren legt der Spieler die Probe auf einen Wert von 7 ab.

Auswirkungen der INI-Probe

Der Verlierer der INI-Probe muss als erster festlegen, wie er die Kampfwürfel seiner Figuren zwischen Angriffs- und Verteidigungswürfeln verteilt. Wenn alle Figuren des Verlierers der INI-Probe ihre Kampfwürfel gelegt haben, darf der INI-Gewinner nun seinerseits entscheiden, wie er seine Würfel verteilt. Er kann also auf die Würfelzuteilung seines Gegners reagieren.

Beispiel: Der Rote Spieler gewinnt die INI-Probe. Der Blaue Spieler muss nun zuerst seine Würfel zuteilen. Er erhält insgesamt 4 Kampfwürfel (1 für sich selbst und 3 für 3 Gegner) und entschließt sich, einen Würfel in den Angriff und drei Würfel in die Verteidigung zu legen.

Der Rote Spieler wägt daraufhin ab, was ihm am lohnenswertesten erscheint und legt mit allen 3 Figuren die zwei Kampfwürfel, die diesen Figuren zustehen (einen für sich selbst und einen für den Gegner) in den Angriff. Es ergibt sich folgendes Bild:



Anmerkung: Wie bereits erwähnt, empfiehlt es sich, die Würfel auf den Figurenkarten abzulegen. In dem genannten Beispiel sind für den Roten bis zu drei Figuren auf unterschiedlichen Karten beteiligt.

In einem solchen Fall sollten diese Karten auch ausgelegt und mit den jeweils den Figuren zugeordneten Kampfswürfeln kenntlich gemacht werden. Die Darstellung wie hier angegeben würde angewendet, wenn alle 3 beteiligten Figuren des Roten Spielers von der gleichen Karte repräsentiert werden.

Neben dem Vorteil, auf die Würfelzuteilung des Gegners reagieren zu können, besitzt der INI-Gewinner zudem das Recht, als erster einen Angriff durchzuführen.

4.3.3. Schlagabtausch

Jeder Angriffswürfel, den ein Spieler in einem Nahkampf besitzt, berechtigt ihn dazu, eine ANG-Probe durchzuführen. Als Schlagabtausch wird der Zeitraum bezeichnet, in dem jede beteiligte Figur das Recht besitzt, einen ihrer Angriffswürfel für einen Angriff einzusetzen. Der Ablauf eines Schlagabtauschs unterscheidet sich, je nachdem ob es sich um einen ausgeglichenen Kampf oder um einen Kampf mit Überzahl einer Seite handelt.

Ausgeglichener Kampf

In diesem Fall sind nur zwei Figuren am Kampf beteiligt. Der INI-Gewinner darf den ersten Angriff führen und dafür einen Angriffswürfel einsetzen (sofern er welche besitzt). Anschließend ist der INI-Verlierer mit einem Angriffswürfel an der Reihe, dann wieder der INI-Gewinner und so weiter.



Beispiel: In diesem Fall handelt es sich um einen Zweikampf zwischen einer Figur des Roten Spielers und einer Figur des Blauen Spielers.

Die Würfelverteilung erfolgt wie angezeigt und der Blaue Spieler ist der INI-Gewinner. Der erste Angriff wird also vom Blauen Spieler ausgeführt, anschließend ist der Rote Spieler dran. Diese beiden Angriffe bezeichnen den ersten Schlagabtausch dieses Nahkampfes.

Im zweiten Schlagabtausch ist nun wieder der Blaue Spieler an der Reihe, da er aber keine Angriffswürfel mehr besitzt, darf er auch keinen Angriff durchführen. Der Rote Spieler kann seinen zweiten Angriffswürfel nun zum Angriff nutzen. Danach ist der Nahkampf beendet, da keiner der Spieler mehr Angriffswürfel zur Verfügung hat.

Überzahlkampf

Wenn mehr als eine Figur einer Seite im Nahkampf beteiligt ist, so darf während eines Schlagabtausches jede dieser Figuren einen Angriff durchführen. Die Figur, die alleine kämpft, darf wiederum einen Angriff auf jeden ihrer Gegner durchführen, es ist für sie also möglich, mehrere Angriffswürfel innerhalb eines Schlagabtausches zu verwenden.

Wenn die Figur mehr Angriffswürfel als Gegner besitzt, so muss sie jeden Gegner genau einmal angreifen. Besitzt die Figur weniger Angriffswürfel als Gegner, so darf sie sich aussuchen, welchen Gegner sie angreift. Auf jeden Fall muss sie aber ihren Angriffswürfel verbrauchen. Auch hier richtet sich die Reihenfolge nach dem INI-Gewinn. Die siegreiche Seite darf zunächst mit jeder ihrer Figuren einen Angriff durchführen. Anschließend kann jede Figur des INI-Verlierers einen Angriff würfeln.



Beispiel: Zwei Figuren des Roten Spielers kämpfen gegen eine Figur des Blauen Spielers. Der Blaue Spieler ist der INI-Gewinner.

Im ersten Schlagabtausch muss nun der Blaue Spieler zunächst jede Figur des Roten Spielers einmal angreifen, selbst wenn er seine Würfel lieber anders verteilen würde. Als nächstes sind die Figuren des Roten Spielers an der Reihe und greifen jeweils mit ihrem Angriffswürfel die Figur des Blauen Spielers an. Im zweiten Schlagabtausch ist nun wieder der Blaue Spieler am Zug. Er besitzt nur noch einen Angriffswürfel und kann sich daher aussuchen, welche Figur des Roten Spielers er mit diesem verbliebenen Angriffswürfel angreifen möchte.

4.3.4. Angriff und Verteidigung

Nachdem die Regeln bezüglich der Reihenfolge der Angriffe innerhalb eines Nahkampfes sowie die Verteilung der Kampfswürfel nun bekannt sind, werden die Regeln für den eigentlichen Vorgang des Angriffs und der Verteidigung beschrieben.

Die Angriffsprobe

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei einem Angriff um eine Probe. Diese Probe ist eine Erfolgsprobe (siehe Kapitel 1.3.1 auf Seite 8), sie besitzt also keine Schwierigkeit, sondern es gilt einfach nur, sie zu bestehen.

Die Verteidigungsprobe

Die VER-Probe ist eine Probe auf eine feste Schwierigkeit. Diese Schwierigkeit wird durch den Erfolg der ANG-Probe bestimmt:

Wenn die ANG-Probe des Angreifers gelingt, ist die Schwierigkeit der VER-Probe so hoch wie der ANG-Wert des Angreifers +3. Wenn der Angreifer das Recht besitzt, die ANG-Probe weiterzuwürfeln (zum Weiterwürfeln von Proben siehe Kapitel 1.3.2 auf Seite 8) und ihm dies gelingt, erhält die Schwierigkeit der VER-Probe für jedes erfolgreiche Weiterwürfeln des Angreifers zusätzlich +4.

Die genaue Ermittlung der Schwierigkeit erfolgt also wie in der Tabelle dargestellt.

Schwierigkeit der VER-Probe	
Grundschwierigkeit bei erfolgreicher ANG-Probe	ANG-Wert des Angreifers +3
Jedes erfolgreiche Weiterwürfeln der ANG-Probe	zusätzlich +4

Beispiel 1: Eine Figur mit einem ANG-Wert von 4 würfelt eine ANG-Probe. Der Spieler würfelt eine 2, was bedeutet, dass die Probe gelungen ist. Die Schwierigkeit der VER-Probe des Verteidigers beträgt also 7 (Grundschwierigkeit ist der ANG-Wert 4 + 3 für die erfolgreiche ANG-Probe). Dass das Endergebnis der ANG-Probe niedriger ist, spielt in diesem Fall keine Rolle. Ebenso wäre ein höheres Endergebnis der ANG-Probe irrelevant, da allein das Gelingen der Probe über die Schwierigkeit entscheidet, nicht aber das Würfelergbnis.

Beispiel 2: Eine Figur mit einem ANG-Wert von 4 würfelt eine ANG-Probe. Der Spieler erzielt eine 6. Zu diesem Zeitpunkt ist die Schwierigkeit der VER-Probe 7 (aufgrund der gelungenen Probe). Durch die Regel der 6 ist der Angreifer nun aber berechtigt, die Probe weiter zu würfeln. Er nutzt dieses Recht und erzielt eine weitere 6. Auch diesen Wurf würfelt er weiter. Nun erzielt er eine 2. Die Schwierigkeit der VER-Probe wird somit auf 15 festgelegt (Grundschwierigkeit ist der ANG-Wert 4 + 3 für die erfolgreiche ANG-Probe + 4 für das erste gelungene Weiterwürfeln + 4 für das zweite gelungene Weiterwürfeln).

4.3.5. Verstärkte Verteidigung

Die Verstärkte Verteidigung ist eine weitere Besonderheit beim Würfeln der Verteidigung. Es handelt sich hierbei um einen verzweifelten Versuch, die eigene Haut zu retten. Wenn die Verstärkte Verteidigung gelingt, wird der Angriff abgewehrt, aber die verteidigende Figur behält ihren Verteidigungswürfel.

Wer darf Verstärkte Verteidigung nutzen?

Die Verstärkte Verteidigung darf nur von Figuren genutzt werden, die nicht in Überzahl kämpfen. Bei ausgeglichenen Nahkämpfen haben theoretisch beide beteiligten Figuren die Möglichkeit auf eine Verstärkte Verteidigung, in einem Überzahlkampf darf nur die allein kämpfende Figur die Verstärkte Verteidigung einsetzen.

Zudem gilt, dass eine Figur nur dann die Verstärkte Verteidigung nutzen darf, wenn sie mindestens ebenso viele Verteidigungswürfel gelegt hat wie Angriffswürfel. Sollte ein Effekt eine Figur dazu berechtigen, einen Kampfwürfel erst später dem Angriff oder der Verteidigung zuzuordnen, dann zählt dieser Kampfwürfel dennoch für die Voraussetzung der Verstärkten Verteidigung.

Beispiel 1: Eine Figur kämpft gegen einen Gegner und hat von ihren zwei Kampfwürfeln einen in die Verteidigung gelegt. Sie erfüllt daher alle Voraussetzungen und darf Verstärkte Verteidigung anwenden.

Beispiel 2: Eine Figur kämpft gegen einen Gegner und hat von ihren drei Kampfwürfeln einen in den Angriff und einen in die Verteidigung gelegt. Ein Effekt erlaubt ihr, den dritten Kampfwürfel erst später zu verteilen. Zu diesem Zeitpunkt ist sie daher nicht berechtigt, die Verstärkte Verteidigung einzusetzen, da sie von ihren drei Würfeln nur einen

Anmerkung: Obwohl die ANG-Probe eine Erfolgsprobe ist, gelten für sie ein wenig andere Regeln. Das Würfelergbnis der Probe dient nicht der Ermittlung der Qualität des Angriffs. Es ist egal, ob der Spieler eine 2 oder 5 erzielt, das Ergebnis ist in beiden Fällen +3 für die grundsätzlich gelungene ANG-Probe.

Verteidigung mit mehreren Würfeln

Eine Figur kann gegen einen einzelnen Angriff mehr als einen Verteidigungswürfel einsetzen. Dies gilt immer und ist unabhängig von der Anzahl der Verteidigungswürfel der Figur oder der Anzahl der Angriffswürfel der verschiedenen Angreifer.

Beispiel: Eine Figur besitzt zwei Verteidigungswürfel und sieht sich zwei Figuren gegenüber, die jeweils noch einen Angriffswürfel besitzen. Die Figur kann nun gegen jeden der Angriffe einen Verteidigungswürfel einsetzen oder aber einen einzelnen Angriff mit zwei Würfeln zu verteidigen versuchen und den anderen Angriff ignorieren.

Beidhändig und Gegenangriff

Beidhändig und Gegenangriff sind Fähigkeiten, die eine Figur besitzen kann. Beiden Fähigkeiten ist gemein, dass sie der Figur die Möglichkeit bieten, einen gegnerischen Angriff abzuwehren und dadurch ihrerseits einen eigenen Angriffswürfel zu erhalten. Die genaue Durchführung einer Verteidigung mit einer der beiden Fähigkeiten findet sich bei ihrer jeweiligen Beschreibung in Kapitel 10.1 ab Seite YYY.

Verteidigungswürfel gelegt hat. Wenn sich die Figur entscheidet, den Würfel als Verteidigungswürfel zu nutzen, ist sie aber zur Verstärkten Verteidigung berechtigt.

Wann wird Verstärkte Verteidigung eingesetzt?

Die Verstärkte Verteidigung kann immer nur mit dem letzten Verteidigungswürfel einer Figur eingesetzt werden. Sobald alle anderen Verteidigungswürfel verbraucht sind, kann die Figur die Verwendung ansagen. Sobald eine Figur einmal eine Verstärkte Verteidigung angesagt hat, gilt diese für alle weiteren Verteidigungen in diesem Kampf, auch für den letzten Angriff ihrer Gegner.

Auswirkungen der Verstärkten Verteidigung

Sobald eine Figur zum ersten Mal in einem Nahkampf die Verstärkte Verteidigung ansagt, erhält die Schwierigkeit für die entsprechende VER-Probe +2, die Figur muss bei ihrer VER-Probe also ein Ergebnis von 2 mehr als üblich erreichen. Wenn diese Verteidigung gelingt, ist der Angriff abgewehrt und die Figur behält ihren Verteidigungswürfel. Allerdings erhält jede weitere Verstärkte Verteidigung, welche die Figur versucht, zusätzliche +1 auf die Schwierigkeit der VER-Probe.

Beispiel: Eine Figur hat nur noch einen Verteidigungswürfel. Mit diesem sagt sie eine Verstärkte Verteidigungsprobe gegen einen Angriff an, der die Verteidigungsschwierigkeit 6 vorgibt. Aufgrund der Verstärkten Verteidigung steigt diese Schwierigkeit um 2 Punkte auf nun 8. Die Figur besitzt VER 5 und würfelt eine 3. Das Endergebnis der Probe ist somit ebenfalls 8, die Verstärkte Verteidigung gelingt und die Figur behält ihren Verteidigungswürfel. Der nächste Angriff ergibt eine

Verteidigungsschwierigkeit von 4. Die Figur muss weiterhin die Verstärkte Verteidigung nutzen, was die Schwierigkeit um 2 Punkte anhebt. Zusätzlich handelt es sich nun um die zweite Verstärkte Verteidigung in diesem Kampf, also

erhält die Schwierigkeit zusätzlich +1 (insgesamt also +3 durch Verstärkte Verteidigung). Eine dritte Verstärkte Verteidigung würde Schwierigkeit +4 bedeuten, danach +5 und so weiter.

4.4. Nachsetzbewegungen

Nachdem ein Kampf ausgekämpft wurde, dürfen einige Figuren eventuell eine Nachsetzbewegung durchführen. Sollten sich durch Nachsetzbewegungen neue Kampfgetümmel bilden, werden diese nun sofort vom Taktik-Gewinner aufgeteilt, sofern sich zwingende neue Nahkämpfe ergeben. Es gilt, dass die bestehende Kampfgetümmelaufteilung nach Möglichkeit beibehalten werden sollte.

Nahkämpfe, die durch Nachsetzbewegungen entstehen, können nun jederzeit von einem der beteiligten Spieler gemäß der Regeln der Bestimmung des Nahkampfes ausgewählt werden.

Bei Nachsetzbewegungen handelt es sich um eine Bewegung, die ausgeführt werden darf, wenn eine Figur im Nahkampf alle ihre Gegner ausgeschaltet hat. Nachsetzbewegungen werden als einzige Bewegungsart (zu den übrigen Bewegungsarten siehe Kapitel 3 ab Seite 21) außerhalb der Aktivierungsphase ausgeführt.

Wie funktioniert eine Nachsetzbewegung?

Bei einer Nachsetzbewegung darf sich die Figur um eine Entfernung bewegen, die der halben BEW der Figur entspricht. Dieser Wert wird immer aufgerundet.

Beispiel: Eine Figur mit BEW 7,5 darf insgesamt 4 cm ($7,5 / 2 = 3,75$. Aufgerundet = 4 cm) nachsetzen.

Eine Auflistung der Reichweiten für Nachsetzbewegungen findet sich in der nebenstehenden Tabelle.

Nachsetzbewegungen	
BEW	Reichweite
5	3 cm
7,5	4 cm
10	5 cm
12,5	7 cm
15	8 cm
17,5	9 cm
20	10 cm

Wohin darf sich die Figur bewegen?

Die Figur kann sich völlig frei bewegen. Sie kann eine gegnerische Figur in Basenkontakt verwickeln oder aber sich von weiteren Figuren, mit denen sie im Basenkontakt steht (die aber nicht mit ihr im Nahkampf waren) lösen. Für ein solches Lösen ist keine Probe vonnöten.

Wer darf Nachsetzbewegungen durchführen?

Jede Figur, die in einem Nahkampf alle ihre beteiligten Gegner ausschaltet oder aus einem anderen Grund am Ende des Nahkampfes mit keinem der beteiligten Gegner mehr in Basenkontakt steht, darf eine Nachsetzbewegung durchführen.

Wie viele Nachsetzbewegungen darf eine Figur durchführen?

Grundsätzlich steht jeder Figur eine Nachsetzbewegung pro Runde zu. Die Anzahl dieser Bewegungen kann durch Effekte oder Fähigkeiten beeinflusst werden.

Was für Folgen hat eine Nachsetzbewegung?

Wenn eine Figur ihre Nachsetzbewegung in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur beendet, dann gilt diese Figur als verwickelt (siehe Kapitel 3.3 auf Seite 22). Dieser neue Nahkampf kann nun wie gewohnt von den Spielern ausgewählt und abgehandelt werden, auch dann wenn eine oder alle beteiligten Figuren in dieser Kampfunde schon einen Nahkampf bestritten haben.

Sollten sich durch eine Nachsetzbewegungen neue Kampfgetümmel ergeben haben, so werden diese vom Taktik-Gewinner aufgeteilt, bevor der nächste Nahkampf ausgewählt wird.

Kapitel 5 – Fernkampf

Jeder Angriff, der über eine größere Distanz erfolgt, kein Zauber oder Wunder ist und mit einem Geschoss irgendeiner Form ausgeführt wird, ist ein Fernkampfangriff. Nur Figuren, die einen FER-Wert besitzen, sind in der Lage Fernkampfangriffe durchzuführen. Zunächst werden die Begriffe erklärt, die im Fernkampf eine Rolle spielen. Der Ablauf des eigentlichen Schusses folgt später.

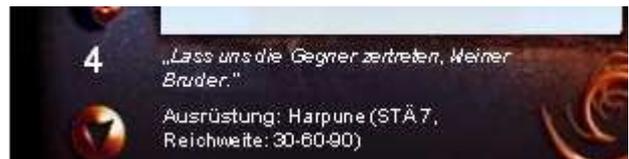
5.1. Fernkampfaffen

Eine Figur, die einen Fernkampfangriff durchführen möchte, benötigt neben ihrem FER-Wert noch die Werte der genutzten Fernkampfaffe. Die Eintragungen finden sich auf der Figurenkarte im Bereich „Ausrüstung“ oder auf einer entsprechenden Ausrüstungskarte, wenn die Fernkampfaffe nicht von vornherein Bestandteil des Profils ist.

Der Eintrag einer Fernkampfaffe besteht immer aus drei Bestandteilen. Dem Namen der Waffe, der Angabe ihrer Fernkampfstärke sowie über die Reichweiten, die mit dieser Waffe möglich sind. Die drei Werte stehen dabei für kurze Reichweite, mittlere Reichweite und schließlich lange Reichweite.

Schadenswürfe mit Fernkampfaffen werden ganz regulär durchgeführt, wobei die Fernkampfstärke als Stärke des

Schadenswurfes verwendet wird. Die Bedeutung der verschiedenen Reichweiten wird in Kapitel 5.3 auf Seite 34 genau erläutert.



Beispiel: Diese Figur ist mit einer Harpune ausgerüstet. Die Waffe besitzt STÄ 7 und eine kurze Reichweite von 30 cm, eine mittlere Reichweite von 60 cm und eine lange Reichweite von 90 cm.

5.2. Schusslinie und Deckung

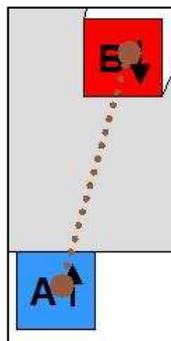
Die Schusslinie einer Figur wird immer dann genutzt, wenn eine Figur einen Fernkampfangriff gegen eine andere Figur durchführen möchte. Grundvoraussetzung für eine Schusslinie ist eine gültige Sichtlinie zwischen der Figur und ihrem Ziel (zur Sichtlinie siehe Kapitel 1.6 ab Seite 11). Zudem muss sich das Ziel im Sichtfeld der Figur befinden, auch dann wenn sie auf anderem Wege eine gültige Sichtlinie herstellen kann.

Die Schusslinie wird ermittelt, indem vom Mittelpunkt der Figur, welche den Schuss ausführen möchte, eine gerade Linie zum Mittelpunkt der Basis des Ziels des Schusses gezogen wird.

Uneingeschränkte Schusslinie

Wenn die Schusslinie auf der ganzen Strecke von keinerlei Hindernissen gekreuzt wird, besteht eine uneingeschränkte Schusslinie.

Beispiel: Vom Mittelpunkt der Basis von Figur A bis zum Mittelpunkt der Basis von Figur B kann eine gerade Linie gezogen werden, die nicht von Hindernissen geschnitten wird. Also besteht eine Uneingeschränkte Schusslinie zwischen diesen beiden Figuren.



Deckung

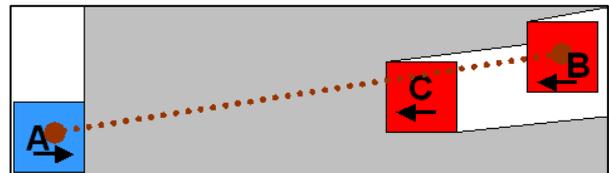
In vielen Fällen ist es nicht möglich, eine uneingeschränkte Schusslinie zu ziehen, da sich die Figuren hinter anderen Figuren oder Geländeteilen verbergen, und somit vor Fernkampf besser geschützt sind. In einem solchen Fall

spricht man von Deckung der Figur. Es gibt zwei Arten der Deckung:

- Teildeckung
- Volldeckung

Teildeckung

Teildeckung besteht immer dann, wenn die Schusslinie zwischen zwei Figuren durch ein Hindernis geschnitten wird, mit dem die Figur nicht in Basenkontakt (zum Basenkontakt siehe Kapitel 1.5 auf Seite 10) steht.



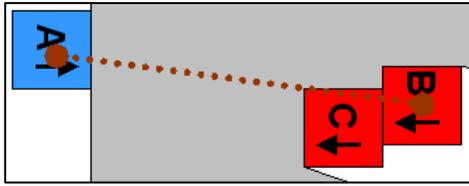
Beispiel: Die Abbildung zeigt die Ermittlung einer Schusslinie der Figur A auf die Figur B. Eine Sichtlinie ist vorhanden aber die Schusslinie wird durch die Figur C geschnitten. Figur B besitzt daher Teildeckung.

Wenn eine Figur Teildeckung besitzt, so steigt die Schwierigkeit von FER-Proben, welche die Figur als Ziel haben, um 1 Punkt.

Volldeckung

Volldeckung wird ähnlich ermittelt wie die Teildeckung, jedoch befindet sich in diesem Fall das Ziel des Schusses in Basenkontakt mit dem die Schusslinie schneidenden Hindernis. Solange jedoch eine Sichtlinie auf das Ziel des Schusses besteht, ist der Schuss möglich.

Beispiel: Figur A möchte einen Schuss auf Figur B ausführen und besitzt eine gültige Sichtlinie. Die Schusslinie zwischen diesen beiden Figuren wird jedoch durch Figur C geschnitten, die sich in Basenkontakt mit Figur B befindet. In diesem Fall besteht Volldeckung für Figur B.



Wenn eine Figur Volldeckung besitzt, so steigt die Schwierigkeit von FER-Proben, welche die Figur als Ziel haben, um 2 Punkte.

Anmerkung: Beide Deckungsarten haben keinen Einfluss auf die grundsätzliche Möglichkeit eines Schusses. Sie dienen lediglich der Ermittlung des Deckungsgrades und damit der Modifizierung der erforderlichen Fernkampfprobe.

Eine Ausnahme dieser Regeln stellt das Schießen über Höhenstufen (siehe Kapitel 3.6.5 auf Seite 27) dar.

5.3. Fernkampfprobe

Der eigentliche Schuss wird durch eine Probe mit fester Schwierigkeit (siehe Kapitel 1.3.1 auf Seite 8) auf den FER-Wert des Schützen abgelegt.

Die Schwierigkeit ergibt sich aus der Entfernung zwischen der schießenden Figur und dem gewählten Ziel sowie der Reichweiten der Waffe (siehe Kapitel 5.1 auf Seite 32) und ist in der Tabelle dargestellt. Schüsse auf eine längere Entfernung als die Lange Reichweite der Waffe gelten immer als gescheitert.

Grundschwierigkeit der FER-Probe	
Ziel befindet sich in:	Schwierigkeit
Kurze Reichweite	4
Mittlere Reichweite	7
Lange Reichweite	10

Anmerkung: Die Entfernung zwischen den Figuren darf erst gemessen werden, wenn der Schuss bereits angesagt wurde.

Beispiel: Eine Figur besitzt bei ihrer Fernkampf-Waffe die Reichweitenangaben 20-40-60. Wenn sich das Ziel ihres Schusses nun innerhalb von 20 cm befindet, ist die Grundschwierigkeit 4. Bis zu 40 cm ist die Grundschwierigkeit 7 und bis zu 60 cm ist die Grundschwierigkeit 10. Ist das Ziel weiter als 60 cm entfernt, ist der Schuss in jedem Fall erfolglos.

Diese Grundschwierigkeiten können noch weiteren Modifikationen wie der Deckung oder der Größe des Ziels oder Verletzungen des Schützen unterliegen. Die folgende Tabelle zeigt die möglichen Modifikationen der FER-Probe.

Hierbei ist zu beachten, dass der Eintrag „+1“ einer Erhöhung der Schwierigkeit und damit einer Erschwerung der FER-Probe entspricht, während der Eintrag „-1“ die

Schwierigkeit der FER-Probe um eins herabsetzt und den Schuss somit leichter macht.

Modifikationen der FER-Probe	
Situation	Modifikation
Ziel ist von kleiner Größe	+ 1
Ziel ist von großer Größe	- 1
Ziel besitzt Teildeckung	+ 1
Ziel besitzt Volldeckung	+ 2
Ziel besitzt "Ziel/X"	+/- X
Ziel befindet sich auf anderer Höhenstufe	+ 2
Schütze hat sich bewegt	+ 1
Schütze ist verletzt	+ X

Beispiel: Der oben beschriebene Schütze möchte einen Schuss auf 35 cm durchführen. Dies entspricht der mittleren Reichweite seiner Waffe. Zudem besitzt das Ziel Volldeckung. Die Grundschwierigkeit ist in diesem Fall 7. Hinzu kommt der Modifikator für Volldeckung von +2. Die Schwierigkeit der FER-Probe ist somit 9.

Nachdem die genaue Schwierigkeit des Schusses bestimmt wurde, wird nun die FER-Probe durchgeführt. Wenn die Probe erfolgreich ist, hat der Schuss sein Ziel getroffen und es wird ein Schadenswurf mit der STÄ der Fernkampf-Waffe durchgeführt (siehe Kapitel 1.8 auf Seite 13). Das Ziel des Schusses darf keine aktive Handlung unternehmen, um den Schuss abzuwehren.

Beispiel: Die Figur besitzt einen FER-Wert von 4. Um die geforderte Schwierigkeit von 9 zu erreichen, benötigt sie somit eine 5. Das Wurfresultat der FER-Probe zeigt schließlich genau die benötigte 5. Der Schuss gelingt und das Ziel des Schusses erleidet einen Schadenswurf.

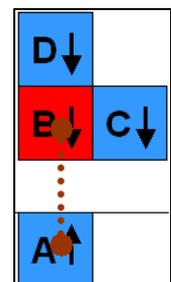
5.4. Schießen in einen Nahkampf

Wenn das Ziel eines Schusses in Basenkontakt mit verbündeten Figuren des Schützen ist, befindet es sich im Nahkampf. Es kann dennoch mit einer Fernkampf-Waffe beschossen werden wenn eine Sichtlinie besteht. Sollte die FER-Probe des Schusses erfolgreich sein, muss jedoch bestimmt werden, welche Figur getroffen wird.

Dies geschieht mit einem sogenannten Aufteilungswurf.

Aufteilungswurf	
Würfelergebnis	Getroffen wird
1 - 3	eine verbündete Figur
4 - 6	das Ziel des Schusses

Es wird ein Würfel geworfen. Bei einem Würfelergebnis von 4-6 wird das angesagte Ziel getroffen, bei einem Ergebnis von 1-3 jedoch die verbündete Figur des Schützen, die sich in Basenkontakt mit dem Ziel und zugleich am nächsten zum Schützen selbst befindet.



Beispiel: Figur A ist der Schütze und bestimmt Figur B als das Ziel des Schusses. Figur B befindet sich in Basenkontakt mit den Figuren C und D und somit in einem Nahkampf. Wenn die FER-Probe erfolgreich ist, muss ein Aufteilungswurf durchgeführt werden. Bei einer 1 bis 3 wird Figur C getroffen, da diese sich näher zu Figur A befindet als Figur D. Bei einem Ergebnis des

Aufteilungswurfs von 4 bis 6 wird das Ziel des Schusses, also Figur B getroffen.

Anmerkung: Es ist nicht möglich mit einem Aufteilungswurf andere gegnerische Figuren außer dem Ziel zu treffen.

5.5. Artillerie

Einige Fernkämpfer besitzen besonders verheerende Waffen. Diese werden als Artillerie bezeichnet und sind im Rang der Figur vermerkt.

Es gibt zwei Arten der Artillerie:

- Artillerie/Durchschlag
- Artillerie/Zone

5.5.1. Artillerie/Durchschlag

Eine Figur mit dem Rangzusatz Artillerie/Durchschlag besitzt die Möglichkeit, mehrere Figuren mit einem Schuss zu treffen, sofern diese in der Schusslinie des Geschosses stehen. Im Folgenden sind alle speziellen Regeln beschrieben, die sich auf einen Schuss mit Durchschlagsartillerie beziehen. Mit Ausnahme der hier aufgeführten Regeln verhält sich ein Schuss mit Artillerie/Durchschlag wie eine normale FER-Probe (siehe Kapitel 5.3 auf Seite 34).

Ergebnis der FER-Probe ausreicht, um sie zu treffen.

Figur A besitzt einen FER-Wert von 3. Figur D ist von normaler Größe, die Figuren B und C sind von kleiner Größe und Figur C verfügt zudem über „Ziel/2“. Figur A würfelt bei ihrer FER-Probe eine 2 und erzielt ein Endergebnis der FER-Probe von 5. Figur D wird getroffen, da hier ein Ergebnis von 4 nötig gewesen ist um sie zu treffen. Auch Figur B wird getroffen. Hier war ein Ergebnis von 5 nötig. Figur C jedoch wird nicht getroffen, da durch die Fähigkeit „Ziel“ ein Ergebnis von 7 zum Treffen benötigt wird. Die Teildeckung der Figur B kommt nicht zum Tragen.

Zielbestimmung und Schwierigkeit

Die Bestimmung des Ziels eines Artillerieangriffs erfolgt genauso wie bei einem normalen Schuss. Es wird eine Sichtlinie benötigt, um das Ziel benennen zu dürfen. Zusätzlich muss der Schütze aber ansagen, bis zu welcher Entfernung der Schuss ausgeführt werden soll. Hierbei darf nur eine der angegebenen Reichweiten der Fernkampfwaffe genannt werden.

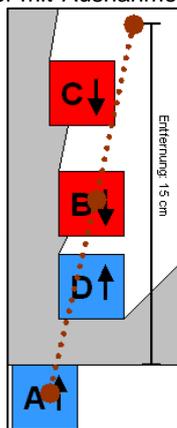
Auswirkungen eines Treffers

Nachdem geprüft wurde, welche Ziele getroffen werden, erhält die getroffene Figur, die am nächsten zum Schützen steht, einen Schadenswurf mit der Fernkampfstärke der Schusswaffe. Alle weiteren getroffenen Figuren erhalten einen Schadenswurf mit der aufgerundeten halben Fernkampfstärke.

Beispiel: Figur A besitzt einen FER-Wert von 4 und besitzt den Rangzusatz „Artillerie/Durchschlag“. Die Reichweiten der Fernkampfwaffe betragen 15-30-45. Figur B ist das ausgewählte Ziel des Schusses. Unabhängig von der Entfernung zwischen Schütze und Ziel muss Figur A nun die Reichweite der Fernkampfwaffe ansagen. Sie wählt 15 cm (die angegebene Kurze Reichweite der Fernkampfwaffe). Ebenfalls wären 30 cm oder 45 cm möglich gewesen.

Beispiel: Wenn Figur A eine STÄ der Fernkampfwaffe von 7 besitzt, dann erleidet zunächst Figur D einen Schadenswurf (STÄ 7). Anschließend erleidet Figur B einen Schadenswurf (STÄ 4). Figur C wurde nicht getroffen und erleidet daher auch keinen Schadenswurf.

Für jede Figur, die innerhalb der angesagten Reichweite die Schusslinie schneidet, wird nach der FER-Probe geprüft, ob das Endergebnis der Probe ausgereicht hätte, um die entsprechende Figur zu treffen. Hierbei kommen alle Modifikationen durch das jeweilige Ziel mit Ausnahme von Teil- oder Voldeckung zum Tragen. Hätte die Schwierigkeit ausgereicht, wird die Figur getroffen, anderenfalls entgeht sie dem Schuss. Sichtlinien sind für alle weiteren Figuren in der Schusslinie nicht erforderlich.



Beispiel: Figur A hat einen Artillerieschuss auf 15 cm angesagt und Figur B als Ziel bestimmt. Dies entspricht der kurzen Reichweite der Fernkampfwaffe. Insgesamt schneiden die Basen von drei Figuren die Schusslinie für die jeweils einzeln geprüft werden muss, ob das

Hindernisse

Wenn ein Schuss mit Durchschlagartillerie auf ein Hindernis trifft, das keine Figur und von größerer oder gleicher Größe wie der Schütze ist, dann wird der Schuss beendet. Wenn das Hindernis selbst Schadenspunkte erleiden kann, dann endet der Schuss nur dann, wenn das Hindernis durch den Artillerietreffer nicht zerstört wurde. Ist der Schütze größer als das Hindernis, ist die Schusslinie von Hindernissen nicht betroffen.

Anmerkung: Dies gilt nicht für Figuren, sondern ausschließlich für andere Hindernisse.

Artillerie über Höhenstufen

Wenn ein Artillerieschuss eine Figur auf einer anderen Höhenstufe zum Ziel hat, dann kann dieser Schuss nicht von den Vorteilen der Durchschlagartillerie profitieren. Der Schuss wird wie ein normaler Schuss ausgeführt und kann ausschließlich das Ziel des Schusses verletzen.

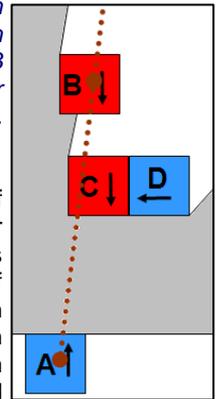
Artillerie in einen Nahkampf

Wenn sich eine Figur, deren Basis die Schusslinie der Artillerie schneidet, in Basenkontakt mit gegnerischen Figuren befindet, die ihrerseits nicht in der Schusslinie sind, wird ein Aufteilungswurf ausgeführt (siehe Kapitel 5.4 auf Seite 34). Für die ermittelte Figur gilt, dass sie nur dann einen Schadenswurf erleidet, wenn das Endergebnis der FER-Probe ausgereicht hätte, sie zu treffen, wenn sie das eigentliche Ziel des Schusses gewesen wäre (siehe oben). Unabhängig davon, welche Figur schließlich getroffen wird, wird die Schusslinie des Artilleriegeschosses nicht beeinflusst. Es setzt seinen Weg in gerader Linie fort.

Beispiel: Figur A ist ein Schütze mit Artillerie/Durchschlag und Figur B das Ziel des Schusses. Die FER-Probe ist gelungen. Figur C schneidet die Schusslinie, befindet sich aber im Nahkampf mit Figur D. Es findet ein Aufteilungswurf statt, der besagt, welche der beiden Figuren betroffen werden würde.

Es wird ermittelt, dass Figur D betroffen wäre. Nun wird geprüft, ob das Endergebnis der FER-Probe von Figur A ausreichend gewesen wäre um Figur D zu treffen.

Ist dies der Fall, erleidet Figur D einen Schadenswurf mit der vollen Fernkampfstärke der Figur, Figur B erleidet einen Schadenswurf mit der abgerundeten halben Fernkampfstärke. Figur C wird nicht getroffen.



Sollten sich beide im Nahkampf befindlichen Figuren innerhalb der Schusslinie des Artillerieschusses befinden, wird kein Aufteilungswurf durchgeführt. Wenn sich die Situation ergibt, dass eine Figur aufgrund von Aufteilungswürfen zweimal von dem gleichen Schuss getroffen würde, wird der zweite Schadenswurf annulliert.

5.5.2. Artillerie/Zone

Eine Figur mit dem Rangzusatz Artillerie/Zone besitzt die Möglichkeit, alle Figuren zu treffen, die sich in einem bestimmten Bereich aufhalten. Im Folgenden sind alle speziellen Regeln beschrieben, die sich auf einen Schuss mit Zonenartillerie beziehen. Mit Ausnahme der hier aufgeführten Regeln verhält sich ein Schuss mit Artillerie/Zone wie eine normale FER-Probe (siehe Kapitel 5.3 auf Seite 34).

Zielbestimmung und Schwierigkeit

Die Zielwahl bei Zonenartillerie funktioniert genauso wie bei einem normalen Schuss. Allerdings wird die Schwierigkeit nicht durch Teil- oder Volldeckung beeinflusst.

Auswirkungen

Bei einem Schuss mit Artillerie/Zone wird ein zusätzlicher Würfel für die FER-Probe verwendet, der besonders gekennzeichnet werden muss. Dieser gibt bei einer misslungenen Probe die Richtung der Abweichung an.



Wenn die FER-Probe gelingt, wird die Zonenschablone mittig über das Ziel gelegt. Wenn die Probe misslingt, wird die Schablone zunächst über dem Ziel platziert, wobei die auf der Schablone angegebene 1 in Schussrichtung zeigt. Das Ergebnis des zweiten Würfels bei der FER-Probe bestimmt die Richtung der Abweichung.

Das Zentrum der Schablone wird nun X cm in Richtung der Abweichung verschoben, wobei X der Differenz zwischen Schwierigkeit und Endergebnis der FER-Probe *4 cm entspricht.

Wenn die Probe ein Patzer ist, wird der Schuss nicht ausgeführt.

Beispiel: Eine Figur mit FER 3 sagt einen Schuss mit Artillerie/Zone auf mittlere Reichweite an. Die Schwierigkeit für diesen Schuss ist 7. Die Figur würfelt eine 2 und erzielt ein Endergebnis der FER-Probe von 5. Der Abweichungswürfel ergibt eine 1. Die Differenz zwischen Schwierigkeit und Endergebnis ist 2, somit weicht die Schablone insgesamt um 8 cm ab und zwar in direkter Verlängerung der Schusslinie.

Die Schablone besitzt einen Radius von 2,75 cm. Wenn die Basis einer Figur den Mittelpunkt der Schablone berührt oder sich ihre Basis vollständig unter der Schablone befindet, dann erleidet sie einen Schadenswurf mit der Fernkampfstärke der Waffe. Alle anderen Figuren die die Schablone berühren, erleiden einen Schadenswurf mit der aufgerundeten halben Fernkampfstärke.

Artillerie über Höhenstufen

Wird eine fliegende Figur das Ziel eines Schusses mit Artillerie/Zone, so werden auch alle Figuren am Boden vom Wirkungsbereich des Schusses betroffen. Andersherum werden fliegende Figuren nicht betroffen, wenn sie sich im Wirkungsbereich eines Zonenartillerietreffers gegen eine Figur am Boden befinden.

Artillerie in einen Nahkampf

Wenn eine Figur mit Zonenartillerie auf eine Figur im Nahkampf schießt, wird ganz normal ein Aufteilungswurf durchgeführt. Die Schablone wird über das ermittelte Ziel gelegt und weicht auch von dort ab. Nach einer Abweichung werden keine Aufteilungswürfe durchgeführt, wenn sich Figuren unter der Schablone befinden, die im Nahkampf sind.

5.6. Fernkampf und weitere Aktionen

Wenn eine Figur in einer Runde einen Schuss abgeben möchte, darf sie manche Aktionen nicht mehr ausführen, andere wiederum sind mit einem Schuss kombinierbar.

Das bedeutet, dass eine Figur einen Fernkampfangriff mit folgenden Aktionen kombinieren darf:

- Gehen

- Zauber sprechen
- Wunder wirken
- Effekte einsetzen

Bei diesen Kombinationsmöglichkeiten kann der Fernkampfgriff sowohl vor oder nach der anderen Aktion erfolgen. Zusätzlich kann Fernkampf auch nach einer

Aktion „Loslösen“ (siehe Kapitel 3.5 auf Seite 25) durchgeführt werden.

Einige Fähigkeiten erlauben den Figuren, Fernkampf auch mit anderen Aktionen zu kombinieren. Die genauen Regeln für diese Kombinationen sind bei den jeweiligen Fähigkeiten erläutert.

Kapitel 6 – Magie

6.1. Magier

Als Magier werden alle Figuren bezeichnet, die über einen MAC-Wert verfügen. Magier sind Zauberwirker und verbunden mit den Elementen, die sie sich zu Nutzen machen um sie nach ihren Wünschen und Gedanken zu formen und so Zaubersprüche zu sprechen, welche die Geschehnisse auf den Schlachtfeldern massiv beeinflussen können.

Bei Confrontation werden zwei Arten von Magiern besonders unterschieden, da für sie teilweise andere Regeln gelten. Diese Arten sind:

- Vollmagier
- Kriegsmagier

Vollmagier

Ein Vollmagier hat sich ganz der Magie verschrieben. Seine Fähigkeiten in der Beherrschung der Elemente sind stark ausgeprägt, doch seine Fähigkeiten im Kampf sind sehr überschaubar. Vollmagier sind oft Anführer kleinerer Armeen und stärken ihre Verbündeten mit Zaubersprüchen oder versuchen, ihren Feinden Schaden zuzufügen. Alle Magier sind grundsätzlich Vollmagier.

Kriegsmagier

Ein Kriegsmagier wiederum ist sowohl in den magischen Fähigkeiten geschult, wie auch im Kampf. Er ist wehrhaft und vermag auch ohne seine Zauberkräfte im Gefecht zu überleben. Als Preis dafür sind seine magischen Fähigkeiten weniger stark ausgeprägt als dies bei den Vollmagiern der Fall ist. Kriegsmagier sind durch die entsprechende Fähigkeit „Kriegsmagier“ gekennzeichnet. Ist diese Fähigkeit nicht vorhanden, handelt es sich bei der Figur auch nicht um einen Kriegsmagier.

Mystiker

Wenn in den Regeln oder auf den Karten der Begriff „Mystiker“ verwendet wird, dann bezieht sich dies sowohl auf Magier wie auch auf Priester (siehe Kapitel XXX ab Seite YYY). Dementsprechend ist jeder Magier zugleich auch ein Mystiker.

Wenn von „Kriegsmystikern“ die Rede ist, so sind damit alle Mystiker gemeint, die entweder über die Fähigkeit „Kriegsmagier“ oder „Kriegspriester“ verfügen.

6.1.1. Manavorrat

Die Manasteine sind die Energie, aus der ein Magier seine Kräfte zieht. Ein Magier kann immer nur eine begrenzte Anzahl an Manasteinen besitzen. Diese Menge ist der maximale Manavorrat des Magiers. Er beträgt $MAC \text{ des Magiers} * 3$.

Beispiel: Ein Magier mit MAC 3 kann also bis zu 9 Manasteine besitzen.

Welchem Element die Manasteine angehören ist für den Manavorrat nicht von Bedeutung. Der Manavorrat bezieht sich immer auf die Summe aller Manasteine aller vom Magier beherrschten Elemente. Wenn ein Magier einen Zauber wirkt, dann verringert sich die Anzahl an Manasteinen in seinem Vorrat und er hat erneut Platz für die Aufnahme neuer Manasteine während der Manaregeneration in der Versorgungsphase (siehe Kapitel 2.5.2 auf Seite 19).

6.2. Zauber

Zauber können von Magiern verwendet werden, um magische Effekte zu bewirken. Jeder Zauber besitzt eine Karte, auf der alle relevanten Informationen zum Wirken des Zaubers und zu den entsprechenden Auswirkungen abgebildet sind. Die Inhalte einer solchen Karte werden nun anhand eines Beispiels präsentiert:

1 Name des Zaubers

Der Name des Zaubers identifiziert diesen und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

2 Manasteine

An dieser Stelle sind die für den Zauber benötigten Manasteine dargestellt. Die Farbe des Symbols gibt dabei Aufschluss über die Elemente der Steine

3 Zauberdaten

In diesem Feld sind alle Daten des Zaubers abgebildet, die benötigt werden, um den Zauber zu wirken. Eine genauere Beschreibung der einzelnen Inhalte folgt etwas weiter unten.



4 Hintergrund

An dieser Stelle folgt bei vielen Zaubern ein kursiv gedruckter Text. Dieser Text hat keine regeltechnische Bedeutung und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

5 Wirkungsbeschreibung

An dieser Stelle folgt die ausführliche Beschreibung der Zauberwirkung.

6 Kosten des Zaubers

Jeder Zauber muss von der Figur bezahlt werden. Die AP des Zaubers werden zu den Kosten der Figur hinzugerechnet um deren endgültige Kosten zu ermitteln. Näheres zur Armeezusammenstellung und der Kosten von Zaubern findet sich in Kapitel 9.5.3 auf Seite 54.

Anmerkung: Zauberkarten sind sehr leicht an der Darstellung der Manastein-Symbole zu erkennen.

Reichweite

Die Reichweite des Zaubers gibt an, wie weit ein mögliches Ziel dieses Zaubers vom Magier entfernt sein darf (siehe Kapitel 1.7 auf Seite 12). Wenn die Reichweite mit „Keine“ angegeben ist, bedeutet dies, dass der Magier den Zauber nur auf sich selbst anwenden kann. Der Eintrag „Basenkontakt“ besagt, dass der Magier den Zauber nur auf ein Ziel im Basenkontakt wirken kann. Grundsätzlich kann ein Magier alle seine Zauber auf sich selbst anwenden, sofern dies der Wirkungsbereich erlaubt.

Wirkbereich

Der Wirkungsbereich gibt an, ob der Zauber auf verbündete oder gegnerische Figuren oder gar auf Punkte auf dem

Spielfeld gewirkt werden kann. Sollte hier der Eintrag „Um den Magier“ stehen, dann benötigt der Zauber keine Sichtlinie auf seine Ziele, es ist also auch möglich, ein Ziel auszuwählen, das im Rücken des Magiers steht oder von einem Hindernis verdeckt wird. Ist der Wirkungsbereich mit „Keiner“ angegeben, so wirkt der Zauber unabhängig von Zielen direkt am Ort des Magiers.

Dauer

Die Dauer des Zaubers ist immer auf der Zauberkarte angegeben. Der Eintrag „Bis zum Ende der Runde“ besagt, dass die Wirkung des Zaubers bis zum entsprechenden Zeitpunkt in der Runde (siehe Kapitel 2.5.6 auf Seite 20) anhält und danach beendet wird. Der Eintrag „Dauerhaft“ bezeichnet Effekte, die, wenn nicht anderweitig beendet, bis zum Spielende andauern. Ist die Wirkungsdauer mit „Sofort“ gekennzeichnet, so werden die Auswirkungen unmittelbar angewendet ohne jedoch später anzudauern. Der Eintrag „Speziell“ schließlich bezeichnet alle weiteren Fälle und wird auf der Zauberkarte genauer beschrieben.

Frequenz

Der Wert an dieser Stelle gibt an, wie oft ein Magier einen bestimmten Zauber pro Runde sprechen darf. Dabei gilt, dass die Frequenz die Anzahl der Versuche bestimmt, egal ob diese später gelingen oder scheitern.

Schwierigkeit

Die Schwierigkeit gibt an, welchen Wert der Magier bei seiner MAC-Probe erreichen muss, damit der Zauber als gelungen gilt.

6.2.1. Wer kann Zauber erhalten?

Nur Magier können Zauber erhalten. Welche Zauber ein Magier genau erhalten kann, hängt von verschiedenen Kriterien ab:

- Zauberschule
- Elemente des Zaubers

Zauberschulen

Zauberschulen sind verschiedene Ansätze der Lehre der Magie. Jedes Volk hat eine andere Vorstellung von der Nutzung der Elemente und den gewünschten Effekten der Magie. Im Lauf der Zeit haben sich so die verschiedenen Zauberschulen gebildet.

Die Zauberschulen, die ein Magier beherrscht, geben Auskunft darüber, welche Zauber er auswählen kann, um sie in der Schlacht einzusetzen. Die Schule des Zaubers kann einer von drei Gruppen angehören:

- Einer Zauberschule
- Einem Element
- Einer einzelnen Figur

Im Beispiel auf der vorherigen Seite ist die Schule des Zaubers „Circaeus“. Dabei handelt es sich um eine Zauberschule, also können nur Magier, welche die Schule „Circaeus“ beherrschen, diesen Zauber auswählen.

Elementare Zauber sind als solche gekennzeichnet, indem bei ihnen im Feld „Schule“ lediglich die Bezeichnung des Elementes steht.

Der Zauber in diesem Beispiel ist also ein Elementarzauber des Wassers.



Zauber, die einer einzelnen Figur oder einer Gruppe von Figuren vorbehalten sind, besitzen ebenfalls eine besondere Kennzeichnung. Das Feld „Schule“ ist dort nur mit dem Namen der entsprechenden Figur beschrieben.

Der Zauber in diesem Beispiel ist nur der Figur „Gidzzit“ vorbehalten. Keine andere Figur kann diesen Zauber wählen.



Elemente des Zaubers

Elemente durchziehen die gesamte Welt von Aarklash. Magier können diese Elemente beherrschen, um ihre Zauber zu wirken. Es gibt 6 verschiedene Elemente:

- Finsternis
- Licht
- Erde
- Feuer
- Luft
- Wasser

Mana

Mana ist der Rohstoff, den Magier zum Wirken von Zaubern benötigen. Sie beziehen das Mana direkt aus den Elementen und pressen die Essenz des Elementes in magische Steine. Diese Steine nutzen sie im Kampf, um das Mana daraus in sich aufzunehmen und in die Form des gewünschten Zaubers zu bringen.

Ein Magier kann nur solche Zaubern mit sich führen, die aus Elementen bestehen, die er beherrscht. Welche Elemente ein Zauber benötigt lässt sich aus den Manasteinsymbolen auf der Zauberkarte ablesen. Hierbei gelten die Farben als Manastein des entsprechenden Elementes wie in der Tabelle angegeben.

Beliebige Manasteine können durch jedes Element repräsentiert werden und sind für die Zauberauswahl daher nicht von Belang.

Manasteinsymbol							
Element	Licht	Erde	Feuer	Luft	Wasser	Finsternis	Beliebige

Wie viele Zaubern kann eine Figur erhalten?

Die Anzahl der möglichen Zaubern hängt von zwei Faktoren ab:

- Davon, ob es sich um einen Kriegsmagier handelt, oder nicht
- Von der Macht des Magiers

Zauberanzahl für Vollmagier

Vollmagier können eine Anzahl Zaubern erhalten, die ihrer Macht entspricht.

Beispiel: Ein Vollmagier mit MAC 3 kann also bis zu 3 Zaubern erhalten.

Zauberanzahl für Kriegsmagier

Kriegsmagier können eine Anzahl Zaubern erhalten, die ihrer abgerundeten halben Macht +1 entspricht.

Beispiel: Ein Kriegsmagier mit MAC 3 kann also bis zu 2 Zaubern erhalten. ($MAC\ 3 / 2 = 1,5$ abgerundet 1, +1 = 2)

6.3. Zaubern wirken

In diesem Abschnitt wird der eigentliche Vorgang des Zauberns erläutert. Der Vorgang besteht aus verschiedenen Schritten, die in einer bestimmten Reihenfolge durchlaufen werden. Dies sind im Einzelnen:

1. Zielwahl
2. Manasteine ausgeben
3. Beherrschung verbessern
4. Antimagie des Gegners
5. Entfernung messen
6. MAC-Probe
7. Auswirkungen anwenden

1. Zielwahl

Welche Figur als Ziel des Zaubers ausgewählt werden kann oder ob der Zauber überhaupt ein Ziel erfordert, ergibt sich aus dem Eintrag „Wirkbereich“ auf der Zauberkarte. Grundsätzlich gilt, dass eine Figur nur einmal pro Runde als Ziel von ein und demselben Zauber gewählt werden darf. Dies gilt auch dann, wenn der erste Versuch gescheitert ist. Ausnahmen dieser Regel sind immer direkt beim Zauber angegeben.

Beispiel: Ein Magier versucht, einen Zauber auf eine Figur zu wirken. Der Zauber scheitert. Obwohl der Zauber Frequenz 2 besitzt, darf der Magier ihn nicht erneut auf die gleiche Figur sprechen, er muss sich ein anderes Ziel für den Zauber suchen.

Anmerkung: Einige Effekte besagen, dass ein Zauber auf ein Ziel nicht wirkt. In einem solchen Fall kann die Figur dennoch als Ziel des Zaubers gewählt werden, die Effekte treten allerdings nicht ein.

Beispiel: Ein Zauber besagt er „wirkt nicht gegen Konstrukte“. Dennoch kann eine Figur mit der Fähigkeit „Konstrukt“ als Ziel dieses Zaubers gewählt werden.

2. Manasteine ausgeben

In diesem Schritt werden nun die auf der Karte des Zaubers angegebenen Manasteine aus dem Vorrat des Magiers entfernt. Der Zauber kann nur gewirkt werden,

wenn der Magier genügend Manasteine besitzt und diese den geforderten Elementen des Zaubers entsprechen. Wenn der Zauber „X“ Manasteine eines Elementes erfordert und es im Text des Zaubers nicht anders angegeben ist, muss X an dieser Stelle bestimmt werden.

Beispiel: Ein Magier besitzt in seinem Manavorrat 4 Lichtsteine und 3 Wassersteine. Er möchte den Zauber „Chimärenglaive“ wirken. Dieser erfordert 3 Lichtsteine sowie X beliebige Manasteine. Der Magier muss also bereits jetzt festlegen, wie viele Steine er für X wählt. Er entscheidet sich, den übrigen Lichtstein und einen Wasserstein für X einzusetzen. Diese Manasteine werden sofort aus dem Manavorrat des Magiers entfernt.

3. Beherrschung verbessern

Wenn ein Magier einen Zauber sprechen möchte, hat er die Möglichkeit durch den Einsatz zusätzlicher Manasteine seine Beherrschung zu verbessern. Hierfür gilt, dass er zusätzlich zu den Kosten des Zaubers 2 oder 4 Manasteine beliebiger Elemente ausgeben kann. Für je 2 auf diese Weise ausgegebene Manasteine erhält er für die MAC-Probe des Zaubers einen zusätzlichen Würfel.

Beispiel: Der Magier aus dem obigen Beispiel besitzt nun, nachdem er die für den Zauber notwendigen Manasteine ausgegeben hat, noch genau 2 Wassersteine in seinem Manavorrat. Er nutzt diese beiden Steine um einen zusätzlichen Würfel für die MAC-Probe zu erhalten.

4. Antimagie des Gegners

An dieser Stelle muss der Gegner entscheiden, ob er Antimagie einsetzen will um die Auswirkungen des Zaubers abzuwenden. Die genauen Regeln für Antimagie finden sich im entsprechenden Kapitel 6.4 auf Seite 41.

5. Entfernung messen

Erst jetzt darf gemessen werden, ob die Reichweite des Zaubers, wie sie auf der Zauberkarte angegeben ist, ausreicht, um das Ziel des Zaubers zu erreichen. Wenn die Entfernung nicht ausreicht, sind alle bis zu diesem

Zeitpunkt ausgegebenen Manasteine für den Zauber verloren. Wenn die Entfernung ausreicht, darf der Magier nun versuchen, den Zauber zu wirken.

Beispiel: Die Chimärenglaive besitzt eine Reichweite von 20 cm. Der Spieler hat alle Manasteine gezahlt und der Gegner auf die Ansage von Antimagie verzichtet. Daher darf der Spieler nun den Abstand zwischen dem Magier und dem Ziel messen. Es wird ein Abstand von 17 cm ermittelt. Die Reichweite des Zaubers ist also ausreichend, um das Ziel zu betreffen.

6. MAC-Probe

Die MAC-Probe des Zaubers ist eine Probe mit einer festen Schwierigkeit. Die Höhe der Schwierigkeit ist auf der Karte

des Zaubers angegeben. Oft ist die Schwierigkeit von Attributen des Ziels oder des Magiers abhängig. Wenn die MAC-Probe scheitert, kommen die Auswirkungen des Zaubers nicht zum Tragen. Sollte der Magier aufgrund von verbesserter Beherrschung mehrere Würfel für die MAC-Probe zur Verfügung haben, werden diese wie in Kapitel 1.3.3 auf Seite 9 beschrieben verwendet.

7. Auswirkungen anwenden

Wenn der Magier die MAC-Probe bestanden hat, werden nun die Auswirkungen des Zaubers wie auf der Zauberkarte beschrieben angewendet.

6.4. Antimagie

Antimagie bezeichnet die Möglichkeit eines Magiers, gegnerische Zaubersprüche abzuwenden und deren Effekte zu annullieren. Antimagie kann nur von Magiern ausgeführt werden und unterliegt folgenden Regeln:

Voraussetzungen der Antimagie

Um Antimagie wirken zu können, müssen einige Punkte beachtet werden:

- Der Magier muss eine gültige Sichtlinie entweder zum gegnerischen Magier, der den Zauber wirkt, oder auf das Ziel des Zaubers besitzen
- Der gegnerische Magier, der den Zauber wirkt, oder das Ziel dürfen sich nicht weiter als 20 cm vom Magier entfernt aufhalten.
- Der Magier darf in dieser Runde noch keinen Antimagieversuch unternommen haben

Wann wird Antimagie angesagt?

Sobald der gegnerische Magier, der den Zauber wirken möchte, festgelegt hat, wie viele Manasteine er einsetzt und unmittelbar vor der MAC-Probe wird die Antimagie angesagt. Der Gegner darf daraufhin nicht noch einmal zusätzliche Würfel einsetzen um die Beherrschung zu verbessern oder sonstige Effekte ansagen.

Antimagie-Probe

Die Antimagie-Probe ist eine MAC-Probe des Antimagiers mit einer festen Schwierigkeit. Diese Schwierigkeit ist das Endergebnis der MAC-Probe des Zaubers der zu kontern versucht wird.

Beispiel: Ein Magier mit MAC 4 versucht, Antimagie gegen einen Zauberspruch anzuwenden. Der Magier, der den Zauber wirkt, besitzt MAC 5 und würfelt bei seiner MAC-Probe eine 3. Das Endergebnis der MAC-Probe ist somit 8. Dies ist nun die Schwierigkeit für den Antimagier. Er benötigt also mindestens eine 4 für eine erfolgreiche Antimagie-Probe.

Wenn die Antimagie-Probe misslingt, wird der Zauber ganz normal gewirkt. Andernfalls wird der Zauber, gegen den die Antimagie eingesetzt wurde, zwar als ausgeführt behandelt, die Wirkung des Zaubers tritt jedoch nicht ein.

Kosten der Antimagie

Der Antimagier muss eine Menge an Manasteinen aufbringen, wie auf der Karte des Zaubers, den er abwenden möchte, angegeben (mindestens jedoch 2 Steine). Wenn auf der Karte des Zaubers Kosten von „X“ angegeben sind, so hängt die Menge an Manasteinen die zur Antimagie nötig sind von der Menge ab, die der gegnerische Magier als „X“ eingesetzt hat.

Beispiel: Ein Zauber ist auf der Karte mit 3 Wassersteinen angegeben. Der Antimagier muss nun also ebenfalls 3 Manasteine einsetzen um die Wirkung des Zaubers zu verhindern.

Die Kosten müssen immer aufgebracht werden, unabhängig davon ob der Antimagieversuch erfolgreich war oder nicht. Die Elemente des Zaubers spielen für Antimagie keine Rolle.

Aufhebung dauerhafter Zauber

Alle Zauber, deren Wirkungsdauer „Dauerhaft“ oder „Speziell“ (sofern der Zauber über mehrere Runden im Spiel verbleibt) ist, können in jeder nachfolgenden Runde aufgehoben werden. Hierzu darf ein Magier, der die Voraussetzungen der Antimagie erfüllt, eine Antimagie-Probe ablegen, die zusätzlich zu den oben genannten Regeln folgende Bedingungen aufweist:

- Der Magier muss die doppelte Menge an Manasteinen aufbringen, wie auf der Karte des Zaubers, den er abwenden möchte angegeben (mindestens 4 Steine).
- Der Magier, der den Spruch gewirkt hat und der Antimagier legen eine vergleichende MAC-Probe ab. Wenn der Antimagier die Probe gewinnt, wird der Spruch sofort aufgehoben.

Diese Form der Antimagie darf nicht in der Runde angewendet werden, in welcher der Zauber gewirkt wurde. In jeder folgenden Runde darf nur ein Magier einmal einen Antimagieversuch durchführen. Wenn dieser nicht gelingt, darf erst in der nächsten Runde ein erneuter Versuch unternommen werden.

Beispiel: Ein Magier mit MAC 4 wirkte in der letzten Spielrunde einen Zauber der 3 Manasteine kostete. In der aktuellen Spielrunde möchte sich nun ein Magier des Gegners mit MAC 5 an einer Aufhebung des Zaubers versuchen. Er befindet sich innerhalb von 20 cm zum Ziel des Zaubers. Er muss nun 6 Manasteine aufbringen und die beiden Magier legen eine vergleichende MAC-Probe ab. Der Antimagier erzielt dabei eine 4, der Magier, der den Zauber wirkte, erzielt eine 3. Das Endergebnis der

Probe des Antimagiers ist somit 9 (MAC 5 + 4). Die des anderen Magiers ist 7 (MAC 4 + 3). Der Zauber wird sofort aufgehoben.

Anmerkung: Gegen Beschwörungs-Zauber kann keine spätere Antimagie angewendet werden, da diese Zauber über die Wirkungsdauer „Sofort“ verfügen.

6.5. Magie und weitere Aktionen

Wenn eine Figur in einer Runde einen Zauber sprechen möchte, darf sie manche Aktionen nicht mehr ausführen, andere wiederum sind mit dem Anwenden von Magie kombinierbar. Das bedeutet, dass eine Figur den Einsatz von Magie mit folgenden Aktionen kombinieren darf:

- Gehen
- Wunder wirken
- Mit einer Fernkampfwaffe schießen
- Effekte einsetzen
- Loslösen
- In den Nahkampf eintreten

Bei diesen Kombinationsmöglichkeiten kann der Magieeinsatz sowohl vor oder nach der Aktion erfolgen. Einige Fähigkeiten erlauben den Figuren, Magie auch mit

anderen Aktionen zu kombinieren. Die genauen Regeln für diese Kombinationen sind bei den jeweiligen Fähigkeiten erläutert.

Für Kriegsmagier gilt zudem, dass sie das Sprechen eines Zaubers auch mit der Aktion „Rennen“ kombinieren dürfen.

Magie und Angriffsbewegungen

Ein Magier kann in einer Runde sowohl Zauber sprechen als auch mit einer Angriffsbewegung in einen Nahkampf eintreten. Dabei können sie in einer Runde entweder vor oder nach einer Angriffsbewegung genau einmal einen einzelnen Zauber sprechen. Diese Angriffsbewegung kann bei Vollmagiern nur eine Verwicklung sein, bei Kriegsmagiern ist auch ein Sturmangriff möglich.

Kapitel 7 – Göttliche Wunder

Dieses Kapitel wird gerade überarbeitet und findet daher zur Zeit keine Aufnahme in dieses Regelbuch.

Kapitel 8 – Ausrüstung

8.1. Artefakte

Artefakte sind magische Gegenstände, die dem Träger bestimmte Fähigkeiten oder Eigenschaften verleihen. Artefakte besitzen immer eine eigene Karte, auf der alle relevanten Informationen abgelesen werden können. Die Inhalte einer solchen Karte werden nun an einem Beispiel präsentiert:



1 Name des Artefakts

Der Name des Artefakts identifiziert dieses und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

2 Benutzerkennzeichnung

Die Benutzerkennzeichnung dient immer der Beschreibung, welche Figuren Zugriff auf das Artefakt besitzen. In diesem Fall ist es der Persönlichkeit „Eschelius der Glühende“ vorbehalten.

3 Hintergrund

An dieser Stelle folgt bei vielen Artefakten ein kursiv gedruckter Text. Dieser Text hat keine regeltechnische Bedeutung und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

4 Wirkungsbeschreibung

An dieser Stelle folgt die ausführliche Beschreibung der Wirkung des Artefakts.

5 Artefaktsymbol

An diesem Symbol ist ein Artefakt als solches zu erkennen. Besitzt die Karte dieses Symbol nicht, so handelt es sich auch nicht um ein Artefakt, sondern um eine Sonstige Ausrüstung (siehe Kapitel 8.2 auf Seite 44).

6 Kosten des Artefakts

Jedes Artefakt muss von der Figur bezahlt werden. Die AP des Artefakts werden zu den Kosten der Figur hinzugerechnet um deren endgültige Kosten zu ermitteln. Näheres zur Armeezusammenstellung und der Kosten von Artefakten findet sich in Kapitel 9.5.3 auf Seite 54.

Wer kann Artefakte erhalten?

Artefakte können nur von Persönlichkeiten (siehe Kapitel 9.4 auf Seite 51) oder Figuren mit der Fähigkeit „Artefakt/X“ gewählt werden.

Wie viele Artefakte kann eine Figur erhalten?

Die Anzahl an Artefakten, die eine Figur erhalten kann, richtet sich nach ihrer Rangstufe wenn es sich um eine Persönlichkeit handelt. Die Höhe ihrer Rangstufe ergibt zugleich die Anzahl der möglichen Artefakte. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Artefakte ausschließlich der Figur vorbehalten sind oder nicht. Ist die Figur keine Persönlichkeit, ist die Höhe der Fähigkeit „Artefakt/X“ entscheidend.

Der Übersichtlichkeit halber ist an dieser Stelle noch einmal die Tabelle zur Ermittlung der Rangstufe der Figuren aufgeführt.

Kämpfer		Magier	
Rang	Rangstufe	Rang	Rangstufe
Miliz	1	Lehrling	1
Kreatur	1	Adept	2
Soldat	1	Meister	3
Veteran	1		
Spezial	2	Priester	
Elite	2	Novize	1
Lebende		Prediger	2
Legende	3	Ältester	3

Beispiel: Eine Persönlichkeit vom Rang „Elite“ kann 2 Artefakte erhalten.

8.2. Sonstige Ausrüstung

Unter sonstiger Ausrüstung versteht man alle optionalen Ausrüstungsgegenstände, die eine Figur erhalten kann und die keine Artefakte sind. Sie verhält sich regeltechnisch sehr ähnlich wie ein Artefakt, muss jedoch von diesen unterschieden werden. Auch sonstige Ausrüstungsgegenstände verwenden in der Regel eigene Karten, die denen der Artefakte sehr ähnlich sind. Die Inhalte einer

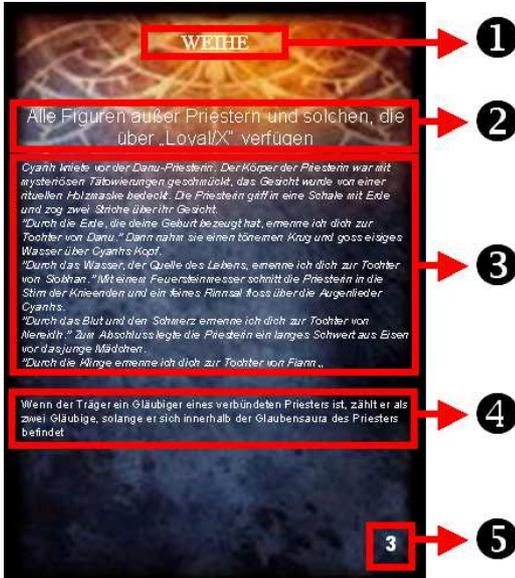
solchen Karte werden nun anhand eines Beispiels (siehe nächste Seite) präsentiert:

1 Name der Ausrüstung

Der Name der Ausrüstung identifiziert diese und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

2 Benutzerkennzeichnung

Die Benutzerkennzeichnung dient immer der Beschreibung, welche Figuren Zugriff auf den Gegenstand besitzen. In diesem Fall handelt es sich um einen Gegenstand, den alle Figuren erhalten können, die keine Priester sind oder nicht über „Loyal/X“ verfügen, unabhängig von Volk oder Fraktion.



3 Hintergrund

An dieser Stelle folgt bei vielen Ausrüstungsgegenständen ein kursiv gedruckter Text. Dieser Text hat keine

regeltechnische Bedeutung und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

4 Wirkungsbeschreibung

An dieser Stelle folgt die ausführliche Beschreibung der Wirkung der Ausrüstung.

5 Kosten der Ausrüstung

Jeder Ausrüstungsgegenstand muss von der Figur bezahlt werden. Die AP des Gegenstandes werden zu den Kosten der Figur hinzugerechnet um deren endgültige Kosten zu ermitteln. Näheres zur Armeezusammenstellung und der Kosten von Artefakten findet sich in Kapitel 9.5.3 auf Seite 54.

Anmerkung: Ausrüstungskarten sind daran zu erkennen, dass sie kein Artefaktsymbol tragen und zudem einen AP-Wert im Kostenfeld aufweisen.

Wer kann sonstige Ausrüstung erhalten?

Grundsätzlich kann jede Figur sonstige Ausrüstung erhalten, wenn sie auf der Karte der Ausrüstung erwähnt oder nicht ausgeschlossen wird. Dies gilt sowohl für Persönlichkeiten wie auch für andere Figuren, die keine Persönlichkeiten sind.

Wie viele Ausrüstungsgegenstände kann eine Figur erhalten?

Sonstige Ausrüstung ist in ihrer Anzahl nicht beschränkt. Eine Figur kann so viele sonstige Ausrüstungsgegenstände erhalten, wie sie möchte und bezahlt, aber jede Ausrüstung immer nur einmal.

8.2.1. Tugenden

Tugenden sind Ausrüstungen, die Priester (siehe Kapitel XXX auf Seite YYY) erhalten können und die ihre Verbundenheit mit der Gottheit stärken. Es gibt 3 verschiedene Arten von Tugenden:

- Geringere Tugenden
- Größere Tugenden
- Göttliche Tugenden

Jeder Priester kann nur eine bestimmte Anzahl an Tugenden erhalten. Im Einzelnen sind dies:

- Unbegrenzt viele Geringere Tugenden

- Eine Anzahl Größerer Tugenden, die seiner Rangstufe entspricht
- Eine Göttliche Tugend

Beispiel: Ein Priester der Rangstufe 2 kann beliebig viele Geringere Tugenden, 2 Größere Tugenden und 1 Göttliche Tugend zugleich erhalten.

Tugenden sind immer an ihrem Namen zu erkennen. Es wird auf der Karte nicht noch einmal darauf hingewiesen, dass es sich bei einer Ausrüstung um eine Tugend handelt.

8.3. Sonderkarten



Einige Figuren verfügen neben ihren auf der Figurenkarte dargestellten Fähigkeiten und Werten über weitere Eigenschaften, die sie nicht erwerben müssen, sondern die direkt mit ihnen verbunden sind. Ist dies der Fall, spricht man von der Sonderkarte einer Figur. Die Inhalte einer solchen Karte sollen an einem Beispiel erläutert werden:

1 Name der Sonderkarte

Der Name der Sonderkarte identifiziert diese und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

② Benutzerkennzeichnung

Die Benutzerkennzeichnung zeigt, zu welcher Figur oder welcher Figurengruppe die Sonderkarte gehört. In diesem Fall profitieren alle „Gespenster von Acheron“ von dieser Karte.

③ Hintergrund

An dieser Stelle folgt bei vielen Sonderkarten ein kursiv gedruckter Text. Dieser Text hat keine regeltechnische

Bedeutung und dient vorwiegend dem Hintergrund der Spielwelt.

④ Wirkungsbeschreibung

An dieser Stelle folgt die ausführliche Beschreibung der Wirkung der Sonderkarte.

Anmerkung: Sonderkarten sind daran zu erkennen, dass sie keinen Eintrag über AP-Kosten besitzen.

Kapitel 9 – Erweiternde Regeln

In diesem Kapitel finden sich zusätzliche Regeln, die dem Spiel mehr Tiefe geben, für einen ersten Einblick aber nicht zwangsläufig benötigt werden, da sie das Spiel noch facettenreicher und damit komplexer gestalten. Diese Regeln sollten erst angewendet werden, wenn die Grundregeln flüssig von der Hand gehen.

9.1. Furcht und ihre Auswirkungen

Einige Figuren besitzen auf ihrer Karte anstatt eines MUT-Wertes (helles Symbol) einen FUR-Wert (dunkles Symbol). Dies bedeutet, dass die Figur aufgrund ihres Aussehens, ihrer Ausstrahlung oder ihres Rufs für viele Figuren besonders beängstigend ist.

Eine Figur mit einem FUR-Wert hat die Möglichkeit, ihre Gegner in Panik zu versetzen oder gar in die Flucht zu schlagen und vom Spielfeld zu verjagen.

Die FUR einer Figur kommt immer dann zum Einsatz, wenn diese Figur eine Angriffsbewegung durchführt oder wenn sie selbst Ziel einer Angriffsbewegung werden soll.

Bei einer solchen Aktion werden die FUR/MUT-Werte der beteiligten Figuren geprüft und einige der Figuren müssen gegebenenfalls eine MUT-Probe ablegen, um den Auswirkungen der FUR zu entgehen.

9.1.1. MUT-Proben

Ein Angreifer muss eine MUT-Probe ablegen, wenn:

- Er einen MUT-Wert besitzt und sich in Basenkontakt mit einer Figur mit einem FUR-Wert begeben möchte.
- Er einen FUR-Wert besitzt und sich in Basenkontakt mit einer Figur begeben möchte, die einen FUR-Wert besitzt, der höher ist als sein eigener Wert.

Ein Verteidiger muss eine MUT-Probe ablegen, wenn:

- Er einen MUT-Wert besitzt und das Ziel einer Angriffsbewegung einer Figur mit einem FUR-Wert ist.
- Er einen FUR-Wert besitzt und das Ziel einer Angriffsbewegung einer Figur ist, die einen FUR-Wert besitzt, der höher ist als sein eigener Wert.

Die Regeln für diese beiden Fälle werden nun etwas genauer erläutert:

MUT-Proben eines Angreifers

Nachdem die Figur ihre Angriffsbewegung angesagt hat und sie eine MUT-Probe ablegen muss, wird diese sofort abgelegt, noch bevor die Entfernung zwischen der Figur und dem Ziel der Angriffsbewegung gemessen wird. Wenn die MUT-Probe gelingt, wird die Angriffsbewegung ganz normal ausgeführt.

Wenn die MUT-Probe scheitert, verbleibt die Figur an Ort und Stelle und muss den Angriff abbrechen. Alle eventuell mit dem Angriff einhergehenden Effekte wie z.B. die Fähigkeiten „Angreifen & Schießen“ oder „Bestialischer Angriff“ werden nicht ausgeführt.

Wird eine solche Figur im Lauf der Runde von einer Figur angegriffen, die einen FUR-Wert besitzt, der mindestens so hoch ist, wie der Wert der Figur, die sie selbst angreifen wollte, gilt sie als „in Panik“. Sie darf keine MUT-Probe ablegen, um dies zu verhindern!

Wenn die Figur im Lauf der Runde von einer Figur angegriffen wird, die einen FUR-Wert hat, der niedriger ist, als der der Figur, die sie selbst angreifen wollte, so steht ihr ganz regulär eine MUT-Probe zu.

MUT-Probe eines Verteidigers

In diesem Fall wird die angreifende Figur in jedem Fall bewegt und mit dem Ziel der Angriffsbewegung in Basenkontakt gebracht. Alle eventuell mit dem Angriff einhergehenden Effekte wie z.B. die Fähigkeiten „Angreifen & Schießen“ oder „Bestialischer Angriff“ kommen zur Geltung. Nun muss die angegriffene Figur ihre MUT-Probe ablegen. Wenn diese gelingt, verbleibt sie an Ort und Stelle und kann ganz normal gegen den Angreifer kämpfen. Wenn die MUT-Probe scheitert, gibt es zwei Möglichkeiten. Sofern die Figur in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde, flieht sie entsprechend der Regeln für Flucht (siehe Kapitel 9.1.3 auf Seite 48). Wurde die Figur bereits aktiviert, verbleibt sie an Ort und Stelle und gilt als „in Panik“ (siehe Kapitel 9.1.3 auf Seite 48).

Wenn die Figur flieht, besitzt der Angreifer die Möglichkeit die Angriffsbewegung umzuleiten (siehe Kapitel 3.3.2 auf Seite 23).

MUT-Proben bei mehr als zwei Beteiligten

Wenn mehrere Figuren gleichzeitig aktiviert werden und gemeinsam eine Angriffsbewegung auf das gleiche Ziel ansagen, das verlangt, dass die Angreifer eine MUT-Probe ablegen müssen, so erhält jede dieser Figuren für diesen Angriff einen Bonus auf ihren MUT von +1. Jede der Figuren muss eine eigene MUT-Probe ablegen bei deren Scheitern sie an Ort und Stelle verbleibt. Nur die Angreifer, welche die Probe bestehen, dürfen die Angriffsbewegung ausführen.

Wenn mehrere Figuren mit einem FUR-Wert gemeinsam eine Figur angreifen die daraufhin eine MUT-Probe ablegen muss, so muss die Figur dennoch nur eine MUT-Probe ablegen. Die Schwierigkeit der MUT-Probe ist die höchste beteiligte FUR +1. Dies ist unabhängig davon, wie viele Figuren tatsächlich angreifen, der Bonus erhöht sich nicht weiter.

9.1.2. Immunisierung

Wenn eine Figur im Lauf des Spiels einmal eine MUT-Probe gegen eine gewisse FUR bestanden hat, so wird sie gegen alle FUR-Werte geringerer oder gleicher Höhe immun. Entsteht eine Situation, in der sie eigentlich eine

MUT-Probe gegen eine Figur mit einem solchen FUR-Wert ablegen müsste, so entfällt die Probe und die Figur kann ganz normal handeln.

9.1.3. Panik

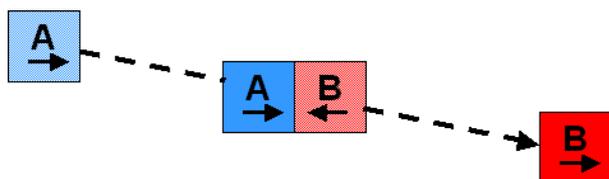
Sobald eine Figur als „in Panik“ gilt, gelten für sie für die Dauer der Panik einige Einschränkungen:

- Die Figur erhält INI, ANG und VER -1
- Die Figur kann nicht der Anführer der Armee sein
- Wenn die Figur zu Beginn ihrer Aktivierung nicht im Basenkontakt mit Gegnern steht, flieht sie
- Wenn sie vor ihrer Aktivierung von einer furchteinflößenden Figur angegriffen oder verwickelt wird, flieht sie, unabhängig von der Höhe der FUR der gegnerischen Figur, sofern sie frei von Gegnern ist
- Die Figur darf keine FER-Proben durchführen und keine Zauber und Wunder wirken
- Die Figur darf keine Antimagie und Zensur einsetzen
- Wenn die Figur ein Magier ist, generiert sie nur die Hälfte (abgerundet) der eigentlich ermittelten Manasteine
- Wenn die Figur ein Priester ist, generiert sie nur die Hälfte (abgerundet) der eigentlich ermittelten Glaubenspunkte
- Im Nahkampf darf die Figur niemals mehr Würfel in den Angriff als in die Verteidigung legen. Diese Regel steht über allen Effekten, die die Würfelzuteilung der Figur anderweitig beeinflussen können
- Die Figur darf keine Angriffsbewegungen durchführen
- Die Figur darf keine Nachsetzbewegungen durchführen
- Die Figur verliert die Fähigkeit „Kommando/X“
- Die Figur darf keine ihrer aktiven Fähigkeiten einsetzen. Fähigkeiten die zum Zeitpunkt der Panik bereits wirken, bleiben jedoch bestehen. (Ausnahme: Die Fähigkeit „Kriegsrausch“ wird sofort beendet, wenn die Figur in Panik gerät)

Sobald sich eine Figur nicht mehr in Panik befindet, werden alle oben genannten Effekte sofort aufgehoben

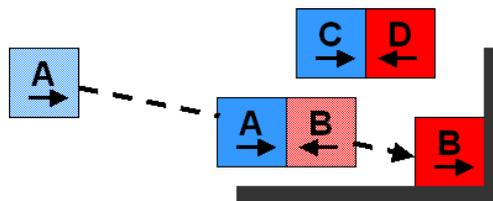
Vor einem Gegner fliehen

Wenn eine Figur durch einen Angriff einer furchteinflößenden Figur fliehen muss, dann muss sie sich mit der höchsten ihr möglichen Geschwindigkeit in gerader Linie vom Startpunkt der Angriffsbewegung des Angreifers wegbewegen.



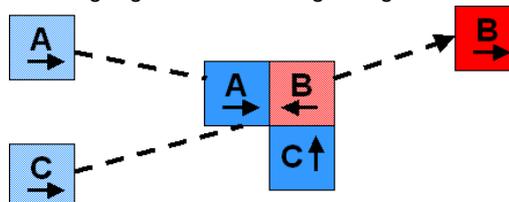
Beispiel: Figur A besitzt einen FUR-Wert und greift Figur B an. Diese besteht die benötigte MUT-Probe nicht und flieht daher in gerader Linie vom Startpunkt von Figur A.

Mögliche Hindernisse werden hierbei umgangen. Sollte die Figur aus irgendeinem Grund nicht ihre volle BEW ausschöpfen können, so bleibt sie an der weitest möglichen Stelle zum Angreifer stehen.



Beispiel: Die Ausgangssituation ist dieselbe wie im obigen Beispiel. Zusätzlich wird der direkte Fluchtweg von Figur B durch ein Hindernis blockiert. Sie müsste dieses nun umgehen. Da jedoch die Figuren C und D ein Umgehen des Hindernisses verhindern, muss Figur B versuchen, sich so weit wie möglich von Figur A zu entfernen.

Sollte eine Figur von mehreren furchteinflößenden Gegnern angegriffen worden sein, so flieht sie in gerader Linie vor der Figur mit dem höchsten FUR-Wert. Sollten hierbei zwei oder mehr Figuren einen gleichen höchsten FUR-Wert besitzen, flieht die Figur vor dem Angreifer, der seine Bewegung näher zu der Figur begonnen hat.



Beispiel: Diesmal wird Figur B von zwei Figuren angegriffen. Der FUR-Wert von Figur C ist höher als der von Figur A. Daher muss Figur B in gerader Linie vom Startpunkt von Figur C fliehen.

Flucht in Panik

Sollte eine Figur bereits in Panik sein und aus diesem Grund fliehen müssen, so bewegt sie sich mit der höchsten ihr möglichen Geschwindigkeit in gerader Linie auf die nächste Spielfeldkante zu. Dies gilt auch, wenn sich die Figur, welche die Panik ausgelöst hat, zwischen der Position der Figur und der entsprechenden Spielfeldkante befindet.

Erreichen der Spielfeldkante

Wenn eine Figur während ihrer Flucht eine Spielfeldkante erreicht und genügend BEW übrig hat, um diese mit der vollständigen Basis zu verlassen, so wird sie vom Spielfeld genommen und gilt als vom Gegner verursachter Verlust.

Sammeln

Um die Auswirkungen der Panik zu beenden und eine eventuelle Flucht aufzuhalten, steht einer Figur in der Versorgungsphase eine MUT- oder DIS-Probe zu, die Sammelprobe genannt wird. Der Ablauf einer Versorgungsphase und der genaue Zeitpunkt des Sammelns findet sich in Kapitel 2.5.5 auf Seite 20.

Die Figur in Panik kann sich frei entscheiden, ob sie ihre Sammelprobe auf ihren Wert in MUT oder DIS ablegen möchte. Die Schwierigkeit für die Sammelprobe ist davon abhängig, ob die Figur zu diesem Zeitpunkt in Basenkontakt mit furchteinflößenden Figuren steht oder nicht. Wenn sie keine furchteinflößenden Figuren in Basenkontakt hat, ist die Schwierigkeit für die Sammelprobe immer 8. Befinden sich furchteinflößende Figuren in Basenkontakt (wobei die Höhe des FUR-Wertes

irrelevant ist), dann ist die Schwierigkeit = höchster FUR-Wert in Basenkontakt +2, mindestens aber 8.

Wenn die Figur die Probe besteht, gilt sie nicht mehr als in Panik befindlich und alle Auswirkungen, welche die Panik auf sie hatte, werden sofort beendet.

Beispiel: Eine Figur besitzt MUT 4 und DIS 6 und befindet sich in Panik. Sie steht in Basenkontakt mit einem Gegner mit FUR 7. Die Schwierigkeit ihrer Sammelprobe ist daher 9 (FUR 7 +2). Sie entscheidet sich, die Probe auf ihre DIS abzulegen und benötigt daher eine 9 um die Probe zu bestehen und sich zu sammeln.

Anmerkung: Die Option, sich auf DIS zu sammeln gilt nur für eben diesen Zweck am Ende der Versorgungsphase, nicht aber unmittelbar nach dem Angriff. Eine Figur die sich sammelt wird durch die gelungene Sammelprobe nicht gegen die FUR immunisiert.

9.1.4. FUR als MUT

Grundsätzlich muss auch bei Figuren, die einen FUR-Wert besitzen zwischen der FUR und dem MUT der Figur unterschieden werden. Dabei gilt, dass der MUT-Wert der Figur genauso hoch ist wie der FUR der Figur.

Beispiel: Eine Figur besitzt FUR 5. Wenn sie eine MUT-Probe ablegen muss, so verwendet sie einen MUT-Wert in Höhe von ebenfalls 5.

Wenn ein Effekt die MUT- oder FUR-Werte einer Figur verändert, so gilt dies immer nur für den entsprechenden Wert.

Beispiel: Die obige Figur profitiert von einem Effekt, der ihr FUR +2 verleiht. Damit besitzt sie nun eine FUR von 7, aber immer noch einen MUT von 5.

Wenn sich Effekte auf den MUT einer Figur beziehen, so wirken diese auch ganz normal auf Figuren mit einem FUR-Wert, es sei denn es ist etwas anderes angegeben.

9.2. Kommando

Einige Figuren besitzen die Fähigkeit „Kommando/X“ und sind dadurch bessere Befehlshaber als andere Angehörige ihrer Armee. In der Regel sind es Persönlichkeiten und

Musiker oder Standartenträger, die über diese Fähigkeit besitzen, in einzelnen Fällen gibt es aber auch reguläre Kämpfer mit Kommando.

9.2.1. Kommandant und Befehlsstab

Der Begriff des Kommandanten wird für die folgenden Regeln benötigt. Ein Kommandant ist eine Figur mit der Fähigkeit „Kommando/X“, die weder ein Standartenträger noch ein Musiker ist. Der Kommandant darf nicht mit dem Anführer der Armee (siehe Kapitel 2.2.2 auf Seite 17) verwechselt werden, zwar kommt es häufig vor, dass ein Kommandant auch der Anführer ist, aber dies ist nicht zwangsläufig der Fall.

Ein Kommandant ist in der Lage, mit einem Musiker oder einem Standartenträger (oder beiden) einen Befehlsstab zu bilden.

Kommandant als Anführer

Wenn ein Kommandant gleichzeitig der Anführer der Armee ist, so darf er den Taktiktest mit einem zusätzlichen Würfel durchführen.

Beispiel: Eine Persönlichkeit mit „Kommando/10“ besitzt, sofern keine weiteren Effekte auf sie wirken, beim Taktiktest zwei Würfel für die DIS-Probe.

Befehlsstab

Ein Befehlsstab besteht aus einem Kommandanten und einem oder zwei Befehlsstabmitgliedern.

Befehlsstabmitglieder können nur ein Musiker oder ein Standartenträger sein. Ob eine Figur ein Musiker oder ein Standartenträger ist, lässt sich nicht immer auf den ersten Blick von der Karte ablesen, es gilt aber, dass eine Figur, die keine Persönlichkeit ist und ein Musikinstrument mit sich führt sowie die Fähigkeit „Kommando/X“ besitzt, ein Musiker ist, ebenso ist eine Figur mit einer Standarte, die keine Persönlichkeit ist und über „Kommando/X“ verfügt, ein Standartenträger.

Beispiel: Der Auerochshornbläser der Orks ist ein Musiker, der Bannerträger von Urland ist ein Standartenträger.

Es gibt einige Figuren, die verschiedene Banner mit sich tragen und dennoch keine Standartenträger sind. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Banner optionale Ausrüstung zum Beispiel in Form von Artefakten sind.

Beispiel: Der Cadwe Totengräber kann mit dem Artefakt „Banner der Toten“ ausgestattet werden. Dies macht ihn nicht zu einem Standartenträger, da das Banner optional ist.

Es gibt also folgende mögliche Befehlsstäbe:

- Kommandant und Musiker
- Kommandant und Standartenträger
- Kommandant, Musiker und Standartenträger

Der letzte Fall wird auch als „Vollständiger Befehlsstab“ bezeichnet.

Karten von Musiker und Standartenträger

Bei der Armeezusammenstellung können Musiker und Standartenträger einem Kommandanten oder einer Persönlichkeit zugeordnet werden. Eine solche Persönlichkeit muss nicht zwangsläufig die Fähigkeit Kommando besitzen. Der Musiker und der Standartenträger werden dann durch die Karte der Figur, der sie zugeordnet wurden, repräsentiert. Dies ist eine Ausnahme der Regeln wie sie in Kapitel 9.5.2 auf Seite 53 erläutert werden.

Musiker und Standartenträger können also von ihrer eigenen Karte repräsentiert werden, sie müssen dies aber nicht und können von einer Persönlichkeit repräsentiert werden, auch wenn diese kein Kommandant ist.

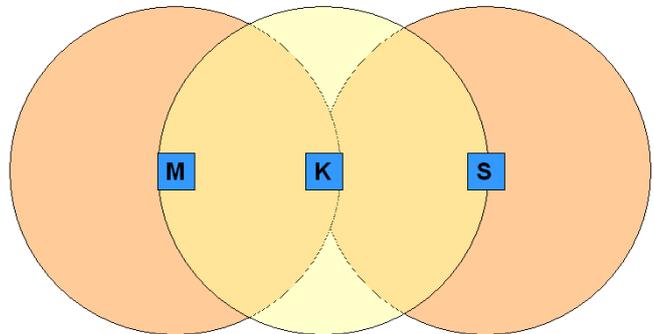
9.2.2. Kommandoaura

Die Kommando-Fähigkeit einer Figur ist immer mit einem Wert versehen. Dieser Wert stellt die Kommandoaura der Figur da und bezeichnet den Radius eines Gebietes, in dem das Kommando der Fähigkeit wirkt. Ebenso gilt dieser Wert als die Kommandoreichweite der Figur.

Kommandoaura eines Befehlsstabes

Damit ein Befehlsstab seine volle Wirkung entfalten kann, müssen gewisse Regeln bei der Platzierung der Figuren eingehalten werden. So muss der Kommandant in der Kommandoreichweite von Musiker und Standartenträger stehen, diese beiden wiederum müssen in der Kommandoaura des Kommandanten sein. Es ist nicht notwendig, dass Musiker und Standartenträger in der Kommandoaura des jeweils anderen stehen.

In dieser Grafik ist ein gültiger vollständiger Befehlsstab dargestellt. Figur K ist der Kommandant, Figur M der Musiker und Figur S der Standartenträger.



K befindet sich in der Kommandoaura von S und M. Diese befinden sich wiederum in der Kommandoaura von K. Der gesamte dargestellte Bereich gilt als Kommandoaura des Befehlsstabes.

9.2.3. Auswirkungen von Kommando

Wenn sich eine Figur in der Kommandoaura eines Kommandanten oder Befehlsstabes befindet, darf sie bei Proben auf MUT und DIS statt ihres eigenen Wertes wahlweise den Wert des Kommandanten verwenden. Hierbei ist es egal, ob die Figur direkt innerhalb der Aura des Kommandanten steht oder ob sie sich an einer anderen Position innerhalb der Kommandoaura des Befehlsstabes befindet.

Beispiel: Eine Figur mit MUT 3 muss eine MUT-Probe gegen die Schwierigkeit 8 ablegen. Sie müsste also eine 5 werfen, um die Probe zu bestehen. Die Figur befindet sich aber innerhalb der Kommandoreichweite eines Kommandanten mit MUT 6. Die Figur darf diesen MUT-Wert für die Probe verwenden und braucht daher nur eine 2 um die Probe zu bestehen.

Zusätzlich werden diese Werte durch die Anwesenheit von Musiker und Standartenträger oder eines vollständigen Befehlsstabes verbessert.

Musiker

Eine Figur, die sich innerhalb der Kommandoreichweite eines Musikers oder eines Befehlsstabes, der nur aus

Kommandant und Musiker besteht, befindet, erhält DIS +1. Dieser Bonus gilt nicht für den Musiker selbst, dessen Bonus ist bereits in seinen Werten vermerkt. Der Bonus gilt sowohl für den DIS-Wert der Figur wie auch für den eventuell übernommenen Wert eines Kommandanten.

Standartenträger

Eine Figur, die sich innerhalb der Kommandoreichweite eines Standartenträgers oder eines Befehlsstabes, der nur aus Kommandant und Standartenträger besteht, befindet, erhält MUT +1. Dieser Bonus gilt nicht für den Standartenträger selbst, dessen Bonus ist bereits in seinen Werten vermerkt.

Der Bonus gilt sowohl für den MUT-Wert der Figur wie auch für den eventuell übernommenen Wert eines Kommandanten.

Vollständiger Befehlsstab

Eine Figur, die sich innerhalb der Kommandoaura eines vollständigen Befehlsstabes befindet, erhält MUT und DIS +2. Dies gilt auch für die Mitglieder des Befehlsstabes.

Beispiel: Es besteht ein vollständiger Befehlsstab. Innerhalb dieses Befehlsstabes steht eine weitere Figur. Diese Figur erhält MUT und DIS +2. Ebenso der Kommandant, der Musiker und der Standartenträger

FUR und Befehlsstäbe

Die Boni durch Befehlsstäbe gelten niemals für die FUR einer Figur. Wenn sie allerdings selbst eine MUT-Probe ablegen muss, dann darf sie ihre Werte entsprechend modifizieren. Eine Figur mit einem FUR-Wert kann von

dem MUT-Wert eines Kommandanten profitieren und andersherum.

Beispiel: Eine Figur mit FUR 5 befindet sich in einem vollständigen Befehlsstab. Sie muss nun eine MUT-Probe gegen FUR 8 ablegen. Durch den Befehlsstab erhält sie einen Bonus von +2 auf ihren MUT und legt die Probe somit mit dem Wert 7 ab. Wenn die Figur in dieser Runde selbst einen Gegner angreifen möchte, gilt dieser Bonus nicht für den FUR-Wert der Figur.

9.3. Figuren Beschwören

Es gibt verschiedene Effekte, die dazu führen, dass eine Figur während dem Spiel auf dem Spielfeld erscheint um dann am Spiel teilzunehmen. Eine dieser Möglichkeiten ist das Beschwören von Figuren. Eine Figur wird immer dann beschworen, wenn sie vorher in keiner Weise am Spiel beteiligt war (wie zum Beispiel bei einer Wiederbelebung) und eine Figur bewusst dafür sorgt, dass die Figur erscheint.

Figuren können sowohl von Zaubern oder Wundern als auch von Artefakten oder anderen Effekten beschworen werden. Die folgenden Regeln gelten für alle diese Fälle, soweit nichts anderes auf der Karte des Effekts beschrieben wird.

Platzierung

Eine beschworene Figur muss immer innerhalb von 10 cm und im Sichtfeld des Beschwörers aufgestellt werden. Sie darf nicht in Basenkontakt mit gegnerischen Figuren beschworen werden. Wenn es keine Möglichkeit gibt, diese Bedingungen einzuhalten, dann darf die Beschwörung nicht durchgeführt werden. Wenn es sich bei dem Beschwörer oder der beschworenen Figur um eine Figur mit der Fähigkeit „Fliegen“ handelt, dann darf die Beschwörung über die Höhenstufe hinaus gewirkt werden, eine eventuelle Beschwörungsprobe (zum Beispiel für einen Beschwörungszauber) erhält dann die für diesen Fall übliche Erschwernis der Schwierigkeit von +2 (siehe Kapitel 3.6.5 auf Seite 27).

Wenn die beschwörende Figur nicht eindeutig festgelegt ist, wird für die Platzierung angenommen, dass der Anführer die beschwörende Figur ist. Die Figuren müssen also innerhalb von 10 cm und im Sichtfeld des Anführers aufgestellt werden.

Aktivierung

Wenn es nicht anders angegeben ist, dürfen Figuren in der Runde, in der sie beschworen wurden, keine Aktionen ausführen. Sie werden immer durch die Referenzkarte des Beschwörers repräsentiert und entsprechend mit dessen Karte aktiviert.

Wenn der Beschwörer nicht eindeutig festgelegt ist, wird die beschworene Figur durch eine eigene Karte repräsentiert, die mit der ersten Figur dieser Art ins Spiel gebracht wird.

Kontrolle

Eine Figur kann nicht unbeschränkt neue Figuren beschwören. Die Anzahl an maximal kontrollierbaren Figuren richtet sich nach deren Kampfkraft und dem Rang des Beschwörers und ist in der nebenstehenden Tabelle abzulesen. Persönlichkeiten können grundsätzlich einen Punkt mehr Kampfkraft kontrollieren als andere Figuren.

Kontrolle beschworener Figuren	
Rangstufe	Kampfkraft
1	2*
2	3*
3	4*

*: Wenn es sich bei dem Beschwörer um eine Persönlichkeit handelt, wird der Wert um einen Punkt erhöht

Wenn der Beschwörer nicht eindeutig festgelegt ist, ist die Anzahl beschworener Figuren nicht begrenzt.

9.4. Persönlichkeiten

Persönlichkeiten sind besondere Individuen, die sich aufgrund ihrer Taten oder besonderer Fähigkeiten einen Namen gemacht haben. Persönlichkeiten sind oft Anführer kleinerer Armeen und sind verantwortlich für die Strategie und Taktik der Armee.

Zu erkennen sind Persönlichkeiten oft an einem Eigennamen und in jedem Fall an einem Zusatz im Rang der Figur.

Inkarnationen

Einige Persönlichkeiten weisen den Rangzusatz „2te Inkarnation“ auf. Solche 2ten Inkarnationen sind die gleiche Persönlichkeit, die sie auch ohne diesen Zusatz darstellen,

allerdings in einer späteren Phase ihres Lebens. Wenn also eine Persönlichkeit Aarklachs durch ihre Taten der Vergangenheit Erfahrungen sammelt oder mächtiger wird, dann kann es sein, dass diese Veränderungen in einem neuen Profil dargestellt werden. Dieses neue Profil ist dann die 2te Inkarnation der Figur. Alle Persönlichkeiten, die keinen Rangzusatz aufweisen, der Aufschluss auf ihre Inkarnation gibt, sind 1te Inkarnationen der Persönlichkeit.

Inkarnationen werden immer wie ganz normale Figuren behandelt, es spielt im Spiel keine Rolle, ob es sich bei einer Persönlichkeit um die 1te oder die 2te Inkarnation handelt. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass

diese beiden Figuren niemals gemeinsam aufgestellt werden dürfen.

Beispiel: Eine Armee wird vom Schwarzen Mann in der 2ten Inkarnation angeführt. Diese Armee kann nun nicht den Schwarzen Mann in der 1ten Inkarnation aufnehmen.

9.4.1. Vorteile von Persönlichkeiten

Persönlichkeiten besitzen einige Fähigkeiten, die ihnen allen gemein sind und die deshalb nicht auf den Karten beschrieben werden. Welche Fähigkeiten dies genau sind, hängt vom Einsatzgebiet der Figur ab:

- Krieger
- Fernkämpfer
- Vollmagier
- Kriegsmagier
- Reine Priester
- Kriegspriester

Krieger

Als Krieger werden alle Persönlichkeiten bezeichnet, die weder einen FER-Wert, noch Macht oder Aspekte besitzen. Diese Gruppe der Persönlichkeiten profitiert von folgenden Fähigkeiten. Wenn die Figur die entsprechende Fähigkeit bereits besitzt, gilt der Eintrag auf der Karte der Figur:

- Gegenangriff
- Meisterschlag/0
- Schlagfolge/2

Fernkämpfer

Als Fernkämpfer werden alle Persönlichkeiten bezeichnet, die über einen Wert in FER verfügen und weder Macht noch Aspekte besitzen. Diese Gruppe der Persönlichkeiten profitiert von folgenden Fähigkeiten. Wenn die Figur die entsprechende Fähigkeit bereits besitzt, gilt der Eintrag auf der Karte der Figur:

- Angreifen & Schießen
- Gegenangriff
- Meisterschlag/0
- Schlagfolge/1
- Schnellladen
- Zielsicher

Vollmagier

Vollmagier sind alle Persönlichkeiten, die einen Wert in MAC besitzen und kein Kriegsmagier sind. Diese Gruppe der Persönlichkeiten profitiert von folgenden Fähigkeiten.

Wenn die Figur die entsprechende Fähigkeit bereits besitzt, gilt der Eintrag auf der Karte der Figur:

- Magiebeherrschung
- Schlagfolge/1

Kriegsmagier

Als Kriegsmagier werden alle Persönlichkeiten bezeichnet, die einen MAC-Wert besitzen und zudem über die Fähigkeit „Kriegsmagier“ verfügen. Diese Gruppe der Persönlichkeiten profitiert von folgenden Fähigkeiten. Wenn die Figur die entsprechende Fähigkeit bereits besitzt, gilt der Eintrag auf der Karte der Figur:

- Meisterschlag/0
- Schlagfolge/1

Reine Priester

Reine Priester sind alle Persönlichkeiten, die einen Wert in den Aspekten besitzen und kein Kriegspriester sind. Diese Gruppe der Persönlichkeiten profitiert von folgenden Fähigkeiten. Wenn die Figur die entsprechende Fähigkeit bereits besitzt, gilt der Eintrag auf der Karte der Figur:

- Schlagfolge/1

Kriegspriester

Als Kriegspriester werden alle Persönlichkeiten bezeichnet, die einen GLA-Wert besitzen und zudem über die Fähigkeit „Kriegspriester“ verfügen. Diese Gruppe der Persönlichkeiten profitiert von folgenden Fähigkeiten. Wenn die Figur die entsprechende Fähigkeit bereits besitzt, gilt der Eintrag auf der Karte der Figur:

- Meisterschlag/0
- Schlagfolge/1

Mystiker mit FER-Wert

Wenn ein Mystiker einen FER-Wert besitzt, profitiert er neben den oben genannten Fähigkeiten zusätzlich von:

- Angreifen & Schießen
- Zielsicher

9.5. Armeezusammenstellung

Im Vorfeld eines Spiels müssen sich die Spieler einigen, welche Größe die beteiligten Armeen haben sollen. Grundsätzlich sollten alle Armeen die gleiche Größe aufweisen, es kann jedoch Szenarien geben, bei der eine

Seite Vorteile besitzt und daher mit mehr AP ausgestattet wird, als der Gegner. Die hier vorgestellten Regeln sind unabhängig von den ausgemachten Armeegrößen zu betrachten.

9.5.1. Armeegröße und Figurenkosten

Wie bereits erwähnt spiegelt die Armeegröße die Anzahl an AP wieder, die beide Spieler für Figuren und deren Ausrüstung aufwenden dürfen. Je mehr AP ausgemacht werden, desto länger dauert das Spiel. Als Richtlinie haben sich Armeen im Bereich von 300 bis 400 AP bewährt. Diese Armeegrößen bieten genug Spielraum für

abwechslungsreiche und interessante Armeezusammenstellungen, sind aber dennoch klein genug um einen zügigen Spielfluss zu gewährleisten. Die Spieler sind nicht verpflichtet, die erlaubte Armeegröße vollständig auszunutzen.

AP überziehen

Da es für einige Völker schwerer ist, die ausgemachten AP einzuhalten als für andere, gilt bei der Armeezusammenstellung die Regel des Überziehens. Dies ist die einzige Möglichkeit, die Armee über die ausgemachte AP-Größe hinaus zu bringen.

Jeder Spieler darf die ausgemachte AP-Größe der Armee um eine Anzahl AP überziehen, die der Hälfte der AP der billigsten Figur des Spielers entspricht. Der Wert wird hierbei abgerundet. Maximal darf eine Armee um 10 AP überzogen werden, auch wenn die billigste Figur teurer war und mehr AP erlauben würde.

Beispiel: Ein Spieler stellt eine Armee für 300 AP zusammen. Seine billigste Figur kostet inklusive Ausrüstung 13 AP. Er darf somit um 6 AP überziehen und insgesamt bis zu 306 AP aufstellen.

Kosten einer Figur

Die genauen Kosten einer Figur berechnen sich immer aus dem Basis-AP-Wert der Figur wie er auf der Karte angegeben ist. Zu diesem werden alle weiteren Kosten der Figur hinzugezählt. Hierzu gehören:

- Kosten für Artefakte
- Kosten für Sonstige Ausrüstung
- Kosten für Zauber
- Kosten für Wunder

Alle Spieleffekte, die sich auf die AP einer Figur beziehen, gelten für die Gesamtkosten einer Figur.

Beispiel: Eine Figur kostet laut Karte 52 AP. Sie besitzt ein Artefakt für 9 AP und eine Sonstige Ausrüstung für 6 AP. Der Gesamtwert der Figur ist also 67 AP (52 + 9 + 6). Dieser ermittelte Wert wird für alle Spieleffekte verwendet, wenn von den AP oder den Kosten der Figur die Rede ist.

9.5.2. Figuren und die Karten, die sie repräsentieren

Wie bereits in den Grundregeln beschrieben, wird jede Figur von ihrer Karte repräsentiert und durch diese aktiviert. Nun wird aber nicht jede Figur auf einer eigenen Karte gespielt. Vielmehr kann es nützlich sein, Gruppen von Figuren zu bilden und diese mit der gleichen Referenzkarte zu aktivieren. Grundsätzlich ist das gemeinsame Spielen von mehreren Figuren auf einer Karte nur dann möglich, wenn es sich um die Figuren des gleichen Typs handelt. Hierbei zählen sowohl der Name der Figur als auch die Attribute und Fähigkeiten. Nur wenn diese 3 Kriterien bei den Figuren identisch sind, dürfen sie auch durch die gleiche Karte repräsentiert werden. Ausrüstung ist hiervon ausdrücklich ausgenommen, so ist es möglich, zwei identische Figuren auf einer Karte zu spielen, von denen eine ein Artefakt besitzt und die andere nicht. Gleiches gilt für Magier oder Priester die mit unterschiedlichen Zaubern bzw. Wundern ausgerüstet sind.

Beispiel: Ein Spieler möchte zwei Krieger des Abgrunds in seine Armee aufnehmen. Diese können mit verschiedenen Attributen ausgewählt werden. Nur wenn beide Krieger des Abgrunds dieselben Attribute besitzen, dürfen sie gemeinsam auf einer Karte gespielt werden, da sie andernfalls ein unterschiedliches Profil aufweisen.

Anzahl Figuren auf einer Karte

Die Anzahl an Figuren, die maximal auf einer Karte gespielt werden dürfen, ist von ihren AP abhängig.

Dabei zählen die Gesamt-AP der Figur inklusive aller zusätzlichen Kosten für Ausrüstung oder Fraktionen. Die Aufteilung der AP-Werte lässt sich aus der nebenstehenden Tabelle ablesen.

Figuren und die Karten, die sie repräsentieren	
AP der Figur	Anzahl Figuren pro Karte
bis 30 AP	3
31 bis 50 AP	2
ab 51 AP	1

Beispiel: Krieger des Abgrunds kosten weniger als 30 AP, daher dürfen bis zu drei von ihnen auf einer Karte gespielt werden.

Ausnahmen

In einigen Fällen kommt es vor, dass auch Figuren gemeinsam auf einer Karte gespielt werden dürfen, deren Profil unterschiedlich ist und deren AP-Kosten höher liegen als in der Tabelle angegeben. Dies sind im Einzelnen:

- Eine Persönlichkeit mit Befehlsstab
- Ein Magier mit Familien
- Beschworene Figuren
- Figuren mit Sonderregeln

Persönlichkeiten mit Befehlsstab: Wie in Kapitel 9.5.1 ab Seite 49 erläutert dürfen Standartenträger und Musiker einer Persönlichkeit zugeordnet werden und werden dann gemeinsam mit dieser Persönlichkeit durch deren Karte repräsentiert.

Magier mit Familien: Magier haben die Möglichkeit ein elementares Familiar an sich zu binden. In einem solchen Fall wird das Familiar durch die Karte des Magiers repräsentiert.

Beschworene Figuren: Wenn eine Figur eine andere Figur beschwört (siehe Kapitel 9.3 auf Seite 51), dann wird diese beschworene Figur immer durch die Karte des Beschwörers repräsentiert, unabhängig wie viele Figuren bereits durch diese Karte repräsentiert werden. Sollten die beschworenen Figuren eine eigene Karte besitzen, werden alle beschworenen Figuren dieses Typs auf der Karte gespielt.

Figuren mit Sonderregeln: Wenn eine Figur eine Sonderregel besitzt, die es ihr erlaubt, von der Karte einer anderen Figur repräsentiert zu werden, dann steht diese Sonderregel über den in diesem Kapitel vorgestellten Regeln.

9.5.3. Ausrüstung

Jede gewählte Ausrüstung muss einer Figur zugeordnet werden. Die Möglichkeiten der Figuren, die einzelnen Ausrüstungsarten zu erwerben, sind in den entsprechenden Kapiteln erläutert. Dieser Abschnitt bezieht sich auf den Zusammenhang der Ausrüstung einer einzelnen Figur im Bezug zur gesamten Armee

Anzahl an Ausrüstung in der Armee

Die Anzahl an Ausrüstungsgegenständen in einer Armee ist zunächst einmal nicht beschränkt. Grundsätzlich ist jedoch vorgesehen, dass in einer Armee jedes Wunder, jeder Zauber und jedes Artefakt nur einmal pro ausgemachter angefangener 400 AP aufgestellt wird. Möchte ein Spieler ein Artefakt, ein Wunder oder einen Zauber dennoch mehrmals spielen, so gilt, dass die Figur, die ein weiteres Exemplar dieser Ausrüstung erhalten soll, zusätzliche AP dafür aufwenden muss. Diese zusätzlichen AP entsprechen den AP der Ausrüstung / 3. Es ist aber nicht möglich, mehr als zwei Exemplare eines Artefaktes, Zaubers oder Wunders pro 400 AP zu spielen.

Beispiel: Eine Armee zu 400 AP beinhaltet einen Magier, der den Zauber „Zurückweisung“ besitzt. Dieser Zauber kostet 12 AP. Nun soll ein weiterer Magier aufgenommen werden, der ebenfalls die „Zurückweisung“ beherrschen soll. Dieser zweite Magier muss nun zusätzliche AP in Höhe von 4 (12 / 3) zahlen. Der Zauber kostet ihn also insgesamt 16 AP.

Die Aufnahme von Sonstiger Ausrüstung unterliegt keinen Beschränkungen im Bezug auf die Gesamtarmee.

Kosten für Zauber und Wunder

Einen Sonderfall bei der Berechnung der AP stellen Zauber und Wunder dar. Hierbei gilt, dass jeder Magier und jeder

Priester die ersten 10 AP der von ihm gewählten Zauber bzw. Wunder nicht bezahlen muss.

Beispiel: Ein Magier wählt insgesamt 3 Zauber aus. Einen Zauber zu 6 AP und zwei Zauber zu 9 AP. Die Gesamtkosten der Zauber belaufen sich somit auf 24 AP. Die ersten 10 AP der Zauber muss er jedoch nicht zahlen, insgesamt sind die Kosten für Zauber für diesen Magier also 14 AP.

Anmerkung: Muss eine Figur für Zauber oder Wunder bereits Zusatz-AP zahlen, so zählen diese ganz normal zu den AP für seine Zauber oder Wunder hinzu.

Beispiel: Wenn der Magier aus dem obigen Beispiel einen der beiden Zauber zu 9 AP mitnehmen möchte, obwohl ein anderer Magier der Armee diesen bereits besitzt, so muss er 3 Zusatz-AP dafür aufbringen, die Kosten seiner Zauber belaufen sich also auf insgesamt 27 AP, wovon jedoch wieder 10 AP frei sind. Er muss also 17 AP für seine Zauber aufbringen.

Anmerkung: Wenn ein Magier oder ein Priester die möglichen 10 AP nicht aufbraucht, so verfallen die restlichen freien AP, auf keinen Fall kann er damit seinen Wert senken oder die freien AP für andere Ausrüstung verbrauchen.

Beispiel: Wenn ein Magier nur einen Zauber zu 6 AP mitnehmen möchte und zudem ein Artefakt für 3 AP besitzt, dann muss er für diesen Zauber keine AP zahlen, das Artefakt kostet ihn aber ganz normal 3 AP.

9.6. Geländeregeln

Das Gelände, das auf dem Spieltisch verteilt wird, kann entweder Szenariogelände oder normales Gelände sein. Die Regeln für Szenariogelände finden sich in der Beschreibung des jeweiligen Szenarios in den Turnierregeln. Die hier folgenden Regeln gelten für alle anderen Geländeteile. Diese dienen der abwechslungsreicheren Gestaltung des Spielfeldes und können Auswirkungen beispielsweise auf Bewegungen oder Sichtlinien haben.

Jedes Geländeteil auf dem Tisch wird einer (oder mehreren wenn es sich um ein zusammengesetztes Geländeteil handelt) der folgenden Kategorien zugewiesen.

Offenes Gelände

Offenes Gelände behindert weder die Sicht noch die Bewegung. Der gesamte Spieltisch ist Offenes Gelände, mit Ausnahme der Stellen, an die andere Geländeteile gelegt wurden.

Beispiele: Gras, Weg, Straße

Schwieriges Gelände

Schwieriges Gelände hindert Figuren daran, sich schnell zu bewegen, die Sicht ist aber nicht eingeschränkt. Jeder cm, der in Schwierigem Gelände zurückgelegt wird, kostet die Figur 2 cm ihrer Bewegung.

Beispiele: Geröllfeld, gepflügter Acker, Schnee, Morast, flaches Wasser

Lichtes Gelände

Lichtes Gelände behindert die Bewegung der Figuren nicht, aber es behindert die Sichtlinien der Figuren. Jeder Schuss, Zauber oder Wunder, der mindestens einen cm dieses Geländetyps durchqueren soll, erhält Schwierigkeit +1.

Beispiele: Buschgruppe, Lichter Wald

Unwegsames Gelände

Unwegsames Gelände behindert sowohl die Sichtlinien als auch die Bewegungen der Figuren. Jeder cm, der in Unwegsamen Gelände zurückgelegt wird, kostet die Figur 2 cm ihrer Bewegung. Jeder Schuss, Zauber oder Wunder, der zwischen einem und 5 cm dieses Geländetyps

durchqueren soll, erhält Schwierigkeit +1. Keine Sichtlinie kann mehr als 5 cm eines solchen Geländeteils durchqueren.

Beispiele: Wald, Maisfeld, Dschungel

Hügel

Als Hügel gelten alle Geländeteile, die betreten werden können und somit eine erhöhte Position ermöglichen. Ein Hügel ist ein großes Geländeteil und behindert damit Sichtlinien. Um einen Hügel betreten oder verlassen zu können, müssen 4 cm der Bewegung der Figur geopfert werden. Danach kann sie sich auf dem Hügel frei bewegen. Für eine Figur auf dem Hügel werden die Sichtlinien nicht durch Figuren am Boden beeinflusst. Ebenso kann eine Figur vom Boden ohne Beeinträchtigung anderer Figuren am Boden auf den Hügel sehen. Fernkämpfer, die auf dem Hügel stehen, erhöhen ihre Mittlere und ihre Lange Reichweite um +5 cm.

Beispiele: Hügel

Unpassierbares Gelände

Unpassierbares Gelände kann in der Regel von Figuren nicht betreten werden. Die Sichtlinien werden nicht behindert.

Beispiele: See, Loch im Untergrund

Blockierendes Gelände

Blockierendes Gelände kann weder durchquert noch betreten werden (auch nicht durch fliegende Figuren). Es blockiert alle Sichtlinien gleicher und kleinerer Größe.

Beispiele: Felsen, Berg, Gebäude

Verteidigtes Gelände

Verteidigtes Gelände besitzt in der Regel eine Angreiferseite und eine Verteidigerseite. Ein solches Gelände kann überwunden werden, wenn das Hindernis von kleinerer Größe ist als die Figur. Jeder cm kostet dann 3 cm ihrer Bewegung. Wenn das Hindernis von einer Figur verteidigt wird, erhält ein Angreifer ANG -1 und die Figuren gelten auch dann in Basenkontakt, wenn sich das Geländeteil zwischen ihnen befindet. Dies gilt nur, wenn das Geländeteil nicht breiter als 2,5 cm ist.

Beispiele: Barrikade

Mauern

Als Mauern gelten alle Geländeteile, die überwunden werden können und die eine Höhenangabe besitzen. Um eine Mauer zu überwinden, kostet jeder cm der Mauer 3 cm der Bewegung der Figur. Eine Figur kann nur Mauern überwinden, die kleiner sind als sie selbst.

Beispiele: Mauer, Zaun

9.6.1. Kampf gegen Geländeteile

Einige Geländeteile können bekämpft und vernichtet werden. In einem solchen Fall gelten grundsätzlich alle Regeln wie sie auch für den Kampf gegen Figuren verwendet werden. Zusätzlich gibt es aber einige Punkte, in denen sich ein Geländeteil von einer gegnerischen Figur unterscheidet.

Geländeteile beschädigen

Geländeteile besitzen keine Wundstufen wie normale Figuren, sondern Strukturpunkte. Diese Strukturpunkte geben den Zustand des Geländeteils an. Der Verlust von Strukturpunkten verläuft fast genauso wie bei Figuren. Zunächst wird ein Schadenswurf durchgeführt, wenn das Geländeteil getroffen wird. Anschließend wird das Ergebnis des Schadenswurfs ganz normal von der Verletzungstabelle abgelesen. Allerdings gibt es beim Kampf gegen Geländeteile keine Verschlechterung der Wundstufe, stattdessen verliert ein Geländeteil Strukturpunkte je nach erlittener Verletzung:

- Leicht – 1 SP
- Schwer – 2 SP
- Kritisch – 3 SP
- Tödlich – 4 SP

Anmerkung: Der 6er-Pasch wird ganz normal abgelesen und hat keinen weiteren Effekt.

Beispiel: Ein Geländeteil hat bisher 2 SP verloren. Nun erhält es eine Kritische Verletzung. Es verliert weitere 3 SP und hat somit insgesamt 5 SP verloren.

Wenn die Strukturpunkte eines Geländeteils auf 0 sinken, dann gilt es als zerstört. Zerstörte Geländeteile werden nicht vom Spielfeld entfernt, sie bleiben als Hindernis erhalten, verlieren aber alle eventuellen Fähigkeiten und

Effekte. Figuren, die ein Geländeteil zerstören, dürfen nach dem Kampf keine Nachsetzbewegung ausführen.

Fernkampf gegen Geländeteile

Unter Berücksichtigung aller hier genannten Regeln ist Fernkampf gegen Geländeteile ohne weitere Einschränkungen möglich. Sollte sich eine Figur in Basenkontakt mit einem Geländeteil befinden, so wird nur dann ein Aufteilungswurf durchgeführt, wenn das Geländeteil das Ziel des Schusses ist und wenn die Figur die Schusslinie schneidet, das Geländeteil also über Volldeckung verfügt.

Ist die Figur Ziel des Schusses, wird kein Aufteilungswurf gemacht, das Geländeteil kann also nicht getroffen werden.

Basenkontakt mit Geländeteilen herstellen

Um ein Geländeteil bekämpfen zu können muss eine Figur in der Aktivierungsphase ihre Bewegung in Basenkontakt mit dem Geländeteil beenden. Es gilt, dass eine Bewegung in Basenkontakt niemals ein Sturmangriff oder eine Verwicklung ist, es handelt sich lediglich um eine Bewegung, entspricht also der Bewegungsart „Gehen“ oder „Rennen“. Wenn sich die Figur nach einer Nachsetzbewegung in Basenkontakt mit dem Geländeteil begibt, darf sie in dieser Runde keine Angriffe mehr gegen das Geländeteil durchführen.

Kampfwürfel und Geländeteile

Wenn eine Figur im Basenkontakt mit einem Geländeteil steht und ansonsten frei von Gegnern ist, so gilt, dass diese Figur unabhängig von Fähigkeiten oder sonstigen Effekten im Kampf gegen das Geländeteil 2 Kampfwürfel besitzt. Diese Anzahl kann nicht erhöht oder gesenkt werden.

Ist eine Figur zugleich mit einem Geländeteil und gegnerischen Figuren in Basenkontakt, so werden die Kampfwürfel der Figur ganz regulär bestimmt, wobei das Geländeteil keinen zusätzlichen Kampfwürfel generiert.

Fähigkeiten gegen Geländeteile

Im Kampf gegen Geländeteile kommen ausschließlich Fähigkeiten zum Tragen, die ihre Wirkung nur auf die Figur selbst haben, nicht aber solche, die sich auf gegnerische Figuren auswirken oder Schadenswürfel beeinflussen.

Beispiel: Die Fähigkeiten „Waffenmeister“ oder „Mutagen“ wirken im Kampf gegen Geländeteile. Die Fähigkeiten „Finte“ oder „Gift“ wirken nicht im Kampf gegen Geländeteile.

Zusätzlich gelten alle oben genannten Einschränkungen bezüglich Fähigkeiten, die Kampfwürfel generieren.

Beispiel: Obwohl die Fähigkeit „Schlagfolge“ nur auf die Figur selbst wirkt, kann die Figur sie gegen ein Geländeteil nicht anwenden, da sie mit dieser Fähigkeit mehr als zwei Kampfwürfel erhalten würde.

Nahkampf gegen Geländeteile

Nahkämpfe, in denen Geländeteile beteiligt sind werden ganz normal in die Reihenfolge der Kämpfe aufgenommen

und können jederzeit ausgewählt werden. Wenn eine Figur lediglich mit einem Geländeteil und nicht mit gegnerischen Figuren in Basenkontakt ist, so kann sie ganz normal Angriffswürfel verwenden um ANG-Proben durchzuführen. Sofern nicht anders angegeben hat ein Geländeteil keine Möglichkeit sich zu verteidigen, es geht für die Figur also nur darum, bei den ANG-Proben keinen Patzer zu erzielen.

Wenn eine Figur gleichzeitig mit einem Geländeteil und gegnerischen Figuren in Basenkontakt ist, so gelten alle Regeln zum Schlagabtausch. Die Figur ist allerdings nicht gezwungen, Angriffswürfel gegen das Geländeteil zu nutzen. Andererseits muss sie, ausreichend Angriffswürfel vorausgesetzt, diese gegen die gegnerischen Figuren verwenden.

Beispiel: Eine Figur besitzt drei Angriffswürfel und ist in Basenkontakt mit einem Gegner und einem Geländeteil. Sie muss zunächst einen Angriffswürfel gegen den Gegner verwenden. Anschließend kann sie das Geländeteil angreifen oder darauf verzichten. Sollte sie das Geländeteil angreifen, kann sie im nächsten Schlagabtausch ihren Würfel wahlweise gegen das Geländeteil oder die Figur verwenden.

Kapitel 10 - Fähigkeiten

Bei Confrontation können die Figuren eine Vielzahl von Fähigkeiten besitzen. Üblicherweise sind diese auf den Karten der Figuren verzeichnet, durch Effekte wie Zauber, Wunder oder Artefakte können jedoch weitere hinzukommen. Im Folgenden sind alle Fähigkeiten beschrieben, welche die Figuren erhalten können. Sortiert ist diese Auflistung nach dem Alphabet. Fähigkeiten, die mit „/X“ dargestellt sind, enthalten immer einen Wert oder eine Beschreibung, wenn eine Figur Zugriff auf sie hat. Die Bedeutung von X wird in der jeweiligen Beschreibung erläutert. Die meisten Fähigkeiten sind Passiv, das heißt, sie wirken automatisch ohne dass der Spieler darauf Einfluss nehmen muss. Einige andere jedoch sind aktiv und müssen vom Spieler explizit angesagt werden. Diese aktiven Fähigkeiten sind hier entsprechend gekennzeichnet.

10.1. Fähigkeiten für Figuren

Abscheulich

Gegen Figuren mit dieser Fähigkeit müssen gegnerische Figuren bei ihren MUT-Proben zwei Würfel werfen und das niedrigere Ergebnis behalten. Dies gilt auch, wenn die Figur an einem Angriff beteiligt ist, bei dem nicht auf ihre FUR getestet werden müsste. Figuren, die gegen die Figur keine MUT-Probe ablegen müssen, werden durch diese Fähigkeit nicht beeinflusst.

Beispiel: Zwei Figuren werden gemeinsam aktiviert. Eine von ihnen besitzt FUR 5 und „Abscheulich“, die andere FUR 7. Sie greifen gemeinsam einen Gegner an, der eine MUT-Probe gegen diese FUR ablegen muss. Die Schwierigkeit der MUT-Probe ist 7 und die Figur muss ihre Probe mit zwei Würfeln ablegen, da Abscheulich gilt, obwohl die andere Figur den entscheidenden FUR-Wert besitzt.

Allianz/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann in eine Armee des Volkes X oder des Pfades X aufgenommen werden und gilt für diese als Verbündeter.

Angreifen & Schießen (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann, wenn sie einen Sturmangriff auf eine gegnerische Figur ansagt, diese Fähigkeit einsetzen. Sofern die Angriffsreichweite ausreicht und die Figur eine eventuelle MUT-Probe bestanden hat, kann sie eine FER-Probe mit der Schwierigkeit 7 ablegen. Diese Schwierigkeit wird nicht durch die üblichen Modifikationen für Fernkampf beeinflusst (bspw. Größe der gegnerischen Figur oder Deckung). Auch die Reichweiten der Fernkampfwaffe sind für diese Fähigkeit irrelevant.

Wenn die Probe gelingt, verursacht die Figur einen Schadenswurf mit ihrer FERSTÄ und darf danach den Sturmangriff durchführen. Wenn die gegnerische Figur durch den Schuss eine Tödliche Verletzung erleidet, wird die Figur mit dieser Fähigkeit an die alte Position des Gegners bewegt. Sie kann von dort ihren Angriff umlenken. Wenn mehrere Figuren mit dieser Fähigkeit gleichzeitig aktiviert werden und die gleiche Figur angreifen wollen, werden zuerst alle Schüsse abgehandelt und dann die Figuren bewegt. Wenn das Ziel von einem der Schüsse getötet wird, werden dennoch alle Figuren bewegt und sie alle können anschließend ihren Angriff entsprechend der Regeln umleiten.

Sollte die FER-Probe scheitern, gilt der Angriff nicht mehr als Sturmangriff, sondern als Verwicklung

Angriffswucht/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält in ihrem ersten Nahkampf in dieser Runde STÄ + X, wenn sie einen Sturmangriff durchführt. Diese Fähigkeit kann nicht mit "Meisterschlag/X" kombiniert werden. Die Figur nutzt in einem solchen Fall ihre ursprüngliche STÄ.

Artefakt/X

Eine Persönlichkeit mit dieser Fähigkeit kann X zusätzliche Artefakte erhalten. Wenn Die Figur keine Persönlichkeit ist, kann sie nun X Artefakte erhalten.

Assassine

Eine Figur mit dieser Fähigkeit führt ihren ersten Schadenswurf im Nahkampf mit 3 Würfeln durch, wenn sie in dieser Runde einen Sturmangriff durchgeführt hat. Von diesen 3 Würfeln kann sie zwei auswählen. Sollten alle 3 Würfel das gleiche Ergebnis zeigen, erleidet das Ziel des Schadenswurfs eine Tödliche Verletzung.

Ätherisch

Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von „Immun/Betäubt“, „Immun/Gelände“ und „Standhaft“. Alle Verletzungen, welche die Figur erleidet, sind um eine Verletzungsstufe schwächer als das Ergebnis der Schadenstabelle aussagt. Alle Loslösen-Proben der Figur gelingen automatisch. Die Figur wird in ihren Bewegungen von Figuren nicht beeinflusst. Wenn die Figur über einen FUR-Wert verfügt, müssen Figuren, durch die sie sich hindurchbewegt, eine MUT-Probe ablegen.

Ausweichen

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gilt eine ❶ bei VER-Proben nicht als Patzer. Sie darf eine ❷ bei ihren VER-Proben weiterwürfeln.

Autorität (Aktiv)

Für jede Figur mit dieser Fähigkeit erhält der Spieler vor dem Taktiktest eine Autoritätsmarke. Diese Marke kann für einen der folgenden Effekte verwendet werden:

- Direkt nach dem Taktiktest kann entweder die Probe des Gegners oder die eigene Probe neu gewürfelt werden. Hierbei ist ein mehrmaliges Neuwürfeln durch mehrere Autoritätsmarken möglich
- Der Spieler darf einen Nahkampf außer der Reihe bestimmen. Dieser wird dann sofort ausgekämpft. Es kann sich hierbei um den ersten Nahkampf in der Nahkampfphase handeln. Es ist einem Spieler nicht möglich, mehr als zwei Nahkämpfe nacheinander zu bestimmen

- Eine gegnerische Autoritätsmarke kann gekontert werden. Dann hat diese Marke keinen Effekt

Beidhändig

Eine Figur mit dieser Fähigkeit, der eine VER-Probe mit einem Ergebnis gelingt, das mindestens 2 Punkte höher ist als die benötigte Schwierigkeit, erhält einen Angriffswürfel. Wenn die ANG-Probe der gegnerischen Figur scheitert, darf sich die Figur aussuchen, ob sie einen Angriffswürfel erhalten oder den Verteidigungswürfel behalten möchte. Wenn die Figur eine Verstärkte Verteidigung ansagt darf sie für diese Probe nicht von Beidhändig profitieren.

Beispiel: Eine Figur mit „Beidhändig“ muss sich gegen einen Angriff einer Figur mit ANG 4 zur Wehr setzen. Die Schwierigkeit für die VER-Probe ist somit 7. Wenn die Figur bei ihrer VER-Probe nun ein Endergebnis von mindestens 7 erzielt, ist die Verteidigung gelungen, erzielt sie ein Endergebnis von mindestens 9 erhält sie zudem einen Angriffswürfel.

Besessen

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erleidet Abzüge für Verletzungen, als wären sie eine Stufe niedriger. Ihre Abzüge für „Betäubt“ werden davon nicht beeinflusst

Beispiel: Eine Figur mit der Fähigkeit „Besessen“ erhält für eine Leichte Verletzung keine Abzüge, für eine Schwere Verletzung Abzüge von -1 und für eine Kritische Verletzung -2.

Bestialischer Angriff

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält in ihrem ersten Nahkampf einen zusätzlichen Angriffswürfel, wenn sie in dieser Runde einen Sturmangriff durchgeführt hat.

Bewusstsein

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gelten innerhalb von 20 cm um sie folgende Regeln:

- Alle gegnerischen Figuren mit der Fähigkeit "Kundschafter" gelten nicht mehr als versteckt. Dies ist unabhängig von der Aktivierung der Figur
- Sie kann auch dann einen Sturmangriff durchführen, wenn sie keine Sichtlinie zu ihrem Ziel besitzt
- Sie kann auch dann einen Fernkampfangriff durchführen, wenn sie keine Sichtlinie zu ihrem Ziel besitzt, solange die Flugbahn des Geschosses nicht durch Hindernisse beeinträchtigt wird und das Ziel damit weder Teil- noch Volldeckung besitzt
- Sie kann auch dann Zauber oder Wunder wirken, wenn sie keine Sichtlinie zu ihrem Ziel besitzt
- Sie kann auch dann Antimagie einsetzen, wenn sie keine Sichtlinie zu dem Ziel des Zaubers und zum gegnerischen Magier besitzt
- Sie kann auch dann gegnerische Priester zensieren, wenn sie keine Sichtlinie zu dem Ziel des Wunders und zum gegnerischen Priester besitzt
- Sie kann alle Effekte, die eine Sichtlinie erfordern, einsetzen, als wäre eine gültige Sichtlinie vorhanden

Brutal

Eine Figur mit dieser Fähigkeit darf eine ⑤ bei ihren ANG-Proben weiterwürfeln. Wenn sie einen Sturmangriff durchführt, erhält sie für diesen Angriff Kampfkraft +1.

Dampf (X) (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann für alle unter X bezeichneten Attribute gewisse Boni erlangen. Sie muss hierzu einen Dampfwurf durchführen. Grundsätzlich wird ein Dampfwurf mit einem Würfel durchgeführt, es kann aber auch vorkommen, dass bei der Fähigkeit oder auf einer Sonderkarte angegeben ist, dass mehrere Würfel für den Dampfwurf geworfen werden müssen. In einem solchen Fall ist es nicht erlaubt, weniger Würfel für den Dampfwurf zu verwenden.

Der Zeitpunkt des Einsatzes dieser Fähigkeit und die Dauer der Auswirkungen des Dampfwurfs sind je nach Attribut unterschiedlich. Sie sind der folgenden Erklärung der Attribute zu entnehmen. Es ist zu beachten, dass die Regel der ① und der ⑥ bei Dampfwürfen zum Tragen kommt, obwohl es sich nicht um eine Probe sondern um einen Wurf handelt. Eine ① bei einem Dampfwurf ruft eine sogenannte Fehlfunktion hervor (siehe Tabelle unten), während eine ⑥ weitergewürfelt werden darf.

Dampf (BEW): Diese Fähigkeit kann eingesetzt werden, wenn die Figur aktiviert wird. Der Einsatz der Fähigkeit muss dann vor jeder anderen Aktion der Figur angesagt werden. Das Ergebnis des Dampfwurfs zeigt den Bonus auf die BEW der Figur in cm und gilt bis zum Ende der Aktivierung der Figur. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist auch bei Nachsetzbewegungen möglich.

Dampf (INI), Dampf (ANG) und Dampf (VER): Der Einsatz dieser Fähigkeit kann unmittelbar vor einer Probe auf das entsprechende Attribut angesagt werden. Der Bonus auf das Attribut gilt nur für diese Probe.

Dampf (STÄ): Diese Fähigkeit bezieht sich ausschließlich auf die STÄ der Figur im Nahkampf. Der Einsatz kann unmittelbar vor der ANG-Probe angesagt werden, die durchgeführt werden soll. Die Angriffsprobe wird dann zeitgleich mit dem Dampfwurf durchgeführt. Der Bonus gilt für die STÄ zur Ermittlung eines eventuell folgenden Schadenswurfes.

Dampf (FER): Die Bezeichnung dieser Fähigkeit ist etwas irreführend. Es handelt sich hierbei um die Erhöhung der STÄ im Fernkampf und nicht des FER-Werts der Figur. Der Einsatz kann unmittelbar vor der FER-Probe angesagt werden, die durchgeführt werden soll. Der Bonus gilt für die FER-STÄ zur Ermittlung eines eventuell folgenden Schadenswurfes.

Dampf (FUR): Der Einsatz dieser Fähigkeit kann angesagt werden, wenn die Figur eine Angriffsbewegung durchführen möchte oder wenn sie das Ziel einer Angriffsbewegung werden soll. Der Bonus gilt für die FUR der Figur bis zum Ende der Angriffsbewegung und wird auch verwendet um festzustellen, welche der beteiligten Figuren eine MUT-Probe ablegen muss. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf den MUT-Wert der Figur.

Beispiel: Eine Figur mit MUT 6 und der Fähigkeit „Dampf (FUR)“ sagt eine Angriffsbewegung gegen eine Figur mit FUR 4 an. Eigentlich müsste die MUT-Figur nun testen, doch durch den Einsatz der Dampf-Fähigkeit besitzt sie nun einen höheren FUR-Wert als die gegnerische Figur. Diese muss nun ihrerseits eine MUT-Probe gegen den neuen FUR-Wert der Figur bestehen.

Anzahl an Dampfwürfen: Sofern nicht anders angegeben, darf eine Figur bei jeder Gelegenheit einen Dampfwurf durchführen. Jede Probe darf aber immer nur durch einen Dampfwurf beeinflusst werden.

Dampfwurf mit mehreren Würfeln: Wenn ein Dampfwurf mit mehreren Würfeln durchgeführt wird, werden alle Ergebnisse der Dampfwürfe zusammengezählt und ergeben den Bonus der entsprechend des Attributes verwendet wird. Wenn auch nur einer der Würfel eine ❶ zeigt, wird ein Zwischenfall ausgelöst.

Zwischenfall: Wenn der Dampfwurf eine ❶ gezeit hat, wird eine Fehlfunktion ausgelöst. In diesem Fall wird ein weiterer Würfel geworfen und das Ergebnis aus der nebenstehenden Tabelle abgelesen.

Dampf - Fehlfunktionen	
1	Kesselexplosion Die Figur erleidet einen Schadenswurf (STÄ 10), für den ihr WID als 0 gilt. Alle Figuren innerhalb von 5 cm um die Figur erleiden einen Schadenswurf (STÄ 5). Die Figur verliert bis zum Ende des Spiels die Fähigkeit "Dampf/X" und kann von keinen Effekten profitieren, die sich auf Dampf beziehen
2 - 4	Notabschaltung Die Figur verliert bis zum Ende des Spiels die Fähigkeit "Dampf/X" und kann von keinen Effekten profitieren, die sich auf Dampf beziehen
5 - 6	Überhitzung Die Figur verliert bis zum Ende der Runde die Fähigkeit "Dampf/X" Zudem gelten folgende weiteren Konsequenzen je nach Attribut: BEW: Die Figur darf sich in der aktuellen Spielphase nicht bewegen III, ANG, VER, WID: Die Probe, die den Bonus erhalten sollte, gilt als Patzer. STÄ, FER: Ein eventuell folgender Schadenswurf wird nicht durchgeführt. Sollte es sich hierbei um einen Schuss mit Artillerie/Zone handeln, wird der Schuss nicht abgefeuert.

Elementarwesen/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von „Immun/Element X“ und alle Schadenswürfe, welche die Figur verursacht gelten als Elementschaden des Elements X.

Enorm

Eine Figur mit dieser Fähigkeit gilt immer als sehr große Figur. Wenn diese Figur zum ersten Mal eine Tödliche Verletzung erleidet, wird sie nicht als Verlust entfernt, sondern verbleibt mit einer Kritischen Verletzung im Spiel. Bei der zweiten Tödlichen Verletzung wird sie ganz regulär entfernt.

Entschlossen/X (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann einmal pro Runde vor einer INI, ANG, VER oder MUT-Probe diese Fähigkeit einsetzen. Das betroffene Attribut erhält für diese Probe +X.

Erbarmungslos/X (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann in jeder Runde X zusätzliche Nachsetzbewegungen ausführen.

Erste Hilfe/X (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann in der Versorgungsphase versuchen, eine verbündete Figur, mit der sie in Basenkontakt steht, zu heilen. Sie kann diese Fähigkeit auch auf sich selbst anwenden. Es wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von X oder mehr wird das Ziel der Fähigkeit um eine Verletzungsstufe geheilt. Eine Figur kann nur einmal pro Runde von dieser Fähigkeit

profitieren. Diese Fähigkeit zeigt keine Wirkung bei Figuren mit der Fähigkeit „Enorm“.

Fanatiker

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann immer, wenn sie aufgrund einer Figur oder eines Effektes fliehen würde, eine DIS-Probe mit der gleichen Schwierigkeit wie eine vorher erforderliche MUT-Probe ablegen. Wenn diese Probe gelingt, flieht sie nicht. Sie gilt aber als in Panik. Wenn die Figur alle Kampfwürfel in den Angriff legt, erhält sie bis zum Ende des Kampfes STÄ +1.

Fechter (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit darf vor der INI-Probe im Nahkampf einen Kampfwürfel beiseitelegen. Sie darf diesen während des Kampfes sowohl als Angriffswürfel als auch als Verteidigungswürfel benutzen. Der Würfel kann entweder unmittelbar vor einem gegnerischen Angriff als Verteidigungswürfel oder, wenn die Figur während des Schlagabtausches an der Reihe ist, als Angriffswürfel deklariert werden. Zudem kann der Würfel unmittelbar nach einem eigenen Angriff als Angriffswürfel genutzt werden, in einem solchen Fall ist es möglich, mit diesem Würfel einen Angriff mehr pro Schlagabtausch durchzuführen als eigentlich üblich.

Beispiel: Eine Figur legt einen Würfel in den Angriff und den zweiten für die Fähigkeit Fechter beiseite. Nun ist sie mit ihrem Angriffswürfel an der Reihe und führt diesen durch. Unmittelbar nach diesem Angriff kündigt sie an, den zur Seite gelegten Würfel als Angriffswürfel zu verwenden. Sie darf diesen Würfel sofort nutzen, noch bevor der Gegner an der Reihe war

Finte (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit, die einen Angriff durchführt, der nicht pariert wird, kann entscheiden, keinen Schadenswurf auszuführen. Stattdessen kann sie dem Gegner einen beliebigen Kampfwürfel entfernen.

Fliegen

Für eine Figur mit dieser Fähigkeit gelten alle in Kapitel 3.6 ab Seite 25 beschriebenen Regeln.

Fokussiert

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gilt eine ❶ bei MAC- und GLA-Proben nicht als Patzer. Sie darf eine ❷ bei ihren MAC- und GLA-Proben weiterwürfeln.

Geborener Kämpfer

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält im Nahkampf einen zusätzlichen Kampfwürfel. Sie besteht automatisch alle MUT-Proben, deren Schwierigkeit kleiner oder gleich ihres verwendeten MUT-Wertes ist.

Gegenangriff (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann vor der Entscheidung über eine Verteidigung den Einsatz dieser Fähigkeit ansagen. Die Schwierigkeit der folgenden VER-Probe erhöht sich um 2 Punkte. Wenn die VER-Probe gelingt, erhält die Figur einen Angriffswürfel. Wenn die ANG-Probe der gegnerischen Figur ein Patzer ist, darf sich die Figur aussuchen, ob sie einen Angriffswürfel erhalten oder den Verteidigungswürfel behalten möchte. Gegenangriff kann nicht gemeinsam mit einer Verstärkten Verteidigung angesagt werden.

Beispiel: Eine Figur mit „Gegenangriff“ muss sich gegen einen Angriff einer Figur mit ANG 4 zur Wehr setzen. Sie sagt den Einsatz von „Gegenangriff“ an. Die Schwierigkeit für die VER-Probe steigt somit von 7 auf 9. Wenn die Figur bei ihrer VER-Probe nun ein Endergebnis von mindestens 9 erzielt, erhält sie einen Angriffswürfel. Erreicht sie diese Schwierigkeit nicht, ist die Verteidigung gescheitert.

Gift/X

Für je 100 angefangene AP an Figuren mit dieser Fähigkeit, die sich zu Rundenbeginn auf dem Spielfeld befinden, erhält der Spieler einen Giftwürfel. Diese Würfel müssen vor dem Taktiktest auf Figuren mit dieser Fähigkeit verteilt werden. Jede Figur kann nur einen Giftwürfel erhalten. Eine Figur, die einen Giftwürfel erhalten hat, kann diesen vor einer ANG oder FER-Probe einsetzen. Dies muss angesagt werden, bevor der Gegner eine Verteidigung erklärt. Wenn die ANG oder FER-Probe einen Schadenswurf zur Folge hat, der mindestens eine Leichte Verletzung verursacht, erhält das Ziel des Schadenswurfs sofort einen zweiten Schadenswurf (STÄ X) für den sein WID als 0 gilt. Am Ende der Runde werden ungenutzte Giftwürfel entfernt.

Glefe

Wenn eine Figur mit dieser Fähigkeit bei einem Schadenswurf im Nahkampf eine Kritische Verletzung auf der Verletzungstabelle verursacht, erleidet das Ziel sofort eine Tödliche Verletzung. Dies gilt nicht bei Kritischen Verletzungen aufgrund der Erhöhung der Verletzungsstufe.

Glück (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann einmal pro Runde eine INI, ANG, VER, FER, MUT, DIS, MAC oder GLA-Probe neu würfeln.

Hart im Nehmen

Eine Figur mit dieser Fähigkeit liest alle Schadenswürfe, die sie erleidet, auf der Verletzungstabelle eine Zeile höher ab. Wenn sie Ziel eines Sturmangriffs ist, erhält sie für diesen Angriff Kampfkraft +1.

Heilige Rüstung

Wenn eine Figur mit dieser Fähigkeit bei einem Schadenswurf einen Pasch erleidet, wird der Schadenswurf annulliert.

Heilige Waffe

Wenn eine Figur mit dieser Fähigkeit bei einem Schadenswurf im Nahkampf einen Pasch verursacht, erhöht dieser Schadenswurf die gegenwärtige Verletzungsstufe des Ziels des Schadenswurfs um mindestens 2 Stufen.

Hingabe/X (Aktiv)

Wenn sich eine Figur mit dieser Fähigkeit innerhalb von 10 cm um einen verbündeten Magier oder Priester befindet, kann dieser während seiner Aktivierung versuchen, die Hingabe der Figur zu nutzen. Es wird keine Sichtlinie benötigt, aber der Magier muss frei von Gegnern sein. Ein Magier kann bis zu X Manasteine eines Elementes, welches er beherrscht, erhalten, ein Priester X Glaubenspunkte. Die Figur mit dieser Fähigkeit erleidet einen Schadenswurf (STÄ = Anzahl der erhaltenen Manasteine bzw. Glaubenspunkte), der nicht annulliert werden kann und für den der WID der Figur als 0 gilt. Ein

Magier oder Priester kann pro Runde nur einmal von dieser Fähigkeit profitieren.

Immun/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit ist gegen bestimmte Auswirkungen immun. Dies sind im Einzelnen:

Immun/Betäubt: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von den Auswirkungen von „Betäubt“ betroffen. Wenn die Figur betäubt wird, wird dies annulliert.

Immun/Erde: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von negativen Auswirkungen von Zaubern betroffen, die ausschließlich Erdsteine erfordern. Sie profitiert von "Immun/Gelände", wenn es sich dabei um Waldflächen oder Hügel handelt. Sie wird nicht von Effekten betroffen, die als „Erdschaden“ deklariert sind.

Immun/Feuer: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von negativen Auswirkungen von Zaubern betroffen, die ausschließlich Feuersteine erfordern. Sie wird nicht von Effekten betroffen, die als "Feuerschaden" deklariert sind.

Immun/Finsternis: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von negativen Auswirkungen von Zaubern betroffen, die ausschließlich Finsternissteine erfordern. Sie wird nicht von Effekten betroffen, die als "Finsternisschaden" deklariert sind.

Immun/Furcht: Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann nicht in Panik geraten und muss keine MUT-Proben ablegen die den Zustand der Panik nach sich ziehen.

Immun/Gelände: Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann sich ohne BEW-Abzüge durch jede Art von Gelände bewegen. Sie kann nicht in unpassierbarem oder blockierendem Gelände stehen bleiben. Ihre Sichtlinien werden durch diese Fähigkeit nicht beeinflusst.

Immun/Gift: Eine Figur mit dieser Fähigkeit erleidet niemals einen Schadenswurf, der durch die Fähigkeit „Gift/X“ verursacht wurde. Der Schadenswurf wird nicht ausgeführt.

Immun/Leichte Verletzung: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von den Auswirkungen von Leichten Verletzungen betroffen. Wenn die Figur eine Leichte Verletzung erleidet, wird diese annulliert.

Immun/Licht: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von negativen Auswirkungen von Zaubern betroffen, die ausschließlich Lichtsteine erfordern. Sie wird nicht von Effekten betroffen, die als "Lichtschaden" deklariert sind.

Immun/Luft: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von negativen Auswirkungen von Zaubern betroffen, die ausschließlich Luftsteine erfordern. Sie wird nicht von Effekten betroffen, die als "Luftschaden" deklariert sind.

Immun/Kontrolle: Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann niemals vom Gegner zu einer bestimmten Bewegung gezwungen werden. Zudem haben Effekte des Gegners, welche die Zuteilung der Kampfwürfel der Figur beeinflussen keine Wirkung.

Immun/Kopftreffer: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von den Auswirkungen von Verletzungen betroffen, die sie in der Spalte „Kopf“ erleidet. Diese Verletzungen werden annulliert.

Immun/Wasser: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von negativen Auswirkungen von Zaubern betroffen, die ausschließlich Wassersteine erfordern. Sie profitiert von "Immun/Gelände", wenn es sich dabei um Wasserflächen handelt. Sie wird nicht von Effekten betroffen, die als „Wasserschaden“ deklariert sind.

Immun/Wunder: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von Auswirkungen von Wundern jeglicher Art betroffen.

Immun/Zauber: Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht von Auswirkungen von Zaubern jeglicher Art betroffen.

Kommando/X

Für eine Figur mit dieser Fähigkeit gelten alle in Kapitel 9.2 ab Seite 49 beschriebenen Regeln.

Konstrukt

Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von "Immun/Gift" und "Immun/FUR". Wenn die Figur eine DIS-Probe ablegen muss, gilt der Wert als 0. Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann nicht von "Kommando" profitieren.

Konzentration/X (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann in jeder Runde X Punkte auf die angegebenen Attribute verteilen. Diese Punkte können jederzeit verteilt werden. ANG und VER können jedoch nicht während eines Kampfes erhöht werden, sondern müssen vor dem ersten Schlagabtausch des Nahkampfes erhöht werden.

Kriegsmagier

Für eine Figur mit dieser Fähigkeit gelten alle in Kapitel 6.1 auf Seite 38 beschriebenen Regeln. Zudem profitiert sie von „Gegenangriff“. Kriegsmagier die keine Persönlichkeiten sind profitieren zudem von „Artefakt/1“.

Kriegspriester

Für eine Figur mit dieser Fähigkeit gelten alle in Kapitel XXX auf Seite YYY beschriebenen Regeln. Zudem profitiert sie von „Gegenangriff“. Kriegspriester die keine Persönlichkeiten sind profitieren zudem von „Artefakt/1“.

Kriegsrausch (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann vor der INI-Probe im Nahkampf entscheiden, diese Fähigkeit einzusetzen. Sie erhält dann bis zum Ende der Runde einen zusätzlichen Kampfwürfel und muss alle ihre Würfel in den Angriff legen. Wenn die Figur durch einen Spieleffekt gezwungen ist, einen oder mehrere Würfel in die Verteidigung zu legen, kann sie Kriegsrausch nicht einsetzen. Wenn ein solcher Effekt eintritt, während die Figur bereits unter der Wirkung von „Kriegsrausch“ steht, wird die Fähigkeit für alle weiteren Kämpfe beendet.

Kundschafter

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann in der Aufstellungsphase an einer beliebigen Stelle des Spielfelds aufgestellt werden. Sie muss mindestens 10 cm von allen, zu diesem Zeitpunkt bereits aufgestellten, gegnerischen Figuren entfernt aufgestellt werden. Zudem darf sie nicht in Basenkontakt mit Szenarioelementen aufgestellt werden. Später aufgestellte gegnerische Figuren dürfen nicht in Basenkontakt mit ihr aufgestellt werden. Wenn die Figur am Ende der Aufstellung mindestens 10 cm von allen gegnerischen Figuren entfernt ist, gilt sie als versteckt.

Versteckte Figuren können nicht als Ziel für gegnerische Effekte ausgewählt werden. Eine Figur gilt nicht mehr als versteckt, wenn eine gegnerische Figur ihre Aktivierung innerhalb von 10 cm um sie beendet oder sobald sie eine der folgenden Aktionen ausgeführt hat:

- Einen Sturmangriff oder eine Verwicklung ansagen
- Einen Fernkampfangriff durchführen
- Einen Zauber oder ein Wunder wirken
- Fliegen
- In irgendeiner Form ein Missionsziel erfüllen

Beispiel: Wenn ein Kundschafter eine sammelbare Marke aufnimmt, die zu dem gespielten Szenario gehört, dann gilt er nicht mehr als versteckt.

Kurzlebig/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit würfelt während der Versorgungsphase einen Würfel. Bei einem Ergebnis von X oder mehr verschlechtert sich die Verletzungsstufe der Figur um eine Stufe. Wenn der Wurf eine Verschlechterung verursachte, muss die Figur sofort einen weiteren Wurf unter den gleichen Bedingungen ablegen. Ein dritter Wurf ist nicht möglich. Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann niemals von "Regeneration/X" oder anderen Möglichkeiten der Reduzierung ihrer Verletzungsstufe profitieren.

Lebender Toter

Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von "Immun/Gift" und "Immun/FUR". Wenn die Figur eine DIS-Probe ablegen muss, gilt der Wert als 0. Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann nicht von "Kommando" profitieren, wohl aber von der Sonderregel „Herrscher der Toten“. Figuren, die gegen die Höhe des FUR-Wertes der Figur eigentlich nicht testen müssen, müssen gegen eine Figur mit dieser Fähigkeit dennoch eine MUT-Probe ablegen, es sei denn, sie besitzen eine der folgenden Fähigkeiten:

- „Konstrukt“
- „Lebender Toter“
- „Immun/FUR“ (in dieser Form und nicht etwa aufgrund einer anderen Fähigkeit)

Zusätzlich haben die Fähigkeiten „Rechtschaffen“ und „Tapferkeit“ keine Wirkung bei MUT-Proben gegen die FUR eines Lebenden Toten

Beispiel: Eine Figur mit der Fähigkeit „Lebender Toter“ und FUR 5 greift eine Figur an, die über FUR 7 und „Tapferkeit“ verfügt. Eigentlich müsste die angegriffene Figur keine MUT-Probe ablegen, da die FUR des Lebenden Toten geringer ist als ihre eigene FUR. Durch die Fähigkeit „Lebender Toter“ muss die Figur aber dennoch testen. Zudem zeigt bei dieser MUT-Probe die Fähigkeit „Tapferkeit“ keine Wirkung

Lebhaftigkeit

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gilt eine ❶ bei INI-Proben nicht als Patzer. Sie darf eine ❷ bei ihren INI -Proben weiterwürfeln.

Loslösen/X

Wenn eine Figur mit dieser Fähigkeit das Ziel eines Passierschlages wird, muss der Wurf der gegnerischen ANG-Probe mindestens den Wert X zeigen, sonst ist der Passierschlag misslungen

Loyal/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit generiert für jeden verbündeten Priester, in dessen Glaubensaura sie sich aufhält, X zusätzliche GP während der Berechnung der Glaubenspunkte. Wenn ein Priester diese Fähigkeit besitzt, generiert er für sich selbst X zusätzliche GP

Magiebeherrschung (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann einmal pro Runde, wenn sie einen Zauber sprechen möchte, für den ihr die benötigten Manasteine fehlen, diese Fähigkeit einsetzen. Die Figur darf ihren MAC-Wert um eine Anzahl Punkte senken, die der Menge der fehlenden Manasteine entspricht. Der gesenkte MAC-Wert gilt nur für diesen Zauber. Sobald der Zauber abgeschlossen ist, erhält der Magier seinen ursprünglichen MAC-Wert zurück.

Für jeden Punkt, den der Magier seine MAC senkt, erhält er einen Manastein eines Elements, das er für das Wirken des Zaubers benötigt. Mit dieser Fähigkeit können nur Manasteine erworben werden, die für die Kosten des Zaubers, wie sie auf der Karte angegeben sind, notwendig sind und die der Magier nicht besitzt. Wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird, ist es nicht möglich durch Verbessern der Beherrschung zusätzliche Würfel zu erhalten.

Beispiel: Ein Magier möchte einen Zauber sprechen, der 4 Erdsteine und 2 Feuersteine erfordert. Im Manavorrat des Magiers befinden sich 2 Erdsteine und 6 Feuersteine. Der Magier wendet Magiebeherrschung an und senkt seinen MAC-Wert um 2 Punkte um die fehlenden 2 Erdsteine zu erhalten. Die folgende MAC-Probe des Zaubers muss nun mit der reduzierten MAC durchgeführt werden. Obwohl der Magier noch 4 Feuersteine in seinem Vorrat hat, darf er diese nicht nutzen, um die Beherrschung zu verbessern.

Meisterschlag/X (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann während eines Schlagabtauschs für eine ANG-Probe zwei statt eines Angriffswürfels einsetzen. Sie führt die ANG-Probe dennoch nur mit einem Würfel durch. Wenn die Probe einen Schadenswurf nach sich zieht, erhält dessen STÄ einen Bonus in Höhe von X + ANG der Figur wie er auf der Karte abgedruckt ist.

Beispiel: Eine Figur besitzt ANG 4, STÄ 8 und „Meisterschlag/2“. Sie hat zwei Angriffswürfel zur Verfügung und sagt einen Meisterschlag gegen ihren Gegner an. Hierfür werden beide Angriffswürfel verbraucht, die Figur darf aber nur einen Würfel für die ANG-Probe nutzen. Wenn der Angriff einen Schadenswurf zur Folge hat, hat dieser eine STÄ von 14 (8 + ANG 4 + X von 2).

Meisterschütze (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann während ihrer Aktivierung den Einsatz der Fähigkeit ansagen. Sie darf dann einen zusätzlichen FER-Angriff durchführen. Alle ihre FER-Proben in dieser Runde erhalten Schwierigkeit +2. Diese Fähigkeit kann nicht mit Zielsicher oder Störmanöver kombiniert werden.

Minenleger

Für jede Figur mit dieser Fähigkeit dürfen noch vor der Aufstellung der ersten Figur insgesamt 6 Marker ausgelegt werden, von denen 3 Marker Fallen und 3 Marker Köder sind. Der Gegner darf nicht wissen, welche Marker die Fallen sind. Die Marker dürfen auf dem ganzen Spieltisch ausgelegt werden, mit Ausnahme der gegnerischen

Aufstellungszone und in Kontakt mit Szenarioelementen. Am Ende der Aufstellungsphase werden alle Köder aus dem Spiel entfernt. Die Fallen bleiben auf dem Spielfeld. Sobald sich eine Figur bei ihrer Bewegung durch den Bereich 5 cm um die Mine bewegt hat, erleidet sie einen Schadenswurf STÄ 5 und die Mine wird aus dem Spiel entfernt. Wenn die Figur diesen Schadenswurf überlebt, muss sie ihre Bewegung wie angesagt fortsetzen.

Mutagen/X (Aktiv)

Für je 50 angefangene AP an Figuren mit dieser Fähigkeit, die sich vor dem Taktiktest auf dem Spielfeld befinden, erhält der Spieler eine Mutagenmarke, die an verbündete Figuren mit dieser Fähigkeit verteilt werden müssen. Hierbei gilt die festgelegte Armeegröße als Richtlinie, überzogene AP generieren keine zusätzliche Marke. Jede Figur kann nur eine Mutagenmarke erhalten. Eine Figur, die eine Mutagenmarke erhalten hat, erhält Mutagenpunkte in Höhe von X. Diese Punkte kann sie auf BEW, INI, ANG, STÄ, VER und WID verteilen. Der maximale Bonus jedes Attributs ist +2. Die Punkte können in jeder Phase verteilt werden, es gilt aber, dass die Figur alle Punkte gleichzeitig zuweisen muss, sobald der erste Punkt verteilt werden soll. Der Bonus gilt bis zum Ende der Runde. Ungenutzte Mutagenmarken oder -punkte werden am Ende der Runde entfernt.

Plage/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit liest alle Schadenswürfe, die sie bei Figuren verursacht die zur Gruppe X gehören, auf der Verletzungstabelle eine Zeilen tiefer ab. X kann hierbei für eine Figur, ein Volk, Figuren mit einer Fähigkeit, Figuren eines Ranges oder Figuren einer Gruppe stehen.

Beispiel: „Plage/Kreatur“ gilt gegen alle Figuren vom Rang „Kreatur“, „Plage/Kommando“ gilt gegen alle Figuren mit der Fähigkeit „Kommando/X“, „Plage/FER“ gilt gegen alle Figuren mit einem FER-Wert und „Plage/Schakalkrieger“ gilt gegen alle Figuren, die zur Gruppe der Schakalkrieger gehören.

Präzise

Eine Figur mit dieser Fähigkeit darf eine 6 bei ihren FER-Proben weiterwürfeln.

Rechtschaffen

Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von "Immun/FUR" und „Immun/Kontrolle“. Wenn sie alle Kampfwürfel in den Angriff legt, erhält sie bis zum Ende des Kampfes ANG +1.

Regeneration/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit würfelt, wenn sie verletzt ist, während der Versorgungsphase einen Würfel. Bei einem Ergebnis von X oder mehr wird die Figur um eine Verletzungsstufe geheilt. Wenn der Wurf erfolgreich war, darf die Figur sofort einen weiteren Wurf unter den gleichen Bedingungen ablegen. Ein dritter Wurf ist nicht möglich. Wenn eine Figur eine Tödliche Verletzung erlitten hat und nur durch einen Effekt noch im Spiel gehalten wird, kann sie nicht von Regeneration profitieren.

Ruhige Hand

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält keine Erhöhung der Schwierigkeit ihrer FER-Proben, wenn sie sich in dieser Runde bewegt. Wenn sie in ein Kampfgetümmel schießt, wird nur bei einem Ergebnis von 1 eine verbündete Figur

getroffen, bei einem Ergebnis von ❷ oder ❸ wird niemand getroffen.

Scharfschütze

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gilt eine ❶ bei FER-Proben nicht als Patzer.

Schlachtross

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält im Nahkampf einen zusätzlichen Kampfwürfel, wenn sie in dieser Runde keinen Sturmangriff durchgeführt hat.

Schlachtruf/X (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält einen FUR-Wert in Höhe von X, wenn sie eine gegnerische Figur angreift oder verwickelt. Dieser FUR-Wert gilt nur für diese Angriffsbewegung. Wenn die Figur selbst eine MUT-Probe ablegen muss, kann sie dafür ihren neuen FUR-Wert als MUT-Wert verwenden.

Beispiel: Eine Figur besitzt MUT 3 und die Fähigkeit „Schlachtruf/5“. Sie möchte eine Figur mit FUR 7 angreifen. Für die MUT-Probe kann sie in diesem Fall ihre durch Schlachtruf gewonnene FUR in Höhe von 5 verwenden.

Schlagfolge/X (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann im Nahkampf, wenn sie ihre Würfel verteilen muss, ihre ANG und VER um je 1 Punkt senken, um einen zusätzlichen Kampfwürfel zu erhalten. Insgesamt können bis zu X Würfel erhalten werden. Diese Veränderungen gelten nur für den aktuellen Kampf.

Schnelligkeit (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann für Sturmangriffe und Rennen ihre dreifache BEW zurücklegen. Wenn sie eine Fluchtbewegung durchführt, muss sie ihre dreifache BEW zurücklegen.

Söldner

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann in jede Armee aufgenommen werden und gilt für diese als Verbündeter. Wenn die Armee nicht dem eigentlichen Volk des Söldners entspricht, kostet er 3 AP mehr.

Sprung (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann während ihrer Bewegung bis zu zweimal springen. Durch einen Sprung kann die Figur unter gewissen Umständen Hindernisse ignorieren. Sie kann über Figuren und Hindernisse springen, die gleich groß oder kleiner sind als die Figur. Sie kann eine Entfernung überbrücken, die nicht größer als ihre BEW sein darf. Bei Nachsetzbewegungen ist ein weiterer Sprung möglich.

Standhaft

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält niemals Abzüge wegen eines Sturmangriffs, auch dann nicht, wenn die angreifende Figur über "Unbarmherzig" verfügt.

Störmanöver (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann in einer Runde schießen und rennen, rennen und schießen oder aber gehen, schießen und nochmals gehen. Sollte sie sich für gehen, schießen und gehen entscheiden, darf das zweite Gehen eine Distanz von 10 cm nicht überschreiten.

Strategie

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gilt eine ❶ bei DIS-Proben nicht als Patzer. Sie darf eine ❷ bei ihren DIS-Proben weiterwürfeln.

Tapferkeit

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gilt eine ❶ bei MUT-Proben nicht als Patzer. Sie darf eine ❷ bei ihren MUT-Proben weiterwürfeln. Wenn die Figur alle Kampfwürfel in den Angriff legt, erhält sie bis zum Ende des Kampfes ANG +1.

Überlebensinstinkt/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit wirft immer, wenn sie einen Schadenswurf erleidet, einen Würfel. Ist das Ergebnis dieses Wurfes X oder mehr, wird der Schadenswurf annulliert.

Unbarmherzig

Eine Figur mit dieser Fähigkeit verursacht auch dann Abzüge wegen eines Sturmangriffs, wenn ihre Kampfkraft geringer ist oder sie die gegnerische Figur nur verwickelt. Dies gilt auch bei Nachsetzbewegungen. Die Verwicklungen gelten nicht als Sturmangriff.

Unempänglich/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit würfelt immer, wenn sie von einem Effekt eines gegnerischen Zaubers oder Wunders betroffen wird, einen Würfel. Bei einem Ergebnis von X oder mehr hat dieser Effekt keine Wirkung auf die Figur. Dies gilt auch für Zoneneffekte, welche die Figur nicht als direktes Ziel benannt hatten

Unsterblicher/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit gehört einem der 3 Pfade an. Je nach Pfad gelten für die Figur folgende Auswirkungen:

Unsterblicher/Finsternis: Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von "Immun/Gift", „Immun/FUR“ und „Immun/Kontrolle“. Wenn gegnerische Figuren eine höhere FUR besitzen als die Figur mit dieser Fähigkeit, müssen sie dennoch eine MUT-Probe ablegen.

Unsterblicher/Licht: Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von "Immun/Gift" und "Rechtschaffen".

Unsterblicher/Schicksal: Eine Figur mit dieser Fähigkeit profitiert von "Immun/Gift" und "Bewusstsein".

Verstärkung

Für je 50 angefangene AP an Figuren mit dieser Fähigkeit, die geflohen sind oder eine Tödliche Verletzung erlitten haben, erhält der Spieler einen Würfel, der am Ende der Versorgungsphase geworfen wird. Besitzt er mehrere dieser Würfel, so müssen sie nacheinander geworfen werden. Zeigt der Würfel eine ❶ oder ❷ wird die günstigste der geflohenen oder getöteten Figuren mit dieser Fähigkeit ganz aus dem Spiel entfernt. Bei einer ❸ oder ❹ geschieht nichts. Bei einer ❷ oder ❸ wird die günstigste der Figuren innerhalb von 10 cm um den eigenen Anführer aufgestellt. Die Figur kommt ohne Zauber, Wunder und Artefakte, aber vollständig geheilt und frei von allen Effekten ins Spiel zurück. Eine Persönlichkeit kann niemals von Verstärkung profitieren.

Verzweifelt

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält für die Dauer eines Kampfes INI, ANG und VER +1, wenn sie gleichzeitig gegen mehrere gegnerische Figuren kämpft oder wenn sie gegen eine gegnerische Figur kämpft, deren AP höher sind als die AP der Figur. Es gelten jeweils die Gesamtkosten der Figuren.

Waffenmeister

Für Figuren mit dieser Fähigkeit gilt eine ❶ bei ANG-Proben nicht als Patzer.

Zäh

Eine Figur mit dieser Fähigkeit wird nicht sofort vom Spielfeld entfernt, wenn sie eine Tödliche Verletzung erleidet. Sie bleibt bis zum Ende der laufenden Spielphase auf dem Feld. Bis dahin gilt sie als Kritisch verletzt, kann keine Nachsetzbewegungen durchführen, weder geheilt noch geopfert werden und sie verliert "Hingabe".

Ziel/X

Eine Figur mit dieser Fähigkeit, die als Ziel für eine FER-Probe ausgewählt wird, modifiziert die Schwierigkeit für

diese Probe um X. Ein positiver Wert in „Ziel/X“ erschwert die FER-Probe, ein negativer Wert erleichtert sie.

Zielsicher (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann, wenn sie sich in dieser Runde nicht bewegt und keinen Zauber oder Wunder wirkt, einmal pro Runde vor einer FER-Probe den Einsatz dieser Fähigkeit ansagen. Wenn die FER-Probe gelingt, erhält die Figur für diesen Schuss FERSTÄ +X, wobei X der Differenz zwischen dem Endergebnis der FER-Probe und der Schwierigkeit des Schusses entspricht (max. +4).

Zusätzliches Körperteil (Aktiv)

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann vor der INI-Probe im Nahkampf entscheiden, bis zum Ende des Kampfes ihre Werte in ANG und VER zu ändern. Für jeden Punkt ANG oder VER den sie sich selbst erhöht, sinkt der entsprechende andere Wert um 1 Punkt. Es ist nicht möglich hierbei einen Unterschied von mehr als zwei Punkten zu erreichen.

Beispiel: Eine Figur mit ANG 6 und VER 4 kann ihre Werte entweder auf 5-5 oder 4-6 ändern. Eine Figur mit ANG 4 und VER 4 kann ihre Werte auf 5-3 oder 3-5 ändern.